



UNIVERSITAS INTERNASIONAL  
SEMEN INDONESIA

**SKRIPSI – IF12TA36**

**PEMBANGUNAN WEBSITE PROFIL PULAU BAWEAN  
BERDASARKAN EVALUASI KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN  
MENGUNAKAN DESIGN THINKING**

**Oleh:  
BAHARUDDIN YUSUF  
NIM: 3011510012**

**DOSEN PEMBIMBING  
RUKTIN HANDAYANI, S.Kom., M.Kom.**

**DEPARTEMEN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA  
TAHUN 2022**





UNIVERSITAS INTERNASIONAL  
SEMEN INDONESIA

**SKRIPSI – IF12TA36**

**PEMBANGUNAN WEBSITE PROFIL PULAU BAWEAN  
BERDASARKAN EVALUASI KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN  
MENGUNAKAN DESIGN THINKING**

**Oleh:  
BAHARUDDIN YUSUF  
NIM: 3011510012**

**DOSEN PEMBIMBING  
RUKTIN HANDAYANI, S.Kom., M.Kom.**

**DEPARTEMEN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA  
TAHUN 2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBANGUNAN WEBSITE PROFIL PULAU BAWEAN BERDASARKAN  
EVALUASI KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN MENGGUNAKAN *DESIGN  
THINKING***

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)**

**Pada**

**Program Studi S-1**

**Departemen Informatika**

**Universitas Internasional Semen Indonesia**

**Oleh:**

**BAHARUDDIN YUSUF**

**NIM 3011510012**

**DEWAN PENGUJI**

**1. Yohanes Indra Riskajaya S.Kom., M.Kom., MCE. Penguji I**

**NIDN. 0711018802**

**2. Mohammad Arif Rasyidi, S.Kom., M.Sc.**

**Penguji II**

**NIDN. 0722118901**

**Disetujui oleh Tim Pembimbing Skripsi**

**1. Ruktin handayani, S.Kom., M.Kom., MCE**

**Pembimbing I**

**NIDN. 0727068702**

**Gresik, 23 Agustus 2022**

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Internasional Semen Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Baharuddin Yusuf  
NIM : 3011510012  
Departemen : Informatika  
Jenis karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Internasional Semen Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“PEMBANGUNAN WEBSITE PROFIL PULAU BAWEAN  
BERDASARKAN EVALUASI KEBUTUAHAN PENGGUNA DENGAN  
MENGUNAKAN DESIGN THINKING ”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Internasional Semen Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Gresik

Pada tanggal : 23 Agustus 2022

Yang menyatakan



(Baharuddin Yusuf)

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Skripsi ini adalah hasil karya saya  
sendiri, dan semua Sumber baik yang  
dikutip maupun dirujuk oleh saya  
Nyatakan dengan benar**

**Nama :Baharuddin Yusuf**

**NIM :3011510012**

**Tanda Tangan :** 

**Tanggal :23 Agustus 2022**



# **PEMBANGUNAN WEBSITE PROFIL PULAU BAWEAN BERDASARKAN EVALUASI KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN MENGGUNAKAN DESIGN THINKING**

Nama Mahasiswa : Baharuddin Yusuf  
NIM : 3011510012  
Pembimbing : Ruktin Handayani,S.Kom.,M.Kom.

## **ABSTRAK**

Saat ini, informasi tentang tempat wisata, jadwal keberangkatan dan promo liburan disebarakan melalui online. Salah satunya yang paling banyak digunakan adalah website yang merupakan penyalur informasi paling cepat saat ini. Adapun website yang memberikan konten dan informasi tentang Pulau Bawean tersebut yaitu Bawean Tourism. Menurut penulis, masih ada beberapa kekurangan yang harus di ubah untuk menjadikan website ini lebih menarik untuk memberikan kenyamanan bagi para penggunanya. Dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian dengan cara menggunakan metode Design Thinking. Penulis akan menyebarkan kuesioner kepada pengguna website Bawean Tourism dan membuat membuat website serupa dari hasil kuesioner. Penilaian website akan dilakukan usability testing menggunakan metode Webuse. Dari hasil empat kategori yaitu Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, Design User Interface, dan Performance and Effectiveness. Berdasarkan hasil yang di dapat, diketahui bahwa nilai usability berada pada level baik dengan rata-rata 0,780. Dari hasil black box juga menunjukkan semua system yang telah dibuat berjalan dengan baik.

**Kata Kunci : Bawean Tourism, Design Thingking, Website**

# **DEVELOPMENT OF BAWEAN ISLAND PROFILE WEBSITE BASED ON USER NEED EVALUATION USING DESIGN THINKING**

Student Name : Baharuddin Yusuf  
Student Identity Number : 3011510012  
Advisor : Ruktin Handayani, S.Kom., M.Kom.

## **ABSTRACT**

With the advancement of current technology, information about tourist attractions and departure schedules and holiday promos is disseminated through online. One of the most widely used is the website which is the fastest information distributor at the moment. One of the popular tourist attractions for now is being on the Island of Bawean. As for the website that provides content and information about the island of Bawean is a Bawean Tourism. However, according to the author, there are still some shortcomings that must be changed to make this website more attractive to provide convenience for its users. In this study, the authors conducted research by using Design Thinking method. The author distribute questionnaires to users of the Bawean Tourism website and create a similar website from the results of the questionnaire. Website assessment will be carried out usability testing using the Webuse method. From the results of four categories, namely Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, and Performance and Effectiveness. Based on the results obtained, it is known that the usability value is at a good level with an average of 0.780. The results of the black box also show that all systems that have been made are running well.

**Keywords : Bawean Tourism, Design Thinking, Website**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika pada Fakultas Teknologi Informasi dan Kreatif Universitas Internasional Semen Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Dan melalui pertolongan dan perantara-perantara yang dikirimkan oleh Allah S.W.T., penulis mampu melewati segala masa sulit ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1)Segala Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmad, karunia dan pertolonganNya.
- (2)Ibu dan Ayah yang tercinta, yang selalu memberikan segala dukungan dalam bentuk doa, pengorbanan, tenaga, material dan moral hingga detik ini.
- (3)Ibu Ruktin Handayani, S.Kom., M.Kom., MCE selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberi petunjuk, nasehat dan selalu mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi dan sistem informasi ini.
- (4)Bapak Yohanes Indra Riskajaya S.Kom., M.Kom., MCE dan Bapak Mohammad Arif Rasyidi, S.Kom., M.Sc. selaku dosen penguji yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk selalu mengarahkan dalam pembuatan skripsi ini.
- (5)Teman-teman informatika 2015 alias IF1, atas segala dukungan, doa dan materialnya.
- (6)Dan juga terima kasih kepada sahabatku Ariya, Vincent dll. Suwun ya rekk kalian terbaik.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Apabila ada yang tidak disebutkan penulis mohon maaf, dengan besar harapan semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu dan masyarakat.

Gresik, 23 Agustus 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Dasar Teori.....	5
2.1.1 Website.....	5
2.1.2 Usability .....	6
2.1.3 Usability Testing.....	6
2.1.4 Design Thinking.....	7
2.1.5 Website Usability Evaluation (WEBUSE) .....	9
2.1.6 User Acceptance Testing .....	11
2.2 Penelitian Terkait .....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	17
3.1 Tahapan Penelitian .....	17
3.2 Studi Literatur.....	18
3.3 Identifikasi Masalah .....	18
3.4 Analisa dan Perancangan Sistem .....	18
3.4.1 Empathy .....	18
3.4.2 Define.....	19
3.4.3 Ideate.....	19
3.4.4 Prototype .....	20
3.4.5 Test.....	20
3.4.6 Perancangan Use Case .....	20
3.4.7 Perancangan Activity Diagram .....	55
3.4.8 Perancangan Entity Relationship Diagram.....	70
3.4.9 Perancangan Prototype.....	72
3.5 Pembuatan Sistem .....	86
3.6 Pengujian Fungsional .....	86
3.7 Pengujian Usability .....	86
3.8 Penulisan Laporan .....	86
<b>BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI</b> .....	87
4.1 Lingkungan pembangunan system .....	87
4.2 Implementasi Sistem .....	88
4.2.1 Antar Muka untuk Admin .....	88
4.2.2 Halaman Website Bawean Tourism.....	93
4.3 Pengujian .....	109
4.3.1 Rencana Pengujian.....	109
4.3.2 Hasil Uji Sistem .....	110
4.3.3 Hasil Uji Usability Testing .....	111
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	117
5.1 Kesimpulan.....	117
5.2 Saran.....	117

DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	121



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Evaluasi Dengan Metode Webuse .....	10
Gambar 3.1 Alur Metode Penelitian .....	17
Gambar 3.2 Use Case Secara Umum .....	22
Gambar 3.3 Use Case Login/Logout.....	23
Gambar 3.4 Use Case Mengolah Data Wisata .....	26
Gambar 3.5 use Case Mengolah Data Berita .....	28
Gambar 3.6 Use Case Mengolah Data Hotel .....	31
Gambar 3.7 Use Case Mengolah Daya Makanan .....	33
Gambar 3.8 Use Case Mengolah Data Transportasi .....	36
Gambar 3.9 Use Case Mengolah Data Jadwal .....	38
Gambar 3.10 Use Case Mengolah Data Gambar .....	41
Gambar 3.11 Use Case Mengolah Data Pengguna .....	43
Gambar 3.12 Use Case Mengolah Data About .....	46
Gambar 3.13 Use Case Melihat Data Wisata .....	48
Gambar 3.14 Use Case Melihat Data Makanan .....	49
Gambar 3.15 Use Case Melihat Data Hotel .....	50
Gambar 3.16 Use Case Melihat Data Transportasi.....	51
Gambar 3.17 Use Case Melihat Data Berita .....	52
Gambar 3.18 Use Case Melihat Data Jadwal.....	53
Gambar 3.19 Use Case Melihat Berita.....	54
Gambar 3.20 Activity Diagram Login admin .....	56
Gambar 3.21 Activity Diagram Mengelola Data Wisata .....	57
Gambar 3.22 Activity Diagram Mengelola Data Berita .....	58
Gambar 3.23 Activity Diagram Mengelola Data Hotel .....	59
Gambar 3.24 Activity Diagram Mengelola Data Makanan .....	60
Gambar 3.25 Activity Diagram Mengelola Data Transportasi .....	61
Gambar 3. 26 Activity Diagram Mengelola Data Jadwal .....	62
Gambar 3.27 Activity Diagram Mengelola Data Gambar .....	63
Gambar 3.28 Activity Diagram Mengelola Data Gambar .....	64
Gambar 3.29 Activity Diagram Mengelola Data About .....	65
Gambar 3.30 Activity Diagram Melihat Data Wisata.....	66
Gambar 3.31 Activity Diagram Melihat Data Makanan.....	67
Gambar 3.32Activity Diagram Melihat Data Hotel.....	67
Gambar 3.33Activity Diagram Melihat Data Transportasi.....	68
Gambar 3.34 Activitry Diagram melihat data Berita.....	69
Gambar 3.35 Activity Diagram Melihat Data Jadwal.....	69
Gambar 3.36 Activity Diagram Menulis Berita.....	70
Gambar 3.37 Desain Database Sistem Bawean Tourism.....	72
Gambar 3.38 Rancangan Halaman Login Admin .....	73

Gambar 3.39 Rancangan Halaman Beranda Admin.....	73
Gambar 3.40 Rancangan halaman data Pengguna.....	74
Gambar 3.41 Halaman Rancangan halaman Data Gambar.....	74
Gambar 3.42 Rancangan Halaman Data Jadwal .....	75
Gambar 3.43 Rancangan Halaman Data Transpotasi.....	75
Gambar 3.44 Rancangan Halaman Data Makanan.....	76
Gambar 3.45 Rancangan Halaman Data Hotel dan Penginapan .....	76
Gambar 3. 46 Rancangan Halaman Data Berita.....	77
Gambar 3.47 Rancangan Halaman Data Wisata .....	77
Gambar 3.48 Rancangan Halaman Data About.....	78
Gambar 3.49 Rancangan Halaman Beranda.....	79
Gambar 3.50 RANCANGAN Halaman About .....	79
Gambar 3 51 Rancangan Halaman Wisata .....	80
Gambar 3.52 Rancangan Halaman deskripsi Wisata.....	80
Gambar 3.53 Rancangan Halaman Makanan Khas .....	81
Gambar 3.54 Rancangan Halaman Deskripsi Makanan.....	81
Gambar 3.55 Rancangan Halaman Hotel dan Penginapan.....	82
Gambar 3.56 Rancangan Halaman Deskripsi Hotel dan Penginapan .....	82
Gambar 3.57 Rancangan Halaman Transportasi .....	83
Gambar 3.58 Rancangan Halaman Deskripsi Transportasi.....	83
Gambar 3.59 Rancangan Halaman Berita .....	84
Gambar 3.60 Rancangan Halaman Deskripsi Berita .....	84
Gambar 3.61 Rancangan Halaman Jadwal .....	85
Gambar 3.62 Rancangan Halaman Contact.....	85
Gambar 4.1 Halaman Login Admin .....	88
Gambar 4.2 Halaman Menu Admin .....	89
Gambar 4.3 Halaman Data Wisata .....	89
Gambar 4.4 Halaman data Berita .....	90
Gambar 4.5 Halaman Menu Hotel.....	90
Gambar 4.6 Halaman data Makanan .....	91
Gambar 4.7 Halaman Data Transportasi .....	91
Gambar 4.8 Halaman Data Jadwal .....	92
Gambar 4.9 Halaman Data Gambar .....	93
Gambar 4.10 Halaman Data About .....	93
Gambar 4.11 Halaman Home 1 .....	94
Gambar 4.12 Halaman Home 2 .....	94
Gambar 4.13 Halaman Home 3 .....	95
Gambar 4.14 Halaman Home 4 .....	95
Gambar 4.15 Halaman Home 5 .....	96
Gambar 4.16 Halaman About 1 .....	96
Gambar 4.17 Halaman About 2.....	97

Gambar 4.18 Halaman Tempat Wisata 1 .....	97
Gambar 4.19 Halaman Tempat Wisata 2 .....	98
Gambar 4.20 Halaman Detail Wisata 1.....	98
Gambar 4.21 Halaman Detail Wisata 2.....	99
Gambar 4.22 Halaman Makanan Khas 1 .....	99
Gambar 4.23 Halaman Makanan Khas 2 .....	100
Gambar 4.24 Halaman Detail Makanan Khas 1.....	100
Gambar 4.25 Halaman Detail Makanan Khas 2.....	101
Gambar 4.26 Halaman Hotel & Penginapan 1 .....	101
Gambar 4.27 Halaman Hotel & Penginapan 2.....	102
Gambar 4.28 Halaman Detail Hotel & Penginapan 1 .....	102
Gambar 4.29 Halaman Detail Hotel & Penginapan 2 .....	103
Gambar 4.30 Halaman Detail Hotel & Penginapan 3.....	103
Gambar 4.31 Halaman Transportasi 1 .....	104
Gambar 4.32 Halaman Transportasi 2 .....	104
Gambar 4. 33 Halaman Detail Transportasi 1.....	105
Gambar 4.34 Halaman Detail Transportasi 2.....	105
Gambar 4.35 Halaman Berita 1.....	106
Gambar 4.36 Halaman Berita 2.....	106
Gambar 4.38 Halaman Detail Berita 1 .....	107
Gambar 4.39 Halaman Detail Berita 2.....	107
Gambar 4. 40 Halaman Jadwal .....	108
Gambar 4.41 Halaman Contact 1 .....	108
Gambar 4.42 Halaman Contact 2.....	109

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nilai Merit Kuesioner Webuse.....	11
Tabel 2. 2 Usability Poaint and Coresponding.....	11
Tabel 2. 3 Contoh pengujian menggunakan UAT.....	12
Tabel 3. 1 Masalah Dan Solusi.....	19
Tabel 3. 2 Hak Akses.....	20
Tabel 3.3 Deskripsi Use Case Admin.....	23
Tabel 3.4 Deskripsi Use Case Logout Admin.....	24
Tabel 3.5 Deskripsi Use Case login User Pengguna.....	24
Tabel 3.6 Deskripsi USe Case Logout Pengguna.....	25
Tabel 3.7 Deskripsi Use Case Menambah Data Wisata.....	26
Tabel 3.8 Deskripsi Use Case Mengubah data Wisata.....	27
Tabel 3.9 Deskripsi Use Case Menghapus Data Wisata.....	27
Tabel 3.10 Deskripsi Use Case Menambah Data Berita.....	29
Tabel 3.11 Deskripsi Use Case Mengubah Data Berita.....	29
Tabel 3. 12 Deskripsi Use Case Menghapus Data Berita.....	30
Tabel 3.13 Deskripsi Use Case Data Hotel.....	31
Tabel 3.14 Deskripsi Use Case Mengubah Data Hotel.....	32
Tabel 3.15 Deskripsi Use Case Menghapus Data Hotel.....	32
Tabel 3.16 Deskripsi Menambah Data Makanan.....	33
Tabel 3.17 Deskripsi Use Case Mengubah Data Makanan.....	34
Tabel 3.18 Deskripsi Use case Menghapus Data Makanan.....	35
Tabel 3.19 Deskripsi Use Case Menambah Data Transportasi.....	36
Tabel 3.20 Deskripsi Use Case Mengubah Data Transportasi.....	37
Tabel 3.21 Deskripsi Use Case Menghapus Data Transportasi.....	37
Tabel 3.22 Deskripsi Use Case Menambah Data Jadwal.....	39
Tabel 3.23 Deskripsi Use Case Mengubah Data Jadwal.....	39
Tabel 3. 24 Deskripsi Use Case Menghapus Data Jadwal.....	40
Tabel 3.25 Deskripsi Use Case Menambah Data Gambar.....	41
Tabel 3.26 Deskripsi Use Case Mengubah Data Gambar.....	42
Tabel 3.27 Deskripsi Use Case Menghapus Data Gambar.....	42
Tabel 3.28 Deskripsi Use Case Menambah Data Pengguna.....	43
Tabel 3.29 Deskripsi Case Menggubah Data Pengguna.....	44
Tabel 3.30 Deskripsi Use Case Menghapus Data Pengguna.....	45
Tabel 3.31 Deskripsi Use Case Menambah Data About.....	46
Tabel 3.32 Deskripsi Use Case Mengubah Data About.....	47
Tabel 3.33 Deskripsi Use Case Menghapus Data About.....	47
Tabel 3.34 Deskripsi Use Case Melihat Data Wisata.....	48
Tabel 3.35 Deskripsi Use Case Melihat Data Makanan.....	49
Tabel 3.36 Deskripsi Use Case Melihat Data Hotel.....	50



Tabel 3.37 Deskripsi Use Case Melihat Data Tranportasi .....	51
Tabel 3.38 Deskripsi Use Case Melihat Data Berita.....	52
Tabel 3.39 Deskripsi Use Case Melihat Data Jadwal .....	53
Tabel 3.40 Deskripsi Use Case Menulis Berita .....	54
Tabel 3.41 Deskripsi Entitas .....	71
Tabel 4.1 Rencana Pengujian Sistem Sisi Admin.....	109
Tabel 4.2 Rencana Pengujian Sistem Sisi User Pengguna .....	110
Tabel 4.3 Hasil Uji Sistem Sisi Admin .....	110
Tabel 4.4 Hasil Uji Sistem Sisi User Pengguna.....	111
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi .....	112
Tabel 4.6 Hasil Usability.....	115





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini, informasi tentang tempat wisata dan jadwal keberangkatan dan promo liburan disebarakan melalui online seperti Go Indonesia, Iwata Tour and Travel, Smailing Tour, Avia Tour, Ticket.com, Valado, Traveloka.com, dan PegiPegi.com. Salah satunya yang paling banyak digunakan adalah website yang merupakan penyalur informasi paling cepat saat ini. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dimanapun dan kapanpun baik melalui Komputer, Laptop, maupun Hand Phone.

Salah satu tempat wisata populer untuk saat ini adalah berada di Gresik Pulau Bawean. Berdasarkan informasi dari Wikipedia, Pulau Bawean adalah Pulau yang terletak di Laut Jawa, sekitar 120 kilometer sebelah utara Gresik. Secara administratif, pulau ini termasuk ke dalam wilayah Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Pulau ini terdiri atas dua kecamatan, yaitu Kecamatan Sangkapura dan Kecamatan Tambak. Adapun website yang memberikan konten dan informasi tentang ulau Bawean tersebut yaitu bawean tourism yang beralamat <https://baweantourism.com>. Website tersebut memberikan konten dan informasi antara lain tentang Pulau Bawean, tempat wisata, harga tempat penginapan atau hotel, paket liburan, berita terkini, penyewaan kendaraan, dan jadwal keberangkatan pesawat.

Berdasarkan hasil survei, terdapat beberapa evaluasi untuk website tersebut dilakukan wawancara secara online dalam bentuk beberapa pertanyaan yang dilakukan oleh 10 responden antara lain, kurangnya informasi berupa gambar dari setiap hotel yang disediakan di website Bawean Tourism, kurangnya informasi berupa gambar tentang Bawean, kurangnya informasi tentang makanan khas Bawean, bagian menu kurang simpel, dan desain yang kurang menarik. setelah melakukan wawancara, penulis akan membuat website sesuai dengan kebutuhn pengguna. Dengan adanya website ini, penulis berharap dapat memberikan

informasi kepada pengguna yang ingin berkunjung maupun sekedar ingin tau apa saja yang ada di pulau Bawean. Informasi yang ingin diberikan oleh penulis kepada pengguna antara lain, memberikan informasi wisata, informasi makanan khas, informasi penginapan dan hotel, informasi penyewaan transportasi, informasi jadwal keberangkatan ke pulau bawean, dan berita apa saja yang terjadi di Pulau Bawean. Sehingga dapat meningkatkan pengguna untuk berkunjung ke Pulau Bawean.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun website Pulau Bawean yang sesuai dengan kebutuhan pengguna atau wisatawan ?
2. Bagaimana cara melakukan usability testing untuk mengetahui kualitas dari website yang sudah dibangun tersebut?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang ditemukan, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui cara membangun website bawean sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Melakukan pengujian usability untuk mengetahui kualitas dari website yang sudah dibangun.

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fitur-fitur yang ada di dalam website adalah berdasarkan riset terhadap pengguna masyarakat kota Gresik (pusat kota).
2. Tampilan fitur penjadwalan masih belum terpisah antara Gresik-Bawean dan Bawean-Gresik.
3. Pada website ini tidak mencakup fitur pemesanan makanan khas, booking hotel, dan sewa transportasi.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk memberikan konten dan informasi yang lebih detail mengenai wisata bawean.
2. Memudahkan pengguna untuk menemukan konten dan informasi pulau bawean seperti wisata, makanan, penginapan, jadwal, transportasi dan berita yang ada di bawean.





## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Dasar Teori**

##### **2.1.1 Website**

Website adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (home page) menggunakan sebuah browser menggunakan URL website, terdapat berbagai halaman lain, mulai dari blog, menu, halaman kontak, dan sebagainya yang bisa diakses langsung dari halaman beranda (homepage). Kumpulan halaman ini bisa diakses tentunya dengan koneksi internet (Al-Fedaghi, 2011).

Ada juga berbagai jenis website yang bisa di temukan. Namun, ada tiga jenis website yang biasa digunakan yaitu:

##### **1. Website Statis**

Website statis merupakan website yang memiliki tampilan yang tetap dan tidak banyak mengalami perubahan. Biasanya untuk perubahannya sendiri hanya terletak pada tampilan desain halaman web saja, terkait konten tidak mengalami perubahan yang besar. Contoh dari web statis adalah web yang berisi profil perusahaan. Di sana hanya ada beberapa halaman dan kontennya hampir tidak pernah berubah karena konten langsung diletakan dalam file HTML.

##### **2. Website Dinamis**

Website dinamis adalah website yang mengalami perubahan secara terus menerus sesuai dengan kebutuhan dan relevansi dari bisnis dan perkembangan zaman. Website dinamis memiliki tampilan yang lebih interaktif, dan menyediakan fitur kolom komentar, dan chatting. Contoh dari situs web ini adalah blog, situs berita online, e-commerce, sistem informasi, dan lain sebagainya. Termasuk website Bawean tourism.

### 3. Website Interaktif

Website Interaktif adalah website yang dirancang untuk dapat saling berinteraksi antar penggunanya. Jenis situs ini biasanya tergolong ke dalam platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan platform social media yang lain.

#### 2.1.2 Usability

Definisi usability menurut ISO 9241:11 (1998) adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan penggunaan dalam konteks tertentu. Menurut Nielsen (2012) usability atau kegunaan adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudah antarmuka pengguna. Menurut Santoso (2010), usability merupakan derajat kemampuan sebuah aplikasi untuk membantu pengguna menyelesaikan sebuah tugas. Menurut Pressman (2012), usability merupakan tingkatan kemampuan antarmuka aplikasi dapat digunakan untuk mempermudah hidup pengguna.

Dari beberapa pengertian usability yang didefinisikan para ahli bisa diambil kesimpulan, usability merupakan tingkatan kemampuan sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna secara mudah dan tujuan dalam penggunaan tercapai. Intinya sebuah aplikasi disebut memiliki usability yang baik jika aplikasi tersebut mudah digunakan dan fungsi atau tujuan penggunaannya sesuai dengan yang diinginkan.

#### 2.1.3 Usability Testing

Pengujian Usability atau Usability Testing adalah sebuah pendekatan evaluasi usability yang paling mudah dan mendasar. Ini akan membantu Anda menentukan bagaimana untuk memperbaiki desain. Menurut Nielsen (2012), pengujian usability secara mendasar dilakukan sebagai berikut:

1. Mendapatkan beberapa pengguna representatif sebagai responden, seperti pelanggan untuk sebuah situs e-commerce atau karyawan untuk intranet
2. Meminta pengguna untuk melakukan sebuah skenario tugas-tugas untuk dilakukan.



3. Memperhatikan apa yang pengguna lakukan, di mana mereka berhasil, dan di mana mereka memiliki kesulitan dengan antarmuka pengguna.

#### **2.1.4 Design Thinking**

Design thinking adalah metode atau pendekatan yang digunakan untuk pemecahan masalah secara praktis dan kreatif dengan fokus utama pada users atau pengguna. Jadi, dalam pemecahan masalah, tim akan berusaha memahami apa kebutuhan users (manusia) dan menghasilkan solusi paling efektif untuk memenuhi kebutuhan tersebut (A. D. Putra, 2020).

Design thinking ini penting untuk dilakukan karena keputusan dibuat berdasarkan apa yang benar-benar diinginkan oleh pelanggan, bukan hanya dari data historis maupun asumsi. Dengan demikian, designer dapat menghasilkan sebuah produk atau layanan yang disukai oleh lebih banyak users. Dalam design thinking, terdapat 5 tahapan yang harus diikuti sebagai berikut:

1. Empathise

Tahap pertama dari proses Design Thinking adalah untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan. Ini melibatkan para ahli konsultasi untuk mencari tahu lebih banyak tentang bidang yang menjadi perhatian melalui pengamatan, keterlibatan, dan empati dengan orang-orang untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka sehingga memperoleh pemahaman pribadi yang lebih jelas tentang masalah yang terlibat. Empati sangat penting untuk proses desain yang berpusat pada manusia seperti Design Thinking, dan empati memungkinkan pemikir desain untuk mengesampingkan asumsi mereka sendiri tentang dunia untuk mendapatkan wawasan tentang pengguna dan kebutuhan mereka.

2. Define

Selama tahap Define, kita mengumpulkan informasi yang telah kita buat dan kumpulkan selama tahap Empathise. Disinilah kita akan menganalisis pengamatan dan mensistesisnya untuk menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi. Kita

harus berusaha mengidentifikasi masalah sebagai pernyataan masalah dengan cara yang berpusat pada manusia.

Sebagai ilustrasi, alih-alih mengidentifikasi masalah sebagai keinginan atau kebutuhan perusahaan seperti, “Kita perlu meningkatkan pangsa pasar produk makanan diantara remaja perempuan sebesar 5%,” cara yang lebih baik untuk mendefinisikan masalah adalah jadilah, “Gadis remaja perlu makan makanan bergizi agar dapat berkembang, menjadi sehat dan tumbuh.”

Tahap Define akan membantu para desainer dalam sebuah tim untuk mengumpulkan ide-ide hebat untuk membangun fitur, fungsi, dan elemen lain yang akan memungkinkan mereka untuk menyelesaikan masalah atau, paling tidak, memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan masalah sendiri dengan tingkat kesulitan minimal.

### 3. Ideate

Selama tahap ketiga dari proses Design Thinking, desainer siap untuk mulai menghasilkan ide. Kita telah tumbuh untuk memahami pengguna dan kebutuhan mereka di tahap Empathize, dan kita telah menganalisis dan mensintesis pengamatan Anda di tahap Define, dan berakhir dengan pernyataan masalah yang berpusat pada manusia. Dengan latar belakang yang kuat, kita dan anggota tim dapat mulai “berpikir di luar kotak” untuk mengidentifikasi solusi baru untuk pernyataan masalah yang dibuat, dan kita dapat mulai mencari cara alternatif untuk melihat masalah.

Ada ratusan teknik Ideation seperti Brainstorm, Brainwrite, Worst Possible Idea, dan SCRAMPER. Sesi Brainstorm dan Worst Possible Idea biasanya digunakan untuk merangsang pemikiran bebas dan untuk memperluas ruang masalah. Penting untuk mendapatkan sebanyak mungkin ide atau solusi masalah. Kita harus memilih beberapa

teknik Ideation lainnya pada akhir fase Ideation untuk membantu kita menyelidiki dan menguji ide-ide kita sehingga kita dapat menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen-elemen yang diperlukan untuk menghindarinya.

#### 4. Prototype

Tim desain akan menghasilkan sejumlah versi produk yang murah dan diperkecil atau fitur spesifik yang ditemukan dalam produk, sehingga mereka dapat menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Prototype dapat dibagikan dan diuji dalam tim itu sendiri, di departemen lain, atau pada sekelompok kecil orang diluar tim desain. Ini adalah fase eksperimental, dan tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama. Solusi diimplementasikan dalam prototype, dan satu per satu, mereka diselidiki dan diterima, diperbaiki dan diperiksa ulang, dan ditolak berdasarkan pengalaman pengguna.

Pada akhir tahap ini, tim desain akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang kendala yang melekat pada produk dan masalah yang ada, dan memiliki pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana pengguna yang sebenarnya akan berperilaku, berpikir, dan rasakan ketika berinteraksi dengan bagian akhir produk.

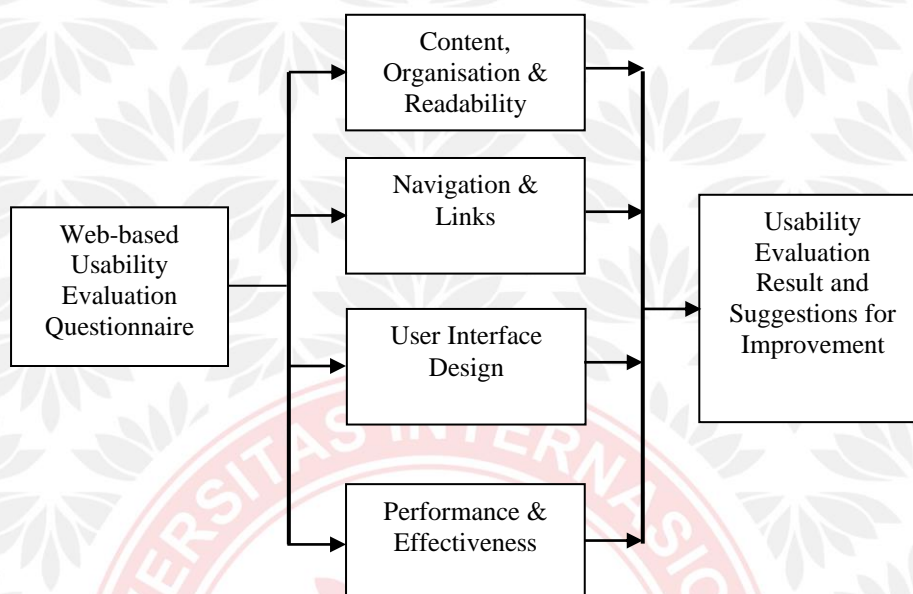
#### 5. Test

Desainer menguji produk lengkap secara ketat menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase prototyping. Ini adalah tahap akhir dari design thinking, tetapi dalam proses berulang, hasil yang dihasilkan selama fase testing sering digunakan untuk mendefinikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasi pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berpikir, berperilaku, dan merasakan, dan berempati. Bahkan selama fase ini, perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk menyingkirkan solusi masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin terhadap produk dan penggunaannya.

##### **2.1.5 Website Usability Evaluation (WEBUSE)**

Website Usability Evaluation (WEBUSE) merupakan sebuah metode metode evaluasi yaitu berupa kuesioner evaluasi usability berbasis Web yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs web yang dievaluasi. Metode WEBUSE tersusun dalam 4 kategori yaitu, (1) Content, organization, and readability, (2) Navigation and links, (3) User interface design, dan Performance

and effectiveness. Adapun proses evaluasi *usability* dengan metode WEBUSE dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Proses Evaluasi Dengan Metode Webuse

(Chiew dan Salim, 2003)

WEBUSE dapat mengevaluasi *usability* pada website dengan cara meminta pengguna untuk mengevaluasi website. Dengan menggunakan metode evaluasi kuesioner berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk memberikan tanggapan dari aspek *usability* pada website yang akan dievaluasi (Chiew dan Salim, 2003).

Dari kuesioner WEBUSE, terdapat nilai yang dapat mempresentasikan seberapa baik level *usability* sebuah website. Nilai tersebut terbagi dalam 5 range nilai, setiap nilai mewakili tingkatan baik atau buruknya *usability*.

Lima pilihan jawaban yang tersedia untuk setiap pertanyaan. Hasil kuesioner akan diubah dalam bentuk merit. Hubungan pilihan dan merit dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 2.1 Nilai Merit Kuesioner Webuse

Poin	$0.8 \leq x \leq$	$0.6 \leq x \leq$	$0.4 \leq x \leq$	$0.2 \leq x \leq$	$0 \leq x \leq$
	1.0	0.8	0.6	0.4	0.2
Nilai	Excellent	Good	Moderate	Poor	Bad

Sumber: Chiew dan Salim (2003)

Tabel 2. 2 Usability Poaint and Coresponding

Pilihan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Netral (N)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Nilai	1.0	0.75	0.5	0.25	0

Sumber: Chiew dan Salim (2003)

Dengan menggunakan kuesioner WEBUSE ini didapatkan hasil untuk nilai Usability setiap atribut dan setiap dimensi. Berikut rumusan untuk mengukur nilai Usability per dimensi (Chiew & Salim, 2003):

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit for each question of the category})]}{[\text{number of questions}]}$$

### 2.1.6 User Accepante Testing

User Acceptance Testing merupakan salah satu jenis pengujian black-box yang berfungsi untuk memeriksa sistem yang telah dikembangkan bisa mendapatkan kepercayaan bahwa sistem tersebut telah memenuhi persyaratan kebutuhan penggunaanya.

Tabel 2. 3 Contoh pengujian menggunakan UAT

Hasil Uji UAT				
No	Proses	Berhasil/Gagal	Diuji oleh	Tanggal tes
1	<p>Nama Uji: Login Deskripsi pengujian: verifikasi hak akses hanya dapat diakses oleh pengguna yang terdaftar</p> <p>Kasus Uji: - Username - Password Hasil yang diharapkan: 12 - Jika berhasil akan menampilkan halaman utama aplikasi - Jika gagal maka akan mengisi kembali username dan password</p>			

## 2.2 Penelitian Terkait

Beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya akan menjadi acuan dalam penelitian ini sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan untuk mengkaji penelitian yang dilakukan.

1. Perancangan prototype web profile desa wisata dan kerajinan gamplong Sleman dengan metode desain user experience

Penelitian ini dilakukan oleh Dian Prajarini (2018) dari sekolah tinggi seni rupa dan desain visi Indonesia. Penelitian ini menuliskan disebuah desa wisata tepatnya di Kabupaten Sleman di Dusun Gamplong, Desa Sumberahayu, Kecamatan Moyudan yang dimana sebuah dusun yang menjadi sentra kerajinan tenun Terdapat 18 pengrajin tenun yang tergabung dalam paguyuban 'TEGAR'. Kerajinan yang dihasilkan oleh pengrajin paguyuban 'TEGAR' utamanya adalah kerajinan tenun dengan bahan mulai dari benang, enceng gondok, mendong, ranting, lidi. Hasil tenun dibentuk menjadi berbagai macam bentuk sebagai

contoh, tas, tempat tisu, tempat pensil, karpet, alas makan, taplak meja. Permasalahan yang didapat adalah penyebarluasan informasi desa wisata dan kerajinan Gampong memanfaatkan Internet ternyata yang masih kurang. Promosi atau penyampaian informasi yang kurang menyebabkan kurang berkembangnya daerah wisata (Supriyanta, dkk, 2015). Penulis akan membuat Website sebagai sarana menyajikan informasi paket wisata, ruang pameran produk kerajinan tenun dan non tenun, kegiatan wisata yang dilaksanakan dibutuhkan untuk desa wisata dan kerajinan Gampong dengan memperhatikan aspek user experience (UX) yang memberi kemudahan dan efisiensi bagi pengguna saat berinteraksi dengan website. Dalam proses desain user experience akan menggabungkan metode five planes user experience element dengan memperhatikan pedoman user experience pada sebuah web (Keinanen, 2011). Sedangkan untuk evaluasinya hasil desain antarmuka akan menggunakan metode evaluasi heuristik. Dan Hasil evaluasi heuristik atas antarmuka prototype web profile Desa Wisata Dan Kerajinan Gampong Sleman sebagai acuan evaluasi usability, mengemukakan bahwa perlu penanganan yang lebih baik untuk aspek error prevention, flexibility and efficiency of use, help user recognize, diagnose, and recover from errors dan help and documentation. Penanganan tersebut mencakup fitur pencegahan kesalahan, penambahan menu help, dan fitur dwibahasa. Secara keseluruhan Aesthetic and minimalist desain, Consistency and standards, Match between sistem and the real world dan Visibility of sistem status (feedback) sudah baik.

## 2. Sistem informasi geografis objek wisata propinsi kepulauan bangka belitung berbasis web

penelitian ini dilakukan oleh Dewi Soyusiawaty, Rusydi Umar, Rochmat Mantofani dari Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Penelitian ini menuliskan ada Berbagai jenis wisata seperti wisata pantai, wisata alam, budaya, agrowisata maupun wisata sejarah yang dapat dijumpai dengan mudah di Propinsi kepulauan Bangka Belitung. Akan tetapi dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku-buku dilakukan jika ada wisatawan yang datang berkunjung ke suatu objek wisata yang dikunjunginya. Dalam penelitiannya akan dibangun media informasi untuk mengetahui lokasi sekaligus informasi tentang

daerah obyek wisata yang terdapat di Propinsi Kepulauan Bangka Belitung berbasis web. Pemanfaatan sistem informasi geografis ini di dalamnya terdapat informasi lokasi, nama, sample panorama, dan Obyek Wisata, dan juga informasi tentang fasilitas pendukung seperti Hotel, Restoran, Biro perjalanan, toko souvenir, sanggar seni, dan hiburan. Dan hasilnya Telah dibuat sistem informasi geografis Pariwisata berbasis web di Propinsi Kepulauan Bangka Belitung yang mampu menyampaikan informasi wisata dan sarana pendukung yang tersedia secara menarik, informatif, online, cepat dan akurat. Aplikasi yang dihasilkan sudah memenuhi unsur-unsur penting dalam sistem informasi geografis, seperti peta, informasi pendukung, jarak, legenda, skala, searching dan lain sebagainya.

### 3. Usability Testing on Government Agencies Web Portal : A Study on Ministry Of Education Malaysia (MOE) Web Portal.

Penelitian ini dilakukan oleh Norhaliza Binti Nali dan ar Yah Binti Said dari fakultas Faculty of Computer Science and Information Technology di Universiti Putra Malaysia. Penelitian ini menuliskan sebagian besar Instansi pemerintah saat ini melayani masyarakat melalui situs web atau portal web untuk memastikan informasi dan layanan dapat diakses dengan lebih mudah, cepat, dan aman. "Portal web adalah jenis khusus eksternal atau internal situs web yang menawarkan perpaduan informasi, aplikasi, dan jasa. Ini menyiratkan bahwa portal selalu memiliki lebih dari sekedar informasi yang ditawarkan, seperti yang dilakukan banyak Situs Web". Berdasarkan laporan 2013 oleh Malaysia Government Portals and Websites Assessment (MGPWA) jumlah portal web dan situs web lembaga pemerintah di Malaysia mengalami peningkatan yang luar biasa dari tahun 2005 hingga 2013 dimana pada tahun 2013 terdapat 232 portal web dan 1053 situs web. Angka-angka di atas menunjukkan bahwa sebagian besar pemerintah agensi telah bergerak maju untuk melayani pelanggan mereka secara virtual untuk meningkatkan penyampaian layanan menuju realisasi konsep e-government di Malaysia. Pemerintah Malaysia membuat sebuah website yang bernama The Ministry of Education Malaysia (MOE) untuk melayani warga negara sebagai satu titik akses Informasi dan layanan pendidikan Malaysia.

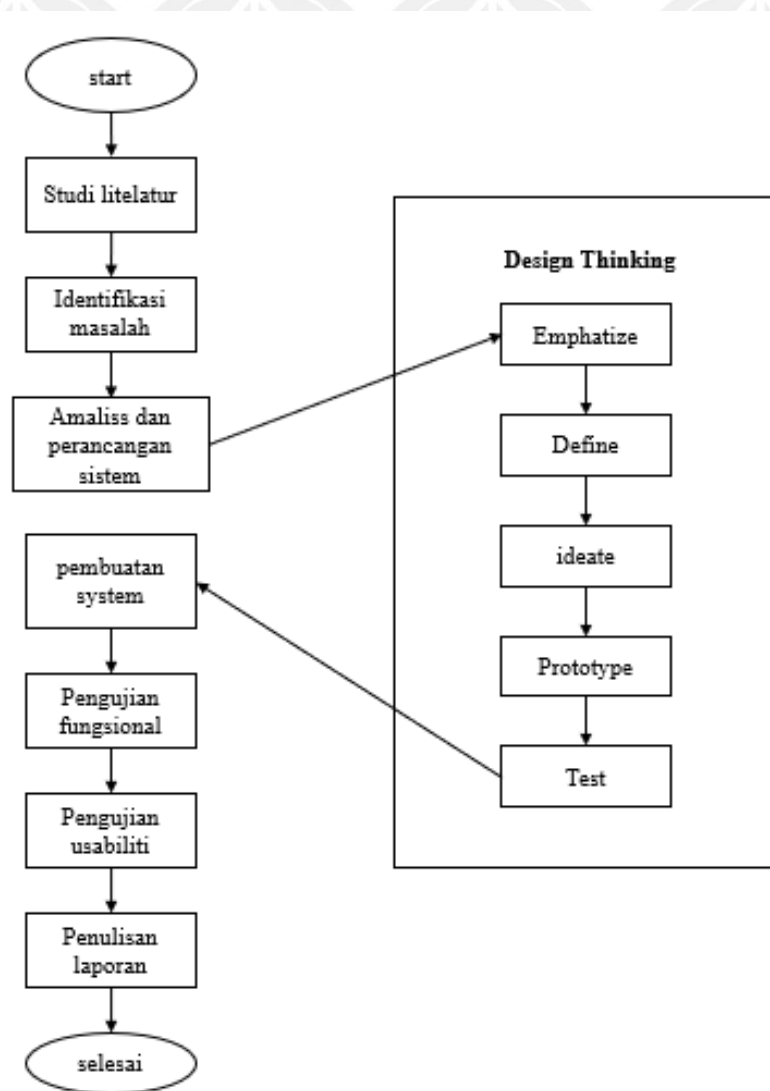


Namun, hasil, penilaian terhadap usability portal masih menjadi tugas penting yang harus dilakukan karena usability sangat erat kaitannya dengan persepsi pengguna dan persepsi pengguna selalu berubah karena banyak faktor. Maka dari itu penulis melakukan uji usability, tersedia berbagai perangkat yang dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data untuk penelitiannya terutama pada saat melakukan survei kepada pengguna akhir. penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi kegunaan portal web MOE dalam hal efektivitas, efisiensi, kemampuan belajar, kemampuan kontrol, daya tarik, manfaat dan kepuasan serta untuk menyediakan rekonsiliasi peningkatan kegunaan di portal ueb MOE berdasarkan analisis hasil pengujian kegunaan. Hasil dari pengujian pra-kegunaan menunjukkan bahwa portal web MOE saat ini mencapai tingkat kegunaan yang moderat untuk semua atribut dalam hal persepsi pengguna yang dikumpulkan dari survei yang dilakukan pada 70 peserta. . Hasil dari pengujian pasca usability menunjukkan peningkatan tingkat usability pada semua atribut usability meningkat menjadi tingkat usability baik. Peningkatan tingkat usability menunjukkan bahwa pengujian usability merupakan salah satu metode yang berguna untuk meningkatkan usability portal web. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pengujian kegunaan membantu MOE untuk mengukur perspektif pengguna terhadap portal web mereka, meningkatkan fitur tertentu di portal web mereka, dan meningkatkan kepuasan pengguna di portal web mereka.



## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Tahapan Penelitian



Gambar 3.1 Alur Metode Penelitian

### **3.2 Studi Literatur**

Studi literatur dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, jurnal, serta artikel-artikel yang mendukung dengan topik yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu penulis mengumpulkan data dari situs-situs internet yang berhubungan dengan skripsi ini.

### **3.3 Identifikasi Masalah**

Dalam tahap ini penulis melakukan identifikasi masalah yang ada di website Bawean Tourism dan dengan penyebaran kuesioner dimana hasil kuesioner tersebut akan menjadi dokumen penulis bertujuan untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

### **3.4 Analisa dan Perancangan Sistem**

Pada tahap ini penulis melakukan analisa permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan serta membuat desain system yang dengan menggunakan metode Design Thinking.

#### **3.4.1 Empathy**

Agar website yang dibuat oleh penulis dapat menjadi solusi baru bagi pengguna, maka penulis harus memahami terlebih dulu preferensi dan pain points user saat menggunakan website sejenis. Untuk itu, penulis melakukan online survey kepada 10 pengguna yang ingin berkunjung maupun ingin mengetahui tentang bawean melalui chat dan penulis hanya melakukan Analisa sebagai admin. Berikut kesimpulan hasil dari online survey kepada 10 pengguna:

1. Informasi hotel yang di berikan kurang.
2. Desain yang ditampilkan terasa kaku dan kurang menarik.
3. Kurangnya foto/gambar wisata bawean.
4. Tidak ada informasi tentang makanan atau kuliner khas bawean.

Dan Analisa yang dilakukan penulis sebagai admin yaitu kesulitan untuk mengelola data secara manual atau hardcode.

### 3.4.2 Define

Berdasarkan proses define didapatkan bahwa inti permasalahan utama yang dapat disimpulkan dari hasil proses empati adalah kurangnya informasi yang diberikan oleh website bawean tourism sebelumnya, pengguna kurang di berikan informasi hotel yang di tampilkan di website Bawean Tourism. Gambar wisata bawean yang di tampilkan tidak banyak, pengguna tidak tau gambaran bagaimana kondisi wisata yang ada di bawean tersebut. Pengguna juga tidak diberikan informasi makanan atau kuliner khas apa saja yang ada di bawean. dan design yang di tampilkan kurang menarik dan kaku, jadi kemungkinan pengguna kurang menikmati tampilan yang diberikan oleh website Bawean Tourism sebelumnya. Dan admin kesulitan mengelola data secara manual atau hardcode, jadi admin harus mencari satu persatu data yang ingin dikelola, bila mau di edit atau mau di hapus data dari hardcodenya.

### 3.4.3 Ideate

Pada tahapan sebelumnya penulis sudah mengetahui kebutuhan pengguna, dan admin sehingga penulis dapat mencari solusi yang dapat menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi oleh pengguna dan admin. Dalam tahapan ideate ini penulis melakukan tahapan brainstorming untuk menghasilkan ide-ide yang dapat membantu pengguna dan admin, Tahapan brainstorming tersebut penulis mendapatkan solusi untuk permasalahan yang sedang dihadapi oleh pengguna dan admin. Pada tahapan ini di dapat beberapa solusi seperti yang ada ditabel yaitu :

Tabel 3. 1 Masalah Dan Solusi

permasalahan	solusi
Informasi hotel yang di berikan kurang	Memberikan informasi hotel yang lebih detail yang dapat membantu pengguna melihat informasi hotel yang diinginkan
Kurangnya foto/gambar wisata bawean	Memberikan lebih banyak gambar wisata bawean dan memberikan informasi detail tentang wisata bawean
Tidak ada informasi tentang makanan atau kuliner khas bawean	Memberikan informasi tentang makanan atau kuliner apa saja yang ada di bawean
Desain yang ditampilkan terasa	Membuat design website bawean

kaku dan kurang menarik	tourism yang lebih simpel dan menarik perhatian pengguna
Admin kesulitan untuk mengelola data secara manual atau hardcode	Membuat halaman sendiri untuk admin supaya bisa mengelola data dengan mudah.

### 3.4.4 Prototype

Pada tahapan dibuat desain antar muka pertama yang dirancang untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi oleh pengguna , sehingga website yang penulis buat nantinya benar-benar sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna dan juga dapat membantu mereka menyelesaikan masalah yang sedang di hadapi.Hasil dari tahap adalah fitur/menu apa saja yang nantinya ada dalam website tersebut. Hasil prototype ada di subab 3.4.9.

### 3.4.5 Test

Setelah tahap prototype penulis melakukan test pada website Bawean Tourism yang telah di buat. Test yang dilakukan adalah dengan testing kepada 10 user, dimana akan di berikan kuesioner untuk menilai website yang telah dibuat oleh penulis.

### 3.4.6 Perancangan Use Case

#### A. Actor

Actor pada use case menggambarkan seseorang yang berinteraksi dengan sistem. Dimana hanya bisa menginputkan informasi dan menerima informasi dari sistem. Pada penelitian ini terdapat dua actor, yaitu admin dan user pengunjung. Deskripsi actor yang terlibat dalam sistem ini dapat dilihat dalam Tabel 3.2.

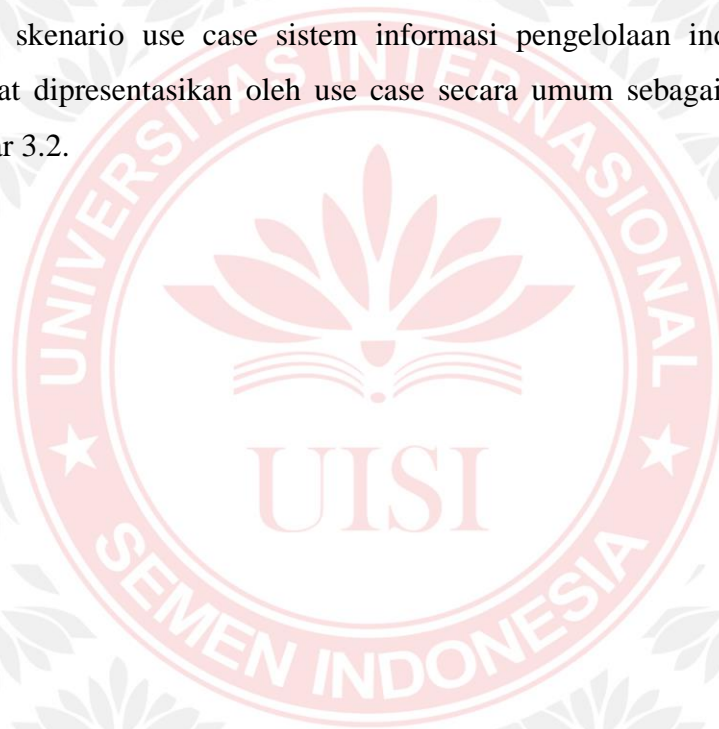
Tabel 3. 2 Hak Akses

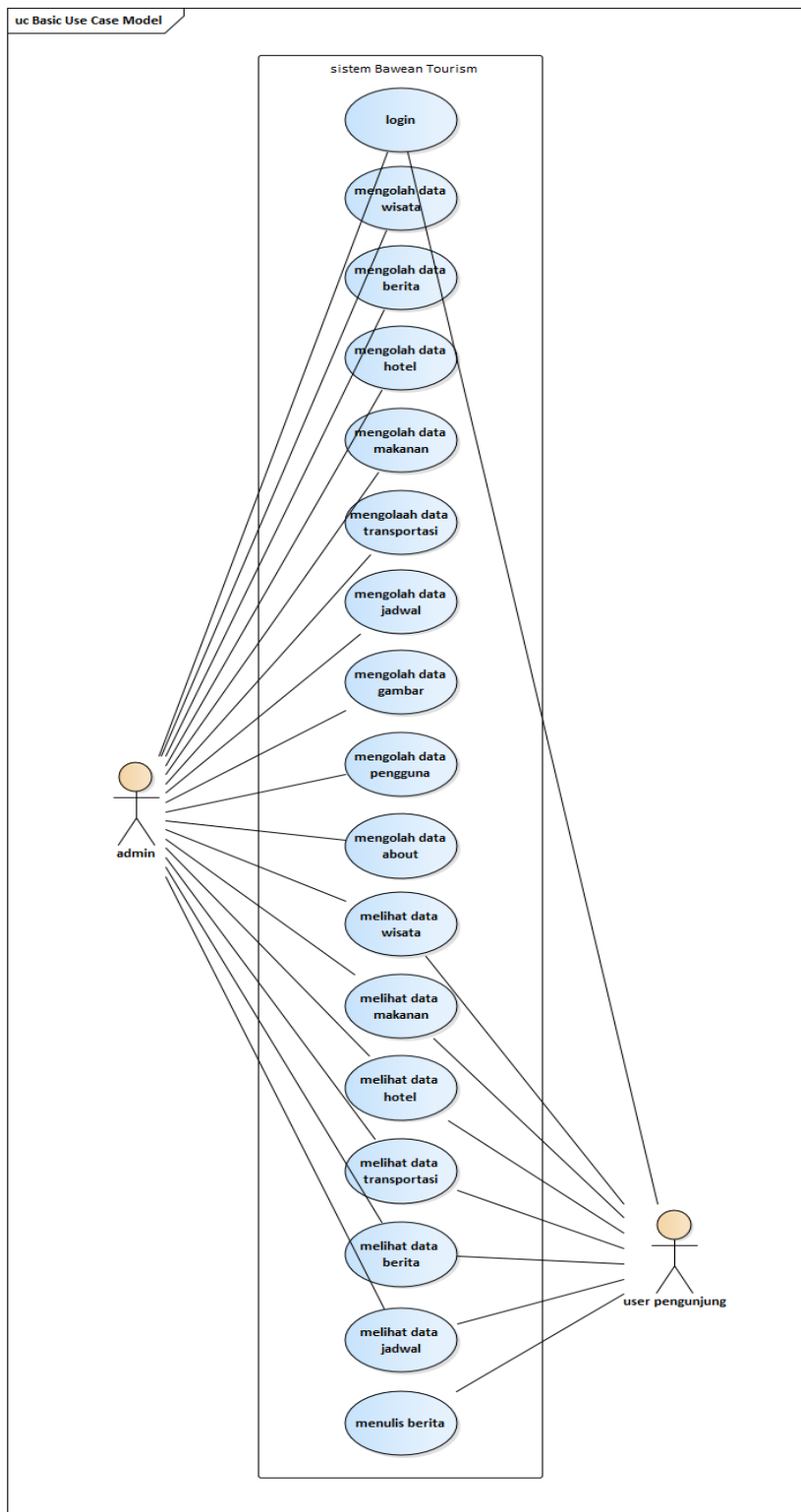
Aktor	Deskripsi
Admin	1. Melakukan login 2. Mengelolah seluru data yang akan ditampilkan pada halaman website Bawean Tourism

User	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bisa melakukan login</li><li>2. Menulis artikel/berita</li><li>3. Dapat melihat seluruh informasi yang ditampilkan pada halaman website</li></ol>
------	--

#### B. Use Case

Use case digunakan dalam pengembangan sebuah software untuk mencari tahu kebutuhan dalam sebuah software. Use case menjelaskan interaksi yang terjadi antara ‘actor’ – inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah use case dipresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana. Secara garis besar, skenario use case sistem informasi pengelolaan industri sorgum sorgum dapat dipresentasikan oleh use case secara umum sebagaimana tampak pada Gambar 3.2.





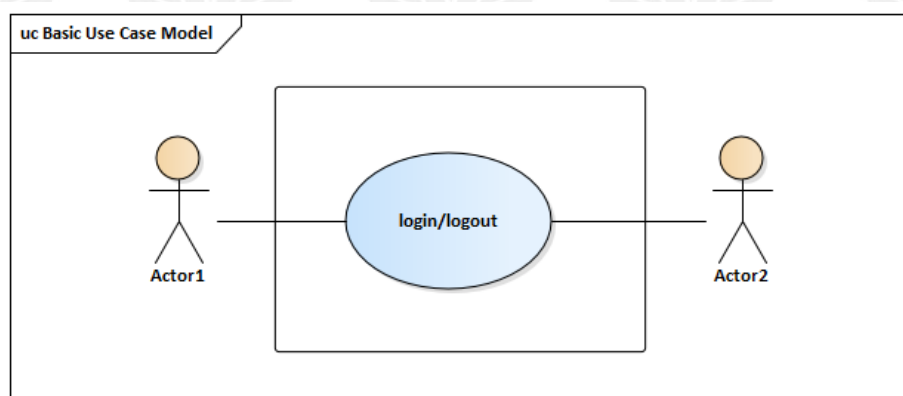
Gambar 3.2 Use Case Secara Umum



Adapun penjelasan dari use case secara umum pada gambar 3.4, akan dijelaskan pada use case realization pada poin-poin berikut:

### 1. Use Case Login/Logout

Use case login merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin dan user pengguna untuk melakukan proses login. Sedangkan use case logout merupakan use case yang menggambarkan aktivitas admin dan user pengguna untuk keluar/logout dari sistem. Penjelasan lebih detail akan dijelaskan pada tabel 3.3 – 3.6. Sedangkan Gambar use case login/logout dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Use Case Login/Logout

Tabel 3.3 Deskripsi Use Case Admin

Nama use case	login	
Deskripsi	Admin dapat masuk ke sistem	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Mengakses sistem	2. Menampilkan form login
	3. Memasukkan username dan password	
	4. Klik tombol login	5. Validasi username dan password
		6. Menampilkan halaman admin
Alternate path	Apabila login gagal, maka akan Kembali kehalaman login	

	(pastikan username dan password benar)
Asumsi	Actor telah mempunyai akun pada sistem
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman home

Tabel 3.4 Deskripsi Use Case Logout Admin

Nama use case	Logout	
Deskripsi	Admin dapat keluar ke sistem	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Klik tombol logout	2. Menutup sesi login pengguna
		3. Manampilkan halaman login
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah login dalam sistem	

Tabel 3.5 Deskripsi Use Case login User Pengguna

Nama use case	login	
Deskripsi	User pengguna dapat masuk ke sistem	
Aktor	User pengguna	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Mengakses sistem	2. Menampilkan form login
	3. Klik tombol Register a new membership	4. Menampilkan form register
	5. Masukkan nama, username, password dan confirm password	6. Validasi nama,username, password dan confirm password

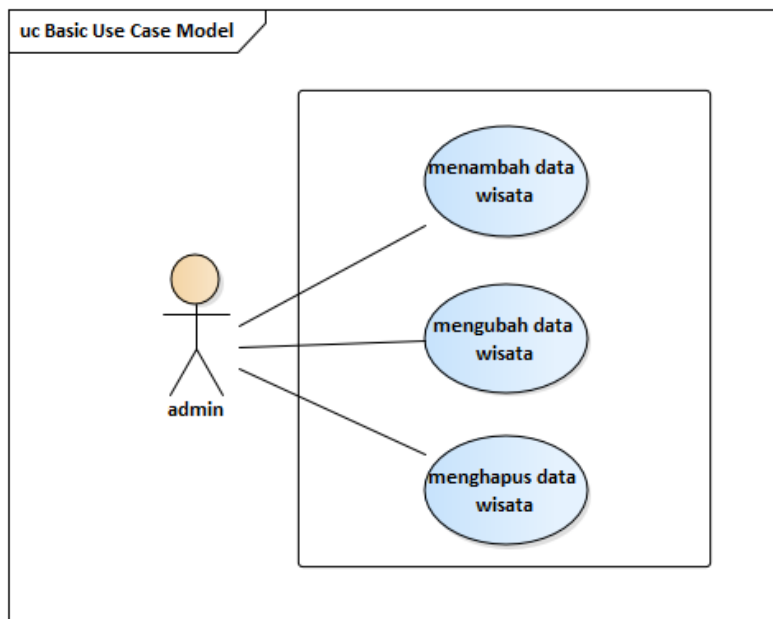
	7. Klik tombol register	8. Menampilkan form login
	9. Masukkan username dan password	10. Validasi username dan password
		11. Menampilkan halaman home
Alternate path	Apabila user pengguna mempunyai akun, maka tidak perlu register	
Asumsi	Actor belum mempunyai akun	
Kondisi awal	Actor sudah dihalaman	

Tabel 3.6 Deskripsi Use Case Logout Pengguna

Nama use case	logout	
deskripsi	User pengguna dapat keluar ke sistem	
aktor	User pengguna	
Basic course/Normal event	Actor	Sistem
	1. Klik tombol logout	2. Menutup sesi login pengguna
		3. Menampilkan halaman home
Alternate path	-	
Asumsi	aktor sudah login	
Kondisi awal	aktor sudah login dalam sistem	

## 2. Use Case Mengelola Data Wisata

Use case mengelola data wisata merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin untuk mengelola data wisata. Use case ini terdiri dari tiga use case yaitu use case menambah data wisata, mengubah data wisata, dan menghapus data wisata. Gambar use case yang terdapat dalam use case mengelola data wisata dapat dilihat pada Gambar 3.4. Untuk spesifikasi lebih detail akan dijelaskan pada tabel 3.7 – 3.9.



Gambar 3.4 Use Case Mengolah Data Wisata

Tabel 3.7 Deskripsi Use Case Menambah Data Wisata

Nama use case	Menambah data wisata	
Deskripsi	Digunakan untuk menambah data wisata	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data wisata	2. Menampilkan list data wisata
	3. Klik add wisata	4. Menampilkan form input data wisata
	5. Mengisi data wisata	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data wisata baru
		8. Menampilkan list data wisata
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	

Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord
--------------	--

Tabel 3.8 Deskripsi Use Case Mengubah data Wisata

Nama use case	Mengubah data wisata	
Deskripsi	Digunakan untuk mengubah data wisata	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data wisata	2. Menampilkan list data wisata
	3. Klik edit pada data yang akan di ubah	4. Menampilkan form input data wisata yang telah di pilih
	5. Mengisi data wisata	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data wisata yang telah di edit
		8. Menampilkan list data wisata
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

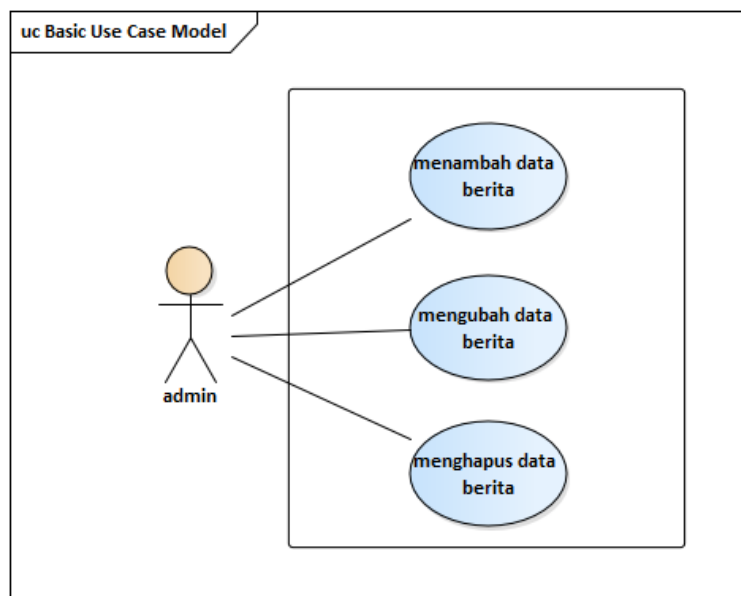
Tabel 3.9 Deskripsi Use Case Menghapus Data Wisata

Nama use case	Menghapus data wisata	
Deskripsi	Digunakan untuk mehapus data wisata	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data wisata	2. Menampilkan list data wisata
	3. Pilih data yang akan di hapus	

Alternate path	4. Klik tombol delete	5. Mehapus data wisata yang telah di pilih
		6. Menampilkan list data wisata
	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

### 3. Use Case Mengelola Data Berita

Use case mengelola data Berita merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin untuk mengelola data berita. Use case ini terdiri dari tiga use case yaitu use case menambah data berita, mengubah data berita, dan menghapus data berita. Gambar use case yang terdapat dalam use case mengelola data berita dapat dilihat pada Gambar 3.5. Untuk spesifikasi lebih detail akan dijelaskan pada tabel 3.10 – 3.12.



Gambar 3.5 use Case Mengolah Data Berita

Tabel 3.10 Deskripsi Use Case Menambah Data Berita

Nama use case	Menambah data berita	
Deskripsi	Digunakan untuk menambah data berita	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data berita	2. Menampilkan list data berita
	3. Klik add berita	4. Menampilkan form input data berita
	5. Mengisi data berita	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data berita baru
		8. Menampilkan list data berita
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

Tabel 3.11 Deskripsi Use Case Mengubah Data Berita

Nama use case	Mengubah data berita	
Deskripsi	Digunakan untuk mengubah data berita	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data berita	2. Menampilkan list data berita
	3. Klik edit pada data yang akan di ubah	4. Menampilkan form input data berita yang telah di pilih

	5. Mengisi data berita	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data berita yang telah di edit
		8. Menampilkan list data berita
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

Tabel 3. 12 Deskripsi Use Case Menghapus Data Berita

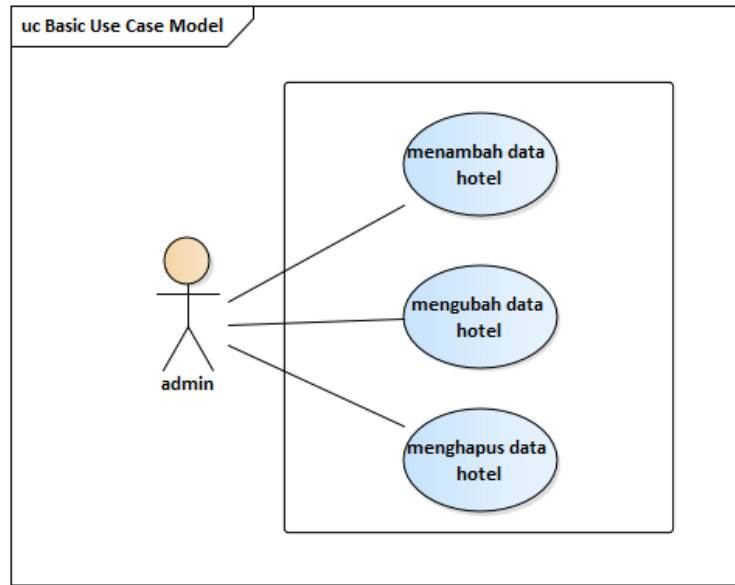
Nama use case	Menghapus data berita	
Deskripsi	Digunakan untuk mehapus data berita	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data berita	2. Menampilkan list data berita
	3. Pilih data yang akan di hapus	
	4. Klik tombol delete	5. Mehapus data berita yang telah di pilih
		6. Menampilkan list data berita
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

#### 4. Use Case Mengelola Data hotel

Use case ini merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin untuk mengelola data hotel. Use case ini terdiri dari tiga use case yaitu use case menambah data hotel, mengubah data hotel, dan menghapus data hotel. Gambar use case yang terdapat dalam use case mengelola data hotel dapat dilihat pada



Gambar 3.6. Untuk spesifikasi lebih detail akan dijelaskan pada tabel 3.13 – 3.15.



Gambar 3.6 Use Case Mengolah Data Hotel

Tabel 3.13 Deskripsi Use Case Data Hotel

Nama use case	Menambah data Hotel	
Deskripsi	Digunakan untuk menambah data hotel	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data hotel	2. Menampilkan list data hotel
	3. Klik add hotel	4. Menampilkan form input data hotel
	5. Mengisi data hotel	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data hotel baru
		8. Menampilkan list data hotel
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

Tabel 3.14 Deskripsi Use Case Mengubah Data Hotel

Nama use case	Mengubah data hotel	
Deskripsi	Digunakan untuk mengubah data hotel	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data hotel	2. Menampilkan list data hotel
	3. Klik edit pada data yang akan di ubah	4. Menampilkan form input data hotel yang telah di pilih
	5. Mengisi data hotel	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data hotel yang telah di edit
		8. Menampilkan list data hotel
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

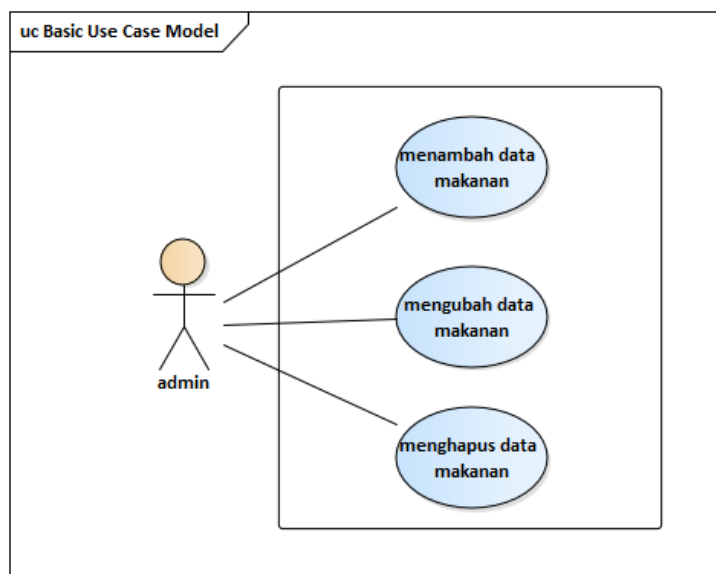
Tabel 3.15 Deskripsi Use Case Menghapus Data Hotel

Nama use case	Menghapus data hotel	
Deskripsi	Digunakan untuk mehapus data hotel	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data hotel	2. Menampilkan list data hotel
	3. Pilih data yang akan di hotel	
	4. Klik tombol delete	5. Mehapus data hotel

		yang telah di pilih
		6. Menampilkan list data hotel
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

### 5. Use Case Mengelola Data makanan

Use case mengelola data makanan merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin untuk mengelola data makanan. Use case ini terdiri dari tiga use case yaitu use case menambah data makanan, mengubah data makanan, dan menghapus data makanan. Gambar use case yang terdapat dalam use case mengelola data makanan dapat dilihat pada Gambar 3.7. Untuk spesifikasi lebih detail akan dijelaskan pada tabel 3.16 – 3.18.



Gambar 3.7 Use Case Mengolah Daya Makanan

Tabel 3.16 Deskripsi Menambah Data Makanan

Nama use case	Menambah data Makanan
Deskripsi	Digunakan untuk menambah data makanan
Aktor	Admin

Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data makanan	2. Menampilkan list data makanan
	3. Klik add makanan	4. Menampilkan form input data makanan
	5. Mengisi data makanan	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data makanan baru
		8. Menampilkan list data makanan
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

Tabel 3.17 Deskripsi Use Case Mengubah Data Makanan

Nama use case	Mengubah data makanan	
Deskripsi	Digunakan untuk mengubah data makanan	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data makanan	2. Menampilkan list data makanan
	3. Klik edit pada data yang akan di ubah	4. Menampilkan form input data makanan yang telah di pilih
	5. Mengisi data makanan	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data makanan yang telah di edit
		8. Menampilkan list

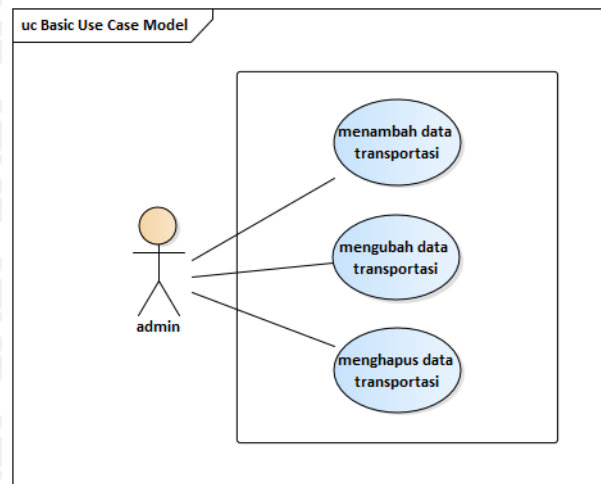
		data makanan
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

Tabel 3.18 Deskripsi Use case Menghapus Data Makanan

Nama use case	Menghapus data makanan	
Deskripsi	Digunakan untuk mehapus data makanan	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data makanan	2. Menampilkan list data makanan
	3. Pilih data yang akan di makanan	
	4. Klik tombol delete	5. Mehapus data makanan yang telah di pilih
		6. Menampilkan list data makanan
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

#### 6. Use Case Mengelola Data Transportasi

Use case mengelola data transportasi merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin untuk mengelola data transportasi. Use case ini terdiri dari tiga use case yaitu use case menambah data transportasi, mengubah data transportasi, dan menghapus data transportasi. Gambar use case yang terdapat dalam use case mengelola data transportasi dapat dilihat pada Gambar 3.8. Untuk spesifikasi lebih detail akan dijelaskan pada tabel 3.19 – 3.21.



Gambar 3.8 Use Case Mengolah Data Transportasi

Tabel 3.19 Deskripsi Use Case Menambah Data Transportasi

Nama use case	Menambah data transportasi	
Deskripsi	Digunakan untuk menambah data transportasi	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data transportasi	2. Menampilkan list data transportasi
	3. Klik add transportasi	4. Menampilkan form input data transportasi
	5. Mengisi data transportasi	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data transportasi baru
		8. Menampilkan list data transportasi
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

Tabel 3.20 Deskripsi Use Case Mengubah Data Transportasi

Nama use case	Mengubah data transportasi v	
Deskripsi	Digunakan untuk mengubah data transportasi	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data transportasi	2. Menampilkan list data transportasi
	3. Klik edit pada data yang akan di ubah	4. Menampilkan form input data transportasi yang telah di pilih
	5. Mengisi data makanan	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data transportasi yang telah di edit
		8. Menampilkan list data transportasi
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

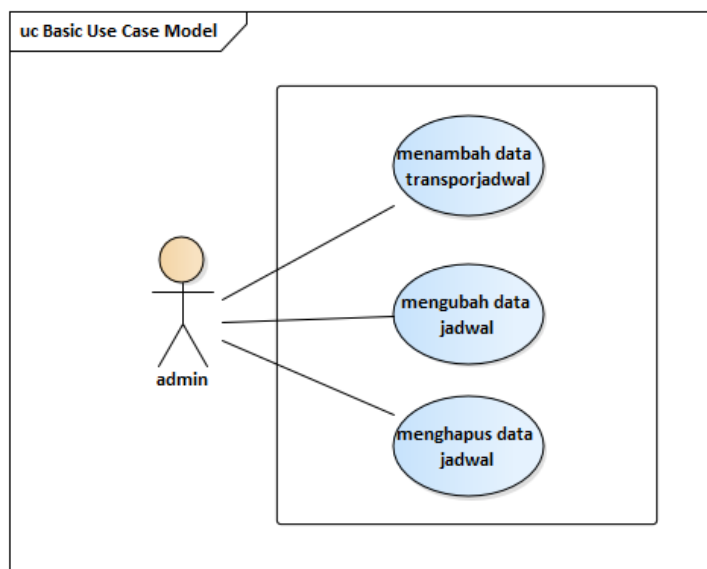
Tabel 3.21 Deskripsi Use Case Menghapus Data Transportasi

Nama use case	Menghapus data transportasi	
Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data transportasi	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data transportasi	2. Menampilkan list data transportasi
	3. Pilih data yang	

	akan di hapus	
	4. Klik tombol delete	5. Mehapus data transportasi yang telah di pilih
		6. Menampilkan list data transportasi
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

### 7. Use Case Mengelola Data Jadwal

Use case mengelola data jadwal merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin untuk mengelola data jadwal. Use case ini terdiri dari tiga use case yaitu use case menambah data jadwal, mengubah data jadwal, dan menghapus data jadwal. Gambar use case yang terdapat dalam use case mengelola data jadwal dapat dilihat pada gambar 3.9. Untuk spesifikasi lebih detail akan dijelaskan pada tabel 3.22 – 3.24.



Gambar 3.9 Use Case Mengolah Data Jadwal



Tabel 3.22 Deskripsi Use Case Menambah Data Jadwal

Nama use case	Menambah data jadwal	
Deskripsi	Digunakan untuk menambah data jadwal	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data jadwal	2. Menampilkan list data jadwal
	3. Klik add jadwal	4. Menampilkan form input data jadwal
	5. Mengisi data jadwal	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data jadwal baru
		8. Menampilkan list data jadwal
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

Tabel 3.23 Deskripsi Use Case Mengubah Data Jadwal

Nama use case	Mengubah data jadwal	
Deskripsi	Digunakan untuk mengubah data jadwal	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data jadwal	2. Menampilkan list data jadwal
	3. Klik edit pada data yang akan di ubah	4. Menampilkan form input data jadwal yang telah di pilih
	5. Mengisi data jadwal	

	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data jadwal yang telah di edit
		8. Menampilkan list data jadwal
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashboard	

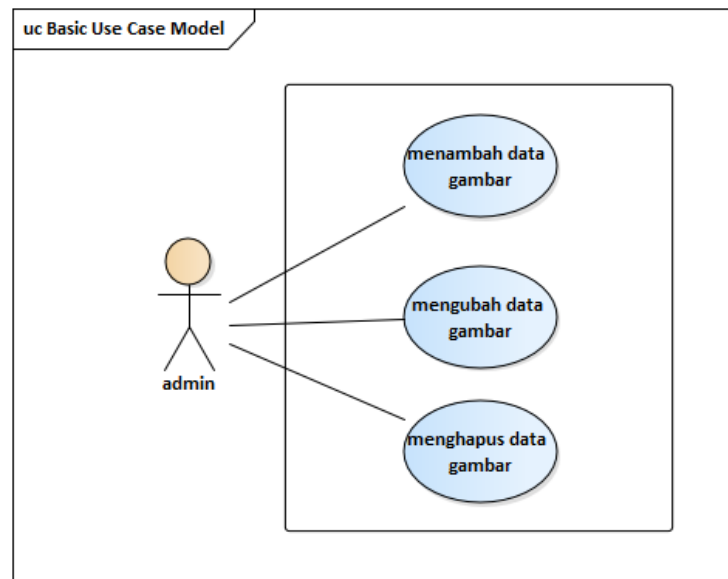
Tabel 3. 24 Deskripsi Use Case Menghapus Data Jadwal

Nama use case	Menghapus data jadwal	
Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data jadwal	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data jadwal	2. Menampilkan list data jadwal
	3. Pilih data yang akan di jadwal	
	4. Klik tombol delete	5. Menghapus data jadwal yang telah di pilih
		6. Menampilkan list data jadwal
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashboard	

## 8. Use Case Mengelola Data Gambar

Use case mengelola data gambar merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin untuk mengelola data gambar. Use case ini terdiri dari tiga use case yaitu use case menambah data gambar, mengubah data gambar, dan menghapus data gambar. Gambar use case yang terdapat dalam use case mengelola data gambar dapat dilihat pada gambar 3.10. Untuk spesifikasi lebih

detail akan dijelaskan pada tabel 3.25 – 3.27.



Gambar 3.10 Use Case Mengolah Data Gambar

Tabel 3.25 Deskripsi Use Case Menambah Data Gambar

Nama use case	Menambah data gambar	
Deskripsi	Digunakan untuk menambah data gambar	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data gambar	2. Menampilkan list data gambar
	3. Klik add gambar	4. Menampilkan form input data gambar
	5. Mengisi data gambar	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data gambar baru
		8. Menampilkan list data gambar
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

Tabel 3.26 Deskripsi Use Case Mengubah Data Gambar

Nama use case	Mengubah data gambar	
Deskripsi	Digunakan untuk mengubah data gambar	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data gambar	2. Menampilkan list data gambar
	3. Klik edit pada data yang akan di ubah	4. Menampilkan form input data gambar yang telah di pilih
	5. Mengisi data gambar	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data gambar yang telah di edit
		8. Menampilkan list data gambar
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

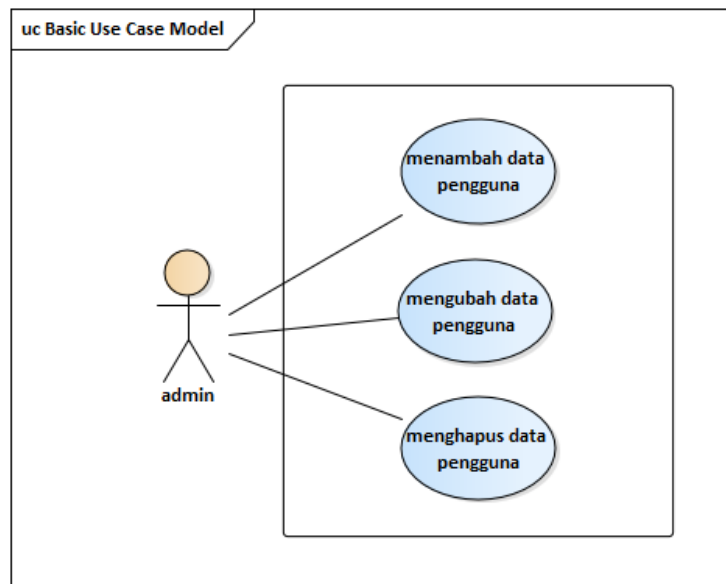
Tabel 3.27 Deskripsi Use Case Menghapus Data Gambar

Nama use case	Menghapus data gambar	
Deskripsi	Digunakan untuk mehapus data gambar	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data gambar	2. Menampilkan list data gambar
	3. Pilih data yang akan di gambar	
	4. Klik tombol delete	5. Mehapus data gambar yang telah di pilih

		6. Menampilkan list data gambar
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

### 9. Use Case Mengelola Data Pengguna

Use case mengelola data pengguna merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin untuk mengelola data pengguna. Use case ini terdiri dari tiga use case yaitu use case menambah data pengguna, mengubah data pengguna, dan menghapus data pengguna. Gambar use case yang terdapat dalam use case mengelola data pengguna dapat dilihat pada gambar 3.11. Untuk spesifikasi lebih detail akan dijelaskan pada tabel 3.28 – 3.30.



Gambar 3.11 Use Case Mengolah Data Pengguna

Tabel 3.28 Deskripsi Use Case Menambah Data Pengguna

Nama use case	Menambah data pengguna	
Deskripsi	Digunakan untuk menambah data pengguna	
Aktor	Admin	
Basic	Aktor	Sistem

course/Normal event	1. Memilih menu data pengguna	2. Menampilkan list data pengguna
	3. Klik add pengguna	4. Menampilkan form input data pengguna
	5. Mengisi data pengguna	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data pengguna baru
		8. Menampilkan list data pengguna
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

Tabel 3.29 Deskripsi Case Mengubah Data Pengguna

Nama use case	Mengubah data pengguna	
Deskripsi	Digunakan untuk mengubah data pengguna	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data pengguna	2. Menampilkan list data pengguna
	3. Klik edit pada data yang akan di ubah	4. Menampilkan form input data pengguna yang telah di pilih
	5. Mengisi data pengguna	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data pengguna yang telah di edit
		8. Menampilkan list

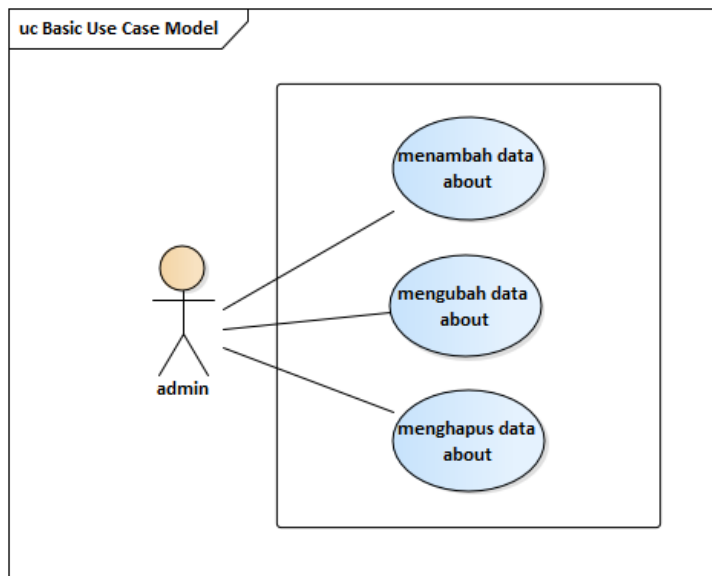
		data pengguna
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

Tabel 3.30 Deskripsi Use Case Menghapus Data Pengguna

Nama use case	Menghapus data pengguna	
Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data pengguna	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data pengguna	2. Menampilkan list data pengguna
	3. Pilih data yang akan di pengguna	
	4. Klik tombol delete	5. Mehapus data pengguna yang telah di pilih
		6. Menampilkan list data pengguna
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

#### 10. Use Case Mengelola Data About

Use case mengelola data about merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin untuk mengelola data about. Use case ini terdiri dari tiga use case yaitu use case menambah data about, mengubah data about, dan menghapus data about. Gambar use case yang terdapat dalam use case mengelola data about dapat dilihat pada gambar 3.12. Untuk spesifikasi lebih detail akan dijelaskan pada tabel 3.31– 3.33.



Gambar 3.12 Use Case Mengolah Data About

Tabel 3.31 Deskripsi Use Case Menambah Data About

Nama use case	Menambah data about	
Deskripsi	Digunakan untuk menambah data about	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data about	2. Menampilkan list data about
	3. Klik add about	4. Menampilkan form input data about
	5. Mengisi data about	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data about baru
		8. Menampilkan list data about
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	



Tabel 3.32 Deskripsi Use Case Mengubah Data About

Nama use case	Mengubah data about	
Deskripsi	Digunakan untuk mengubah data about	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data about	2. Menampilkan list data about
	3. Klik edit pada data yang akan di ubah	4. Menampilkan form input data about yang telah di pilih
	5. Mengisi data about	
	6. Klik save and go back to list	7. Menyimpan data about yang telah di edit
		8. Menampilkan list data about
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

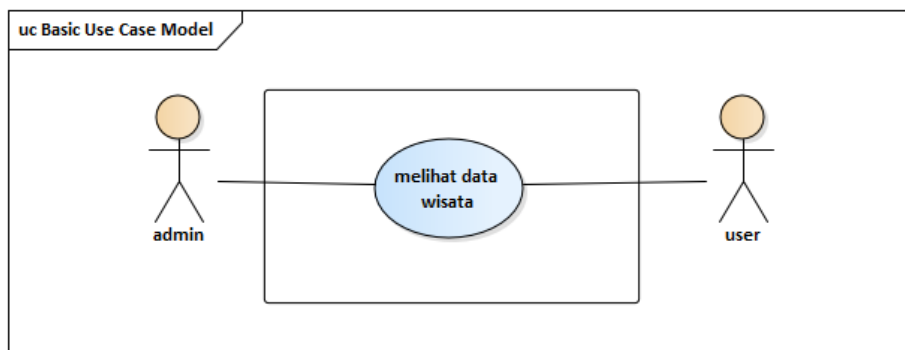
Tabel 3.33 Deskripsi Use Case Menghapus Data About

Nama use case	Menghapus data about	
Deskripsi	Digunakan untuk mehapus data about	
Aktor	Admin	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu data about	2. Menampilkan list data about
	3. Pilih data yang akan di about	
	4. Klik tombol delete	5. Mehapus data

		about yang telah di pilih
		6. Menampilkan list data about
Alternate path	-	
Asumsi	Actor sudah login	
Kondisi awal	Actor sudah berada di halaman dashbord	

### 11. Use Case Melihat Data Wisata

Use Case melihat data wisata merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin dan user pengunjung untuk melihat data wisata yang dapat diakses di website Bawean Tourism. Gambar use case melihat data wisata dapat dilihat pada gambar 3.13. Untuk spesifikasi lebih detail, akan dijelaskan pada tabel 3.34.



Gambar 3.13 Use Case Melihat Data Wisata

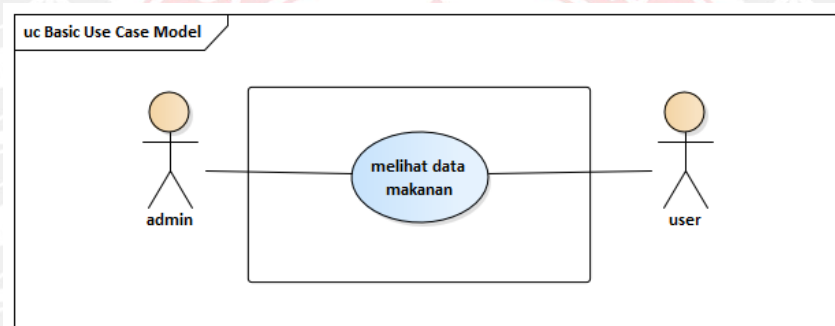
Tabel 3.34 Deskripsi Use Case Melihat Data Wisata

Nama use case	Melihat data wisata	
Deskripsi	Admin dan User pengunjung dapat melihat data wisata	
Aktor	Admin dan User pengunjung	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Klik menu wisata	2. Menampilkan semua wisata
	3. Klik judul wisata	4. Menampilkan detail data wisata

Alternate path	-
Asumsi	Data wisata sudah ada dalam data base
Kondisi awal	Admin atau user pengunjung sudah berada di halaman home

## 12. Use Case Melihat Data Makanan

Use Case melihat data makanan merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin dan user pengunjung untuk melihat data makanan yang dapat diakses di website Bawean Tourism. Gambar use case melihat data makanan dapat dilihat pada gambar 3.14. Untuk spesifikasi lebih detail, akan dijelaskan pada tabel 3.35.



Gambar 3.14 Use Case Melihat Data Makanan

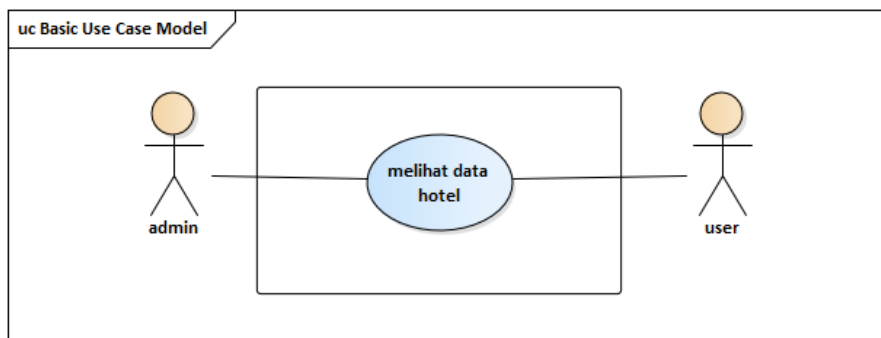
Tabel 3.35 Deskripsi Use Case Melihat Data Makanan

Nama use case	Melihat data makanan	
Deskripsi	Admin dan User pengunjung dapat melihat data makanan	
Aktor	Admin dan User pengunjung	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Klik menu makanan	2. Menampilkan semua makanan
	3. Klik judul makanan	4. Menampilkan detail data makanan
Alternate path	-	

Asumsi	Data makanan sudah ada dalam data base
Kondisi awal	Admin atau user pengunjung sudah berada di halaman home

### 13. Use Case Melihat Data Hotel

Use Case melihat data hotel merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin dan user pengunjung untuk melihat data hotel yang dapat diakses di website Bawean Tourism. Gambar use case melihat data hotel dapat dilihat pada gambar 3.15. Untuk spesifikasi lebih detail, akan dijelaskan pada tabel 3.36.



Gambar 3.15 Use Case Melihat Data Hotel

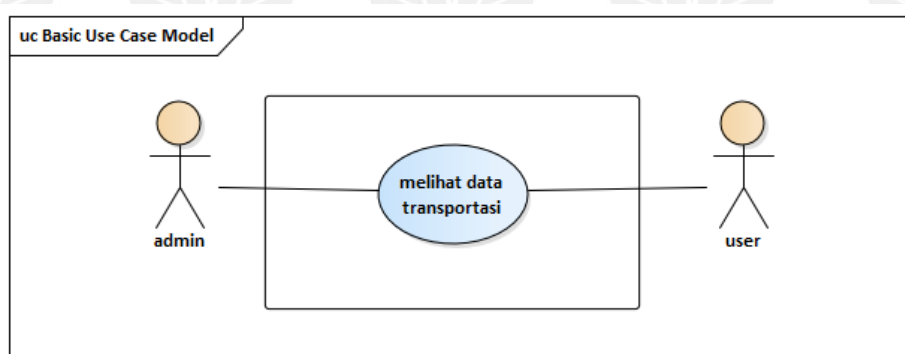
Tabel 3.36 Deskripsi Use Case Melihat Data Hotel

Nama use case	Melihat data hotel	
Deskripsi	Admin dan User pengunjung dapat melihat data hotel	
Aktor	Admin dan User pengunjung	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Klik menu hotel	2. Menampilkan semua hotel
	3. Klik judul hotel	4. Menampilkan detail data hotel
Alternate path	-	
Asumsi	Data hotel sudah ada dalam data base	
Kondisi awal	Admin atau user pengunjung sudah berada di	

halaman home
--------------

#### 14. Use Case Melihat Data Transportasi

Use Case ini merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin dan user pengunjung untuk melihat data transportasi yang dapat diakses di website Bawean Tourism. Gambar use case melihat data transportasi dapat dilihat pada gambar 3.16. Untuk spesifikasi lebih detail, akan dijelaskan pada tabel 3.37.



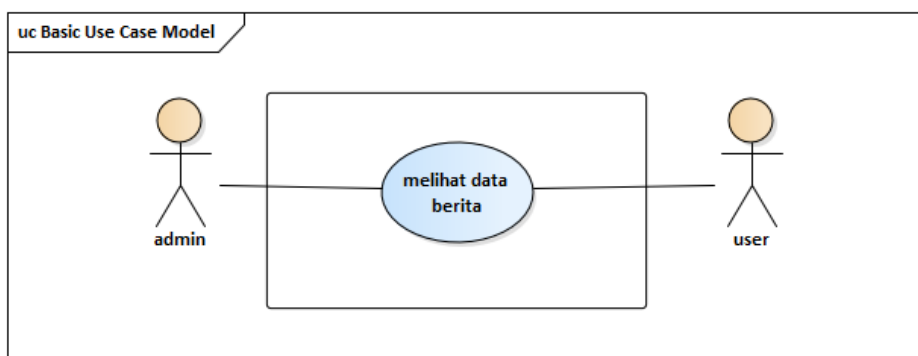
Gambar 3.16 Use Case Melihat Data Transportasi

Tabel 3.37 Deskripsi Use Case Melihat Data Transportasi

Nama use case	Melihat data transportasi	
Deskripsi	Admin dan User pengunjung dapat melihat data transportasi	
Aktor	Admin dan User pengunjung	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Klik menu transportasi	2. Menampilkan semua transportasi
	3. Klik judul transportasi	4. Menampilkan detail data transportasi
Alternate path	-	
Asumsi	Data transportasi sudah ada dalam data base	
Kondisi awal	Admin atau user pengunjung sudah berada di halaman home	

### 15. Use Case Melihat Data Berita

Use Case melihat data berita merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin dan user pengunjung untuk melihat data berita yang dapat diakses di website Bawean Tourism. Gambar use case melihat data berita dapat dilihat pada gambar 3.17. Untuk spesifikasi lebih detail, akan dijelaskan pada tabel 3.38.



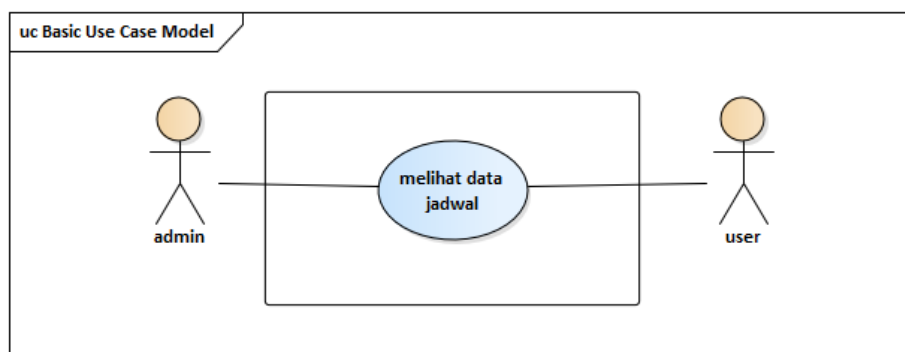
Gambar 3.17 Use Case Melihat Data Berita

Tabel 3.38 Deskripsi Use Case Melihat Data Berita

Nama use case	Melihat data berita	
Deskripsi	Admin dan User pengunjung dapat melihat data berita	
Aktor	Admin dan User pengunjung berelasi dengan use case melihat data berita	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Klik menu berita	2. Menampilkan semua berita
	3. Klik judul berita	4. Menampilkan detail data berita
Alternate path	-	
Asumsi	Data berita sudah ada dalam data base	
Kondisi awal	Admin atau user pengunjung sudah berada di halaman home	

## 16. Use Case Melihat Data Jadwal

Use Case melihat data jadwal merupakan use case yang menggambarkan aktifitas admin dan user pengunjung untuk melihat data jadwal yang dapat diakses di website Bawean Tourism. Gambar use case melihat data jadwal dapat dilihat pada gambar 3.18. Untuk spesifikasi lebih detail, akan dijelaskan pada tabel 3.39.



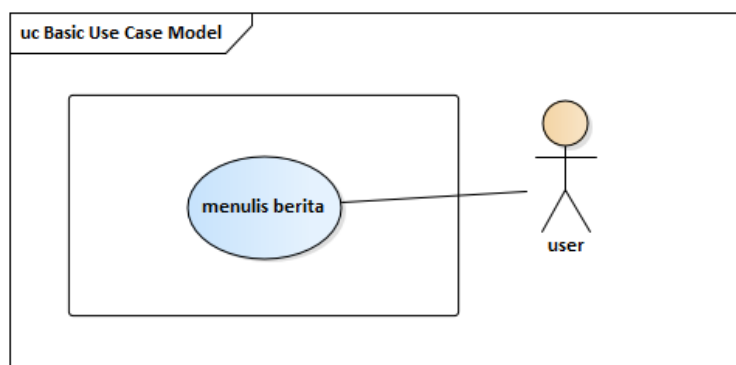
Gambar 3.18 Use Case Melihat Data Jadwal

Tabel 3.39 Deskripsi Use Case Melihat Data Jadwal

Nama use case	Melihat data jadwal	
Deskripsi	Admin dan User pengunjung dapat melihat data jadwal	
Aktor	Admin dan User pengunjung	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Klik menu jadwal	2. Menampilkan semua data jadwal
Alternate path	-	
Asumsi	Data jadwal sudah ada dalam data base	
Kondisi awal	Admin atau user pengunjung sudah berada di halaman home	

### 17. Use Case Menulis Berita

Use Case menulis berita merupakan use case yang menggambarkan aktifitas user pengunjung untuk menulis berita yang dapat diakses di website Bawean Tourism. Gambar use case menulis berita dapat dilihat pada gambar 3.19. Untuk spesifikasi lebih detail, akan dijelaskan pada tabel 3.40.



Gambar 3.19 Use Case Melihat Berita

Tabel 3.40 Deskripsi Use Case Menulis Berita

Nama use case	Menulis berita	
Deskripsi	User pengunjung dapat menulis berita	
Aktor	User pengunjung	
Basic course/Normal event	Aktor	Sistem
	1. Klik menu berita	2. Menampilkan semua data berita
	3. Klik menu tulis berita	4. Menampilkan form tulis berita
	5. Mengisi data berita	
	6. Klik save	7. Menampilkan form berita
Alternate path	Bila setelah klik save, kemudian Kembali ke form tulis berita berarti berita yang di tulis user masuk ke	



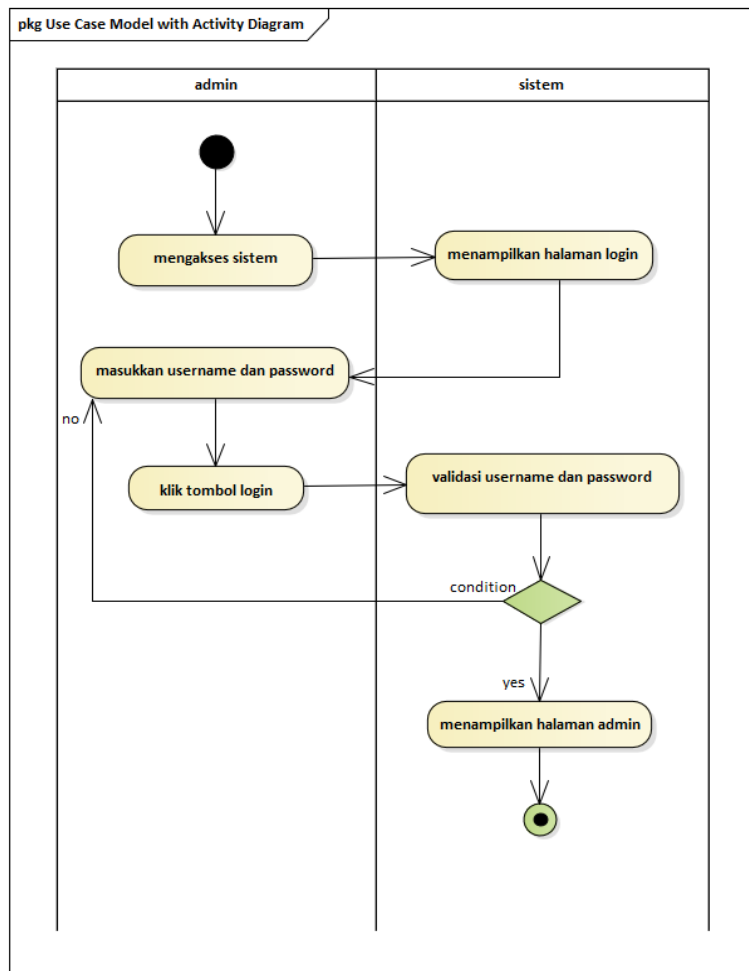
	data base. Tinggal menunggu admin menyetujui berita ditampilkan di website atau tidak.
Asumsi	User pengunjung sudah melakukan login
Kondisi awal	User pengunjung sudah berada di halaman home

### 3.4.7 Perancangan Activity Diagram

Berdasarkan analisis proses yang telah dilakukan, maka dapat diketahui fungsi-fungsi yang akan ditangani oleh sistem. Dengan menggunakan use case diagram, dapat digambarkan actor-actor yang berhubungan dengan sistem serta fungsi-fungsi yang dapat dikerjakan oleh masing-masing actor berdasarkan hasil analisis proses dan dokumen. Activity diagram digunakan untuk menjelaskan alur kerja yang dimiliki oleh setiap use case. Sehingga terdapat satu activity diagram dalam satu use case.

#### A. Proses Login Admin

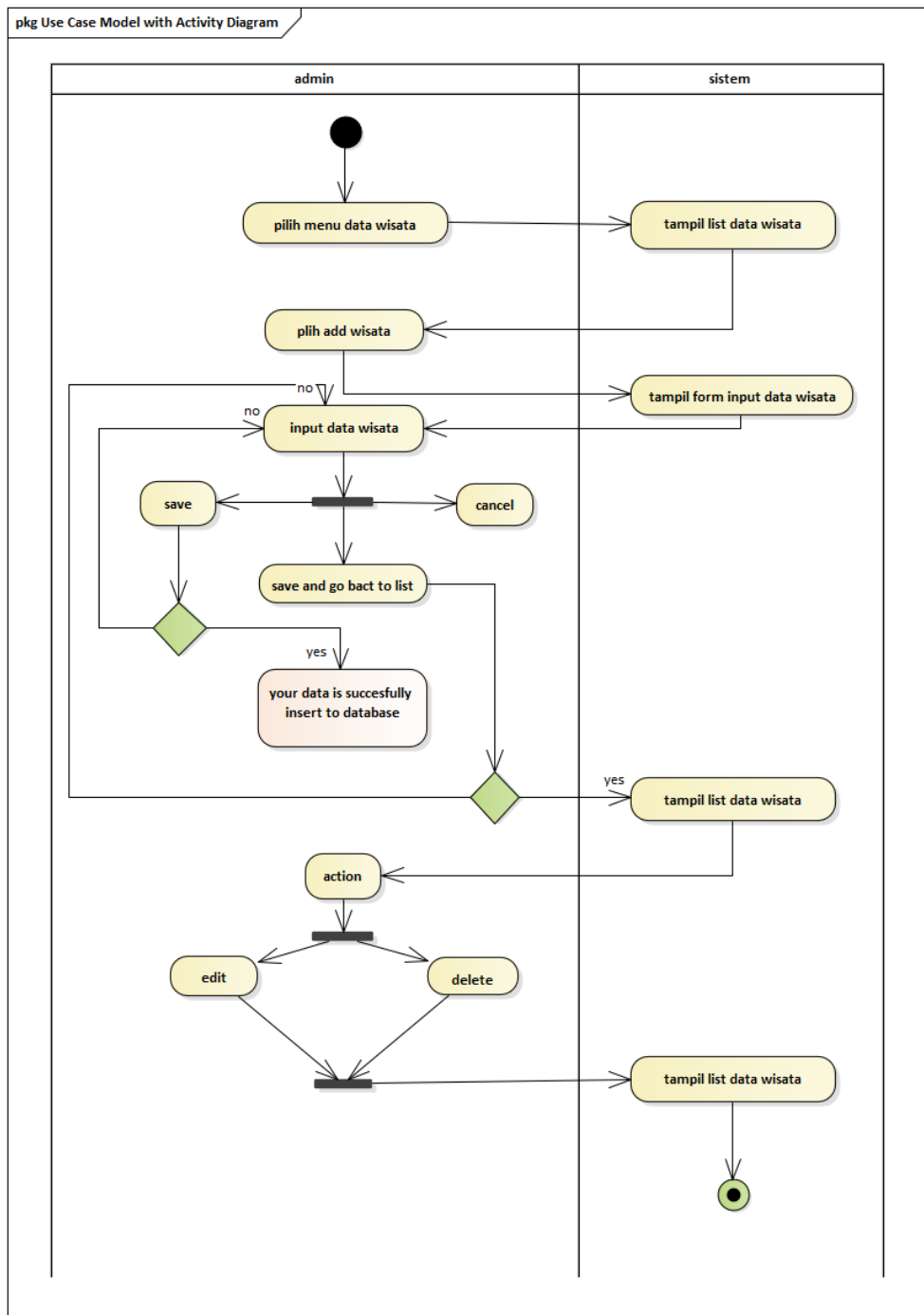
Activity diagram proses login admin ini akan melakukan validasi username dan password admin yang berwenang. Selanjutnya jika admin tersebut memasukkan username dan password yang benar, maka akan diarahkan ke halaman admin. Gambaran proses login ini dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 Activity Diagram Login admin

### B. Proses Admin Mengelola Data Wisata

Activity diagram proses admin mengelola data wisata merupakan proses aktifitas admin untuk memasukkan data wisata, mengubah data wisata, dan menghapus data wisata. Selanjutnya jika admin memasukkan data wisata dengan benar, maka akan menampilkan list data wisata baru. Setelah data berhasil ditambahkan admin dapat mengubah atau menghapus data wisata. Gambaran proses admin mengelola data wisata dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.21.

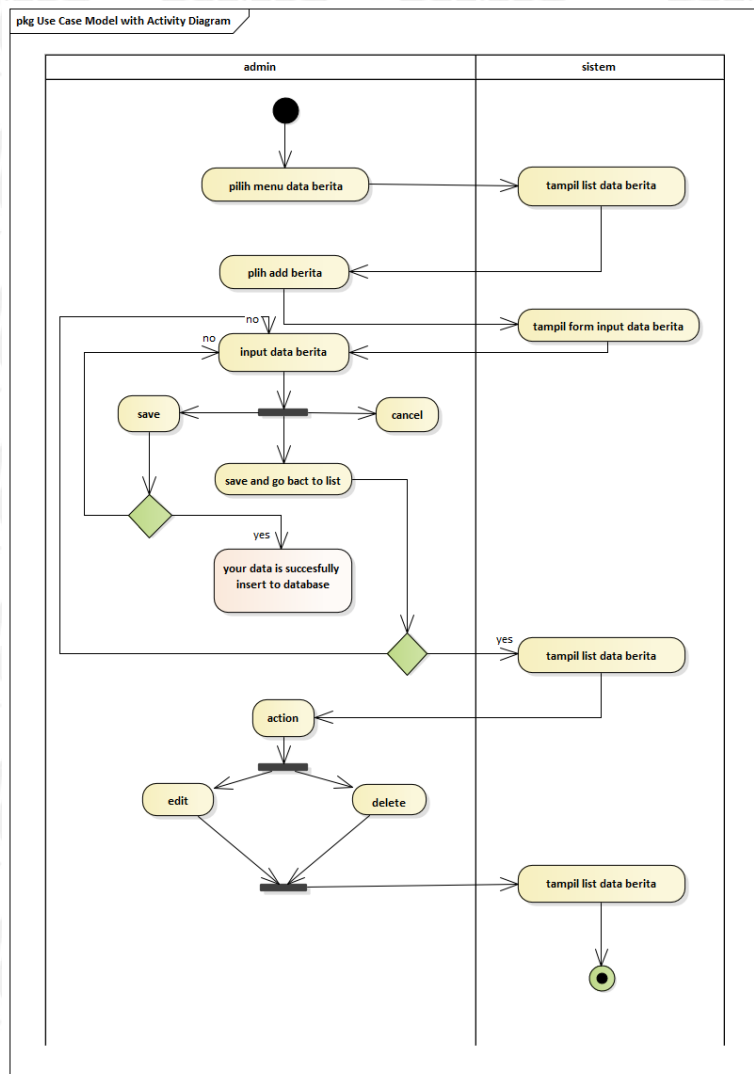


Gambar 3.21 Activity Diagram Mengelola Data Wisata

### C. Proses Admin Mengelola Data Berita

Activity diagram proses admin mengelola data berita merupakan proses aktifitas admin untuk memasukkan data berita, mengubah data berita, dan menghapus data berita. Selanjutnya jika admin memasukkan data berita dengan benar, maka akan menampilkan list data berita baru. Setelah data berhasil

ditambahkan admin dapat mengubah atau menghapus data berita. Gambaran proses admin mengelola data berita dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.22.

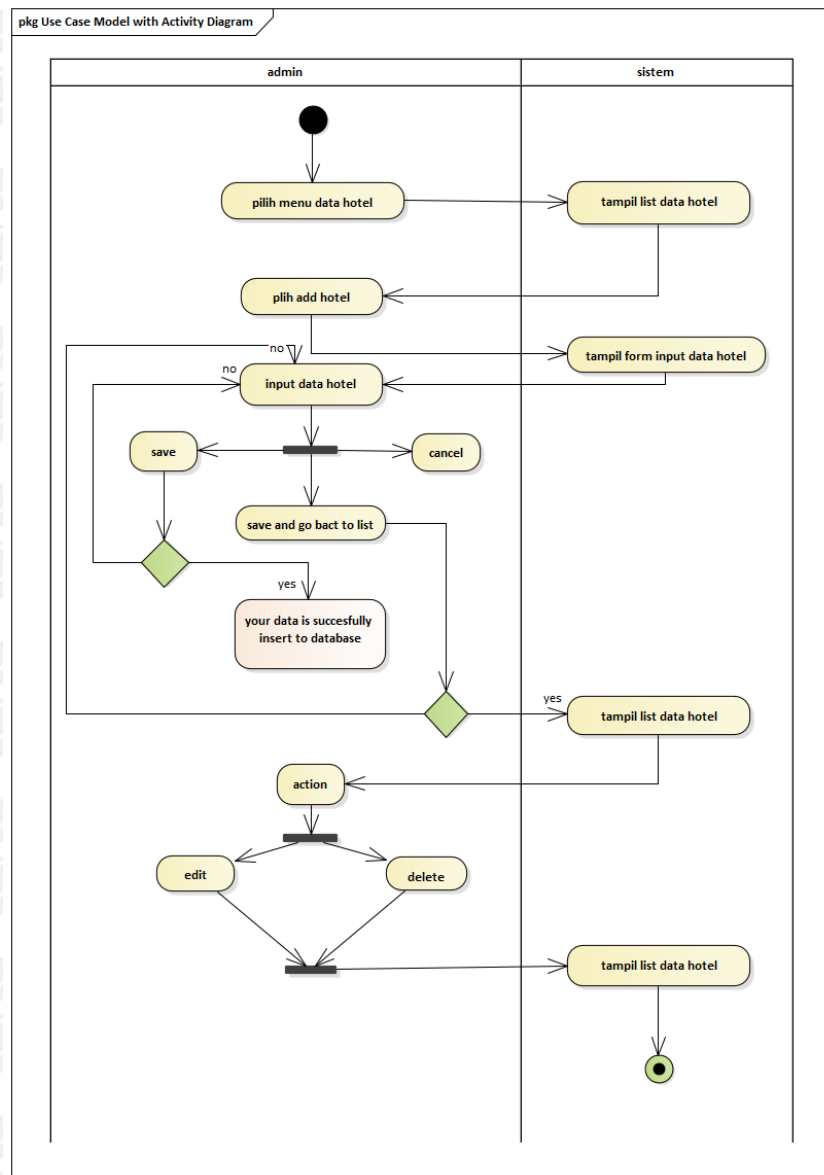


Gambar 3.22 Activity Diagram Mengelola Data Berita

#### D. Proses Admin Mengelola Data Hotel

Activity diagram proses admin mengelola data hotel merupakan proses aktifitas admin untuk memasukkan data hotel, mengubah data hotel, dan menghapus data hotel. Selanjutnya jika admin memasukkan data hotel dengan benar, maka akan menampilkan list data hotel baru. Setelah data berhasil ditambahkan admin dapat mengubah atau menghapus data hotel. Gambaran

proses admin mengelola data hotel dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.23.

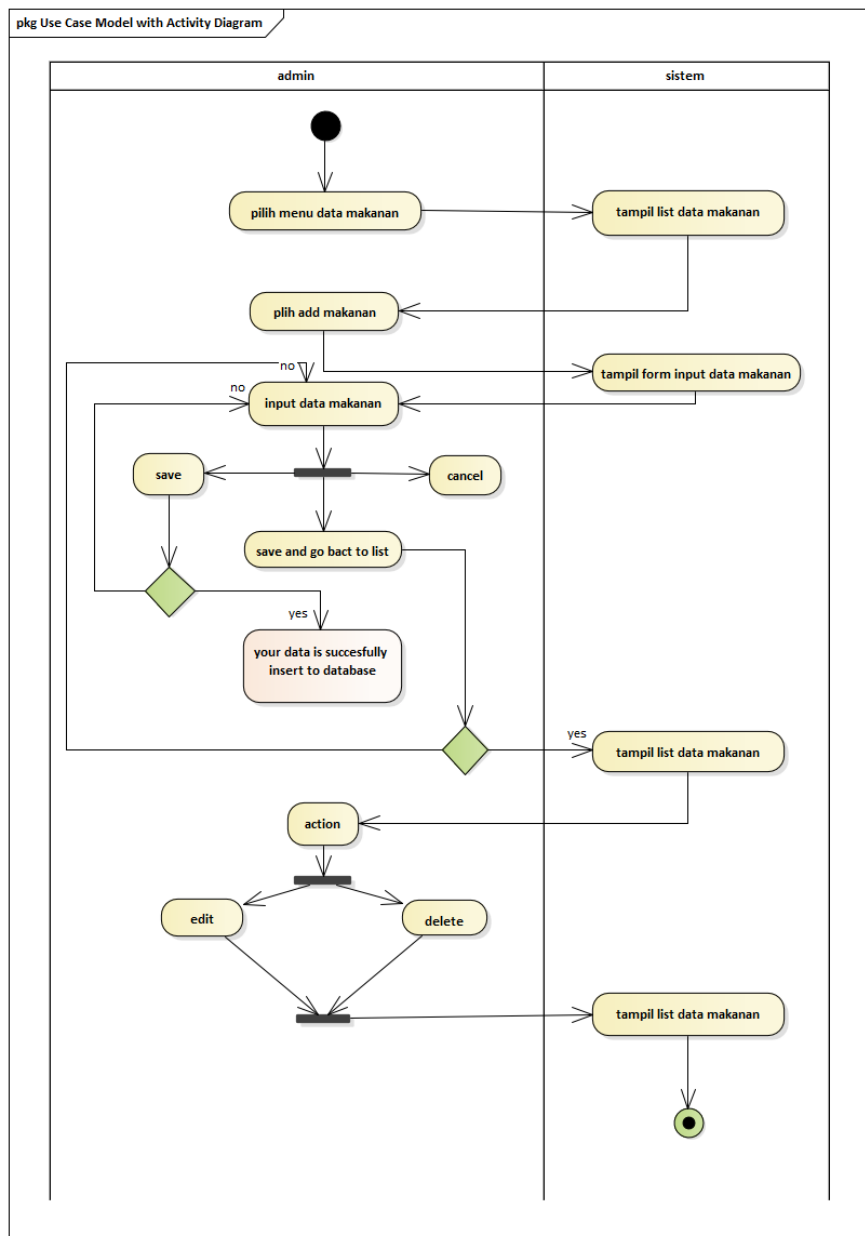


Gambar 3.23 Activity Diagram Mengelolah Data Hotel

#### E. Proses Admin Mengelola Data Makanan

Activity diagram proses admin mengelola data makanan merupakan proses aktifitas admin untuk memasukkan data makanan, mengubah data makanan, dan menghapus data makanan. Selanjutnya jika admin memasukkan data makanan dengan benar, maka akan menampilkan list data makanan baru. Setelah data berhasil ditambahkan admin dapat mengubah atau menghapus data makanan. Gambaran proses admin mengelola data makanan dapat diilustrasikan dalam

activity diagram pada Gambar 3.24.

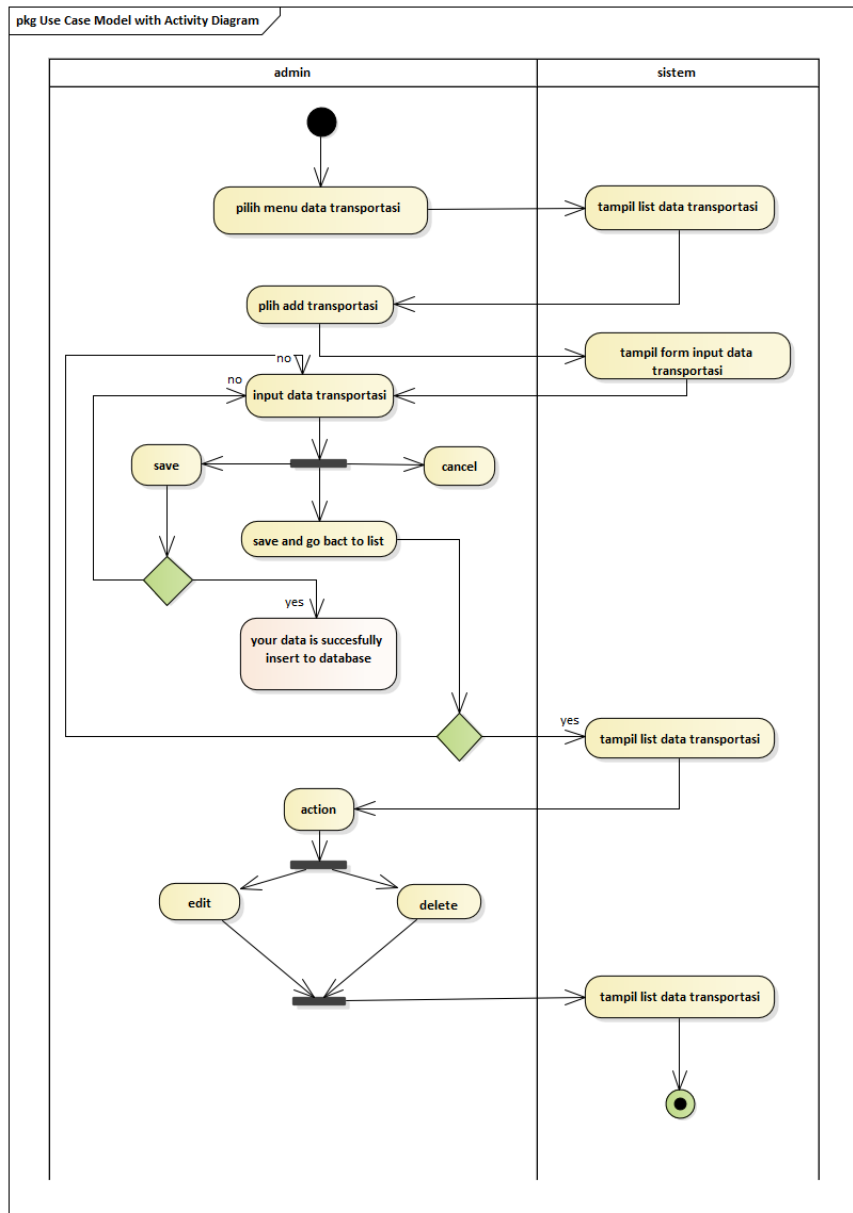


Gambar 3.24 Activity Diagram Mengelola Data Makanan

#### F. Proses Admin Mengelola Data Transportasi

Activity diagram proses admin mengelola data transportasi merupakan proses aktifitas admin untuk memasukkan data transportasi, mengubah data transportasi, dan menghapus data transportasi. Selanjutnya jika admin memasukkan data transportasi dengan benar, maka akan menampilkan list data transportasi baru. Setelah data berhasil ditambahkan admin dapat mengubah atau menghapus data

transportasi. Gambaran proses admin mengelola data transportasi dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.25.

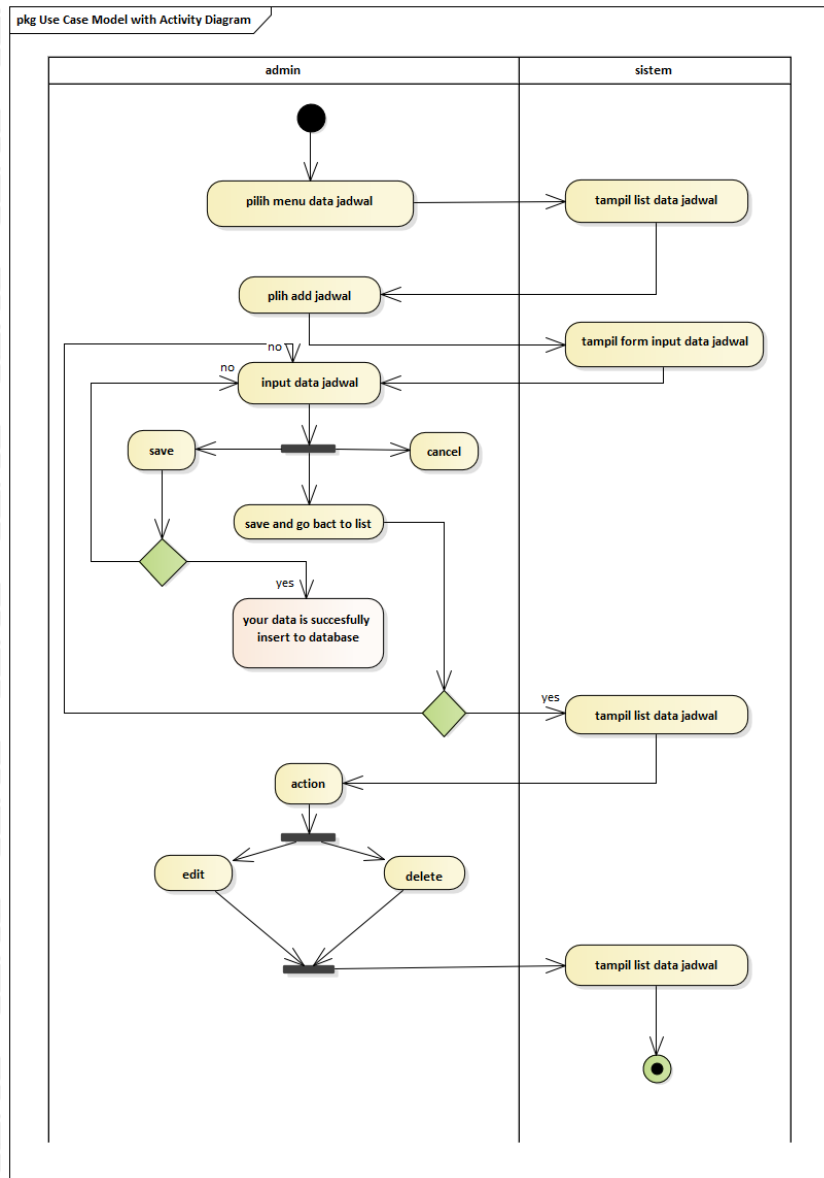


Gambar 3.25 Activity Diagram Mengelolah Data Transportasi

### G. Proses Admin Mengelola Data Jadwal

Activity diagram proses admin mengelola data jadwal merupakan proses aktifitas admin untuk memasukkan data jadwal, mengubah data jadwal, dan menghapus data jadwal. Selanjutnya jika admin memasukkan data jadwal dengan benar, maka akan menampilkan list data jadwal baru. Setelah data berhasil ditambahkan admin dapat mengubah atau menghapus data jadwal. Gambaran

proses admin mengelola data jadwal dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.26.



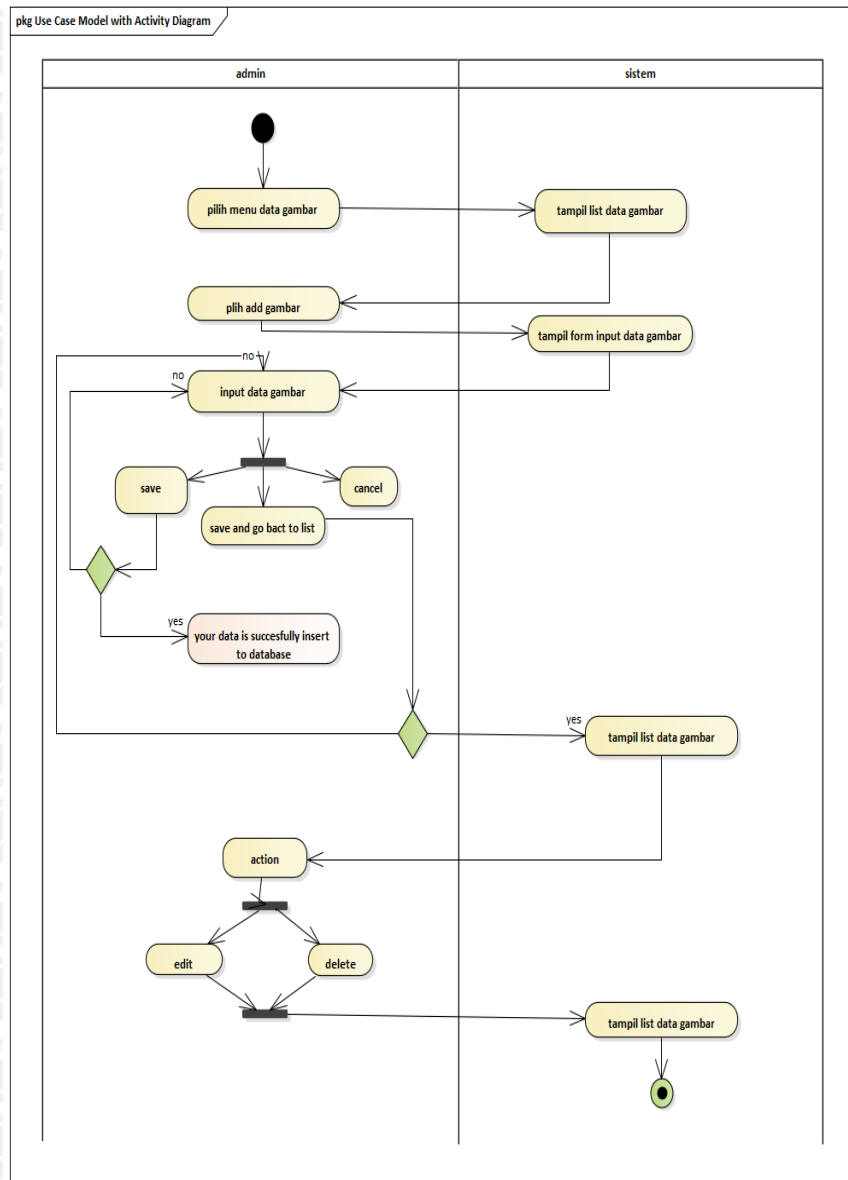
Gambar 3. 26 Activity Diagram Mengelolah Data Jadwal

#### H. Proses Admin Mengelola Data Gambar

Activity diagram proses admin mengelola data gambar merupakan proses aktifitas admin untuk memasukkan data gambar, mengubah data gambar, dan menghapus data gambar. Selanjutnya jika admin memasukkan data gambar dengan benar, maka akan menampilkan list data gambar baru. Setelah data berhasil ditambahkan admin dapat mengubah atau menghapus data gambar.



Gambaran proses admin mengelola data gambar dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.27.

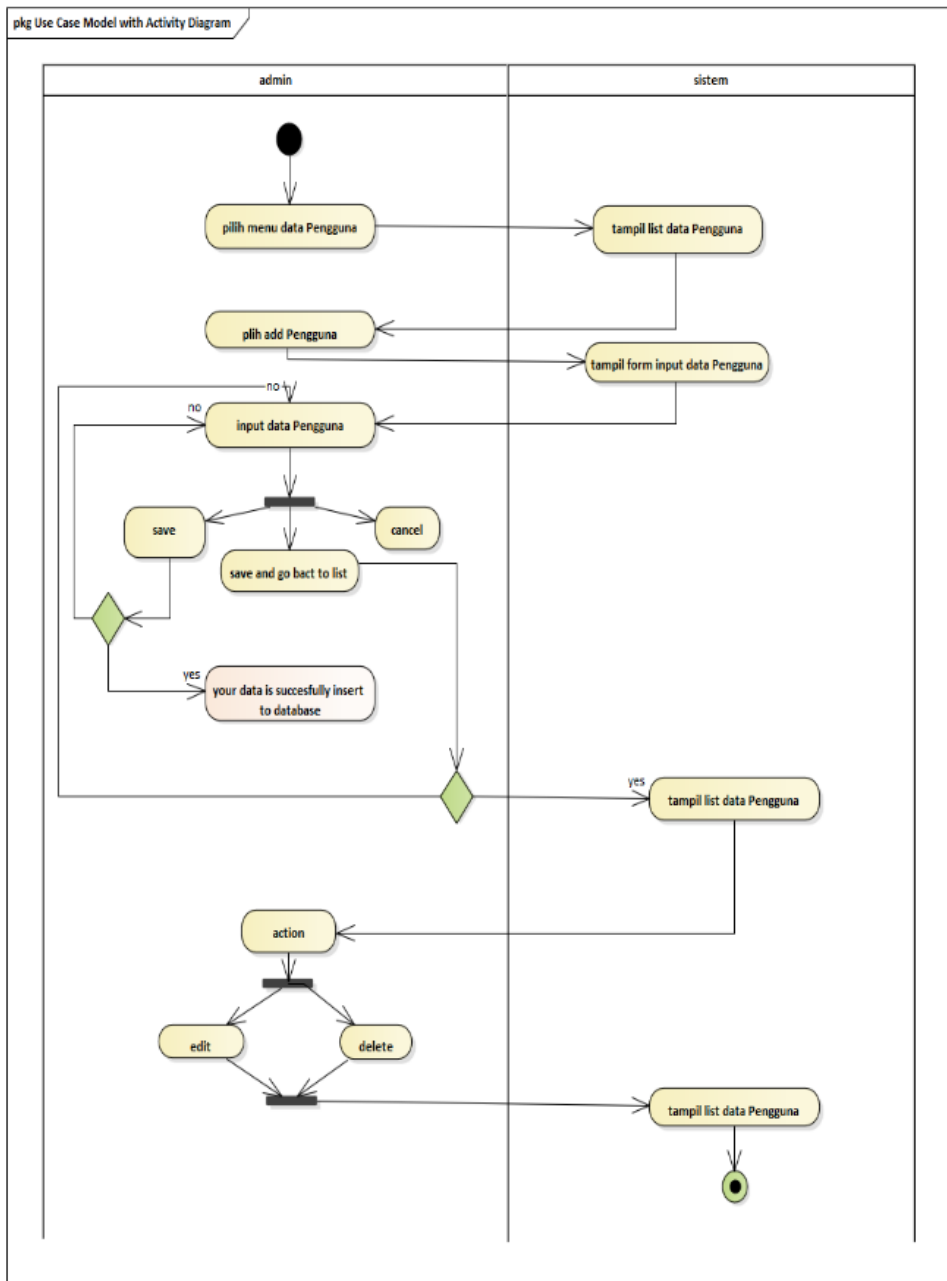


Gambar 3.27 Activity Diagram Mengelolah Data Gambar

### I. Proses Admin Mengelola Data Pengguna

Activity diagram proses admin mengelola data Pengguna merupakan proses aktifitas admin untuk memasukkan data Pengguna, mengubah data Pengguna, dan menghapus data Pengguna. Selanjutnya jika admin memasukkan data Pengguna dengan benar, maka akan menampilkan list data Pengguna baru. Setelah data berhasil ditambahkan admin dapat mengubah atau menghapus data Pengguna.

Gambaran proses admin mengelola data Pengguna dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.28.

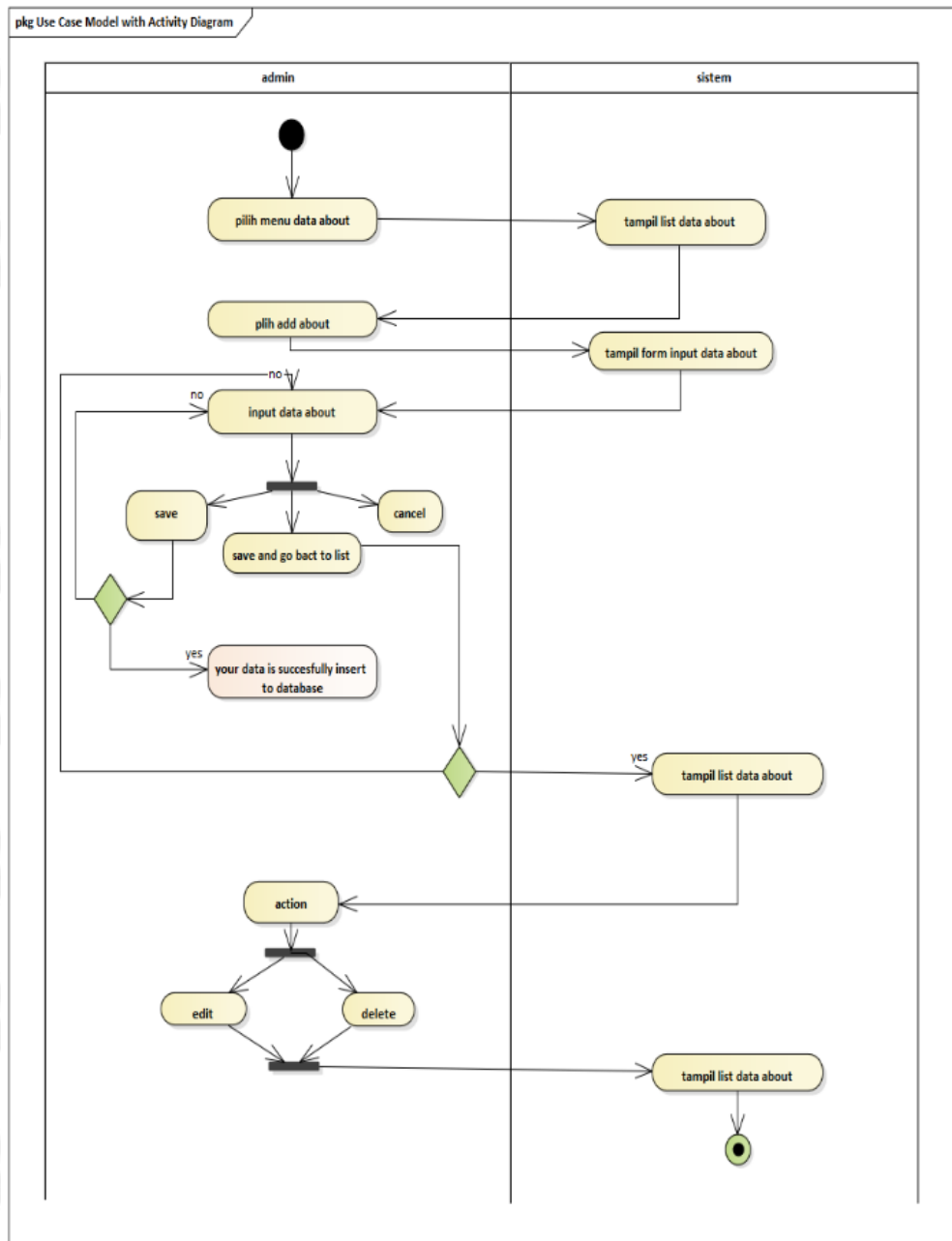


Gambar 3.28 Activity Diagram Mengelola Data Gambar

#### J. Proses Admin Mengelola Data About

Activity diagram proses admin mengelola data about merupakan proses aktifitas admin untuk memasukkan data about, mengubah data about, dan menghapus data about. Selanjutnya jika admin memasukkan data about dengan benar, maka akan menampilkan list data about baru. Setelah data berhasil

ditambahkan admin dapat mengubah atau menghapus data about. Gambaran proses admin mengelola data about dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.29.

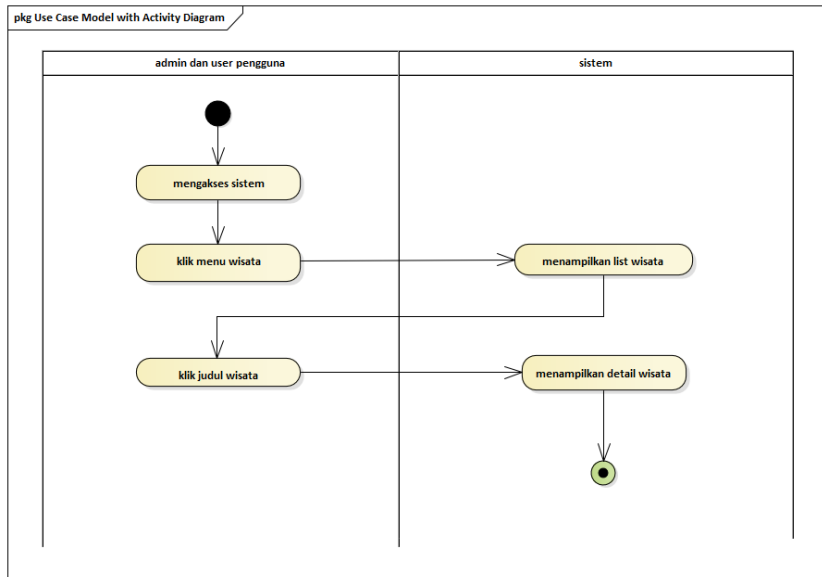


Gambar 3.29 Activity Diagram Mengelola Data About

#### K. Proses User Melihat Data Wisata

Activity diagram proses admin dan user pengunjung melihat data wisata merupakan proses aktifitas user pengunjung untuk melihat data wisata. Selanjutnya jika admin dan user mengklik menu wisata maka sistem akan

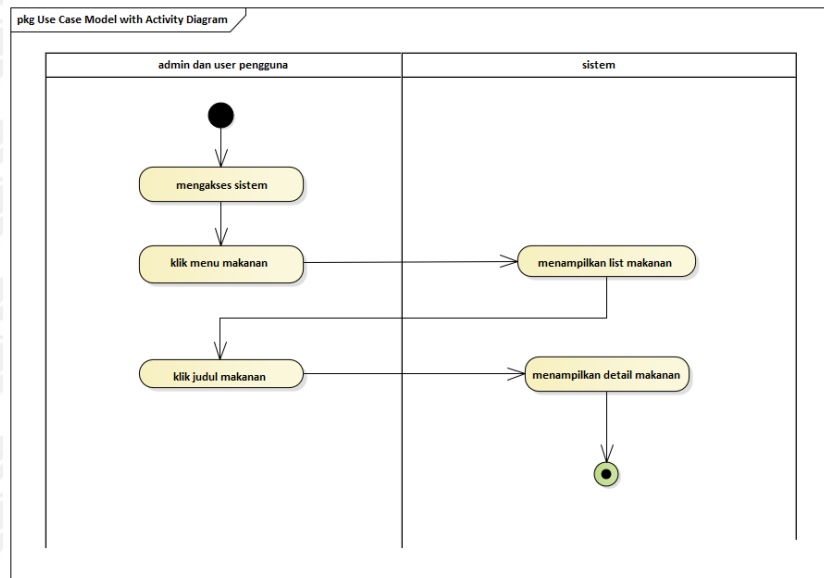
menampilkan list data wisata. Kemudian jika admin dan user mengklik judul wisata maka sistem akan menampilkan detail wisata. Gambaran proses user melihat data wisata dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.30.



Gambar 3.30 Activity Diagram Melihat Data Wisata

#### L. Proses User Melihat Data Makanan

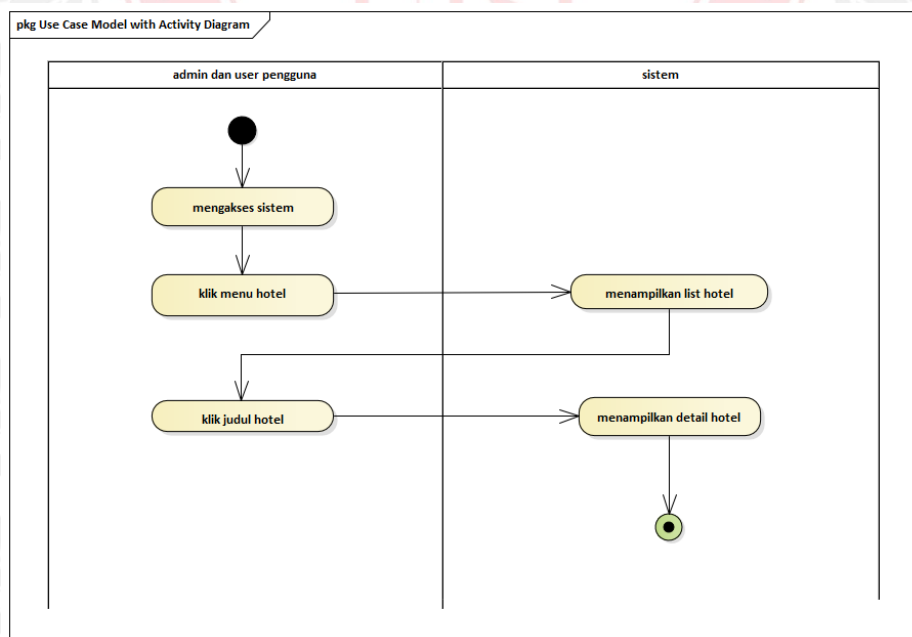
Activity diagram proses admin dan user pengunjung melihat data makanan merupakan proses aktifitas user pengunjung untuk melihat data makanan. Selanjutnya jika admin dan user mengklik menu makanan maka sistem akan menampilkan list data makanan. Kemudian jika admin dan user mengklik judul makanan maka sistem akan menampilkan detail makanan. Gambaran proses user melihat data makanan dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.31.



Gambar 3.31 Activity Diagram Melihat Data Makanan

#### M. Proses User Melihat Data Hotel

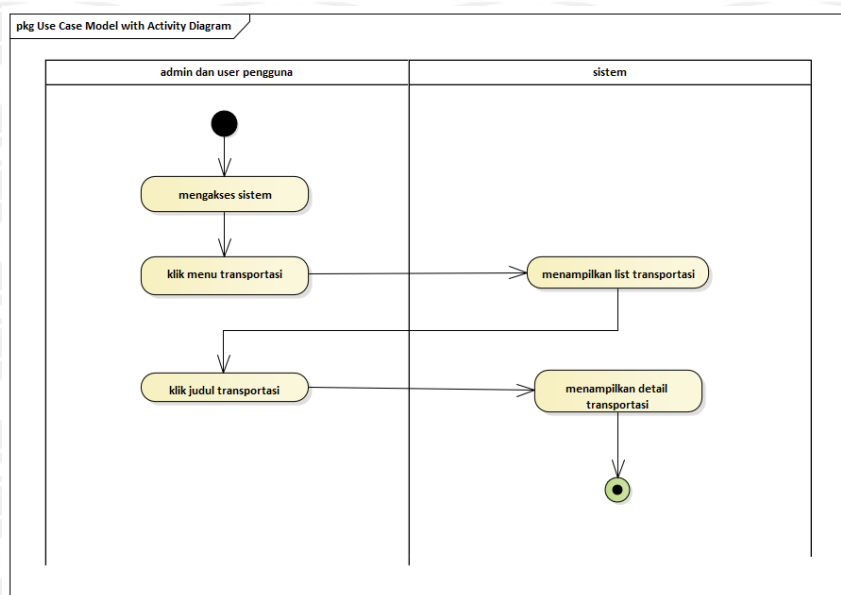
Activity ini merupakan proses aktifitas user pengunjung untuk melihat data hotel. Selanjutnya jika admin dan user mengklik menu hotel maka sistem akan menampilkan list data hotel. Kemudian jika admin dan user mengklik judul hotel maka sistem akan menampilkan detail hotel. Gambaran proses user melihat data hotel dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.32.



Gambar 3.32 Activity Diagram Melihat Data Hotel

#### N. Proses User Melihat Data Transportasi

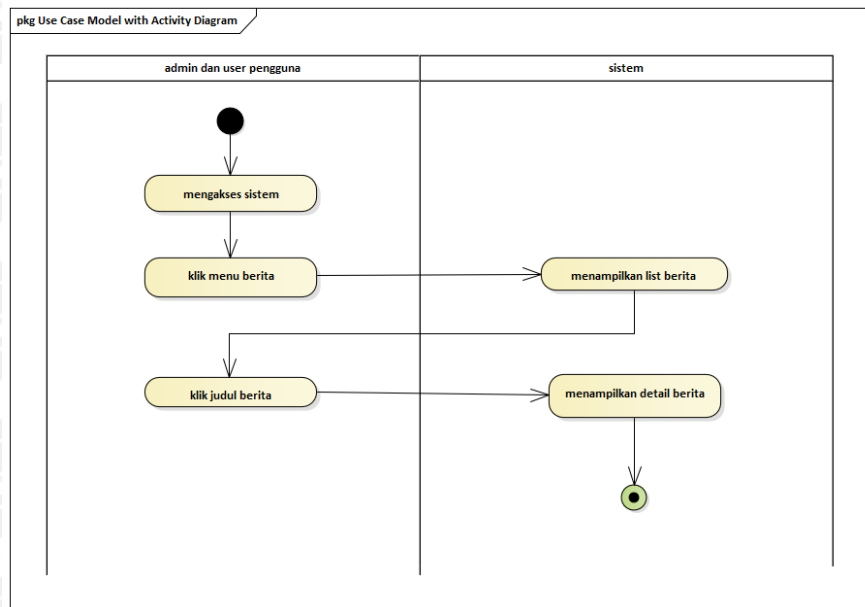
Activity diagram proses admin dan user pengunjung melihat data transportasi merupakan proses aktifitas user pengunjung untuk melihat data transportasi. Selanjutnya jika admin dan user mengklik menu transportasi maka sistem akan menampilkan list data transportasi. Kemudian jika admin dan user mengklik judul transportasi maka sistem akan menampilkan detail transportasi. Gambaran proses user melihat data transportasi dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.33.



Gambar 3.33 Activity Diagram Melihat Data Transportasi

#### O. Proses User Melihat Data Berita

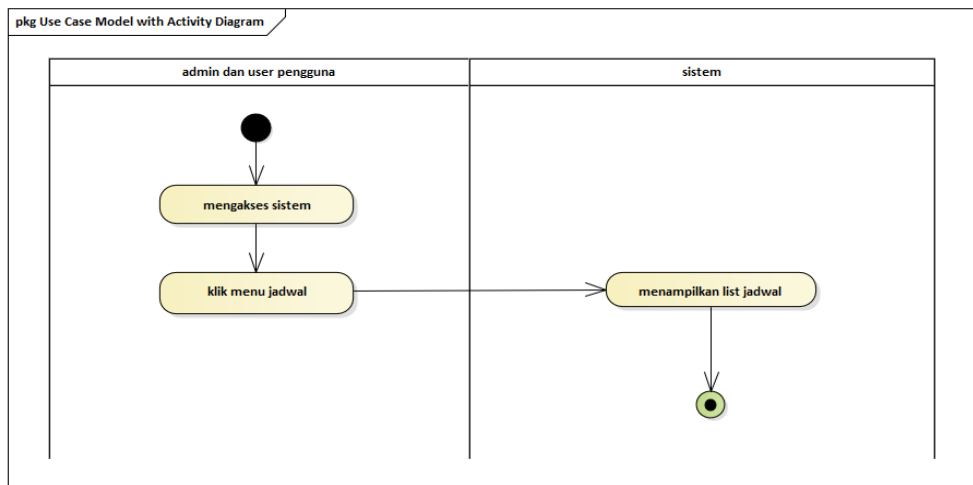
Activity diagram proses admin dan user pengunjung melihat data berita merupakan proses aktifitas user pengunjung untuk melihat data berita. Selanjutnya jika admin dan user mengklik menu berita maka sistem akan menampilkan list data berita. Kemudian jika admin dan user mengklik judul berita maka sistem akan menampilkan detail berita. Gambaran proses user melihat data berita dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.34.



Gambar 3.34 Activity Diagram melihat data Berita

#### P. Proses User Melihat Data Jadwal

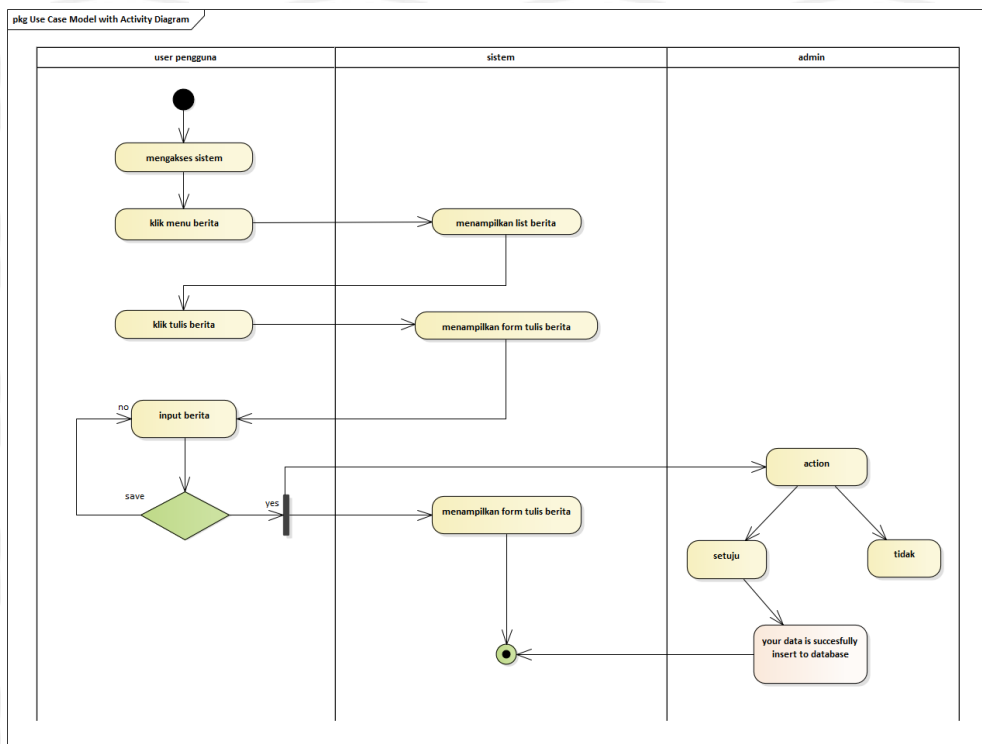
Activity diagram proses admin dan user pengunjung melihat data jadwal merupakan proses aktifitas user pengunjung untuk melihat data jadwal. Selanjutnya jika admin dan user mengklik menu jadwal maka sistem akan menampilkan list data jadwal. Gambaran proses user melihat data jadwal dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.35



Gambar 3.35 Activity Diagram Melihat Data Jadwal

#### Q. Proses User Menulis Berita

Activity diagram proses user pengunjung menulis berita merupakan proses aktifitas user pengunjung untuk menulis berita. Selanjutnya jika user mengklik menu berita maka sistem akan menampilkan list data berita. Kemudian jika user mengklik tulis berita maka sistem akan menampilkan form tulis berita. Setelah berita telah di tulis dan user mengklik save, otomatis data akan masuk ke data base admin. Setelah itu admin berhak menampilkan berita tersebut atau tidak. Gambaran proses user menulis berita dapat diilustrasikan dalam activity diagram pada Gambar 3.36.



Gambar 3.36 Activity Diagram Menulis Berita

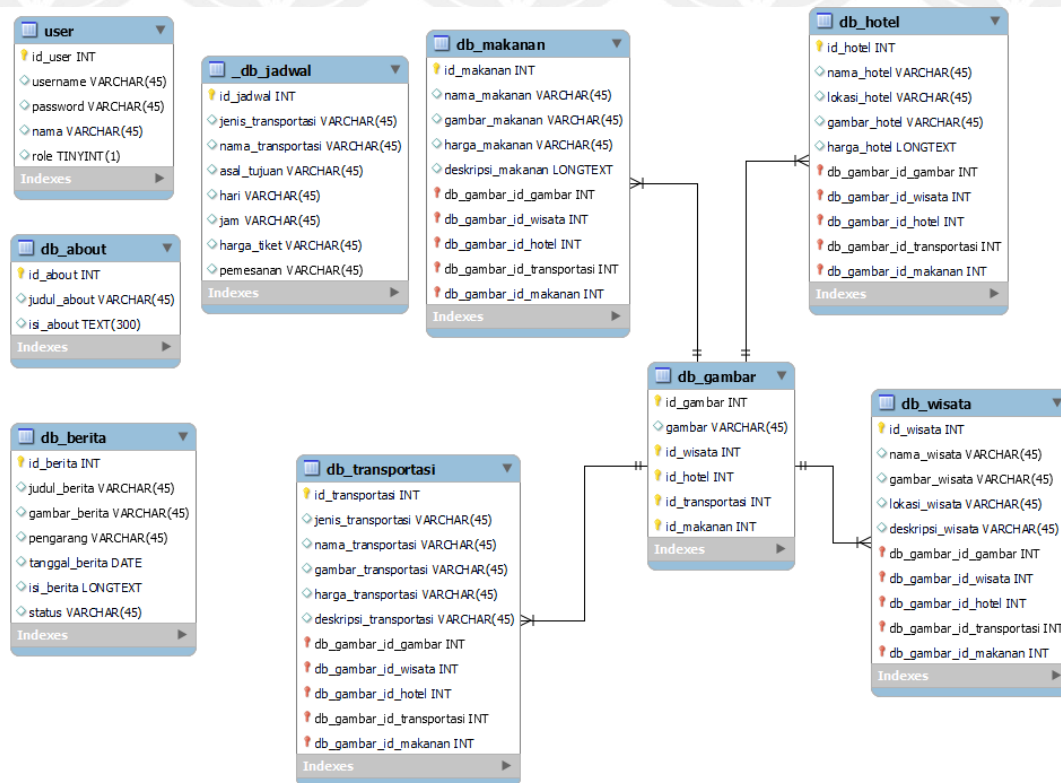
### 3.4.8 Perancangan Entsity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan data dan struktur data. Setelah menentukan entitas, kemudian digambarkan model data yang menggambarkan entitas lengkap dengan seluruh atributnya yang akan menjadi acuan dalam membuat tabel-tabel untuk basis data. Adapun penjelasan entitas yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.41. Sedangkan model data yang menggambarkan entitas lengkap dengan seluruh atribut atau sering disebut model data ditunjukkan pada Gambar 3.37.



Tabel 3.41 Deskripsi Entitas

No	Nama entitas	Deskripsi
1	db_use	Digunakan untuk menyimpan data user pengguna dan admin
2	db_about	Digunakan untuk menyimpan data about
3	db_berita	Digunakan untuk menyimpan data berita yang ditulis admin maupun user pengguna
4	db_jadwal	Digunakan untuk menyimpan data jadwal keberangkatan transportasi baik dari Bawean ke Gresik maupun dari Gresik ke Bawean
5	db_makanan	Digunakan untuk menyimpan data makanan khas dari Bawean
6	db_transportasi	Digunakan untuk menyimpan data transportasi yang di sewakan di pulau Bawean
7	db_gambar	Digunakan untuk menambahkan data gambar dari menu makanan, transportasi, wisata dan hotel & penginapan
8	db_hotel	Digunakan untuk menyimpan data hotel dan penginapan yang ada di pulau Bawean
9	db_wisata	Digunakan untuk menyimpan data wisata yang ada di pulau Bawean



Gambar 3.37 Desain Database Sistem Bawean Tourism

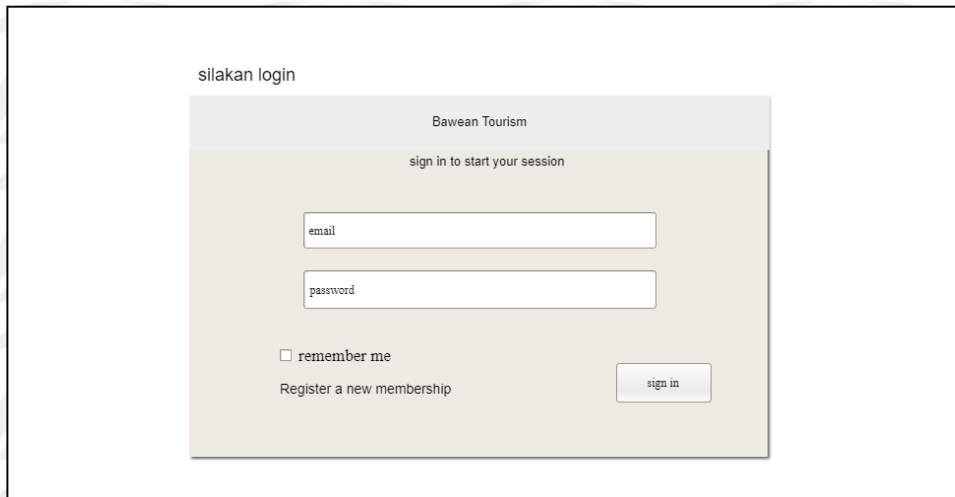
### 3.4.9 Perancangan Prototype

#### 1. Antarmuka Halaman Website Admin

Desain prototype antarmuka website Bawean Tourism admin dapat di lihat pada gambar 3.38 – 3.48 .

##### a. Halaman login

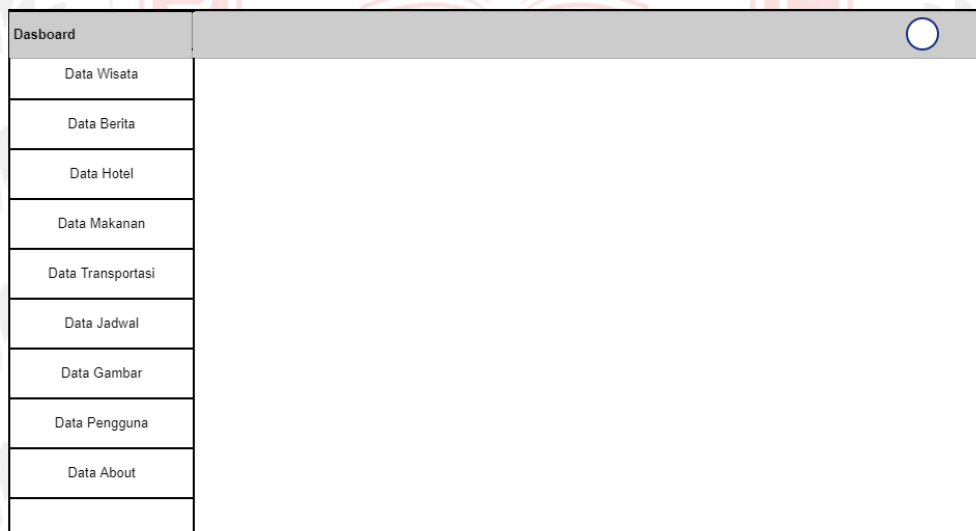
Rancangan halaman login untuk mengakses sistem informasi pengelolaan data Bawean Tourism, admin harus melakukan login dengan memasukkan username dan password yang telah ditentukan.



Gambar 3.38 Rancangan Halaman Login Admin

b. Halaman Admin

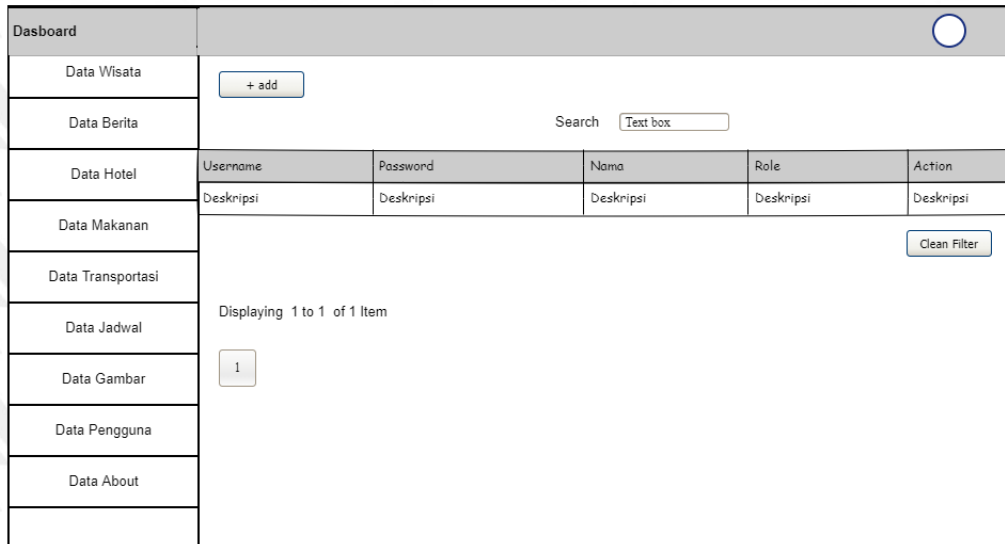
Rancangan halaman menu data Admin merupakan menu yang menampilkan data-data yang ada di menu-menu Baweian Tourism. Dalam menu tersebut hanya menampilkan menu kosong dan kolom data yang bisa di Kelola admin.



Gambar 3.39 Rancangan Halaman Beranda Admin

c. Halaman Pengguna

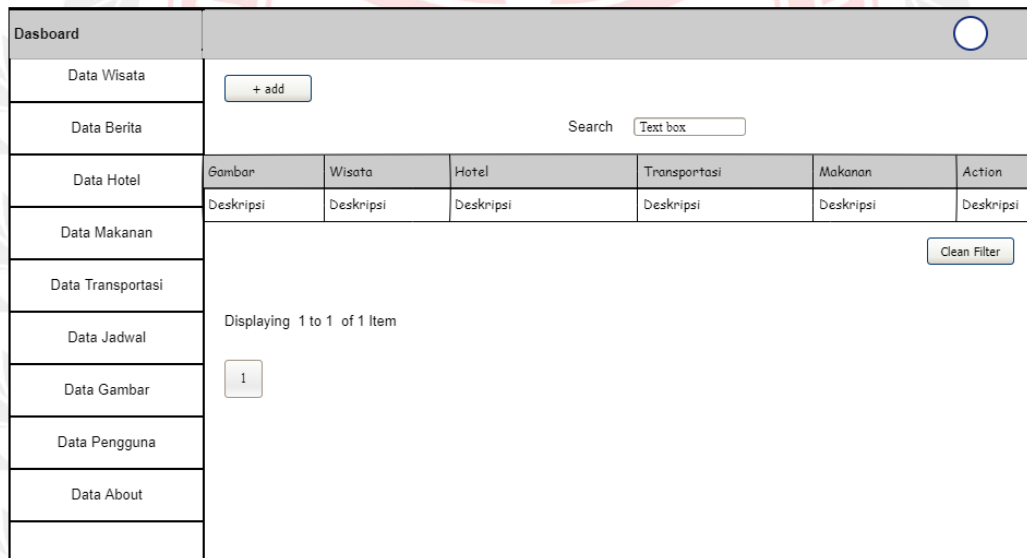
Rancangan halaman ini menampilkan data pengguna yang terdiri dari username, password, nama, rule dan action. Halaman ini untuk mengelola data pengguna.



Gambar 3.40 Rancangan halaman data Pengguna

d. Halaman Data Gambar

Rancangan halaman ini menampilkan menu gambar, wisata, hotel, transportasi, makanan dan action. Halaman ini untuk mengelola gambar dari setiap menu



Gambar 3.41 Halaman Rancangan Data Gambar

e. Halaman Data Jadwal

Rancangan halaman ini menampilkan jenis transportasi, nama transportasi, asal tujuan, hari, jam, harga, pemesanan dan action. Halaman ini untuk mengelola data jadwal keberangkatan.

Dashboard								
Data Wisata	+ add							
Data Berita	Search <input type="text"/>							
Data Hotel	Jenis Transportasi	Nama Transportasi	Asal Tujuan	Hari	Jam	harga	Pemesanan	Action
Data Makanan	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi
Data Transportasi								Clean Filter
Data Jadwal	Displaying 1 to 1 of 1 Item							
Data Gambar	1							
Data Pengguna								
Data About								

Gambar 3.42 Rancangan Halaman Data Jadwal

f. Halaman Data Transportasi

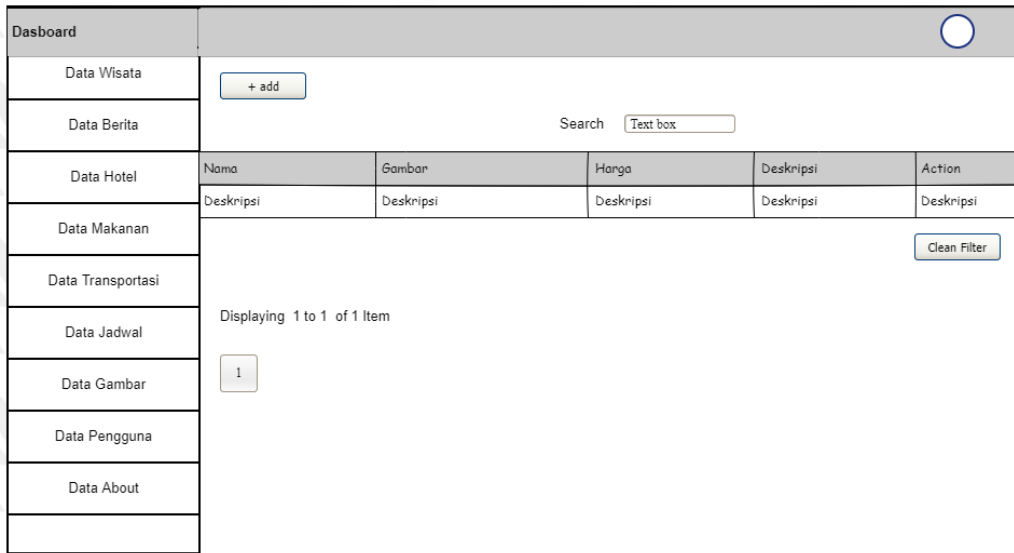
Rancangan halaman ini menampilkan jenis, nama, gambar, harga, deskripsi, dan action. Halaman ini untuk mengelola data transportasi.

Dashboard						
Data Wisata	+ add					
Data Berita	Search <input type="text"/>					
Data Hotel	Jenis	Nama	Gambar	Harga	Deskripsi	Action
Data Makanan	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi
Data Transportasi						Clean Filter
Data Jadwal	Displaying 1 to 1 of 1 Item					
Data Gambar	1					
Data Pengguna						
Data About						

Gambar 3.43 Rancangan Halaman Data Transportasi

g. Halaman Data Makanan

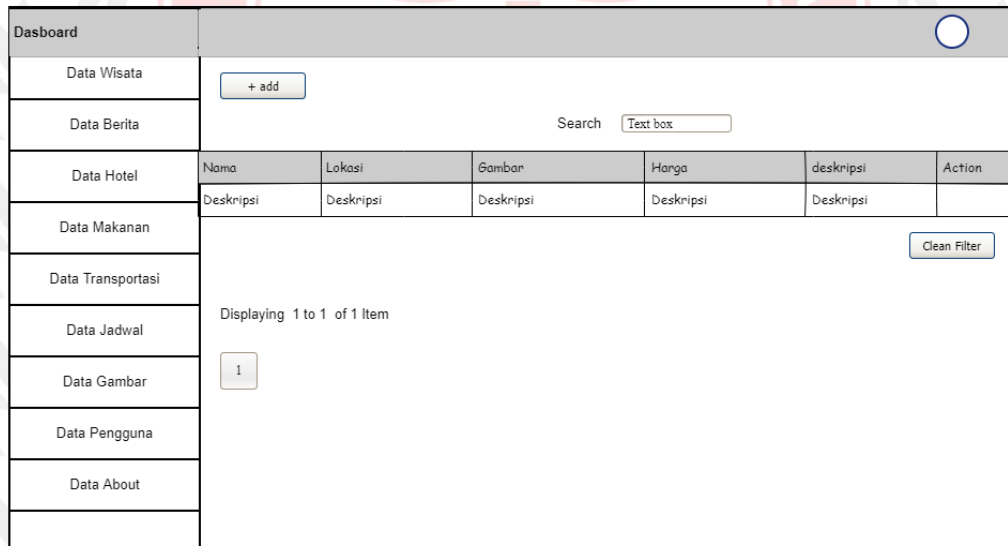
Rancangan halaman ini menampilkan nama, gambar, harga, deskripsi dan action. Halaman ini untuk mengolah data makanan.



Gambar 3.44 Rancangan Halaman Data Makanan

h. Halaman Data Hotel & Penginapan

Rancangan halaman ini menampilkan nama, lokasi, gambar, harga, deskripsi, dan action. Halaman ini untuk mengelola data transportasi.



Gambar 3.45 Rancangan Halaman Data Hotel dan Penginapan

i. Halaman Data Berita

Rancangan halaman ini menampilkan judul, gambar, pengarang, tanggal, isi, status dan action. Halaman ini untuk mengelola data berita.

Dashboard							
Data Wisata	+ add						
Data Berita	Search <input type="text"/>						
Data Hotel	Judul	Gambar	Pengarang	Tanggal	isi	Status	Action
Data Makanan	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi
Data Transportasi	Displaying 1 to 1 of 1 Item <input type="button" value="Clean Filter"/>						
Data Jadwal							
Data Gambar							
Data Pengguna							
Data About							

Gambar 3.46 Rancangan Halaman Data Berita

j. Halaman Data Wisata

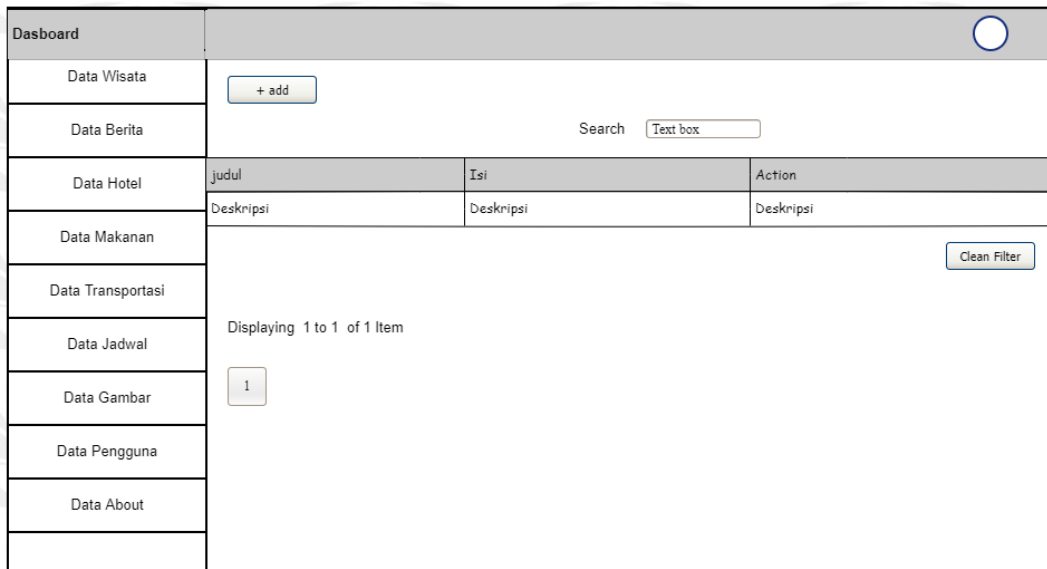
Rancangan halaman ini menampilkan nama, gambar, lokasi, deskripsi dan action. Halaman ini untuk mengelola data wisata.

Dashboard					
Data Wisata	+ add				
Data Berita	Search <input type="text"/>				
Data Hotel	Nama	Gambar	Lokasi	Deskripsi	Action
Data Makanan	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi
Data Transportasi	Displaying 1 to 1 of 1 Item <input type="button" value="Clean Filter"/>				
Data Jadwal					
Data Gambar					
Data Pengguna					
Data About					

Gambar 3.47 Rancangan Halaman Data Wisata

k. Halaman Data About

Rancangan halaman ini menampilkan judul, isi dan action. Halaman ini untuk mengelola data about.



Dashboard							
Data Wisata	<input type="button" value="+ add"/>						
Data Berita	Search <input type="text" value="Text box"/>						
Data Hotel	<table border="1"><thead><tr><th>Judul</th><th>Isi</th><th>Action</th></tr></thead><tbody><tr><td>Deskripsi</td><td>Deskripsi</td><td>Deskripsi</td></tr></tbody></table>	Judul	Isi	Action	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi
Judul	Isi	Action					
Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi					
Data Makanan	<input type="button" value="Clean Filter"/>						
Data Transportasi							
Data Jadwal	Displaying 1 to 1 of 1 Item						
Data Gambar	<input type="text" value="1"/>						
Data Pengguna							
Data About							

Gambar 3.48 Rancangan Halaman Data About

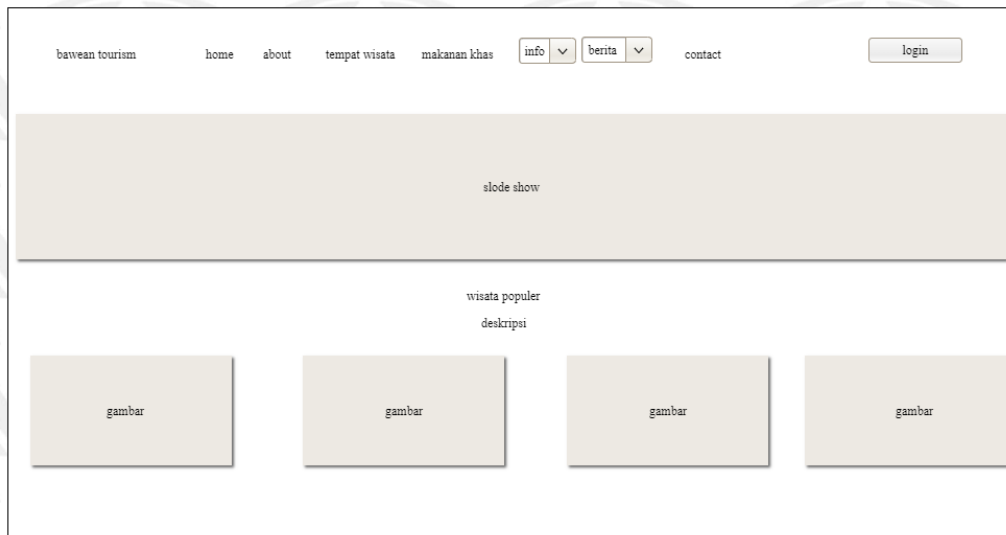
2. Antarmuka Halaman Website User Pengunjung

Desain antarmuka website Bawean Tourism user pengunjung dapat dilihat pada gambar 3.49 – 3.62.

a. Halaman Beranda

Rancangan halaman ini menampilkan halaman utama dari website bawean tourism yang berisi beberapa informasi dari makanan, hotel & penginapan, wisata, transportasi dan berita.

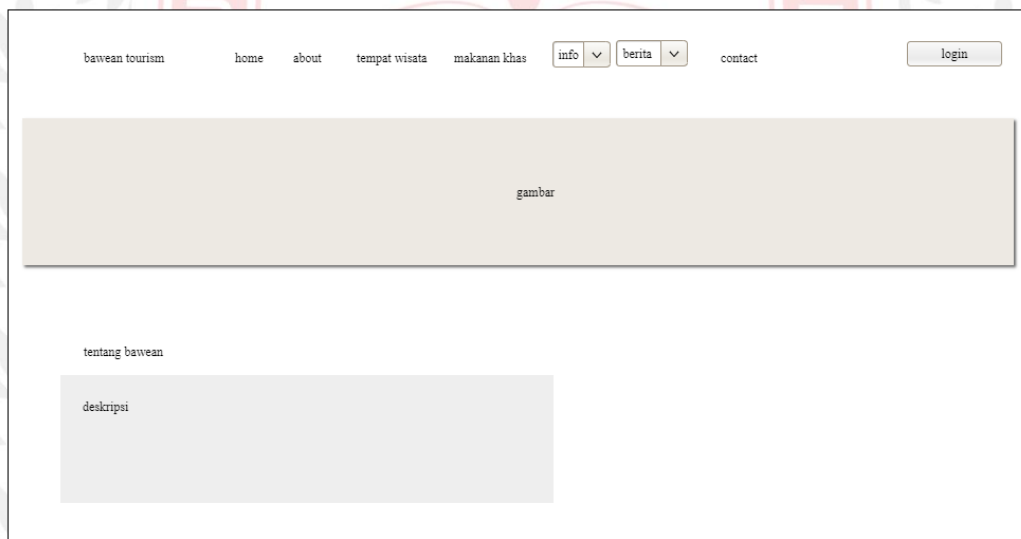




Gambar 3.49 Rancangan Halaman Beranda

b. Halaman About

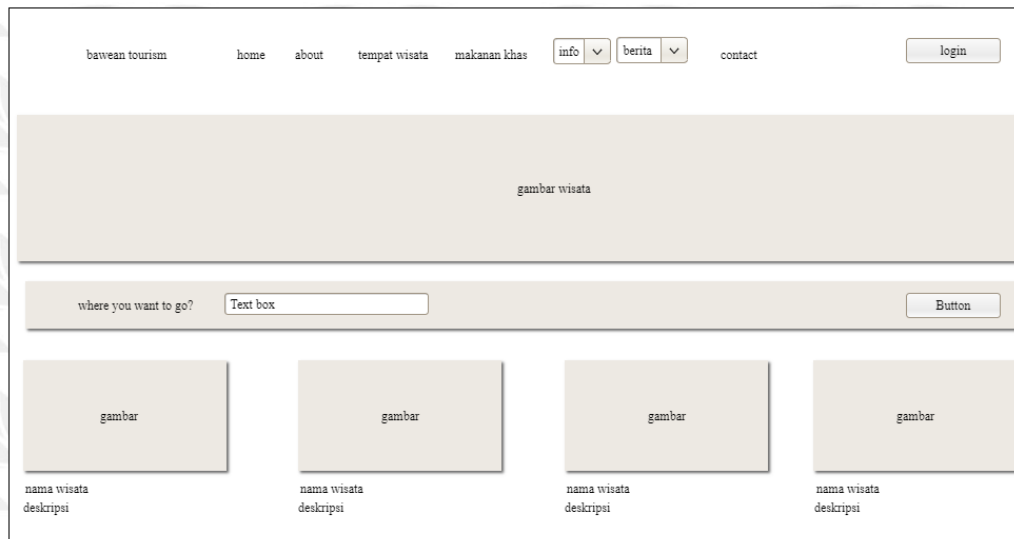
Rancangan halaman ini berisikan informasi tentang sejarah, dan letak Pulau Bawean.



Gambar 3.50 Rancangan Halaman About

### c. Halaman Wisata

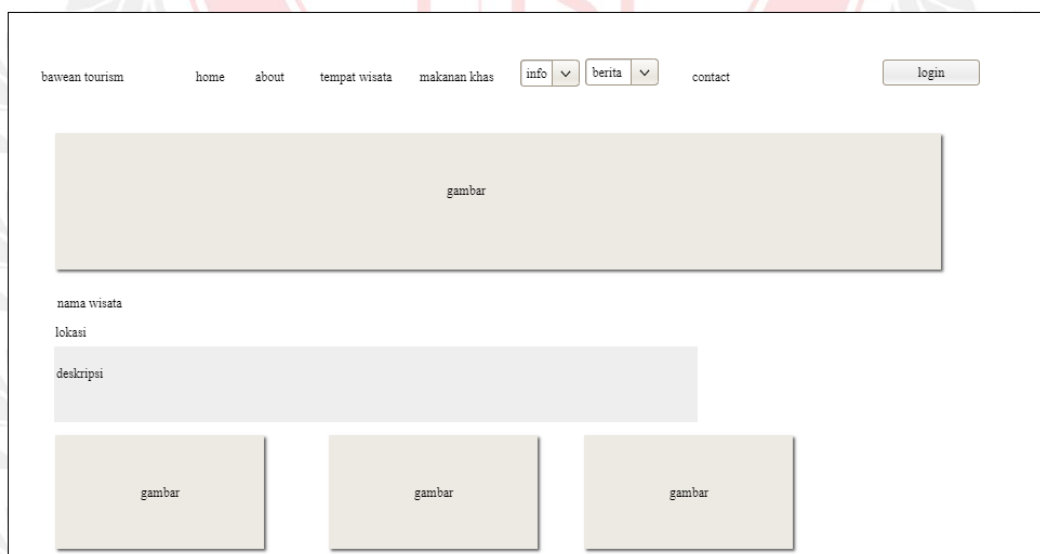
Rancangan halaman ini menampilkan wisata yang berada di Pulau Bawean.



Gambar 3.51 Rancangan Halaman Wisata

### d. Halaman Detail Wisata

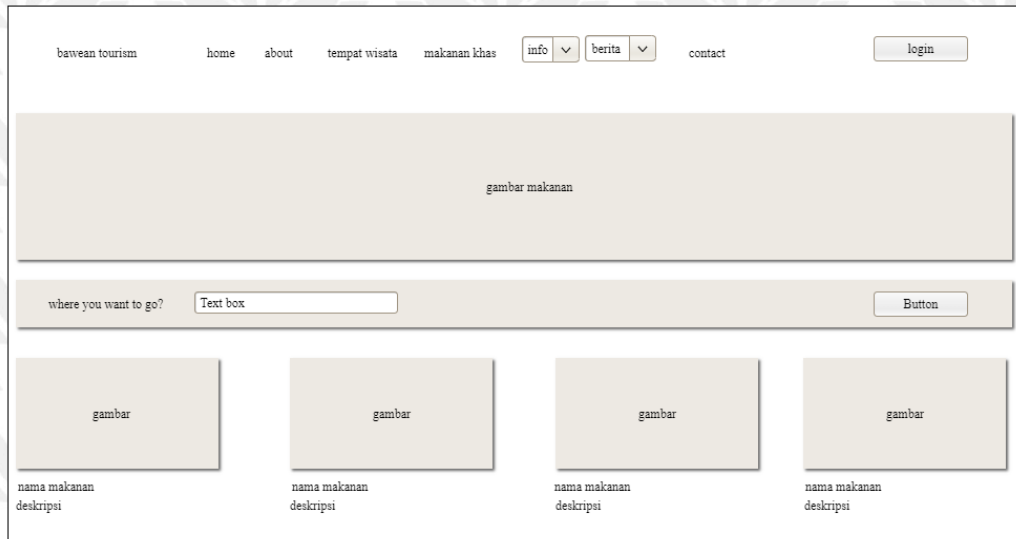
Rancangan halaman ini menampilkan detail dari wisata yang berisi gambar, nama, lokasi dan deskripsi dari wisata.



Gambar 3.52 Rancangan Halaman deskripsi Wisata

e. Halaman Makanan Khas

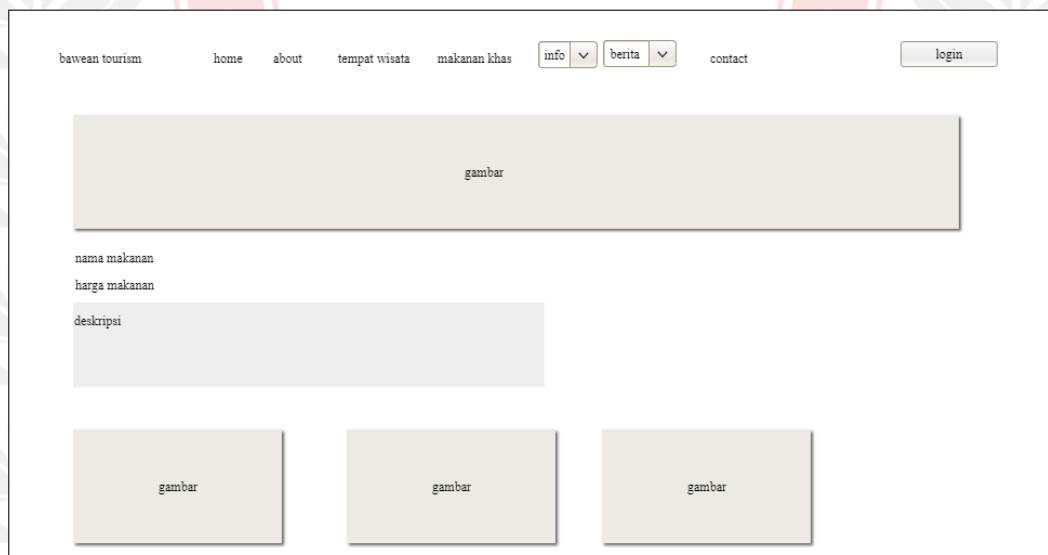
Rancangan halaman ini menampilkan makanan khas yang ada di Pulau Bawean.



Gambar 3.53 Rancangan Halaman Makanan Khas

f. Halaman Detail Makanan Khas

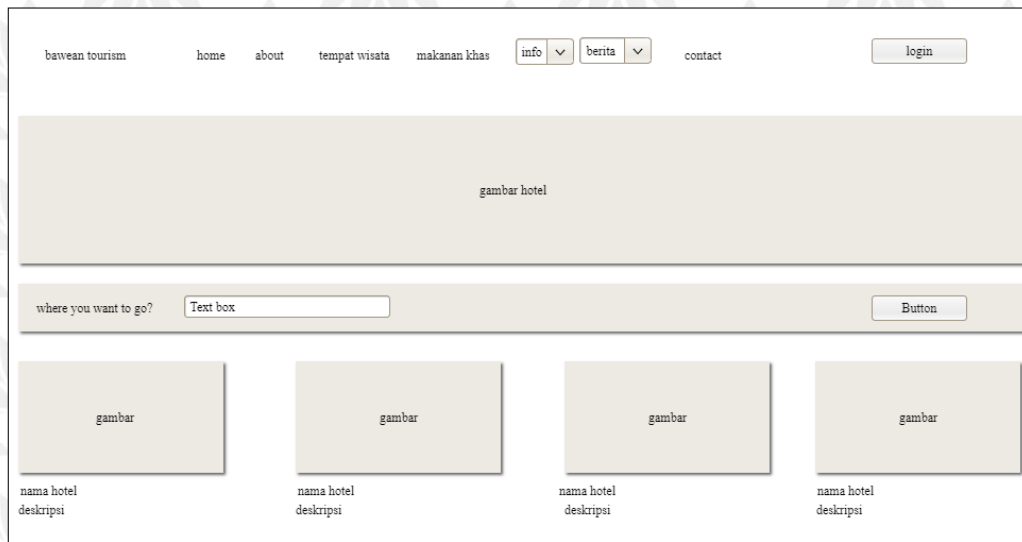
Rancangan halaman ini menampilkan detail dari makanan khas yang berisi gambar, nama makanan, harga dan deskripsi.



Gambar 3.54 Rancangan Halaman Deskripsi Makanan

### g. Halaman Hotel & Penginapan

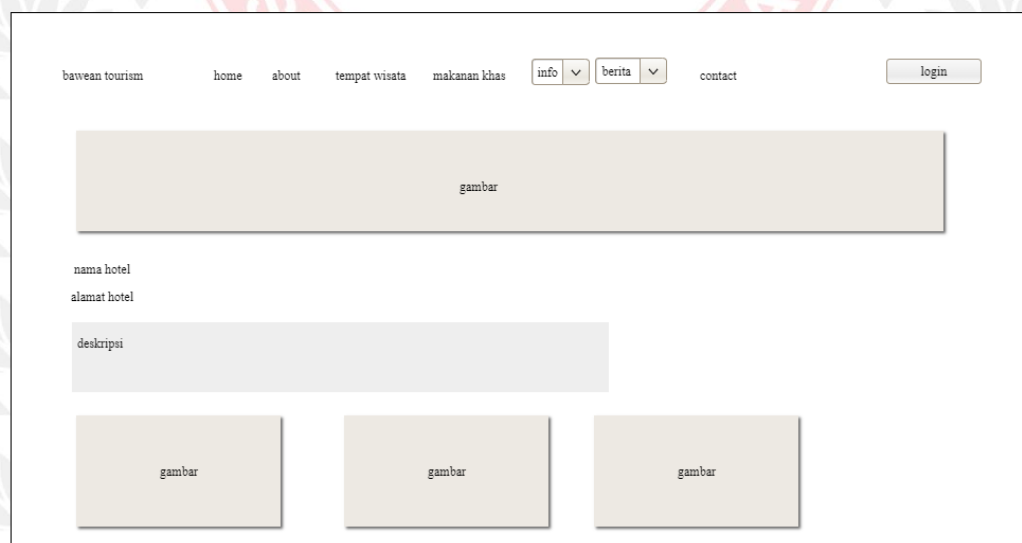
Rancangan halaman ini menampilkan hotel dan penginapan yang ada di Pulau Bawean.



Gambar 3.55 Rancangan Halaman Hotel dan Penginapan

### h. Halaman Detail Hotel & Penginapan

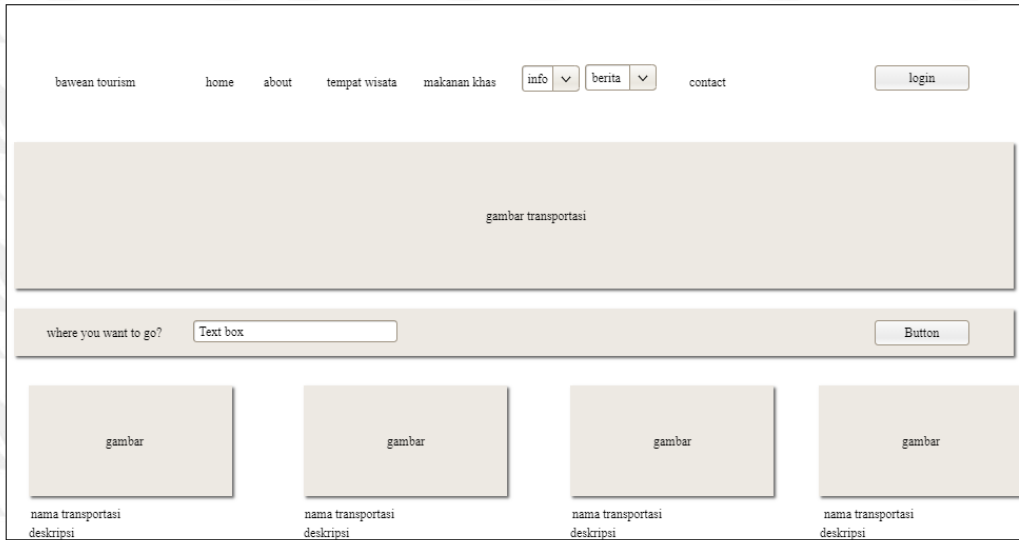
Rancangan halaman ini menampilkan detail dari Hotel & penginapan yang berisi gambar, nama hotel, alamat, dan deskripsi.



Gambar 3.56 Rancangan Halaman Deskripsi Hotel dan Penginapan

i. Halaman Transportasi

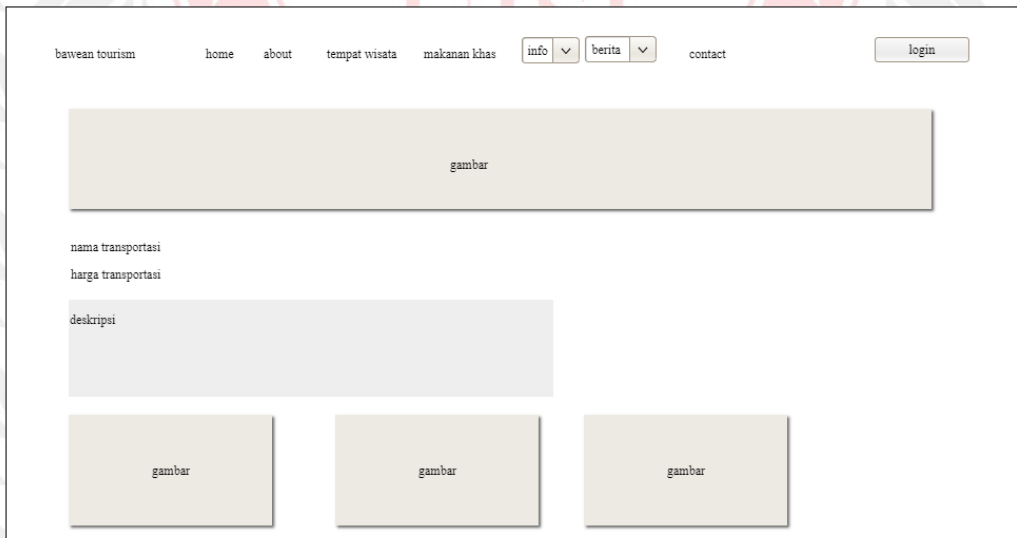
Rancangan halaman ini menampilkan transportasi apa saja yang bisa di sewa di Pulau Bawean.



Gambar 3.57 Rancangan Halaman Transportasi

j. Halaman Detail Transportasi

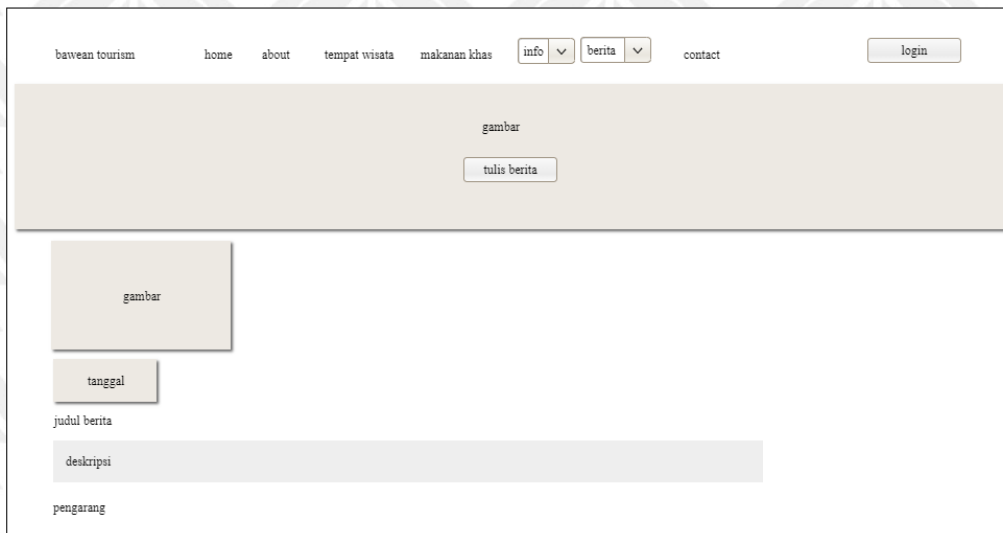
Rancangan halaman ini menampilkan detail dari transportasi yang berisikan gambar, nama transportasi, harga, dan deskripsi.



Gambar 3.58 Rancangan Halaman Deskripsi Transportasi

## k. Halaman Berita

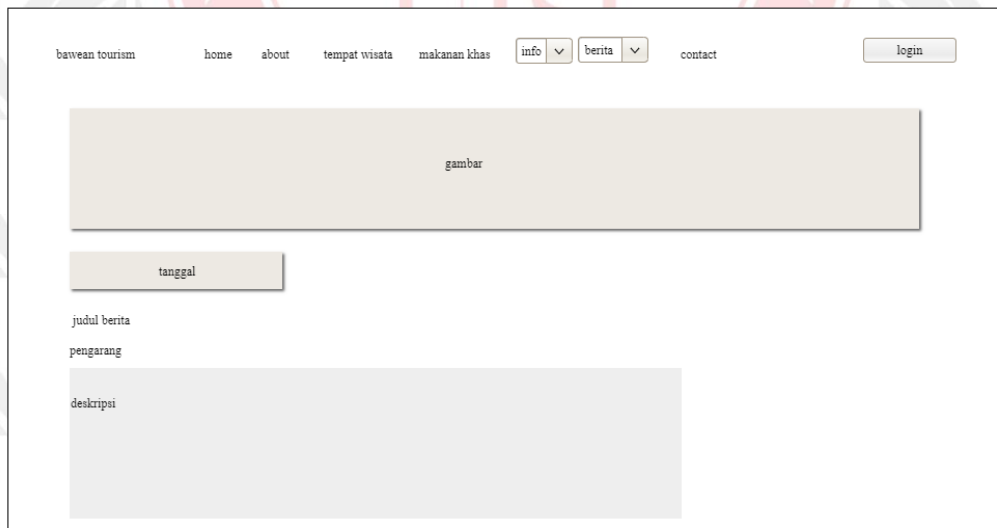
Rancangan halaman ini menampilkan berita apa saja yang ada di Pulau Bawean.



Gambar 3.59 Rancangan Halaman Berita

## 1. Halaman Detail Wisata

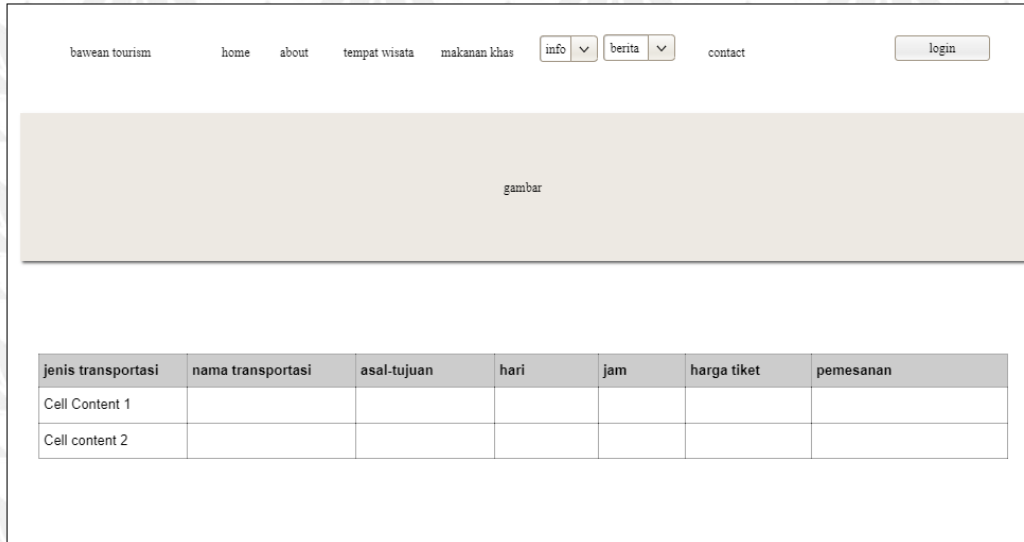
Rancangan halamam ini menampilkan detail dari berita yang berisi gambar, tanggal, judul, pengarang dan deskripsi.



Gambar 3.60 Rancangan Halaman Deskripsi Berita

m. Halaman Jadwal

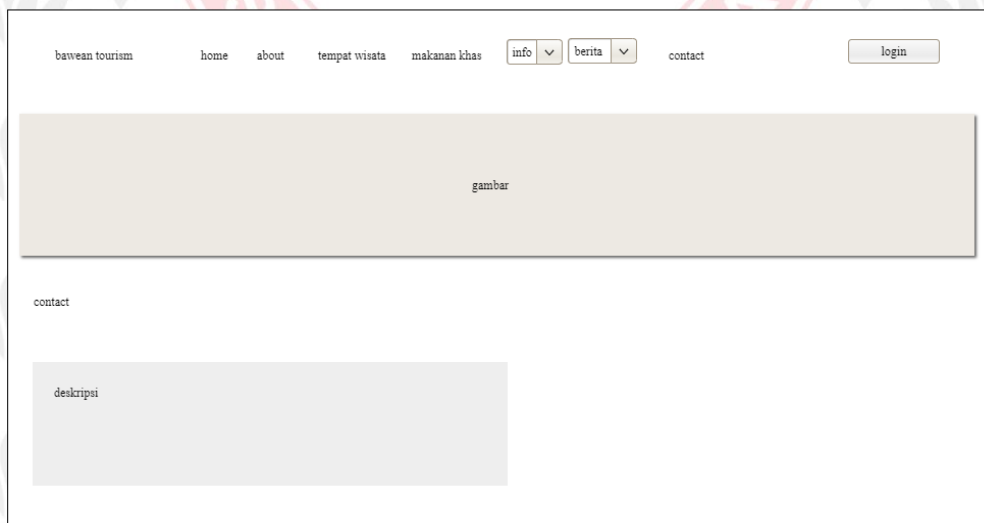
Rancangan halaman ini menampilkan jadwal keberangkatan baik dari Pulau Bawean ke Gresik maupun Gresik ke Pulau Bawean. halaman ini berisikan jenis transportasi, nama transportasi, asal tujuan, hari, jam, harga tiket dan pemesanan.



Gambar 3.61 Rancangan Halaman Jadwal

n. Halaman Contact

Rancangan halaman ini menampilkan kontak yang bisa di hubungi. Halaman ini berisikan gambar, kontak dan deskripsi.



Gambar 3.62 Rancangan Halaman Contact

### **3.5 Pembuatan Sistem**

Setelah menganalisis dan merancang sistem, penulis melakukan pembuatan sistem dari bentuk desain menjadi bentuk kode atau bentuk/Bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Pada tahap ini penulis menggunakan Bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan JavaScript.

### **3.6 Pengujian Fungsional**

Setelah pembuatan sistem dilakukan, selanjutnya penulis melakukan pengujian fungsional yang telah dibangun menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT). Pengujian dilakukan untuk mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional perangkat lunak.

### **3.7 Pengujian Usability**

Pengujian usability merupakan tahap dimana Penulis akan memberikan sebuah kuesioner kepada user pengguna untuk menilai apakah website yang dibuat penulis sesuai yang diharapkan atau tidak.

### **3.8 Penulisan Laporan**

Dalam tahap penulisan laporan ini, setelah semua tahap diatas dilakukan, penulis akan membuat laporan dari hasil yang didapat.



## **BAB IV**

### **HASIL DAN IMPLEMENTASI**

#### **4.1 Lingkungan pembangunan system**

Pada pembangunan sistem informasi pengajuan kegiatan ini menggunakan perangkat spesifikasi Hardware dan Software sebagai berikut:

##### **1. Hardware**

Spesifikasi dalam pembangunan perangkat keras dalam pembangunan sistem ini adalah sebagai berikut:

- AMD Ryzen 3 2200U with Radeon Vega Mobile Gfx 2.50 GHz
- 4,00 GB RAM
- 1 TB

##### **2. Software**

Spesifikasi dalam pembangunan perangkat lunak dalam pembangunan sistem ini adalah sebagai berikut:

- PHP
- HTML
- CSS
- Library Grocery
- Java Script
- Framework Code Ignite 3.1.9
- Xampp
- Google Chrome
- Sublime Text 3

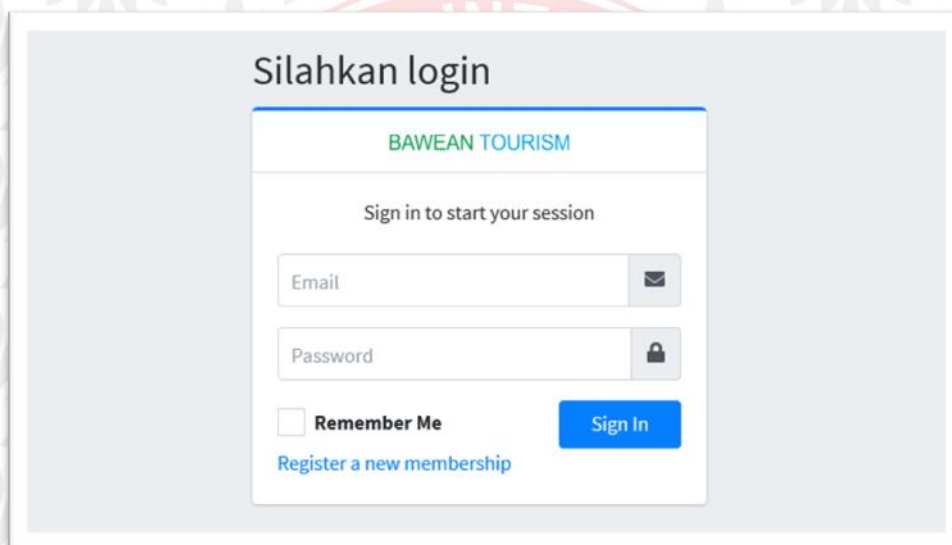
## 4.2 Implementasi Sistem

### 4.2.1 Antar Muka untuk Admin

Hasil rancangan antarmuka yang sudah dibuat selanjutnya diimplementasikan menjadi sebuah website Bawean Tourism. Implementasi ini dibagi menjadi beberapa bagian.

#### a. Halaman Login

Untuk mengakses sistem informasi pengelolaan data Bawean Tourism, admin harus melakukan login dengan memasukkan username dan password yang telah ditentukan. Halaman login dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman Login Admin

#### b. Halaman Menu Admin

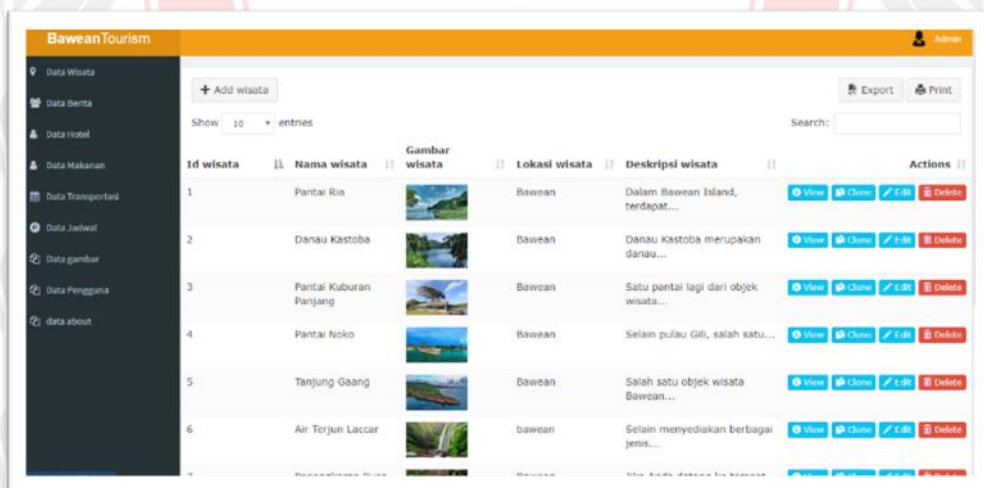
Menu data Admin merupakan menu yang menampilkan data-data yang ada di menu-menu Bawean Tourism. Dalam menu tersebut hanya menampilkan menu kosong dan kolom data yang bisa di Kelola admin. Untuk tampilan menu admin dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Halaman Menu Admin

c. Halaman Data Wisata

Halaman Data wisata merupakan menu yang menampilkan data-data yang berisikan wisata yang ada di Pulau Baweian.. Dalam menu wisata tersebut admin dapat mengedit, menambah, dan menghapus data wisata. Untuk tampilan menu Wisata dapat dilihat pada gambar 4.3.

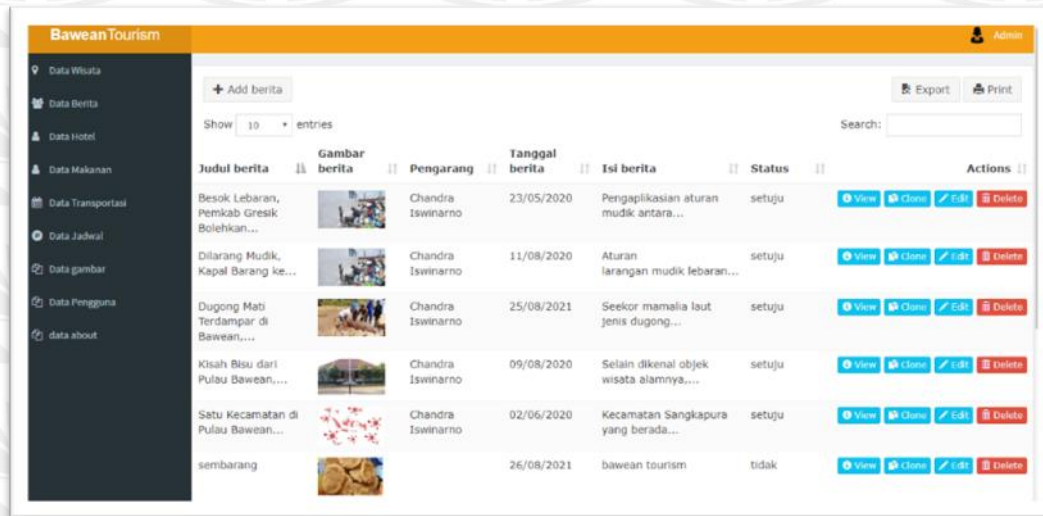


Gambar 4.3 Halaman Data Wisata

d. Halaman Data Berita

Halaman Data berita merupakan menu yang menampilkan data-data yang berisikan berita yang ada di Pulau Baweian maupun di Gresik.. Dalam menu berita tersebut admin dapat mengedit, menambah, menghapus data dan memberi izin

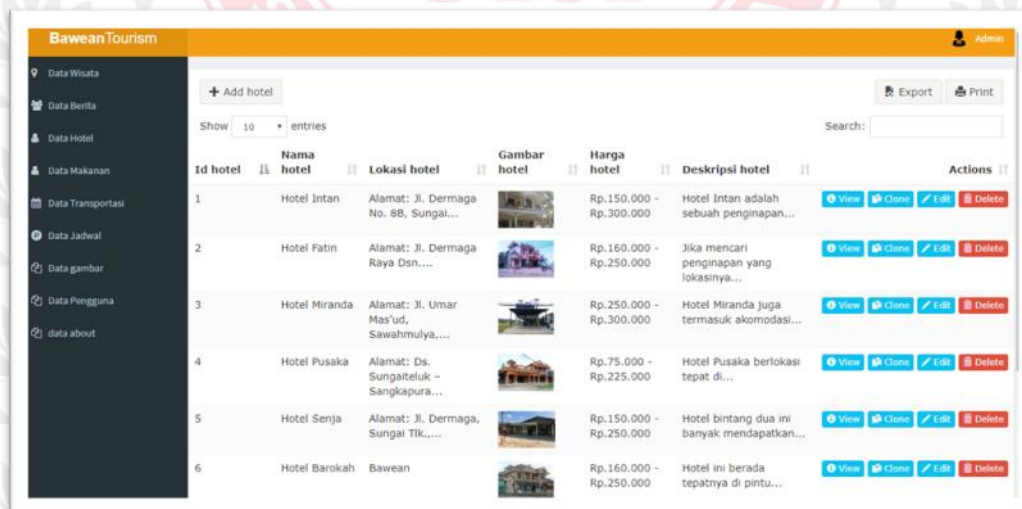
menampilkan berita dari user . Untuk tampilan menu berita dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman data Berita

e. Halaman Data hotel

Halaman Data hotel merupakan menu yang menampilkan data-data yang berisikan hotel-hotel yang ada di Pulau Bawean.. Dalam menu hotel tersebut admin dapat mengedit, menambah, dan menghapus data hotel . Untuk tampilan menu hotel dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman Menu Hotel

#### f. Halaman Data Makanan

Halaman Data makanan merupakan menu yang menampilkan data-data yang berisikan makanan-makanan khas yang ada di Pulau Bawean.. Dalam menu makanan tersebut admin dapat mengedit, menambah, dan menghapus data makanan . Untuk tampilan menu makanan dapat dilihat pada gambar 4.6.

Id makanan	Nama makanan	Gambar makanan	Harga makanan	Deskripsi makanan	Actions
1	Petis Bawean		Rp.10.000 - Rp.20.000	Petis Bawean sangat terkenal karena...	<a href="#">View</a> <a href="#">Clone</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
2	Empek-Empek		Rp.20.000 - Rp.20.000	Bila kota Palembang memiliki makanan...	<a href="#">View</a> <a href="#">Clone</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
3	Koncok-Koncok		Rp.10.000 - Rp.20.000	Makanan khas pertama ada koncok-koncok....	<a href="#">View</a> <a href="#">Clone</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
4	Kerupuk Ikan		Rp.10.000 - Rp.30.000	Kerupuk ikan bawean biasa digunakan...	<a href="#">View</a> <a href="#">Clone</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
5	Lumpang		Rp.10.000 - Rp.20.000	Makanan khas bawean lumpang harus...	<a href="#">View</a> <a href="#">Clone</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
6	Posot-Posot		Rp.15.000 - Rp.30.000	Anda pasti mengenal makanan khas...	<a href="#">View</a> <a href="#">Clone</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 4.6 Halaman data Makanan

#### g. Halaman Data Transportasi

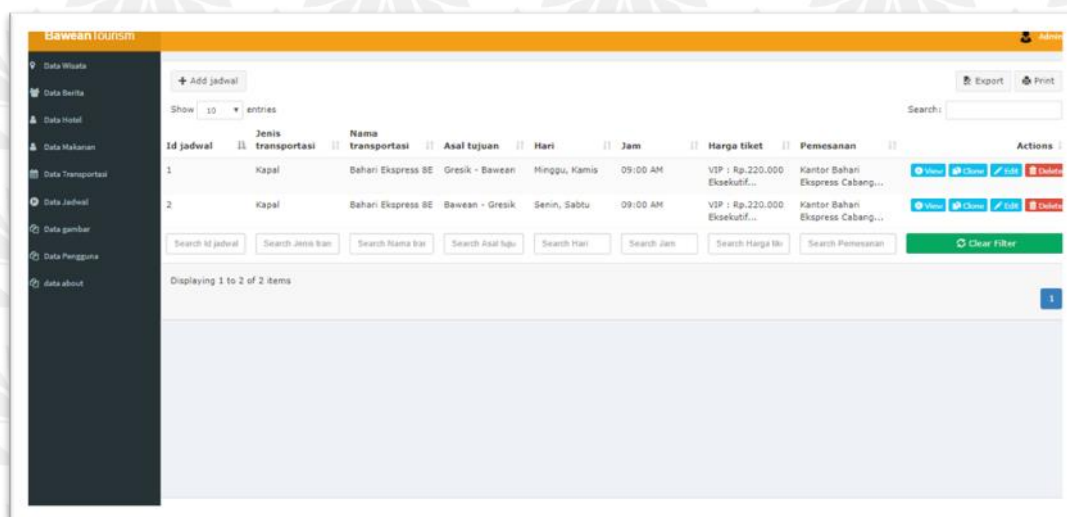
Halaman Data transportasi merupakan menu yang menampilkan data-data yang berisikan transportasi yang bisa di sewa yang ada di Pulau Bawean.. Dalam menu transportasi tersebut dapat mengedit, menambah, dan menghapus data transportasi. Untuk tampilan menu transportasi dapat dilihat pada gambar 4.7.

Id transportasi	Jenis transportasi	Nama transportasi	Gambar transportasi	Harga transportasi	Deskripsi transportasi	Actions
1	mobil	Avanza		RP.550.000	Mobil : Avanza (Available) Harga...	<a href="#">View</a> <a href="#">Clone</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 4.7 Halaman Data Transportasi

#### h. Halaman Data Jadwal

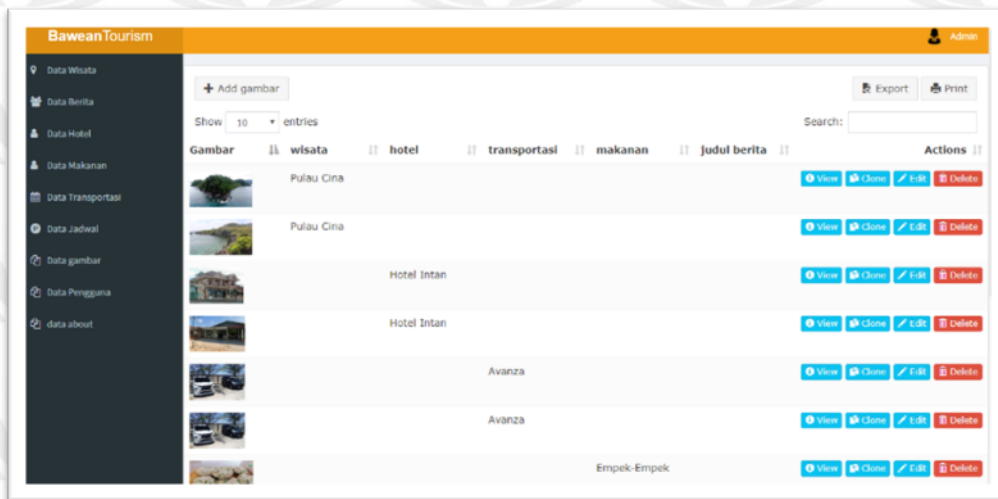
Halaman Data jadwal merupakan menu yang menampilkan data-data yang berisikan jadwal keberangkatan transportasi laut maupun udara yang ada di Pulau Bawean maupun di Gresik. Dalam menu jadwal tersebut dapat mengedit, menambah, dan menghapus data jadwal . Untuk tampilan menu jadwal dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Halaman Data Jadwal

#### i. Halaman Data Gambar

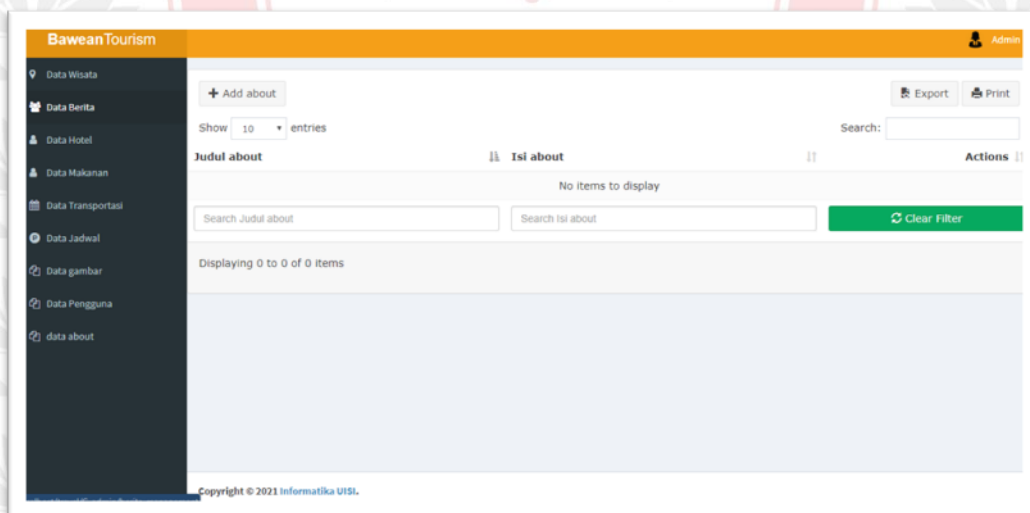
Halaman Data Gambar merupakan menu yang menampilkan data-data yang berisikan gambar atau foto untuk di tambahkan di menu wisata, hotel, makanan dan transportasi. Dalam menu gambar tersebut dapat mengedit, menambah, dan menghapus data gambar . Untuk tampilan menu gambar dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Data Gambar

j. Halaman Data About

Halaman Data About merupakan menu yang menampilkan menu judul dan isi untuk di tampilkan di menu about pada web Bawean Tourism. Dalam menu gambar tersebut dapat mengedit, menambah, dan menghapus isi dari menu about. Untuk tampilan menu about dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Halaman Data About

## 4.2.2 Halaman Website Bawean Tourism

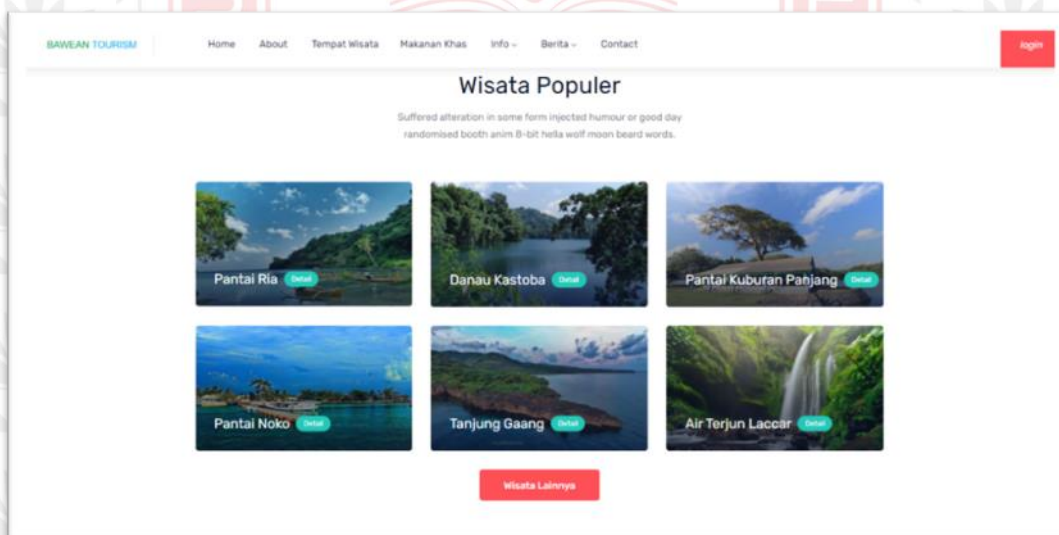
a. Halaman Home

Halaman home merupakan halaman awal saat pertama kali membuka Website Bawean Tourism. Pada menu ini terdapat slide show foto beberapa wisata,

beberapa informasi wisata populer, makanan populer, hotel, dan berita. Tampilan halaman Home dapat dilihat pada gambar 4.11 - gambar 4.15.

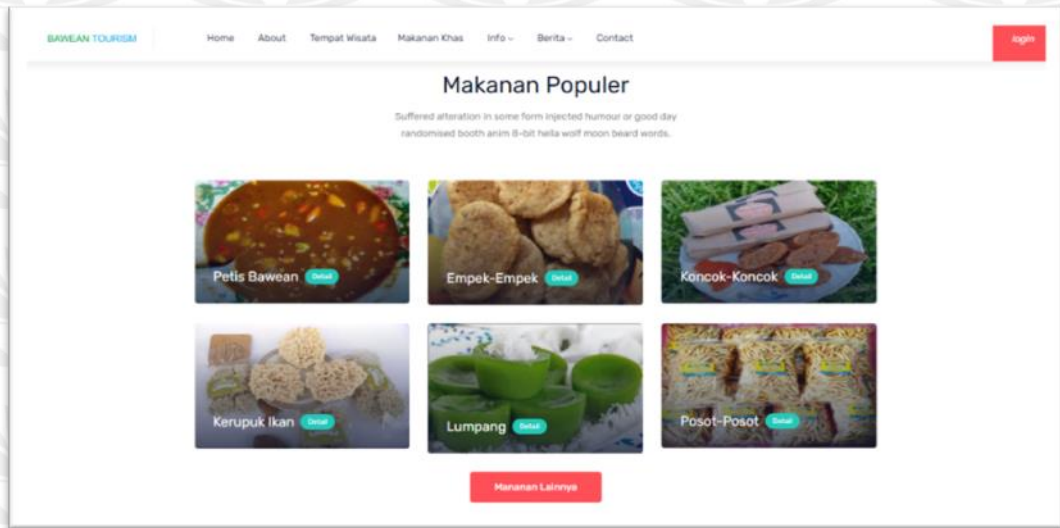


Gambar 4.11 Halaman Home 1

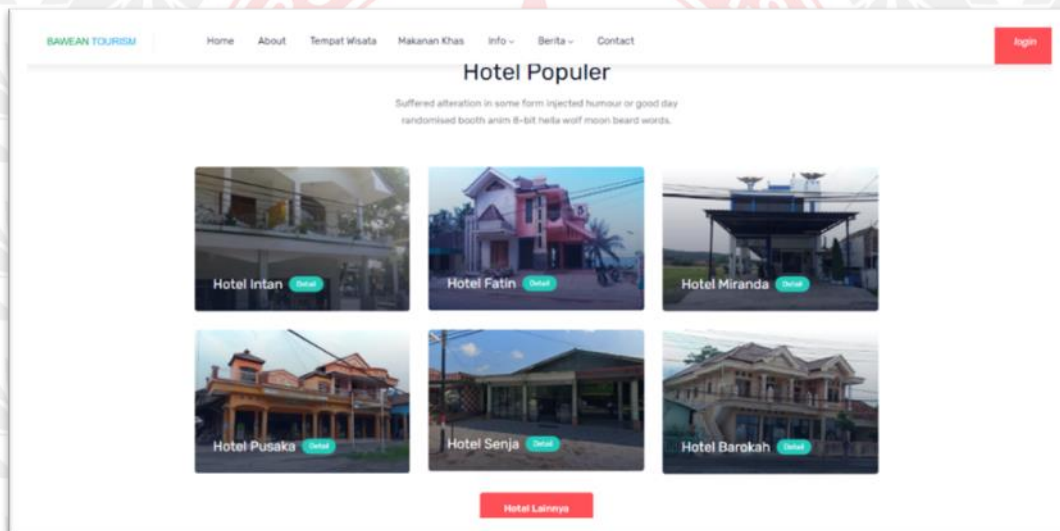


Gambar 4.12 Halaman Home 2

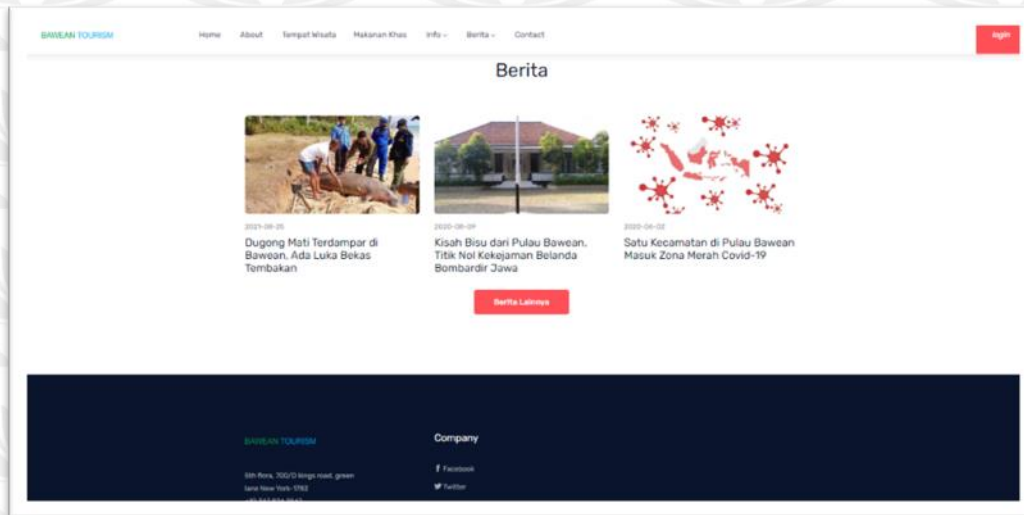




Gambar 4.13 Halaman Home 3



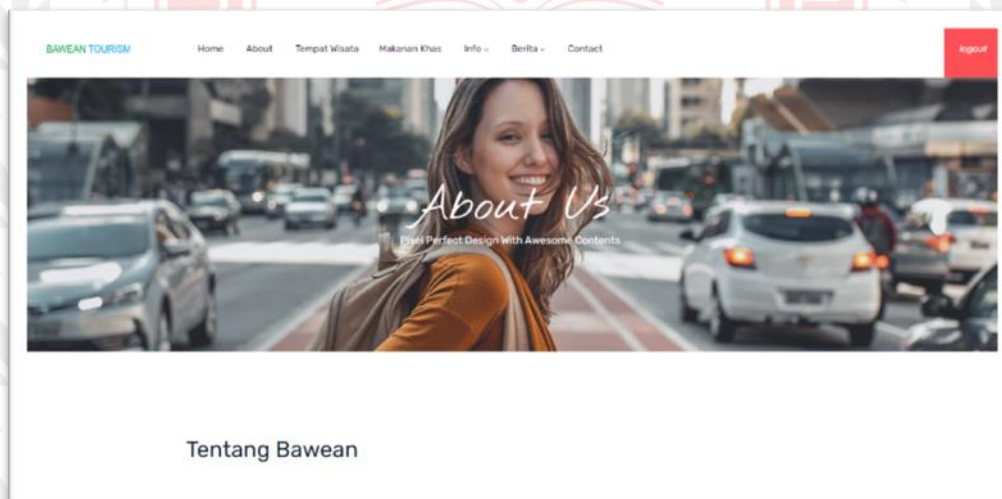
Gambar 4.14 Halaman Home 4



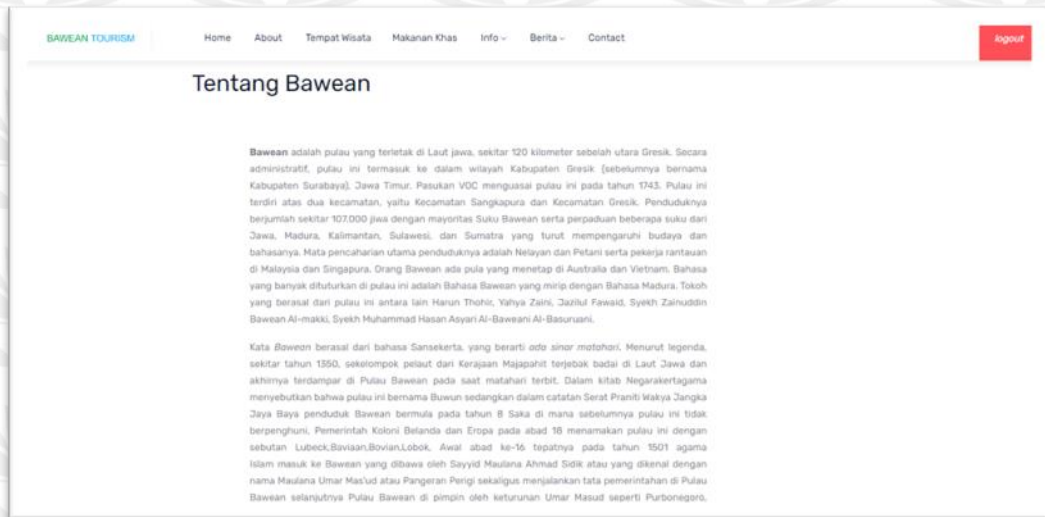
Gambar 4.15 Halaman Home 5

b. Halaman About

Halaman About merupakan halaman yang menampilkan Letak Geografis, dan sejarah Pulau Baweian. Halaman ini hanya terdapat gambar Baweian dan tulisan. Tampilan halaman about dapat dilihat pada gambar 4.16 – gambar 4.17.



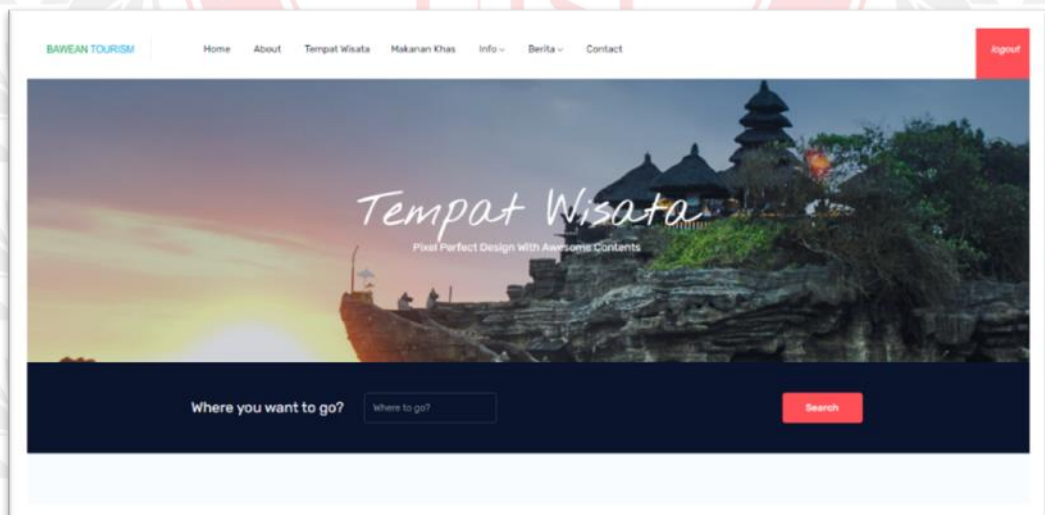
Gambar 4.16 Halaman About 1



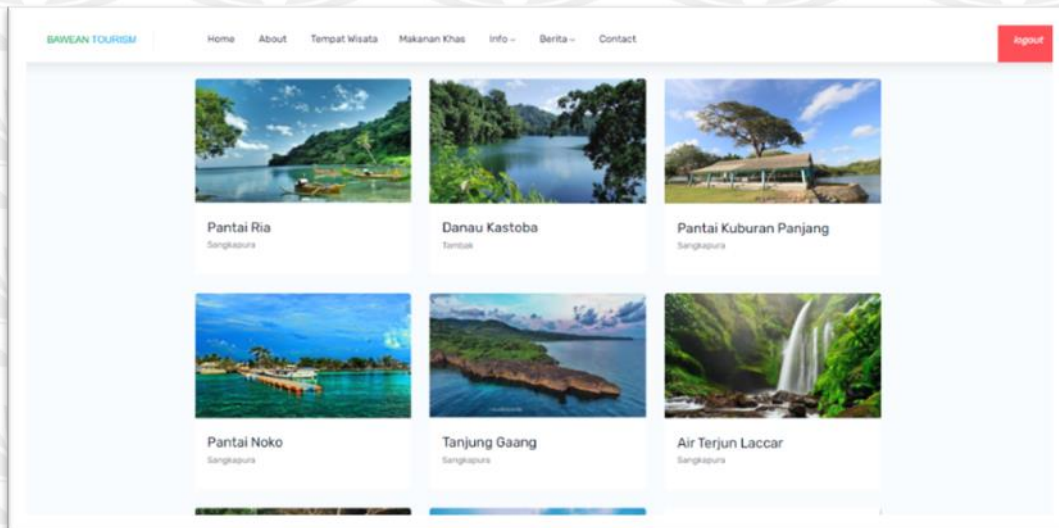
Gambar 4.17 Halaman About 2

c. Halaman Tempat Wisata

Halaman Tempat Wisata merupakan halaman yang menampilkan Wisata-wisata yang ada di Pulau Bawean. Halaman ini terdapat foto, pencarian, nama wisata dan lokasi wisata Pulau Bawean. Dan jika klik judul wisata maka akan masuk ke detail wisata. Tampilan halaman Tempat Wisata dapat dilihat pada Gambar 4.18 – Gambar 4.19.



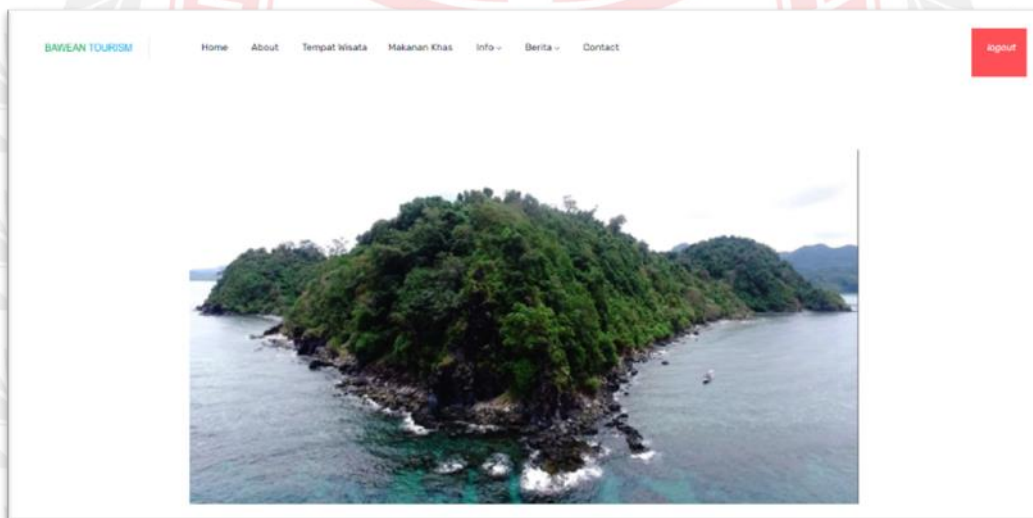
Gambar 4.18 Halaman Tempat Wisata 1



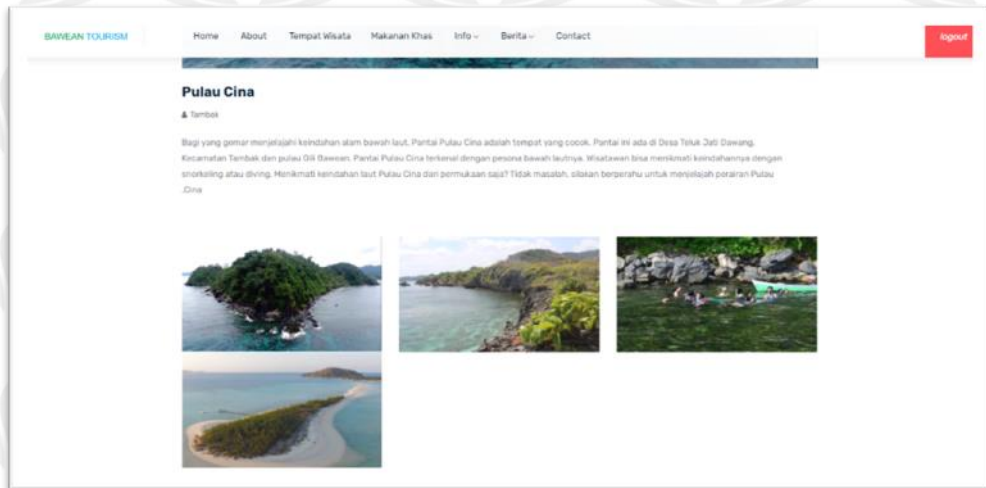
Gambar 4.19 Halaman Tempat Wisata 2

d. Halaman detail wisata

Halaman detail wisata menampilkan foto wisata, judul wisata, lokasi wisata, deskripsi wisata dan beberapa foto wisata yang di kunjungi. tampilan detail wisata pada gambar 4.20 – gambar 4.21.



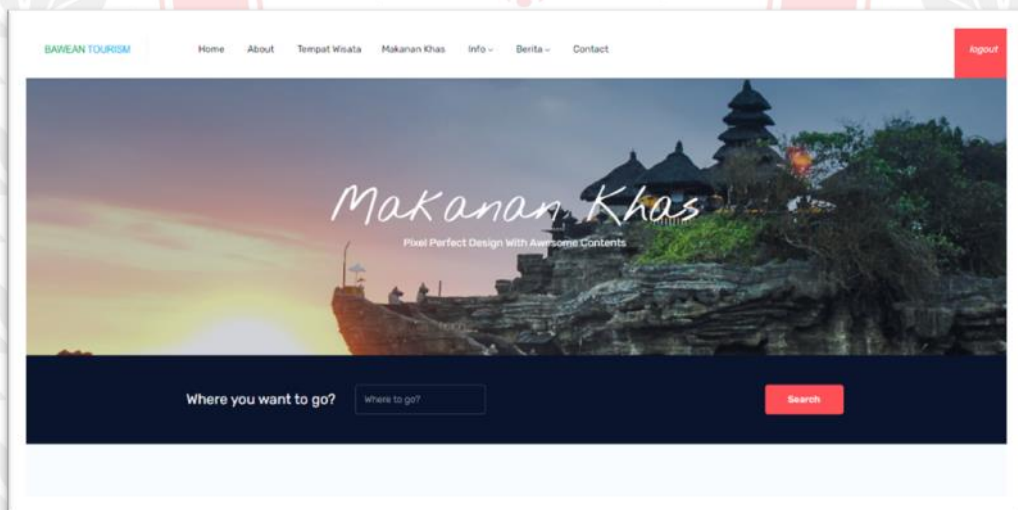
Gambar 4.20 Halaman Detail Wisata 1



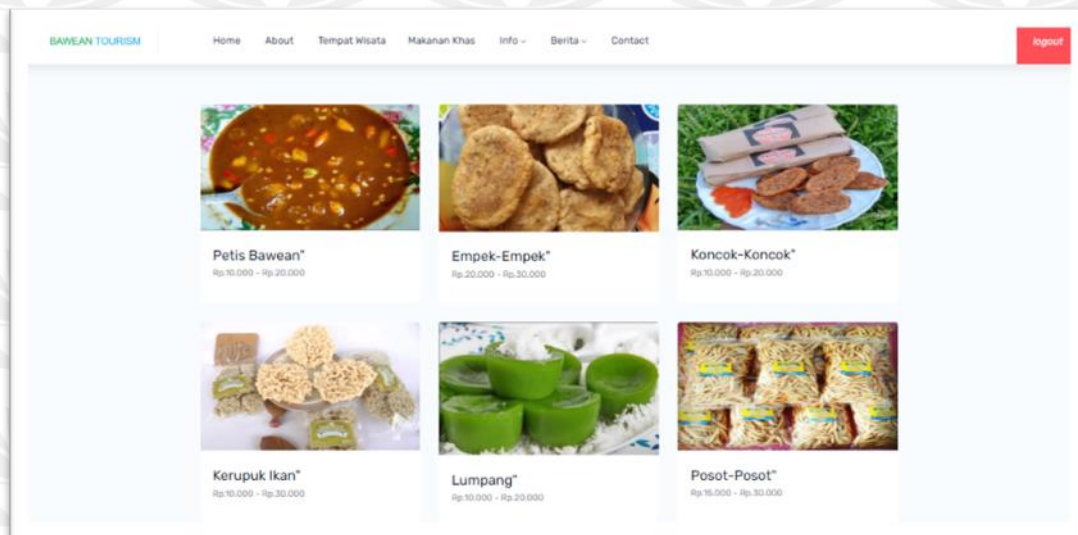
Gambar 4.21 Halaman Detail Wisata 2

e. Halaman Makanan Khas

Halaman Makanan Khas merupakan halaman yang menampilkan makanan-makanan Khas yang ada di Pulau Baweian. Halaman ini terdapat foto, pencarian, nama makanan khas dan harga makanan khas. Dan jika klik judul makanan maka akan masuk ke detail makanan. Tampilan halaman makanan khas dapat dilihat pada gambar 4.22 – gambar 4.23



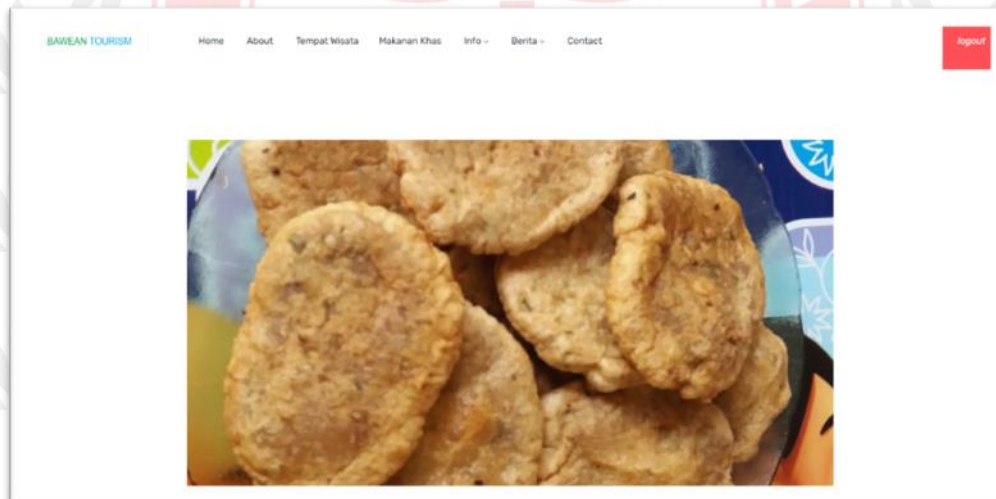
Gambar 4.22 Halaman Makanan Khas 1



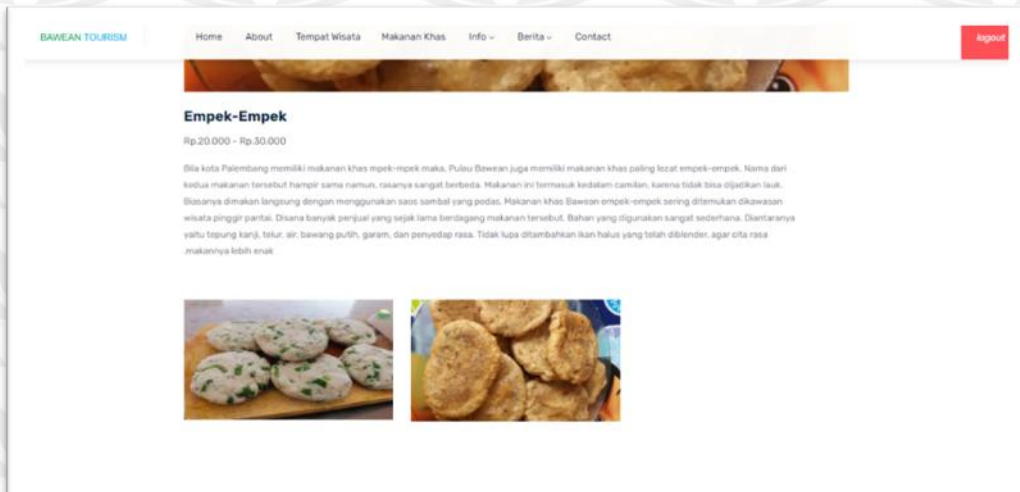
Gambar 4.23 Halaman Makanan Khas 2

f. Halaman Detail Wisata

Halaman detail makanan menampilkan foto makanan, judul makanan, harga makanan, deskripsi makanan dan beberapa foto makanan yang di kunjungi. tampilan detail makanan pada gambar 4.24 – gambar 4.25.



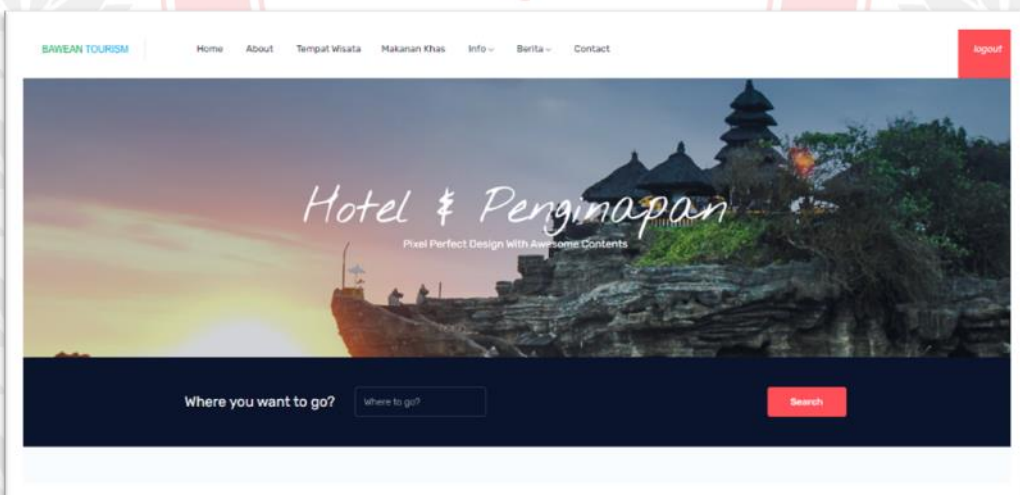
Gambar 4.24 Halaman Detail Makanan Khas 1



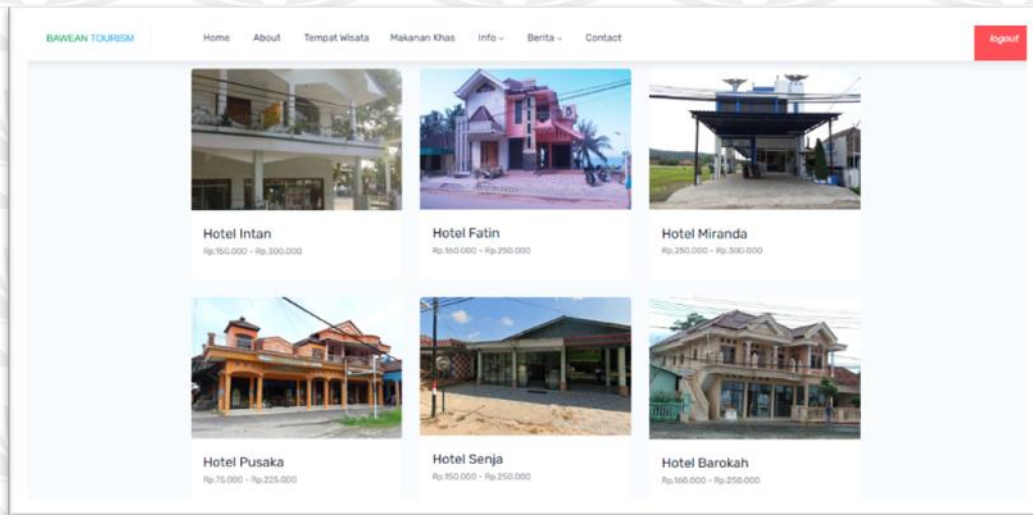
Gambar 4.25 Halaman Detail Makanan Khas 2

g. Halaman Hotel & Penginapan

Halaman Hotel & Penginapan merupakan halaman yang menampilkan Hotel dan Penginapan yang ada di Pulau Baweian. Halaman ini terdapat foto, pencarian, nama dan harga Hotel & Penginapan. Dan jika klik judul hotel maka akan masuk ke detail hotel. Tampilan halaman hotel & penginapan dapat dilihat pada gambar 4.26 – gambar 4.27.



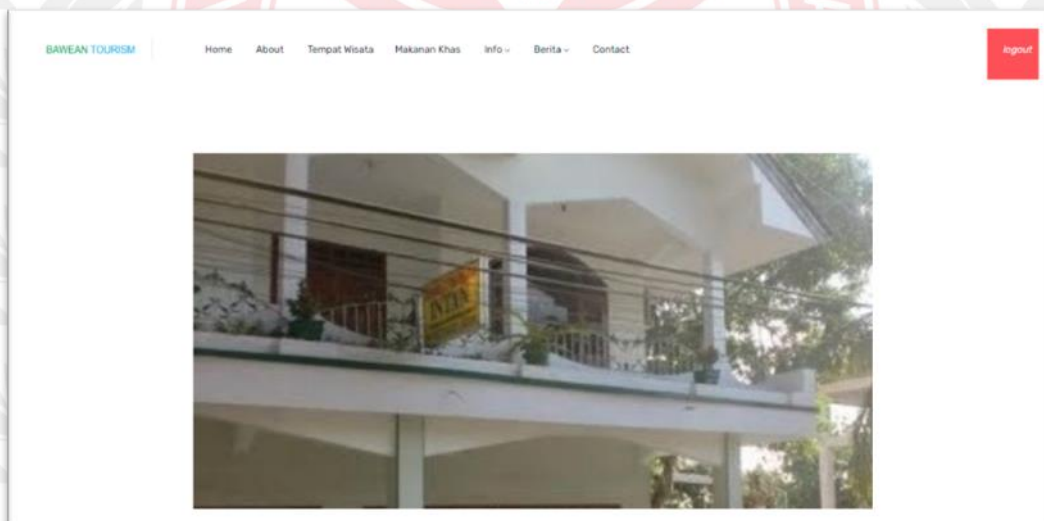
Gambar 4.26 Halaman Hotel & Penginapan 1



Gambar 4.27 Halaman Hotel & Penginapan 2

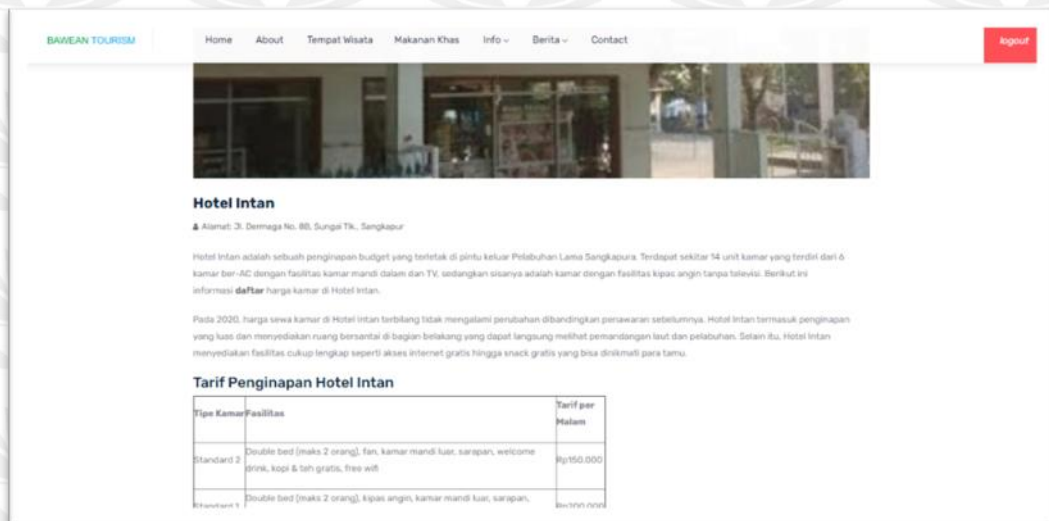
#### h. Halaman Detail Hotel & Penginapan

Halaman detail hotel menampilkan foto hotel, judul hotel, lokasi hotel, deskripsi hotel dan beberapa foto hotel yang di kunjungi. Tampilan detail hotel pada gambar 4.28 – gambar 4.30.

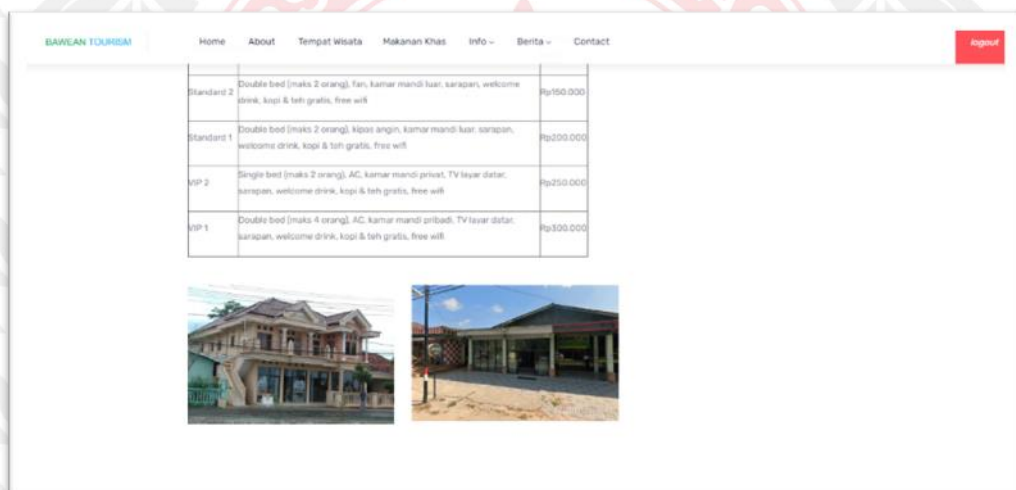


Gambar 4.28 Halaman Detail Hotel & Penginapan 1





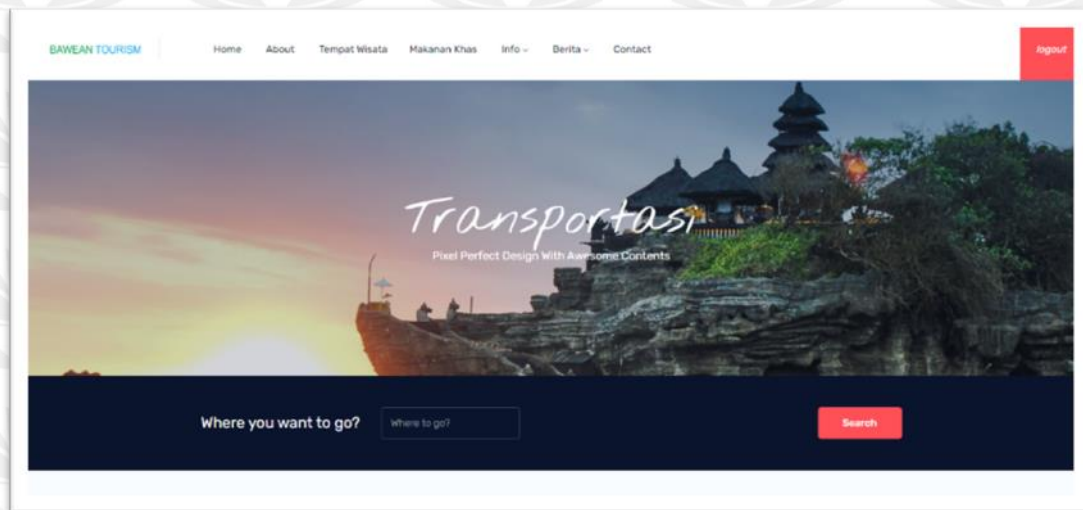
Gambar 4.29 Halaman Detail Hotel & Penginapan 2



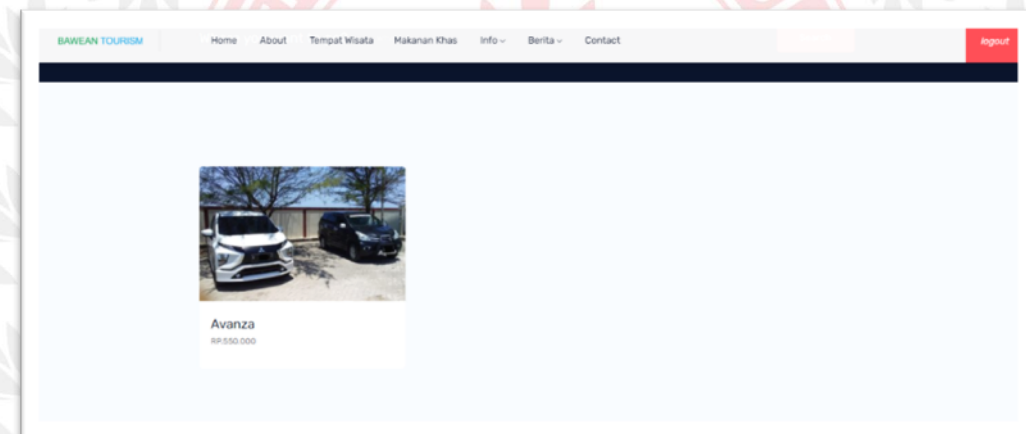
Gambar 4.30 Halaman Detail Hotel & Penginapan 3

i. Halaman Transportasi

Halaman Transportasi merupakan halaman yang menampilkan persewaan transportasi yang ada di Pulau Baweian. Halaman ini terdapat foto, pencarian, nama dan harga transportasi. Dan jika klik judul transportasi maka akan masuk ke detail transportasi. Tampilan halaman transportasi dapat dilihat pada gambar 4.31 – gambar 4.32.



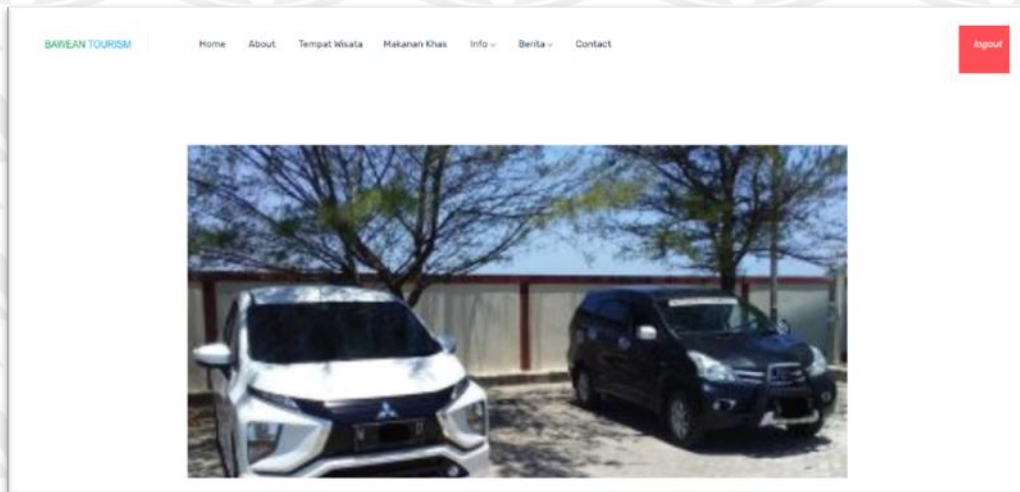
Gambar 4.31 Halaman Transportasi 1



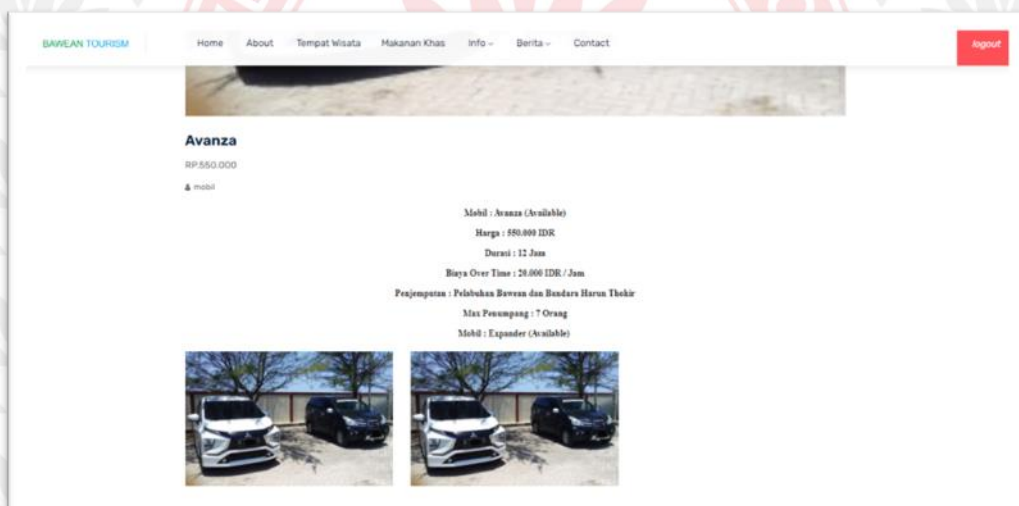
Gambar 4.32 Halaman Transportasi 2

j. Halaman Detail Transportasi

Halaman detail transportasi menampilkan foto transportasi, judul transportasi, harga transportasi, jenis transportasi, deskripsi transportasi dan beberapa foto transportasi yang di kunjungi. Tampilan detail transportasi pada gambar 4.33 – gambar 4.34.



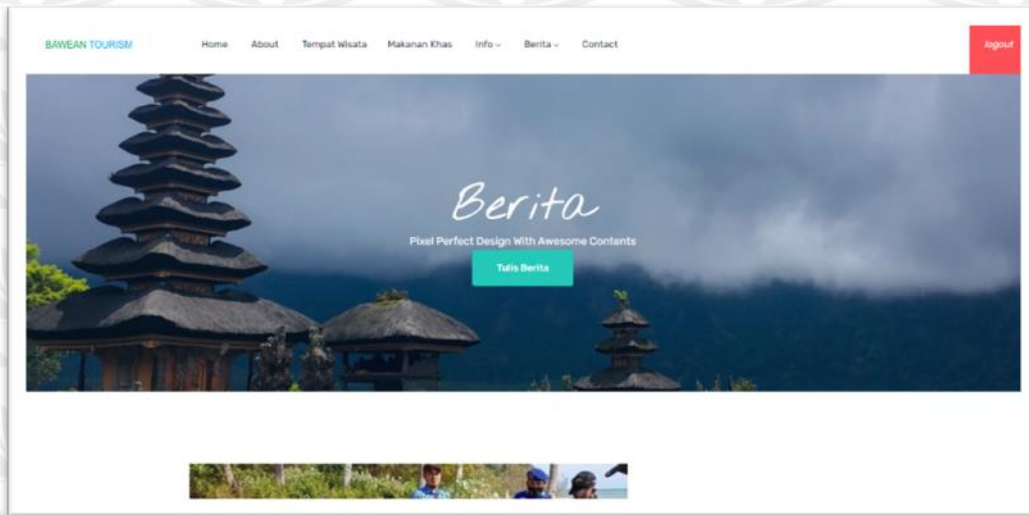
Gambar 4.33 Halaman Detail Transportasi 1



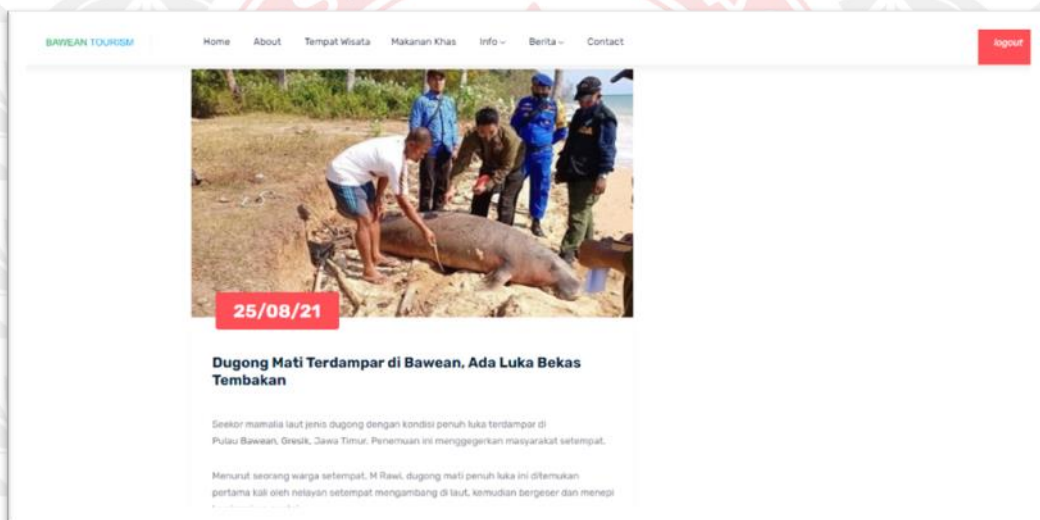
Gambar 4.34 Halaman Detail Transportasi 2

k. Halaman Berita

Halaman Berita merupakan halaman yang menampilkan Berita-berita yang terjadi yang ada di Pulau Baweian maupun di Gresik. Halaman ini terdapat tulisan berita, foto, tanggal, judul berita, sedikit deskripsi isi berita dan pengarang. Dan jika klik judul berita maka akan masuk ke detail berita. Tampilan halaman berita dapat dilihat pada gambar 4.35 – gambar 4.36.



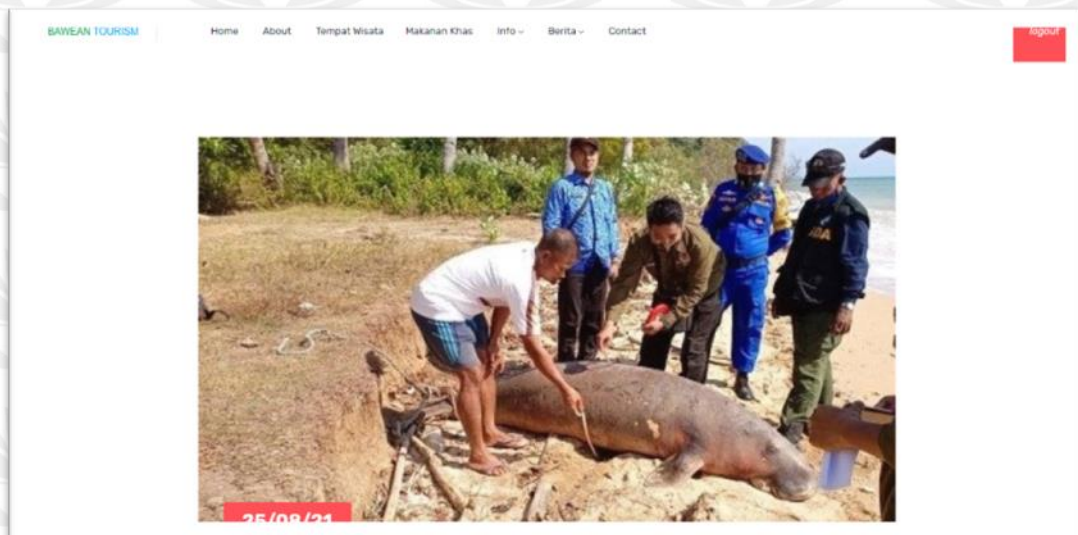
Gambar 4.35 Halaman Berita 1



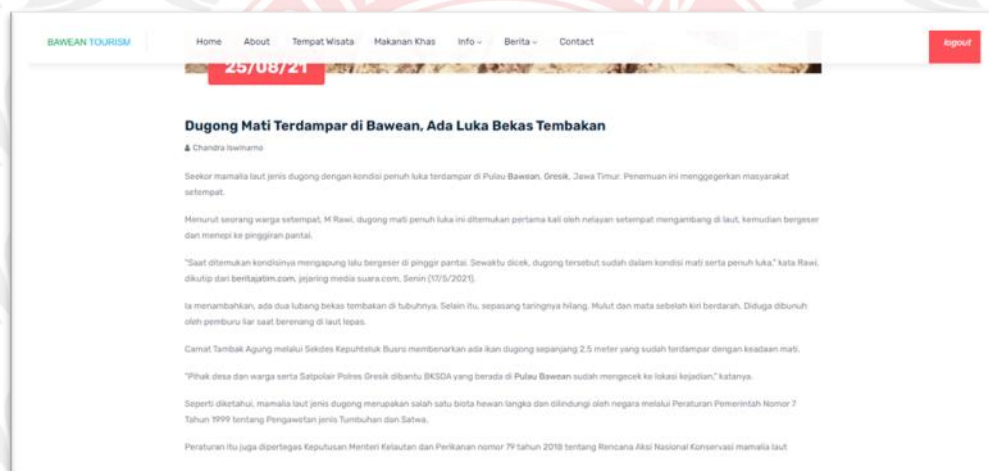
Gambar 4.36 Halaman Berita 2

#### 1. Halaman Detail Berita

Halaman detail berita menampilkan foto berita, judul berita, tanggal berita, judul berita, pengarang berita dan deskripsi berita yang di kunjungi. . tampilan detail berita pada gambar 4.37 – gambar 4.38.



Gambar 4.377 Halaman Detail Berita 1



Gambar 4.388 Halaman Detail Berita 2

#### m. Halaman Jadwal

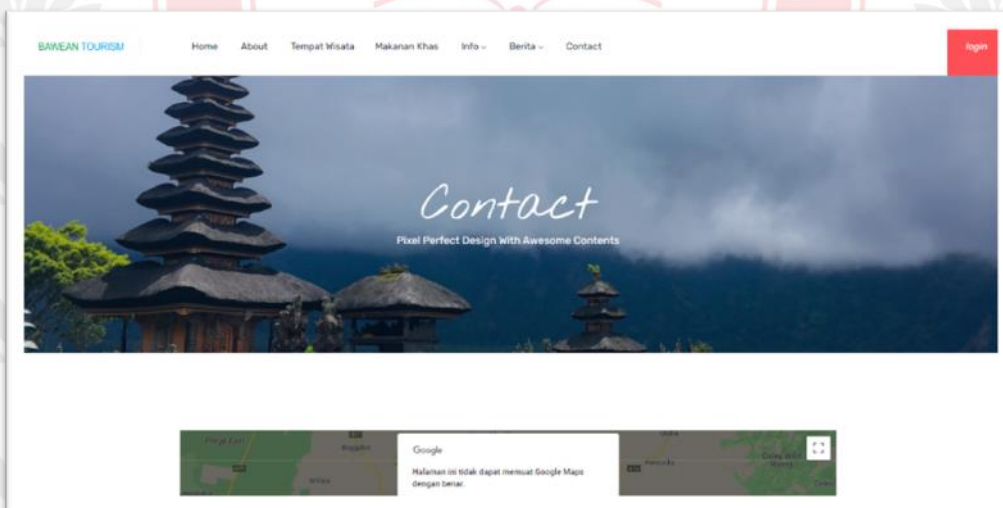
Halaman Jadwal merupakan halaman yang menampilkan jadwal keberangkatan Transportasi Kapal maupun Pesawat yang ada di Pulau Bawean maupun di Gresik. Halaman ini hanya terdapat tabel yang berisikan jenis transportasi, nama transportasi, asal-tujuan, hari, jam, harga tiket dan pemesanan. Tampilan halaman Jadwal dapat dilihat pada Gambar 4.39.

Jenis Transportasi	Nama Transportasi	Asal-Tujuan	hari	jam	Marga Tiket	Pemesanan
Kapal	Bahari Ekspres BE	Gresik - Bawean	Minggu, Kamis	09:00 AM	VIP : Rp.220.000 Ekssekutif :Rp.170.000	Kantor Bahari Ekspres Cabang Gresik
Kapal	Bahari Ekspres BE	Bawean - Gresik	Senin, Sabtu	09:00 AM	VIP : Rp.220.000 Ekssekutif : Rp.160.000	Kantor Bahari Ekspres Cabang Bawean

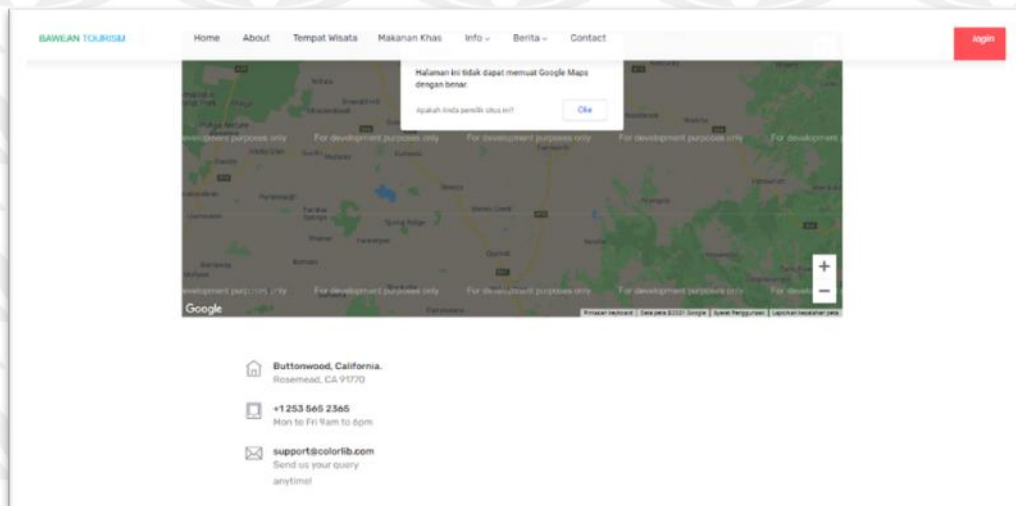
Gambar 4. 39 Halaman Jadwal

i. Halaman Contact

Halaman contact merupakan halaman yang menampilkan social media dan nomer telepon admin Bawean Tourism. Halaman ini hanya terdapat map, dan sosial media. Tampilan halaman contact dapat dilihat pada Gambar 4.40 – gambar 4.41.



Gambar 4.40 Halaman Contact 1



Gambar 4.41 Halaman Contact 2

### 4.3 Pengujian

Pengujian system dilakukan untuk menguji semua elemen pada perangkat lunak apakah sudah sesia dengan yang di butuhkan pengujian meliputi komponen arsitektur, dan fungsi-fungsi dari perangkat lunak.

#### 4.3.1 Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak dalam penelitian ini dilaksanakan oleh pihak pembuat sistem, sedangkan untuk metode pengujian yang digunakan adalah black box. Metode pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperlihatkan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan baik dan benar. Adapun hal-hal yang akan diuji menggunakan metode black box adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Rencana Pengujian Sistem Sisi Admin

No	Komponen yang diuji	Butir uji
1	Login admin	Melakukan login
2	Data wisata	Menambah, mengubah, menghapus data wistata
3	Data berita	Menambah, mengubah, menghapus data berita
4	Data hotel	Menambah, mengubah, menghapus data hotel
5	Data makanan	Menambah, mengubah, menghapus data makanan

6	Data transportasi	Menambah, mengubah, menghapus data transportasi
7	Data jadwal	Menambah, mengubah, menghapus data jadwal
8	Data gambar	Menambah, mengubah, menghapus data gambar
9	Data pengguna	Menambah, mengubah, menghapus data pengguna
10	Data about	Menambah, mengubah, menghapus data about

Tabel 4.2 Rencana Pengujian Sistem Sisi User Pengguna

No	Komponen yang diuji	Butir uji
1	Login user pengguna	Melakukan login
2	Menulis berita	Menulis berita dari user pengguna

#### 4.3.2 Hasil Uji Sistem

Setelah dilakukan uji sistem dengan metode Black Box, dihasilkan data yang telah dirangkum menjadi tabel. Tabel ini dibuat sebagai tolak ukur keberhasilan sistem yang telah dibuat. Hasil uji sistem menggunakan metode black box dapat dilihat pada tabel 5.3. Sedangkan hasil uji menggunakan UAT dapat dilihat di lampiran.

Tabel 4.3 Hasil Uji Sistem Sisi Admin

No	Komponen yang diuji	Berhasil/Gagal
1	Login admin	Berhasil
2	Menambah data berita	Berhasil
3	Mengedit data berita	Berhasil
4	Menghapus data berita	Berhasil
5	Menambah data hotel	Berhasil
6	Mengedit data hotel	Berhasil
7	Menghapus data hotel	Berhasil
8	Menambah data makanan	Berhasil
9	Mengedit data makanan	Berhasil



10	Menghapus data makanan	Berhasil
11	Menambah data transportasi	Berhasil
12	Mengedit data transportasi	Berhasil
13	Menghapus data transportasi	Berhasil
14	Menambah data jadwal	Berhasil
15	Mengedit data jadwal	Berhasil
16	Menghapus data jadwal	Berhasil
17	Menambah data gambar	Berhasil
18	Mengedit data gambar	Berhasil
19	Menghapus data gambar	Berhasil
20	Menambah data pengguna	Berhasil
21	Mengedit data pengguna	Berhasil
22	Menghapus data pengguna	Berhasil
23	Menambah data about	Berhasil
24	Mengedit data about	Berhasil
25	Menghapus data about	Berhasil

Tabel 4.4 Hasil Uji Sistem Sisi User Pengguna

No	Komponen yang diuji	Berhasil/Gagal
1	Login user pengguna	Berhasil
2	Register user pengguna	Berhasil
3	Menulis berita	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan bahwa fungsional sistem telah berjalan dengan baik tanpa ada yang error. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem Bawean Tourism sudah sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

#### 4.3.3 Hasil Uji Usability Testing

Hasil uji usability testing ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner Webuse yang dibagikan kepada 10 user yang telah mencoba website yang telah dibuat oleh penulis.

Berdasarkan hasil yang didapat, dilihat pada kolom rata-rata dan juga keterangan bahwa yang termasuk dalam usability level sangat baik hanya terdapat 7 atribut. Sedangkan 17 atribut berada dalam level baik.

Tabel 4.5 Hasil Rekapulasi

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS	Rata-rata	Ket.
<b><i>Content, Organization, and Readability</i></b>								
1.	Website ini menyediakan informasi yang saya butuhkan dalam keadaan terkini	3	7	0	0	0	0,825	Sangat Baik
2.	Saya dapat dengan mudah menemukan informasi yang saya inginkan di dalam website ini	5	5	0	0	0	0,875	Sangat Baik
3.	Isi/konten yang terdapat dalam website ini tersusun/terorganisasikan dengan baik	1	4	5	0	0	0,65	Baik
4.	Saya dapat dengan mudah membaca isi konten website ini	3	6	1	0	0	0,8	Baik
5.	Saya merasa nyaman dan tidak asing dengan bahasa yang digunakan	2	6	2	0	0	0,75	Baik
6.	Saya tidak perlu menggunakan scroll ke kiri dan ke kanan ketika membaca website ini	4	5	1	0	0	0,825	Sangat Baik
<b><i>Navigation and Links</i></b>								
7.	Saya dapat dengan mudah	3	3	4	0	0	0,725	Baik

	mengetahui dimana posisi saya atau dalam halaman apa saya berada							
8.	Adanya keterangan pada tampilan icon sehingga memudahkan saya dalam memahami fungsi icon tersebut	3	7	0	0	0	0,825	Sangat Baik
9.	Saya dapat dengan mudah menjelajah website ini dengan mengakses link maupun kembali ke halaman sebelumnya dengan tombol kembali (back)	1	9	0	0	0	0,775	Baik
10.	Tautan (link) dalam website ini terpelihara dan diperbaharui dengan baik	4	5	1	0	0	0,825	Sangat Baik
11.	Ketika saya menjelajahi website ini tidak banyak membuka kotak jendela baru (new windows)	3	6	1	0	0	0,8	Baik
12.	Tautan-tautan (links) dan menu ditempatkan secara standar dalam keseluruhan website ini dan dapat dengan mudah saya kenali	2	8	0	0	0	0,8	Baik
<b>User Interface Design</b>								
13.	Desain antarmuka pengguna website ini menarik	4	4	2	0	0	0,8	Baik
14.	Saya merasa nyaman dengan warna yang digunakan dalam	5	4	1	0	0	0,85	Sangat Baik

	website ini							
15.	Website ini tidak mengandung fitur yang mengganggu seperti scrolling atau blinking teks dan animasi berulang	2	6	2	0	0	0,75	Baik
16.	Website ini mempunyai tampilan (feel and look) yang konsisten di semua halaman	2	5	3	0	0	0,725	Baik
17.	Website ini tidak mengandung terlalu banyak iklan	4	4	1	1	0	0,775	Baik
18.	Desain website ini bisa dipahami dengan baik dan mudah untuk dipelajari penggunanya	4	5	1	0	0	0,825	Sangat Baik
<b><i>Performance and Effectiveness</i></b>								
19.	Saya tidak perlu menunggu terlalu lama untuk membuka suatu halaman	2	5	3	0	0	0,725	Baik
20.	Saya dapat dengan mudah membedakan antara tautan (link) yang sudah dan yang belum dikunjungi	2	6	2	0	0	0,75	Baik
21.	Saya dapat mengakses website ini di hampir sepanjang waktu	1	8	1	0	0	0,75	Baik
22.	Website ini memberi respon terhadap tindakan yang saya lakukan sesuai dengan perkiraan saya	2	7	1	0	0	0,775	Baik

23.	Saya merasa tepat menggunakan website ini tanpa membuang waktu tenaga ataupun biaya	4	3	3	0	0	0,775	Baik
24.	Website ini selalu menyediakan informasi yang jelas dan berguna ketika saya tidak tahu bagaimana harus melanjutkan tindakan saya	2	7	1	0	0	0,775	Baik

Dari tabel di atas ada pengelompokan dari hasil evaluasi menjadi empat kategori yaitu Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, Design User Interface, dan Performance and Effectiveness. Berdasarkan hasil yang di dapat, diketahui bahwa nilai usability berada pada level baik

Tabel 4.6 Hasil Usability

<b>Kategori</b>	Point	Level usability
<i>Content, Organization, and Readability</i>	0,787	Baik
<i>Navigation and Links</i>	0,791	Baik
<i>User Interface Design</i>	0,787	Baik
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,758	Baik
Rata-rata	0,780	Baik



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Website Profil Pulau Bawean dibangun dengan menggunakan pendekatan Design Thinking yang melibatkan pengguna di dalam seluruh tahapan sehingga dapat menghasilkan website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna antara lain dapat mempermudah bagi user pengguna untuk mencari informasi yang dibutuhkan tentang Pulau Bawean, seperti informasi hotel yang lebih detail, mengetahui makanan khas apa saja yang ada di pulau Bawean, wisata apa saja yang ada di Pulau Bawean, transportasi apa saja yang bisa di sewa di Pulau Bawean, bisa mengetahui jadwal keberangkatan baik dari Bawean ke Gresik maupun dari Gresik ke Bawean, melihat berita yang terjadi di Bawean dan di Gresik serta user pengguna bisa menulis berita atau artikel yang mereka ketahui.
2. Dalam rangka mengetahui kualitas Usability dari website Profil Pulau Bawean telah dilakukan pengujian usability dengan menggunakan metode WEBUSE. Pengujian tersebut berfokus pada 4 kategori yaitu Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, Design User Interface, dan Performance and Effectiveness. Pengujian tersebut menghasilkan nilai usability yaitu sebesar rata-rata 0,780 yang artinya website berada pada level baik.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah di jabarkan, saran sebagai penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Gambar yang dijadikan sebagai asset website masih dalam kualitas belum HD (High Definition). Jadi diharapkan mencari gambar yang lebih berkualitas yang baik agar tidak buram di tampilan website.
2. Pada halaman jadwal tampilan diharapkan memisahkan antara jadwal Gresik-Bawean Dan Bawean Gresik. Supaya lebih memudahkan pengguna untuk

melihat jadwal keberangkatan.

3. Guna menyempurnakan website ini Pada halaman makanan khas, hotel dan penginapan, dan transportasi penulis ingin menambahkan fitur booking dan memesan agar calon pengguna bisa memesan dan membooking lewat website Bawean Tourism tersebut.





## DAFTAR PUSTAKA

Iunike Kartika Dewi, Yusi Tyroni Mursityo, Rekyan Regasari Mardi Putr. 2018. “Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* .

Melda Agarina, Sutedi, Arman Suryadi Karim. 2019. “Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada.” *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian*.

Qurrata Aynayya, , Mochamad Chandra Saputra, Djoko Pramono. 2018. “Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan Tampilan Website Seleksi.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.

Sosiawan, Edwi Arief. 2008. “EVALUASI IMPLEMENTASI E-GOVERNMENT PADA SITUS.” *Seminar Nasional Informatika 2008 (semnasIF 2008)*.

Wahyu Hidayat, A. Yani Ranius, Usman Ependi. 2014. “PENERAPAN METODE USABILITY TESTING PADA EVALUASI SITUS.” *Jurnal Teknik Informatika*.



## LAMPIRAN

Table pertanyaan ke pengguna yang belum pernah ke Bawean

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda tahu pulau bawean?
2.	Dari mana Anda mengetahui soal pulau bawean?
3.	Apakah Anda Pernah ke pulau bawean atau tidak?
4.	Apakah Anda tahu tempat wisata apa saja yang ada di pulau bawean?
5.	Makanan khas bawean apa saja yang pernah Anda coba?
6.	Apakah ada keinginan pergi ke pulau bawean?
7.	Pernah tahu ada website bawean yang bernama bawean tourism?
8.	Dari mana Anda tahu tentang website tersebut?
9.	Apakah informasi/konten website tersebut membantu Anda untuk mengetahui pulau bawean?
10.	Menurut Anda apa saja kekurangan dari website bawean tourism tersebut?

Tabel pertanyaan ke pengguna yang sudah pernah ke Bawean

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda tahu pulau bawean?
2.	Dari mana Anda mengetahui soal bawean?
3.	Apakah Anda Pernah ke bawean atau tidak?
4.	Tahu informasi dari mana transportasi ke bawean akan berangkat?
5.	Apakah Anda tahu tempat wisata apa saja yang ada di pulau bawean?
6.	transportasi apa biasanya Anda gunakan saat berangkat ke pulau bawean?
7.	Apa tujuan Anda ke bawean?
8.	Pernah menginap di hotel/penginapan di pulau bawean?
9.	Bila pernah bagaimana cara Anda untuk memboking hotel/penginapan di bawean?
10.	Berapa hari biasanya Anda berada di pulau bawean?
11.	Transportasi apa yang Anda gunakan saat di pulau bawean?
12.	bila menyewa transportasi berapa biaya perhari?
13.	Makanan khas bawean apa saja yang pernah Anda coba?
14.	Pernah tahu website bawean yang bernama bawean tourism?
15.	Darimana Anda tahu tentang website tersebut?
16.	Apakah informasi/konten website tersebut membantu Anda untuk mengetahui pulau bawean?
17.	Menurut Anda apa saja kekurangan dari website bawean tourism tersebut?

Tabel Hasil Uji UAT Admin

Hasil uji UAT				
no	Use case	Berhasil/ Gagal	Diuji oleh	Tanggal test
1	<p>Nama Uji : Login Admin</p> <p>Deskripsi Pengujian : Verifikasi hak akses oleh pengguna terdaftar</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Masukkan username</li> <li>- Masukkan password</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil akan menampilkan halaman utama aplikasi sebagai admin</li> <li>- Jika gagal, maka akan mengisi ulang form login</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
2	<p>Nama Uji : Menambah Data wisata</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data wisata</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih add wisata</li> <li>- Masukkan nama wisata</li> <li>- Masukkan gambar wisata</li> <li>- Masukkan lokasi wisata</li> <li>- Masukkan deskripsi wisata</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menambah data wisata</li> <li>- Jika gagal data tidak akan</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022

	bertambah			
3	<p>Nama Uji : Mengedit Data wisata</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data wisata</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pilih edit wisata yang di pilih</li> <li>- Edit nama wisata</li> <li>- Edit gambar wisata</li> <li>- Edit lokasi wisata</li> <li>- Edit deskripsi wisata</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menampilkan data wisata yang telah di edit</li> <li>- Jika gagal data tidak akan berubah</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
4	<p>Nama Uji : Menghapus Data wisata</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data wisata</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih data wisata yang akan dihapus</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menghapus data wisata yang telah dipilih</li> <li>- Jika gagal data tidak akan dihapus</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022

5	<p>Nama Uji : Menambah Data berita</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data berita</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih add berita</li> <li>- Masukkan judul berita</li> <li>- Masukkan gambar berita</li> <li>- Masukkan pengarang</li> <li>- Masukkan tanggal berita</li> <li>- Masukkan isi berita</li> <li>- Pilih status</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menambah data berita</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
6	<p>Nama Uji : Mengedit Data berita</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data berita</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih edit berita yang di pilih</li> <li>- Edit judul berita</li> <li>- Edit gambar berita</li> <li>- Edit pengarang</li> <li>- Edit tanggal berita</li> <li>- Edit isi berita</li> <li>- Pilih status</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menampilkan data berita yang telah di edit</li> <li>- Jika gagal data tidak akan berubah</li> </ul>			
7	<p>Nama Uji : Menghapus Data berita</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data berita</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih data berita yang akan dihapus</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menghapus data berita yang telah dipilih</li> <li>- Jika gagal data tidak akan dihapus</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
8	<p>Nama Uji : Menambah Data hotel</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data hotel</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih add hotel</li> <li>- Masukkan nama hotel</li> <li>- Masukkan lokasi hotel</li> <li>- Masukkan gambar hotel</li> <li>- Masukkan harga hotel</li> <li>- Masukkan deskripsi hotel</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 juli 2022

	menambah data hotel - Jika gagal data tidak akan bertambah			
9	<p>Nama Uji : Mengedit Data hotel</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data hotel</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih edit hotel yang di pilih</li> <li>- Edit nama hotel</li> <li>- Edit lokasi hotel</li> <li>- Edit gambar hotel</li> <li>- Edit harga hotel</li> <li>- Edit deskripsi hotel</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menampilkan data hotel yang telah di edit</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
10	<p>Nama Uji : Menghapus Data hotel</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data hotel</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih data hotel yang akan dihapus</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menghapus data hotel yang telah dipilih</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022



	- Jika gagal data tidak akan dihapus			
11	<p>Nama Uji : Menambah Data makanan</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data makanan</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih add makanan</li> <li>- Masukkan nama makanan</li> <li>- Masukkan gambar makanan</li> <li>- Masukkan harga makanan</li> <li>- Masukkan deskripsi makanan</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menambah data makanan</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
12	<p>Nama Uji : Mengedit Data makanan</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data makanan</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih edit makanan</li> <li>- Edit nama makanan</li> <li>- Edit gambar makanan</li> <li>- Edit harga makanan</li> <li>- Edit deskripsi makanan</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 juli 2022

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menampilkan data makanan yang telah di edit</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>			
13	<p>Nama Uji : Menghapus Data makanan</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data makanan</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih data makanan yang akan dihapus</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menghapus data makanan yang telah dipilih</li> <li>- Jika gagal data tidak akan dihapus</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
14	<p>Nama Uji : Menambah Data transportasi</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data transportasi</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih add transportasi</li> <li>- Masukkan jenis transportasi</li> <li>- Masukkan nama transportasi</li> <li>- Masukkan gambar makanan</li> <li>- Masukkan harga</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022

	<p>transportasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Masukkan deskripsi transportasi</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menambah data makanan</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>			
15	<p>Nama Uji : Mengedit Data transportasi</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data transportasi</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih edit transportasi</li> <li>- Edit jenis transportasi</li> <li>- Edit nama transportasi</li> <li>- Edit gambar makanan</li> <li>- Edit harga transportasi</li> <li>- Edit deskripsi transportasi</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menampilkan data transportasi yang telah di edit</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
16	<p>Nama Uji : Menghapus Data transportasi</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data transportasi</p>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022

	<p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih data transportasi yang akan dihapus</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menghapus data transportasi yang telah dipilih</li> <li>- Jika gagal data tidak akan dihapus</li> </ul>			
17	<p>Nama Uji : Menambah Data jadwal</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data transportasi</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih add jadwal</li> <li>- Masukkan jenis transportasi</li> <li>- Masukkan nama transportasi</li> <li>- Masukkan asal tujuan</li> <li>- Masukkan hari</li> <li>- Masukkan jam</li> <li>- Masukkan harga tiket</li> <li>- Masukkan pesanan</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menambah data jadwal</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
18	<p>Nama Uji : Mengedit Data jadwal</p>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022

	<p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data transportasi</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih edit jadwal</li> <li>- Edit jenis transportasi</li> <li>- Edit nama transportasi</li> <li>- Edit asal tujuan</li> <li>- Edit hari</li> <li>- Edit jam</li> <li>- Edit harga tiket</li> <li>- Edit pesanan</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menampilkan data jadwal yang telah di edit</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>			
19	<p>Nama Uji : Menghapus Data jadwal</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data jadwal</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih data jadwal yang akan dihapus</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menghapus data jadwal yang telah dipilih</li> <li>- Jika gagal data tidak akan dihapus</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022

20	<p>Nama Uji : Menambah Data gambar</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data gambar</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih add gambar</li> <li>- Masukkan gambar yang akan diunggah</li> <li>- pilih salah satu kategori sesuai gambar yang diunggah</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menambah data gambar sesuai kategori</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
21	<p>Nama Uji : Mengedit Data gambar</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data gambar</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih edit gambar</li> <li>- Edit gambar yang akan diunggah</li> <li>- pilih salah satu kategori sesuai gambar yang diunggah</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 juli 2022

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan mengubah data gambar sesuai kategori</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>			
22	<p>Nama Uji : Menghapus Data gambar</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data gambar</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih data gambar yang akan dihapus</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menghapus data gambar yang telah dipilih</li> <li>- Jika gagal data tidak akan dihapus</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
23	<p>Nama Uji : Menambah Data pengguna</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data pengguna</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih add pengguna</li> <li>- Masukkan username</li> <li>- Masukkan password</li> <li>- Masukkan nama</li> <li>- Pilih role</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menambah data pengguna</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>			
24	<p>Nama Uji : Mengedit Data pengguna</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data pengguna</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih edit pengguna yang di pilih</li> <li>- Edit username</li> <li>- Edit password</li> <li>- Edit nama</li> <li>- Pilih role</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan mengubah data pengguna</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
25	<p>Nama Uji : Menghapus Data pengguna</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data pengguna</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih data pengguna yang akan dihapus</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022



	<p>menghapus data pengguna yang telah dipilih</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika gagal data tidak akan dihapus</li> </ul>			
26	<p>Nama Uji : Menambah Data about</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data about</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih add about</li> <li>- Masukkan judul about</li> <li>- Masukkan isi about</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menambah data about</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
27	<p>Nama Uji : Mengedit Data about</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data about</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih edit about</li> <li>- Edit judul about</li> <li>- Edit isi about</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan mengubah data about</li> <li>- Jika gagal data tidak akan bertambah</li> </ul>	Berhasil	Baharuddin Yusuf	25 Juli 2022
28	<p>Nama Uji : Menghapus Data</p>	Berhasil	Baharuddin	25 juli 2022

about		Yusuf	
<p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman data about</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih data about yang akan dihapus</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan menghapus data about yang telah dipilih</li> <li>- Jika gagal data tidak akan dihapus</li> </ul>			

Tabel 5.5 Hasil Uji UAT User Pengguna

Hasil uji UAT				
no	Use case	Berhasil/ Gagal	Diuji oleh	Tanggal test
1	<p>Nama Uji : Login user pengguna</p> <p>Deskripsi Pengujian : Verifikasi hak akses oleh pengguna terdaftar</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Masukkan username</li> <li>- Masukkan password</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil akan menampilkan halaman utama aplikasi sebagai user pengguna</li> </ul>	Berhasil	Ariya Valentino Dias	25 Juli 2022

	- Jika gagal, maka akan mengisi ulang form login			
2	<p>Nama Uji : Register user</p> <p>Deskripsi Pengujian : Mendaftarkan user pengguna</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pilih add register a new membership</li> <li>- Masukkan nama</li> <li>- Masukkan username</li> <li>- Masukkan password</li> <li>- Masukkan confirm password</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil system akan menampilkan halaman login</li> <li>- Jika gagal, maka akan mengisi ulang form register</li> </ul>	Berhasil	Ariya Valentino Dias	25 Juli 2022
	<p>Nama Uji : Menulis berita</p> <p>Deskripsi Pengujian : Masuk ke menu halaman berita</p> <p>Kasus Uji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Login sebagai User pengguna</li> <li>- Pilih tulis berita</li> <li>- Masukkan Judul berita</li> <li>- Masukkan pengarang</li> <li>- Masukkan gambar</li> <li>- Masukkan isi berita</li> </ul> <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika berhasil sistem akan</li> </ul>	Berhasil	Ariya Valentino Dias	25 Juli 2022

	menyimpan data yang diinput pengguna ke database - Jika gagal data tidak tersimpan di database			
--	---	--	--	--



## BIODATA PENULIS



Baharuddin Yusuf, dilahirkan di Gresik pada tanggal 9 Juni 1996 sebagai anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Ahmad Baidawi dan Sayati'ah. Saat ini penulis bertempat tinggal Gresik Jawa Timur tepatnya di desa Randuagung kecamatan Kebomas RT 1 RW 7. Pendidikan pertama penulis di SDN Randuagung 3 dan Pendidikan terakhir di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik dan tamat pada tahun 2015. Di tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan S1 di Universitas Internasional Semen Indonesia di Fakultas Teknologi Industri dan Kreatif jurusan Informatika. Sempat tidak melanjutkan kuliah karena keterbatasan biaya. Tapi karena dorongan dari orang tua dan dosen penulis melanjutkan perkuliahannya sampai akhirnya penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan syukur yang sebesar-besarnya atas terselesainya skripsi yang berjudul **“Pembangunan Website Profil Pulau Bawean Berdasarkan Evaluasi Kebutuhan Pengguna Dengan Menggunakan Design Thinking”**.