PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ONLINE PENGUNJUNG DI TAMAN NASIONAL GUNUNG PAPANDAYAN GARUT BERBASIS WEB

OLEH:

APIPI – 10509137

Mahasiswa jurusan sistem informasi UNIKOM

ABSTRACT

The development of information technology one of which is accompanied by the presence of the Internet as an information medium that can be accessed by using computers that are connected to one another to various parts of the world. One business area that utilize the internet facility is business tourism. As a company engaged in the service is generally at this time has website that is equipped with on-line registration facility.

The method I use in the development of the system is the prototype method. The prototype method is a method in the development of systems that use this approach to make something quick and gradual program so that it can be evaluated by the user (user). From the definition of the data that is dikarnakan author prototype will be easy to design systems and the company wants to be accepted by the user.

Providing system capable sutu manage the data well informed about tourist sites required by the community and tourists. Providing a practical system so that the public can freely access information anytime and anywhere and can save time in searching information.

.Keywords: Application website, online registration, tourists, tourism

I.PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Seiring dengan perkembangan waktu, teknologi dan informasi pada saat ini telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan sistem informasi dan teknologi telah dapat mengubah cara dan gaya hidup masyarakat dalam segala hal di dalam melakukan aktifitas sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi salah satunya adalah diiringi dengan hadirnya internet sebagai media informasi yang dapat diakses dengan menggunakan komputer yang terkoneksi satu sama lain ke berbagai belahan dunia.

Kota Garut merupakan salah satu kota di Indonesia yang menarik untuk di jadikan tempat tujuan wisata. Selain udaranya yang sejuk garut juga terkenal dengan pemandangan alamnya yang sangat indah, dengan dikelilingi oleh gunung gunung yang tidak terlalu tinggi tapi sangat sayang sekali kalau kita tidak bisa menikmatinya. Sehingga Garut mendapat julukan “Swiss van Java”.

Taman nasional gunung papandayan merupakan salah satu objek wisata maupun pendakian yang banyak sekali diminati oleh para wisatawan dan pendaki menjadi salah satu objek wisata favorit yang ada di Garut .

Permasalahan lainnya adalah data pengunjung yang masih dibukukan dalam buku daftar pengunjung/pendaki sehingga menyulitkan admin untuk melakukan pendataan data-data pendaki yang sudah mendaftar.

Oleh karena itu perlu adanya sebuah media informasi sebagai alat untuk memberikan informasi dan membantu kinerja sumber daya pariwisata khususnya pada bagian pemasaraan, rancangan sistem informasi yang dimaksud adalah "**PERANCANGAAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ONLINE PENGUNJUNG DI TAMAN NASIONAL GUNUNG PAPANDAYAN BERBASIS WEB**".

1.2 Identifikasi dan rumusan masalah

Setiap perusahaan dalam mencapai tujuan akan selalu menghadapi masalah. Keberhasilan dalam memecahkan masalah akan menentukan kelanjutan sebuah perusahaan sehingga tujuan perusahaan dapat dicapai. Adapun identifikasi dan rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas maka dapat diidentifikasikan permasalahan yang ada, antara lain:

1. Belum banyak wisatawan yangmengetahui tentang objek wisata di taman nasional gunung papandayan
2. Para wisatawan / pendaki masih banyak kesulitan dalam mendapatkan surat izin masuk kawasan konservasi.
3. Kebutuhan akan informasi wisata tidak dipungkiri bahwa sangat dibutuhkan bagi wisatawan lokal maupun luar negeri.

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pemesanan wisata dan pendakian yang sedang berjalan pada taman nasional gunung papandayan
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan wisata dan pendakian berbasis taman nasional gunung papandayan
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pemesanan wisata berbasis web taman nasional gunung papandayan
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan wisata dan pendakian berbasis web pada taman nasional gunung papandayan

1.3 Maksud dan tujuan masalah

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem pemesanan wisata dan pendakian yang sedang berjalan pada taman nasional gunung papandayan
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis web pada taman nasional gunung papandayan
3. Untuk mengetahui pengujian program sistem informasi pemesanan wisata dan pendakian berbasis web pada taman nasional gunung papandayan
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi pemesanan wisata berbasis web pada taman nasional gunung papandayan.

1.4 Kegunaan penelitian

Kegunaan penelitian dibedakan menjadi kegunaan praktis dan kegunaan akademis. Kegunaan akademis berarti hasil dari penelitian yang bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan berhubungan dengan objek penelitian. Kegunaan praktis bermanfaat bagi

pihak-pihak yang memerlukan untuk memperbaiki kinerja, terutama untuk sistem yang ada taman nasional gunung papandayan.

1.4.1 kegunaan praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah

1. Bagi perusahaan, sebagai alternatif lain media promosi taman nasional gunung papandayan yang lebih interaktif, mempermudah kegiatan pemesanan yang sebelumnya dilakukan melalui telepon atau pengunjung datang langsung ke tempat untuk mendapat informasi lebih lengkap, dan mempermudah bagian pemasaran dalam pencarian data pengunjung yang sewaktu-waktu dibutuhkan.
2. Bagi pengunjung, memudahkan proses pemesanan wisata jarak jauh dan dengan mudah mengetahui informasi terbaru mengenai produk wisata yang tersedia di taman nasional gunung papandayan

1.5 Batasan masalah

Dalam penelitian, peneliti memiliki beberapa batasan masalah. Batasan masalah tersebut adalah:

1. Sistem yang dibangun membahas tentang pemesanan wisata baik wisata lokal maupun asing dan pengelolaan data pengunjung pada taman nasional gunung papandayan.
2. Sistem ini dikelola oleh pihak taman nasional gunung papandayan.
3. Pengunjung yang akan melakukan pemesanan wisata melakukan registrasi pengunjung pada *link* yang tersedia di halaman utama.
4. Pengunjung yang telah melakukan registrasi, dapat memesan wisata baik wisata lokal maupun asing. Adapun ketentuan dalam pemesanan wisata pelajar dilakukan sebulan sebelum tanggal kegiatan sementara pemesanan umum dilakukan 2 minggu sebelum tanggal kegiatan.
5. Sistem pemesanan wisata dan pendakian pada taman nasional gunung papandayan dapat menghasilkan laporan data kunjungan baik pendakian maupun wisata sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada dinas kehutanan.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep dasar informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi juga disebut data yang diproses atau data yang memiliki arti. Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga pengetahuan seseorang yang menggunakan. Informasi dapat berupa data mentah, data tersusun, kapasiatas sebuah saluran informasi, dan sebagainya[2]

2.2 Kualitas informasi

Kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal, yaitu informasi akurat (*accurate*), tepat pada waktunya (*timeliness*) dan relevan (*relevance*). **Akurat**, berarti informasi harus bebas dari kesalahn-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.[1]

2.3 Perangkat lunak pendukung

Dalam membangun sistem informasi diperlukan perangkat luak pendukung. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem ini meliputi *HTML,CSS,PHP, MYSQL, XAMPP, dan Adobe CS5.[3]*

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek penelitian

Berikut ini adalah gambaran umum dari perusahaan tempat penulis melaksanakan kegiatan penelitian, termasuk didalamnya sejarah singkat perusahaan, visi serta misi perusahaan, struktur organisasi serta deskripsi tugas. Taman nasional gunung papandayan secara keseluruhan memiliki luas 7132 ha. Yang terdiri dari cagar alam dengan luas 6807 ha. Adapun pengelola objek wisata tersebut adalah BKSDA (badan konservasi sumber daya alam). Sedangkan status kepemilikan tanahnya di kuasai oleh dinas kehutanan.

3.2 Metode penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisifikasi masalah.

Dari definisi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah yang mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penilitian ini adalah metode deskriptif yaitu hasil penelitian yang dapat diambil kesimpulannya berdasarkan masalah yang ada dalam penelitian.

3.2.1 Desain penelitian

Penelitian deskriptif dapat diartikan sebagai proses pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subyek atau obyek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang terlihat.

Deskritif hanya menggambarkan penelitian melalui objek yang di teliti tanpa adanya pengujian hipotesis. Dengan penelitian deskriftif melalui pendekatan kasus akan di dapatkan satu pemecahan masalah yang lebih terarah pada sasaran yang akan di capai.

Penelitian dilakukan dengan tahapan tahapan sebagai berikut yaitu:

1. Memahami kebutuhan user.
   Yaitu menganalisis dan menentukan setiap kebutuhan yang diperlukan dalam membangun dan merancang system.
2. Mendeskripsikan kebutuhan user.
   Mengidentifikasi setiap permasalahan yang muncul untuk dihasilkan sebuah analisis penyelesaian permasalahan. Mengidentifikasi yaitu dengan mengumpulkan setiap kebutuhan yang diperlukan dan menunjang terbentuknya penyelesaian permasalahan user.
3. Merancang prototipe.
   Membuat sebuah model penyelesaian sebagai bahan pertimbangan dari kebutuhan yang ingin dicapai oleh user. Model dapat dijadikan bentuk penyelesaian yang bisa dianalisis dan diperbaiki kembali untuk mencapai keinginan user.
4. Mengevaluasi perancangan.
   Model penyelesaian yang telah dirancang, dilakukan kemudian akan di evaluasi oleh user untuk menentukan kekurangan dan kelemahan dari sistem yang dirancang.

3.2.3 Jenis dan metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah penelitian lapangan yang dilakukan dengan cara melakukan peninjauan langsung pada objek untuk mendapatkan data primer dan data skunder

3.2.2.1 Sumber data primer

Metode penelitian ini dilakukan langsung pada objek penelitian, data serta keterangan yang dikumpulkan dilakukan dengan cara :

1. Pengamatan (*Observation*)
   Observasi yaitu penulis dapat mengamati semua proses pemesanan paket wisata di bagian sales & marketing yang kemudian diambil kesimpulan dari hasil pengamatan tersebut.
2. Wawancara (*Interview*)
   Wawancara yaitu penulis melakukan wawancara secara langsung dengan berbagai pihak untuk memperoleh informasi tentang spesifikasi sistem informasi pemesanan paket wisata. Wawancara dilakukan pada bagian Sales & Marketing dan bagian Operational.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Selain sumber data primer, sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini didapat melalui dokumentasi dan studi pustaka.

1. Dokumentasi yaitu dengan mengumpulkan dokumen-dokumen perusahaan yang mendukung penelitian baik itu jurnal perusahaan, profil perusahaan, jadwal keberangkatan dan sebagainya
2. Studi pustaka yaitu metode pengumpulan data dengan membaca literature-literatur di perpustakaan sebagai acuan untuk memperoleh materi materi tengtang system informasi pemesanan paket wisata.

3.2.3 Metode pendekatan & pengembangan sistem

Berikut akan di jelaskan tentang metode pendekatan dan pengembangan system di bawah ini:

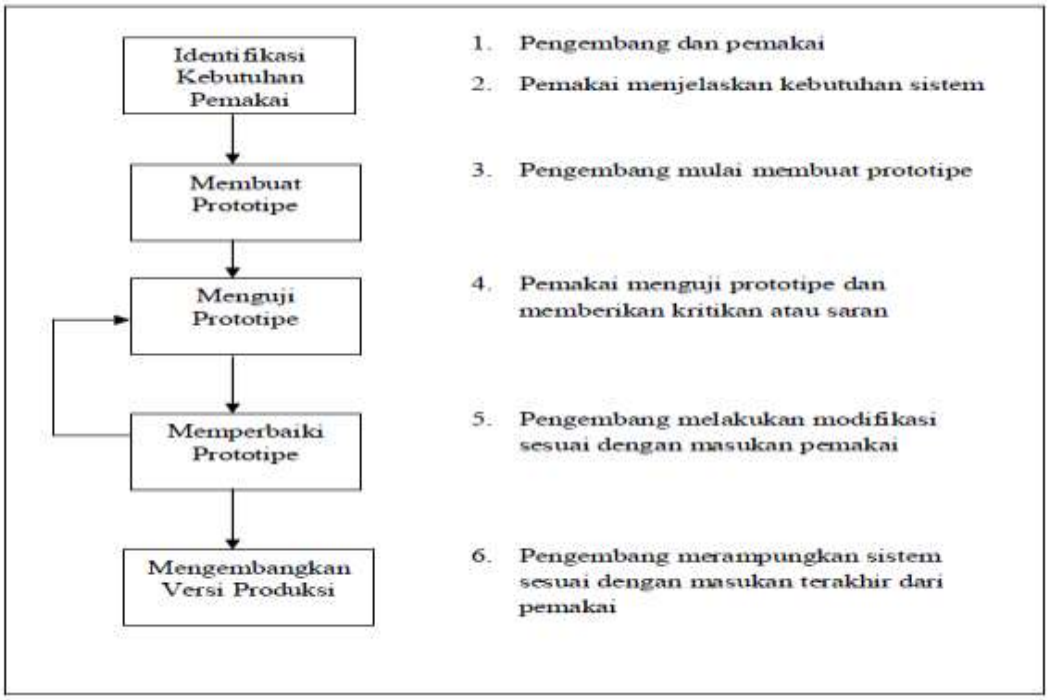
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perancangan terstruktur. Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang penulis gunakan dalam pengembangan sistem adalah Metode Prototipe. Metode Prototipe merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (user). Dari pengertian data prototype yaitu dikarnakan penulis akan mudah merancang system yang diinginkan perusahaan dan dapat diterima oleh user. Penulis menginginkan perancangan system yang telah dihasilkan dapat di presentasikan kepada user dan user di berikan kesempatan untuk memberikan masukan masukan sehingga system informasi yang dihasilkan benar benar sesuai yang diinginkan user, terutama bagi perusahaan sendiri. Perubahan dan prototype ini dapat dilakukan berkali kali sampai dicapai kesepakatan system informasi yang akan diterapkan.

Metode prototype dirancang agar dapat menerima perubahan perubahan dalam rangka menyempurnakan prototype yang sudah ada, sehingga akhirnya dapat menghasilkan system informasi yang dapat di terima dan perubahan perubahan yang terjadi dianggap sebagian dari pengebangan system itu sendiri.di bawah adalah contoh gambar dari metode pengembangan system informasi dengan menggunakan prototype[4]



Gambar 1. tahapan metode pengembangan prototype [4]

Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan prototipe yang sesuai dengan gambar 3.2 diatas, langkah- langkah tersebut antara lain:

1. Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan *user*, supaya penulis bisa merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan user. Sebelum pada tahap perancangan, penulis akan memulai pada tahap awal terlebih dahulu yaitu penulis akan menganalisis sistem dengan cara melakukan mengumpulkan data yaitu dengan *field reserch* (metode penelitian)/observasi, dan interview (wawancara) dan dengan cara literatur yaitu dengan dokumentasi terhadap kebutuhan yang diinginkan pemakai, baik dalam model interface, teknik, prosedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
2. Pada tahap kedua yaitu membuat prototipe, penulis akan membuat prototipe sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dirancang
3. Pada tahap ketiga yaitu pengujian prototipe, penulis akan melakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemakai.
4. Pada tahap keempat yaitu memperbaiki prototipe, penulis akan menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pemakai, atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan dibongkar semuanya dan mulai dari awal lagi, dan setelah perbaikan sistem itu selesai dikerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap yang ketiga yaitu dengan melakukan pengujian prototipe kembali.
5. Pada tahap kelima, tahap terakhir yaitu mengembangkan versi produksi, penulis akan merampungkan sesuai dengan masukan terakhir dari pemakai dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan digunakan untuk memudahkan dalam Aplikasi perancangan Sistem Informasi pendaftaran online pengunjung di taman nasional gunung papandayan yang dikembangkan penulis menggunakan tools dengan pemodelan Unified Modeling Language (UML).

1. Use Case Diagram
   Use case diagram di gunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi/layanan yang disediakan oleh system atau bagian system. Subsistem atau class ke pemakai
2. Use case diagram
   Use case diagram digunakan untuk memodelkan bisnis proses berdasarkan perspektif pengguna sistem. *Use case diagram* terdiri atas diagram untuk *use case* dan *actor*. *Actor* merepresentasikan orang yang akan mengoperasikan atau orang yang berinteraksi dengan sistem aplikasi.
   Use case merepresentasikan operasi-operasi yang dilakukan oleh actor. Use case digambarkan berbentuk elips dengan nama operasi dituliskan di dalamnya. *Actor* yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke *use case.*
3. Activity Diagram
   Activity Diagram merupakan bagian dari penggambaran sistem secara fungsional karena di dalamnya dijelaskan tentang proses-proses logika atau fungsi yang terimplementasi oleh kode program.
4. *Sequence Diagram*
   Sequence diagram menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari *use case*: interaksi yang terjadi antar *class,* operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi.
5. *Class Diagram*
   Class diagram merupakan diagram yang selalu ada di permodelan sistem berorientasi objek. *Class diagram* menunjukkan hubungan antar class dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.
6. *Deployment Diagram*
   Diagram deployment bagian – bagian perangkat lunak suatu sistem ke perangkat keras yang akan mengeksekusinya. Elemen – elemen perangkat lunak seperti komponen, kelas, paket dan sebagainya dimanifestasikan menggunakan artifak serta dipetakan ke perangkat keras yang akan menjalankannya dengan nodes.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian merupakan proses menjalankan dan mengevaluasi sebuah perangkat lunak secara manual maupun otomatis dengan tujuan untuk menguji apakah perangkat lunak tersebut sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Ada dua teknik pengujian yang dapat digunakan untuk menguji perangkat lunak, yaituk teknik pengujian black box dan teknik pengujian white box :

3.2.4.1. Pengujian Black Box

Dalam perancangan Sistem Informasi pendaftaran online pengunjung ditaman nasional gunung papandayan kab gatu berbasis web inipenyusun menggunakan pengujian Black Box, untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan

dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut.[5]

Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diiketahui kesalahan-kesalahannya. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black bock berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses data base external
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminisasi

IV. HASIL PENELITIAN

4.1 Perancangan sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru, atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bagian ini penyusun akan memberikan usulan yang merupakan sistem informasi secara komputerisasi yang diharapkan akan membantu dan mempermudah pekerjaan

4.1.1 Tujuan perancangan sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang sesuai dengan kebutuhan *User* atau pemakai sistem itu sendiri. Perancangan sistem dilakukan apabila tahap analisis sistem telah dilakukan. Maka untuk selanjutnya seorang analis sistem merancang bagaimana membentuk sistem yang baru ataupun memperbaharui sistem yang lama. Tahap inilah yang dinamakan dengan istilah dari perancangan sistem.

4.1.2 Gambaran umum sistem yang di usulkan

Sistem informasi pendaftaran online pengunjung berbasis web ini dapat digambarkan sebagai suatu fasilitas yang dapat memudahkan para pengunjung dan para pegawai dalam mengolah system pendaftaran, dimana dalam proses pendaftaran pengunjung pegawai tidak perlu mencatat data pengujung ke dalam buku pendaftaran melainkan hanya diinput pada computer begitu juga dengan proses jasa penyewaan alat outdoor dan jasa sewa guide dilakukan secara terkomputerisasi.

4.1.3 Perancangan prosedur yang di usulkan

Perancangan ini mencakup usecase diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, object diagram, component diagram dan deployment diagram yang menghasilkan system lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk system tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.1.3.1 usecase diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sistem yang akan dibangun (**GAMBAR 4.1, HALAMAN 12)**

4.1.3.2 skenario diagram

Skenario use case digunakan untuk menjelaskan setiap case yang ada di use case diagram

1. Skenario use case: registrasi

tabel 4 1 skenario registrasi

Identifikasi	
Nama *Use case*	regitrasi
Aktor	*user*
Tujuan	Mendapatkan nomor registrasi
Keadaan Awal	Sistem Menampilkan menu utama
Skenario Utama	
1. Membuka menu pendaftaran	
	2. Menampilkan form pendaftaran
3. Memilih jenis pendaftaran	
4. mengisi form pendaftaran	
	5. Jika *form pendafaran tidak lengkap user tidak bisa melanjutkan ke proses selanjutnya*
6. user mengisi data yang tidak lengkap	
	7 jika form pendaftaran benar system menampilkan cetak bukti
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman cetak bukti pendaftaran

4.1.3.3 Activity diagram

Activity diagram di gunakan untuk menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang.bagaimana suatu sistem berawal dan bagaimana akan berakhir (**GAMBAR 4.2,4.3,4.4, HALAMAN 12, 13,14)**

4.1.3.4 squence diagram

Squence diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan **(GAMBAR 4.5,4.6,4.7, HALAMAN 15, 16**)

4.1.3.5 Class diagram

Class diagram di gunakan untuk menggambarkan suatu statis class di dalam suastu sistem (**GAMBAR 4.8, HALAMAN 16**)

4.1.3.6 Deployment diagram

Deployment diagram digunakan untuk menunjukan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi (**GAMBAR 4.9, HALAMAN 17**)

4.2 Implementasi sistem

1. Tampilan awal memilih tanggal pendakian
   Halaman tampilan awal ini untuk memilih tanggal pendakian dan untuk bisa mengakses menu pendaftaran (**GAMBAR 4.1O HALAMAN 17**)
2. Halaman registrasi pendaki
   halaman registrasi untuk pengunjung melaukan registrasi dengan cara mengisi form (**GAMBAR 4.11 HALAMAN 18**)
3. Tampilan halaman konfirmasi transfer (**GAMBAR 4.12, HALAMAN 18**)
4. Tampilan registrasi wisata**(GAMBAR 4.13, HALAMAN 19**)
5. Tampilan cetak simaksi(**GAMBAR 4.14, HALAMAN 20**)

4.3 Pengujian

Pengujian sistem merupakan hal yang paling penting dalam pembuatan suatu perangkat lunak, karena pengujian bertujuan untuk menemukan suatu kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian juga bertujuan mengetahui perangkat lunak yang dibuat apakah sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan dari perancangan perangkat lunak tersebut. Pengujian Aplikasi Pemilihan Jurusan ini dilakukan dengan menggunakan pengujian *black box*.

tabel 4 2 tabel hasil pengujian black box

no	kasus	Scenario butir uji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Tampilan awal	Membuka system informasi	Menampilkan tanggal pendaftaran	√ Berhasil
2	Tampilan menu utama	Menampilkan setiap menu yang tersedia	Menampilkan menu yang tersedia	√ Berhasil
3	login	Halaman login	Menampilkan halaman login	√ Berhasil
4	Tampilan halaman admin	Menampilkan halaman data master	Menamppilkan jenis pendaki dan perlengkapan	√ Berhasil
5	Tampilan daftar	Menampilkan halaman data request dan konfirmasi	Ketika menu request dipilihakan menampilakn data pedaki yang telah mendaftardan konfir	√ Berhasil
6	Menampilkan halaman registrasi	Menampilkan data masuk dan keluar	Ketika admin melakukan login registrasi akan menampilkan menu registrasi masuk dan keluar	√ Berhasil

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dengan adanya system informasi

pendaftaran online pengunjung sebagai berikut

1. Diharapkan dapat menyediakan system yang mampu mengelolah data informasi dengan baik tentang lokasi wisata yang dibutuhkan masyarakat dan wisatawan.Menghemat waktu dan biaya pengunjung yang ingin berkunjung ke taman nasional gunung papandayan
2. Diharapkn dapat Menyediakan system yang praktissehingga masyarakat bisa bebas mengakses informasi kapan saja dan dimana saja dan bias menghemat waktu dalam melakukan pencarian informasi
3. Diharapkan dapat menyediakan system yang dapat melakukan pencarian informasi dan menyediakan data informasi wisata yang cepat sehingga lebih efektif dan efisien

5.2 Saran

1. Tampilan website taman nasional gunung papandayan agar dibuat lebih menarik agar pengunjung website bisa dengan nyaman mengakes website yang telah dibuat
2. Belum lengkapnya fasilitas fasilitas yang tersedia seperti penyewaan kendaraan, informasi lokasi lokasi tempat wisata
3. Tidak di tampilkannya data pengunjung yang belum terdaftar di website

VI. DAFTAR PUSTAKA

[1] Abdul khadir,.”pengenalan system informasi”,Bandung: pustaka setia,2003

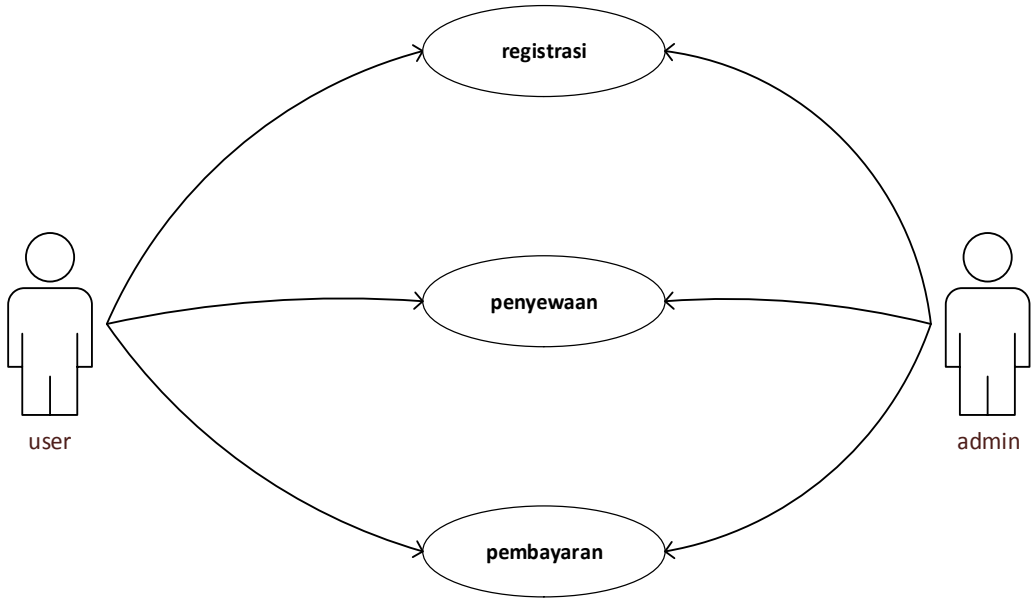
[2] Adi nugroho.,”rekayasa perangkat lunak menggunakan uml dan java”, Bandung: Andi publisher,2010.

[3] George p.shell dan mcleod Raymond .jr.,”managemen system informasi”jakarta,edisi terjemahan,Pt indeks,2004

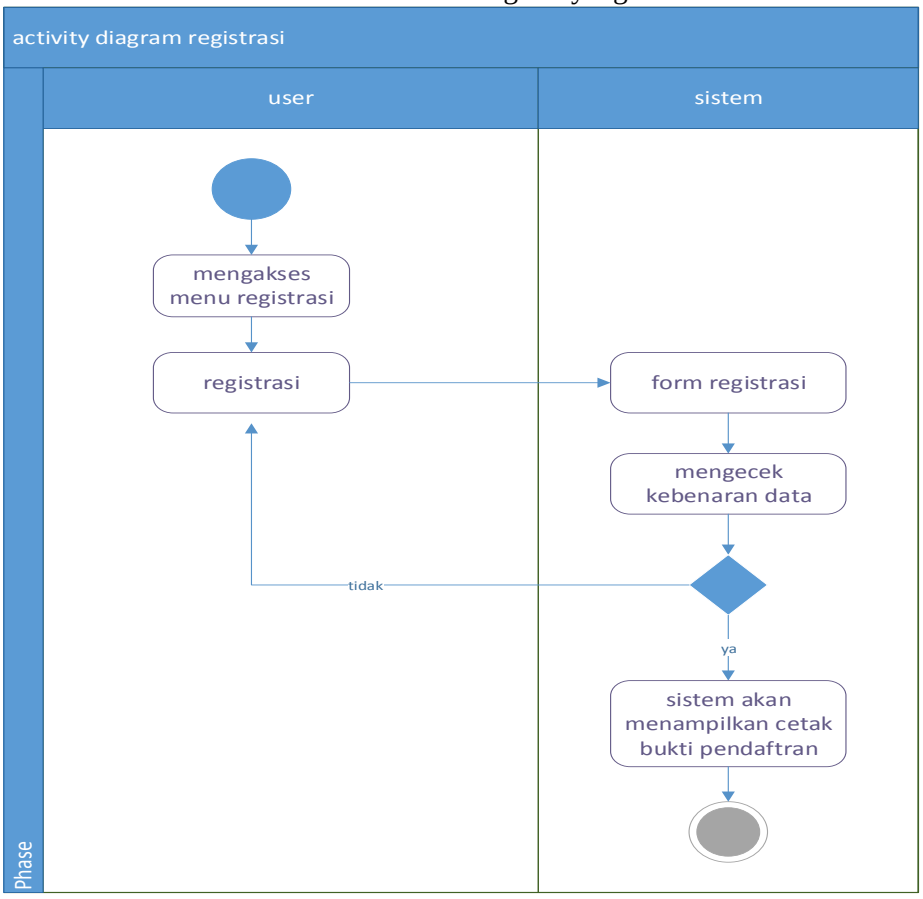
[4] HM Jogiyanto., “analisis desaind system informasi”, Jogjakarta:publishinging offset,2001

[5] Rosa As dan Mashaludin.,”rekayasa perangkat lunak,Bandung:modula,2013.

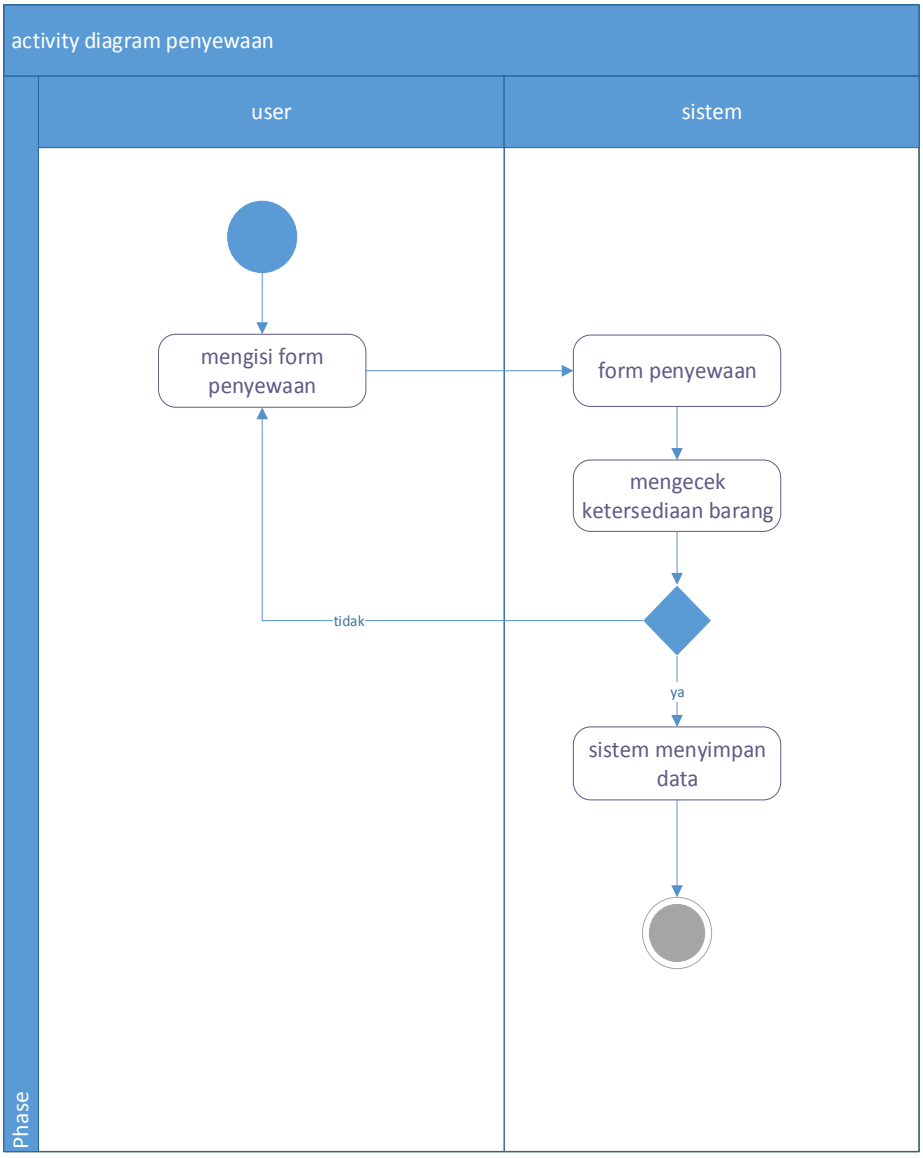
[6] Sugiyono.,”metodepenelitian kuantitatif kualitatif dan R&D”Bandung :alfabeta, 2009.



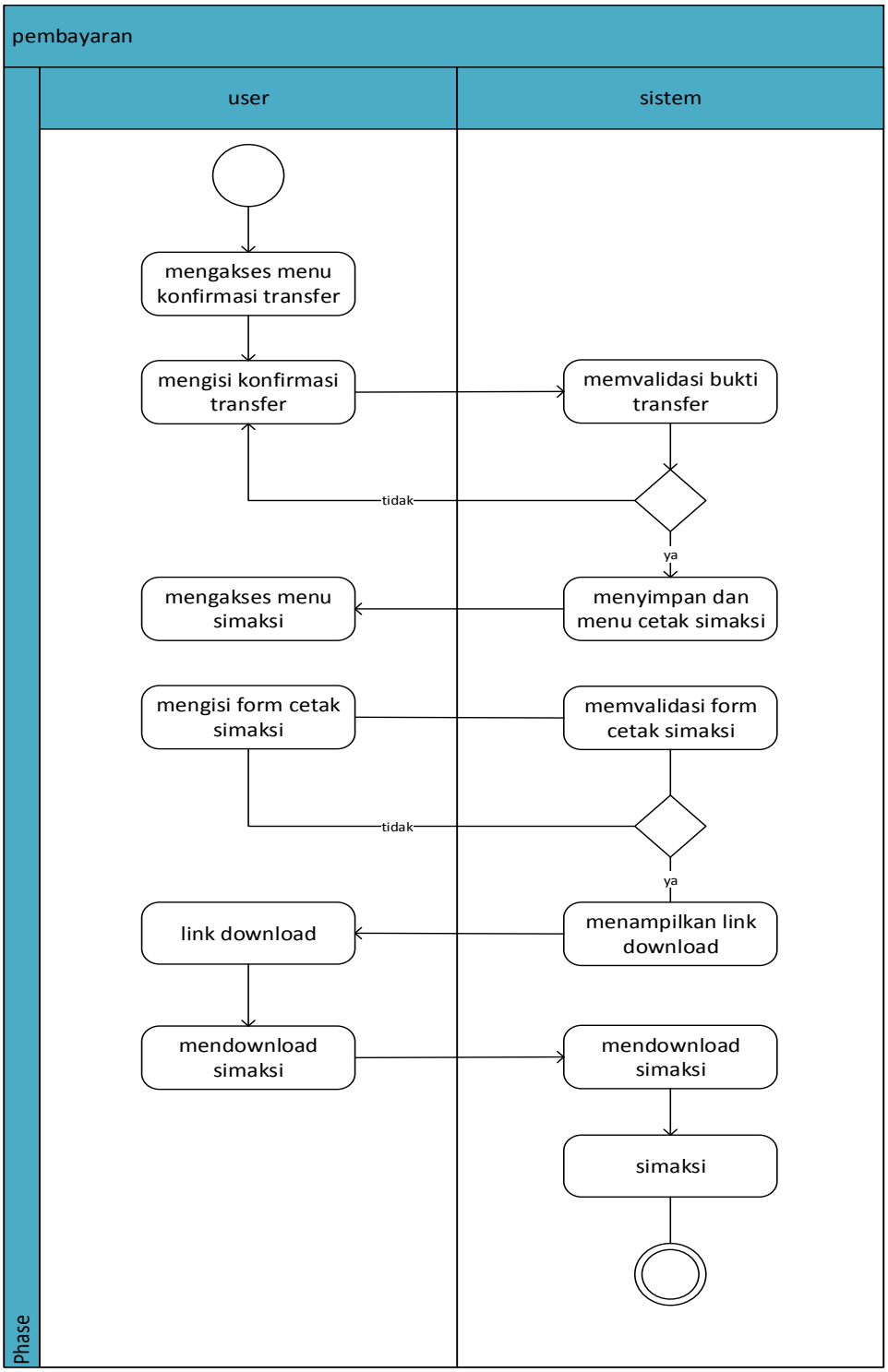
GAMBAR 4.1 Use case diagram yang diusulkan



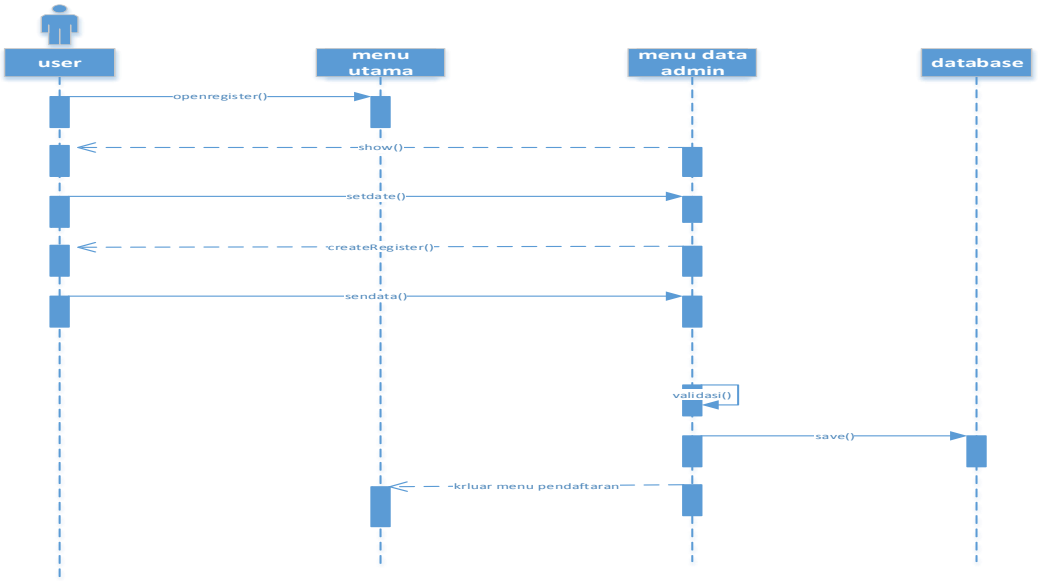
GAMBAR 4.2 Activity diagram registrasi yang diusulkan



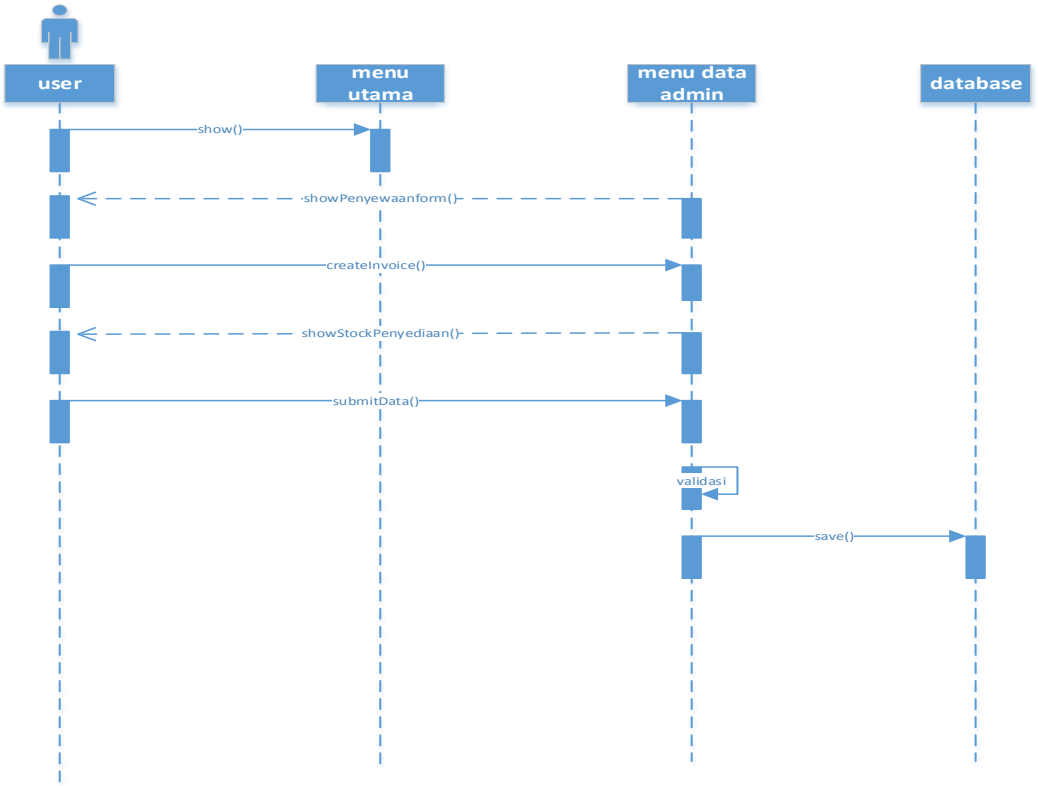
GAMBAR 4.3 Activity diagram penyewaan



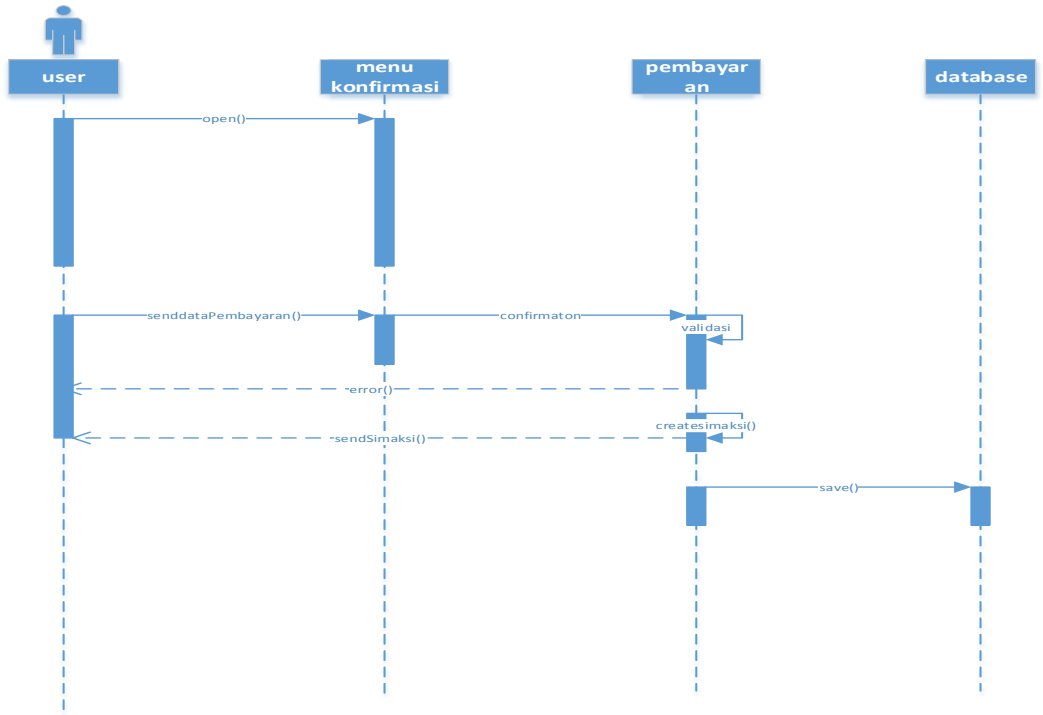
GAMBAR 4.4 Activity diagram pembayaran



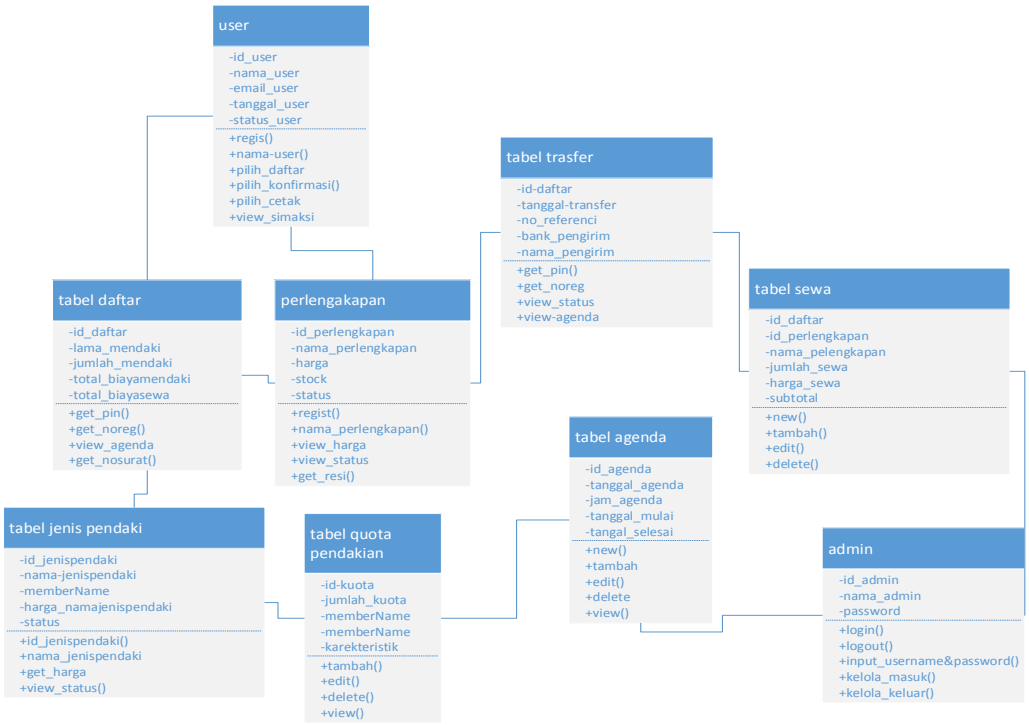
GAMBAR 4.5 Squence diagram registrasi



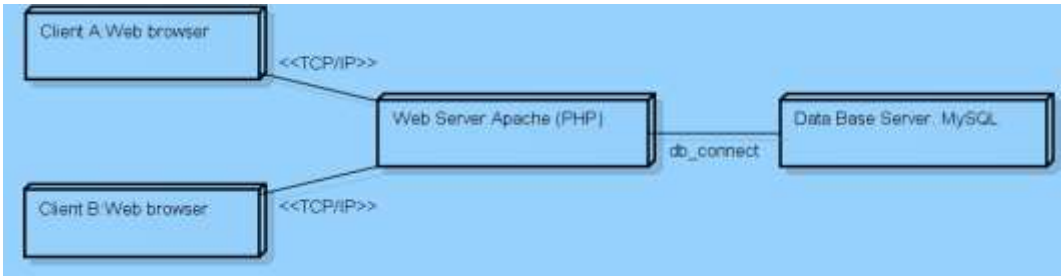
GAMBAR 4.6 Squence diagram penyewaan



GAMBAR 4.7 Squence diagram pembayaran



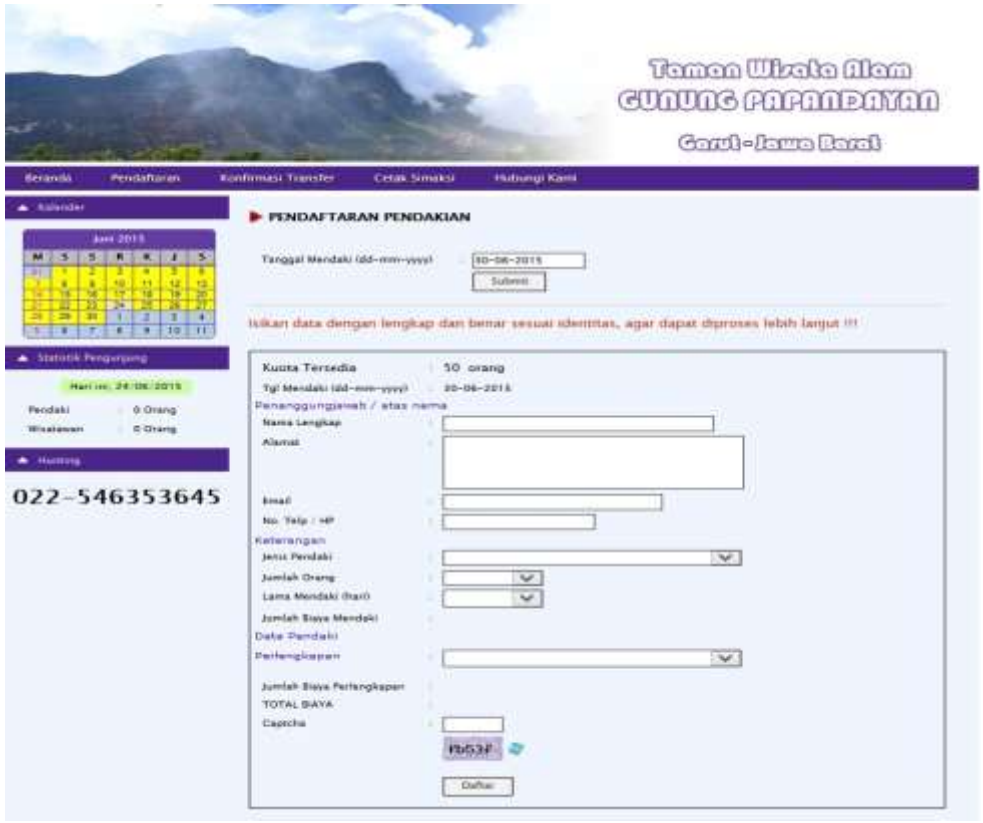
GAMBAR 4.8 Class diagram



GAMBAR 4.9 Deployment diagram



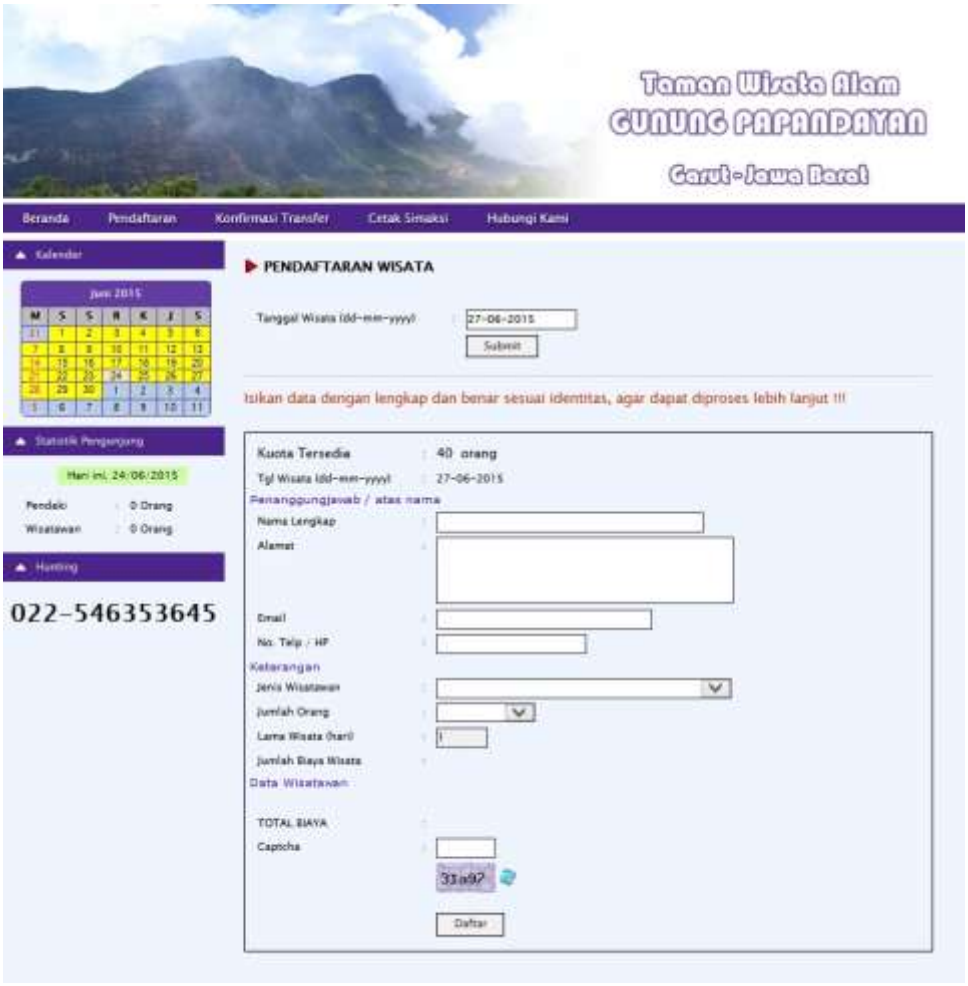
GAMBAR 4.9 Tampilan awal



GAMBAR 4.1O Tampilan registrasi pendaki



GAMBAR 4.11 Tampilan konfirmasi transfer



GAMBAR 4.12 Tamplian registrasi wisata



GAMBAR 4.13 Cetak simaksi