

BAVIT (BANDUNG VISIT TRAVEL) : APLIKASI PARIWISATA MODUL MANAJEMEN KONTEN DAN EVENT WISATA

BAVIT (BANDUNG VISIT TRAVEL) : APPLICATION OF TOURISM MODULE CONTENT MANAGEMENT AND TOURISM EVENT

Putri Aulianti Maulida Rumi¹, Inne Gartina Husein, S.Kom., M.T.², Siska Komala Sari, S.T.,
M.T.³

^{1,2,3}Prodi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

¹putriaulianti@student.telkomuniversity.ac.id, ²inne@tass.telkomuniversity.ac.id,

³siska@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Proyek Akhir ini bertujuan untuk membuat aplikasi mengenai manajemen konten dan *event* wisata yang ada di Kota Bandung. Aplikasi ini dibuat karena banyak sekali *event* wisata yang belum banyak diketahui oleh masyarakat umum, sebab itu dibangunlah aplikasi ini sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat luas mengenai *event* wisata di Kota Bandung. Pengembangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *tools editor Sublime*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu wisatawan dalam memperoleh informasi dan menyampaikan pendapat terkait *event* dan festival yang ada.

Kata kunci : Event, Pariwisata

Abstract

This final project aims to make applications regarding content management and tourism events in the city of Bandung. This application was made because there are so many tourist events that are not widely known by the general public, therefore this application was built as a medium for delivering information to the wider community about tourist events in the city of Bandung. This application development uses the PHP programming language and Sublime editor tools. With this application, it is hoped that it can assist tourists in obtaining information and conveying opinions regarding existing events and festivals.

Keywords: Event, Tourism

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Bandung merupakan kota metropolitan yang terletak di wilayah Jawa Barat. Kota ini memiliki julukan *Paris Van Java* dan Kota Kembang. Bandung bukan hanya kota yang menjadi rumah bagi jutaan warganya tapi juga menjadi kota yang kaya akan wisata bagi para pendatang. Sejak dahulu Bandung terkenal akan keindahannya. Kota yang dikelilingi oleh pegunungan ini memang dikenal memiliki berbagai hal menarik yang dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan mulai dari tempat rekreasi hingga *event-event* bisa ditemukan di Kota Bandung.

Sejalan dengan peningkatan sektor pariwisata, maka upaya-upaya untuk mempromosikan wisata-wisata di Bandung pun semakin gencar dilakukan, salah satunya dengan lebih memperkenalkan *event* wisata

yang ada di Kota Kembang ini. *Event* wisata sangat beragam dan memiliki keunikan masing-masing. Dengan memperkenalkan *event* wisata kepada khalayak luas, maka perekonomian di daerah pun dapat meningkat.

Oleh sebab itu untuk lebih memperkenalkan kebudayaan dan keindahan Kota Bandung dan mendorong minat masyarakat untuk mendatangi perayaan *event* wisata, diperlukan media yang dapat mengoptimalkan penyampaian informasi kepada masyarakat luas. Maka dari itu dibangunlah sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat untuk menemukan informasi tersebut, yakni dengan menggunakan aplikasi BaViT (Bandung Visit Travel) Aplikasi Generator Konten Pariwisata Modul Manajemen dan *Event* Wisata.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pariwisata di Bandung dan memberikan informasi kepada masyarakat mengenai *event-event* wisata, serta dapat memfasilitasi masyarakat dalam mempromosikan *event* yang ada.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengelola data *event-event* wisata berbasis komputer?
2. Bagaimana cara menginformasikan *event-event* wisata yang ada di Bandung?
3. Bagaimana cara memfasilitasi penyampaian informasi dan pendapat dari masyarakat mengenai *event* wisata?

1.3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dibuat, maka dibuatlah tujuan dari proyek akhir ini yaitu :

1. Membangun aplikasi *event* wisata yang memudahkan pengelolaan konten *event* berbasis komputer.
2. Membangun aplikasi yang dapat menginformasikan *event-event* pariwisata yang ada di Bandung.
3. Membangun aplikasi yang dapat menjadi portal informasi dan penyampaian pendapat terkait suatu *event*.

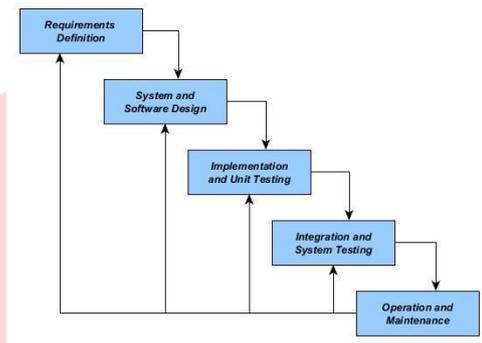
1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dari dari proyek akhir ini adalah :

1. Modul ini hanya berbasis *website*,
2. Modul ini tidak menggunakan fitur *Google Map*.

1.5. Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah model *System Development Life Cycle (SDLC)* tipe *Waterfall*, dikarenakan model ini merupakan model pembangunan perangkat lunak yang dibuat secara terstruktur, yang dinilai lebih sederhana dan cocok untuk aplikasi yang akan dibangun [1]. Adapun tahap-tahap pengembangan perangkat lunak model *Waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

Berdasarkan gambar tersebut, hal-hal yang harus dilakukan adalah :

1. *Requirements Definition*

Requirements Definition adalah tahapan penetapan fitur. Pada tahap ini dilakukan observasi melalui internet dan menyebarkan kuesioner kepada target pengguna yaitu masyarakat. Pemodelan bisnis yang berjalan menggunakan *Business Process Model and Notation (BPMN)*.

2. *System and Software Design*

System and Software Design adalah proses pembuatan rancangan sistem. Pada tahap ini menggambarkan sistem usulan aplikasi menggunakan *Business Process Model and Notation (BPMN)* menggunakan model sistem yang akan dibangun menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* yang terdiri dari *Usecase diagram*, *Scenario Usecase*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*, menggambarkan perancangan Basis Data dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, Skema Relasi serta *Class Diagram*.

3. *Implementation and Unit Testing*

Adalah proses pembuatan kode yang akan direalisasikan. Dalam tahap ini pengkodean dilakukan dengan menggunakan Bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor (PHP)* dan *Javascript*, *Framework CodeIgniter (CI)* dan *MySQL* sebagai sistem manajemen basis data. Sedangkan pengujian dilakukan menggunakan metode *BlackBox Testing* dan *User Acceptance Test (UAT)*.

4. *Integration and System Testing*
Merupakan tahap penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian, ini dilakukan untuk mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak [2].
5. *Operation and Maintenance*
Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru [2].

2. Tujuan utamanya untuk memperingati atau memamerkan tema tertentu.
3. Diselenggarakan dalam jangka waktu setahun atau kurang.
4. Ada acara pembukaan dan penutupan.
5. Struktur organisasi yang dibentuk tidak permanen.
6. Program acara terdiri dari beberapa aktivitas.
7. Seluruh aktivitas diselenggarakan pada tempat dan lokasi yang sama dalam satu wilayah.

Event wisata diselenggarakan di tiap-tiap daerah yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Setiap daerah pun pasti mempunyai event wisata yang berbeda-beda, tergantung kebudayaan dan ketentuan daerah setempat [5].

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Pariwisata

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata disebutkan bahwa pariwisata adalah keseluruhan kegiatan pemerintah, dunia usaha dan masyarakat untuk mengatur, mengurus dan melayani kebutuhan wisatawan [3]. Adapun penjelasan menurut ahli Richard Sihite berpendapat bahwa pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan orang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain meninggalkan tempatnya semula, dengan suatu perencanaan dan dengan maksud bukan untuk atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamayaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam [4].

2.2. Event Wisata

Event adalah fenomena yang muncul dari kesempatan non rutin yang memiliki *leisure*, kebudayaan, personal atau sasaran dari organisasi di pisahkan dari aktivitas normal untuk kehidupan sehari-hari, dimana tujuannya adalah untuk memberikan penerangan, merayakan, menghibur atau menantang pengalaman [5].

Menurut Getz (1991), dalam bukunya "*Festivals, Special Event and Tourism*", memberikan gambaran mengenai *Event* Pariwisata, adapun karakteristik *Event* Pariwisata adalah sebagai berikut:

1. Terbuka untuk umum.

2.3. Artikel

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), artikel istilah untuk disebut sebagai karya tulis lengkap, misalnya laporan berita atau esai di majalah, surat kabar, dan sebagainya. Dalam ilmu jurnalistik, artikel adalah salah satu bentuk tulisan nonfiksi berisi fakta dan data yang disertai sedikit analisis dan opini [6].

2.4. Pengelolaan Konten

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik [7]. Pengelolaan konten dilakukan agar informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak luas secara efektif dan efisien.

2.5. Tools Pemodelan yang Digunakan

Pemodelan yang digunakan untuk memodelkan Aplikasi Generator Konten Pariwisata Modul Manajemen Konten dan Event Wisata adalah sebagai berikut :

2.5.1. Use Case Diagram

Use case diagram adalah pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat. *Usecase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat [8].

2.5.2. Business Process Model and Notation (BPMN)

BPMN merupakan teknik yang memungkinkan semua pihak yang terlibat

dalam proses berkomunikasi secara jelas, benar dan efisien. Dengan cara ini, *BPMN* mendefinisikan notasi dan semantik *Business Process Diagram (BPD)*. *BPD* adalah diagram berdasarkan teknik 'Flowchart', yang dirancang untuk menyajikan urutan grafis dari semua kegiatan yang terjadi selama proses [9].

2.5.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan gambaran grafis dari suatu model data yang menyertakan deskripsi detail dari seluruh entitas (*entity*), hubungan (*relationship*), dan batasan (*constraint*) untuk memenuhi kebutuhan sistem analisis dalam menyelesaikan pengembangan sebuah sistem [10].

2.6. Tools Pembangunan Aplikasi

Perangkat yang digunakan untuk membangun Aplikasi Generator Konten Pariwisata Modul Manajemen Konten dan Event Wisata adalah sebagai berikut :

2.6.1. Bahasa Pemrograman

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. *PHP* merupakan script yang terintegrasi dengan *HTML* dan berada pada *server (server side HTML embedded scripting)*. *PHP* adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru atau *up to date*. Semua *Script PHP* dieksekusi pada *server* dimana *script* tersebut dijalankan [11].

CodeIgniter adalah sebuah *framework PHP* yang dirancang untuk menjadi sebuah *web framework* yang ringan dan mudah digunakan. Tujuannya yaitu membuat pengembangan proyek menjadi lebih cepat dibandingkan dengan menulis kode dari awal. *CodeIgniter* menggunakan kaidah *MVC (Model-View-Controller)* yang memisahkan bagian *logic* dan *presentation* dari aplikasi yang akan dibangun [12].

2.6.2. Database (MySQL)

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* atau yang dikenal dengan *DBMS (Database Management System)*, *database* ini *multithread, multiuser* [13].

2.6.3. Text Editor

Text editor yang digunakan yakni *Sublime*. *Sublime Text* merupakan perangkat lunak *text editor* yang digunakan untuk membuat atau mengubah suatu aplikasi. *Sublime Text* mempunyai fitur *plugin* tambahan yang memudahkan *programmer*. Selain itu, *Sublime Text* juga memiliki *desain simple* dan keren menjadikan *Sublime Text* terkesan elegan untuk sebuah *syntax editor*. Selain ringan, *IDE* ini memiliki kecepatan proses simpan dan buka *file*. Tidak heran kalau *IDE* ini paling banyak digunakan terutama di kalangan *programmer berbasis web*.

2.7. Pengujian

Metode pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi menggunakan metode *Black box testing*. Pengujian perangkat lunak pada *Black box testing* adalah pengujian yang hanya memeriksa pada bagian fungsionalitas sistem saja, mengevaluasi dari luarnya dan hanya mengetahui *input* dan *output* pada aplikasinya. Pengujian aplikasi menggunakan *black box testing* tidak dilakukan dengan mendetail sampai pada *codingan* sistem. [14]

3. Analisis dan Perancangan

3.1. Analisis

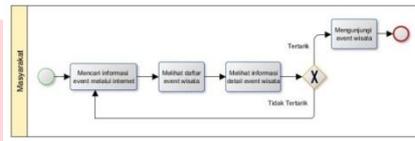
Analisis yang dimaksudkan pada bagian ini yaitu penjelasan atau gambaran sistem dan penjelasan proses bisnis berjalan menggunakan *BPMN* serta penjelasan atau gambaran sistem usulan menggunakan *BPMN*.

3.1.1. Gambaran Sistem Saat Ini

Gambaran sistem yang berjalan saat ini adalah pengguna dapat melihat informasi mengenai *event* melalui aplikasi penyediaan informasi maupun artikel-artikel yang ada *internet* dan sosial media. Melalui aplikasi *event* tersebut masyarakat dapat melihat daftar-daftar *event* yang akan diselenggarakan.

3.1.1.1. Proses Bisnis Berjalan Menggunakan BPMN

1. Proses Mencari Informasi *Event* Wisata



Gambar 3. 1 BPMN As-is Mencari Event

Proses ini dilakukan oleh pengguna yaitu masyarakat. Pada pencarian informasi *event* wisata terdapat beberapa aktivitas, diantaranya sebagai berikut :

- Masyarakat mencari informasi *event* wisata melalui internet.
- Setelah itu, masyarakat akan mendapatkan informasi tersebut dan melihat daftar-daftar *event* wisata yang akan digelar.
- Selanjutnya, masyarakat akan melihat informasi lebih detail mengenai *event* yang diinginkan. Informasi detail yang dimaksud seperti tanggal penyelenggaraan dan alamat dari *event* yang akan digelar.
- Jika masyarakat merasa tertarik, maka nantinya masyarakat akan mengunjungi *event* wisata tersebut.
- Sebaliknya, jika masyarakat tidak tertarik dengan informasi *event* tersebut, maka masyarakat akan mencari informasi *event* wisata lain untuk dikunjungi.

3.1.2. Gambaran Sistem Usulan

Pada bagian ini, akan dijelaskan gambaran umum dari sistem usulan dan gambaran sistem menggunakan *BPMN* (*Business Process Model and Notation*).

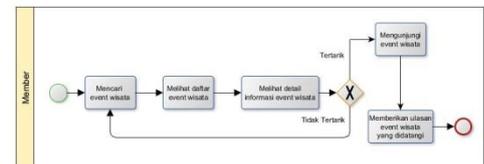
3.1.2.1. Gambaran Umum Sistem Usulan

Aplikasi Generator Konten Pariwisata Modul Manajemen Konten dan *Event* Wisata yang berjalan saat ini memiliki dua proses utama yaitu menampilkan informasi *event* yang diajukan oleh pengguna dan menampilkan artikel seputar *event* wisata. Aplikasi ini memberikan informasi *event* yang ada di Kota Bandung. Aplikasi

digunakan oleh *admin* dan masyarakat. Masyarakat bisa mengakses aplikasi untuk melihat informasi mengenai *event-event* dan artikel-artikel pariwisata yang ada di Bandung. Masyarakat juga dapat mengajukan *event* jika melakukan registrasi lebih dulu agar terdaftar sebagai *member*. Dalam proses pengajuan *event*, *member* memasukkan data-data yang diperlukan. Selanjutnya tinggal menunggu verifikasi dari pihak *admin*. *Admin* dapat mengelola artikel dan memberikan verifikasi untuk *event* yang sudah diajukan oleh masyarakat.

3.1.2.2. Proses Bisnis Usulan Menggunakan BPMN

1. Proses Bisnis Mencari Informasi Event



Gambar 3. 2 BPMN To Be Mencari Event

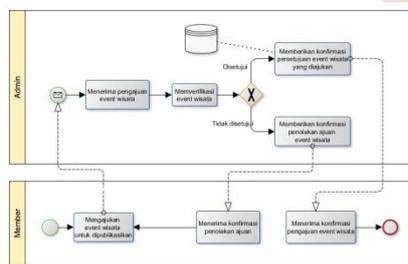
Proses ini dilakukan oleh pengguna yaitu *member* dan masyarakat, tetapi masyarakat tidak dapat memberikan ulasan jika ia tidak mendaftar/melakukan registrasi lebih dulu untuk menjadi *member*, sehingga masyarakat hanya dapat melihat informasi *event* tanpa memberikan ulasannya. Pada proses mencari informasi *event* terdapat beberapa aktivitas, diantaranya sebagai berikut :

- Member* membuka aplikasi BaViT, dan mencari informasi *event* wisata.
- Setelah itu, *member* dapat melihat daftar-daftar *event* wisata yang akan diselenggarakan.
- Kemudian, *member* dapat melihat informasi detail mengenai *event* yang ingin dikunjungi. Informasinya berupa tanggal pelaksanaan, lokasi penyelenggaraan, informasi kontak, serta deskripsi ataupun informasi lainnya mengenai *event*.

- d. Jika *member* tertarik akan *event* tersebut, maka masyarakat dapat mengunjungi *event* tersebut juga dapat memberi ulasan atas *event* yang sudah dikunjungi.
- e. Jika *member* tidak tertarik akan informasi *event* yang disajikan, *member* dapat mencari informasi *event* wisata lainnya.

- h. *Member* akan menerima hasil konfirmasi penolakan tersebut dan *member* dapat mengajukan ulang *event* untuk dipublikasikan.

2. Proses Bisnis Pengajuan Event Wisata



Gambar 3. 3 BPMN To be Pengajuan Event

Proses ini dilakukan oleh dua pengguna yaitu *Admin* dan *Member*. Proses pengajuan event wisata ini terdiri dari :

- a. Proses dimulai dari *member* mengajukan *event* wisata untuk dipublikasikan. Pengajuan dilakukan dengan mengisi *form*.
- b. Kemudian, *admin* akan mendapatkan notifikasi atau pemberitahuan mengenai pengajuan yang masuk.
- c. *Admin* menerima pengajuan event wisata tersebut.
- d. Lalu, *admin* akan memverifikasi informasi *event* yang diajukan oleh *member* tersebut.
- e. Jika disetujui, maka data-data tersebut akan masuk ke dalam *database* dan dipublikasikan.
- f. Lalu, *member* menerima konfirmasi bahwa *event* telah disetujui.
- g. Jika tidak disetujui, maka *admin* akan memberikan

3.2. Perancangan

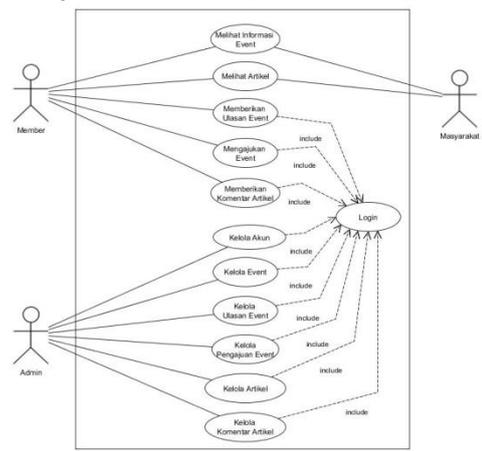
Perancangan dilakukan untuk membuat suatu gambaran proses dari aplikasi yang akan dibangun agar terstruktur dengan baik. Pada bagian ini perancangan yang dilakukan meliputi Pemodelan Aplikasi Berbasis Objek dan Perancangan Basis Data.

3.2.1. Model Aplikasi Berbasis Objek

Berikut ini adalah perancangan aplikasi menggunakan pemodelan aplikasi berbasis objek.

3.2.1.1. Use Case Diagram

Berikut ini merupakan gambaran dari Use Case Diagram untuk aplikasi pariwisata manajemen konten dan *event* wisata.



Gambar 3. 4 Use Case Diagram

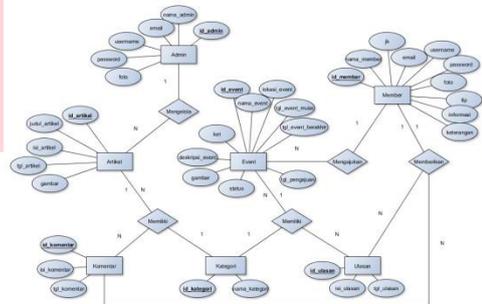
Berdasarkan gambar 3.4 terdapat tiga aktor yaitu *admin*, *member* dan masyarakat. *Member* dan *admin* diharuskan untuk melakukan *Login* setiap hendak menggunakan aplikasi karena beberapa fitur hanya bisa diakses jika memiliki akun. Semua kegiatan pengelolaan hanya bisa dilakukan oleh *admin* sedangkan masyarakat dan *member* hanya bisa melihat dan menggunakan aplikasi dari data yang sudah dimasukkan oleh *admin*.

3.2.2. Perancangan Basis Data

Berikut ini merupakan perancangan basis data yang terdiri dari Perancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*), Skema Relasi dan Struktur Tabel.

3.2.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut ini merupakan gambaran dari Entity Relationship Diagram (ERD) untuk aplikasi pariwisata modul manajemen konten dan event wisata.

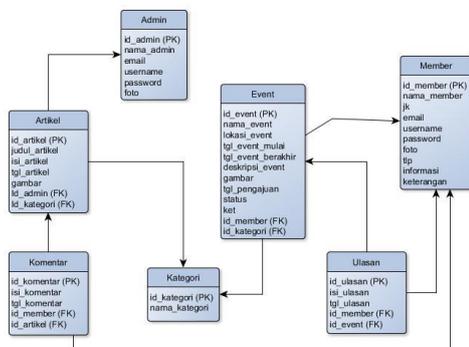


Gambar 3. 5 Perancangan ERD

Pada gambar merupakan gambar ERD (Entity Relationship Diagram) dari aplikasi ini. Di dalamnya terdapat tujuh entitas yaitu Admin, Member, Event, Kategori, Ulasan, Artikel, dan Komentar. Masing-masing dari setiap entitas memiliki atribut masing-masing.

3.2.2.2. Skema Relasi

Berikut ini merupakan gambaran dari Skema Relasi untuk aplikasi pariwisata modul manajemen konten dan event wisata.



Gambar 3. 6 Skema Relasi

4. Implementasi dan Pengujian

4.1. Implementasi

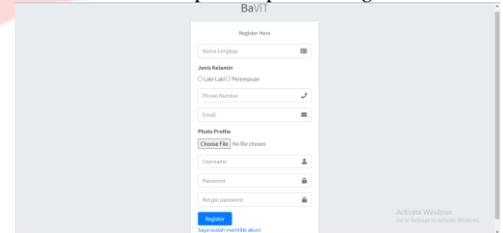
Pada tahap ini, rancangan telah berbentuk aplikasi website. Berikut adalah implementasi fitur dari aplikasi pariwisata modul manajemen konten dan event wisata pada antar muka pengguna admin, masyarakat dan member:

1. Tampilan Login dan Register
Halaman Login ditujukan untuk user member dan user admin. Pengguna harus mengisi data username dan password yang sudah

terdaftar. Sedangkan halaman register ditujukan untuk user masyarakat yang ingin membuat akun dan menjadi member dengan mengisi data-data yang diminta.

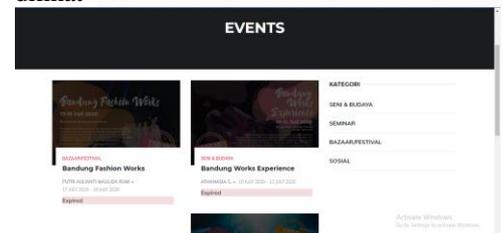


Gambar 4. 1 Tampilan Aplikasi Login



Gambar 4. 2 Tampilan Register

2. Tampilan Daftar Event pada Pengguna Masyarakat dan Member
Halaman ini menampilkan daftar-daftar event yang ada. Di sini masyarakat maupun member dapat memilih event mana yang akan dilihat

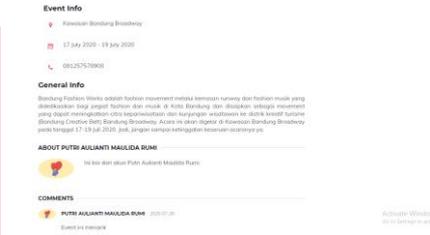


Gambar 4. 3 Tampilan Daftar Event Pengguna

3. Tampilan Detail Event
Halaman ini menampilkan informasi dari sebuah event yang telah dipilih sebelumnya untuk dilihat. Beberapa informasi yang ditampilkan antara lain berupa Foto, Nama Event, Tanggal, dan Deskripsi dari event tersebut.

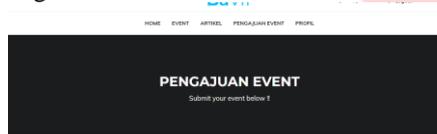


Gambar 4. 4 Tampilan Detail Event Pengguna

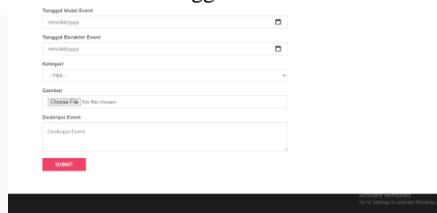


Gambar 4. 5 Tampilan Detail Event Pengguna(2)

- 4. Tampilan Pengajuan Event
Halaman ini menampilkan form untuk mengajukan sebuah event bagi member.

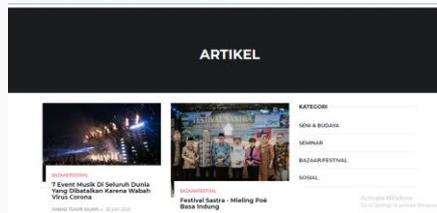


Gambar 4. 6 Tampilan Pengajuan Event Pengguna



Gambar 4. 7 Tampilan Pengajuan Event Pengguna (2)

- 5. Tampilan Daftar Artikel
Halaman ini menampilkan daftar-daftar artikel bagi masyarakat dan member.



Gambar 4. 8 Tampilan Daftar Artikel Pengguna

- 6. Tampilan Detail Artikel
Halaman ini menampilkan detail informasi dari artikel yang dipilih oleh masyarakat atau member untuk dilihat. Informasi yang ditampilkan antara lain Judul, Tanggal, dan Isi dari konten artikel.



Gambar 4. 9 Tampilan Detail Artikel Pengguna



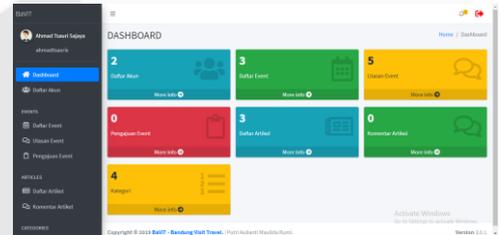
Gambar 4. 10 Tampilan Detail Artikel Pengguna (2)

- 7. Tampilan Profil
Halaman ini menampilkan informasi profil dari akun member yang login. Di sini member juga dapat mengubah beberapa data pribadinya dan melihat history dari event-event yang pernah diajukan sebelumnya.



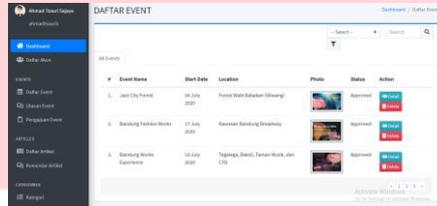
Gambar 4. 11 Tampilan Profil

- 8. Tampilan Dashboard Admin
Halaman ini merupakan tampilan dari dashboard admin. Halaman ini menampilkan informasi jumlah data yang dimiliki masing-masing fitur, seperti jumlah event yang ada, jumlah pengajuan, maupun jumlah artikel.



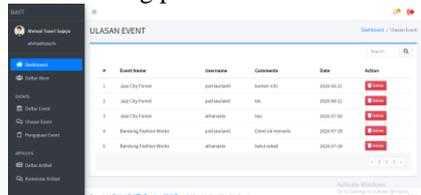
Gambar 4. 12 Tampilan Dashboard Admin

9. Tampilan Daftar *Event Admin*
Halaman ini menampilkan data-data dari setiap *event* yang ada. Di halaman ini *admin* juga dapat melihat detail *event* dan menghapus *event*.



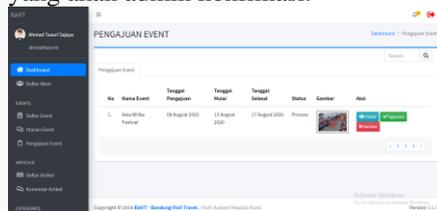
Gambar 4. 13 Tampilan Daftar *Event Admin*

10. Tampilan Ulasan *Event Admin*
Halaman ini menampilkan ulasan-ulasan dari suatu *event* yang diberikan oleh member. *Admin* dapat menghapus ulasan yang dirasa kurang pantas.



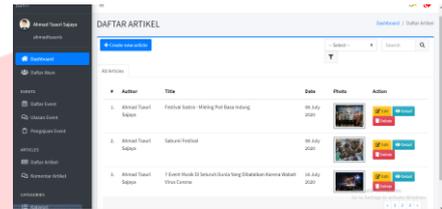
Gambar 4. 14 Tampilan Ulasan *Event Admin*

11. Tampilan Pengajuan *Event Admin*
Halaman ini menampilkan ajuan *event* yang masuk dari member yang akan admin konfirmasi.



Gambar 4. 15 Tampilan Pengajuan *Event Admin*

12. Tampilan Daftar Artikel *Admin*
Halaman ini menampilkan data-data artikel yang ada. Di sini *admin* dapat membuat artikel baru, melihat detail artikel, mengubah isi artikel dan menghapus artikel tersebut.



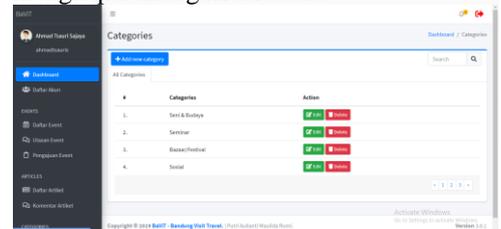
Gambar 4. 16 Tampilan Daftar Artikel *Admin*

13. Tampilan Komentar Artikel *Admin*
Halaman ini menampilkan komentar-komentar dari *member* terhadap suatu artikel. Dikarenakan belum adanya komentar pada artikel maka tampilan “Hasil tidak ditemukan” muncul di halaman terkait.



Gambar 4. 17 Tampilan Komentar Artikel *Admin*

14. Tampilan Kategori
Halaman ini menampilkan kategori-kategori dari *event* dan artikel yang ada. *Admin* dapat menambahkan kategori baru, mengubah dan menghapus kategori tersebut.



Gambar 4. 18 Tampilan Kategori

4.2. Pengujian

Pada tahap pengujian ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian aplikasi dengan tujuan awal pembuatan aplikasi dan memastikan semua fungsionalitas sudah berjalan dengan sesuai.

4.2.1. Kesimpulan Pengujian

Berdasarkan pengujian *blackbox* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari aplikasi pariwisata modul manajemen konten dan *event* wisata ini telah terpenuhi. Dengan adanya aplikasi ini dapat memfasilitasi masyarakat untuk

menginformasikan mengenai *event* lebih luas lagi.

5. Kesimpulan

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian, kesimpulan dari aplikasi pariwisata modul manajemen konten dan *event* wisata ini adalah sebagai berikut.

1. Menginformasikan kepada khalayak luas mengenai *event* yang ada di daerah Bandung.
2. Menyediakan wadah bagi masyarakat untuk menginformasikan *event* dalam aplikasi dengan fitur pengajuan aplikasi.

5.2. Saran

Adapun saran yang harus ditambahkan untuk aplikasi pariwisata modul manajemen konten dan *event* wisata ini adalah aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambah fitur-fitur yang lebih jauh kompleks, misalnya adanya aktivasi *user via email* dan *record login* untuk setiap *user*.

Daftar Pustaka:

- [1] Ian Sommerville, *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta, Indonesia: Erlangga, 2011.
- [2] Yurindra, *Software Engineering*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish, 2017.
- [3] Shofwan Hanief and Dian Pramana, *Pengembangan Bisnis Pariwisata dengan Media Sistem Informasi*, Erang, Ed. Yogyakarta, Indonesia: ANDI, 2018.
- [4] Kariza Devia Gantini, "Pengaruh Revitalisasi Produk Wisata Terhadap Preferensi Mengunjungi Lembah Bougenville Resort," *Tourism and Hospitality Essentials (THE) Journal*, vol. II, p. 387, 2012.
- [5] Ni Made Eka Mahadewi, "Atraksi, Produk Wisata, dan Event Wisata dari Teori ke Praktik," *Jurnal Perhotelan dan Pariwisata*, vol. II, p. 4, Agustus 2012.
- [6] Rahardi, *Panduan Lengkap Menulis Artikel, Feature dan Esai*, Adriani Kamsyah, Ed. Depok, Indonesia: Kawan Pustaka, 2006.
- [7] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016) KBBI Daring. [Online]. kbbi.kemendikbud.go.id/entri/Konten
- [8] Charles Soetyono Iskandar, Samrius Upa', and Margaret Iskandar, *Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) Berbasis Technopreneurship*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish, 2019.
- [9] Maniah and Dini Hamidin, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi: Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish, 2017.
- [10] Uus Rusmawan, *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Jakarta, Indonesia: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- [11] Anhar, *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta, Indonesia: Mediakita, 2010.
- [12] Balai Jaringan Informasi dan Komunikasi (BJIK). BPPT Balai Jaringan Informasi dan Komunikasi. [Online]. <https://www.ipteknet.go.id/berkenalan-dengan-codeigniter/>
- [13] Bunafit Nugroho, *Membuat Aplikasi Database dengan Java, MySQL dan Netbeans*. Jakarta, Indonesia: Elex Media Komputindo, 2010.

- [14] Yuwanda Fajar Apriyanda, Muhammad Barja Sanjaya, and Suryatiningsih, "Sistem Informasi Penyedia Info Bandara dan Wisata Berbasis Website dan Web Servis," *eProceedings of Applied Science* 5.3, 2019.