

**APLIKASI DIGITAL *TOURISM* SEBAGAI *MODEL*
PARIWISATA DIGITAL KABUPATEN KAPUAS HULU**

SKRIPSI

Program Studi Sarjana Informatika
Jurusan Informatika

Oleh:

FRANSISKUS ALDO DAHIANG PAJOU

NIM D1042191013



FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fransiskus Aldo Dahiang Pajou

NIM : D1042191013

Menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “Aplikasi Digital *Tourism* Sebagai *Model* Pariwisata Digital Kabupaten Kapuas Hulu”, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan Saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Saya sanggup menerima konsekuensi akademis dan hukum di kemudian hari apabila pernyataan yang dibuat ini tidak benar.

Pontianak, 30 Januari 2025

Fransiskus Aldo Dahiang Pajou
NIM D1042191013



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS TEKNIK

Jalan Prof. Dr. H. Hadari Nawawi Pontianak 78124
Telepon (0561) 740186, WA: +6282152280907
Email : ft@untan.ac.id Website : <http://teknik.untan.ac.id>

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI DIGITAL *TOURISM* SEBAGAI *MODEL* PARIWISATA DIGITAL
KABUPATEN KAPUAS HULU

Program Studi Sarjana Informatika
Jurusan Informatika

Oleh:

Fransiskus Aldo Dahiang Pajou
NIM D1042191013

Telah dipertahankan di depan Penguji Skripsi pada tanggal 30 Januari 2025
dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana.

Susunan Penguji Skripsi:

Ketua,


Ir. M. Azhar Irwansyan, S.T., M.Eng.
NIP 198506062008121002

Penguji Utama,


Novi Safiadi, S.T., M.T.
NIP 198411032008011003

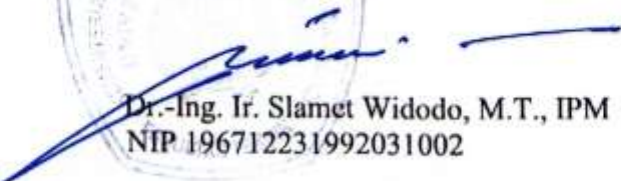
Sekretaris,


Anggi Perwitasari, S.T., M.T.
NIP 198908192019032012

Penguji Pendamping,


M. Tsana'uddin Farid, S.Kom., M.Eng.
NIP 199609162024061001

Pontianak, 30 Januari 2025
Dekan,


Dr.-Ing. Ir. Slamet Widodo, M.T., IPM
NIP 196712231992031002

**"Adil Ka' Galino,
Bacuramin Ka' Saruga, Basengat Ka' Jubata"**

"Puji dan Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini"

~

Skripsi ini saya persembahkan untuk ayahanda saya **Agustinus**, dan Ibunda tercinta saya **Lusiana Lusiana**, karena berkat doa dan bimbingan dari kedua orang tua, saya tidak akan bisa sampai di titik ini, walupun skripsi yang saya persembahkan ini tiada apa-apa nya dibandingkan jasa mereka. Terimakasih saya ucapkan kepada ketiga saudara kandung saya **Jesica Julianti**, **Laura Julianti** dan **Julio Alvaro** yang selalu memberikan dukungan kepada saya, besar harapan saya agar ketiga saudara kandung saya ini dapat melampaui saya, dan jauh lebih baik dari saya, dan begitu pula dengan abang sepupu saya **Yosef Bambang Indra Jaya** terimakasih selama ini banyak sekali membantu saya selama saya berada di Pontianak. Serta teman-teman seperjuangan saya di Informatika **Angkatan 2019** dan **Anteiku Culture**, terimakasih selalu mendukung saya dan selalu memotivasi saya dalam pengerjaan penulisan skripsi ini, maupun lika-liku kehidupan ini, semoga kelak kita menjadi orang yang hebat dan bermatabat.

~

*"Manusia ketika melakukan kesalahan adalah hal yang wajar,
akan terlihat kurang ajar ketika sudah melakukan kesalahan ia tidak mau belajar"*

-Aldopajou-

"TEKNIK NEVER DIE"

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan karunianya penulis pun dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini yang berjudul “Aplikasi Digital *Tourism* Sebagai *Model* Pariwisata Digital Kabupaten Kapuas Hulu” yang mana penulisan skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom) di Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura Pontianak dan sebagai tanda berakhir nya masa kuliah penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis juga banyak menerima bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, untuk itu maka penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada Dosen Pembimbing Utama dan selaku Dosen Pembimbing Akademik, Bapak **Ir. M. Azhar Irwansyah, ST, M.Eng** yang telah banyak membimbing, memberikan masukan dalam penelitian dan pengembangan aplikasi ini, serta selalu memberi motivasi dan membimbing selama masa perkuliahan, selain itu penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dosen Pembimbing Kedua, Ibu **Anggi Perwitasari, S.T., M.T** yang telah banyak membimbing dalam penulisan skripsi dan meluangkan waktunya untuk terus membimbing saya.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dosen Penguji, Bapak **Novi Safriadi, S.T., M.T** dan Bapak **M.Tsana’uddin Farid, S.Kom.,M.Eng** yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat berharga dalam penyempurnaan skripsi ini, tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua **Orang Tua dan Keluarga serta Teman-teman** yang selalu mendoakan dan memberi dukungan selama proses masa perkuliahan ini.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis juga menyadari dengan masih ada nya kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis juga berharap masukan dan saran yang dapat membangun dan menyempurnakan penelitian ini.

Pontianak, 30 Januari 2025
Penulis,

Fransiskus Aldo Dahiang Pajou

ABSTRAK

Aplikasi *Digital Tourism* merupakan aplikasi yang dapat membantu Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kapuas Hulu dalam memberikan informasi terkait sektor pariwisata yang ada di Kabupaten Kapuas Hulu, akan tetapi terdapat kendala dalam pemberian informasi terkait sektor pariwisata yang ada di Kabupaten Kapuas Hulu, hal ini dikarenakan tidak ada wadah dalam pemberian informasi tersebut, padahal di Kapuas Hulu sendiri merupakan daerah yang banyak sekali destinasi wisata, serta beragam budaya adat istiadat dan kuliner, hal ini pun akan menyulitkan wisatawan dalam mendapatkan informasi terkait sektor pariwisata. Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kapuas Hulu sebenarnya sudah memiliki sebuah *website* akan tetapi sangat disayangkan *website* tersebut masih tidak efektif dalam pemberian informasi terkait pariwisata di Kabupaten Kapuas Hulu, maka dari itu perlu adanya sebuah aplikasi *Digital Tourism* yang dapat memberikan informasi terkait pariwisata di Kabupaten Kapuas Hulu, yang mana wisatawan dapat memanajemen perjalanannya untuk berkunjung ke Kapuas Hulu. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*, dengan bahasa pemrograman menggunakan PHP dan *framework laravel* sebagai MVC serta basis data MySQL dan pengembangan pemodelan aplikasi *Digital Tourism* Pariwisata Kapuas Hulu menggunakan *Business Process Modeling*, sehingga merancang aplikasi ini pun akan lebih terstruktur dengan menggunakan *Flowchart*, dan *Unified Modeling Language (UML)* berupa *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*. Pengujian sistem menggunakan *blackbox* sebagai pengujian *fungsi* sistem yang mana terdapat indentifikasi 62 kasus yang diuji dengan hasil yang sesuai tanpa adanya kesalahan pada aplikasi ini dan pengujian *User Acceptance Testing (UAT)* yang menghasilkan persentase *likert's* yaitu 91,5 % pada *role* wisatawan dan 91,9 % pada *role admin*. Berdasarkan hasil dari skala *likert* menyatakan bahwa semua pengujian UAT yang dilakukan berada pada interval indeks sangat baik.

Kata kunci: *Digital Tourism*, Kapuas Hulu, Pariwisata, *Model-View-Controller (MVC)*, *Business Process Modeling*.

ABSTRACT

The Digital Tourism application is a platform designed to assist the Department of Youth, Sports, and Tourism of Kapuas Hulu Regency in providing information related to the tourism sector in Kapuas Hulu Regency. However, there are challenges in delivering tourism-related information due to the absence of a proper medium. This is concerning because Kapuas Hulu itself is a region with numerous tourist destinations, diverse cultural traditions, and culinary delights, which makes it difficult for tourists to obtain information about the tourism sector. Although the Department of Youth, Sports, and Tourism of Kapuas Hulu Regency already has a website, it is unfortunately ineffective in providing tourism information about Kapuas Hulu Regency. Therefore, a Digital Tourism application is needed to deliver comprehensive tourism information about Kapuas Hulu, allowing tourists to manage their trips when visiting Kapuas Hulu. The development of this application uses the waterfall method, with PHP as the programming language, Laravel as the MVC framework, and MySQL as the database. The business process modeling design for Kapuas Hulu Digital Tourism is created using Business Process Modeling, supported by structured designs with Flowcharts and Unified Modeling Language (UML) such as use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams. System testing employs black-box testing to evaluate system functionality, identifying 62 test cases with results showing no errors. Additionally, User Acceptance Testing (UAT) was conducted, yielding a Likert percentage of 91.5% for the tourist role and 91.9% for the admin role. Based on the Likert scale results, all UAT tests fall within the "very good" interval index.

Keywords: Digital Tourism, Kapuas Hulu, Tourism, Model-View-Controller (MVC), Business Process Modeling.

DAFTAR ISI

Halaman Pernyataan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Lampiran	xxii
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Pembatasan Masalah	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
Bab II Tinjauan Pustaka	4
2.1 Penelitian Terkait.....	4
2.2 Digital <i>Tourism</i>	6
2.3 Digital <i>Tourism Movement</i>	6
2.4 Strategi Digital <i>Tourism</i>	7
2.5 Pariwisata Di Era Ekonomi Digital	7
2.5.1 Perkembangan Ekonomi Digital Di Industri Akomodasi ..	8
2.5.2 Perkembangan Ekonomi Digital Di Industri Restoran.....	8
2.5.3 Perkembangan Ekonomi Digital Di Industri Perjalanan	8
2.5.4 Perkembangan Ekonomi Digital Di Industri Transportasi ..	9
2.6 <i>Model – View – Controller (MVC)</i>	9
2.6.1 Manfaat Menggunakan Model – View – Controller (MVC)	10
2.7 Model Digital <i>Tourism</i> Dalam Pendekatan Berorientasi Pemasaran	11
2.8 <i>Website</i>	14
2.9 Sistem Berbasis <i>Website</i>	14
2.9.1 Hypertext Preprocessor (PHP)	14
2.9.2 My Structured Query Language (MySQL)	15
2.9.3 Hypertext Markup Language (HTML)	15
2.9.4 Cascading Style Sheets (CSS).....	15
2.10 <i>Framework Laravel</i>	16
2.11 Model Pengembangan Perangkat Lunak	16
2.11.1 Metode Waterfall.....	16
2.11.2 Business Process Modeling.....	17
2.11.2.1 <i>Business Process Modeling Notation (BPMN)</i>	

2.11.3	Unified Modeling Language (UML).....	18
2.11.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	20
2.11.3.2	<i>Activity Diagram</i>	21
2.11.3.3	<i>Class Diagram</i>	22
2.11.4	Flowchart.....	23
2.11.5	Entity Relationship Diagram (ERD)	23
2.12	Pengujian Sistem	24
2.12.1	Black Box	24
2.12.2	User Acceptance Testing (UAT).....	25

Bab III Metodologi Penelitian 26

3.1	Metode Penelitian.....	26
3.1.2	Studi Literatur	29
3.1.3	Identifikasi Masalah	30
3.1.4	Perencanaan Proyek	30
3.1.5	Analisis Kebutuhan	30
3.1.6	Perancangan Sistem.....	31
3.1.7	Implementasi	31
3.1.8	Pengujian Sistem.....	31
3.1.9	Penerapan Aplikasi.....	32
3.1.10	Analisis Hasil Pengujian	32
3.1.11	Kesimpulan.....	32
3.2	Perancangan Sistem.....	32
3.2.1	Business Process Modeling Aplikasi Digital Toursim.....	32
3.2.1.1	Identifikasi Proses.....	32
3.2.1.2	Pengumpulan Informasi dan Alur Proses	33
3.2.1.2.1	Produk (<i>Product</i>)	33
3.2.1.2.2	Harga (<i>Price</i>)	40
3.2.1.2.3	Tempat (<i>Place</i>)	44
3.2.1.2.4	Promosi (<i>Promotion</i>)	49
3.2.1.2.5	Bukti Fisik (<i>Physical Evidience</i>) .	49
3.2.1.2.6	Proses (<i>Process</i>).....	50
3.2.1.2.7	Orang (<i>People</i>).....	51
3.2.1.3	Kesimpulan dan Hasil.....	51
3.2.2	Arsitektur Sistem.....	52
3.2.2.1	Alur Model – View – Controller (MVC) Pada <i>Laravel</i>	54
3.2.3	Model – View – Controller Pada <i>Laravel</i>	55
3.2.3.1	<i>Model</i> Pada <i>Laravel</i>	55
3.2.3.2	<i>View</i> Pada <i>Laravel</i>	56
3.2.3.3	<i>Controller</i> Pada <i>Laravel</i>	56
3.2.3.4	<i>Routing</i> Pada <i>Laravel</i>	57
3.2.4	Use Case Diagram.....	57
3.2.5	Activity Diagram.....	58
3.2.6	Class Diagram	61
3.2.7	Flowchart.....	63
3.2.8	Rancangan Antarmuka (Role Admin).....	65

3.2.8.1	Rancangan Antarmuka <i>Login Admin</i>	65
3.2.8.2	Rancangan Antarmuka <i>Dashboard Role Admin</i>	65
3.2.8.3	Rancangan Antarmuka <i>Destinasi Wisata Role Admin</i>	66
3.2.8.4	Rancangan Antarmuka <i>Kuliner Role Admin</i>	74
3.2.8.5	Rancangan Antarmuka <i>Event Role Admin</i>	77
3.2.8.6	Rancangan Antarmuka <i>About Us Role Admin</i> .	79
3.2.8.7	Rancangan Antarmuka <i>Tarvel Agency Role Admin</i>	80
3.2.8.8	Rancangan Antarmuka <i>Akomodasi</i>	83
3.2.8.9	Rancangan Antarmuka <i>Pemandu Wisata</i>	86
3.2.8.10	Rancangan Antarmuka <i>Logout Admin</i>	87
3.2.9	Rancangan Antarmuka (Role Wisatawan)	88
3.2.9.1	Rancangan Beranda Aplikasi <i>Digital Tourism</i>	88
3.2.9.2	Rancangan Antarmuka <i>Destinasi Wisata</i>	89
3.2.9.3	Rancangan Antarmuka <i>Kuliner</i>	91
3.2.9.4	Rancangan Antarmuka <i>Event</i>	93
3.2.9.5	Rancangan Antarmuka <i>Tentang (About Us)</i>	94
3.2.9.6	Rancangan Antarmuka <i>Travel Agency</i>	95
3.2.9.7	Rancangan Antarmuka <i>Akomodasi</i>	97
3.2.9.8	Rancangan Antarmuka <i>Pemandu Wisata</i>	98
3.2.9.9	Rancangan Antarmuka <i>Paket Destinasi Wisata</i>	99
3.3	Perancangan <i>Database</i>	99
3.3.1	Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD).....	99
3.3.2	Spesifikasi Basis Data	100
3.4	Pengujian Sistem	108
3.4.1	Perancangan Black Box	108
3.4.1.1	Identifikasi dan Rencana Pengujian <i>Black Box</i>	108
3.4.2	Perancangan User Acceptance Testing (UAT)	114
3.5	Kebutuhan Sistem.....	118
3.5.1	Perangkat Keras (Hardware)	118
3.5.2	Perangkat Lunak (Software).....	118
Bab IV Hasil dan Analisis.....		119
4.1	Hasil Implementasi Tampilan Antarmuka <i>Role Wisatawan</i>	119
4.1.1	Implementasi Proses Pemodelan Pencarian Produk.....	119
4.1.2	Implementasi Proses Pemodelan Mendapatkan Harga Produk	120
4.1.3	Implementasi Proses Pemodelan Mengulas Produk.....	121
4.1.4	Implementasi Proses Pemodelan Booking Paket Destinasi	121
4.1.5	Implementasi Proses Pemodelan Verifikasi Pembayaran	123
4.1.5	Implementasi Proses Pemodelan Promosi Event Terdekat	125

4.2	Hasil Implementasi Tampilan Antarmuka <i>Role Admin</i>	126
4.2.1	Implementasi Tampilan Antarmuka Login Admin	126
4.2.2	Implementasi Tampilan Antarmuka Tambah Destinasi Wisata	126
4.2.3	Implementasi Tampilan Antarmuka Tambah Kuliner ...	130
4.2.4	Implementasi Tampilan Antarmuka Tambah Paket Destinasi	132
4.2.5	Implementasi Tampilan Antarmuka List Pemesanan Paket Destinasi	134
4.2.6	Implementasi Tampilan Antarmuka Tambah Kerajinan	137
4.2.7	Implementasi Tampilan Antarmuka Tambah Travel Agency	139
4.2.8	Implementasi Tampilan Antarmuka Tambah Pemandu Wisata	140
4.2.9	Implementasi Tampilan Antarmuka Tambah Akomodasi	141
4.3	Pengujian Sistem	144
4.3.1	Hasil Pengujian Black Box	144
4.3.2	Pengujian Pada Halaman Login Admin	150
4.3.2.1	Pengujian Fitur <i>Login Admin</i>	150
4.3.3	Pengujian Pada Halaman Destinasi Wisata Role Admin	152
4.3.3.1	Pengujian Fitur Tambah Data Destinasi Wisata	152
4.3.3.2	Pengujian Tampilkan Data Destinasi Wisata	153
4.3.3.3	Pengujian Fitur Tambahkan Fasilitas Destinasi Wisata	154
4.3.3.4	Pengujian Fitur Tambah Harga Fasilitas Destinasi Wisata	154
4.3.3.5	Pengujian Fitur Edit Harga Fasilitas Destinasi Wisata	155
4.3.3.6	Pengujian Fitur Hapus Harga Fasilitas Destinasi Wisata	156
4.3.3.7	Pengujian Fitur Tambahkan Deskripsi Destinasi Wisata	156
4.3.3.8	Pengujian Tampilkan Data Harga Tiket Destinasi Wisata	157
4.3.3.9	Pengujian Tambahkan Data Tiket Masuk Destinasi Wisata	158
4.3.3.10	Pengujian Edit Harga Tiket Destinasi Wisata	158
4.3.3.11	Pengujian Hapus Harga Tiket Destinasi Wisata	159
4.3.3.12	Pengujian Edit Destinasi Wisata.....	160
4.3.3.13	Pengujian Hapus Destinasi Wisata	160
4.3.4	Pengujian Pada Halaman Paket Destinasi Wisata Role Admin.....	161
4.3.4.1	Pengujian Fitur Tambah Paket Destinasi Wisata	161

4.3.4.2	Pengujian Tampilan Paket Destinasi Wisata	162
4.3.4.3	Pengujian Lihat Bukti Transfer Paket Destinasi	162
4.3.4.4	Pengujian Fitur Setuju Pemesanan Paket Destinasi Wisata	163
4.3.4.5	Pengujian Fitur Download Bukti Pembayaran Paket Destinasi.....	164
4.3.4.6	Pengujian Fitur <i>Cancel</i> Pemesanan Paket Destinasi Wisata	165
4.3.4.7	Pengujian Fitur Edit Pemesanan Paket Destinasi Wisata	166
4.3.5	Pengujian Pada Halaman UMKM Kuliner Role Admin	166
4.3.5.1	Pengujian Fitur Tambah Data Kuliner.....	166
4.3.5.2	Pengujian Tampilan Data Kuliner	167
4.3.5.3	Pengujian Fitur Tambahkan Deskripsi Kuliner	168
4.3.5.4	Pengujian Fitur Edit Kuliner.....	168
4.3.5.5	Pengujian Fitur Hapus Kuliner	169
4.3.6	Pengujian Pada Halaman Kegiatan (Event) Role Admin	170
4.3.6.1	Pengujian Fitur Tambah Kegiatan (<i>Event</i>)	170
4.3.6.2	Pengujian Tampilan Detail Kegiatan (<i>Event</i>)	170
4.3.6.3	Pengujian Fitur Edit Kegiatan (<i>Event</i>).....	171
4.3.6.4	Pengujian Fitur Hapus Kegiatan (<i>Event</i>)	171
4.3.7	Pengujian Pada Halaman UMKM Kerajinan Role Admin	172
4.3.7.1	Pengujian Fitur Tambah Kerajinan <i>Role Admin</i>	172
4.3.7.2	Pengujian Fitur Edit Kerajinan <i>Role Admin</i> ..	173
4.3.7.3	Pengujian Fitur Hapus Kerajinan <i>Role Admin</i>	173
4.3.8	Pengujian Pada Halaman Travel Agency Role Admin ..	174
4.3.8.1	Pengujian Fitur Tambah Travel Agency <i>Role Admin</i>	174
4.3.8.2	Pengujian Tampilan Data <i>Travel Agency Role Admin</i>	175
4.3.8.3	Pengujian Fitur Tambah Harga Travel Agency <i>Role Admin</i>	175
4.3.8.4	Pengujian Fitur Edit Harga Travel Agency <i>Role Admin</i>	176
4.3.8.5	Pengujian Fitur Hapus Harga Travel Agency <i>Role Admin</i>	177
4.3.8.6	Pengujian Fitur Edit Data Travel Agency <i>Role Admin</i>	177
4.3.8.7	Pengujian Fitur Hapus Data Travel Agency <i>Role Admin</i>	178
4.3.9	Pengujian Pada Halaman Pemandu Wisata Role Admin	179

4.3.9.1	Pengujian Tambah Pemandu Wisata	179
4.3.9.2	Pengujian Edit Data Pemandu Wisata	179
4.3.9.3	Pengujian Hapus Data Pemandu Wisata.....	180
4.3.10	Pengujian Halaman Akomodasi Role Admin	181
4.3.10.1	Pengujian Fitur Tambah Akomodasi	181
4.3.10.2	Pengujian Tambah Harga Akomodasi	181
4.3.10.3	Pengujian Fitur Edit Harga Akomodasi.....	182
4.3.10.4	Pengujian Fitur Hapus Harga Akomodasi	183
4.3.10.5	Pengujian Fitur Edit Data Akomodasi	183
4.3.10.6	Pengujian Fitur Hapus Data Akomodasi	184
4.3.10.7	Pengujian Tambah Deskripsi Akomodasi	185
4.3.11	Pengujian Profile Admin.....	185
4.3.11.1	Pengujian Ubah Password <i>Admin</i>	185
4.3.11.2	Pengujian Ubah <i>Username Admin</i>	186
4.3.12	Pengujian Logout Admin	187
4.3.13	Pengujian Halaman Aplikasi Digital Tourism Role Wisatawan	187
4.3.13.1	Pengujian Pengujian Fitur Mencari Produk...187	
4.3.13.2	Pengujian Pengujian Fitur Filter Harga Produk	188
4.3.14	Pengujian Halaman Paket Destinasi Role Wisatawan ...189	
4.3.14.1	Pengujian Fitur <i>Form Booking</i>	189
4.3.15	Pengujian Fitur Rute dan Peta Tujuan Terdekat Role Wisatawan	190
4.3.15.1	Pengujian Fitur <i>Rute</i>	190
4.3.15.2	Pengujian Peta Tujuan Terdekat	190
4.3.16	Pengujian Fitur Interaktif Role Wisatawan	191
4.3.16.1	Pengujian Fitur <i>Direct WhatsApp Admin</i>	191
4.3.16.2	Pengujian Mengulas Produk	192
4.3.17	Pengujian User Acceptance Test (UAT).....	193
4.3.17.1	Hasil Pengujian <i>User Acceptance Test (UAT)</i> <i>Role Wisatawan</i>	193
4.3.17.2	Hasil <i>User Acceptance Test (UAT) Role Admin</i>	199
4.3.18	Kesimpulan Pengujian User Acceptance Test (UAT)....	209
4.4	Analisis Hasil Pengujian Sistem.....	210
Bab V	Kesimpulan dan Saran	211
5.1	Kesimpulan.....	211
5.2	Saran.....	212
Daftar Pustaka		A-1

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Adaptasi dari Studi Literatur.....	4
Tabel 2. 2 Notasi Business Process Modeling Notation (BPMN)	18
Tabel 2. 3 Deskripsi Notasi Pada Use Case Diagram	20
Tabel 2. 4 Deskripsi Notasi Pada Activity Diagram	21
Tabel 2. 5 Deskripsi Notasi Pada <i>Class Diagram</i>	22
Tabel 2. 6 Association	22
Tabel 2. 7 Deskripsi Notasi Pada Flowchart	23
Tabel 2. 8 Deskripsi Notasi Pada Entity Relationship Diagram	24
Tabel 3. 1 Metode Penelitian.....	26
Tabel 3. 2 Produk Aplikasi Digital Tourism	33
Tabel 3. 3 Harga Produk Aplikasi Digital Tourism	40
Tabel 3. 4 Proses pemesanan produk	45
Tabel 3. 5 Spesifikasi Tabel User.....	101
Tabel 3. 6 Spesifikasi Tabel Destinasi Wisata	101
Tabel 3. 7 Spesifikasi Tabel Tiket Destinasi	102
Tabel 3. 8 Spesifikasi Tabel Fasilitas Destinasi	102
Tabel 3. 9 Spesifikasi Tabel Harga Fasilitas	102
Tabel 3. 10 Spesifikasi Tabel Uraian Destinasi	103
Tabel 3. 11 Spesifikasi Tabel Paket Destinasi	103
Tabel 3. 12 Spesifikasi Tabel Data Pemesan	104
Tabel 3. 13 Spesifikasi Tabel Wisata Kuliner	104
Tabel 3. 14 Spesifikasi Tabel Kegiatan.....	105
Tabel 3. 15 Spesifikasi Tabel Akomodasi.....	105
Tabel 3. 16 Spesifikasi Tabel Travel Agency	106
Tabel 3. 17 Spesifikasi Tabel Harga Travel Agency.....	107
Tabel 3. 18 Spesifikasi Tabel Pemandu Wisata	107
Tabel 3. 19 Spesifikasi Tabel Rating.....	107
Tabel 3.20 Identifikasi dan Rencana Pengujian <i>Black Box</i>	108
Tabel 3. 21 Perancangan <i>User Acceptance Testing</i> (UAT) <i>Role</i> Wisatawan.....	114
Tabel 3. 22 Perancangan <i>User Acceptance Testing</i> (UAT) <i>Role</i> Admin.....	116
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Black Box Aplikasi Digital Tourism	144
Tabel 4. 2 Pengujian Fitur Login Admin	150
Tabel 4.3 Pengujian Fitur Login Admin Kosong.....	151
Tabel 4. 4 Pengujian Fitur Login Admin Salah.....	152
Tabel 4. 5 Pengujian Fitur Tambah Data Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	153
Tabel 4. 6 Pengujian Tampilan Data Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	153
Tabel 4. 7 Pengujian Fitur Tambah Fasilitas Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	154
Tabel 4. 8 Pengujian Fitur Tambah Harga Fasilitas Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	155
Tabel 4. 9 Pengujian Fitur Edit Harga Fasilitas Destinasi Wisata <i>Role Admin</i> .	155
Tabel 4. 10 Pengujian Fitur Hapus Harga Fasilitas Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	156
Tabel 4. 11 Pengujian Tambahkan Deskripsi Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	157
Tabel 4.12 Pengujian Tampilkan Data Tiket Masuk Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	157
Tabel 4.13 Pengujian Tambahkan Tiket Masuk Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	158

Tabel 4.14 Pengujian Edit Harga Tiket Destinasi Wisata Role Admin	159
Tabel 4.15 Pengujian Hapus Tiket Masuk Destinasi Wisata Role Admin.....	159
Tabel 4.16 Pengujian Edit Data Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	160
Tabel 4.17 Pengujian Hapus Data Destinasi Wisata Role Admin.....	161
Tabel 4.18 Pengujian Fitur Tambah Paket Destinasi Wisata Role Admin	161
Tabel 4.19 Pengujian Tampilan Data Paket Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	162
Tabel 4.20 Pengujian Lihat Bukti Tansfer Paket Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	163
Tabel 4.21 Pengujian Fitur Setuju Paket Destinasi Wisata <i>Role Admin</i>	163
Tabel 4. 22 Pengujian Fitur Download Bukti Pembayaran Paket Destinasi	164
Tabel 4.23 Pengujian Fitur Cancel Paket Destinasi Wisata Role Admin	165
Tabel 4. 24 Pengujian Fitur Edit Pemesanan Paket Destinasi Wisata.....	166
Tabel 4.25 Pengujian Fitur Tambah Kuliner Role Admin	167
Tabel 4.26 Pengujian Tampilan Data Kuliner Role Admin	167
Tabel 4. 27 Pengujian Fitur Tambah Deskripsi Kuliner <i>Role Admin</i>	168
Tabel 4.28 Pengujian Fitur Edit Data Kuliner Role Admin	168
Tabel 4.29 Pengujian Fitur Hapus Kuliner <i>Role Admin</i>	169
Tabel 4. 30 Pengujian Fitur Tambahkan Kegiatan (Event) Role Admin	170
Tabel 4.31 Pengujian Tampilan Detail Kegiatan (Event) Role Admin.....	170
Tabel 4. 32 Pengujian Fitur Edit Kegiatan (Event) Role Admin	171
Tabel 4. 33 Pengujian Fitur Hapus Kegiatan (Event) Role Admin	172
Tabel 4.34 Pengujian Fitur Tambah Kerajinan Role Admin.....	172
Tabel 4.35 Pengujian Fitur Edit Kerajinan <i>Role Admin</i>	173
Tabel 4.36 Pengujian Fitur Hapus Kerajinan <i>Role Admin</i>	174
Tabel 4.37 Pengujian Fitur Tambah <i>Travel Agency Role Admin</i>	174
Tabel 4. 38 Pengujian Tampilan Data <i>Travel Agency Role Admin</i>	175
Tabel 4.39 Pengujian Tambah Harga <i>Travel Agency Role Admin</i>	176
Tabel 4. 40 Pengujian Fitur Edit Harga Travel Agency Role Admin	176
Tabel 4. 41 Pengujian Fitur Hapus Harga <i>Travel Agency</i>	177
Tabel 4. 42 Pengujian Fitur Edit Data Travel Agency Role Admin	178
Tabel 4. 43 Pengujian Fitur Hapus Data Travel Agency Role Admin.....	178
Tabel 4. 44 Pengujian Fitur Tambah Pemandu Wisata Role Admin	179
Tabel 4.45 Pengujian Fitur Edit Data Pemandu Wisata Role Admin	180
Tabel 4.46 Pengujian Fitur Hapus Data Pemandu Wisata <i>Role Admin</i>	180
Tabel 4. 47 Pengujian Fitur Tambah Akomodasi <i>Role Admin</i>	181
Tabel 4. 48 Pengujian Fitur Tambah Harga Akomodasi Role Admin	182
Tabel 4. 49 Pengujian Fitur Edit Harga Akomodasi Role Admin.....	182
Tabel 4. 50 Pengujian Fitur Hapus Harga Akomodasi Role Admin	183
Tabel 4. 51 Pengujian Fitur Edit Data Akomodasi Role Admin.....	183
Tabel 4.52 Pengujian Fitur Hapus Data Akomodasi Role Admin	184
Tabel 4. 53 Pengujian Fitur Tambah Deskripsi Akomodasi Role Admin.....	185
Tabel 4. 54 Pengujian Ubah Password Admin.....	186
Tabel 4. 55 Pengujian Ubah <i>Username Admin</i>	186
Tabel 4. 56 Pengujian Logout Admin	187
Tabel 4. 57 Pengujian Fitur Mencari Produk	187
Tabel 4. 58 Pengujian Fitur Filter Harga Produk	188
Tabel 4. 59 Pengujian Fitur Form Booking Role Wisatawan	189
Tabel 4. 60 Pengujian Fitur Rute Role Wisatawan	190
Tabel 4. 61 Pengujian Peta Tujuan Terdekat <i>Role Wisatawan</i>	191

Tabel 4. 62 Pengujian Fitur <i>Direct WhatsApp Admin</i>	192
Tabel 4. 63 Pengujian Mengulas Produk.....	192
Tabel 4. 64 Tabel Bobot Penilaian	193
Tabel 4. 65 Hasil Penilaian User Acceptence Test (UAT) Role Wisatawan	194
Tabel 4. 66 Hasil Penilaian User Acceptence Test (UAT) Role Admin	200

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Interaksi MVC pada aplikasi	10
Gambar 2. 2 Model Digital Tourism Dalam Pendekatan Berorientasi Pemasaran	12
Gambar 2. 3 Metode Waterfall	16
Gambar 3. 1 Proses Pencarian Produk.....	40
Gambar 3. 2 Proses Mendapatkan Harga Produk.....	44
Gambar 3. 3 Proses <i>Booking</i> Paket Destinasi Wisata.....	48
Gambar 3. 4 Proses Mengulas Produk	48
Gambar 3. 5 Proses Melihat Promosi Event Terdekat.....	49
Gambar 3. 6 Bukti Verifikasi Pembayaran Paket Destinasi Wisata.....	50
Gambar 3. 7 Proses Verifikasi Pembayaran	51
Gambar 3. 8 Arsitektur Sistem	53
Gambar 3. 9 Alur Model-View- Controller Pada Laravel.....	55
Gambar 3. 10 Use Case Diagram Aplikasi Digital Tourism	58
Gambar 3. 11 Activity Diagram Login Admin	59
Gambar 3. 12 Activity Diagram Booking Paket Destinasi Wisata	60
Gambar 3. 13 Activity Diagram Mengulas Produk.....	61
Gambar 3. 14 Perancangan Class Diagram	62
Gambar 3. 15 Flowchart Role Admin	63
Gambar 3. 16 Flowchart Role Wisatawan.....	64
Gambar 3. 17 Rancangan Antarmuka Login Admin.....	65
Gambar 3. 18 Rancangan Antarmuka Dashboard Admin	66
Gambar 3. 19 Rancangan Antarmuka Pada Destinasi (Admin)	66
Gambar 3. 20 Rancangan Antarmuka Fitur Tambahkan Destinasi	67
Gambar 3. 21 Rancangan Antarmuka Tambahkan Destinasi.....	67
Gambar 3. 22 Rancangan Antarmuka Fitur Tambahkan Tiket	68
Gambar 3. 23 Rancangan Antarmuka Halaman Form Input Tiket.....	68
Gambar 3. 24 Rancangan Antarmuka Data Tiket.....	68
Gambar 3. 25 Rancangan Antarmuka Fitur Tambahkan Paket Destinasi	69
Gambar 3. 26 Rancangan Antarmuka Form Paket Destinasi	69
Gambar 3. 27 Rancangan Antarmuka Data Pemesanan dan Data Sudah Bayar .	70
Gambar 3. 28 Rancangan Antarmuka Verifikasi Pembayaran.....	70
Gambar 3. 29 Rancangan Antarmuka Fasilitas	71
Gambar 3. 30 Rancangan Antarmuka Fitur Tambahkan Fasilitas.....	71
Gambar 3. 31 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Tambahkan Fasilitas	72
Gambar 3. 32 Rancangan Antarmuka Fitur Detail Fasilitas.....	72
Gambar 3. 33 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Detail Fasilitas.....	72
Gambar 3. 34 Rancangan Antarmuka Data Detail Fasilitas	73
Gambar 3. 35 Rancangan Antarmuka Deskripsi	73
Gambar 3. 36 Rancangan Antarmuka Tambahkan Deskripsi	74
Gambar 3. 37 Rancangan Antarmuka Tempat Kuliner	74
Gambar 3. 38 Rancangan Antarmuka Tambah Kuliner	75
Gambar 3. 39 Rancangan Antarmuka Form Tambahkan Kuliner.....	75
Gambar 3. 40 Rancangan Antarmuka Fasilitas	76
Gambar 3. 41 Rancangan Antarmuka Data Fasilitas Kuliner	76

Gambar 3. 42	Rancangan Antarmuka Form Tambahkan Fasilitas Kuliner	77
Gambar 3. 43	Rancangan Antarmuka Kalender Event.....	77
Gambar 3. 44	Rancangan Antarmuka Popup Data Event	78
Gambar 3. 45	Rancangan Antarmuka Tambahkan Event	78
Gambar 3. 46	Rancangan Antarmuka Form Tambahkan Event.....	79
Gambar 3. 47	Rancangan Antarmuka Form Tambahkan Event.....	79
Gambar 3. 48	Rancangan Antarmuka Data Tabel About Us	80
Gambar 3. 49	Rancangan Antarmuka Form Tambahkan About Us.....	80
Gambar 3. 50	Rancangan Antarmuka Travel Agency.....	81
Gambar 3. 51	Rancangan Antarmuka Form Tambahkan Travel Agency	81
Gambar 3. 52	Rancangan Antarmuka Harga Travel Agency	82
Gambar 3. 53	Rancangan Antarmuka Form Harga Travel Agency	82
Gambar 3. 54	Rancangan Antarmuka Form Harga Travel Agency	83
Gambar 3. 55	Rancangan Antarmuka Tabel Data Harga Travel Agency	83
Gambar 3. 56	Rancangan Antarmuka Akomodasi	84
Gambar 3. 57	Rancangan Antarmuka Tambah Akomodasi	84
Gambar 3. 58	Rancangan Antarmuka Fitur Tambah Harga Akomodasi	85
Gambar 3. 59	Rancangan Antarmuka Form Tambah Harga Akomodasi.....	85
Gambar 3. 60	Rancangan Antarmuka Tabel Harga Akomodasi	86
Gambar 3. 61	Rancangan Antarmuka Tambah Pemandu Wisata	86
Gambar 3. 62	Rancangan Antarmuka Data Pemandu Wisata	87
Gambar 3. 63	Rancangan Antarmuka Profile Admin.....	87
Gambar 3. 64	Rancangan Antarmuka Logout	88
Gambar 3. 65	Rancangan Antarmuka Beranda	88
Gambar 3. 66	Rancangan Antarmuka Destinasi Wisata Role Wisatawan	89
Gambar 3. 67	Rancangan Antarmuka Detail Destinasi Wisata Role Wisatawan	89
Gambar 3. 68	Rancangan Antarmuka Rute Destinasi Wisata Role Wisatawan..	90
Gambar 3. 69	Rancangan Antarmuka Tabel Informasi Tiket dan Fasilitas Pada Destinasi Wisata Role Wisatawan	90
Gambar 3. 70	Rancangan Antarmuka Rating dan Ulasan Pada Destinasi Wisata Role Wisatawan	91
Gambar 3. 71	Rancangan Antarmuka Kuliner Role Wisatawan	91
Gambar 3. 72	Rancangan Antarmuka Detail Kuliner Role Wisatawan	92
Gambar 3. 73	Rancangan Antarmuka Rute Kuliner Role Wisatawan	92
Gambar 3. 74	Rancangan Antarmuka Memberikan Rating dan Ulasan Pada Kuliner Role Wisatawan	93
Gambar 3. 75	Rancangan Antarmuka Event Role Wisatawan	93
Gambar 3. 76	Rancangan Antarmuka Detail Event Role Wisatawan	94
Gambar 3. 77	Rancangan Antarmuka Rute Event Role Wisatawan	94
Gambar 3. 78	Rancangan Antarmuka Tentang (About us) Role Wisatawan	95
Gambar 3. 79	Rancangan Antarmuka Travel Agency Role Wisatawan	95
Gambar 3. 80	Rancangan Antarmuka Detail Travel Agency Role Wisatawan...	96
Gambar 3.81	Rancangan Antarmuka Memberikan Rating dan Ulasan Pada Travel Agency Role Wisatawan.....	96
Gambar 3. 82	Rancangan Antarmuka Akomodasi Role Wisatawan.....	97
Gambar 3. 83	Rancangan Antarmuka Detail Akomodasi Role Wisatawan	97
Gambar 3. 84	Rancangan Antarmuka Rute Akomodasi Role Wisatawan	98
Gambar 3. 85	Rancangan Antarmuka Pemandu Wisata Role Wisatawan	98

Gambar 3. 86 Rancangan Antarmuka Paket Destinasi Wisata Role Wisatawan	99
Gambar 3. 87 Rancangan Antarmuka Form Booking Paket Destinasi Role Wisatawan	99
Gambar 3. 88 Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD)	100
Gambar 4. 1 Tampilan Fitur Pencarian Produk.....	119
Gambar 4. 2 Proses Mencari Produk.....	119
Gambar 4. 3 Hasil Proses Fitur Pencarian.....	120
Gambar 4. 4 Proses Mencari Harga Produk	120
Gambar 4. 5 Hasil Pencarian Harga Produk.....	120
Gambar 4. 6 Tampilan Hasil Pencarian Harga Produk	121
Gambar 4. 7 Proses Mengulas Produk	121
Gambar 4. 8 Tombol Paket Destinasi.....	122
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Paket Destinasi.....	122
Gambar 4. 10 Tampilan Proses Form Booking	122
Gambar 4. 11 Tampilan Bukti Transfer Pada Role Admin	123
Gambar 4. 12 Tampilan Fitur acc Pemesanan Paket Pada Role Admin.....	123
Gambar 4. 13 Tampilan Data Pemesanan Sudah Bayar	124
Gambar 4. 14 Tampilan Detail Pemesanan	124
Gambar 4. 15 Tampilan Unduh PDF.....	124
Gambar 4. 16 Tampilan File PDF Verifikasi Pembayaran.....	125
Gambar 4. 17 Tampilan Event Terdekat	125
Gambar 4. 18 Tampilan Popup Promosi Event Terdekat.....	126
Gambar 4. 19 Login Admin.....	126
Gambar 4. 20 Data Konten Destinasi Wisata	127
Gambar 4. 21 Form Tambah Konten Destinasi Wisata.....	127
Gambar 4. 22 Fitur Fasilitas Destinasi Wisata	127
Gambar 4. 23 Halaman Fasilitas Destinasi Wisata.....	128
Gambar 4. 24 Form Tambah Fasilitas Destinasi Wisata	128
Gambar 4. 25 Halaman Harga Fasilitas Destinasi Wisata.....	129
Gambar 4. 26 Fitur Tambah Tiket Destinasi Wisata	129
Gambar 4. 27 Halaman Tambah Tiket Destinasi Wisata	129
Gambar 4. 28 Fitur Tambah Deskripsi Destinasi Wisata	130
Gambar 4. 29 Text Box Tambah Deskripsi Destinasi	130
Gambar 4.30 Data Konten Kuliner.....	131
Gambar 4. 31 Form Tambah Kuliner	131
Gambar 4. 32 Fitur Tambah Deskripsi Kuliner.....	132
Gambar 4. 33 Text Box Tambah Deskripsi Kuliner.....	132
Gambar 4. 34 Data Konten Paket Destinasi Wisata	132
Gambar 4. 35 Form Tambah Paket Destinasi Wisata.....	133
Gambar 4. 36 Fitur Nonaktifkan Paket.....	133
Gambar 4. 37 Tampilan Paket Sudah di Nonaktifkan	134
Gambar 4. 38 Tampilan Booking di Nonaktifkan Pada Wisatawan.....	134
Gambar 4. 39 List Pemesanan Paket Destinasi	135
Gambar 4. 40 Data Pemesan Paket Destinasi.....	135
Gambar 4. 41 Data Pemesan Sudah Bayar	135
Gambar 4. 42 Fitur Lihat Untuk Unduh File Verifikasi Pembayaran	136
Gambar 4. 43 Fitur Cancel Pada Data Pemesanan	136
Gambar 4. 44 Data Pemesanan Ditolak.....	137

Gambar 4. 45	Data Konten Kerajinan	137
Gambar 4. 46	Form Tambah Kerajinan.....	138
Gambar 4. 47	Fitur Tambah Deskripsi Kerajinan	138
Gambar 4. 48	Text Box Tambah Deskripsi Kerajinan	138
Gambar 4. 49	Data Konten Travel Agency	139
Gambar 4. 50	Form Tambah Travel	139
Gambar 4. 51	Fitur Tambah Harga Travel	140
Gambar 4. 52	Tampilan Tambah Harga Travel.....	140
Gambar 4. 53	Data Konten Pemandu Wisata	141
Gambar 4. 54	Form Tambah Pemandu Wisata.....	141
Gambar 4. 55	Data Konten Akomodasi.....	142
Gambar 4. 56	Form Tambah Akomodasi	142
Gambar 4. 57	Fitur Tambah Harga Akomodasi	143
Gambar 4. 58	Tampilan Harga Akomodasi.....	143
Gambar 4. 59	Fitur Tambah Deskripsi Akomodasi.....	143
Gambar 4. 60	Text Box Tambah Deskripsi Akomodasi	144
Gambar 4. 61	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Pertama.....	195
Gambar 4. 62	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Kedua.....	195
Gambar 4. 63	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Ketiga	196
Gambar 4. 64	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Keempat.....	196
Gambar 4. 65	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Kelima	196
Gambar 4. 66	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Keenam.....	197
Gambar 4. 67	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Ketujuh	197
Gambar 4. 68	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Kedelapan.....	197
Gambar 4. 69	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Kesembilan.....	198
Gambar 4. 70	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Kesepuluh.....	198
Gambar 4. 71	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Kesebelas.....	198
Gambar 4. 72	UAT Role Wisatawan Pertanyaan Keduabelas	199
Gambar 4. 73	UAT Role Admin Pertanyaan Pertama	202
Gambar 4. 74	UAT Role Admin Pertanyaan Kedua	202
Gambar 4. 75	UAT Role Admin Pertanyaan Ketiga.....	202
Gambar 4. 76	UAT Role Admin Pertanyaan Keempat	203
Gambar 4. 77	UAT Role Admin Pertanyaan Kelima.....	203
Gambar 4. 78	UAT Role Admin Pertanyaan Keenam	203
Gambar 4. 79	UAT Role Admin Pertanyaan Ketujuh.....	204
Gambar 4. 80	UAT Role Admin Pertanyaan Kedelapan.....	204
Gambar 4. 81	UAT Role Admin Pertanyaan Kesembilan.....	204
Gambar 4. 82	UAT Role Admin Pertanyaan Kesepuluh.....	205
Gambar 4. 83	UAT Role Admin Pertanyaan Kesebelas	205
Gambar 4. 84	UAT Role Admin Pertanyaan Keduabelas.....	205
Gambar 4. 85	UAT Role Admin Pertanyaan Ketigabelas.....	206
Gambar 4. 86	UAT Role Admin Pertanyaan Keempatbelas.....	206
Gambar 4. 87	UAT Role Admin Pertanyaan Kelimabelas.....	206
Gambar 4. 88	UAT Role Admin Pertanyaan Keenambelas	207
Gambar 4. 89	UAT Role Admin Pertanyaan Ketujuhbelas.....	207
Gambar 4. 90	UAT Role Admin Pertanyaan Kedelapanbelas	207
Gambar 4. 91	UAT Role Admin Pertanyaan Kesembilanbelas	208
Gambar 4. 92	UAT Role Admin Pertanyaan Keduapuluh	208

Gambar 4. 93 UAT Role Admin Pertanyaan Keduasatu.....	208
Gambar 4. 94 Skala Likert UAT	209

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - 1 Form Wawancara-1	A-1
Lampiran A - 2 Form Wawancara-2	A-2
Lampiran A - 3 Observasi Kantor DISPORAPAR Kabupaten Kapuas Hulu...	A-3
Lampiran A - 4 Surat Permohonan Data Penelitian	A-4
Lampiran B - 1 Dokumentasi Penerapan Aplikasi.....	B-1
Lampiran B - 2 Tanda Tangan Persetujuan Lembar Pengujian Dan Hasil Pengujian Oleh Kepala Bidang Pariwisata Kab. Kapuas Hulu.....	B-2
Lampiran C - 1 Kuesioner UAT Role Admin Bagian Identitas.....	C-1
Lampiran C - 2 Kuesioner UAT Role Admin Bagian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	C-2
Lampiran C - 3 Kuesioner UAT Role Admin Bagian Aspek Fungsionalitas 1	C-3
Lampiran C - 4 Kuesioner UAT Role Admin Bagian Aspek Fungsionalitas 2	C-4
Lampiran C - 5 Kuesioner UAT Role Admin Bagian Aspek Fungsionalitas 3	C-5
Lampiran C - 6 Kuesioner UAT Role Admin Bagian Aspek Komunikasi Visual	C-6
Lampiran C - 7 Dokumentasi Kuesioner Pengujian UAT Role Admin Bersama Operator DISPORAPAR Kapuas Hulu.....	C-7
Lampiran C - 8 Kuesioner UAT Bagian Identitas Wisatawan.....	C-8
Lampiran C - 9 Kuesioner UAT Bagian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak Wisatawan	C-9
Lampiran C - 10 Kuesioner UAT Bagian Aspek Fungsionalitas Lunak Wisatawan	C-10
Lampiran C - 11 Kuesioner UAT Bagian Aspek Komunikasi Visual Wisatawan	C-11
Lampiran C - 12 Dokumentasi Kuesioner Pengujian UAT Wisatawan Bersama DISPORAPAR Kapuas Hulu.....	C-12
Lampiran C - 13 Dokumentasi Kuesioner Pengujian UAT Pada Wisatawan atau Masyarakat	C-13
Lampiran C - 14 Daftar Responden Kuesioner Pengujian UAT.....	C-14

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor Pariwisata telah menjadi salah satu sektor yang berkembang pesat dalam memberikan kontribusi signifikan bagi perekonomian global termasuk di Indonesia, dengan kekayaan sumber daya alam, budaya yang beragam memiliki potensi besar untuk menarik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (2023) No. 33/05/Th. XXVI, sektor pariwisata domestik Indonesia konsisten menunjukkan pemulihan pada tahun 2022, seiring dengan semakin meredanya kasus penularan COVID – 19, hal ini ditandai dengan jumlah perjalanan wisata nusantara selama tahun 2022 yang mencapai 734,86 juta perjalanan, atau tumbuh 19,82 persen dibandingkan tahun sebelumnya, adapun jumlah wisata nusantara pada tahun 2022 ini sudah melampaui jumlah perjalanan wisata nusantara sebelum pandemi COVID – 19 terjadi, dengan selisih jumlah perjalanan sebesar 12,70 juta, atau lebih tinggi 1,76 persen dibandingkan 2019.

Pariwisata saat ini menjadi salah satu sektor yang diperhitungkan dalam pemerintahan terutama kontribusinya dalam peningkatan pendapatan asli daerah, sehingga hal ini membuat pemerintah di berbagai daerah di Indonesia ini berlomba – lomba untuk mempromosikan wisata yang dimiliki ke ranah publik. Sukses atau tidaknya pemasaran pariwisata yang dilakukan oleh daerah acuannya terletak pada banyaknya jumlah kunjungan wisatawan yang datang, baik wisatawan nasional dan mancanegara, salah satu nya Kabupaten Kapuas Hulu yang terletak di Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia, berdasarkan data BPS Kabupaten Kapuas Hulu, Kabupaten ini memiliki luas wilayah sekitar $31.318,25 \text{ km}^2$, dan ibu kotanya Putusibau. Kabupaten Kapuas Hulu memiliki beragam potensi wisata alam, makanan kuliner, serta beragam budaya dan memiliki hutan hujan tropis, menurut Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata (DISPORAPAR) Kabupaten Kapuas Hulu, pada tahun 2023 ada sebanyak 9.821 wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Kabupaten Kapuas Hulu dan sebanyak 49.065 wisatawan nusantara yang datang, kunjungan wisatawan paling banyak adalah di bulan April dan kemudian di bulan Desember.

Seiring dengan perkembangannya teknologi saat ini kegiatan pemberian informasi mengenai sektor pariwisata yang ada di Kabupaten Kapuas Hulu berjalan kurang optimal dalam menjangkau calon wisatawan, dikarenakan kegiatan penyampaian informasi mengenai daya tarik obyek wisata masih terbatas dan tidak adanya wadah bagi DISPORAPAR untuk menyampaikan informasi terkait pariwisata yang ada di Kabupaten Kapuas Hulu, selain itu sektor pariwisata juga kian meningkat di tiap Kabupaten yang ada di Kalimantan Barat, yang mana hal ini menjadi daya saing kuat dalam mempromosikan terkait pariwisata khususnya pariwisata yang ada di Kabupaten Kapuas Hulu, karena mengharuskan DISPORAPAR Kabupaten Kapuas Hulu ambil peran dalam mempromosikan pariwisatanya.

Berdasarkan uraian yang ada diatas bahwa penulis memandang perlunya mengembangkan

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan oleh penulis, maka aplikasi ini memiliki perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang *model* pariwisata Digital pada aplikasi Digital *Tourism* Kabupaten Kapuas Hulu?
- b. Bagaimana aplikasi Digital *Tourism* dapat memberikan informasi terkait sektor pariwisata yang ada di Kabupaten Kapuas Hulu?
- c. Bagaimana menerapkan arsitektur *Model-View-Controller* (MVC) pada aplikasi Digital *Tourism*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini pun untuk mengembangkan sebuah aplikasi Digital *Tourism* serta mengembangkan pemodelan pariwisata Kabupaten Kapuas Hulu, sehingga mempermudah calon wisatawan atau masyarakat luar untuk mendapatkan informasi terkait sektor pariwisata di Kabupaten Kapuas Hulu.

1.4 Pembatasan Masalah

Agar pengerjaan penelitian menjadi lebih terstruktur, maka penulis membuat batasan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini dikembangkan berbasis *website*.
- b. Aplikasi ini dikembangkan hanya dapat memberikan informasi terkait

sektor pariwisata yang ada di Kabupaten Kapuas Hulu.

- c. Aplikasi ini dikembangkan dengan menerapkan *Model-View-Controller* (MVC) pada *Laravel*.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam laporan tugas akhir ini, pembahasan disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I: LATAR BELAKANG

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, serta sistematika penulisan pembuatan tugas akhir ini.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori terkait penelitian yang akan dilakukan sebagai penunjang dalam pengerjaan tugas akhir.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian, berupa studi literatur, wawancara dan observasi, perencanaan proyek, analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian sistem, penerapan aplikasi, analisis hasil pengujian dan kesimpulan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi dari rancangan desain telah dibangun. Kemudian penjelasan mengenai hasil pengujian sistem berdasarkan tahapan yang dilakukan dalam pengujian sistem.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan tentang sistem yang telah dibuat beserta saran yang membangun guna penyempurnaan dan pengembangan aplikasi.