

Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Aktivitas Wisata (anexplore.id)

Febriana Santana¹, Bagus Putu Wahyu Nirmala², Eka Grana Aristyana Dewi³

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Primakara

Denpasar, Bali

Email: febrianasantana20@gmail.com¹, bagus.p.wahyu@gmail.com², aris@primakara.ac.id³

Abstrak—Bali merupakan salah satu tujuan wisata utama di Indonesia. Pulau Bali yang dikenal hampir di seluruh dunia menjadi salah satu destinasi favorit. Banyaknya wisatawan domestik dan mancanegara yang datang ke Bali membuat industri pariwisata di Bali berkembang pesat. Sehingga, pemandu wisata di Bali jumlahnya terbilang cukup banyak.

Adanya sistem komisi dalam dunia pariwisata memberikan peluang bagi setiap orang untuk mendapatkan penghasilan tambahan yaitu dengan cara mengajaknya untuk melakukan aktivitas wisata. Peluang tersebut tentunya memberikan dampak yang positif bagi masyarakat luas dalam menghasilkan pendapatan tambahan tanpa meninggalkan pekerjaan utamanya.

Pada penelitian ini telah dilakukan wawancara kepada *reservation True Bali Experience*, 63 agen tenaga lepas yang sekaligus menjadi pengguna aktivitas wisata dan 33 pengguna aktivitas wisata. Hasil wawancara yang didapat dari agen tenaga lepas diharapkan agar proses pemesanan aktivitas wisata dapat dilakukan secara daring. Agar memudahkan pemesanan aktivitas wisata tersebut, maka pada penelitian ini dikembangkan sistem informasi pemesanan daring aktivitas wisata di *Anexplore.id*. Selain itu, penelitian ini juga membahas pembagian komisi bagi yang terdaftar menjadi agen tenaga lepas. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PHP dengan menggunakan metode Agile sebagai fondasi sistem. Penelitian ini berhasil mengembangkan sistem informasi pemesanan aktivitas wisata secara daring, dengan menggunakan uji fungsionalitas sistem menggunakan *black box testing*.

Kata Kunci: Tenaga Lepas, Agile, PHP, Pemesanan Daring

Abstract—Bali is one of the main tourist destinations in Indonesia. The island of Bali which is known to be known almost all over the world is one of the most favorite destinations. The large number of domestic and foreign tourists who come to Bali make the tourism industry in Bali grow rapidly. So, there are quite a lot of tour guides in Bali.

The existence of a commission system in the world of tourism provides an opportunity for everyone to earn additional income by inviting them to do tourism activities. These opportunities have a positive impact on the wider community in generating additional income without having to leave their main job.

In this research, interviews were conducted on the *True Bali Experience reservation*, 63 freelance agents who are also users of

tourism activities and 33 users of tourism activities. The results of interviews obtained from freelance agents hope that the booking process for tourism activities can be done online. In order to facilitate ordering these tourism activities, this research has developed an information system for online ordering of tourism activities at Anexplore.id. In addition, this research also discusses the distribution of commissions for those who are registered as freelancing agents. The programming language used in this research is PHP using the Agile method as the system foundation. This research has succeeded in developing an information system for booking tourism activities online, using a system functionality test using black box testing.

Keywords: Freelance, Agile, PHP, Online Ordering

I. PENDAHULUAN

Bali atau yang juga sering disebut pulau dewata merupakan salah satu provinsi yang ada di Indonesia. Bali memiliki keragaman potensi wisata meliputi potensi wisata alam dan potensi wisata budaya disertai dengan keramahamtaman masyarakatnya menjadikan Bali sebagai daerah tujuan wisata utama di Indonesia [1]. Nama Bali bahkan telah dikenal hampir di seluruh mancanegara. Hal ini terbukti dari masuknya Bali sebagai salah satu destinasi paling favorit urutan ke lima di dunia dari 25 destinasi terbaik hasil *Travelers Choice 2019* versi *TripAdvisor* seperti dilansir oleh *IDN Times* [2]. Kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari tahun ke tahun. Badan Pusat Statistik mencatat kunjungan wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia secara kumulatif pada periode Januari sampai dengan September 2019 mencapai 12,27 juta kunjungan, naik 2,63 persen dibanding periode yang sama di tahun sebelumnya yang berjumlah 11,96 juta kunjungan [3].

Banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Bali telah membuat industri pariwisata di Bali berkembang pesat dan telah banyak memberikan manfaat berupa penciptaan lapangan pekerjaan. Perkembangan pariwisata di Bali menjadikan industri ini merupakan andalan dalam perekonomian daerah

dan pembangunan daerah [4]. Perkembangan industri pariwisata tentunya tidak luput dari berbagai produk berupa layanan aktivitas yang ditawarkan industri tersebut, seperti *elephant riding*, *horse riding*, *watersport* dan masih banyak lagi.

Indonesia terutama di Bali yang memiliki banyak destinasi wisata tentunya memiliki pemandu wisata yang jumlahnya terbilang cukup banyak. Menurut HPI (Himpunan Pramuwisata Indonesia) terdapat 3504 pemandu wisata yang berada di Bali [5]. Jumlah pemandu wisata yang terdaftar dalam HPI merupakan gabungan dari sebagian jumlah pemandu wisata lepas dan pemandu wisata pekerja tetap di penyedia layanan wisata. Pemandu wisata merupakan sebuah pekerjaan lapangan yang menuntut seseorang untuk bekerja di lokasi *outdoor*. Adanya sistem pemesanan aktivitas wisata secara online tentunya akan mempermudah pemandu wisata dalam melakukan pemesanan aktivitas wisata. Oleh sebab itu, penulis mengusulkan untuk membuat “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Aktivitas Wisata Anexplore.id” untuk mempermudah dalam proses pemesanan aktivitas wisata yang ada di Bali. Tidak hanya mempermudah dalam proses pemesanan, akan tetapi juga dapat memperoleh penghasilan tambahan yaitu dengan cara menjadi *guide freelance*. Cara untuk menjadi *guide freelance* yaitu dengan mengajak wisatawan untuk melakukan aktivitas wisata, sehingga *guide freelance* nantinya akan mendapatkan komisi dari pemesanan tersebut. Untuk menjadi *guide freelance* tidaklah terpatok hanya bagi pemandu wisata saja, akan tetapi juga bisa untuk masyarakat umum. Sehingga, hal tersebut tentunya memberikan dampak yang positif bagi masyarakat luas dalam menghasilkan pendapatan tambahan tanpa meninggalkan pekerjaan utamanya.

II. LANDASAN TEORI

A. Startup

Startup merupakan sebuah perusahaan rintisan yang belum lama beroperasi yang dirancang untuk menciptakan produk atau jasa ditengah ketidakpastian yang ekstrem [6]. Pengembangan industri digital yang begitu pesat di Indonesia bermula pada tahun 2016 yang didukung dengan adanya kebijakan pemerintah untuk menggerakkan 1000 *Startup* Digital [7]. Sejak saat itulah banyak *startup* bermunculan di Indonesia. Banyaknya *startup* di Indonesia diharapkan agar dapat mendorong perekonomian di Indonesia kearah positif melalui beragam inovasi yang dihadirkan.

B. Freelance

Freelance merupakan pekerja lepas yang memiliki fleksibilitas waktu serta dapat bekerja dimanapun. Menurut Mustofa (2018) ada beberapa manfaat yang dirasakan oleh

suatu perusahaan dalam merekrut *freelance* yaitu sebagai berikut:

1. Hemat.
Memiliki keuntungan finansial, karena perusahaan hanya membayar *freelance* berdasarkan proyek dalam jangka waktu tertentu, tanpa perlu membayar beragam biaya tunjangan selayaknya pegawai tetap.
2. Ide – ide kreatif.
Freelancer cenderung lebih bebas memberi masukan yang lebih objektif terhadap perusahaan yang menyewa jasanya, tanpa merasa takut terhadap struktur hierarki ataupun jenjang karier yang berdampak pada jangka waktu yang panjang.
3. Tenaga terampil.
Freelance lebih cenderung memiliki peluang waktu yang lebih banyak untuk berkembang dibandingkan dengan pegawai tetap, dikarenakan *freelance* tidak mempunyai ikatan pada suatu pekerjaan dan struktur tersebut. Selain itu hanya *freelance* yang memiliki pengetahuan luas dan berpengalamanlah yang akan unggul dalam persaingan yang ada.
4. Fleksibel.
Freelance lebih fleksibel dalam hal waktu, jangka waktu yang diberikan oleh perusahaan akan diupayakan untuk memenuhi permintaan tersebut.
5. Pelayanan.
Freelance biasanya senantiasa menjaga reputasinya, demi menjaga kepercayaan dari kliennya, sehingga mereka akan berusaha untuk disiplin terhadap *deadline* (tanggal waktu pekerjaan). Nama baik merupakan salah satu aset penting bagi *freelance*, karena *freelance* tidak ingin reputasinya tercoreng dan tidak dipercaya lagi.
Berdasarkan manfaat di atas, tentunya keberadaan *freelance* dapat menjadi sebuah peluang atau kesempatan dalam dunia bisnis [8].

C. Bahasa Permodelan UML

UML atau *Unified Modeling Language* merupakan bahasa permodelan standar untuk permodelan berorientasi objek. UML juga merupakan sebuah bahasa permodelan yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menyepifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan sebuah sistem pengembangan *software* berbasis *Object-Oriented* [9]. UML tidak hanya sekedar diagram akan tetapi juga menjelaskan konteksnya. Adapun maksud diaplikasikan UML yaitu sebagai berikut [10]:

1. Merancang perangkat lunak
2. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
3. Menjabarkan sistem untuk analisis dan kebutuhan sistem.

Mendokumentasi sistem yang ada, proses – proses dan organisasinya.

D. Bahasa Pemrograman PHP

Bahasa pemrograman merupakan prosedur penulisan dengan menggunakan aturan penulisan tertentu disertai dengan *statement* yang tepat ke dalam program komputer [11]. Terdapat banyak bahasa pemrograman yang muncul hingga saat ini diantaranya yaitu PHP, Java, JavaScript, C, dll. PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa *script server-side* yang digunakan untuk pengembangan *web*, sehingga data yang ada diproses pada server terlebih dahulu [12]. PHP merupakan bahasa yang kompatibel dengan banyak server dan didukung oleh banyak *platform*. Selain itu PHP juga dirancang untuk membangun *web* yang dinamis.

E. JavaScript

JavaScript merupakan bahasa pemrograman *web* yang bersifat *client-side*, yaitu tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh *client* [13]. JavaScript berbeda dengan Java, meskipun memiliki nama yang hampir serupa. JavaScript memiliki kemampuan akses yang cukup tinggi dalam pengaksesan melalui *browser*, dengan menggunakan JavaScript sebuah halaman *web* juga akan lebih dinamis dan interaktif terhadap *user*.

F. Basis Data MYSQL

Basis data merupakan kumpulan dari beberapa data yang saling berhubungan yang dikelompokkan dalam sebuah atau beberapa tabel yang berisikan informasi yang nyata untuk sebuah perusahaan [14]. Basis data sangatlah penting bagi sebuah perusahaan terutama pada zaman yang serba digital saat ini yang segala data dan informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan sudah digitalisasi. Oleh sebab itu, sebuah perusahaan wajib memiliki aplikasi yang mendukung pembuatan basis data tersebut. Saat ini banyak sekali aplikasi untuk mendukung pembuatan basis data tersebut, diantaranya yaitu MySQL, Microsoft SQL Server, Microsoft Access, Oracle dll. Pada penelitian ini penulis menggunakan MySQL dikarenakan MySQL merupakan *software* basis data *open source* yang populer, sintaknya mudah dipahami dan mendukung bahasa pemrograman PHP.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Agile. Metode Agile merupakan metode permodelan perangkat lunak yang mengutamakan fleksibilitas terhadap perubahan-perubahan yang terjadi selama proses pembangunan perangkat lunak [15]. Penelitian ini

menggunakan metode Agile dikarenakan fleksibilitasnya, dimana hasil dari analisis yang telah dilakukan diawal proyek masih dapat dilakukan perubahan tergantung dari kebutuhan sistem. Metode Agile dibagi menjadi enam tahapan yakni *requirements, plan, design, development, release, dan track & monitor*.



Gambar 1. Tahapan Metode Agile

A. Requirements

Tahapan awal pengembangan sistem yaitu membahas dan mendefinisikan kebutuhan sistem. Kebutuhan sistem yang diperlukan yaitu dengan cara pengumpulan data kebutuhan, yang didapat melalui wawancara dengan berbagai pihak terkait dan mengadopsi serta membandingkan beberapa *website* sejenis.

B. Plan

Tahapan ini membahas apa saja yang akan dilaksanakan pada tahap pengembangan sistem. Membahas yang dimaksud dalam tahap ini yaitu mengelompokkan dan mendeskripsikan gambaran umum dari sistem yang akan dikembangkan serta membuat perkiraan waktu yang dibutuhkan dalam mengembangkan sistem. Jika dirasa beberapa kebutuhan sistem memiliki risiko yang cukup tinggi maka akan diimplementasikan terlebih dulu.

C. Design

Setelah tahap *plan* selesai, maka selanjutnya yaitu membuat rancangan sistem yang menggambarkan alur sistem berdasarkan dokumentasi yang ada. Rancangan sistem yang dibuat haruslah jelas dan detail sehingga tidak membuat sistem nantinya memiliki fungsi yang ambigu. Adapun rancangan sistem yang dibuat yaitu meliputi desain UI, arsitektur basis data dan beberapa prosedur.

D. Development

Tahapan ini yaitu mengimplementasikan kode-kode berdasarkan desain yang telah ditentukan sehingga berbagai *fitur* pada sistem yang telah dikembangkan sesuai dengan fungsional dari masing-masing *user*.

E. Release

Tahap ini bisa dikatakan merupakan tahap peluncuran sistem yang telah dikembangkan untuk memasuki tahap testing atau pengujian fungsional sistem.

F. Track & Monitor

Pada tahapan ini dilakukan uji coba dan evaluasi terhadap sistem untuk menyempurnakan sistem yang telah dikembangkan. Proses pengujian ini yaitu dengan menguji berbagai *fitur* yang ada apakah bekerja dengan fungsionalitasnya atau tidak. Selain itu tahap ini juga menguji sistem yang dikembangkan tidak terjadi *bug* atau berfungsi dengan baik.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini melakukan wawancara kepada *reservation* True Bali Experience, 63 *guide freelance* yang sekaligus menjadi pengguna aktivitas wisata dan 33 pengguna aktivitas wisata. Pemilihan jumlah sampel pada wawancara penelitian ini mengacu pada penelitian Suharsimi Arikunto (2010) yang menyatakan bahwa jika subjeknya kurang dari 100 orang maka sebaiknya diambil semuanya, akan tetapi jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih [16].

Sampel sejumlah 63 orang didapatkan berdasarkan 20% dari 315 populasi yang ada. Sedangkan populasi yang dimaksud yaitu diambil dari 4 *group guide freelance* yang terdiri sebagai berikut:

1. Roda Nusantara terdapat 114 *guide*
2. Partner Bali Tour terdapat 80 *guide*
3. Adashi Bali terdapat 54 *guide*
4. Rajawali Travel Bali terdapat 67 *guide*

Alasan penulis menggunakan 20% pada penentuan ukuran jumlah sampel yaitu karena:

- a. Jumlah *guide* sebesar 315, sehingga tidak mungkin diambil semua untuk menjadi sampel.
- b. Agar semua *group guide freelance* terwakili menjadi sampel.
- c. Keterbatasan waktu dan biaya dalam proses penelitian.

Adapun teknik pengambilan sampel, dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Teknik *proportionate stratified random sampling* merupakan metode pengambilan sampel dimana populasi memiliki strata secara proporsional [17]. Agar semua *group guide freelance* dapat terwakili, maka sampel diambil dari masing-masing *group guide freelance* dengan proporsi sama.

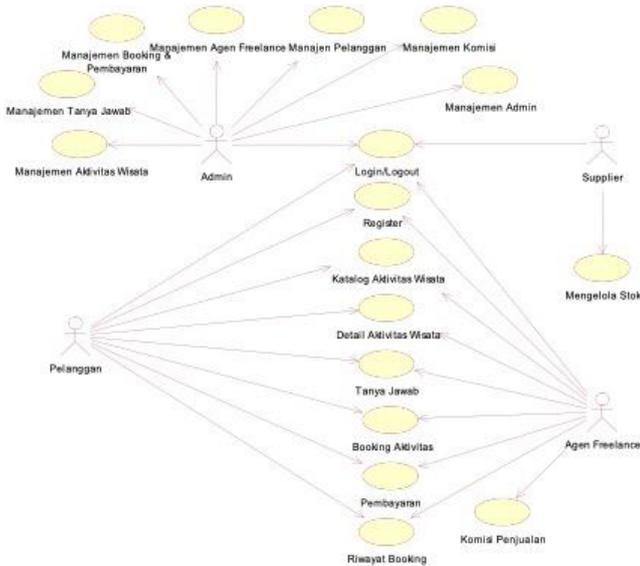
Tabel 1. Jumlah Sampel Penelitian

<i>Name of Group</i>	Jumlah <i>guide</i>	Jumlah sampel (20% dari populasi)
Roda Nusantara	114	23
Partner Bali Tour	80	16
Adashi Bali	54	11
Rajawali Travel Bali	67	13
Jumlah	315	63

Adapun hasil wawancara dengan *reservation* True Bali Experience meliputi detail aktivitas wisata beserta layanan yang tersedia, data pemesanan yang dibutuhkan beserta proses pemesanannya, ketentuan jika terdapat pembatalan aktivitas wisata dan skema harga dari masing – masing layanan aktivitas wisata yang tersedia. Sedangkan hasil wawancara saat mewawancarai *guide freelance* yaitu proses pemesanan aktivitas wisata masih menggunakan sistem konvensional yaitu dengan cara menelpon penyedia aktivitas wisata, komisi yang didapat tidak sesuai dengan ekspektasi dan prosedur pencairan komisi yang menyulitkan. *Guide freelance* mengharapkan agar proses pemesanan aktivitas wisata dapat dilakukan secara online, terdapat peningkatan komisi yang didapat dan kemudahan dalam proses pencairan komisi. Adapun hasil wawancara penulis dengan pengguna aktivitas wisata yaitu rata – rata wisatawan melakukan aktivitas wisata dengan cara memesan secara *online*.

1) Rancangan Sistem

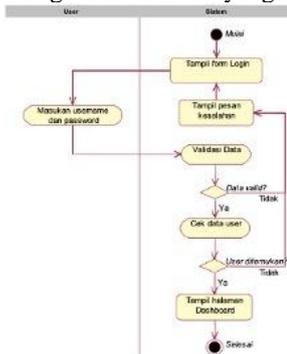
Sistem informasi pemesanan *online* aktivitas wisata (*anexplore.id*) dirancang menggunakan bahasa permodelan UML (*Unified Modeling Language*). Bahasa permodelan UML terdiri dari *usecase diagram* yang menggambarkan aktor dan proses secara global, *activity diagram* yang menggambarkan bisnis proses, dan *sequence diagram* yang menggambarkan alur data.



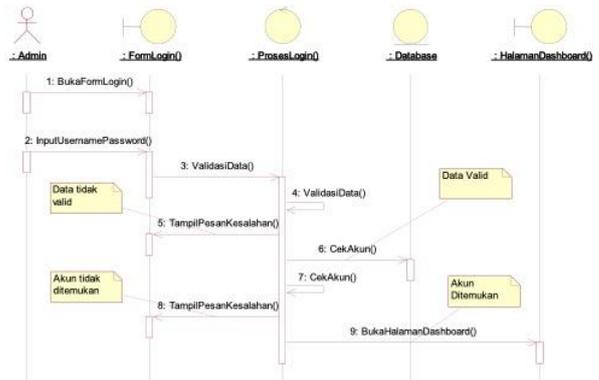
Gambar 2. Diagram *usecase* rancang bangun sistem informasi pemesanan *online* aktivitas wisata (anexplore.id)

a) Proses *Login*

Proses *login* adalah sebuah proses yang berfungsi untuk memverifikasi pengguna yang memiliki hak untuk mengakses halaman tertentu. Untuk dapat melakukan *login*, pengguna memasukkan data akun berupa *username* dan *password*. Apabila data akun ditemukan di basis data, pengguna dapat mengakses halaman yang dituju.



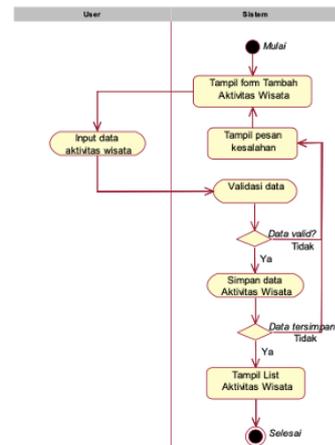
Gambar 3. Activity diagram proses *login*



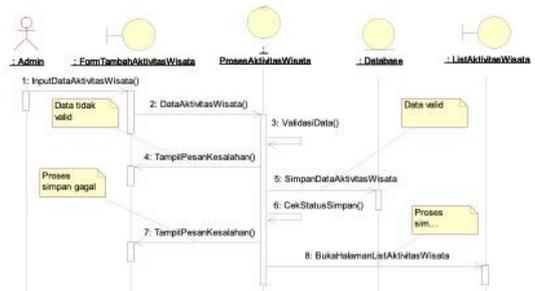
Gambar 4. Sequence diagram proses *login*

b) Proses Tambah Aktivitas Wisata

Proses tambah aktivitas wisata adalah proses yang digunakan oleh pengguna Admin untuk menambahkan aktivitas wisata ke sistem. Data yang masukkan yaitu nama aktivitas wisata, kategori, lokasi, penyedia, deskripsi, dan foto.



Gambar 5. Activity diagram proses tambah aktivitas wisata

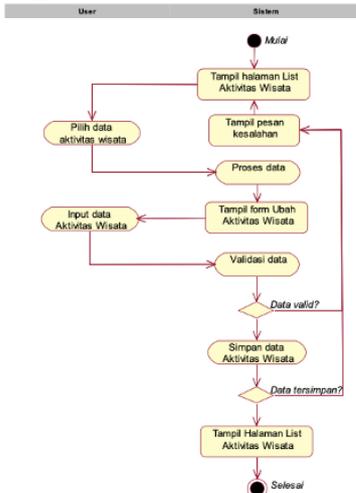


Gambar 6. Sequence diagram proses tambah aktivitas wisata

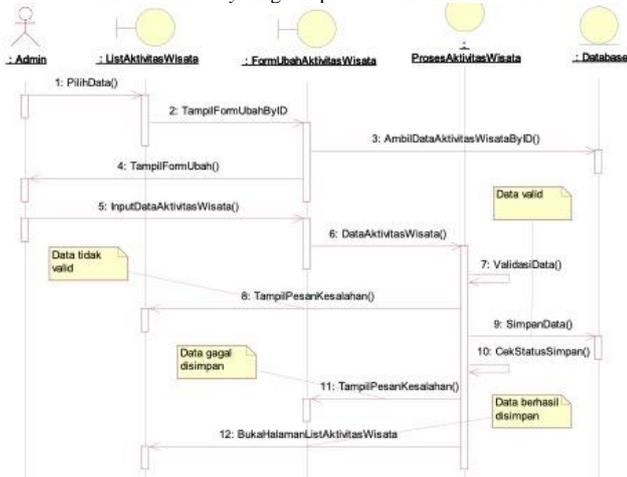
c) Proses Ubah Aktivitas Wisata

Proses ubah aktivitas wisata adalah proses yang digunakan oleh pengguna Admin untuk melakukan

perubahan terhadap data aktivitas wisata. Data yang dimasukkan yaitu nama aktivitas wisata, kategori, lokasi, penyedia, deskripsi, dan foto.



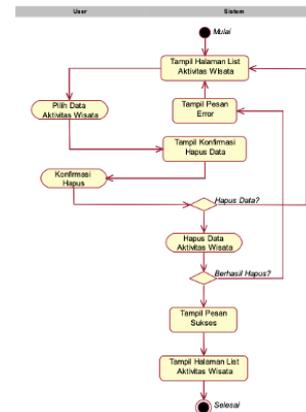
Gambar 7. Activity diagram proses ubah aktivitas wisata



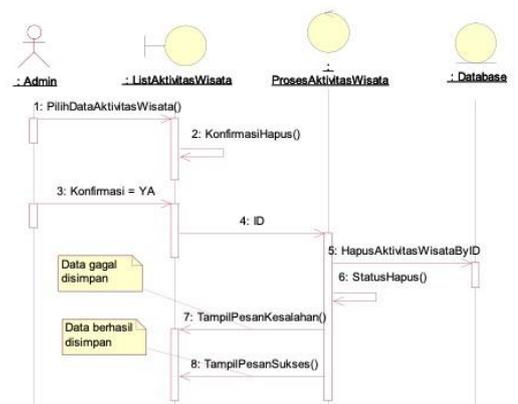
Gambar 8. Sequence diagram proses ubah aktivitas wisata

d) Proses Hapus Aktivitas Wisata

Proses hapus aktivitas wisata adalah proses yang digunakan oleh pengguna Admin untuk menghapus data aktivitas wisata. Admin memilih data yang akan di hapus pada *list* dan kemudian mengkonfirmasi penghapusannya.



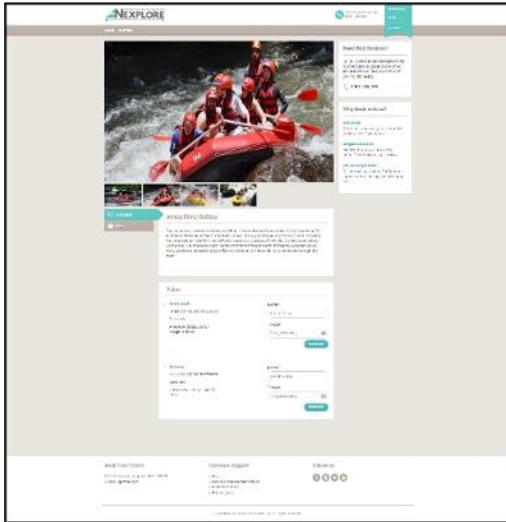
Gambar 9. Activity Diagram proses hapus aktivitas wisata



Gambar 10. Sequence diagram proses hapus aktivitas wisata

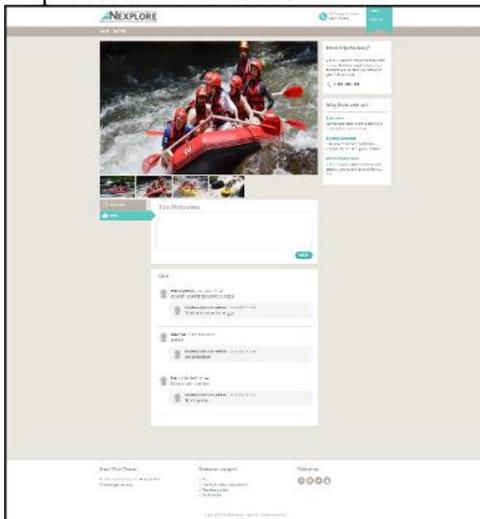
2) Rancangan Basis Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk pemetaan data. Adapun ERD dari rancang bangun sistem informasi pemesanan *online* aktivitas wisata (*anexplore.id*) dapat dilihat seperti pada gambar 11. berikut.



Gambar 14. Halaman detail aktivitas wisata

Berikut merupakan halaman tanya jawab aktivitas wisata yang menampilkan pertanyaan dan jawab dari customer. Selain itu, customer juga dapat mengajukan pertanyaan pada suatu aktivitas wisata.



Gambar 15. Halaman tanya jawab aktivitas wisata

Berikut halaman login akun digunakan oleh pengguna yang sudah memiliki akun untuk masuk ke sistem

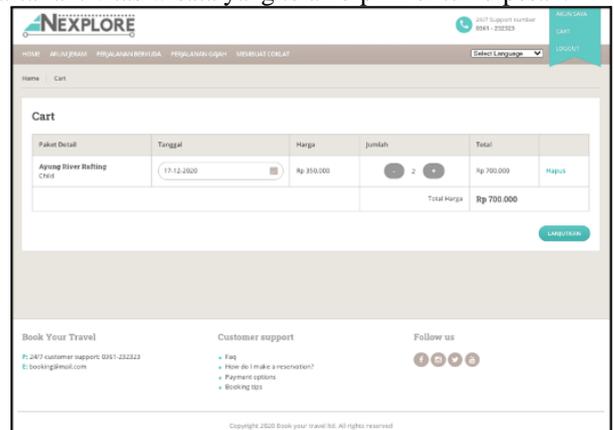


Gambar 16. Halaman login akun
Halaman register akun digunakan oleh publik yang ingin mendaftar sebagai customer atau agen freelance. Pengguna mengisi formulir secara lengkap dan kemudian menekan tombol register untuk mendaftar.



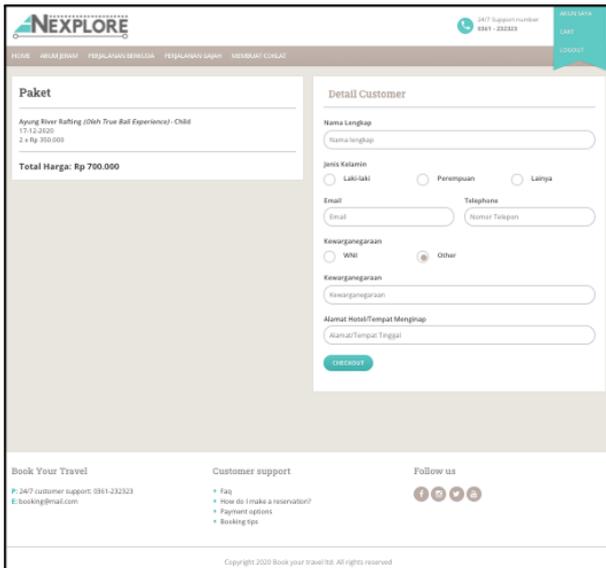
Gambar 17. Halaman register akun

Berikut merupakan halaman cart yang menampilkan daftar aktivitas wisata yang telah dipilih untuk dipesan.



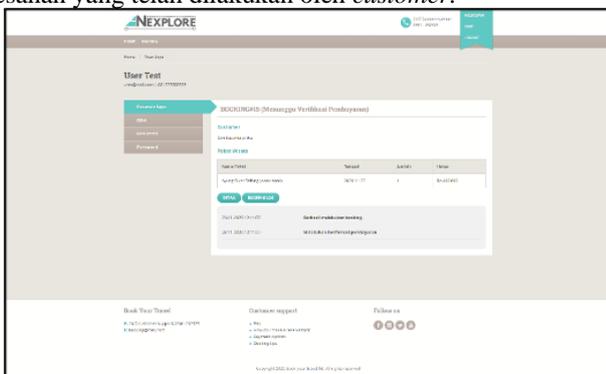
Gambar 18. Halaman cart

Berikut merupakan halaman checkout booking yang menampilkan aktivitas wisata yang dipilih beserta formulir data customer yang memesan.



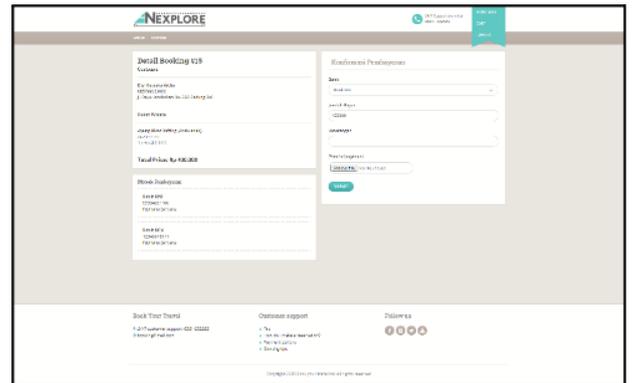
Gambar 19. Halaman *checkout booking*

Halaman *detail booking* menampilkan *detail* daftar pesanan yang telah dilakukan oleh *customer*.



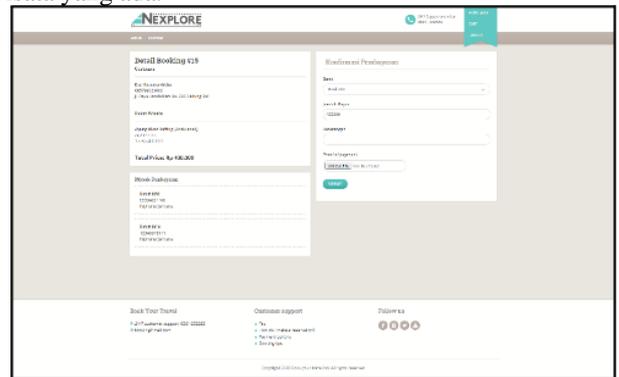
Gambar 20. Halaman *detail booking*

Halaman konfirmasi pembayaran dapat digunakan oleh *customer* untuk melakukan konfirmasi pembayaran terhadap pesanan yang telah dilakukan dengan cara meng-*upload* bukti pembayaran.



Gambar 21. Halaman konfirmasi pembayaran

Halaman pesan pribadi dapat digunakan oleh agen *freelance* untuk menanyakan pertanyaan terhadap aktivitas wisata yang ada.



Gambar 22. Halaman pesan pribadi

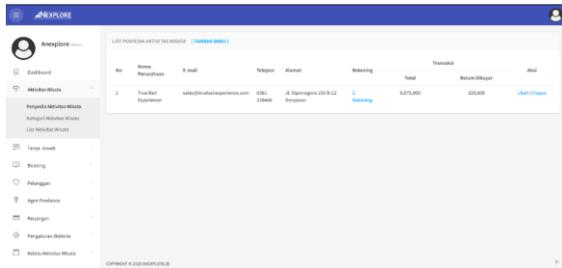
b) Halaman untuk Admin

Halaman *login* digunakan oleh pengguna Admin untuk masuk ke sistem dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah dimiliki.



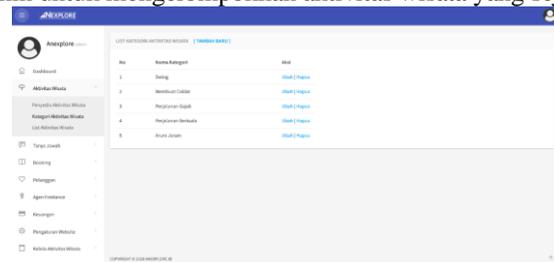
Gambar 23. Halaman *login*

Halaman penyedia aktivitas wisata dapat digunakan oleh Admin untuk mengelola penyedia aktivitas wisata.



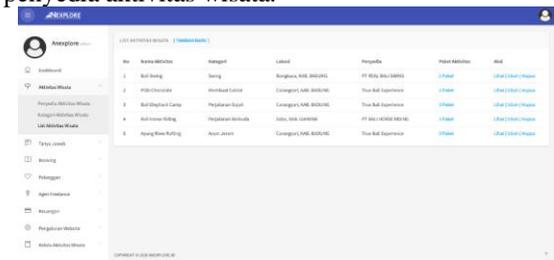
Gambar 24. Halaman penyedia aktivitas wisata

Halaman kategori aktivitas wisata dapat digunakan oleh Admin untuk mengelompokkan aktivitas wisata yang sejenis.



Gambar 25. Halaman kategori aktivitas wisata

Halaman list aktivitas wisata dapat digunakan oleh Admin untuk menambahkan dan mengelola detail aktivitas wisata yang ada berupa detail aktivitas, harga, nama, lokasi dan penyedia aktivitas wisata.



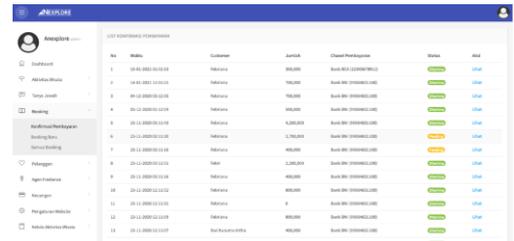
Gambar 26. Halaman list aktivitas wisata

Halaman tanya jawab dapat digunakan oleh Admin untuk mengelola tanya jawab terkait aktivitas wisata.



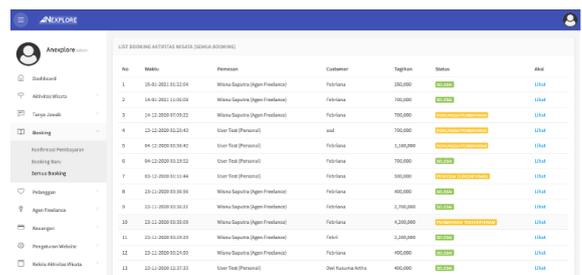
Gambar 27. Halaman tanya jawab

Halaman konfirmasi pembayaran dapat digunakan oleh Admin untuk mengelola konfirmasi pembayaran pesanan dari customer.



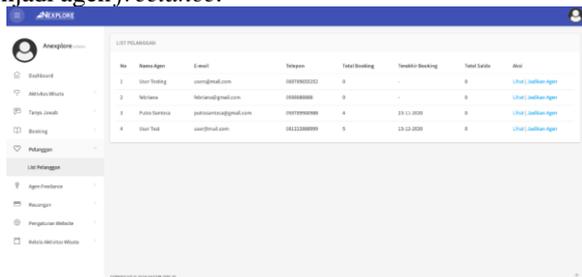
Gambar 28. Halaman konfirmasi pembayaran

Halaman *list booking* dapat digunakan oleh Admin untuk mengelola pesanan dari *customer*.



Gambar 29. Halaman list booking

Halaman *list pelanggan* menampilkan daftar pelanggan yang pernah melakukan pemesanan aktivitas wisata. Pada halaman ini Admin juga dapat mengaktifkan pelanggan untuk menjadi agen *freelance*.



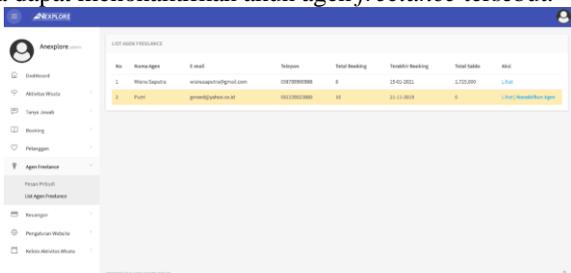
Gambar 30. Halaman list pelanggan

Halaman *list pesan agen freelance* menampilkan daftar pertanyaan yang diajukan oleh agen *freelance*.



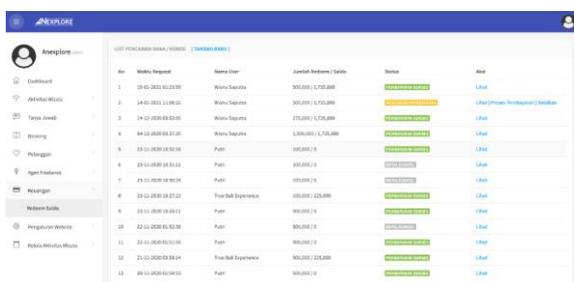
Gambar 31. Halaman list pesan pribadi

Halaman *list* agen *freelance* menampilkan daftar agen *freelance* beserta saldo komisinya. Pada halaman ini Admin juga dapat menonaktifkan akun agen *freelance* tersebut.



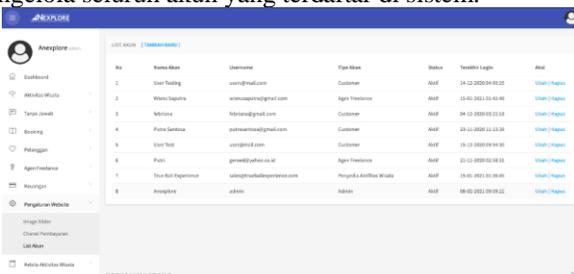
Gambar 32. Halaman *list* agen *freelance*

Halaman *redeem* saldo dapat digunakan oleh Admin untuk mengelola *redeem* saldo dari *customer*, agen *freelance*, dan penyedia aktivitas wisata.



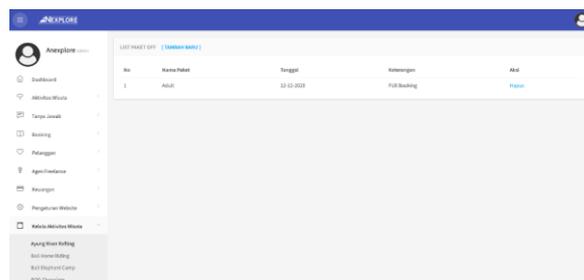
Gambar 33. Halaman *redeem* saldo

Halaman *list* akun dapat digunakan oleh Admin untuk mengelola seluruh akun yang terdaftar di sistem.



Gambar 34. Halaman *list* akun

Halaman pengelolaan aktivitas wisata dapat digunakan oleh Admin untuk mengelola aktivitas wisata yang pesannya penuh atau tidak beroperasi pada hari tertentu.



Gambar 35. Halaman pengelolaan aktivitas wisata

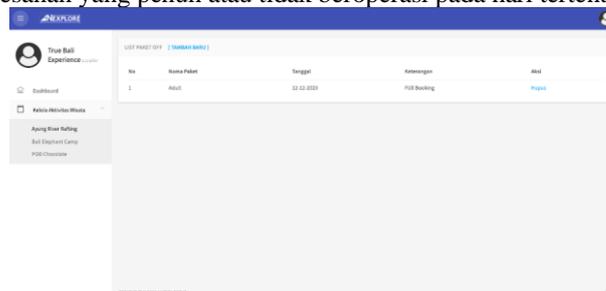
c) Halaman untuk Penyedia Aktivitas Wisata

Halaman-halaman berikut hanya dapat diakses oleh pengguna penyedia aktivitas wisata. Halaman login dapat digunakan oleh penyedia aktivitas wisata dengan memasukkan ke sistem username dan password yang sudah terdaftar.



Gambar 36. Halaman *login*

Halaman pengelolaan aktivitas wisata dapat digunakan oleh pengelola aktivitas wisata untuk mengelola jadwal pesanan yang penuh atau tidak beroperasi pada hari tertentu.



Gambar 37. Halaman pengelolaan aktivitas wisata

2) Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem menggunakan metode *black box* testing yaitu untuk menguji fungsionalitas sistem tanpa menguji kode program dari sistem. Tujuan pengujian ini yaitu untuk dapat mengetahui *output* dari sistem telah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Berikut adalah hasil dari pengujian *black box* yang telah dilakukan:

Tabel 2. Pengujian Halaman *User*

No.	Skenario	Hasil yang	Kesimpulan
-----	----------	------------	------------



KARMAPATI

e-ISSN: 2685-7006 | p-ISSN: 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika
(KARMAPATI)

Volume 10, Nomor 2, Tahun 2021

	Pengujian	diharapkan	
Halaman Login			
1	Mengosongkan <i>field</i> lalu klik <i>login</i>	Tidak dapat <i>login</i> dan muncul <i>alert</i>	Valid
2	Mengisi <i>field</i> dengan data akun salah	Tidak dapat <i>login</i> dan muncul pesan <i>error/alert</i>	Valid
3	Mengisi <i>field</i> dengan data akun benar	Berhasil <i>login</i> dan masuk halaman <i>home</i>	Valid
Halaman Register			
1	Melakukan registrasi menjadi pengguna	User terregistrasi	Valid
Main Menu			
1	Klik Home	Masuk ke halaman <i>home</i> dan melihat seluruh aktivitas wisata	Valid
2	Klik Rafting	Masuk ke halaman <i>rafting</i> dan melihat seluruh aktivitas wisata <i>rafting</i> yang tersedia	Valid
3	Klik Detail	Masuk ke halaman deskripsi dan Q&A	Valid
4	Klik Deskripsi	Menampilkan <i>detail</i> aktivitas wisata dan halaman <i>booking</i>	Valid
5	Klik Q&A	Masuk ke halaman pertanyaan dan melihat daftar pertanyaan yang telah terjawab	Valid
6	Klik Booking	Masuk ke halaman <i>cart</i>	Valid
Halaman Cart			
1	Klik Hapus	Menghapus pesanan	Valid
2	Klik Lanjutan	Masuk ke halaman <i>detail</i> data pelanggan dan menampilkan detail paket wisata	Valid
3	Klik Checkout	Pesanan berhasil dibuat dan masuk ke halaman akun	Valid

		saya.	
Halaman Akun Saya			
1	Klik Pesanan Saya	Menampilkan <i>list</i> pesanan	Valid
2	Klik Detail	Menampilkan informasi mengenai <i>detail</i> pesanan	Valid
3	Klik Confirm Payment	Menampilkan informasi dan <i>form</i> konfirmasi pembayaran	Valid
4	Klik Submit	Pembayaran pesanan dalam proses verifikasi	Valid
5	Klik Booking Log	Menampilkan riwayat pemberitahuan pesanan	Valid
6	Klik Q&A	Menampilkan pertanyaan yang diajukan	Valid
7	Klik Edit Profile	Data pengguna berhasil diperbaharui dan data dalam basis data berubah	Valid
8	Klik Password	<i>Password</i> berhasil diperbaharui dan data dalam basis data berubah	Valid
9	Logout	Keluar dari akun	Valid

Tabel 3. Pengujian Halaman Admin

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Halaman Login			
1	<i>Login</i> dengan akun <i>admin</i>	Masuk ke halaman Dashboard	Valid
Halaman Aktivitas Wisata			
1	Klik Penyedia Aktivitas Wisata	Menampilkan detail list penyedia aktivitas wisata dan jumlah transaksi	Valid
2	Klik Tambah Baru	Menampilkan <i>form</i> penyedia aktivitas wisata	Valid
3	Klik Simpan	Detail penyedia aktivitas wisata baru berhasil ditambahkan	Valid
4	Klik Rekening	Menambahkan	Valid



KARMAPATI

		akun bank	
5	Klik Ubah	Mengedit <i>detail</i> penyedia aktivitas wisata	Valid
6	Klik Hapus	Menghapus detail penyedia aktivitas wisata	Valid
7	Klik Kategori Aktivitas Wisata	Menampilkan <i>list</i> kategori aktivitas wisata serta menambah, mengedit dan menghapusnya	Valid
8	Klik List Aktivitas Wisata	Menampilkan, mengubah dan melihat <i>list</i> aktivitas wisata serta menambahkan aktivitas baru	Valid
9	Klik Paket	Menampilkan, menambahkan, mengubah dan menghapus detail paket aktivitas wisata	Valid
Halaman Tanya Jawab			
1	Klik Belum terjawab	Menampilkan <i>list</i> pertanyaan yang belum terjawab	Valid
2	Klik Lihat	Menampilkan dan menjawab pertanyaan yang belum terjawab	Valid
3	Klik Hapus	Menghapus pertanyaan	Valid
4	Klik Semua	Menampilkan seluruh <i>list</i> pertanyaan yang terjawab atau belum	Valid
Halaman Booking			
1	Klik Konfirmasi Pembayaran	Menampilkan <i>list</i> pembayaran	Valid
	Klik Lihat	Menampilkan detail pembayaran	Valid
	Klik Konfirmasi Pembayaran	Pembayaran terkonfirmasi	Valid
2	Klik Bookingan Baru	Menampilkan <i>list</i> pesanan baru	Valid
	Klik Lihat	Menampilkan <i>detail</i> data pesanan pelanggan	Valid
	Klik Customer	Detail pelanggan	Valid

	Terkonfirmasi	terkonfirmasi	
	Klik Batalkan Booking	Pesanan dibatalkan	Valid
	Klik Penyedia Terkonfirmasi	Pesanan terkonfirmasi ke penyedia aktivitas wisata	Valid
	Klik Semua Bookingan	Menampilkan seluruh <i>bookingan</i>	Valid
Halaman Pelanggan			
1	Klik List Pelanggan	Menampilkan <i>list</i> detail informasi pelanggan	Valid
Halaman Agen Freelance			
1	Klik List Agen Freelance	Menampilkan <i>list</i> detail informasi agen <i>freelance</i>	Valid
	Klik Lihat	Menampilkan data agen <i>freelance</i> dan riwayat transaksi	Valid
Halaman Keuangan			
1	Klik Redeem Saldo	Menampilkan <i>list</i> pencairan komisi	Valid
	Klik Lihat	Menampilkan detail pencairan dana	Valid
	Klik Tambah Baru	Memasukkan detail akun penerima komisi	Valid
Halaman Pengaturan Website			
1	Klik Image Slider	Menampilkan, menambahkan dan menghapus gambar <i>slider</i>	Valid
2	Klik Chanel Pembayaran	Menampilkan, mengubah dan menghapus <i>list</i> akun bank pembayaran serta dapat menambahkan	Valid
3	Klik List Akun	Menampilkan, mengubah dan menghapus <i>list</i> akun pengguna serta dapat menambahkan	Valid
Halaman Kelola Aktivitas Wisata			
1	Klik Kelola Aktivitas Wisata	Menampilkan kategori aktivitas wisata	Valid
	Klik kategori aktivitas wisata	Menampilkan, menambah dan	Valid

		menghapus <i>list</i> aktivitas wisata yang tersedia maupun tidak tersedia	
Halaman Profil			
1	Klik Pengaturan	Memperbaharui data <i>admin</i>	Valid
2	Klik Sign Out	Keluar dari akun <i>admin</i>	Valid

Tabel 4. Pengujian Halaman Penyedia Aktivitas Wisata

Halaman Kelola Aktivitas Wisata			
1	Klik Kelola Aktivitas Wisata	Menampilkan kategori aktivitas wisata	Valid
	Klik kategori aktivitas wisata	Menampilkan, menambah dan menghapus <i>list</i> aktivitas wisata yang tersedia maupun tidak tersedia	Valid

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Aktivitas Wisata (Anexplore.id), maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Hasil dari perancangan dan pengembangan sistem informasi pemesanan *online* aktivitas wisata (Anexplore.Id) menggunakan metode Agile terdapat 4 *user* yaitu Admin, *customer*, agen *freelance* dan penyedia aktivitas wisata. *Fitur* yang terdapat dalam sistem ini pada sisi Admin adalah pengelolaan aktivitas wisata, menjawab pertanyaan, pengelolaan pemesanan, dan pengelolaan pencairan komisi. Terdapat persamaan *fitur* yang terdapat pada sisi *customer* dan agen *freelance* yaitu meliputi pemesanan aktivitas wisata, pembayaran aktivitas wisata, dan pencetakan tiket. Keunggulan *fitur* yang terdapat pada akun agen *freelance* dibandingkan *customer* yaitu terdapat saldo komisi dan *penginputan* rekening untuk proses pencairan komisi. Sedangkan pada pengguna penyedia aktivitas wisata terdapat *fitur* untuk menandai aktivitas wisata yang tidak tersedia. Hasil yang penulis dapat dengan menggunakan metode ini yaitu dapat membantu mengembangkan *fitur* secara bersamaan tanpa menunggu salah satu *fitur* selesai dibangun dengan syarat *fitur* tersebut tidak saling terkait. Selain itu, pengujian pada sistem dengan menggunakan *black box testing* telah sesuai dengan rancangan yang dihasilkan dan *fitur* yang diuji dari aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik.

Pengembangan *fitur* konfirmasi pembayaran belum sampai pada tahap otomatisasi. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan lebih lanjut. Bagi pengembang selanjutnya, diharapkan agar proses konfirmasi transaksi sudah otomatis sehingga tidak perlu lagi *upload* bukti transaksi secara manual.

REFERENSI

- A. A. I. Andayani, E. Martono and M. Muhamad, "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Desa Wisata Dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Sosial Budaya Wilayah (Studi Di Desa Wisata Penglipuran Bali)," *Jurnal Ketahanan Nasional*, vol. 23, no. 1, pp. 1-16, 2017.
- Kanuri, "10 Destinasi Terbaik 2019 versi TripAdvisor, Indonesia Masuk 5 Besar!," IDN TIMES, 2 April 2019. [Online]. Available: <https://www.idntimes.com/travel/destination/nuriandika-fadila/10-destinasi-terbaik-2019-versi-tripadvisor-c1c2/full>. [Accessed 21 November 2019].
- Badan Pusat Statistik, "Badan Pusat Statistik," 1 November 2019. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/pressrelease/2019/11/01/1617/jumlah-kunjungan-wisman-ke-indonesia-september-2019-mencapai-1-40-juta-kunjungan-.html>. [Accessed 21 November 2019].
- I. G. A. D. Yoga and I. W. Wenagama, "PENGARUH JUMLAH KUNJUNGAN DAN PENGELUARAN WISATAWAN MANCANEGARA TERHADAP PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO (PDRB) PROVINSI BALI TAHUN 1996-2012," *E-Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana*, vol. 4, no. 2, pp. 71- 137, 2015.
- Himpunan Pramuwisata Indonesia, "Data Anggota Pramuwisata," Himpunan Pramuwisata Indonesia, 14 November 2016. [Online]. Available: <http://dpphi.org/daftar-dpd>. [Accessed 21 November 2019].
- M. A. Jaya, R. Ferdiana and S. Fauziati, "Analisis Faktor Keberhasilan Startup Digital di Yogyakarta," in *Seminar Nasional Teknologi dan Informatika (SNATIF)*, Kudus, 2017.
- Viska, "Kominfo Luncurkan Gerakan Nasional 1000 Startup Digital," Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 19 Juni 2016. [Online]. Available: https://kominfo.go.id/content/detail/7689/kemkominfo-bersama-kibar-luncurkan-gerakan-nasional-1000-startup-digital/0/berita_satker. [Accessed 2019 November 2019].
- Mustofa, "Pekerja Lepas (Freelancer) dalam Dunia Bisnis," *Jurnal Mozaik*, vol. X, no. 1, pp. 19 - 25, 2018.
- Suendri, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. III, no. 1, pp. 1-9, 2018.
- M. Muslihudin and Oktafianto, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML, Yogyakarta: ANDI, 2016.
- E. W. Fridayanthie and J. Charter, "Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Karyawan Menggunakan Metode Object Oriented Programming (Studi Kasus: Pt. Arta Buana Sakti Tangerang)," *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, vol. XIII, no. 2, pp. 63-70., 2016.
- M. Jannah, Sarwandi and C. Creative, Mahir Bahasa Pemrograman PHP,



- [12] Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019.
O. Pahlevi, A. Mulyani and M. Khoir, "istem Informasi Inventori Barang
- [13] Menggunakan Metode Object Oriented di Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta," *Jurnal PROSISKO*, vol. V, no. 1, pp. 27-35, 2018.
A. W. Widodo and D. Kurnianingtyas, *Sistem Basis Data*, Malang: UB Press, 2017.
- [14] R. Rahmi, R. P. Sari and R. Suhatman, "Pendekatan Metodologi Extreme Programming pada Aplikasi E-Commerce (Studi kasus Sistem Informasi Penjualan Alat-alat Telekomunikasi)," *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, vol. 2, no. 2, pp. 83-92, 2016.
- [15] A. Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek.*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [16] M. N. d. R. A. P. S. Aditiya Yasmin, "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MAHASISWA UNTUK BERWIRUSAHA (Studi Kasus Mahasiswa Agribisnis UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)," *Jurnal Agribisnis*, vol. XII, no. 2, pp. 132 - 147, 2018.
- [17]