

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RESERVASI ONLINE PAKET WISATA BERBASIS WEB DI DOLANAN & OUTBOUND SIDOWAYAH

Panji Lanang Samodra ; Ir. Bana Handaga, M.T., Ph.D.

Program Studi Informatika

Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Dolan & Outbound Sidowayah merupakan instansi yang bergerak di bidang pariwisata yang beralamat di Desa Sidowayah, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten. Instansi ini berada dibawah naungan BUMDes Sidowayah yang bekerja sama dengan Pemerintah Desa Sidowayah. Pekerjaan yang dilakukan di instansi Dolan & Outbound Sidowayah yakni menjual jasa untuk keperluan rekreasi dan liburan dari keluarga, instansi, maupun organisasi masyarakat yang berkunjung. Proses reservasi pada instansi masih mengadaptasi metode *On The Spot* atau datang ke tempat. Sistem informasi reservasi dirancang berdasarkan metode reservasi yang masih dipakai pada instansi terkait, dengan tujuan dapat mempersingkat waktu pemesanan dan memudahkan pengunjung untuk survei tempat instansi tanpa harus datang ke tempat secara langsung. Sistem didesain dengan menggunakan metode *Waterfall, framework Codeigniter*, menggunakan bahasa PHP, serta tampilan menggunakan *Bootstrap*, dan penyimpanan menggunakan *MySQL*. Fungsi dibuatnya sistem ini ialah untuk membantu instansi dalam proses reservasi paket wisata dan mengelola reservasi berdasarkan pengunjung yang melakukan pemesanan paket wisata serta dapat membantu kinerja dari sebuah instansi seperti dapat menjelaskan latarbelakang instansi, gambaran jasa yang diberikan dan sistem reservasi yang berdampak pada sisi kunjungan pelanggan ke instansi tersebut. Berdasarkan Uji Sistem menggunakan pengujian *Blackbox Testing*, data menunjukkan semua fungsi berjalan sesuai dengan perintah. Berdasarkan Uji Kelayakan Sistem menggunakan pengujian *System Usability Scale (SUS)*, nilai rata-rata yang didapat adalah 71,25 dari hasil tersebut maka sistem termasuk dalam kategori baik serta bisa diterima oleh pengguna.

Kata Kunci: Pariwisata, Reservasi, Instansi, Outbound.

Abstract

Dolanan & Outbound Sidowayah is an agency engaged in the tourism sector which is located in Sidowayah Village, Polanharjo District, Klaten Regency. This agency is under the auspices of the Sidowayah BUMDes in collaboration with the Sidowayah Village Government. The work carried out at the Dolanan & Outbound Sidowayah agency is selling services for recreation and leisure needs from visiting families, agencies and community organizations. The reservation process at agencies still adapts the On The Spot method or comes to the place. The reservation information system is designed based on the reservation method that is still used in related agencies, with the aim of shortening the ordering time and making it easier for visitors to survey agency premises without having to come to the place in person. The system is designed using the Waterfall method, the CodeIgniter framework, using the PHP language, and the display uses Bootstrap, and the storage uses MySQL. The function of this system is to assist agencies in the tour package reservation process and manage reservations based on visitors who order tour packages and can help the performance of an agency such as being able to explain the background of the agency, an overview of the services provided and the reservation system which has an impact on the customer's visit to the agency. Based on the System Test using the Blackbox Testing test, the data shows that all functions are running according to orders. Based on the System Feasibility Test using the System Usability Scale (SUS) test, the average value obtained is 71.25 from these results, the system is included in the good category and can be accepted by users.

Keywords: Tourism, Reservations, Agencies, Outbound.

1. PENDAHULUAN

Sektor pariwisata memegang peran penting dalam percepatan pemulihan perekonomian negara, dapat dikatakan juga sektor pariwisata ialah cara untuk memperkenalkan identitas maupun ciri khas yang dimiliki suatu negara atau daerah tertentu kepada dunia, namun hal itu sedikit terhambat pada awal tahun 2020 dikarenakan mewabahnya virus *Covid-19 (Corona Virus Disease 2019)* di seluruh dunia. Beberapa negara *me-lockdown* negaranya dari kedatangan wisatawan asing untuk mencegah virus itu menyebar (Solemede et al., 2020). Dikarenakan keadaan yang semakin tidak memungkinkan untuk membuat variasi ide maupun gagasan guna memajukan objek wisata, untuk itu manajemen wisata harus mulai beradaptasi dan mengembangkan ide promosi dengan teknologi digital karena dengan cara ini masyarakat akan lebih mudah mengetahui sarana dan prasarana ataupun kegiatan dari wisata tersebut dan contoh teknologi digital yang bisa digunakan pada industri pariwisata ialah media sosial dan website.

1.1. LATAR BELAKANG

Studi kasus pada penelitian ini dilakukan pada instansi pariwisata yang berada di Klaten yakni Dolanan & Outbound Sidowayah. Dalam proses pemesanan jasanya, instantiini masih memberlakukan pemesanan ditempat atau *On The Spot* , dimana pengunjung harus datang ke tempat untuk melakukan pemesanan. Proses pemesanan ini meliputi tanggal, paket wisata atau permainan yang dipilih , dan adanya tambahan permainan yang disediakan jikalau pengunjung ingin menambah permainan dan tentunya akan dikenakan biaya tambahan. Untuk paket wisata atau permainan terbagi menjadi 3 kelompok besar, Paket Dolanan , Paket Outbound, dan Paket UMKM. Ketiganya memiliki jenis kegiatan wisata yang berbeda dan permainan yang berbeda pula, maka dari itu jika manajemen wisata harus menjelaskan satu per satu paket kepada setiap pengunjung yang hadir , tentunya hal tersebut akan memakan banyak waktu.

Dengan permasalahan tersebut, penelitian ini dirancang untuk menampilkan profil instansi, jasa yang diberikan, dan fasilitas yang tersedia. Selain itu sistem informasi juga mengusung fitur pemesanan atau reservasi , yang dapat diakses melalui webiste guna memudahkan pengunjung dalam pemesanan hari dan tanggal serta paket wisata yang dipilih. Kemudahan dalam mengakses internet menjadi salah satu pilihan wisatawan untuk menggunakan media pencari informasi baik lokasi pariwisata sampai dengan fasilitas yang disediakan di tempat wisata, sebagai sarana informasi guna mengetahui informasi pariwisata di suatu tempat (Putra Dua & Suseno, 2021). Sistem reservasi berbasis websiteakan sangat membantu pihak manajemen wisata dalam pengenalan instansi terkait karena dapat dijadikan media promosi agar menarik perhatian pengunjung untuk datang ke

instansi tersebut. Memanfaatkan situs web sebagai media promosi menjadi pilihan yang baik, dikarenakan media promosi menggunakan situs web tetap memiliki keunggulan yang lebih banyak, baik dari sudut pandang pendistribusian informasi, kecepatan penyampaian informasi, hingga harga yang di keluarkan (Sibagariang et al., 2021).

Penelitian ini merancang suatu sistem dengan fitur pemesanan secara *online* atau lewat website, fitur tersebut diberlakukan pada website dari sisi user atau pengunjung, lalu dari reservasi yang dilakukan oleh user atau pengunjung, kemudian website dari sisi admin akan menerima dan mendapatkan pemberitahuan berupa notifikasi bahwa ada pengunjung yang memesan jasa pada hari dan tanggal yang tertera. Tujuan dilakukannya penelitian ialah membuat dan merancang sistem informasi dari pariwisata yang memiliki fitur reservasi sehingga dapat membantu pencarian informasi oleh pengunjung, agar berminat dan tertarik datang ke instansi tersebut.

1.2. TINJAUAN PUSTAKA

Melihat perkembangan teknologi yang sampai sekarang terus melakukan pembaharuan, hal tersebut yang menjadi acuan dari pembuatan website untuk menunjang berkembangnya suatu instansi, contohnya pada bidang pariwisata. Perkembangan website terus tumbuh seiring meningkatnya kemajuan industri dalam berbagai bidang. Selain berfungsi sebagai sarana informasi, bagi kalangan pelaku industri website juga berguna sebagai sarana branding atau promosi industri yang dijalankannya (Ritzkal et al., 2022).

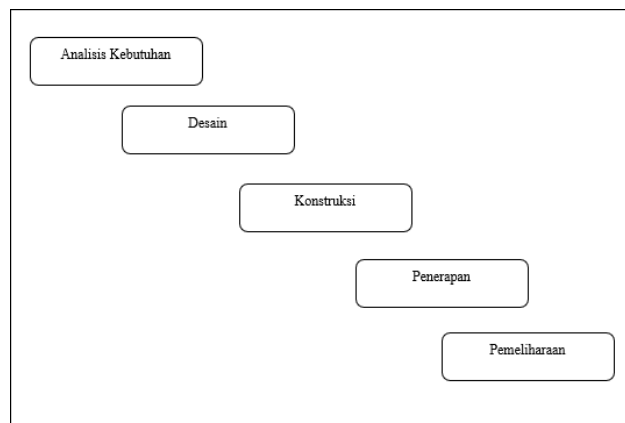
Seiring perkembangan teknologi yang terus maju, maka diperlukannya alat untuk menunjang dari segi pembuatan dan perancangan sistem informasi. CodeIgniter yaitu suatu kode program yang dibungkus dalam bentuk susunan komponen yang saling terintegrasi, serta memiliki sifat yang fleksibel dalam mengembangkan perangkat web, desktop maupun mobile (Wulandari & Sulistiani, 2020). Dengan *framework* CodeIgniter pengembang dapat terbantu dalam proses pembuatan sistem informasi dikarenakan framework ini dapat membagi tiap *source code* ke dalam paket-paket.

Framework yang digunakan juga menggunakan bahasa pemrograman disetiap pemrosesannya, bahasa pemrograman PHP menjadi aktor penting dibalik berjalannya suatu program yang dibuat pada suatu *framework*. PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses dan mengolah data secara dinamis (Ratna Fadila et al., 2021).

Bahasa pemrograman yang telah dirancang untuk pembuatan sistem informasi juga perlu mempunyai sebuah wadah penyimpanan data, yang berguna untuk menyimpan data yang dihasilkan dari sistem informasi. Wadah yang dimaksud disini ialah *database*, *database* pada sistem reservasi menggunakan *MySQL*. Database *MySQL* adalah *open source* populer yang

dikembangkan, didistribusikan, dan didukung oleh *Oracle Corporation*. Seperti sistem Relasional lainnya, *MySQL* menyimpan data dalam tabel dan menggunakan bahasa SQL untuk akses database. Di *MySQL* menentukan skema database berdasarkan kebutuhan dan mengatur aturan untuk mengatur hubungan antara bidang dalam tabel (Eyada et al., 2020).

2. METODE



Gambar 1. Metode *Waterfall*

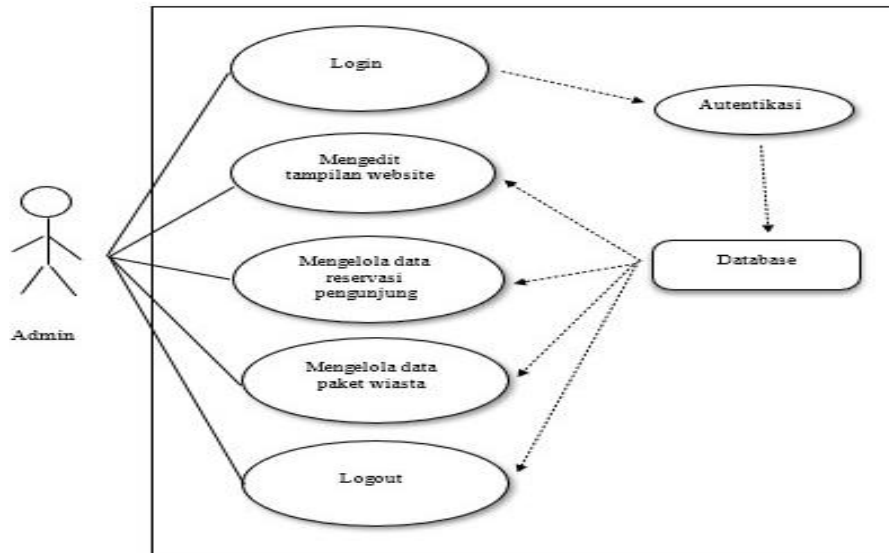
Model *Waterfall* memiliki pendekatan yang sistematis mulai dari kebutuhan sistem kemudian menuju ke tahap selanjutnya sampai ke implementasi pada penelitian ini (Khafid & Putri, 2020). Metode ini dimulai dari Analisis Kebutuhan, Desain, Konstruksi, Penerapan, dan Pemeliharaan untuk lebih jelasnya, bisa dilihat pada Gambar 1.

2.1 Analisis Kebutuhan

Fase analisis kebutuhan berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan pihak instansi dan atas usulan pengembang, dengan itu analisis kebutuhan dibedakan menjadi dua yakni kebutuhan Fungsional dan kebutuhan Non Fungsional. Kebutuhan Fungsional diantaranya sistem dapat menampilkan data pengunjung yang telah login untuk keperluan reservasi, seperti menampilkan profil, lokasi tempat wisata, dan melayani reservasi. Selanjutnya sistem memiliki tampilan yang mudah dan praktis, untuk digunakan oleh admin maupun pengguna. Sedangkan untuk Kebutuhan Non Fungsional diantaranya Layanan Hosting berbayar dari ID Cloud Host varian Basic Pro dengan CPU 1 core, Penyimpanan 3 GB, dan Virtual Memory 1 GB, Domain yang telah terverifikasi, dan untuk pengaksesan sistem dapat melalui domain berikut (<http://dolanoutbound.xyz/>), dan untuk software yang digunakan pada hosting, Database server minimal versi ke-5, dan Bahasa pemrograman PHP dengan minimal versi ke-5.

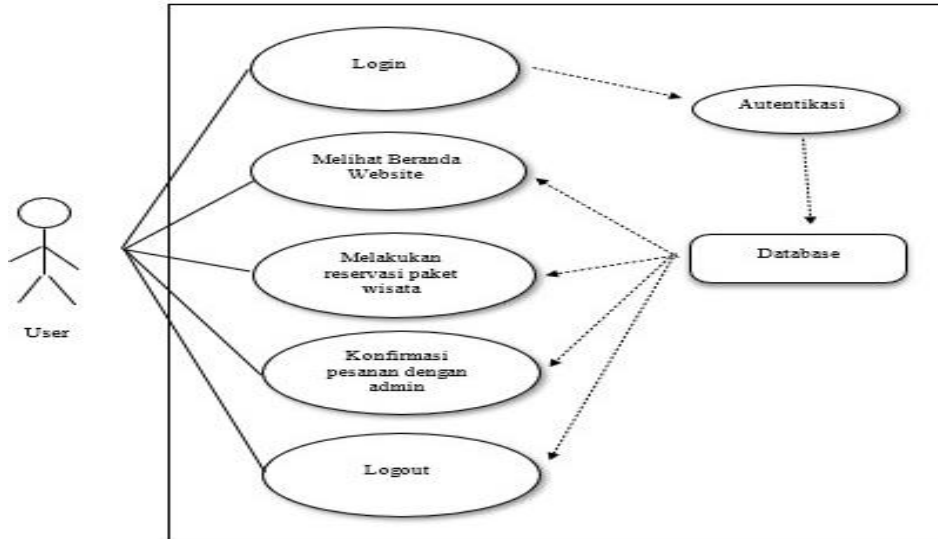
2.2 Desain

Proses desain digunakan untuk merepresentasikan hasil analisis kedalam sistem yang dirancang (Rizaly & Rahman, 2021). Analisis kebutuhan memberikan gambaran persoalan dan penelitian ini menjadi solusi dengan merancang *use case diagram*, *activity diagram*, dan *database*.



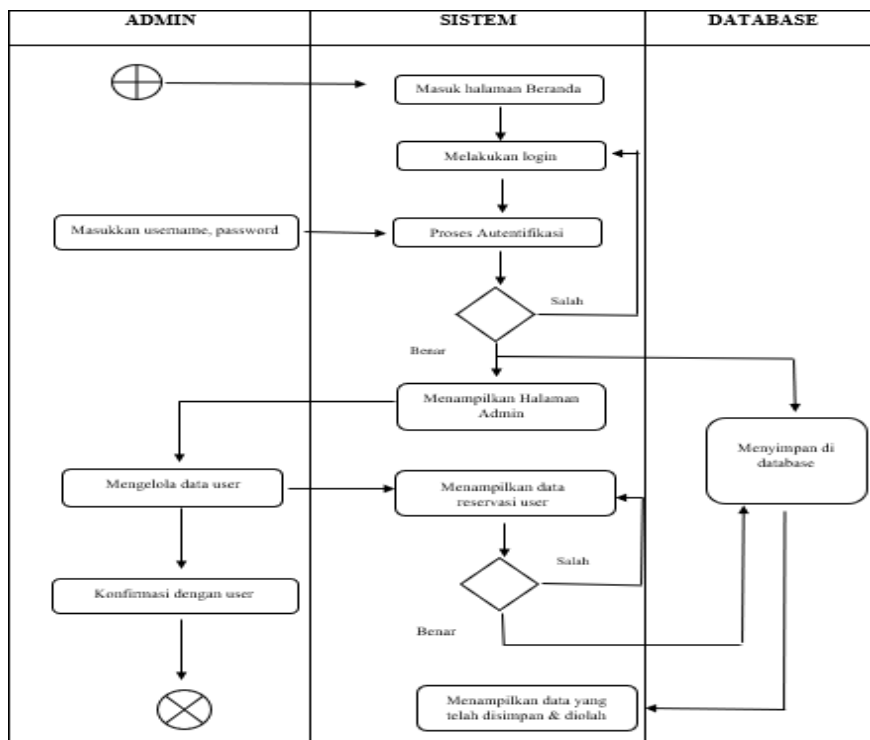
Gambar 2. *Use Case Diagram* Admin Sistem reservasi paket wisata

Pada Gambar 2. tertera mekanisme login pada sisi Admin, yang tetap mengharuskan untuk login dengan username untuk keperluan keamanan data. Pada sisi Admin dapat mengelola tampilan website, mengelola data reservasi pengunjung, dan mengelola data paket wisata yang tersedia.



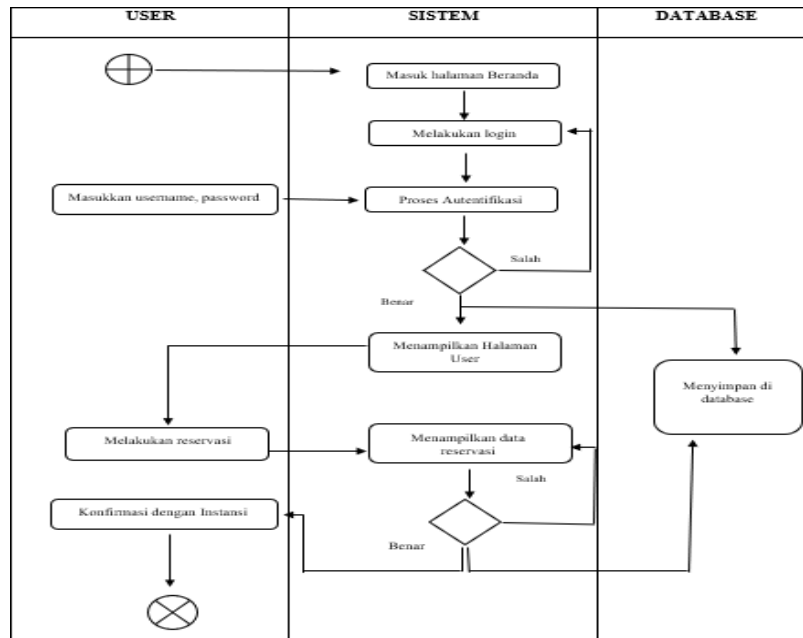
Gambar 3. Use Case Diagram User Sistem reservasi paket wisata

Pada Gambar 3. tertera mekanisme login dari sisi User, yang telah menyelesaikan registrasi. Selanjutnya User akan bisa mengakses menu Reservasi yang berfungsi untuk pemesanan paket wisata.



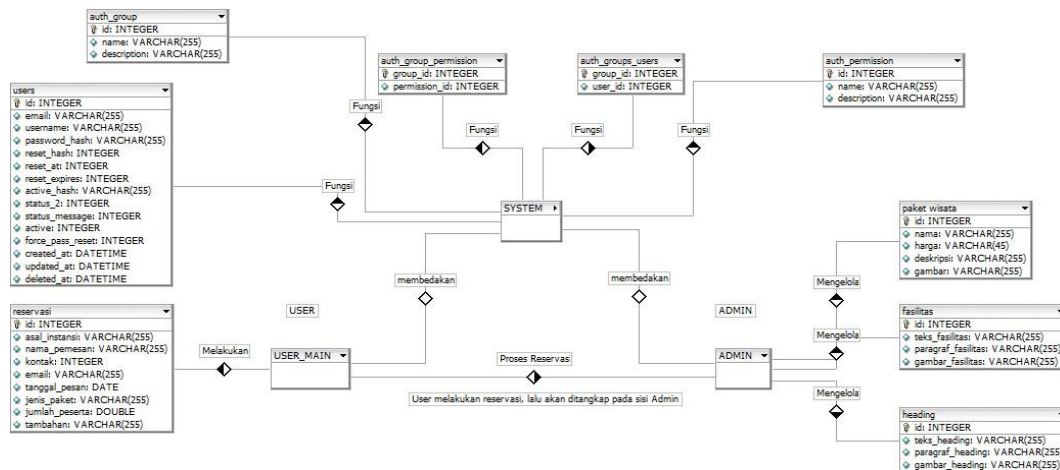
Gambar 4. Activity Diagram Admin

Gambar 4. adalah gambaran mekanisme sistem yang berkerja dari sisi Admin. Pertama Admin login dengan memasukkan username dan password yang telah didaftarkan, kemudian diproses oleh sistem dengan pengecekan autentifikasi. Jika pengecekan autentifikasi salah, sistem akan kembali menampilkan halaman login dan apabila benar, sistem akan menampilkan halaman beranda, kemudian admin dapat mengelola data pengunjung yang telah reservasi.



Gambar 5. Activity Diagram User

Pada Gambar 5. menunjukkan alur proses dari mulai login sampai ke reservasi paket wisata. Pada sesi reservasi paket wisata, pertama user memilih paket yang akan diambil dan tambahan jikalau ada permainan yang ingin ditambahkan sesuai dengan pilihan yang tertera. Kemudian melakukan konfirmasi dengan admin instansi atau sebaliknya admin instansi akan melakukan konfirmasi melalui nomor telephone yang dimasukkan user ketika reservasi.



Gambar 6. Desain Database

Pada Desain *Database* yang tertera diatas, terdapat 3 kelompok yakni Admin, User, dan Sistem serta ketiganya mempunyai tabel tersendiri. Pada sisi Admin memiliki 3 tabel yakni paket_wisata, fasilitas, dan heading serta ketiga tabel ini dapat dikelola oleh Admin untuk merubah tampilan dan menyesuaikan sesuai keinginan Admin. Selanjutnya pada sisi User hanya memiliki 1 tabel yakni reservasi, dan Admin juga dapat mengelola dan melihat isi tabel reservasi yang memuat reservasi tercatat dan berlangsung untuk keperluan data reservasi pengunjung. Kemudian yang terakhir pada sisi Sistem mempunyai beberapa tabel fungsi yakni antara lain *auth_group*, *auth_permission*, *auth_group_permission*, *auth_group_users*, dan *users*. Beberapa tabel fungsi disini saling berkaitan dan terhubung, yang pertama pada tabel *auth_group*, pengelompokkan antara Admin dan User terjadi pada tabel ini , dimana isi dari tabel terdapat admin sebagai site administrator dan user sebagai regular user. Kemudian ada tabel *auth_permission*, penamaan akses yang digunakan untuk membedakan antara Admin dan User. Berlanjut pada tabel selanjutnya yakni *auth_group_permission*, pada tabel ini terjadi pengelompokkan berikutnya untuk menentukan fungsi diakses antara Admin dan User. Selanjutnya masuk ke tabel berikutnya *auth_group_users*, pada tabel ini dapat terlihat banyak User yang bertindak sebagai Admin atau User biasa. Kemudian tabel yang terakhir adalah *users*, pada tabel ini tertera banyak user yang telah melakukan registrasi dan login.

2.3 Konstruksi

Tahap pengkodean yaitu merupakan tahap dimana peneliti akan mulai mengimplementasikan segala sesuatu yang telah dirancang ke dalam sistem (Setya et al., 2023). Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap Desain, yang merancang analisis kebutuhan kemudian dibangun melalui proses *coding* atau pengkodean.

Perancangan sistem informasi memakai bahasa pemrograman PHP, yang diakomodir kedalam *framework CodeIgniter*, dan menggunakan *Visual Studio Code* sebagai wadah untuk penerapan kodenya. *Database MySQL* berperan dalam penyimpanan semua data yang diperlukan untuk menunjang berjalannya proses *coding*. Pada proses *coding*, proses pertama yakni membuat sebuah *landing page* atau tampilan template (tertera pada folder App/Views dan file *template.php* & *navbar.php*). Setelah itu dilanjutkan membuat fungsi Login dan Register, yang memberlakukan fungsi Multi-user yang mengakomodir user dalam jumlah banyak. Kemudian melakukan konfigurasi pada database agar sistem dapat membedakan proses Login antara Admin atau User. Langkah selanjutnya yakni membuat fungsi pada sisi Admin dan User, pada sisi User akan melakukan Reservasi pada kolom yang tertera kemudian pada sisi Admin akan menangkap Reservasi tersebut berupa informasi data diri dan paket wisata yang diambil oleh User.

Setelah proses *coding* selesai, kemudian dilakukan pengujian *Blackbox testing*. Dengan dilakukannya pengujian *blackbox*, dapat diketahui keberhasilan sistem dalam memproses perintah yang diminta. Setelah itu dilakukan pengujian kelayakan yakni pengujian *System Usability Scale* (SUS), hasil nilai rata-rata dari pengujian ini akan menjadi tolak ukur apakah sistem dirasa berguna dari sisi pengguna.

2.4 Penerapan

Pada tahap ini pengkodean yang telah selesai dikerjakan akan diterapkan dan diaplikasikan pada instansi terkait. Namun sebelum itu, perlu dilakukan konfigurasi sistem ke jasa hosting agar dalam pengaksesan sistem melalui internet dapat berjalan. Sistem Reservasi Paket wisata menggunakan layanan jasa hosting dari Id Cloud Host dengan varian hosting Basic Pro dengan CPU 1 core, Penyimpanan 3 GB, dan Virtual memory 1 GB. Langkah pertama dalam proses upload Sistem ke jasa hosting ialah membuat *database*. Untuk *database* bisa menggunakan fungsi ekspor yang ada di *database MySQL*, kemudian pada *database* hosting melakukan fungsi import. Langkah selanjutnya ialah mengupload file Sistem ke File Manager hosting, kemudian konfigurasi beberapa file koneksi. Setelah proses konfigurasi web hosting selesai, barulah domain yang dipilih bisa diakses dan akan menampilkan Sistem yang telah dibuat. Pada tahap ini juga tidak luput dari pengadaan *training* untuk pihak instansi, agar dalam proses penggunaan sistem reservasi dapat meminimalisir terjadinya kesalahan. Deployment atau Fase Penerapan tersedia untuk publik, yang meningkatkan transparansi analisis dan memungkinkan publik menilai sistem yang telah dibuat (Federal Communications Commission, 2020).

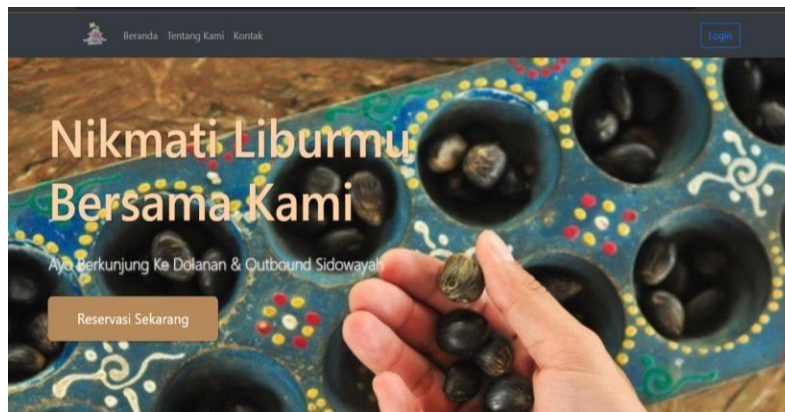
2.5 Pemeliharaan

Fungsi pemeliharaan dilakukan untuk menjaga sistem tetap tersedia dan menghindari kesalahan atau *bug*. Keandalan mencerminkan kemungkinan bahwa suatu peralatan akan tetap beroperasi untuk jangka waktu tertentu (Greguš et al., 2022). Pada tahap ini sistem yang telah diterapkan dan diaplikasikan akan dilakukan perawatan berkala, untuk menjaga keakuratan dan konsistensi fungsi pada sistem, dengan itu sistem akan tetap terpelihara dan mempertimbangkan evaluasi ataupun permintaan perbaikan dari instansi terkait.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem informasi reservasi paket wisata bisa dikelola dan disesuaikan dengan manajemen instansi. Untuk pengaksesan sistem, dapat dibuka pada domain di Kebutuhan Non Fungsional dan domain tersebut telah berbayar dan terverifikasi, hanya saja

untuk pemilihan nama domain masih menyesuaikan permintaan dari instansi terkait pembatasan dana untuk biaya hosting. Berikut penjelasan dari sistem informasi reservasi.

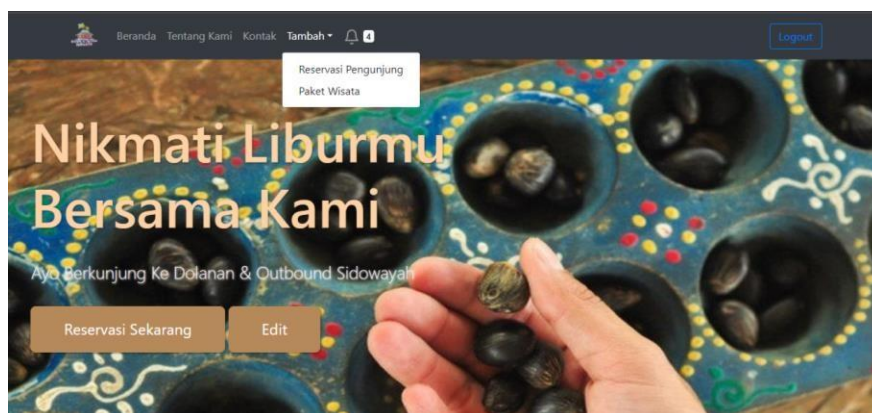


Gambar 7. Tampilan Template

Tampilan Template ialah tampilan paling awal pada sistem informasi reservasi, yang berisi informasi dasar seperti fasilitas yang didapatkan, paket wisata yang tersedia, dan referensi permainan yang dimainkan.

3.1 Hasil Tampilan Sistem Pada Sisi Admin

3.1.1 Dashboard Admin



Gambar 8. Dashboard Admin

Tampilan Dashboard Admin adalah halaman yang hanya bisa diakses oleh admin dengan attribute yang telah disesuaikan pada database agar fungsi *Edit* dan *Review* Pengunjung yang berada di halaman dashboard dapat diakses.

3.1.2 Reservasi Pengunjung

Tabel Reservasi Pengunjung ialah Data Reservasi dari Pengunjung tentang paket wisata yang dipesan, berisi Asal Instansi, Nama Pemesan, dll. Pada sisi Admin dapat mengelola data seperti yang terlihat pada Gambar 9.

Asal Instansi	Nama Pemesan	Kontak	Email	Tanggal Pesan	Jenis Paket	Jumlah Peserta	Tambahan	Aksi
MI N 2 KLATEN	Lukman Sardi	085123321987	lukman@gmail.com	30-05-2023	Outbound	50	Bajak Sawah	Selensi, Batal, Edit
SD 2 KLATEN	PANJI	0987654321	panjil@gmail.com	12-06-2023	Dolanan	50	Bajaka sawah	Selensi, Batal, Edit
Ormawa LPM	Nila Dwi Rahmawati	089210098142	I200190254@student.ums.ac.id	13-06-2023	Dolanan	20	Menyediakan dalam jumlah	Selensi, Batal

Gambar 9. Reservasi Pengunjung

Pada Gambar 9. Reservasi Pengunjung , memuat semua user yang telah melakukan reservasi dan tampilan tersebut dapat dikelola pada sisi Admin dengan menggunakan fungsi yang tersedia.

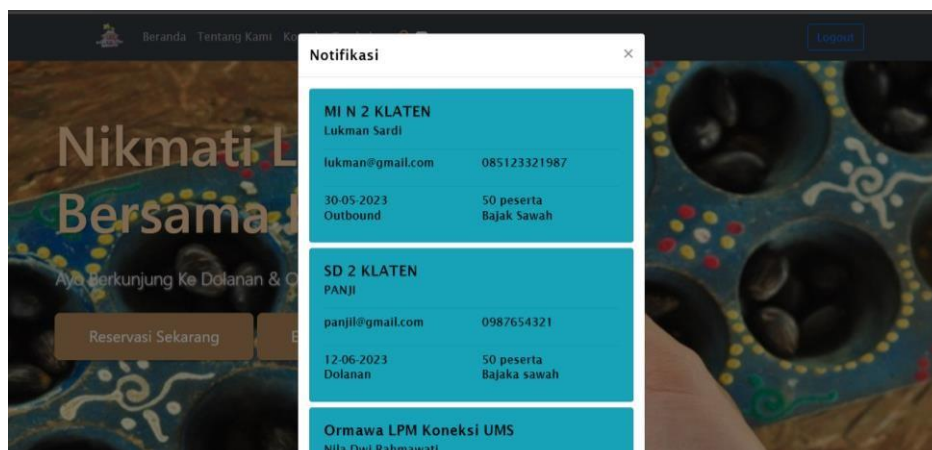
3.1.3 Paket Wisata

Nama Paket	Deskripsi	Harga	Gambar	Aksi
Dolanan	Paket Wisata ini berisikan dolanan tempo dulu, yang tidak kalah seru dengan mainan modern.	Rp30,000		Edit, Delete
Outbound	Paket wisata ini berisikan game outbound pada umumnya, dan lebih condong ke permainan modern.	Rp30,000		Edit, Delete
UMKM	Paket Wisata ini berisikan kunjungan ke UMKM diilingkup Desa Sidowayah. Sehingga dapat belajar cara bekerja UMKM dengan seru.	Rp20,000		Edit, Delete

Gambar 10. Paket Wisata

Tabel Paket Wisata berisikan informasi dari Paket Wisata yang tersedia pada instansi. Admin tentunya dapat menambah dan merubah data dari Paket Wisata sesuai ketentuan yang telah berlaku di instansi.

3.1.4 Notifikasi



Gambar 11. Notifikasi

Notifikasi pada halaman Admin adalah pemberitahuan dari reservasi pengunjung yang telah memesan paket wisata dengan rincian, seperti yang tertera pada Gambar 11.

3.2 Hasil Tampilan Sistem Pada Sisi User

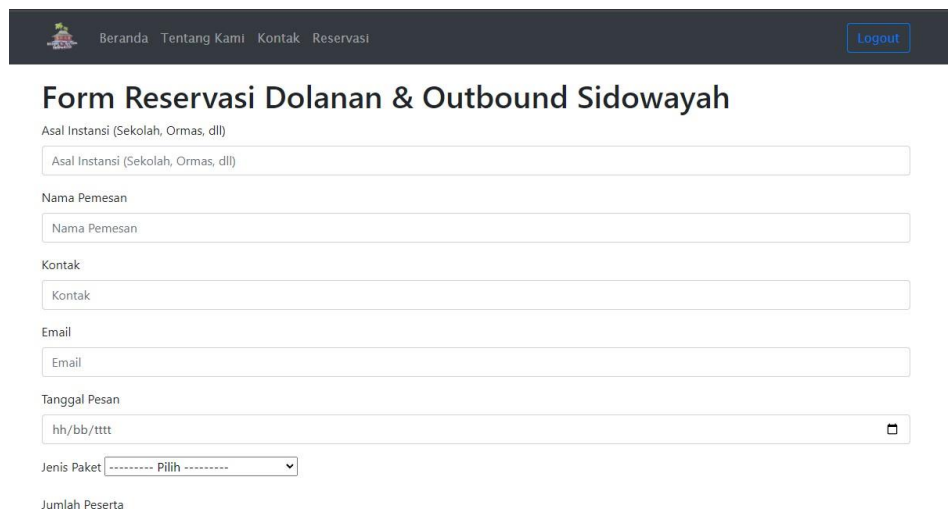
3.2.1 Dashboard User



Gambar 12. Dashboard User

Pada tampilan dashboard di sisi User kurang lebih hampir sama dengan Template ataupun Admin, namun ada perbedaan yang mendasar yakni adanya fungsi Reservasi. Fungsi Reservasi inilah yang nantinya digunakan User atau Pengunjung untuk melakukan reservasi paket wisata. Bisa dilihat pada Gambar 12.

3.2.2 Reservasi

The image displays a reservation form titled 'Form Reservasi Dolanan & Outbound Sidowayah'. The form includes several input fields: 'Asal Instansi (Sekolah, Ormas, dll)' with a text input field; 'Nama Pemesan' with a text input field; 'Kontak' with a text input field; 'Email' with a text input field; 'Tanggal Pesan' with a date picker showing 'hh/bb/tttt'; 'Jenis Paket' with a dropdown menu showing '----- Pilih -----'; and 'Jumlah Peserta' with a text input field. The header of the form matches the dashboard shown in the previous image, with navigation links and a 'Logout' button.

Gambar 13. Reservasi

Tampilan fungsi Reservasi pada sisi User seperti pada Gambar 13. ialah berupa form yang akan diisi oleh User dengan menentukan pilihan paket wisata apa yang akan diambil dan juga data yang perlu dimasukkan untuk keperluan pembayaran.

3.3 PENGUJIAN

3.3.1 Pengujian *Blackbox*

Pengujian black box merupakan teknik pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk mengevaluasi fungsionalitas sistem. Pengujian kotak hitam berfokus pada input untuk sistem dan output yang diharapkan untuk setiap input. Metode pengujian ini didasarkan pada persyaratan dan spesifik perangkat lunak (Mahardikawati & Nurgiyatna, 2020). Dari pengujian yang telah berjalan, bisa dilihat fungsi dan fitur telah terbukti sesuai dengan perintah yang diberikan, untuk penjelasan lengkap dapat dilihat di Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian *Blackbox*

No	Kelas Uji	Skenario	Harapan	Status
1.	Template	Masuk dan melihat isi dari halaman home pada template.	Menampilkan informasi dari website yang terdapat pada template	Sesuai
2.	Login	1. Memasukkan <i>username</i> dan password yang benar. 2. Memasukkan <i>username</i> atau email dan password yang salah.	1. Masuk ke halaman Dashboard baik admin atau user. 2. Terdapat notifikasi tidak valid “Invalid Credentials”	Sesuai
3.	Sign Up	Memasukkan data diri dan email yang aktif	Berhasil membuat akun dan menerima email aktivasi	Sesuai
4.	Paket Wisata (Admin)	1. Menambahkan data Paket wisata 2. Mengubah Paket Wisata 3. Menghapus Paket wisata	1. Berhasil menampilkan & menambahkan data (Nama, Deskripsi, dll) 2. Berhasil mengubah, menghapus data	Sesuai
5.	Reservasi Pengunjung (Admin)	1. Menambahkan data Reservasi Pengunjung 2. Mengubah Rerservasi Pengunjung 3. Menghapus Reservasi Pengunjung	1. Berhasil menampilkan & menambahkan data (Asal instansi, dll) 2. Berhasil mengubah, menghapus data	Sesuai
6.	Notifikasi (Admin)	Menampilkan data Pengunjung yang telah melakukan Reservasi	Berhasil menampilkan data pengunjung yang telah melakukan Reservasi	Sesuai
7.	Reservasi (User)	Memasukkan data diri dan memilih Paket wisata yang diambil	Berhasil melakukan Reservasi dan Reservasi dapat diterima oleh Admin	Sesuai

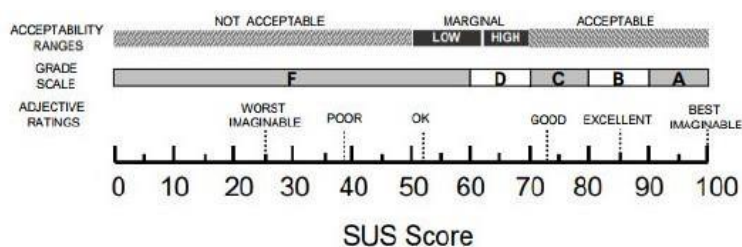
3.3.2 Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Pada tahap pengujian SUS dilakukan penilaian menggunakan 10 pertanyaan dasar, yang bertujuan untuk mengetahui nilai kebergunaan sistem. Daftar pertanyaan terdapat pada Tabel 2. Dari penilaian SUS yang dilakukan, akan didapatkan nilai rata-rata dan nilai tersebut memberikan Gambaran tentang tingkat kegunaan sistem dalam pendapat pengguna. Hasil pengujian SUS dapat menjadi tolak ukur dalam memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna serta memberikan evaluasi dalam peningkatan sistem. Nilai rata-rata dapat ditemukan pada Tabel 3.

Tabel 2. Pertanyaan *System Usability Scale* (SUS)

No.	Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>
P1	Saya akan sering menggunakan sistem ini.
P2	Saya sulit memahami cara kerja sistem ini.
P3	Saya merasa sistem dan fitur mudah digunakan.
P4	Saya merasa membutuhkan bantuan untuk menggunakan sistem ini.
P5	Saya merasa fitur pada sistem berjalan dengan baik.
P6	Saya merasa sistem ini tidak akurat dalam menampilkan informasi.
P7	Saya yakin sistem ini akan dapat dipahami dengan mudah oleh orang lain.
P8	Saya fikir sistem ini terlalu rumit saat dijalankan.
P9	Saya percaya akan dengan mudah memakai sistem ini.
P10	Saya perlu beradaptasi terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Penilaian SUS menggunakan 5 pilihan pendapat. Responden diminta untuk memberikan penilaian “Sangat setuju” bernilai 5, “Setuju” bernilai 4, “Ragu” bernilai 3, “Tidak setuju” bernilai 2, dan “Sangat tidak setuju” bernilai 1. Untuk Penilaian skor SUS setiap pertanyaan dengan nomor ganjil maka nilai jawaban dikurangi 1, dan untuk setiap pertanyaan dengan nomor genap, nilai jawaban didapat dari nilai maksimal dari setiap pertanyaan yaitu 5, kemudian dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.



Gambar 14. Skor SUS

Pada Gambar 14. tertera skor SUS, gambar tersebut dapat dijadikan acuan nilai rata-rata dari penilaian skor SUS yang diperoleh dari responden.

Tabel 3. Penilaian *System Usability Scale* (SUS)

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor SUS
1	4	2	4	2	5	2	4	2	4	4	72,5
2	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	57,5
3	5	3	4	4	5	2	4	2	5	4	70
4	5	2	5	2	5	1	4	1	5	4	85
5	4	1	5	4	4	2	5	1	4	3	77,5
6	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
7	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
8	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	57,5
9	4	4	5	2	5	3	4	1	4	2	75
10	5	4	4	2	5	5	5	2	5	3	70
11	4	2	4	5	4	2	5	2	5	5	65
12	2	2	4	2	3	4	4	2	4	2	62,5
13	5	2	5	1	5	2	5	1	4	1	92,5
14	4	4	4	3	4	2	4	1	4	2	70
15	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
16	4	2	4	2	4	4	4	2	4	2	70
17	5	2	4	2	5	1	5	2	4	2	85
18	5	2	4	4	4	2	5	2	4	3	72,5
19	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	65
20	3	4	4	2	4	2	4	3	3	4	57,5
21	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	60
22	4	4	4	4	4	2	4	3	4	5	55
23	4	2	4	4	4	2	4	2	4	2	70
24	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	57,5
25	4	2	5	2	5	2	4	1	5	2	85
26	3	2	4	1	4	2	4	2	5	2	77,5
27	4	2	4	2	4	2	4	3	5	2	75
28	4	2	4	3	4	2	3	2	4	5	72,5
29	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
30	4	2	5	2	4	2	4	2	4	1	80
Rata-rata Skor SUS											71,25

Dari Penilaian SUS pada Table 3, dan berdasarkan skor SUS pada Gambar 16, nilai rata-rata yang didapat adalah 71,25 dengan itu dapat disimpulkan bahwa Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Online Paket Wisata Berbasis Web Di Dolanan & Outbound Sidowayah mendapatkan nilai baik dalam penilaian SUS serta bisa diterima oleh pengguna.

4. KESIMPULAN

Sistem Reservasi Paket Wisata dirancang memiliki fitur reservasi yang berfungsi untuk memudahkan pengunjung dalam urusan pemesanan hari dan paket wisata serta fitur Paket Wisata yang berguna untuk mengelola paket wisata yang tersedia dan fasilitas yang didapatkan. Sistem Reservasi Paket Wisata dirancang menggunakan metode *waterfall*, untuk penyimpanan

menggunakan *database MySQL*, serta bahasa PHP untuk coding. Kemudian untuk pengujian *Blackbox*, sistem ini memperoleh data uji yang sesuai. Berdasarkan hasil uji Penilaian *System Usability Scale (SUS)* yang melibatkan 30 responden, sistem mendapatkan nilai rata-rata 71,25 sehingga mendapatkan nilai baik yang mengacu pada penilaian SUS. Sistem Reservasi Paket Wisata diharapkan mampu berperan dalam membantu proses reservasi pada suatu instansi maupun perusahaan, dan membantu manajemen instansi dalam memberikan informasi yang akurat serta mengelolapengunjung ketika melakukan reservasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Eyada, M. M., Saber, W., El Genidy, M. M., & Amer, F. (2020). Performance Evaluation of IoT Data Management Using MongoDB Versus MySQL Databases in Different Cloud Environments. *IEEE Access*, 8, 110656–110668. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3002164>
- Federal Communications Commission. (2020). *2020 BROADBAND DEPLOYMENT REPORT*. 21(1), 1–9. https://openresearch-repository.anu.edu.au/bitstream/1885/277864/1/USTelco_76.pdf
- Greguš, M., Voskoglou, M., Yepes, V., Durán, O., Vergara, B., & Kryvinska, N. (2022). Maintenance Strategies Definition Based on Systemic Resilience Assessment: A Fuzzy Approach. *Mathematics 2022, Vol. 10, Page 1677*, 10(10), 1677. <https://doi.org/10.3390/MATH10101677>
- Khafid, B., & Putri, D. A. P. (2020). Pesma Apps as Android-based Integrated Applications for Mahasantri Pesma KH Mas Mansur UMS. *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6(2). <https://doi.org/10.23917/KHIF.V6I2.10494>
- Mahardikawati, R. P., & Nurgiyatna, N. (2020). SISTEM INFORMASI INDUSTRI KECIL MENENGAH PEMERINTAHAN KABUPATEN BOYOLALI BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 1(2), 53–60. <https://doi.org/10.20884/1.JUTIF.2020.1.2.13>
- Putra Dua, G., & Suseno, A. T. (2021). Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Karanganyar Berbasis Website. *Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)*, 16(2), 90–96. <https://doi.org/10.56357/JT.V16I2.235>

- Ratna Fadila, R., Aprison, W., Antoni Musril, H., Gurun Aua, J., Putiah, K., & Birugo Tigo Baleh, A. (2021). Perancangan Perizinan Santri Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP/MySQL Di SMP Nurul Ikhlas. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 11(2), 84–95. <https://doi.org/10.22303/CSRID.11.2.2019.84-95>
- Ritzkal, Ramadhan, F. C., Aminudin, Mandela, W., Widhyaestoeti, D., & Kusumah, F. S. F. (2022). SISTEM INFORMASI PEMESANAN PERBAIKAN KENDARAAAN BERMOTOR MENGGUNAKAN PENGUJIAN BLACK BOX. *Jurnal Darma Agung*, 30(3), 1–8. <https://doi.org/10.46930/OJSUDA.V30I3.2167>
- Rizaly, E. N., & Rahman, A. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Potensi Daerah Kabupaten Dompu. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pariwisata*, 1(1), 29–38. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jppmp/article/view/60>
- Setya, I. N., Nugrahanti, F., & Putera, A. R. (2023). Sistem Informasi Pengelolaan Surat Masuk dan Nomor Surat Keluar Berbasis WEB Studi Kasus Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Ngawi. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Teknik (JURRITEK)*, 2(1), 156–166. <https://doi.org/10.55606/JURRITEK.V2I1>
- Sibagariang, S., Rokhayati, Y., Dzikri, A., Handayani, S., Santiputri, M., Riyadi, A., Janah, N. Z., & Nizan, S. (2021). Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Wisata Pulau Mubut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Negeri Batam*, 3(2), 133–145. <https://doi.org/10.30871/ABDIMASPOLIBATAM.V3I2.3694>
- Solemede, I., Tamaneha, T., Selfanay, R., Solemede, M., & Walunaman, K. (2020). STRATEGI PEMULIHAN POTENSI PARIWISATA BUDAYA DI PROVINSI MALUKU (Suatu Kajian Analisis di Masa Transisi Kenormalan Baru). *NOUMENA: Jurnal Sosial Humaniora Dan Keagamaan*, 1(1), 69–86. <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/N/article/view/177>
- Wulandari, Y., & Sulistiani, H. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI PRESENSI SMS GATEWAY BERBASIS WEB DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA SMKN 1 TRIMURJO. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.33365/JATIKA.V1I1.152>