BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan dibahas implementasi dari perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pulau Bintan yang meliputi batasan implementasi, tampilan antarmuka, menu yang tersedia pada sistem, form-form masukan, analisis kinerja sistem, kelebihan dan kekurangan sistem.

4.1 Implementasi

Implementasi adalah penerapan cara kerja sistem berdasarkan hasil analisa dan juga perancangan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu.

4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras *(Hardware*)

Berikut adalah spesifikasi perangkat keras minimum untuk menjalankan aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Pariwisata di Pulau Bintan, yaitu :

1. Processor Intel Core i3
2. Memory 2 GB
3. Hardisk 250 GB
4. Monitor dengan resolusi 1366x768 pixels
5. Terkoneksi dengan internet

4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak *(Software)*

Untuk menjalankan aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Pulau Bintan ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan, yaitu :

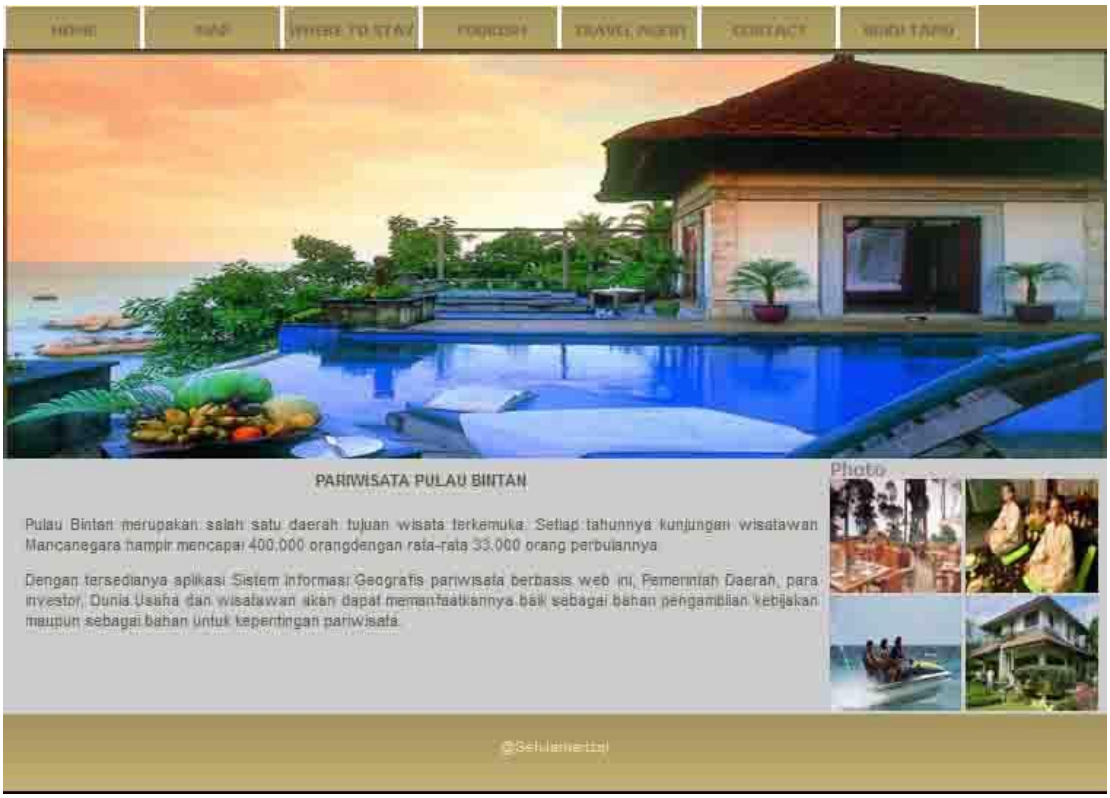
1. Sistem operasi *Microsoft Windows 7*.
2. MySQL sebagai basis data.
3. PHP 5.2.6 sebagai bahasa pemograman
4. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai tool pembangunan aplikasi.
5. Google Maps sebagai pembuatan peta Pulau Bintan
6. *Browser* seperti Mozilla Firefox ,Opera, Google chrome

4.1.3 Implementasi antarmuka

Berikut ini adalah implementasi antarmuka aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Pulau Bintan yang dibuat.

4.1.3.1 Implementasi Halaman Utama Pengunjung

Halaman utama pengunjung adalah halaman yang akan ditampilkan pertama kali ketika pengunjung mengakses sistem. Antarmuka halaman utama pengunjung Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pulau Bintan dapat dilihat pada **Gambar 4.1**.



Gambar 4.1 Halaman Utama Pengunjung

4.1.3.2 Halaman Peta

Halaman ini ditampilkan ketika pengunjung mengakses menu *map*. Terdapat beberapa bagian yang merupakan bagian inti sistem. Bagian-bagian yang membentuk Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pulau Bintan yaitu :

1. *Header*

   Header terletak di bagian paling atas sistem. Pada bagian *header* terdapat *Main Menu* yang bisa diakses oleh pengunjung.

2. *Banner*

   Pada bagian *banner* terdapat *image* yang membuat tampilan web menjadi lebih menarik.

3. *Map*

   Map atau peta adalah bagian sistem yang menggambarkan suatu bentuk geografis permukaan bumi. Lingkup peta di sistem adalah wilayah Pulau Bintan. Peta menggambarkan bentuk muka bumi dengan menggunakan *Google Maps*. Dimana lokasi-lokasi yang terdapat di dalam peta digambarkan dengan *Marks.* Dengan menggunakan peta, pengunjung lebih mengetahui informasi yang ditampilkan oleh sistem beserta gambaran dari letak geografis.

4. *Tools*

   Tools terdiri dari tombol-tombol yang digunakan untuk melakukan eksplorasi terhadap peta di dalam sistem. *Tools* membantu pengunjung dalam mencari informasi yang diinginkan. *Tools* mempunya beberapa fungsi yaitu *zoom in, zoom out, pan, Map, satellite, hybrid*. Pengunjung dapat menggunakan *tools* dengan cara memilih fungsi yang ada, kemudian melakukan aksi di peta.

5. *Searching*

   Searching merupakan fitur yang terdapat di dalam sistem yang bertujuan agar pengunjung dapat melakukan pencarian informasi sesuai keinginan pengunjung.

6. *Find Route*

   Find Route merupakan fitur yang terdapat di dalam sistem yang bertujuan agar pengunjung dapat mencaridan menemukan rute lokasi pariwisata yang dituju.

7. Lokasi

   Lokasi berisikan pilihan informasi yang dapat dilihat pengunjung, yaitu menu lokasi Penginapan, Travel Agent dan Wisata.

8. Detail

   Detaik berisikan daftar dari lokasi yang dipilih pengunjung, dengam mengklik detail pengunjung dapat membaca informasi yang dipilih.

9. *Footer*

   Footer adalah bagian bawah dari sistem, merupakan bagian pelengkap berisikan informasi mengenai pembuat sistem. *Footer* juga berfungsi sebagai penutup bagian bawah sistem yang menunjukkan bahwa panjang sistem ke bawah hanya sampai pada bagian *footer*.



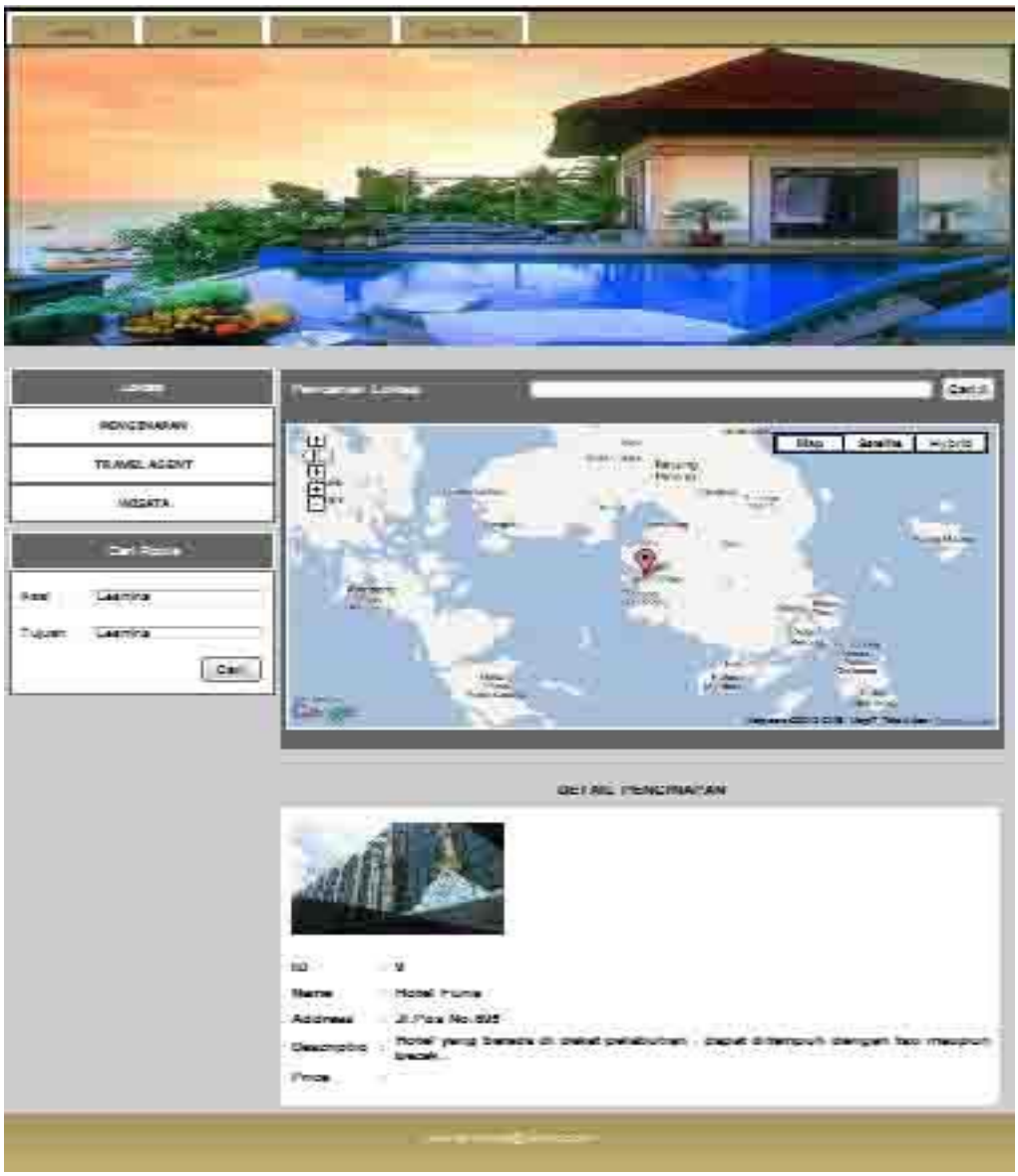
Gambar 4.2 Halaman Peta Pengunjung

Setelah menekan menu wisata, maka user akan dibawa ke halaman info objek wisata. Berikut adalah tampilan saat user memilih tool detail wisata.



Gambar 4.3 Halaman Tampilan Wisata

Setelah menekan menu penginapan, maka user akan dibawa ke halaman info penginapan. Berikut adalah tampilan saat user memilih tool detail penginapan.



Gambar 4.4 Halaman Tampilan Penginapan

4.1.3.3 Tampilan Halaman Login Admin

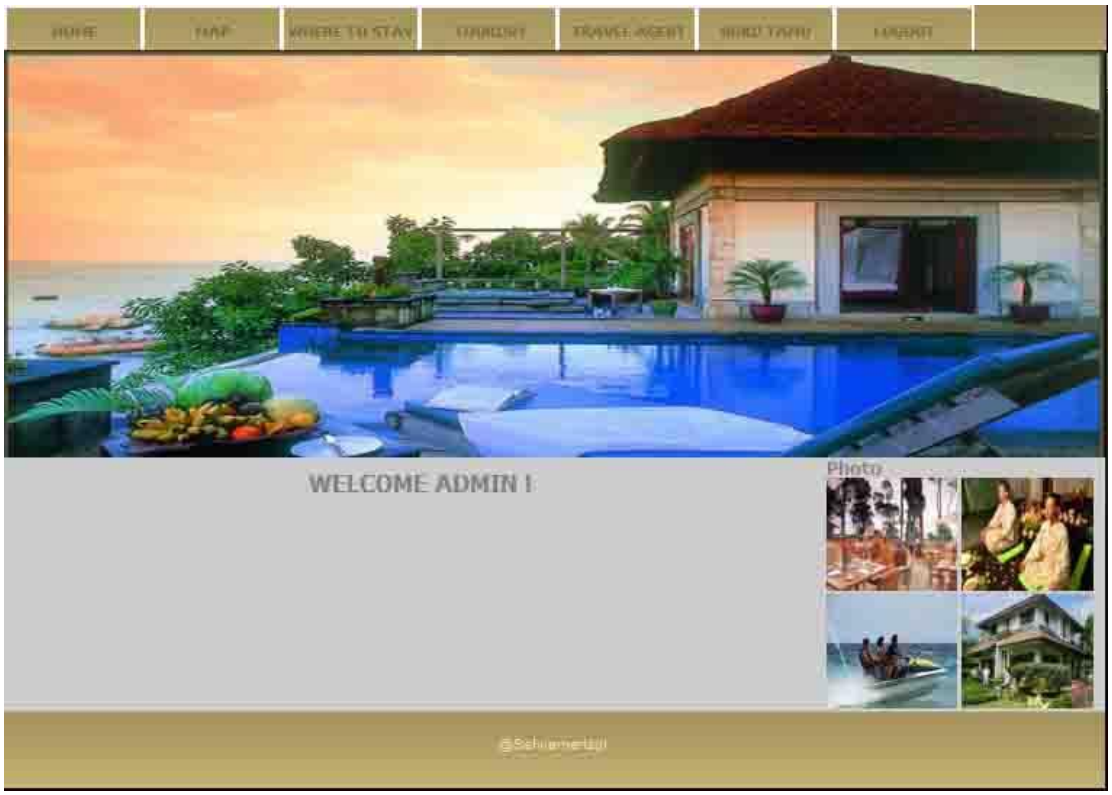
Berikut adalah tampilan *screenshot* ketika admin memasukkan *username* dan *password* di halaman *login* untuk dapat masuk ke halaman *edit* data.



Gambar 4.5 Tampilan sebelum *login*

4.1.3.4 Halaman Utama admin

Halaman utama admin adalah halaman yang akan ditampilkan pertama kali ketika admin mengakses sistem setelah melakukan login. Antarmuka halaman utama admin Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pulau Bintan dapat dilihat pada **Gambar 4.6**.



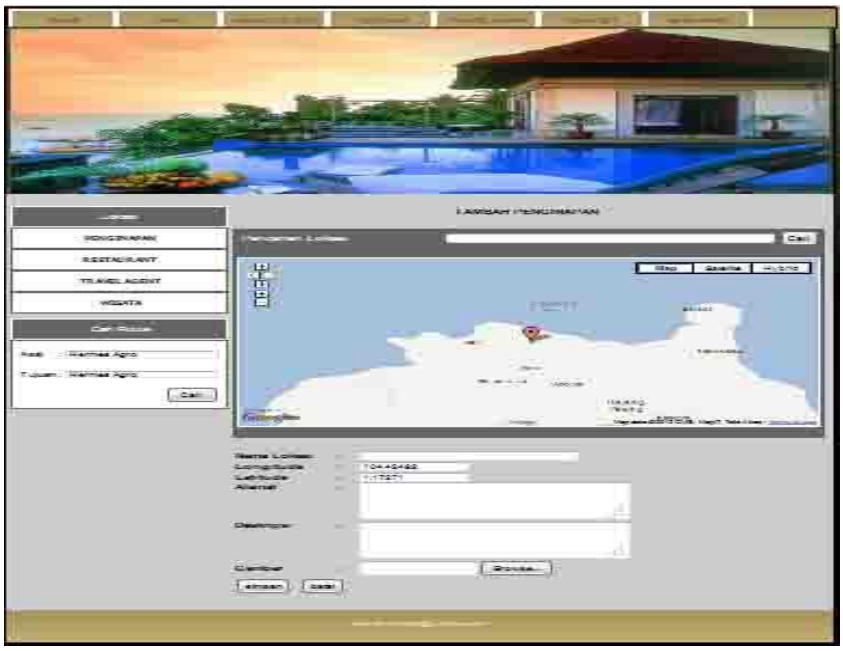
Gambar 4.6 Halaman Utama Admin

4.1.3.5 Halaman Informasi Wisata

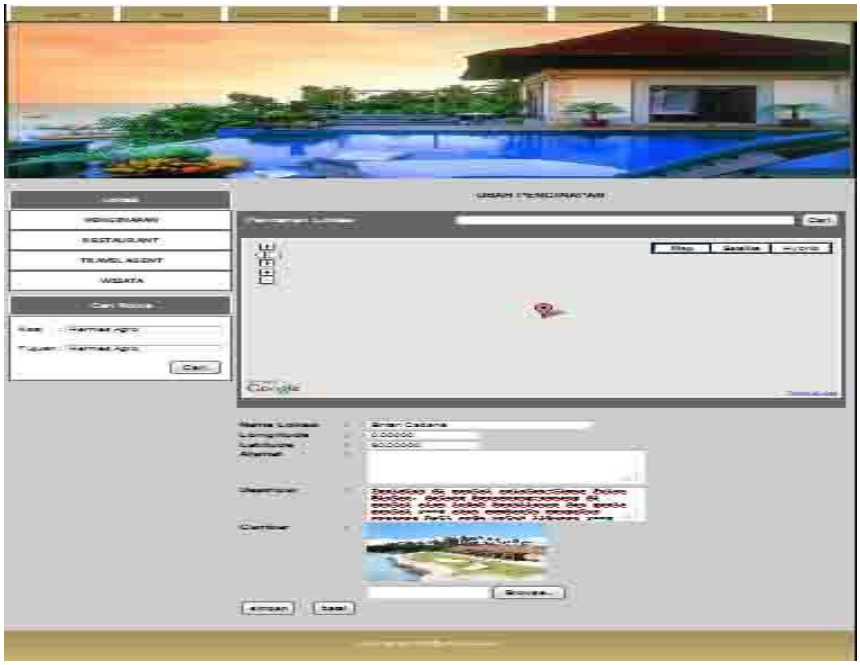
Halaman informasi wisata adalah halaman yang akan ditampilkan ketika admin mengakses fitur map. Antarmuka halaman informasi wisata Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pulau Bintan dapat dilihat pada **Gambar 4.7**.



Gambar 4.7 Halaman Tampilan Wisata



Gambar 4.8 Halaman Tambah Wisata



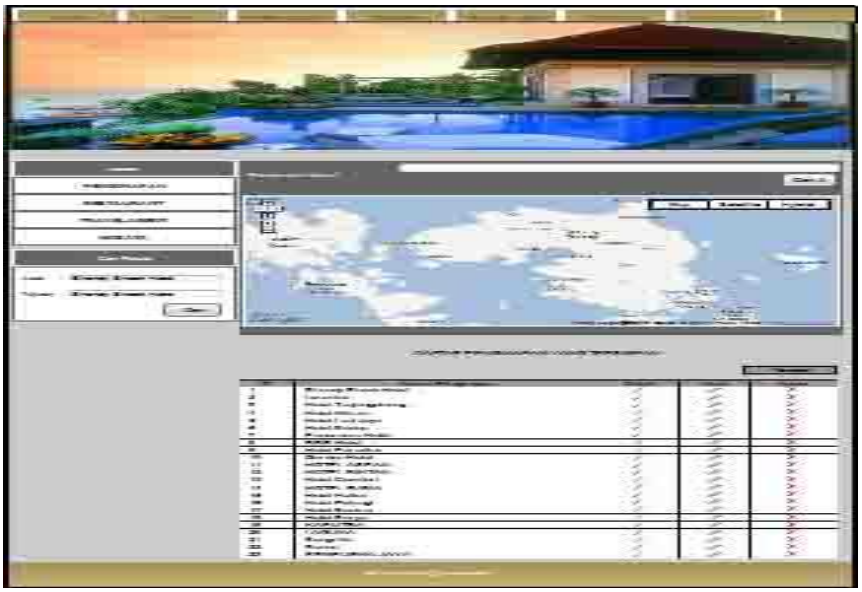
Gambar 4.9 Halaman Ubah Wisata



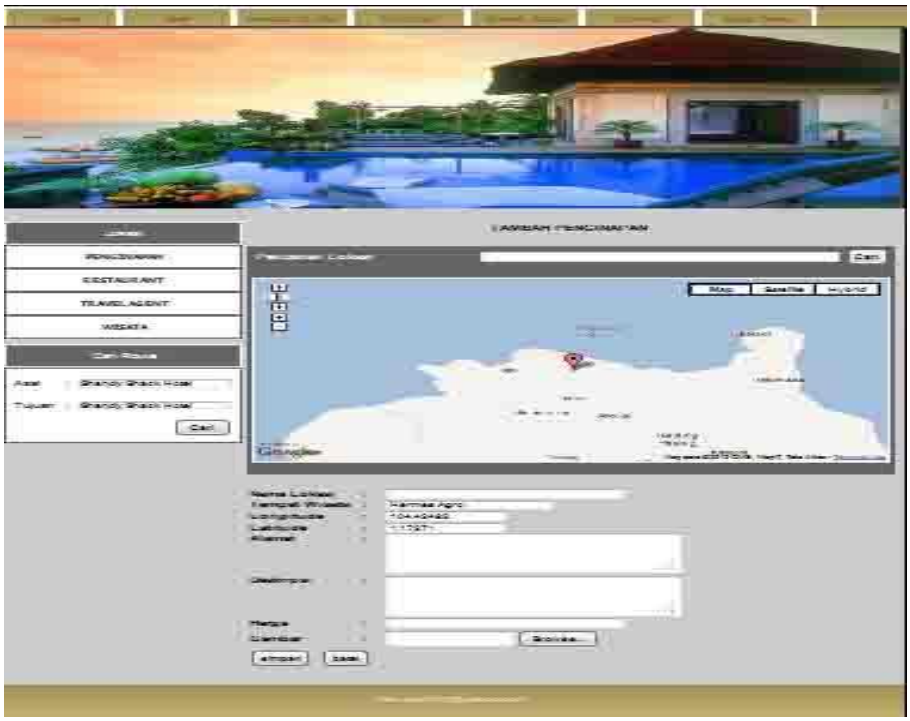
Gambar 4.10 Halaman Detail Wisata

4.1.3.6 Halaman Informasi Penginapan

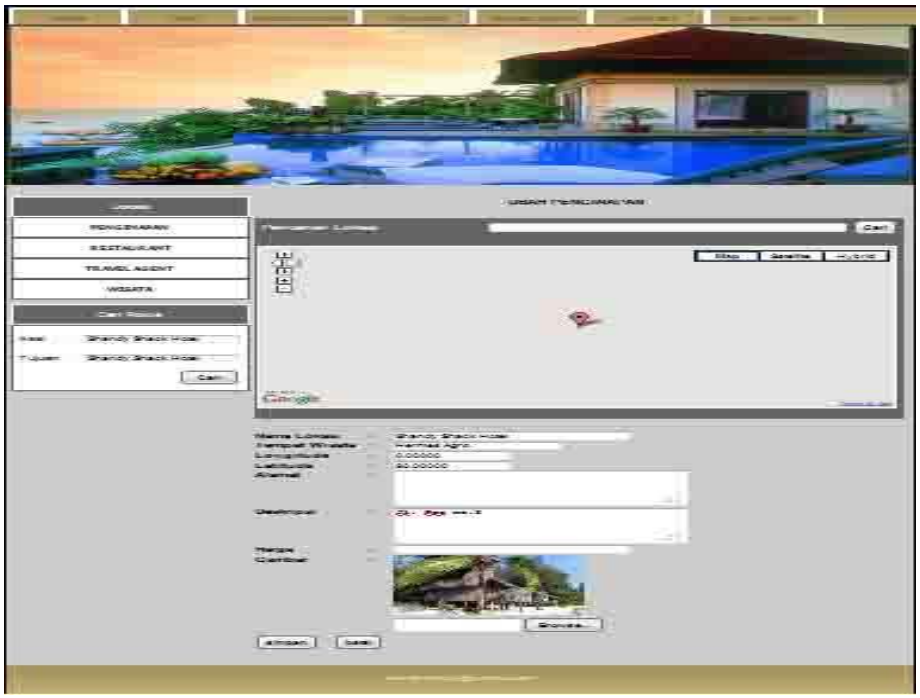
Halaman informasi penginapan adalah halaman yang akan ditampilkan ketika admin mengakses fitur map. Antarmuka halaman informasi penginapan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pulau Bintan dapat dilihat pada **Gambar 4.11**



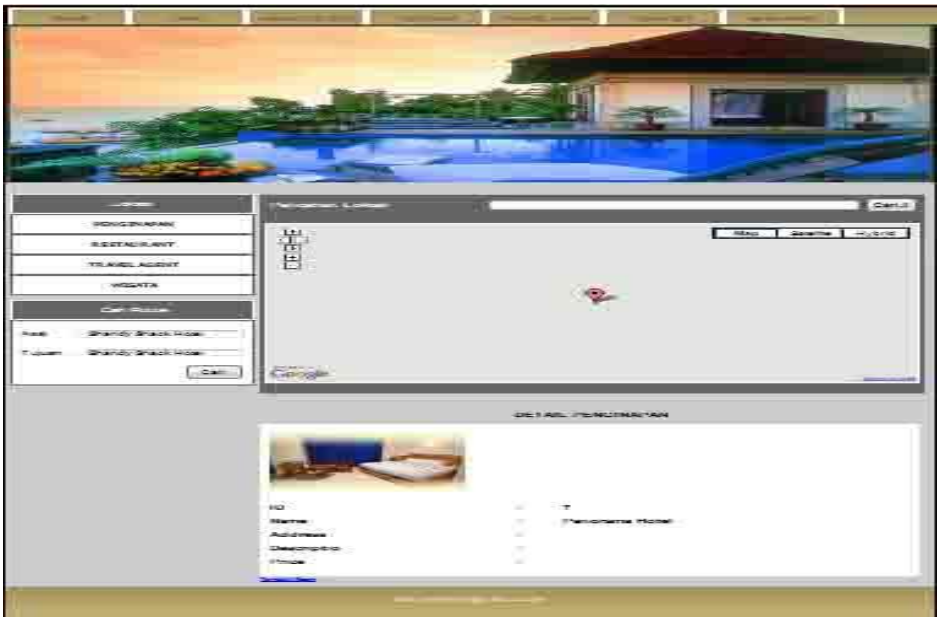
Gambar 4.12 Halaman Utama Penginapan



Gambar 4.13 Halaman Tambah Penginapan



Gambar 4.14 Halaman Ubah Penginapan



Gambar 4.15 Halaman Detail Penginapan

4.1.4 Implementasi *Database*

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi pemrograman MySQL, implementasi basis data dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut :

1. **Tabel Buku Tamu**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `adm_kec` (
  `KECAMATAN` varchar(20) NOT NULL,
  `KABUPATEN` varchar(20) NOT NULL,
  `id_adm_kec` int(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_adm_kec`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. **Tabel Login**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `login` (
  `username` varchar(10) NOT NULL,
  `password` varchar(10) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`username`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. Tabel Penginapan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `penginapan` (
  `Name` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `Descriptio` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `Long` decimal(8,5) NOT NULL,
  `Lat` decimal(8,5) NOT NULL,
  `id_hotel` int(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `gambar` varchar(50) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_hotel`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=102 ;
```

4. Tabel Wisata

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `wisata` (
  `Name` varchar(20) NOT NULL,
  `Descriptio` text NOT NULL,
  `Long` int(20) NOT NULL,
  `Lat` int(20) NOT NULL,
  `id_wisata` int(20) NOT NULL,
  `gambar` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_wisata`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5. **Tabel Travel Agent**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `travel_agent` (
  `LAYER` varchar(20) NOT NULL,
  `GM_TYPE` varchar(20) NOT NULL,
  `Name` varchar(20) NOT NULL,
  `Telepon` varchar(20) NOT NULL,
  `Long` int(20) NOT NULL,
  `Lat` int(20) NOT NULL,
  `id_travel` int(20) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

6. **Tabel Room**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `room` (
‘id_room’ int(20) NOT NULL,
 `nama_room` varchar(40) NOT NULL,
 `harga` int(11) NOT NULL,
 `Long` int(20) NOT NULL,
  `deskripsi` text NULL,
  `id_hotel` int(20) NOT NULL
```

```
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.2 Pengujian Alpha

Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, perancangan, dan pengkodean. Pengujian yang digunakan untuk menguji sistem ini adalah metode pengujian *black-box*. Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

4.2.1 Rencana Pengujian

Pengujian fungsi sistem informasi geografis pariwisata Pulau Bintan ini dilakukan dengan menggunakan metode Black Box. Pengujian dilakukan pada fungsi-fungsi sistem untuk menentukan apakah fungsi tersebut telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

a. Rencana Pengujian admin

Tabel 4.1 Rencana Pengujian Admin

Menu yang di uji	**Detail Pengujian**	**Jenis Uji**
Login	Verifikasi data login admin	*Black box*
Mengelola data penginapan	Tambah data penginapan	*Black box*
	Ubah data penginapan	*Black box*
	Hapus data penginapan	*Black box*

Mengelola data travel agent	Tambah data travel agent	*Black box*
	Ubah data travel agent	*Black box*
	Hapus data travel agent	*Black box*
Mengelola data wisata	Tambah data wisata	*Black box*
	Ubah data wisata	*Black box*
	Hapus data wisata	*Black box*
Mengelola data buku tamu	Hapus data buku tamu	*Black box*

b. Rencana Pengujian Turis

Tabel 4.2 Rencana Pengujian Turis

Menu yang di uji	**Detail Pengujian**	**Jenis Uji**
Map	Melihat tampilan Peta	*Black box*
Search	Melakukan pencarian lokasi	*Black box*
Detail	Melihat informasi data yang dipilih	*Black box*
Find Route	Mencari rute lokasi yang dituju	*Black box*
Buku Tamu	Mengisi Buku Tamu	*Black box*

4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian

4.2.2.1 Cek halaman

Tiap-tiap menu sistem diuji untuk menentukan apakah setiap link halaman sudah berfungsi dengan baik. Pengujian fungsi ini dijelaskan dalam tabel pengujian berikut :

Tabel 4.3 Pengujian fungsi cek halaman

Nama fungsi	Cek halaman
Tujuan	Untuk menguji link menu berfungsi dengan baik
Aktor	Turis,pegawai
Kondisi Awal	Beada pada halaman utam sebelum menekan tombol navigasi
Kondisi akhir	Masuk ke halaman web sesuai dengan tombol menu yang ditekan.
Skenario	1) Aktor menekan tombol navigasi halaman yang diinginkan 2) Sistem akan memeriksa keberadaan halaman 3) Jika halaman tersebut exist, maka actor akan dibawa ke halaman yang diinginkan sesuai dengan tombol yang ditekan.
Hasil yang didapat	Aktor masuk ke halaman yang diinginkan sesuai dengan tombol yang ditekan.
Kesimpulan	Fungsi berjalan dengan baik.

4.2.2.2 *Loading* Peta

Fungsi *loading* peta diuji untuk menentukan apakah peta digital berhasil ditampilkan saat actor memasuki menu peta pariwisata sistem informasi geografis pariwisata Pulau Bintan. Pengujian fungsi ini dijelaskan pada tabel pengujian berikut ini :

Tabel 4.4 Pengujian fungsi loading peta

Nama fungsi	Loading peta
Tujuan	Untuk menguji apakah peta digital berhasil ditampilkan
Aktor	Turis, pegawai
Kondisi Awal	Tampilan menu peta pariwisata
Kondisi Akhir	Peta pariwisata Pulau Bintan ditampilkan
Skenario	1) Aktor menekan menu pariwisata 2) Sistem akan me*request* peta melalui Google Maps lalu menampikan objek yang di *request.*
Hasil yang didapat	Peta Pariwisata Pulau Bintan berhasil ditampilkan.
Kesimpulan	Fungsi berjalan dengan baik.

4.2.2.3 *Login*

Fungsi *login* diuji untuk menentukan apakah admin dapat mengakses administrator dan pegawai dapat mengakses halaman *edit* data setelah *login*. Pengujian fungsi ini dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Pengujian fungsi *Login.*

Nama Fungsi	Login
Tujuan	Untuk menentukan apakah factor dapat login ke dalam sistem
Aktor	Admin
Kondisi awal	Tampilan menu *login*
Kondisi Akhir	Aktor berhasil *login* dan masuk ke halaman peta pariwisata dan melakukan pengolahan data.
Skenario	1) Aktor berada di halaman untuk *login* 2) Aktor memasukkan username dan *password* 3) Sistem mengecek validasi *login* 4) Jika berhasil, maka aktor dapat masuk ke halaman *edit* data.

Hasil yang didapat	Aktor berhasil masuk ke halaman edit data setelah melakukan *login.*
Kesimpulan	Fungsi berjalan dengan baik.

4.2.2.4 Pengolahan Data

Fungsi ini diuji untuk menentukan apaka admin dapat melakukan pengolahan data seperti tambah, eidt dan hapus dengan baik.Tabel pengujian untuk fungsi iniadalah sebagai berikut:

1. Tambah data

   Fungsi ini diuji untuk menentukan apakah data yang dimasukkan berhasil disimpan di dalam *database*. Berikut adalah tabel pengujian untuk fungsi tambah data.

Tabel 4.6 Pengujian fungsi tambah data

Nama fungsi	Tambah data
Tujuan	Untuk menguji apakah data yang dimasukkan berhasil disimpan dalam *database.*
Aktor	Admin
Kondisi awal	Tampilan menu login
Kondisi akhir	Data yang diinput tersimpan dalam *database*
Skenario	1) Aktor login ke dalam menu admin 2) Aktor memasuki menu peta pariwisata 3) Aktor memilih menu yang akan ditambah datanya 4) Aktor menekan menu tambah 5) Aktor memasukkan data inputan 6) Aktor menekan tombol simpan 7) Sistem menyimpan data tersebut ke dalam *database* 8) Sistem menampilkan kembali data yang telah tersimpan tersebut ke *web browser*

Hasil yang didapat	Data yang diinput oleh aktor berhasil tersimpan dalam *database;*
Kesimpulan	Fungsi berjalan dengan baik

2. Edit data

   Fungsi ini diuji untuk menentukan apakah data yang diedit berhasil disimpan di dalam *database*. Berikut adalah tabel pengujian untuk fungsi edit data.

Tabel 4.7 Pengujian fungsi edit data

Nama fungsi	Edit data
Tujuan	Untuk menguji apakah data yang diedit berhasil disimpan dalam *database.*
Aktor	Admin
Kondisi awal	Tampilan menu login
Kondisi akhir	Data yang diedit tersimpan dalam *database*
Skenario	1) Aktor login ke dalam menu admin 2) Aktor memasuki menu peta pariwisata 3) Aktor memilih menu yang akan diedit datanya. 4) Aktor menekan menu ubah 5) Aktor memasukkan data inputan yang akan diedit 6) Aktor menekan tombol simpan 7) Sistem menyimpan data tersebut ke dalam *database* 8) Sistem menampilkan kembali data yang telah tersimpan tersebut ke *web browser*
Hasil yang didapat	Data yang diedit oleh aktor berhasil tersimpan dalam *database;*
Kesimpulan	Fungsi berjalan dengan baik

3. Hapus data

   Fungsi ini diuji untuk menentukan apakah data yang akan dihapus sudah tidak tersimpan lagi di dalam *database.* Berikut adalah tabel pengujian untuk fungsi hapus data.

Tabel 4.8 Pengujian fungsi hapus data

Nama fungsi	Hapus data
Tujuan	Untuk menguji apakah data yang dihapus sudah tidak tersimpan lagi dalam *database.*
Aktor	Admin
Kondisi awal	Tampilan menu login
Kondisi akhir	Data yang dihapus tidak tersimpan dalam *database*
Skenario	1) Aktor login ke dalam menu admin 2) Aktor memasuki menu peta pariwisata 3) Aktor memilih menu yang akan dihapus datanya. 4) Aktor menekan menu hapus 5) Sistem menghapus data dari *database.*
Hasil yang didapat	Data yang dihapus sudah tidak tersimpan lagi di dalam *database*.
Kesimpulan	Fungsi berjalan dengan baik

4.2.2.5 Info Peta

Fungsi ini diuji untuk menentukan apakah sistem sudah berhasil menampilkan informasi peta dengan melakukan klik lokasi pada peta. Pengujian fungsi ini dijelaskan pada tabel pengujian berikut ini :

Tabel 4.9 Pengujian fungsi info peta

Nama fungsi	Info Peta
Tujuan	Untuk menentukan apakah user dapat informasi lokasi pada peta
Aktor	Admin, Turis
Kondisi awal	Tampilan menu utama
Kondisi akhir	Aktor berhasil melihat informasi tentang lokasi yang terdapat di peta.
Skenario	1) Aktor memilih menu pariwisata 2) Aktor memilih tool info 3) Aktor melakukan klik lokasi yang ingin dilihat informasinya.
Hasil yang didapat	Aktor berhasil melihat informasi tentang lokasi yang

	dikehendaki.
Kesimpulan	Fungsi berjalan dengan baik

4.2.2.6 Cari Lokasi

Fungsi ini diuji untuk menentukan apakah sistem sudah berhasil menampilkan lokasi yang dicari turis maupun admin sesuai dengan input pilihan lokasi yang diinginkan. Pengujian fungsi ini dijelaskan pada tabel pengujian berikut ini :

Tabel 4.10 Pengujian fungsi cari lokasi

Nama fungsi	**Cari lokasi**
Tujuan	Untuk menentukan apakah user dapat melakukan pencarian lokasi pada peta.
Aktor	Turis
Kondisi awal	Masuk ke menu map kemudian memilih menu pencarian lokasi
Kondisi akhir	Aktor berhasil melakukan pencarian lokasi yang dikehendaki
Skenario	1) Aktor menekan menu map 2) Aktor memasukkan input prncarian lokasi 3) Lokasi ditemukan kemudian peta ditampilkan.
Hasil yang didapat	Aktor berhasil melakukan pencarian lokasi
Kesimpulan	Fungsi berjalan dengan baik

4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha

Hasil kesimpulan pengujian Alpha yang telah dilakukan terhadap fungsi-fungsi yang terdapat dalam sistem dirangkum di dalam tabel berikut ini :

(Lihat Tabel 4.3 – 4.10)

Tabel 4.11 Tabel kesimpulan pengujian fungsi

Nama Fungsi	Hasil
Cek halaman	Fungsi berjalan dengan baik
Loading peta	Fungsi berjalan dengan baik
Login	Fungsi berjalan dengan baik
Penolahan data (tambah)	Fungsi berjalan dengan baik
Pengolahan data (edit)	Fungsi berjalan dengan baik
Pengolahan data (hapus)	Fungsi berjalan dengan baik
Info peta	Fungsi berjalan dengan baik
Cari lokasi	Fungsi berjalan dengan baik

Berdasarkan tabel di atas, maka pengujian fungsi yang dilakukan telah berjalan degan baik sesuai dengan target yang diharapkan.

4.4 Pengujian Beta

Pengujian beta dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas dari perangkat lunak yang dibangun, apakah sudah sesuai dengan harapan atau belum, untuk itu dalam pengujian beta dilakukan penelitian dengan cara memberikan kuesioner pada calon pengguna perangkat lunak yang dibangun. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif.

4.4.1 Wawancara Pengguna

Kuesioner disebarkan menggunakan teknik sampling yaitu *Simple Random Sampling* yang disebarkan kepada 10 pengguna. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan sistem yang baru. Kuesioner ini terdiri dari 5 pertanyaan (contoh kuesioner dapat diliihat pada lampiran).

Pertanyaan yang muncul pada pengujian beta ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah anda setuju bahwa tampilan aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Pulau Bintan yang dibangun cukup menarik?
2. Apakah anda setuju bahwa aplikasi ini mempermudah turis dalam mendapatkan informasi?
3. Apakah anda setuju bahwa fitur pencarian mempermudah turis dalam mencari lokasi yang diinginkan?
4. Apakah anda setuju bahwa aplikasi ini mempermudah admin dalam mengolah data pariwisata di Pulau Bintan?
5. Apakah anda setuju bahwa aplikasi Sistem Informasi Geografis ini membantu meningkatkan kualitas Dinas Pariwisata dalam melakukan promosi wisata?

Berdasarkan data hasil kuesioner tersebut, dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus:

$$R = P/Q * 100\%$$

Keterangan: P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

Q = Jumlah responden

R = Nilai Prosentase

1. Apakah anda setuju bahwa tampilan aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Pulau Bintan yang dibangun cukup menarik?

Tabel 4.12 Hasil pengujian kuesioner soal nomor 1

Pilihan	Keterangan	Responden	Prosentase
A	Sangat setuju	8	80%
B	Setuju	2	20&
C	Biasa saja	0	0
D	Tidak setuju	0	0
E	Sangat tidak setuju	0	0

2. Apakah anda setuju bahwa aplikasi ini mempermudah Turis dalam mendapatkan informasi ?

Tabel 4.13 Hasil pengujian kuesioner soal nomor 2

Pilihan	Keterangan	Responden	Prosentase
A	Sangat setuju	6	60%
B	Setuju	4	40%
C	Biasa saja	0	0
D	Tidak setuju	0	0
E	Sangat tidak setuju	0	0

3. Apakah anda setuju bahwa fitur Pencarian mempermudah turis dalam mencari lokasi yangdiinginkan?

Tabel 4.14 Hasil pengujian kuesioner soal nomor 3

Pilihan	Keterangan	Responden	Prosentase
A	Sangat setuju	7	70%
B	Setuju	3	30%
C	Biasa saja	0	0
D	Tidak setuju	0	0
E	Sangat tidak setuju	0	0

4. Apakah anda setuju bahwa aplikasi ini mempermudah admin dalam mengolah data pariwisata di Pulau Bintan?

Tabel 4.15 Hasil pengujian kuesioner soal nomor 4

Pilihan	Keterangan	Responden	Prosentase
A	Sangat setuju	2	20%
B	Setuju	8	80%
C	Biasa saja	0	0
D	Tidak setuju	0	0
E	Sangat tidak setuju	0	0

5. Apakah anda setuju bahwa aplikasi Sistem Informasi Geografis ini membantu meningkatkan kualitas Dinas Pariwisata dalam melakukan promosi wisata?

Tabel 4.52 Hasil pengujian kuesioner soal nomor 5

Pilihan	Keterangan	Responden	Prosentase
A	Sangat setuju	2	20%
B	Setuju	8	80%
C	Biasa saja	0	0
D	Tidak setuju	0	0
E	Sangat tidak setuju	0	0

4.4.2 Wawancara Admin

Wawancara dilakukan kepada Pegawai bidang pemasaran wisata di Dinas Pariwisata Pulau Bintan.

Pertanyaan yang muncul pada pengujian beta ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menurut anda tampilan aplikasi yang dibangun?
2. Menurut anda apakah penggunaan aplikasi ini mudah dimengerti (mudah diterapkan)?
3. Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu anda dalam pengolahan data pariwisata?
4. Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu dalam pengolahan data pariwisata secara keseluruhan?
5. Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah anda menghasilkan informasi yang akurat ?

Kesimpulan Hasil Pengujian Beta

Dari pengujian beta yang telah dilakukan, berdasarkan pilihan kategori jawaban dari kuesioner yang telah disebarkan kepada *user* , maka dapat disimpulkan bahwa bahwa secara fungsional sistem informasi geografis ini sudah dapat menghasilkan output yang diharapkan dan bersifat *user friendly* sehingga menjadi media transaksi yang dapat memperluas penyebaran informasi.