



**SAWAH PULO HUB: SISTEM INFORMASI BERBASIS *WEBSITE*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI WISATA PADA
SAWAH PULO FARM**

SKRIPSI

FATHIR DENY SYAHPUTRA

NIM. 2210512122

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2026**



**SAWAH PULO HUB: SISTEM INFORMASI BERBASIS *WEBSITE*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI WISATA PADA
SAWAH PULO FARM**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

FATHIR DENY SYAHPUTRA

NIM. 2210512122

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua referensi yang dikutip dan dirujuk telah saya nyatakan benar

Nama : Fathir Deny Syahputra

NIM 2210512122

Tanggal : 26 Juli 2026

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan berlaku.

Jakarta, 26 Juli 2026

Yang menyatakan,

A pink rectangular stamp with a QR code and the text "10/7/2026" is visible. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink.

Fathir Deny Syahputra

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fathir Deny Syahputra

NIM : 221051222

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : SI Sistem Informasi

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

SawahPulo Hub: Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website sebagai Media Promosi dan Informasi Wisata pada Sawah Pulo Farm

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat sebenarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada Tanggal: 26 Juli 2026

Yang menyatakan,



Fathir Deny Syahputra

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : SAWAH PULO HUB: SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI WISATA PADA
SAWAH PULO FARM
Nama : Fathir Deny Syahputra
NIM : 2210512122

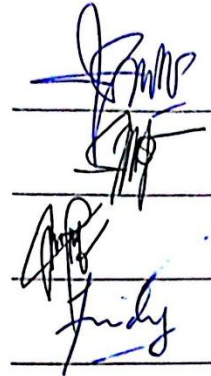
Disetujui oleh :

Penguji 1:
Erlly Krisnanik, S.Kom., M.M

Penguji 2:
Rifka Dwi Amalia, S.Pd., M.Kom.

Pembimbing 1:
Zatin Niqotaini, S.Tr.Kom., M.Kom.

Pembimbing 2:
Nindy Irzavika, S.Si., M.T.

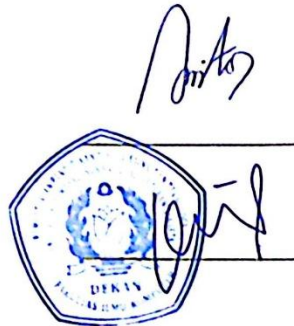
The block contains four handwritten signatures in blue ink, each placed on a horizontal line. The signatures correspond to the examiners and supervisors listed on the left.

Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIP. 197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Tugas Akhir:
17 Juli 2026

The block contains a handwritten signature in blue ink above a blue circular official stamp. The stamp features a central emblem and text around the perimeter, including the name of the faculty.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “SawahPulo Hub: Perancangan Sistem Informasi Berbasis *Website* sebagai Media Promosi dan Informasi Wisata pada Sawah Pulo Farm”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa seluruh rangkaian penelitian, pengembangan sistem, hingga penyusunan laporan tidak dapat diselesaikan tanpa adanya doa, dukungan, bimbingan, motivasi, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan, kekuatan, kemudahan, serta jalan terbaik sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua tercinta beserta seluruh keluarga yang selalu *memberikan* doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta menjadi sumber semangat bagi penulis dalam setiap proses perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir ini.
3. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.T.I., selaku Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
5. Ibu Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom., MMSi., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa *memberikan* arahan dan bimbingan selama penulis menempuh pendidikan di Program Studi Sistem Informasi.
6. Ibu Zatin Niqotaini, S.Tr.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah *memberikan* bimbingan, arahan, ilmu, motivasi, serta masukan selama proses penelitian, pengembangan sistem, hingga penyusunan tugas akhir ini.
7. Ibu Nindy Irzavika, S.SI., M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang telah *memberikan* saran, arahan, dan masukan yang sangat berarti sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., M.M., selaku Dosen Penguji I yang telah *memberikan* kritik, saran, dan evaluasi yang membangun demi penyempurnaan tugas akhir ini

9. Ibu Rifka Dwi Amalia, S.Pd., M.Kom., selaku Dosen Penguji II yang telah *memberikan* kritik, saran, dan evaluasi yang membangun demi penyempurnaan tugas akhir ini
10. Teman-teman kelas C angkatan 22 S1 Sistem Informasi dan teman, Hafizh, Alief, Farras, Adhi, dan Aura yang telah menjadi tempat tumbuh, berbincang dan mengerjakan tugas bersama.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan dan jauh dari kata sempurna, baik dari segi isi maupun penulisan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat *memberikan* manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 26 Juli 2026
Penyusun,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fathir Deny Syahputra', written in a cursive style.

Fathir Deny Syahputra

SAWAH PULO HUB: SISTEM INFORMASI BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI WISATA PADA SAWAH PULO FARM

ABSTRAK

Fathir Deny Syahputra

Perkembangan teknologi informasi mendorong sektor pariwisata untuk memanfaatkan media digital dalam menyampaikan informasi dan melakukan promosi secara lebih efektif. Sawah Pulo Farm masih menghadapi keterbatasan dalam penyebaran informasi wisata, promosi, serta layanan pemesanan tiket yang masih dilakukan secara konvensional sehingga informasi belum tersampaikan secara optimal kepada calon pengunjung. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun Sistem Informasi berbasis *website* pada Sawah Pulo Hub sebagai media promosi dan informasi wisata yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta mengimplementasikan fitur pemesanan tiket secara daring sebagai pendukung layanan wisata di Sawah Pulo Farm. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD) yang terdiri atas tahapan Requirements Planning, Design System, Construction, dan Testing. *Website* dikembangkan menggunakan Laravel sebagai framework, MySQL sebagai basis data, dan Tailwind CSS sebagai antarmuka pengguna. Pengujian sistem dilakukan menggunakan Black Box Testing dan *User Acceptance Testing* (UAT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Website* Sawah Pulo Hub berhasil menyediakan fitur informasi wisata, artikel, galeri, fasilitas, kontak, dashboard administrator, serta fitur pemesanan tiket secara daring yang mendukung penyampaian informasi dan promosi wisata. Hasil Black Box Testing menunjukkan seluruh 35 skenario pengujian berhasil dijalankan dengan tingkat keberhasilan 100%, sedangkan hasil *User Acceptance Testing* (UAT) memperoleh tingkat penerimaan pengguna sebesar 89,33% dengan kategori Sangat Baik. Dengan demikian, *Website* Sawah Pulo Hub mampu mendukung penyebaran informasi wisata, meningkatkan efektivitas media promosi digital, serta mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi dan melakukan pemesanan tiket secara daring di Sawah Pulo Farm.

Kata kunci: Sistem Informasi, *Website*, Promosi Wisata, Informasi Wisata, Pemesanan Tiket, Rapid Application Development (RAD).

SAWAH PULO HUB: A WEB-BASED INFORMATION SYSTEM FOR TOURISM PROMOTION AND INFORMATION AT SAWAH PULO FARM

ABSTRACT

Fathir Deny Syahputra

The rapid development of information technology has encouraged the tourism sector to utilize digital media to deliver information and promote tourist destinations more effectively. Sawah Pulo Farm has faced limitations in disseminating tourism information, conducting promotional activities, and managing ticket reservations, which have largely relied on conventional methods. As a result, information has not been delivered optimally to prospective visitors. This study aims to design and develop a web-based information system for Sawah Pulo Hub as a tourism promotion and information platform that meets user needs, as well as to implement an online ticket reservation feature to support tourism services at Sawah Pulo Farm. The system was developed using the Rapid Application Development (RAD) methodology, consisting of Requirements Planning, System Design, Construction, and Testing. The website was implemented using Laravel as the development framework, MySQL as the database, and Tailwind CSS for the user interface. System testing was conducted using Black Box Testing and User Acceptance Testing. The results indicate that the developed website successfully provides tourism information, articles, galleries, facility information, contact services, an administrator dashboard, and an online ticket reservation feature that supports tourism information dissemination and promotional activities. Black Box Testing achieved a 100% success rate across all 35 test scenarios, while User Acceptance Testing obtained an overall user acceptance rate of 89.33%, categorized as Very Good. Therefore, the Sawah Pulo Hub website effectively supports tourism information dissemination, enhances digital promotional activities, and facilitates visitors in obtaining tourism information and reserving tickets online at Sawah Pulo Farm.

Keywords: Information System, Website, Ticket Booking, Rapid Application Development (RAD), Laravel

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan	4
BAB 2.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Pariwisata dan Informasi Wisata.....	6
2.2. Media Promosi	6
2.3. Sistem Informasi	7
2.4. <i>Website</i>	7
2.5. Metode Rapid Application Development (RAD).....	8
2.6. Metode Analisis PIECES	9
2.7. Unified Modelling Language (UML)	10
2.7.1. <i>Use Case Diagram</i>	10
2.7.2. <i>Activity Diagram</i>	10
2.7.3. <i>Sequence Diagram</i>	11

2.7.4.	<i>Class Diagram</i>	11
2.8.	MySQL.....	11
2.9.	PHP	12
2.10.	HTMLp	12
2.11.	CSS.....	13
2.12.	Laravel.....	14
2.13.	Metode Pengujian <i>Black Box</i>	14
2.14.	<i>User Acceptante Testing</i> (UAT)	15
2.15.	Penelitian Terdahulu.....	15
BAB 3.....		20
METODE PENELITIAN.....		20
3.1.	Tahapan Penelitian	21
3.1.1.	Pengumpulan Data	21
3.1.2.	Perencanaan Kebutuhan	21
3.1.3.	Desain Sistem.....	22
3.1.4.	Konstruksi	22
3.1.5.	Pengujian.....	22
3.1.6.	Implementasi	23
3.1.7.	Dokumentasi	23
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian.....	23
3.2.1.	Perangkat Keras (Hardware)	23
3.2.2.	Perangkat Lunak (Software)	23
3.3.	Jadwal Penelitian.....	24
BAB 4.....		25
HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1.	Profil Perusahaan	25
4.1.1.	Struktur Organisasi.....	26
4.2.	Analisis Sistem Berjalan	26
4.2.1.	Prosedur Sistem Berjalan	26
4.2.2.	<i>Flowchart</i> Sistem Berjalan.....	27
4.2.3.	Analisis Permasalahan	28
4.3.	Rancangan Sistem Dibangun	31

4.3.1.	Analisis Kebutuhan Sistem	32
4.3.2.	Perancangan Model Fungsional (<i>Use Case Diagram</i>).....	34
4.3.3.	Perancangan Proses (<i>Activity Diagram</i>).....	56
4.3.4.	Perancangan Interaksi (<i>Sequence Diagram</i>)	77
4.3.5.	Perancangan <i>Class Diagram</i>	98
4.3.6.	Perancangan Struktur Data (<i>Conceptual Data Model</i>)	101
4.3.7.	Perancangan Database (<i>Physical Data Model</i>).....	102
4.4.	Desain Antarmuka	104
4.5.	Perancangan Sistem	114
4.6.	Pengujian Sistem.....	137
4.6.1.	<i>Blackbox Testing</i>	137
4.6.2.	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	151
BAB 5.....		166
PENUTUP		166
5.1.	Kesimpulan	166
5.2.	Saran.....	167
DAFTAR PUSTAKA		168
LAMPIRAN.....		172

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	20
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sawah Pulo Farm	26
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Sistem Dibangun	31
Gambar 4.3. <i>Use Case Diagram</i> Sawah Pulo Hub	35
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Login Admin.....	57
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Admin Lihat <i>Dashboard Admin</i>	57
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Admin Kelola Tiket.....	58
Gambar 4. 7. <i>Activity Diagram</i> Admin Kelola Fasilitas.....	60
Gambar 4. 8. <i>Activity Diagram</i> Admin Kelola Artikel	60
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Admin Verifikasi Pembayaran	61
Gambar 4. 10. <i>Activity Diagram</i> Admin Scan Tiket Masuk.....	62
Gambar 4. 11. <i>Activity Diagram</i> Admin Kelola Pengaturan Global	63
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Admin Kelola Profil	64
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Admin Logout	64
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Guest Lihat Beranda	65
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Guest Lihat Profil Wisata	66
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Guest Lihat Fasilitas	66
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Guest Lihat Tiket	67
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram</i> Guest Lihat Artikel	67
Gambar 4. 19 <i>Activity Diagram</i> Register Guest	68
Gambar 4. 20. <i>Activity Diagram</i> Login Member	69
Gambar 4. 21 <i>Activity Diagram</i> Member Kelola Beranda.....	70
Gambar 4. 22. <i>Activity Diagram</i> Member Kelola Profil Wisata	71
Gambar 4. 23. <i>Activity Diagram</i> Member Kelola Fasilitas	71
Gambar 4. 24. <i>Activity Diagram</i> Member Kelola Tiket.....	72
Gambar 4. 25. <i>Activity Diagram</i> Member Pemesanan Tiket.....	73
Gambar 4. 26. <i>Activity Diagram</i> Member Kelola Artikel	74
Gambar 4. 27. <i>Activity Diagram</i> Member Kelola Profil	75
Gambar 4. 28. <i>Activity Diagram</i> Member Lihat Riwayat Pembelian	76
Gambar 4. 29 <i>Activity Diagram</i> Member Logout	76
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	77
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram</i> Admin <i>Dashboard Admin</i>	78
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram</i> Admin Kelola Tiket	79
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram</i> Admin Kelola Fasilitas	80
Gambar 4. 34 <i>Sequence Diagram</i> Admin Kelola Artikel	81
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram</i> Admin Data Pesanan Tiket.....	82
Gambar 4. 36 <i>Sequence</i> Admin Scan Tiket Masuk	83
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram</i> Admin Pengaturan Global	84
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram</i> Admin Kelola Profil	85

Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram Admin Logout</i>	86
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram Guest Lihat Beranda</i>	87
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram Guest Lihat Profil Wisata</i>	88
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram Guest Lihat Fasilitas</i>	88
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram Guest Lihat Tiket</i>	89
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram Guest Lihat Artikel</i>	89
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram Register Guest</i>	90
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram Login Member</i>	91
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram Member Kelola Beranda</i>	92
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram Member Kelola Profil Wisata</i>	93
Gambar 4. 49 <i>Sequence Diagram Member Lihat Fasilitas</i>	93
Gambar 4. 50 <i>Sequence Diagram Member Kelola Tiket</i>	94
Gambar 4. 51 <i>Sequence Diagram Member Pemesanan Tiket</i>	95
Gambar 4. 52 <i>Sequence Diagram Member Lihat Artikel</i>	96
Gambar 4. 53 <i>Sequence Diagram Member Kelola Profil</i>	96
Gambar 4. 54 <i>Sequence Diagram Member Lihat Riwayat Pembelian</i>	97
Gambar 4. 55 <i>Sequence Diagram Member Logout</i>	98
Gambar 4. 56 <i>Class Diagram</i>	99
Gambar 4. 57 <i>Conceptual Data Model</i>	102
Gambar 4. 58 <i>Physical Data Model</i>	103
Gambar 4. 59 Desain Antarmuka Halaman <i>Login</i>	104
Gambar 4. 60 Desain Antarmuka Halaman <i>Register</i>	104
Gambar 4. 61 Desain Antarmuka Halaman Beranda	105
Gambar 4. 62 Halaman Profil Wisata	106
Gambar 4. 63 Halaman Fasilitas	107
Gambar 4. 64 Desain Antarmuka Halaman Tiket	107
Gambar 4. 65 Desain Antarmuka Halaman Artikel	108
Gambar 4. 66 Desain Antarmuka Ringkasan <i>Dashboard Admin</i>	109
Gambar 4. 67 Desain Antarmuka Halaman Kelola Tiket.....	110
Gambar 4. 68 Desain Antarmuka Halaman Kelola Fasilitas.....	110
Gambar 4. 69 Desain Antarmuka Halaman Kelola Artikel.....	111
Gambar 4. 70 Desain Antarmuka Halaman Verifikasi Pembayaran	112
Gambar 4. 71 Desain Antarmuka Halaman <i>Scan Tiket</i>	112
Gambar 4. 72 Desain Antarmuka Halaman Pengaturan Global.....	113
Gambar 4. 73 Desain Antarmuka Halaman Kelola Profil <i>Admin</i>	113
Gambar 4. 74 Halaman Registrasi	114
Gambar 4. 75 Halaman <i>Login</i>	115
Gambar 4. 76 Halaman Beranda 1	116
Gambar 4. 77 Halaman Beranda 2	117
Gambar 4. 78 Halaman Profil Wisata	118
Gambar 4. 79 Halaman Fasilitas	119
Gambar 4. 80 Halaman Tiket	120

Gambar 4. 81 Halaman Pemesanan Tiket	121
Gambar 4. 82 Halaman Pembayaran Tiket	122
Gambar 4. 83 Halaman artikel	123
Gambar 4. 84 Halaman Detail Artikel.....	124
Gambar 4. 85 Halaman Pengaturan Profil Wisatawan.....	125
Gambar 4. 86 Halaman Riwayat Pembelian Tiket	126
Gambar 4. 87 Halaman Cetak E-Tiket	126
Gambar 4. 88 Halaman <i>Dashboard</i> Admin	127
Gambar 4. 89 Halaman Kelola Tiket Wisata.....	128
Gambar 4. 90 <i>Pop Up</i> Tambah Tiket Wisata.....	128
Gambar 4. 91 Halaman Kelola Fasilitas Wisata.....	129
Gambar 4. 92 <i>Pop Up</i> Tambah Fasilitas Wisata	129
Gambar 4. 93 Halaman Kelola Artikel.....	130
Gambar 4. 94 <i>Pop Up</i> Kategori Artikel	130
Gambar 4. 95 <i>Pop Up</i> Tambah Artikel.....	131
Gambar 4. 96 Halaman Verifikasi Pembayaran Tiket.....	131
Gambar 4. 97 <i>Pop Up</i> Detail Verifikasi Pembayaran Tiket	132
Gambar 4. 98 Halaman <i>Scan</i> Tiket Masuk dengan Kamera	133
Gambar 4. 99 Halaman <i>Scan</i> Tiket dengan Input Manual	133
Gambar 4. 100 Halaman Kelola Profil Wisata.....	134
Gambar 4. 101 Halaman Kelola Kontak dan Tampilan Utama.....	135
Gambar 4. 102 Halaman Kelola Denah Peta 2D.....	136
Gambar 4. 103 Halaman Kelola Metode Pembayaran.....	136
Gambar 4. 104 Halaman Pengaturan Profil Admin	137

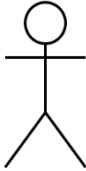
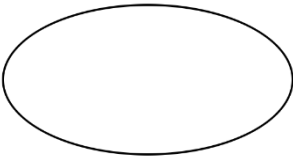
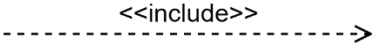
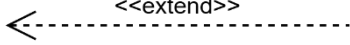
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ringkasan penelitian terdahulu	16
Tabel 3. 1 Rencana jadwal penelitian.....	24
Tabel 4.1 Identifikasi PIECES	29
Tabel 4. 2 Skenario <i>Use Case Guest</i> Registrasi	36
Tabel 4. 3 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Beranda.....	37
Tabel 4. 4 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Profil Wisata	37
Tabel 4. 5 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Fasilitas.....	38
Tabel 4. 6 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Artikel.....	38
Tabel 4. 7 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Tiket.....	39
Tabel 4. 8 Skenario <i>Use Case Login</i>	40
Tabel 4. 9 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Beranda	41
Tabel 4. 10 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Profil Wisata.....	41
Tabel 4. 11 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Fasilitas.....	42
Tabel 4. 12 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Artikel.....	43
Tabel 4. 13 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Tiket.....	44
Tabel 4. 14 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Profil.....	44
Tabel 4. 15 Skenario <i>Use Case</i> Pemesanan Tiket	45
Tabel 4. 16 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Riwayat Pembelian.....	47
Tabel 4. 17 Skenario <i>Use Case Logout User</i>	47
Tabel 4. 18 Skenario <i>Use Case Login Admin</i>	48
Tabel 4. 19 Skenario <i>Use Case</i> Pengaturan Global Admin.....	49
Tabel 4. 20 Skenario <i>Use Case Scan</i> Tiket Masuk Admin.....	50
Tabel 4. 21 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Fasilitas Admin.....	50
Tabel 4. 22 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Artikel Admin.....	51
Tabel 4. 23 Skenario <i>Use Case</i> Lihat <i>Dashboard</i> Admin	52
Tabel 4. 24 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Tiket Admin.....	53
Tabel 4. 25 Skenario <i>Use Case</i> Verifikasi Pembayaran Admin	54
Tabel 4. 26 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Profil Admin.....	54
Tabel 4. 27 Skenario <i>Use Case Logout Admin</i>	55
Tabel 4. 28 <i>Black Box Testing Guest</i> dan <i>Member</i>	137
Tabel 4. 29 <i>Black Box Testing Admin</i>	143
Tabel 4. 30 Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	151
Tabel 4. 31 Analisis Hasil UAT <i>Guest</i> Aspek Informasi.....	153
Tabel 4. 32 Analisis Hasil UAT <i>Guest</i> Aspek Efektivitas Media Promosi	154
Tabel 4. 33 Analisis Hasil UAT <i>Guest</i> Aspek Kemudahan Penggunaan	155
Tabel 4. 34 Hasil UAT <i>Guest</i>	156
Tabel 4. 35 Analisis Hasil UAT <i>Member</i> Aspek Kualitas Informasi Wisata.....	156
Tabel 4. 36 Analisis Hasil UAT <i>Member</i> Aspek Kemudahan Penggunaan Fitur <i>Website</i>	158
Tabel 4. 37 Analisis Hasil UAT <i>Member</i> Aspek Kepuasan Pengguna.....	159
Tabel 4. 38 Hasil UAT <i>Member</i>	160

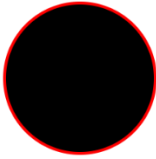
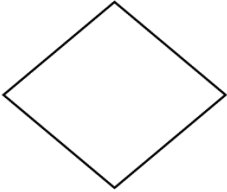
Tabel 4. 39 Analisis Hasil UAT Admin Aspek Kemudahan Pengelolaan Informasi	161
Tabel 4. 40 Analisis Hasil UAT Admin Aspek Kemudahan Penggunaan Fitur <i>Website</i>	162
Tabel 4. 41 Analisis Hasil UAT Admin Aspek Kesesuaian Sistem Terhadap Kebutuhan Pengelola	163
Tabel 4. 42 Hasil UAT Admin.....	164
Tabel 4. 43 Hasil Rekapitulasi UAT.....	165

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

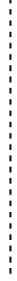
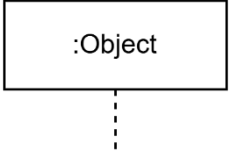
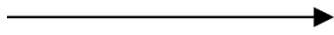
Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Merepresentasikan seseorang, sistem lain, atau perangkat keras yang berinteraksi dengan sistem dan mempunyai peran dalam <i>use case</i> . Aktor adalah entitas di luar sistem yang memperoleh manfaat atau memicu sebuah <i>use case</i> .
	<i>Use Case</i>	Merepresentasikan sebuah fungsi, layanan, atau aktivitas yang disediakan oleh sistem kepada aktor. Ini adalah deskripsi dari serangkaian aksi yang dilakukan sistem untuk menghasilkan hasil yang bernilai bagi aktor.
	<i>Associaton</i>	Merepresentasikan komunikasi atau interaksi antara Aktor dan Use Case. Garis lurus ini menunjukkan bahwa Aktor terlibat dalam use case tertentu.
	<i>Include</i>	Merepresentasikan bahwa satu <i>use case</i> membutuhkan fungsionalitas dari <i>use case</i> lain untuk diselesaikan. <i>Use case</i> yang di-include selalu dieksekusi sebagai bagian dari <i>use case</i> dasar. (Panah menuju <i>use case</i> yang di-include).
	<i>Extend</i>	Merepresentasikan bahwa satu <i>use case</i> dapat secara opsional menambah fungsionalitas ke <i>use case</i> lain. <i>Use case</i> yang me-extend hanya dieksekusi jika kondisi tertentu terpenuhi. (Panah berasal dari <i>use case</i> yang me-extend).

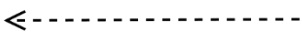
2. Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Merepresentasikan titik permulaan (<i>start point</i>) aliran kontrol atau alur kerja dalam sebuah diagram aktivitas. Hanya boleh ada satu Status Awal dalam satu alur proses.
	Status Akhir	Merepresentasikan titik pengakhiran (<i>end point</i>) aliran kontrol atau alur kerja. Setelah mencapai simbol ini, proses dihentikan. Boleh ada lebih dari satu Status Akhir dalam satu alur proses.
	Aktivitas	Merepresentasikan sebuah langkah, tindakan, atau pekerjaan yang sedang dilakukan dalam alur proses. Simbol ini adalah komponen utama yang menunjukkan proses kerja.
	Keputusan/ <i>Decision</i>	Merepresentasikan titik di mana aliran proses bercabang (<i>Decision</i>) berdasarkan suatu kondisi, atau titik di mana aliran yang bercabang bergabung kembali (<i>Merge</i>).
	Penggabungan/ <i>Join</i>	Merepresentasikan titik di mana satu alur proses terpisah menjadi beberapa alur paralel (<i>Fork</i>), atau titik di mana beberapa alur paralel bergabung kembali.

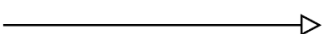
		disinkronkan/bergabung kembali (<i>Join</i>) untuk melanjutkan satu alur tunggal.
--	--	---

3. Sequence Diagram

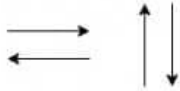
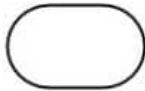
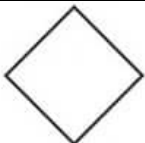
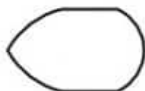
Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Merepresentasikan entitas eksternal (pengguna, sistem lain) yang menginisiasi atau berinteraksi dengan sistem. Aktor berada di luar batas sistem yang dimodelkan.
	<i>Lifeline</i>	Merepresentasikan peserta dalam interaksi (seperti objek, kelas, atau aktor) dan periode waktu keberadaannya dalam konteks skenario tersebut. Pesan-pesan dikirim di sepanjang garis ini.
	<i>Activation</i>	Merepresentasikan periode waktu di mana objek aktif melaksanakan suatu operasi (menjalankan kode) setelah menerima pesan. Durasi aktivasi menunjukkan lamanya waktu yang dihabiskan dalam operasi tersebut.
	<i>Object</i>	Menandakan waktu saat sebuah objek sedang menjalankan proses, metode, atau fungsi tertentu.
	<i>Message (Send)</i>	Merepresentasikan komunikasi antara dua objek, yaitu panggilan prosedur atau pemanggilan fungsi.

	<i>Message To Self</i>	Merepresentasikan sebuah pesan atau panggilan operasi di mana objek mengirim pesan kepada dirinya sendiri. Digunakan untuk menunjukkan pemanggilan metode internal.
---	------------------------	---

4. *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
Classname + field: type + method(type): type	<i>Class</i>	Merupakan sebuah penggambaran kelas pada sebuah sistem
	<i>Association</i>	Sebuah penggambaran relasi dengan antar kelas
	<i>Generalization</i>	Menggambarkan relasi antar kelas dengan arti umum ke khusus

5. *Flowchart*

Simbol	Nama	Keterangan
	Flow	Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga dengan Connecting Line.
	On-Page Reference	Simbol untuk keluar masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama.
	Terminator	Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program
	Process	Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer.
	Decision	Simbol yang menunjukan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.
	Display	Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan.
	Input/Output	Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung peralatan.

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul
1.	Surat Konfirmasi Riset Mahasiswa
2.	Transkrip Wawancara
3.	Dokumentasi
4.	Hasil <i>Blackbox Testing</i>
5.	Dokumentasi <i>Blackbox Testing</i>
6.	Hasil <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>
7.	Hasil Turnitin