

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN ONLINE AKTIVITAS WISATA (ANEXPLORE.ID)

Febriana Santana<sup>1)</sup> Bagus Putu Wahyu Nirmala<sup>2)</sup> Eka Grana Aristyana Dewi<sup>3)</sup>

Program Studi Sistem Informasi<sup>1) 2)</sup>

Program Studi Sistem Informasi Akuntansi<sup>3)</sup>

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Primakara, Bali<sup>1) 2) 3)</sup>

Febrianasantana20@gmail.com

## 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.*

## 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 mengharapkan 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

## 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 keramahtamahan masyarakatnya menjadikan Bali sebagai daerah tujuan wisata utama di Indonesia (Andayani, et al., 2017). 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 (Kanuri, 2019). 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 (Badan Pusat Statistik, 2019).

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 (Yoga & Wenagama, 2015). 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 (Himpunan Pramuwisata Indonesia, 2016.). 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.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *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 (tenggat 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 (Mustofa, 2018).

#### **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 (Suendri, 2018). UML tidak hanya sekedar diagram akan tetapi juga menjelaskan konteksnya. Adapun maksud diaplikasikan UML yaitu sebagai berikut (Muslihudin & Oktafianto, 2016):

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.

#### **Bahasa Pemrograman PHP**

Bahasa pemrograman merupakan prosedur penulisan dengan menggunakan aturan penulisan tertentu disertai dengan statement yang tepat ke dalam program komputer (Fridayanthie & Charter, 2016). 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 (Jannah, et al., 2019). PHP merupakan bahasa yang kompatibel dengan banyak server dan didukung oleh banyak platform. Selain itu PHP juga dirancang untuk membangun web yang dinamis.

#### **JavaScript**

JavaScript merupakan bahasa pemrograman web yang bersifat client-side, yaitu tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh client (Pahlevi, et al., 2018). 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.

#### **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 (Widodo & Kurnianingtyas, 2017). 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.

### **METODE 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 (Rahmi, et al., 2016). 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

### **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.

### **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.

### **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.

### **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.

### **Release**

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

### **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.

### 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 (Suharsimi, 2010).

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:

- Roda Nusantara terdapat 114 guide
- Partner Bali Tour terdapat 80 guide
- Adashi Bali terdapat 54 guide
- Rajawali Travel Bali terdapat 67 guide

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

- Jumlah guide sebesar 315, sehingga tidak mungkin diambil semua untuk menjadi sampel.
- Agar semua group guide freelance terwakili menjadi sampel.
- 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 (Aditiya Yasmin, 2018). Agar semua group guide freelance dapat terwakili, maka sampel diambil dari masing-masing group guide freelance dengan proporsi sama.

Tabel 1. Jumlah Sampel Penelitian

Name of Group	Jumlah guide	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.

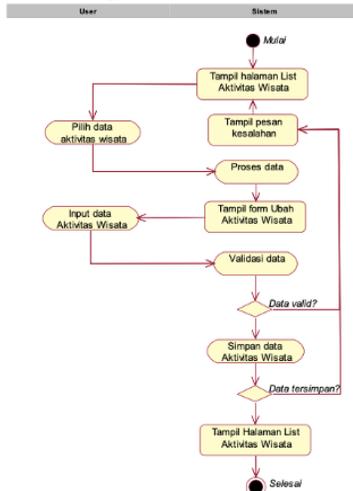
### Rancangan Sistem

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.

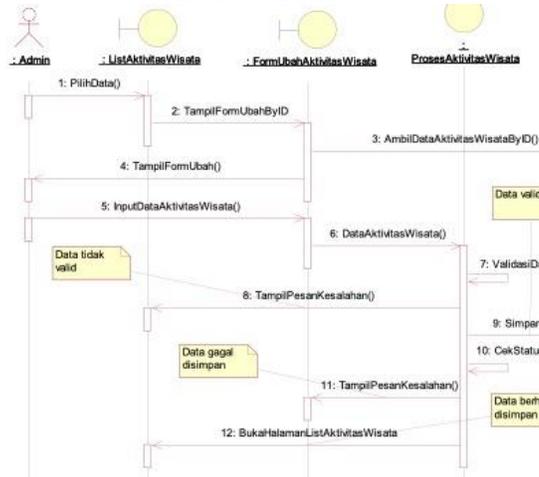


**Proses Ubah Aktivitas Wisata**

Proses ubah aktivitas wisata adalah proses yang digunakan oleh pengguna Admin untuk melakukan perubahan terhadap data aktivitas wisata. Data yang masuknya yaitu nama aktivitas wisata, kategori, lokasi, penyedia, deskripsi, dan foto.



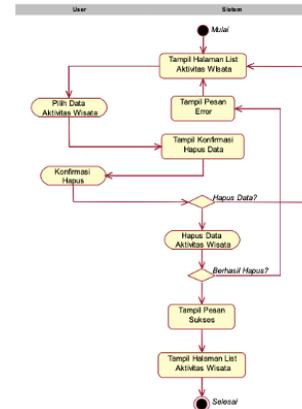
Gambar 7. Activity diagram proses ubah aktivitas wisata



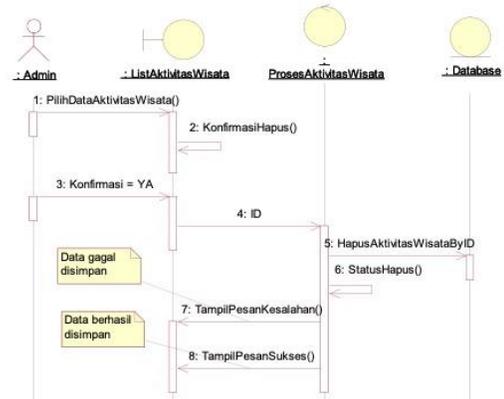
Gambar 8. Sequence diagram proses ubah aktivitas wisata

**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.



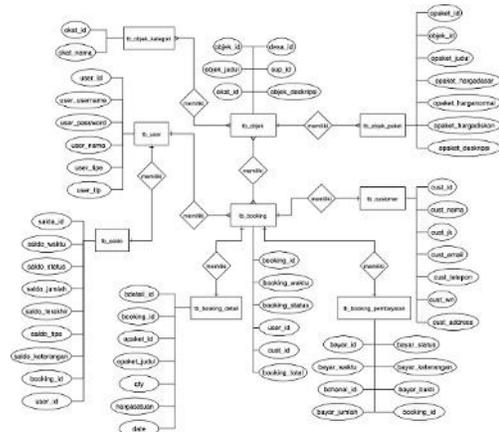
Gambar 9. Activity Diagram proses hapus aktivitas wisata



Gambar 10. Sequence diagram proses hapus aktivitas wisata

**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.

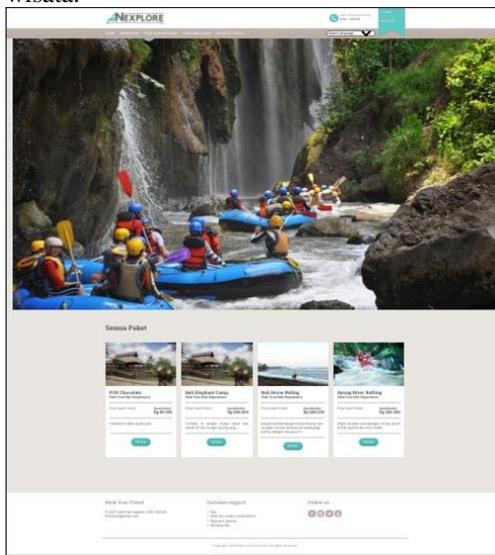


Gambar 11. ERD rancang bangun sistem informasi pemesanan online aktivitas wisata (anexplore.id)

**Hasil Implementasi**  
**Halaman untuk Publik, Customer, dan Agen Freelance**

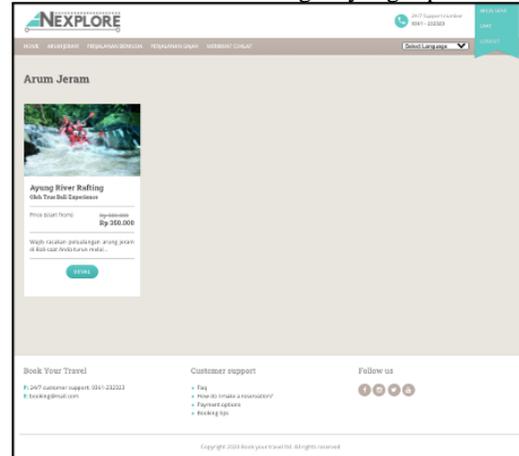
Halaman-halaman web berikut dapat diakses secara bebas oleh publik, namun untuk melakukan pemesanan harus melakukan login terlebih dahulu sebagai customer atau agen freelance.

Berikut merupakan halaman beranda yang menampilkan gambar slider dan list aktivitas wisata dari semua kategori aktivitas wisata.



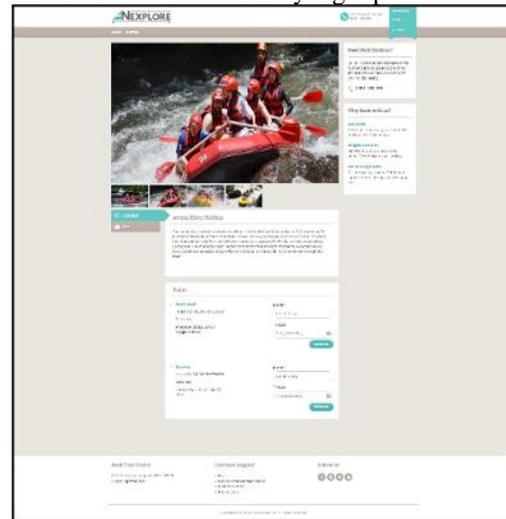
Gambar 12. Halaman beranda

Berikut merupakan halaman list aktivitas wisata yang menampilkan list aktivitas wisata sesuai kategori yang dipilih.



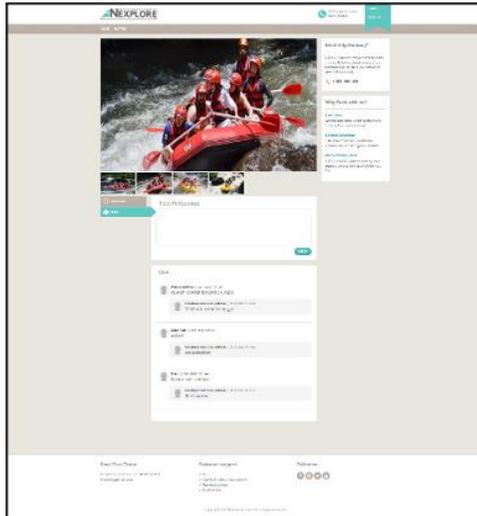
Gambar 13. Halaman list aktivitas wisata

Berikut merupakan halaman detail list aktivitas wisata yang menampilkan detail aktivitas wisata sesuai list yang dipilih.



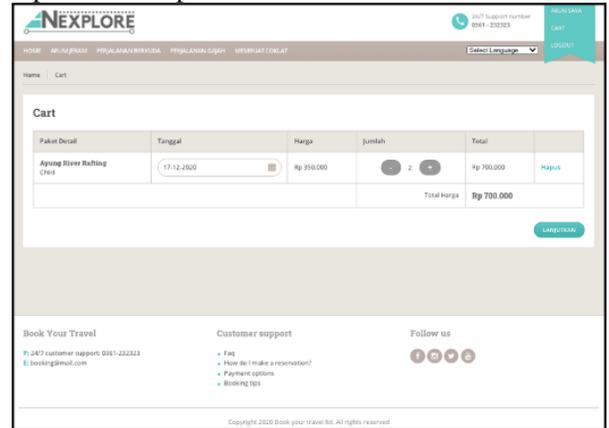
Gambar 14. Halaman detail aktivitas wisata

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.



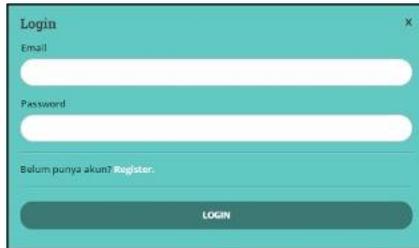
Gambar 15. Halaman tanya jawab aktivitas wisata

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



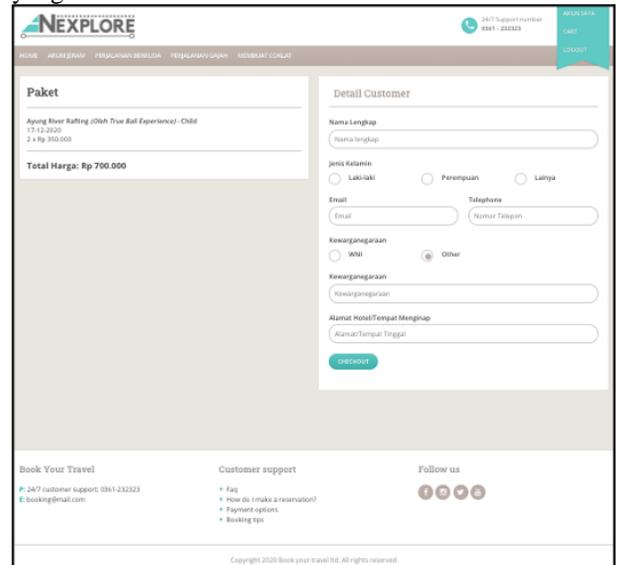
Gambar 18. Halaman cart

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



Gambar 16. Halaman login akun

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



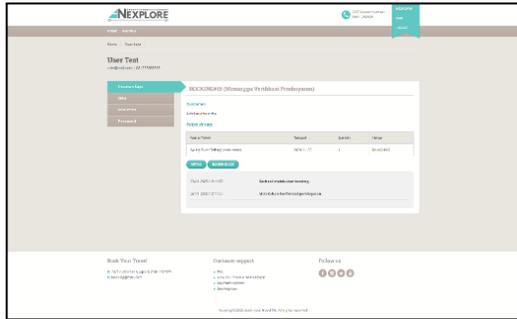
Gambar 19. Halaman checkout booking

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.



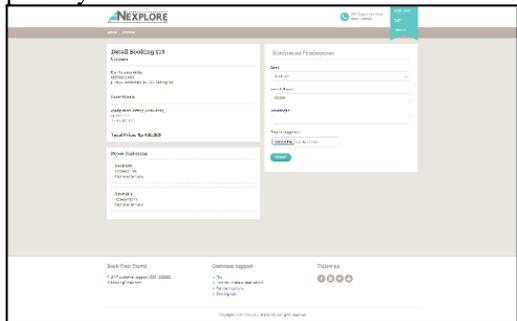
Gambar 17. Halaman register akun

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



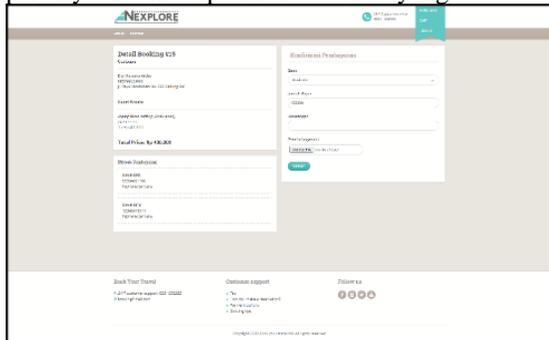
Gambar 20. Halaman detail booking

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

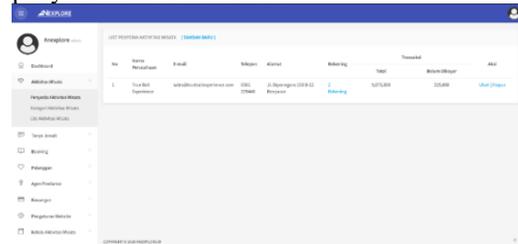
### Halaman untuk Admin

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



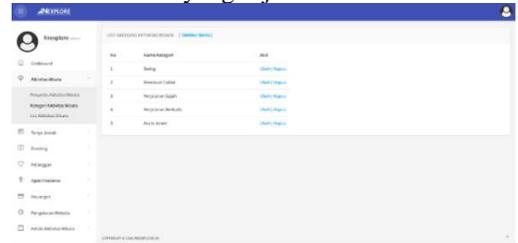
Gambar 23. Halaman login

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.



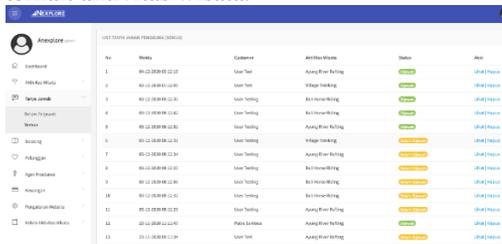
Gambar 25. Halaman kategori aktivitas wisata

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.



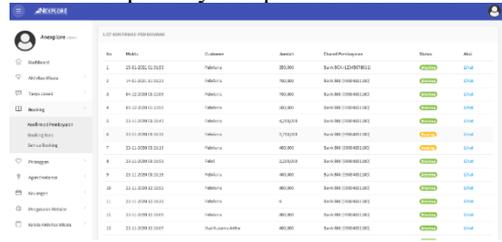
Gambar 26. Halaman list aktivitas wisata

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



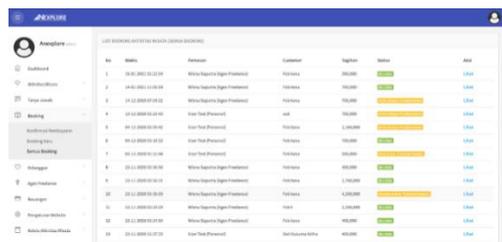
Gambar 27. Halaman tanya jawab

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



Gambar 28. Halaman konfirmasi pembayaran

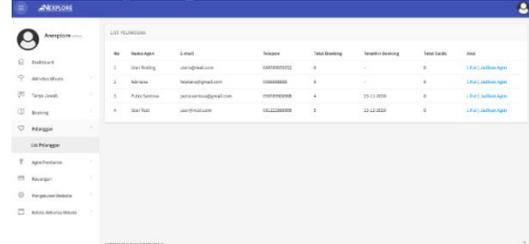
Halaman list booking dapat digunakan oleh Admin untuk mengelola pesanan dari customer.



Gambar 29. Halaman list booking

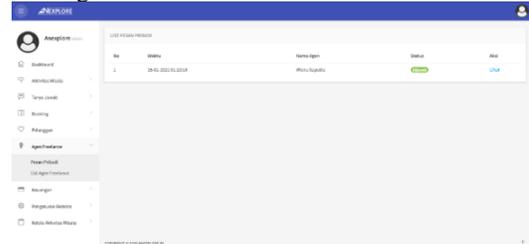
Halaman list pelanggan menampilkan daftar pelanggan yang pernah melakukan

pemesanan aktivitas wisata. Pada halaman ini Admin juga dapat mengaktifkan pelanggan untuk menjadi agen freelance.



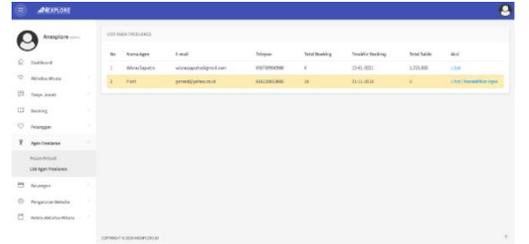
Gambar 30. Halaman list pelanggan

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



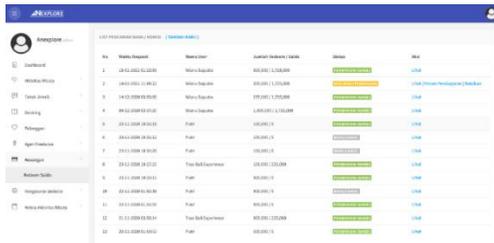
Gambar 31. Halaman list pesan pribadi

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



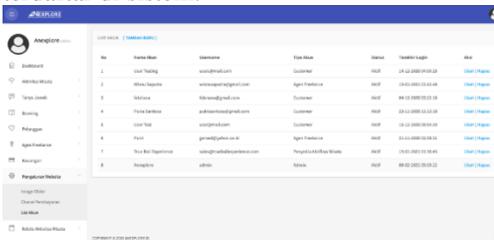
Gambar 32. Halaman list agen freelance

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



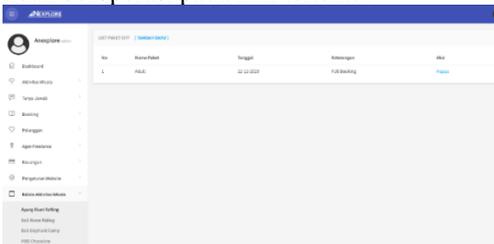
Gambar 33. Halaman redeem saldo

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

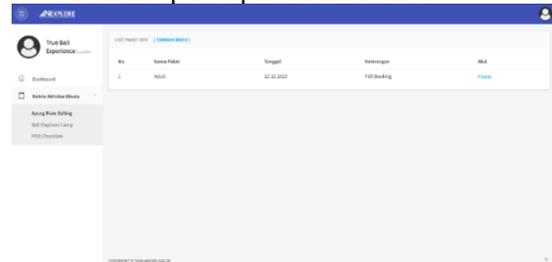
**Halaman untuk Penyedia Aktivitas Wisata**

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

**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 Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
<b>Halaman Login</b>			
1.	Mengosongkan field lalu klik login	Tidak dapat login dan muncul alert	Valid
2.	Mengisi field dengan data akun salah	Tidak dapat login dan muncul pesan error/alert	Valid
3.	Mengisi field	Berhasil login dan	Valid

	dengan data akun benar	masuk halaman home	
<b>Halaman Register</b>			
1.	Melakukan registrasi menjadi pengguna	User teregistrasi	Valid
<b>Main Menu</b>			
1.	Klik Home	Masuk ke halaman home dan melihat seluruh aktivitas wisata	Valid
2.	Klik Rafting	Masuk ke halaman rafting dan melihat seluruh aktivitas wisata rafting yang tersedia	Valid
3.	Klik Detail	Masuk ke halaman deskripsi dan Q&A	Valid
4.	Klik Deskripsi	Menampilkan detail aktivitas wisata dan halaman booking	Valid
5.	Klik Q&A	Masuk ke halaman pertanyaan dan melihat daftar pertanyaan yang telah terjawab	Valid
6.	Klik Booking	Masuk ke halaman cart	Valid
<b>Halaman Cart</b>			
1.	Klik Hapus	Menghapus pesanan	Valid
2.	Klik Lanjutan	Masuk ke halaman detail data	Valid

		pelanggan dan menampilkan detail paket wisata	
3.	Klik Checkout	Pesanan berhasil dibuat dan masuk ke halaman akun saya.	Valid
<b>Halaman Akun Saya</b>			
1.	Klik Pesanan Saya	Menampilkan list pesanan	Valid
2.	Klik Detail	Menampilkan informasi mengenai detail pesanan	Valid
3.	Klik Confirm Payment	Menampilkan informasi dan form 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	Password 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
<b>Halaman Login</b>			
1.	Login dengan akun admin	Masuk ke halaman Dashboard	Valid
<b>Halaman Aktivitas Wisata</b>			
1.	Klik Penyedia Aktivitas Wisata	Menampilkan detail list penyedia aktivitas wisata dan jumlah transaksi	Valid
2.	Klik Tambah Baru	Menampilkan form penyedia aktivitas wisata	Valid
3.	Klik Simpan	Detail penyedia aktivitas wisata baru berhasil ditambahkan	Valid
4.	Klik Rekening	Menambahkan akun bank	Valid
5.	Klik Ubah	Mengedit detail penyedia aktivitas wisata	Valid
6.	Klik Hapus	Menghapus detail penyedia aktivitas wisata	Valid
7.	Klik Kategori Aktivitas Wisata	Menampilkan list kategori aktivitas wisata serta menambah, mengedit dan menghapusnya	Valid
8.	Klik List Aktivitas Wisata	Menampilkan, mengubah dan melihat list	Valid

		aktivitas wisata serta menambahkan aktivitas baru	
9.	Klik Paket	Menampilkan, menambahkan, mengubah dan menghapus detail paket aktivitas wisata	Valid
<b>Halaman Tanya Jawab</b>			
1.	Klik Belum terjawab	Menampilkan list 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 list pertanyaan yang terjawab atau belum	Valid
<b>Halaman Booking</b>			
1.	Klik Konfirmasi Pembayaran	Menampilkan list pembayaran	Valid
2.	Klik Lihat	Menampilkan detail pembayaran	Valid
3.	Klik Konfirmasi Pembayaran	Pembayaran terkonfirmasi	Valid
4.	Klik Bookingan Baru	Menampilkan list pesanan baru	Valid
5.	Klik Lihat	Menampilkan detail data pesanan pelanggan	Valid
6.	Klik Customer Terkonfirmasi	Detail pelanggan terkonfirmasi	Valid

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

3.	Klik Akun List	Menampilkan, mengubah dan menghapus list akun pengguna serta dapat menambahkan	Valid
<b>Halaman Kelola Aktivitas Wisata</b>			
1.	Klik Kelola Aktivitas Wisata	Menampilkan kategori aktivitas wisata	Valid
2.	Klik kategori aktivitas wisata	Menampilkan, menambah dan menghapus list aktivitas wisata yang tersedia maupun tidak tersedia	Valid
<b>Halaman Profil</b>			
1.	Klik Pengaturan	Memperbaharui data admin	Valid
2.	Klik Sign Out	Keluar dari akun admin	Valid

Tabel 4. Pengujian Halaman Penyedia Aktivitas Wisata

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

## SIMPULAN

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.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aditiya Yasmin, M. N. d. R. A. P. S., 2018. ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MAHASISWA UNTUK BERWIRAUSAHA (Studi Kasus Mahasiswa Agribisnis UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). *Jurnal Agribisnis*, XII(2), pp. 132 - 147.
- [2] Andayani, A. A. I., Martono, E. & Muhamad, M., 2017. Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Desa Wisata Dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Sosial Budaya Wilayah (Studi Di Desa Wisata Penglipuran Bali). *Jurnal Ketahanan Nasional*, 23(1), pp. 1-16.
- [3] Badan Pusat Statistik, 2019. *Badan Pusat Statistik*. [Online] Available at: <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].
- [4] Fridayanthie, E. W. & Charter, J., 2016. Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Karyawan Menggunakan Metode Object Oriented Programming (Studi Kasus: Pt. Arta Buana Sakti Tangerang). *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, XIII(2), pp. 63-70..
- [5] Himpunan Pramuwisata Indonesia, 2016.. *Data Anggota Pramuwisata*. [Online] Available at: <http://dpphi.org/daftar-dpd> [Accessed 21 November 2019].
- [6] Jannah, M., Sarwandi & Creative, C., 2019. *Mahir Bahasa Pemrograman PHP*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [7] Kanuri, 2019. *10 Destinasi Terbaik 2019 versi TripAdvisor, Indonesia Masuk 5 Besar!*. [Online] Available at: <https://www.idntimes.com/travel/destinasi-on/nuriandika-fadila/10-destinasi-terbaik-2019-versi-tripadvisor-c1c2/full> [Accessed 21 November 2019].
- [8] Muslihudin, M. & Oktafianto, 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: ANDI.
- [9] Mustofa, 2018. Pekerja Lepas (Freelancer) dalam Dunia Bisnis. *Jurnal Mozaik*, X(1), pp. 19 - 25.
- [10] Pahlevi, O., Mulyani, A. & Khoir, M., 2018. Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented di

- Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta.  
*Jurnal PROSISKO*, V(1), pp. 27-35.
- [11] Rahmi, R., Sari, R. P. & Suhatman, R.,  
2016. Pendekatan Metodologi Extreme  
Programming pada Aplikasi E-Commerce  
(Studi kasus Sistem Informasi Penjualan  
Alat-alat Telekomunikasi). *Jurnal  
Politeknik Caltex Riau*, 2(2), pp. 83-92.
- [12] Suendri, 2018. 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*, III(1), pp. 1-9.
- [13] Suharsimi, A., 2010. *Prosedur Penelitian  
Suatu pendekatan Praktek..* Jakarta:  
Rineka Cipta.
- [14] Widodo, A. W. & Kurnianingtyas, D.,  
2017. *Sistem Basis Data*. Malang: UB  
Press.
- [15] Yoga, I. G. A. D. & Wenagama, I. W.,  
2015. PENGARUH JUMLAH  
KUNJUNGAN DAN PENGELUARAN  
WISATAWAN MANCANEGARA  
TERHADAP PRODUK DOMESTIK  
REGIONAL BRUTO (PDRB)  
PROVINSI BALI TAHUN 1996-2012. *E-  
Jurnal Ekonomi Pembangunan  
Universitas Udayana*, 4(2), pp. 71- 137.