

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERJALANAN WISATA ALAM DAN KOMUNITAS BERBASIS WEBSITE

Hansen Junaidi <sup>1)</sup> Zyad rusdi <sup>2)</sup>

<sup>1)2)</sup> Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanaraga  
Jl. Letjen S Parman no 1, Jakarta 11440 Indonesia

<sup>1)</sup> email : [hansen.825190032@stu.untar.ac.id](mailto:hansen.825190032@stu.untar.ac.id), <sup>2)</sup> email : [zyadr@fti.untar.ac.id](mailto:zyadr@fti.untar.ac.id)

## ABSTRACT

*Indonesia is a country that has a tourist attraction and is a tourist destination. Open trips are a trending vacation style, open trips are often also called combined trips. Community natural tourism or community-based nature tourism is a group or association of people who travel. The number of open trip fraud cases makes us have to be careful in looking for open trip events. The application of an open trip event information system and a website-based natural tourism community is an effort to promote trusted open trip events to tourists. This website provides information about open trip events and also community-based nature tourism in Indonesia and educational articles when traveling on open trips. All of this is provided so that the names of tourist destinations are more widely known and encourage interest in domestic tourism. This application provides information on domestic community-based natural and natural tourism trips and payments that are still manual. In developing this website using HTML, CSS, Laravel framework, Bootstrap, and for the database using MySQL.*

## Key words

*MySQL, Open trip, Tourist Destination, Website.*

## 1. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki daya tarik wisata dan menjadi tujuan destinasi wisata. Perjalanan wisata alam seperti open trip menjadi gaya liburan yang lagi tren. Tren ini semakin berkembang mengikuti gaya hidup manusia yang sudah menjadikan liburan sebagai salah satu kebutuhan utama. *Open trip* sering juga disebut dengan *trip* gabungan karena para peserta *open trip* biasanya tidak saling kenal dikarenakan paket ini terbuka untuk umum. *open trip* sering juga disebut dengan *trip* gabungan. *Open trip* tidak menyediakan tiket, namun menyediakan paket yang diselenggarakan pihak agen travel atau penyelenggara [1].

Komunitas pecinta alam atau wisata alam berbasis komunitas merupakan sebuah kelompok atau perkumpulan orang yang melakukan perjalanan wisata. Komunitas pecinta alam pada awalnya bermunculan pada tahun 50an, namun nama pecinta alam pertama kali mulai terbentuk pada tanggal 18 Oktober 1953 oleh Awibowo.

Pada tahun tersebut juga Perkumpulan Pecinta Alam (PPA) terbentuk. Komunitas pecinta alam tersebut dibentuk dengan maksud untuk melakukan perjalanan wisata alam Bersama dan melestarikan alam serta mewadahi hobi positif anak muda dan terlepas dari hal-hal negatif [5]. Tujuan berdirinya kelompok ini adalah untuk melestarikan, meluaskan dan meningkatkan kecintaan terhadap alam seisinya didalam.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat merupakan faktor yang paling menentukan untuk dapat bersaing disegala bidang. Kecepatan memperoleh informasi adalah kunci untuk kemajuan suatu bisnis dan informasi yang berkualitas harus akurat tepat waktu, dan jelas. Dengan adanya jaringan internet maupun *website* dengan sendirinya akan memberi kemudahan bagi penggunanya untuk memperoleh informasi dengan cepat. Banyaknya kasus penipuan *event open trip* oleh oknum *open trip* abal-abal yang tidak bertanggung jawab dan merugikan wisatawan serta mencoreng nama destinasi wisata membuat kita harus teliti dalam mencari *event open trip*.

*Website* sistem informasi *event open trip* dan komunitas wisata alam merupakan *website* yang dibuat untuk memudahkan para *agent travel* untuk mempromosikan *event open trip* yang selenggarakan *agent* tersebut. *Website* ini juga menyediakan informasi komunitas pecinta wisata alam yang terpercaya kepada masyarakat terutama bagi para pecinta wisata alam.

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan mengumpulkan berbagai referensi atau literatur yang berkaitan dengan penelitian. Referensi dalam kajian literatur diperoleh dari penelitian atau konsep yang sebelumnya telah diselesaikan. Referensi dapat berupa jurnal. Sedangkan metode pengembangan untuk aplikasi sistem informasi yang digunakan adalah metode *waterfall* dan *user acceptance test* dengan *score* 77 artinya *website* tersebut sudah berfungsi dengan baik dan semestinya.

## 2. Dasar Teori

Dalam melakukan perancangan sistem, diperlukan dasar-dasar teori sebagai acuan dan panduan dalam perancangan ini.

## 2.1 Metode Pengembangan *Waterfall*

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial [4]. Metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1. Metode *waterfall* memiliki tahapan sebagai berikut:

### 1. *Analysis*

Tahapan pertama pada pengembangan sistem ini adalah analisis kebutuhan, analisis dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk pengembangan perangkat lunak yang harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap analisis kebutuhan pengguna ini yaitu meliputi survei, dan pengamatan.

### 2. *Design*

Tahapan desain, tahapan desain digambarkan berupa tampilan dari proses yang dapat dilakukan oleh sistem yang dikembangkan. Tampilan yang direncanakan mengikuti hasil dari analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Tahapan ini memberikan gambaran bagaimana tampilan dari sistem serta bagaimana kerja dari sistem tersebut. Perancangan yg dihasilkan ini terdiri dari perancangan UML, perancangan basis data, perancangan *interface*.

### 3. *Implementation*

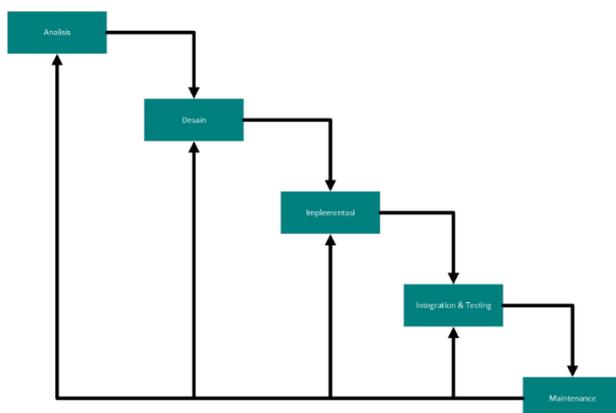
Pada tahapan coding menggunakan Bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, JavaScript, *Framework* Laravel dan Bootstrap dengan menggunakan aplikasi visual studio code dan pengolahan basis data menggunakan MySQL.

### 4. *Integration & System Testing*

Tahapan pengujian, yaitu melakukan implementasi pengujian sistem untuk memastikan bahwa sistem yang telah dibangun sudah sesuai dan dapat berjalan sesuai dengan analisa dan perancangan tanpa ada kesalahan.

### 5. *Maintenance*

Pada tahap ini perangkat lunak yang telah jadi sudah di jalankan dan dilakukan pemeliharaan, termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang terjadi. Peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru dan perbaikan.



Gambar 1 Metode *Waterfall*

## 2.2 *Unified Modeling Language (UML)*

*Unified Modeling Language* atau yang biasa dikenal dengan sebutan UML, merupakan salah satu metode dalam teknik rekayasa perangkat lunak yang digunakan dalam menggambarkan alur dan cara kerja sistem, fungsi, tujuan dan mekanisme kontrol sistem tersebut [2].

UML adalah Bahasa khusus untuk pemodelan dalam perangkat lunak atau sistem yang berorientasikan objek. Pemodelan ataupun modeling digunakan khusus untuk mempermudah dan menyederhanakan kendala yang cukup kompleks agar mudah untuk dipelajari.

## 2.3 *User Acceptance Test (UAT)*

Metode UAT untuk mengetahui tanggapan responden (user) terhadap sistem yang telah dibangun yaitu dengan Angket Skala Likert yang umumnya digunakan untuk dalam riset berupa survei dan memberikan pertanyaan kepada responden (user) dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari tingkatan yang dapat dipilih [3].

## 2.4 *Black Box Testing*

Proses pengujian dengan metode *black box testing*. Pengujian pada program aplikasi dapat menggunakan metode *Black Box Testing*. Tujuan dari pengujian ini dilakukan untuk mencari kesalahan dan error, seperti kesalahan dalam penerapan fungsi tombol, antarmuka, atau hasil yang ditampilkan. Selain itu, untuk mengetahui kegunaan, kelengkapan, dan ketepatan dari program sesuai dengan tujuan pembuatan program.

## 3. Hasil Dan pembahasan

Pembuatan aplikasi perjalanan wisata alam dan komunitas berbasis *website* ini memiliki rancangan aplikasi berupa *Use Case diagram*, *use scenario*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, dan untuk perancangan basis data berupa *Entity Relationship Diagram (ERD)*. *Use Case diagram* dapat dilihat pada Gambar 2. Perancangan basis data *Entity Relationship Diagram (ERD)* dapat dilihat pada Gambar 3.

### 1. *Use case diagram*

*Use Case diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi manusia atau aktor dengan apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem. *Use case diagram* yang ada pada perancangan ini dapat mendeskripsikan suatu interaksi antara satu aktor atau lebih dari satu aktor dengan sistem yang sudah dibuat.

### 2. *Use case scenario*

*Use case scenario* merupakan tabel yang mendeskripsikan secara *detail* proses yang ada pada setiap *use case* yang telah dibuat.

### 3. *Activity diagram*

*Activity diagram* adalah sebuah diagram urutan alur kerja yang menjelaskan berbagai kegiatan pengguna dan

sistem. *Activity* diagram dibuat berdasarkan aliran dasar dan aliran alternatif pada *use case scenario*.

#### 4. Sequence diagram

*Sequence* diagram pada umumnya dirancang untuk menggambarkan dan merangkai Langkah yang di lakukan oleh aktor atau objek untuk menghasilkan output tertentu serta menampilkan interaksi antar objek secara rinci.

#### 5. Class diagram

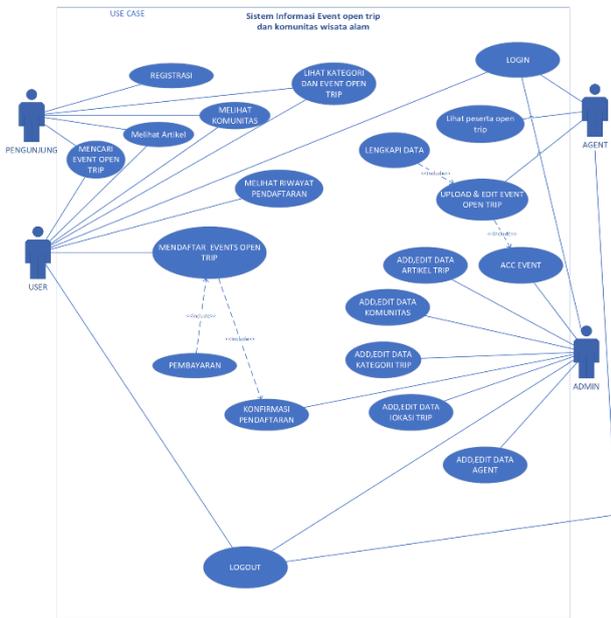
*Class* diagram atau diagram kelas merupakan sebuah diagram terstruktur pada *Unified Modeling Language* (UML) yang menjelaskan dan mendeskripsikan *class*, atribut dan hubungan dari setiap objek. Untuk menjelaskan lebih *detail* mengenai atribut yang terdapat pada masing-masing *class* diagram.

#### 6. Entity Relationship Diagram

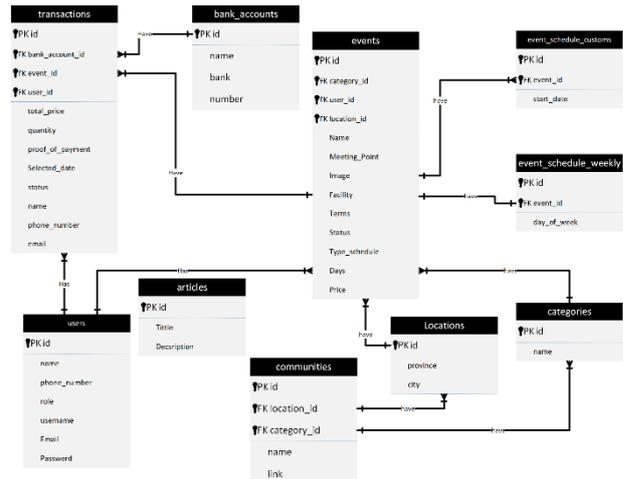
*Entity Relationship Diagram* menjelaskan mengenai hubungan atau relasi antar entitas yang sudah di rancang dalam bentuk tabel beserta atributnya secara detail. *Entity relationship* diagram menggambarkan hubungan antara *primary key* dan *foreign key* dengan tabel lainnya.

#### 7. User Interface Design

Perancangan UI atau *user interface* diperlukan untuk menggambarkan tampilan dari website agar pengguna website dapat dengan mudah dan nyaman dalam menggunakannya. Perancangan UI terbagi menjadi tampilan untuk *user*, *agent*, dan *admin*.



Gambar 2 Use Case Diagram



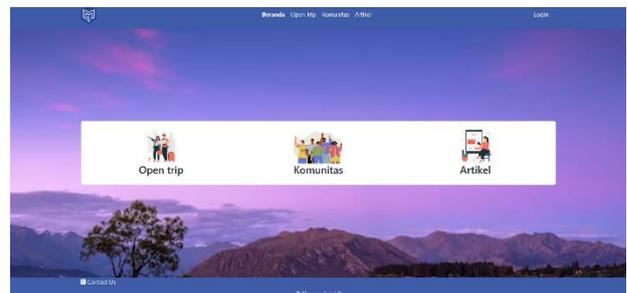
Gambar 3 Entity Relationship Diagram

Gambar dibawah ini menunjukkan tampilan aplikasi yang telah dibuat. Aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan informasi perjalanan wisata alam atau *open trip* dan wisata alam berbasis komunitas yang ada di Indonesia atau dalam negeri. Pada tampilan beranda *website* ini memiliki menu utama yaitu menu *open trip*, komunitas, dan juga artikel. Tampilan beranda dapat dilihat pada Gambar 4.

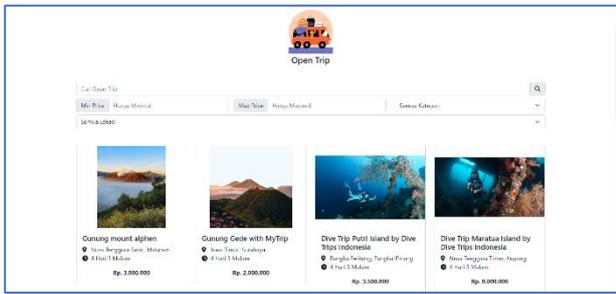
Menu *open trip* menampilkan informasi *event open trip* yang sedang berlangsung dan informasi untuk melakukan pemesanan *event open trip* menu *open trip* dapat dilihat pada Gambar 5, Gambar 8, dan Gambar 9.

Menu komunitas menampilkan informasi mengenai daftar komunitas wisata alam serta *link* grup sosial media komunitas tersebut. Tampilan menu komunitas dapat dilihat pada Gambar 6.

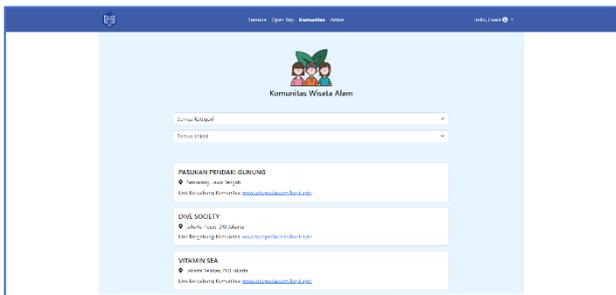
Menu artikel menampilkan artikel yang berisi tips dan edukasi kegiatan *open trip* yang bermanfaat sebagai pembekalan diri bagi para wisatawan saat ingin melakukan perjalanan *open trip*. Tampilan menu artikel dapat dilihat pada Gambar 7.



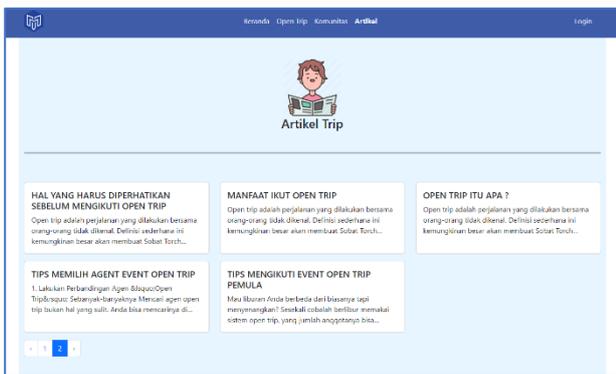
Gambar 4 Tampilan Beranda website



Gambar 5 Tampilan menu open trip



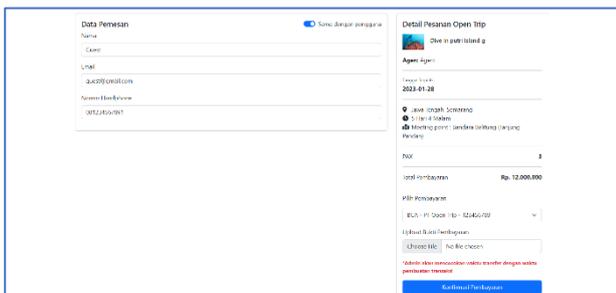
Gambar 6 Tampilan menu komunitas



Gambar 7 Tampilan menu artikel



Gambar 8 Tampilan detail open trip



Gambar 9 Tampilan detail pesanan dan pembayaran open trip

Dari hasil pembuatan aplikasi tersebut, akan dilakukan pengujian terhadap aplikasi untuk menentukan apakah aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi kebutuhan pengguna atau tidak. Pada pengujian aplikasi menggunakan pengujian dengan metode *black box testing* dan juga pengujian *user acceptance testing*.

Pengujian pada program aplikasi dapat menggunakan metode *Black Box Testing*. Tujuan dari pengujian ini dilakukan adalah untuk mencari kesalahan dan *error pada aplikasi* seperti kesalahan dalam penerapan fungsi tombol yang ada pada aplikasi, antarmuka, atau hasil yang ditampilkan. Selain itu juga, untuk mengevaluasi dan mengetahui kegunaan, kelengkapan, dan ketepatan dari program sesuai dengan tujuan pembuatan program aplikasi. Pengujian menggunakan metode *black box testing* bagian *back-end* dapat dilihat pada Tabel 1 sedangkan pengujian menggunakan metode *black box testing* bagian *front-end* dapat dilihat pada Tabel 2.

pengujian *user acceptance testing* ini menggunakan *SUS (System Usability Scale)*. *SUS* merupakan salah satu alat pengujian usability yang paling populer. *SUS* ini merupakan skala *usability* yang handal, efektif, dan murah. Tabel 3 menunjukkan hasil *score* UAT dari 26 responden, sedangkan Tabel 4 menunjukkan hasil perhitungan *score* UAT.

Berikut merupakan rumus hitung hasil akhir *SUS* :

$$X = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

**Keterangan :**

X : Skor rata-rata

$\sum x$  : Jumlah skor *System Usability Scale*

N : Jumlah Responden

Tabel 1 Pengujian metode *black box testing* bagian *back-end*

NO	Nama Form	Parameter Uji	Hasil	Status
1	Login	Menguji email dan password	Email dan password yang dimasukan dapat masuk ke form admin, agent, dan user sesuai role email yang diinput	Valid
2	Form Agent Open Trip	Menampilkan data CRUD data open trip	Dapat menampilkan data open trip dan dapat melakukan input, edit, dan delete data open trip	Valid
3	Form Agent Open Trip	Klik melihat peserta	Berhasil menampilkan daftar peserta yang mengikuti event open trip	Valid
4	Form Kategori	Menampilkan data dan dapat input, edit, dan delete data kategori wisata	Dapat menampilkan data Kategori wisata dan dapat melakukan input, edit, dan delete data kategori wisata	Valid
5	Form Lokasi	Menampilkan data dan dapat input, edit, dan delete data Lokasi wisata	Dapat menampilkan data lokasi wisata dan dapat melakukan input, edit, dan delete data lokasi wisata	Valid
7	Form komunitas wisata alam	Menampilkan data dan dapat input, edit, dan delete data komunitas	Dapat menampilkan data komunitas wisata alam dan dapat melakukan input, edit, dan delete data komunitas	Valid
6	Form Artikel	Menampilkan data dan dapat input, edit, dan delete data artikel	Dapat menampilkan data agent trip dan dapat melakukan input, edit, dan delete data artikel trip	Valid
7	Form input agent open trip	Menampilkan data agent dan dapat input, edit, dan delete data agent open trip	Dapat menampilkan data agent open trip dan dapat melakukan input, edit, dan delete data agent open trip	Valid
8	Form Konfirmasi Daftar	Menampilkan data konfirmasi event open trip dan konfirmasi pembayaran event	Dapat melakukan konfirmasi event open trip serta dapat melakukan konfirmasi bukti pembayaran peserta	Valid
9	Log out	Menguji logout akun	Berhasil Logout akun	Valid

Tabel 2 Pengujian metode *black box testing* bagian *front-end*

NO	Nama Form	Parameter Uji	Hasil	Status
1	Halaman Menu Beranda	Klik Beranda	Berhasil menampilkan Beranda beserta informasinya	Valid
		Klik Open trip	Berhasil menampilkan menu Open	Valid
		Klik Komunitas	Berhasil menampilkan menu komunitas beserta informasi komunitas wisata alam	Valid
		Klik Artikel	Berhasil menampilkan menu artikel trip beserta informasi atikel mengenai open trip	Valid
		klik contact us	Berhasil menampilkan kontak admin	Valid
2	Halaman Menu Open Trip	Klik Beranda	Berhasil menampilkan Beranda beserta informasinya	Valid
		Klik Open trip	Berhasil menampilkan menu Open trip beserta informasi event open trip	Valid
		Melakukan search event open trip	Berhasil menampilkan data search yang dicari	Valid
		Memfilter minimal harga event open trip	Berhasil menampilkan event open trip berdasarkan minimal harga yang difilter	Valid
		Memfilter Maksimal harga event open trip	Berhasil menampilkan event open trip berdasarkan maksimal harga yang difilter	Valid
		Klik filter kategori wisata open trip	Berhasil menampilkan event open trip berdasarkan kategori wisata gunung, pantai, dan laut	Valid
		Klik filter lokasi wisata open trip	Berhasil menampilkan event open trip berdasarkan lokasi yang di input	Valid
		Klik event open trip	Berhasil menampilkan detail dan informasi open trip	Valid
		klik pilih tanggal pada event open trip	Berhasil menampilkan tanggal yang diinput	Valid
		Klik jumlah orang pada event open trip	Berhasil menampilkan jumlah orang yang diinput	Valid
		Klik pesan pada event open trip	Berhasil menampilkan data pesan dan detail pesanan open trip	Valid
		Aktifkan sama dengan pengguna pada pengisian data pemesanan	Berhasil menampilkan data akun pemesanan pada form pengisian data pemesanan	Valid
		Klik pilih pembayaran	Berhasil menampilkan pilihan metode pembayaran tranfer rekening	Valid
		Klik upload bukti pembayaran	Berhasil menampilkan foto bukti pembayaran pemesanan event open trip	Valid
		Klik konfirmasi pembayaran	Berhasil melakukan pembayaran dan bukti pembayaran masuk ke form admin konfirmasi pendaftaran dan detail pemesanan muncul di riwayat pendaftaran user	Valid
3	Halaman menu Komunitas	Klik Komunitas	Berhasil menampilkan menu komunitas beserta informasi komunitas wisata alam	Valid
		Klik Artikel	Berhasil menampilkan menu artikel trip beserta informasi atikel mengenai open trip	Valid
		klik contact us	Berhasil menampilkan kontak admin	Valid
		Klik komunitas	Berhasil menampilkan menu komunitas beserta informasi komunitas wisata alam	Valid
		Klik filter kategori komunitas wisata alam	Berhasil menampilkan komunitas berdasarkan kategori wisata gunung, pantai, dan laut	Valid
		Klik filter lokasi komunitas wisata alam	Berhasil menampilkan komunitas berdasarkan lokasi yang di input	Valid
		Klik link bergabung komunitas	Berhasil menampilkan grup sosial media komunitas wisata alam	Valid
		klik contact us	Berhasil menampilkan kontak admin	Valid
		Klik Artikel	Berhasil menampilkan menu artikel trip beserta informasi atikel mengenai open trip	Valid
		Klik Open trip	Berhasil menampilkan menu Open trip beserta informasi event open trip	Valid
4	Halaman Menu Artikel	Klik Menu Artikel	Berhasil menampilkan menu artikel trip beserta informasi atikel mengenai open trip	Valid
		Klik Arikel trip	Berhasil menampilkan detail dan isi informasi artikel	Valid
		Klik Open trip	Berhasil menampilkan menu Open trip beserta informasi event open trip	Valid
		Klik komunitas	Berhasil menampilkan menu komunitas beserta informasi komunitas wisata alam	Valid
		klik contact us	Berhasil menampilkan kontak admin	Valid
5	Profile user	Klik Profile	Berhasil menampilkan menu riwayat dan logout	Valid
		Klik riwayat	Berhasil menampilkan riwayat pendaftaran event open trip	Valid

Tabel 3 Hasil skor pengujian user menggunakan SUS

No	Reponden	Jenis Kelamin	Skor Asli (Data Contoh)									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	Laki-laki	4	1	4	2	4	1	4	1	5	1
2	Responden 2	Perempuan	4	2	5	1	5	1	5	1	4	2
3	Responden 3	Laki-laki	5	1	5	1	5	2	4	5	5	1
4	Responden 4	Laki-laki	4	2	5	2	5	1	4	1	4	2
5	Responden 5	Laki-laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
6	Responden 6	Perempuan	4	1	5	1	5	1	5	1	5	4
7	Responden 7	Perempuan	5	2	4	2	5	2	5	2	4	2
8	Responden 8	Perempuan	5	1	5	2	5	1	4	1	5	3
9	Responden 9	Perempuan	4	2	4	1	4	2	4	1	4	5
10	Responden 10	Perempuan	4	1	5	1	4	3	4	2	4	2
11	Responden 11	Perempuan	4	2	4	1	4	2	4	2	4	5
12	Responden 12	Laki-laki	5	2	5	3	4	4	4	4	5	5
13	Responden 13	Laki-laki	4	2	5	5	5	3	5	2	4	4
14	Responden 14	Laki-laki	5	2	4	1	4	2	4	2	4	1
15	Responden 15	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
16	Responden 16	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
17	Responden 17	Laki-laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	Responden 18	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
19	Responden 19	Laki-laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
20	Responden 20	Perempuan	5	2	4	1	5	1	5	1	5	5
21	Responden 21	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	Responden 22	Perempuan	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
23	Responden 23	Laki-laki	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5
24	Responden 24	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	Responden 25	Perempuan	4	2	4	4	5	2	2	4	2	5
26	Responden 26	Perempuan	5	2	5	2	5	1	5	1	5	2

Tabel 4 Skor hitung hasil akhir SUS

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	35	88
3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	36	90
4	4	4	4	4	3	3	0	4	4	34	85
3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	34	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	36	90
4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	33	83
4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	36	90
3	3	3	4	3	3	3	4	3	0	29	73
3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	32	80
3	3	3	4	3	3	3	3	3	0	28	70
4	3	4	2	3	1	3	1	4	0	25	63
3	3	4	0	4	2	4	3	3	1	27	68
4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	33	83
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
3	1	3	1	3	1	3	2	3	2	22	55
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	3	3	4	4	4	4	4	4	0	34	85
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
3	1	4	1	4	1	4	1	3	0	22	55
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
3	3	3	1	4	3	1	1	1	0	20	50
4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	93
<b>Skor Rata-rata (Hasil Akhir)</b>											<b>77</b>

Berdasarkan hasil pengujian UAT, didapatkan *score* sebesar 77 yang artinya aplikasi berbasis *website* ini dapat dikatakan telah memenuhi kebutuhan pengguna dan telah berfungsi dengan baik dan dapat diterapkan.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan-tahapan pengujian yang dilakukan pada *website* sistem informasi *perjalanan wisata alam* dan komunitas mendapat kesimpulan.

1. Pengujian pada aplikasi sistem informasi *events open trip* dan komunitas wisata alam ini sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.
2. Menu dan fitur pada aplikasi sistem informasi ini sudah berjalan sesuai fungsinya dan menampilkan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Pengguna dapat melakukan pendaftaran hingga proses pembayaran dan membantu agent yang menyelenggarakan open trip dalam mempromosikan atau membagikan event open trip melalui fitur upload event.
3. Berdasarkan hasil pengujian UAT user, skor rata-rata SUS yang didapatkan yaitu 77 dari 100 yang artinya *website* tersebut sudah berfungsi dengan baik dan sudah dapat diterapkan.

#### REFERENSI

- [1] Abdillah, R., Kuncoro, A., & Kurniawan, I. (2019). ANALISIS APLIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DAN DESAIN SISTEM MENGGUNAKAN UML 2.0. 4, 9.
- [2] Chandra, M. E., Afriandhi, M. A. R., & Karima, I. S. (2021). RANCANG BANGUN WEBSITE OPEN TRIP & PENYEWAAN ALAT PENDAKIAN TRIPUS.COM. 4, 13.
- [3] Priyatna B., Hananto L. A., Nova M. (2020). Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model inMinggon E-Meeting Software Development. SYSTEMATICS, 2(3), 110-117.
- [4] Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. Jurnal Informatika:Jurnal Pengembangan IT (JPIT), 2(1), 6-12.
- [5] Monica, T. S., & Utami, W. N. (2021). Perancangan Daily Wear Untuk Pria Anggota Komunitas Pecinta Alam. *eProceedings of Art & Design*, 8(6). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/17148>.

**Hansen Junaidi**, saat ini sebagai mahasiswa program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara