

E-Tourism Sebagai Media Informasi Wisata Kabupaten Bekasi Berbasis *Website*

Wiyanto Wiyanto^{1,*}, Salsa Fadhilah², Arif Siswandi³,

^{1,2,3,*}Teknik Informatika, Universitas Pelita Bangsa

¹wiyanto@pelitabangsa.ac.id, ²salsafadhilah57@gmail.com, ³arif.siswandi@pelitabangsa.ac.id

ABSTRAK

Kabupaten Bekasi adalah salah satu kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Barat. Kabupaten ini berada tepat di sebelah timur Jakarta, berbatasan dengan Kota Bekasi. Kabupaten Bekasi memiliki banyak sekali tempat wisata yang dapat dikunjungi. Seperti taman, hutan, danau, pantai dan lain lain. Kabupaten Bekasi ini menjadi salah satu daerah dengan kemajuan yang sangat pesat dan memiliki obyek wisata yang dapat meningkatkan pendapatan daerah Kabupaten Bekasi. Selain itu banyak wisatawan daerah dan luar daerah yang berkunjung, namun hanya mengetahui sedikit objek wisata karena kurangnya sistem informasi dalam pengelolaan wisata di Kabupaten Bekasi belum dikelola dan dikembangkan dengan baik. Maka diperlukan pengembangan sistem informasi tempat wisata untuk mempermudah para wisatawan mengunjungi obyek wisata di Kabupaten Bekasi dan mempermudah dalam hal pengelolaan promosi. Hasil dari penelitian ini ialah berupa sistem *E-Tourism* sebagai media informasi wisata berbasis *website* yang memudahkan para wisatawan mengetahui tempat wisata di Kabupaten Bekasi.

Kata kunci: *E-Tourism*, Wisatawan, Sistem Informasi, Kabupaten Bekasi.

ABSTRACT

Bekasi Regency is one of the regencies located in the province of West Java. This district is located just east of Jakarta, bordering the city of Bekasi. Bekasi Regency has many tourist attractions that can be visited. Such as parks, forests, lakes, beaches and others. Bekasi Regency has become one of the areas with very rapid progress and has tourism objects that can increase the regional income of Bekasi Regency. In addition, many local and foreign tourists visit, but only know a few tourist objects because of the lack of information systems in tourism management in Bekasi Regency that have not been managed and developed properly. So it is necessary to develop a tourist information system to make it easier for tourists to visit tourism objects in Bekasi Regency and make it easier to manage promotions. The results of this study are in the form of an E-Tourism system as a website-based tourist information media that makes it easier for tourists to find wizard places in Bekasi Regency.

Keywords: *E-Tourism, Tourist, Information System, Bekasi Regency.*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi berkembang dengan pesat, penggunaannya yang dapat memudahkan dalam pencarian berbagai informasi salah satunya pelayanan yang memiliki daya tarik dari banyak kalangan. Para pelaku harus menggunakan teknologi informasi untuk pertumbuhan bisnis mereka. Adanya persaingan antar perusahaan yang sangat ketat dalam hal menarik pelanggan menuntut perusahaan melakukan tindakan bagaimana memberikan pelayanan yang baik kepada pelanggan, Tetapi layanan yang tersedia saat ini adalah promosi atau *website* sehingga diperlukan suatu strategi dalam proses bisnis yang mengoptimalkan pemasaran, penjualan dan pelayanan yang dikenal dengan nama *Interactive Customer Relationship Management* (Adelia & Setiawan, 2011).

Dalam perkembangan pariwisata di beberapa kota besar saat ini salah satunya kota Denpasar di Bali, dalam hal promosi dan transaksi sudah menggunakan *E-Tourism* dengan media *website* dan aplikasi *mobile*. Sehingga dapat mempermudah wisatawan dalam mengakses informasi dan layanan terkait.

Kabupaten Bekasi merupakan salah satu kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Barat. Kabupaten ini berada tepat di sebelah timur Jakarta, berbatasan dengan Kota Bekasi. Kabupaten Bekasi memiliki banyak sekali tempat wisata yang dapat dikunjungi. Seperti taman, hutan, danau, pantai dan lain lain. Kabupaten Bekasi ini juga menjadi salah satu daerah dengan kemajuan yang sangat pesat dan memiliki objek wisata yang dapat meningkatkan pendapatan daerah Kabupaten Bekasi. Selain itu banyak wisatawan daerah dan luar daerah yang berkunjung, namun hanya mengetahui sedikit objek wisata karena kurangnya sistem pengembangan dan pengelolaan informasi wisata terhadap masyarakat luas,

Dinas pariwisata Kabupaten Bekasi merupakan sebuah instansi pemerintahan, yang mempunyai program kerja untuk mengedepankan dalam membangun tempat-tempat destinasi pariwisata dan Meningkatkan wisata-wisata yang ada di Kabupaten Bekasi agar dapat dikenal luas oleh masyarakat kabupaten Bekasi. Dinas Pariwisata Kabupaten Bekasi bidang kelembagaan membentuk POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) baru dalam rangka percepatan pembangunan pariwisata di kabupaten Bekasi. Sehingga banyak bermunculan destinasi pariwisata baru di kab. Bekasi dan akhirnya lembaga yang menangani juga harus di kukuhkan sebagai langkah implementasi peraturan pemerintah dalam Undang undang no.10 tahun 2009 tentang kepariwisataan.

Harapannya dengan banyaknya Pokdarwis yang di bentuk maka rasa cinta bangsa bagi kaum pemuda di desa desa semakin tinggi. Namun, Terdapat beberapa problematika yaitu salah satunya kurangnya sistem pengembangan dan pengelolaan informasi wisata terhadap masyarakat luas. Pada penelitian ini akan dilakukan identifikasi masalah berdasarkan pemaparan penjelasan diatas maka masalah yang diidentifikasi karena kurangnya sistem pengembangan dan pengelolaan informasi wisata terhadap masyarakat luas, belum adanya penggunaan terkait *E-Tourism* dalam hal promosi, transaksi, dan pelayanan terhadap wisata kurang efektif, sehingga banyak wisatawan yang kesulitan dalam pelayanan wisata tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan uraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu, Bagaimana mengembangkan sistem informasi wisata berbasis *website E-Tourism* dengan menggunakan metode waterfall untuk mempermudah para wisatawan mengunjungi objek wisata di Kabupaten Bekasi dan mempermudah dalam hal pengelolaan promosi dan transaksi?. Yang menjadi tujuan dari penelitian ini yaitu Agar dapat mempermudah proses dalam pengelolaan informasi wisata, dan mempermudah pelayanan wisata kepada para tamu yang mengunjungi wisata daerah, sehingga proses pengunjungan wisata menjadi mudah dengan adanya sistem pelayanan wisata *E-Tourism* berbasis website dengan menggunakan metode waterfall.

METODE PENELITIAN

Sistem Informasi

Secara umum definisi Sistem Informasi adalah sekelompok elemen-elemen dalam suatu organisasi yang saling berintegrasi dengan menggunakan masukan, proses dan keluaran dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan dan dapat digunakan untuk membantu pengambilan keputusan yang tepat.

Menurut James Alter dalam buku *Information Sistem: A Management Perspective*, mendefinisikan sistem informasi sebagai kombinasi antarprosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi (Mulyanto, 2009).

Pengembangan Sistem

Definisi pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berasal dari kata dasar “kembang” yakni suatu proses, cara, pembuatan menjadi maju (baik, sempurna, dan sebagainya). Jadi pengembangan merupakan sebuah tindakan untuk mengubah sesuatu menjadi lebih baik (KBBI). Maksud dari hal ini, pengembangan berarti sebuah proses, tindakan, dan cara untuk mengembangkan dan mengelola website kepariwisataan serta mendistribusikan website tersebut kepada pihak- pihak yang berhak megaksesnya.

Menurut penelitian Jogiyanto, dalam buku Analisis dan Desain, tahun 2009 yaitu pengembangan sistem ialah penyusunan suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Salah satu alasan diperlukannya pengembangan sistem yaitu adanya permasalahan-permasalahan yang timbul pada sistem yang lama sehingga penggunaan sistem yang lama dirasa kurang efektif (Jogiyanto, 2009), (Soelistijadi, 2015).

Pariwisata

Menurut Suarka dalam jurnal Analisis Pariwisata tahun 2017, yaitu istilah pariwisata berasal dari dua suku kata, yaitu pari dan wisata. Pari berarti banyak, berkali-kali atau berputar-putar. Wisata berarti perjalanan atau bepergian. Jadi pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain. Kepariwisata memiliki arti yang sangat luas, dan bukan hanya sekedar bepergian saja, namun juga berkaitan dengan objek dan daya tarik wisata yang dikunjungi, sarana transportasi yang digunakan, pelayanan, akomodasi, rumah makan, hiburan, interaksi sosial antara wisatawan dengan penduduk lokal setempat (Suarka et al., 2017).

Sistem Informasi Pariwisata

Pariwisata berbasis Sistem Informasi berarti adanya suatu manajemen sistem informasi kepariwisataan yang berbasis pengolahan data elektronik dimana keberadaan Sistem Informasi Pariwisata ini dapat pula dibuat suatu sistem yang mendukung keputusan pariwisata. Dengan adanya sistem ini akan memudahkan wisatawan dalam menentukan rencana perjalanan wisatanya, selain itu bagi industri pariwisata dan bagi pemerintah, sistem informasi yang baik akan sangat membantu dalam pengambilan keputusan. Banyak pariwisata dan data dinamis memerlukan sistem manajemen yang baik untuk menghindari tumpang tindih data, serta kesulitan dalam penyediaan data. Kendala seperti masalah biaya, sosial-budaya dan keamanan, harus diberikan kompensasi atas manfaat yang dapat dicapai. Layanan meliputi fasilitasi akses dari luar dapat meningkatkan jumlah wisatawan dan manajemen sistem informasi, akurasi dari kedua keputusan akan meningkat. Dengan demikian, ketersediaan sistem informasi manajemen untuk pengelolaan pariwisata maupun penyebaran sistem informasi pariwisata yang dibutuhkan (Soelistijadi, 2015).

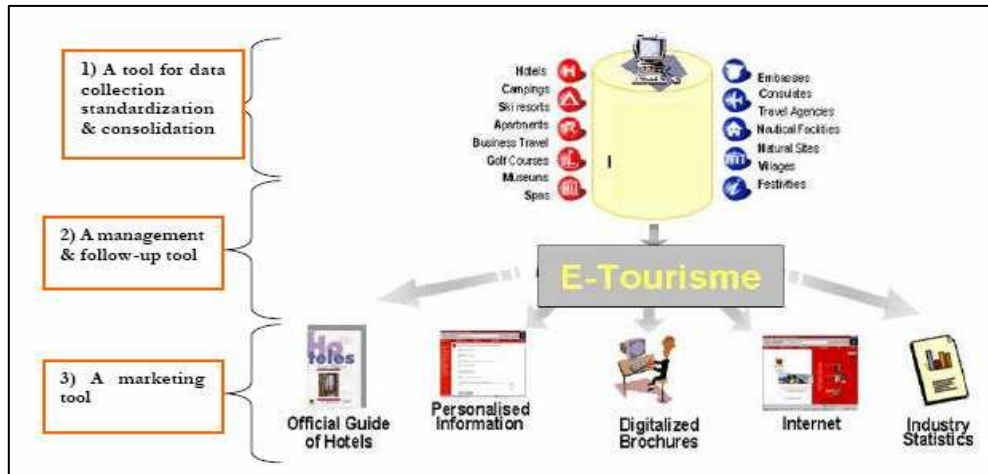
Konsep E-Tourism

Dari Penelitian Theophilus Wellem tentang Semantic Web Sebagai Solusi Masalah Dalam E-Tourism Di Indonesia Tahun 2009 yaitu, E-Tourism diambil dari kata Elektronik Tourism yang merupakan integrasi antara Perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dengan industri pariwisata ini merupakan salah satu konsep yang akan dipaparkan dalam penelitian ini (Wellem & Dan, 2009)

Caribbean Tourism Organization (2005) memberikan definisi untuk istilah *E-Tourism*, yaitu “*A dynamic interaction between Information and Communication Technologies (ICTS) and Tourism exists. Each transforms the other: ICTS are applied to tourism processes to maximize efficiency and effectiveness of the organization, tourism unites Business Management, Information and Communication*”.

Dari Penelitian Diah Pradiatiningtyas dalam buku yang berjudul “Pemasaran Online Melalui *E-Tourism*, Bauran Pemasaran Jasa Pariwisata Dan Pemosisian Untuk Promosi Pariwisata Daerah di Indonesia,” (Pradiatiningtyas, 2015) yaitu, Konsep *E-Tourism* memiliki prinsip yang diselaraskan dengan pemanfaatannya yaitu dalam peningkatan pembangunan pariwisata. Berdasarkan definisi *E-Tourism Caribbean Tourism Organization (2005)* maka terdapat tiga unsur yang menjadi prasyarat dari *E-Tourism* yaitu *ICT (Information and Communication Technologies)*, *Tourism* dan *Business*. Konsep *E-Tourism* yang dimaksud adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan daya guna dalam bidang pariwisata, memberikan berbagai jasa layanan pariwisata kepada customers dalam bentuk telematika, dan menjadikan penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih mudah diakses. Oleh karenanya, *E-Tourism* dapat memberikan manfaat antara lain : 1) Relatif murah, karena tidak mengenal konsep promosi *door to door* sehingga keterbatasan dana promosi dan masih lemahnya jaringan pemasaran yang dimiliki selama ini akan diatasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. 2) Memperpendek rantai distribusi, karena teratasi dengan penggunaan teknologi informasi sehingga semua informasi tersedia dalam bentuk layanan telematika.

Adapun gambaran di dalam pengembangan sistem *e-Tourism* dicantumkan pada Gambar 1 dibawah ini, sesuai dengan gambaran *UNCTAD E-Tourism Initiative*.



Gambar 1. Komponen Penghubung Sistem Pengembangan Pariwisata *E-Tourism*

(Sumber: UNCTAD *E-Tourism Initiative*)

Dari penelitian Hidayatuloh Himawan tentang *E-Tourism*: antara konsep dan implementasi dalam mendukung, September, 2019 Penjelasan Berdasarkan gambar 1 terlihat bahwa ada 3 proses yang dijalankan untuk dapat melakukan pengembangan terhadap sistem kepariwisataan (Panitchpakdi, 2009). Antara lain: 1. Bagian pengumpulan data. Kegiatan ini merupakan bagian dasar dalam melakukan standarisasi dan konsolidasi. Sehingga para pengguna dapat melakukan kontak/berhubungan dengan elemen dasar, yaitu hotel, tempat tujuan wisata, atau lain sebagainya. 2. Manajemen melakukan *follow up* terhadap bagian-bagian standarisasi dan konsolidasi kedalam suatu perancangan sistem yang akan dijalankan. 3. Aplikasi yang ada digunakan dalam rangka promosi atau pengenalan terhadap para pengguna, khususnya pada proses pemasaran terhadap produk-produk yang dimiliki oleh para pemilik tempat tujuan wisata.

Aplikasi Berbasis *Website*

Menurut penelitian Hamzah Hartono yang berjudul Pengertian *Website* dan Unsur-Unsurnya, tahun 2013 yaitu website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing masing dihubungkan dengan jaringan jaringan halaman (*hyperlink*) (Hartono, 2013).

Aplikasi berbasis web (*webbased application*) adalah aplikasi yang dapat dijalankan langsung melalui *web browser* bisa menggunakan internet ataupun intranet dan tidak tergantung pada sistem operasi yang digunakan.

Database

James F. Courtney Jr. dan David B. Paradise dalam buku "*Database System for Management*" menjelaskan sistem database adalah sekumpulan database yang dapat dipakai secara bersama-sama, personal-personal yang merancang dan mengelola database, teknik-teknik untuk merancang dan mengelola *database*, serta komputer untuk mendukungnya (Tata Sutabri, 2012).

Database Management System (DBMS)

Inti dari suatu basis data adalah *Database Management System (DBMS)*, yang membolehkan pembuatan, modifikasi, dan pembaharuan basis data. *Database Management System (DBMS)* adalah paket perangkat lunak yang kompleks digunakan untuk memanipulasi database. Lebih lanjut lagi, *DBMS* merupakan koleksi terpadu dari database dan program-program komputer (utilitas) yang digunakan untuk mengakses dan memelihara database. Program-program tersebut menyediakan berbagai fasilitas operasi untuk memasukkan, melacak, dan memodifikasi data kedalam database, mendefinisikan data baru, serta mengolah data menjadi informasi yang dibutuhkan (Bin Ladjamudin, 2013).

Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman yang dipakai dalam implementasi sistem informasi wisata *E-Tourism* ialah meliputi *PHP*, *HTML*, *CSS* dan *Java Script*. Adapun pengertiannya ialah, *PHP* adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat website dinamis maupun aplikasi website. *PHP* bisa berinteraksi dengan database, file dan folder, sehingga membuat *PHP* bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah website. *HTML* (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa program yang digunakan untuk menulis format dokumen yang dapat digunakan dalam website. *Hypertext markup language (HTML)* merupakan bahasa komputer yang digunakan untuk menempatkan teks, gambar, animasi, video dan suara ke halaman web individu yang membentuk situs (M. Shalahuddin dan Rosa A.S, 2016). Cara kerja *HTML* sangat sederhana, yaitu berawal dari client yang memanggil berdasarkan *URL* (*Uniform Resource Locator*) melalui browser, kemudian browser mendapat alamat dari *web server*, yang nantinya akan memberikan segala informasi yang dibutuhkan *web browser*. *Web browser* yang sudah mendapat informasi segera melakukan proses penterjemahan kode *HTML* dan menampilkannya ke layar pemakai. *CSS* atau *Cascading Style Sheet* adalah suatu cara untuk membuat format atau layout halaman web menjadi lebih menarik dan mudah dikelola (A.S & Shalahuddin, 2015). Bahasa pemrograman yang bersifat *clientside* yang permrosesanya dilakukan oleh client sering digunakan pada web browser untuk menciptakan halaman web yang menarik. Menurut Kadir “*Javascript* adalah Bahasa pemrograman yang biasa diletakkan bersama kode *HTML* untuk menentukan suatu tindakan” (Kadir, 2018).

Unified Modeling Language (UML)

Dari penelitian Ir. Yuni Sugiarti, M.Kom. dalam buku yang berjudul *Analisis & Perancangan UML Generated VB.6*, Penerbit Graha Ilmu, Tahun 2013. *UML* merupakan pengganti dari metode analisis berorientasi object dan design berorientasi object (*OOAD* & *D/object oriented analysis and design*) yang dimunculkan sekitar akhir tahun 80-an dan awal tahun 90-an. *UML* merupakan gabungan dari metode *Booch*, *Rumbaugh* (*OMT*) dan *Jacobson*. Tetapi *UML* mencakup lebih luas daripada *OOAD*. Pada pertengahan saat pengembangan *UML*, dilakukan standarisasi proses dengan *OMG* (*Object Management Group*) dengan harapan *UML* bakal menjadi bahasa standar pemodelan pada masa yang akan datang (yang sekarang sudah banyak dipakai oleh berbagai kalangan). *UML* adalah bahasa standar yang digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan artifak dari proses analisis dan disain berorientasi objek. *UML* menyediakan standar pada notasi dan diagram yang bisa digunakan untuk memodelkan suatu sistem. *UML* dikembangkan oleh 3 pendekar “berorientasi objek”, yaitu Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson (Yuni Sugiarti, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pengembangan Sistem

Pada tahap pengembangan sistem penulis menggunakan model *SDLC* dengan metode *Waterfall* atau air terjun, sering juga disebut model sekuensial linier (*Sequential Linier*) atau alur hidup klasik (*Classic life cycle*). Metode *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup secara sekuensial atau terurut dimulai dari perencanaan, analisis, desain, dan implementasi atau disebut dengan konsep PADI.

Perancangan Sistem Sistem

Berikut gambaran perancangan sistem *e-Tourism* sebagai media wisata Kabupaten Bekasi yang diusulkan:

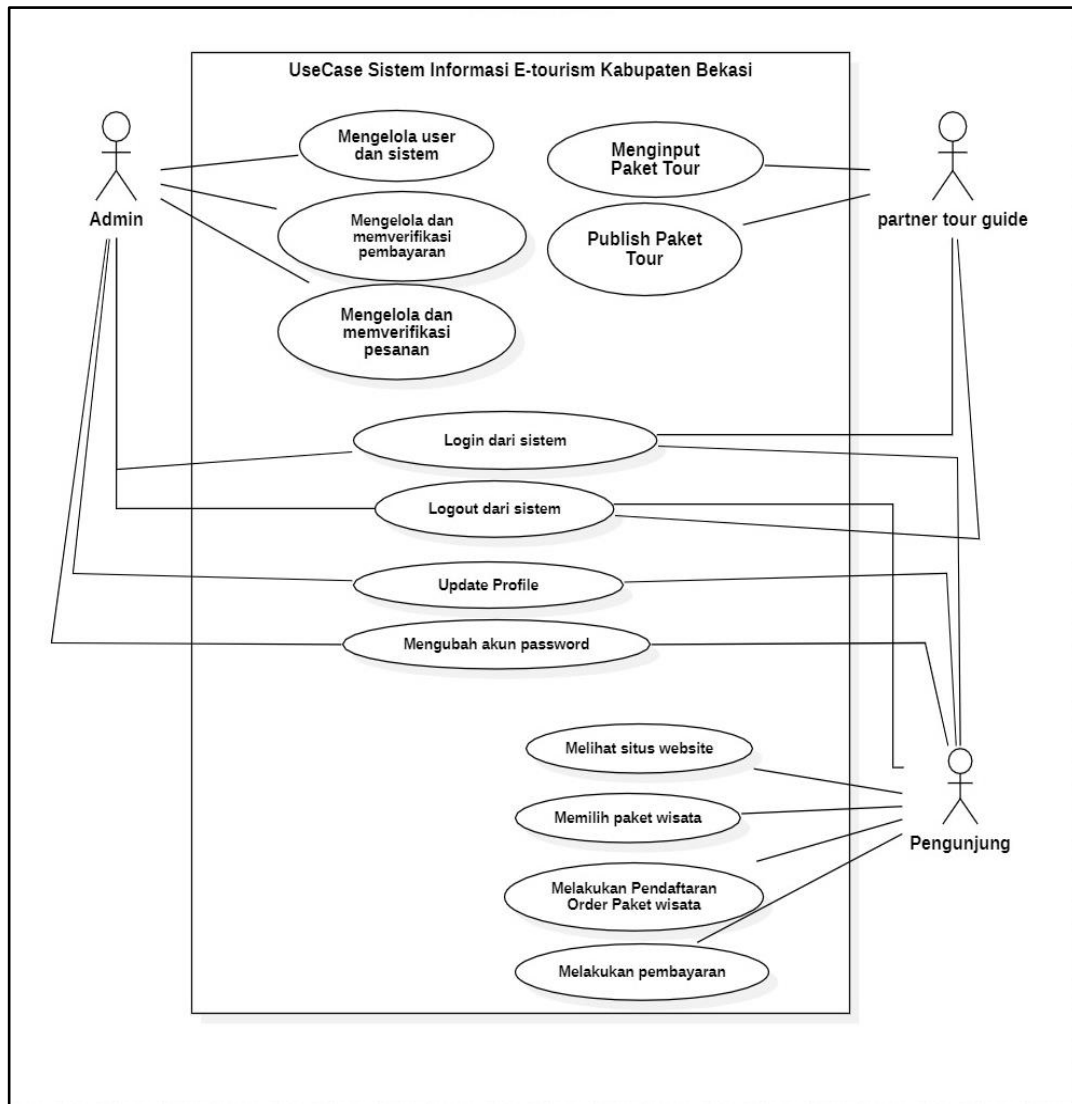
Use Case Diagram

Use case diagram dalam perancangan sistem *e-Tourism* ini tertuang tabel 1 dan pada gambar 2, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Use Case Diagram

NO	AKTOR	DESKRIPSI
1	Admin	Tugas Admin ialah yang mengelola seluruh <i>user</i> , mengelola dan mengembangkan seluruh sistem <i>E-Tourism</i> dimana tugasnya mengatur struktur pembayaran, mengelola pembayaran masuk dan mengelola pengunjung yang melakukan <i>order</i> wisata.
2	Partner <i>Tour guide</i>	Maksud dari <i>partner Tour guide</i> ialah dimana setiap <i>agent travel</i> , termasuk hotel, transportasi, dan akomodasi dapat mengupdate daftar paket dan harga pada wisata daerah. Dan tugasnya melakukan pelayanan sebagai jasa <i>Tour guide</i> di wisata daerah kabupaten Bekasi.
3	Pengunjung/Tamu	Setiap pengunjung / tamu dapat mengunjungi situs <i>website</i> dan melihat <i>list</i> paket tour wisata tanpa <i>login</i> . Jika ingin melakukan <i>Order</i> paket wisata setiap pengunjung wajib melakukan <i>login</i> dan melakukan pengisian <i>form</i> pendaftaran <i>order</i> paket wisata. Ketika pengunjung /

NO	AKTOR	DESKRIPSI
		tamu sudah melakukan pengisian <i>form</i> pendaftaran <i>order</i> maka tahap selanjutnya harus melakukan pembayaran transaksi.



Gambar 2. Use Case Diagram E-Tourism

Desain User Interface Website E-Turism

Berikut desain *user interface* E-Turism sebagai media Wisata Kabupaten Bekasi:

Halaman Utama/*Home*

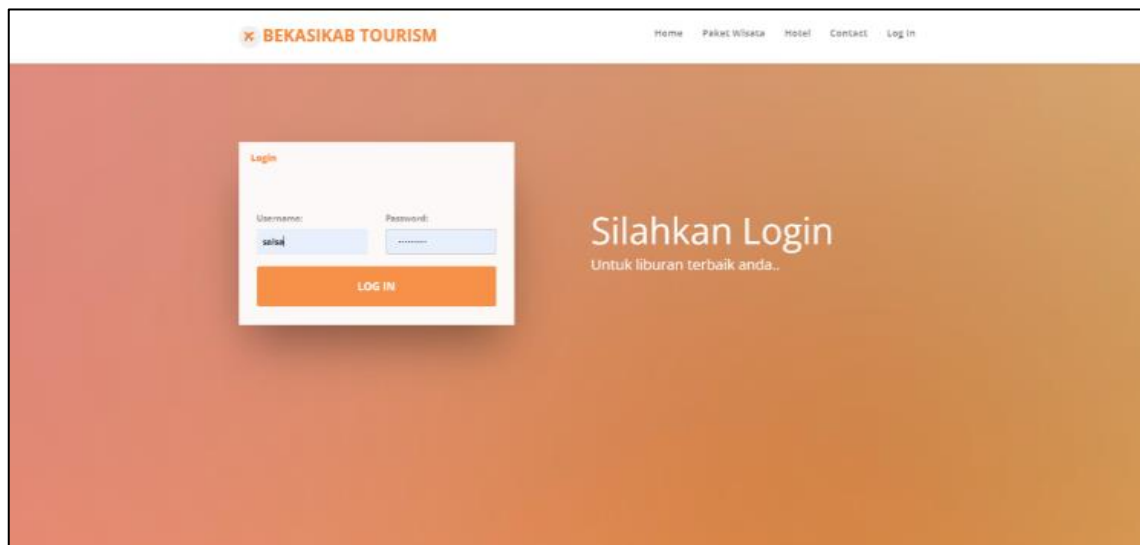
Halaman *Home*, menampilkan beberapa informasi terkait destinasi wisata. informasi destinasi wisata ditampilkan dibagian konten pada gambar 3.



Gambar 3. Halaman Utama/Home

Halaman *Login* Pengunjung

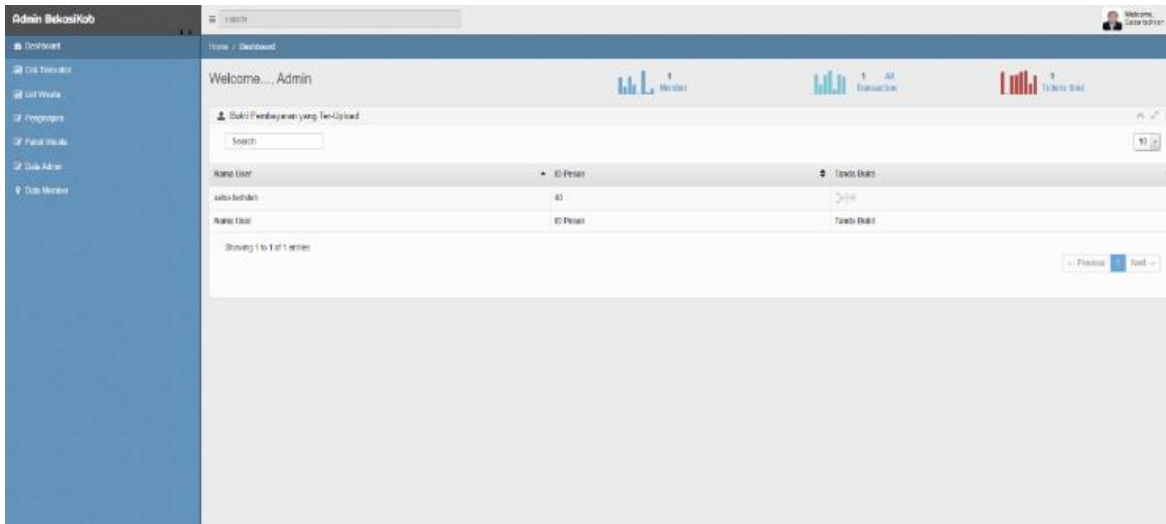
Halaman *Login User*, halaman *login* ini terdiri dari *username* dan *password*. Fungsi *login* ini untuk memulai *user* masuk atau menggunakan sebuah sistem yang sudah dibangun terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Halaman Login Pengunjung

Halaman *Dashboard* Admin

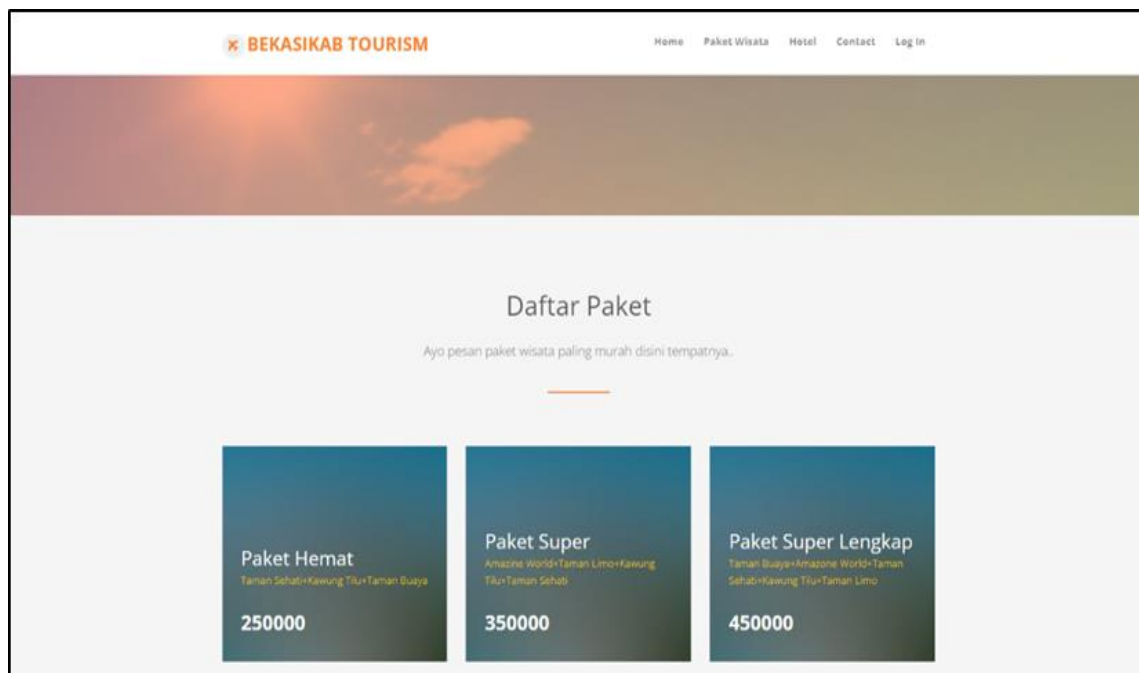
Halaman Admin, merupakan halaman yang memuat tentang informasi penting berupa notifikasi dan informasi data yang sudah *terinput*. Bagian sidebar yang memiliki beberapa sub-menu salah satunya menu *Dashboard* untuk menampilkan status atau informasi terlihat pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Dashboard Admin

Halaman Paket Wisata

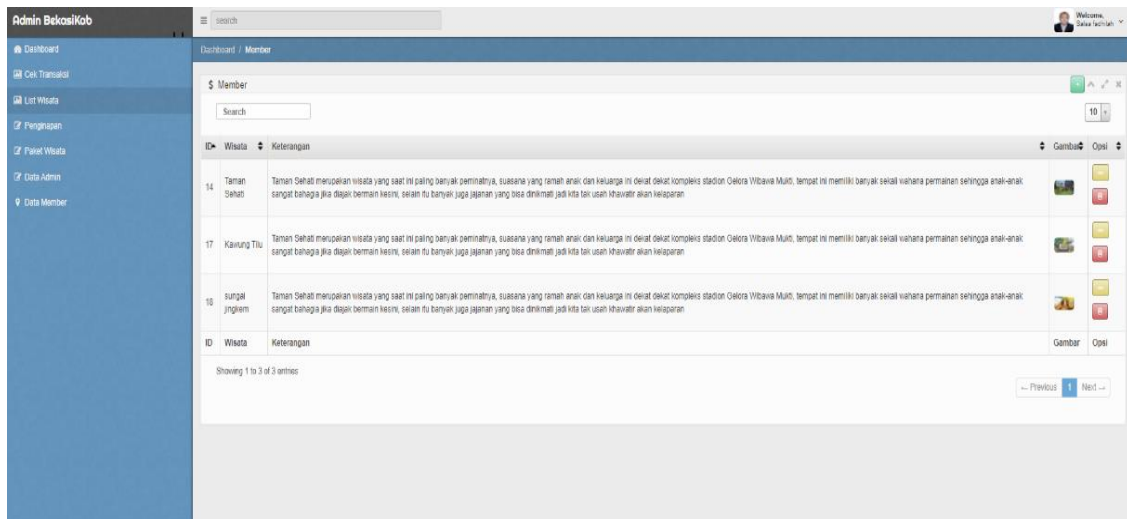
Halaman Paket Wisata ini menampilkan beberapa informasi mengenai paket wisata. Informasi paket wisata ditampilkan di bagian konten atau isi. Halaman ini disediakan untuk pengunjung yang ingin mengetahui seputar Paket Wisata yang tersedia terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Paket Wisata

Halaman List Wisata

Halaman list Wisata, merupakan sebuah halaman yang terdapat data informasi terkait list wisata. Data tersebut dapat diedit, tambah, dan hapus. yang dapat akses untuk mengelola data tersebut hanya admin terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman List Wisata

Proses Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian sistem jenis pengujian yang digunakan adalah pengujian *Blackbox testing* untuk mengetahui kinerja sistem dan fungsi sistem serta mengetahui tingkat ketahanan kinerja sistem. Pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa kesesuaian fitur-fitur dari sistem dengan menggunakan instrumen fungsional. Pengujian terhadap respon pengguna merupakan instrumen yang diberikan untuk mengetahui respon dari pengguna terhadap sistem.

Adapun proses pengujian sistem yang akan dilakukan sebagai berikut:

Perencanaan Pengujian

Rencana pengujian yang dilakukan terhadap sistem berupa pengujian dengan menggunakan *metode blackbox testing* dimana pengujian lebih memfokuskan kepada kebutuhan fungsional dari user. Pengujian ini dapat menemukan kesalahan seperti: a) Kesalahan desain antar muka pengguna. B) Kesalahan struktur data.

Pengujian dilakukan dengan cara menginputkan data pada sistem sehingga akan muncul hasil dari pengujian. Berikut tabel dibawah ini adalah rencana pengujian Sistem Informasi wisata Kabupaten Bekasi berbasis *Website E-Tourism* terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perencanaan Pengujian

Kelas Uji	Deskripsi uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Pengujian <i>Login user</i>	<i>Login</i> Pengunjung masuk ke sistem	Sistem	BlackBox
Pengujian Register	Pengisian data diri <i>User</i>	Sistem	BlackBox
Pengujian <i>Login Admin</i>	<i>Login</i> Admin masuk ke sistem	Sistem	BlackBox
Pengujian Pengisian Data Admin	a. Menambah data admin b. Mengubah data admin c. Menghapus data admin d. Mencari data admin	Sistem	BlackBox
Kelas Uji	Deskripsi uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Pengujian Pengisian Data <i>User</i> / pengunjung	a. Menambah data pengunjung b. Mengubah data pengunjung c. Menghapus data pengunjung d. Mencari data pengunjung	Sistem	BlackBox
Pengujian Pengisian Data Wisata	a. Menambah data wisata b. Mengubah data wisata	Sistem	BlackBox

Kelas Uji	Deskripsi uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
	c. Menghapus data wisata d. Mencari data wisata		
Pengujian Pengisian Data Paket Wisata	a. Menambah data paketwisata b. Mengubah data paket wisata c. Menghapus data paketwisata d. Mencari data paket wisata	Sistem	BlackBox
Pengujian Pengisian Data Penginapan	a. Menambah data penginapan b. Mengubah data penginapan c. Menghapus data penginapan d. Mencari data penginapan	Sistem	BlackBox
Pengujian Pengisian Data Transaksi	a. Memvalidasi data transaksi b. Cek Transaksi Pesanan c. Menghapus data Transaksi	Sistem	BlackBox
Pengujian <i>Logout user</i>	<i>Logout</i> pengunjung keluar dari sistem	Sistem	BlackBox
Pengujian <i>Logout Admin</i>	<i>Logout</i> pengunjung keluar dari sistem	Sistem	BlackBox

Pengujian Manajemen Data

Pengujian ini meliputi pengujian navigasi, pengujian penambahan, dan perubahan data. Pengujian ditentukan dengan membuktikan bahwa semua objek dalam sistem melakukan fungsi sesuai yang diharapkan. Langkah dalam pengujian ini yaitu dengan menguji setiap link dan navigasi yang terdapat dalam tampilan apakah telah sesuai dengan fungsinya masing-masing atau tidak. Selain link dan navigasi, diuji pula tombol penambahan, edit, hapus, dan cetak tiket ke dalam format PDF. Hasil pengujian kemudian dimasukkan ke dalam tabel uji berbentuk *checklist* terlihat pada Table 3 berikut.

Tabel 3. Pengujian Manajemen Data

No	Navigasi	Fungsi Yang Dirancang	Hasil Pengujian	
			Ya	Tidak
1	Halaman <i>Login</i>	Menampilkan <i>form login</i>		
	a. Admin b. Pengunjung c. Partner Tourguide	Melakukan <i>login</i>		
2	Halaman <i>Register</i>	Menampilkan <i>Form Register</i>		
3	Halaman Profil	Menampilkan profil member		
4	Halaman <i>Order</i>	Menampilkan <i>form Order</i>		
5	Halaman List <i>Order</i>	Menampilkan data <i>order</i>		
6	Halaman Bukti	Melakukan upload bukti transaksi		
7	Halaman Home	Menampilkan dashboard <i>website</i>		
8	Halaman Paket Wisata	Menampilkan menu paket wisata		
9	Halaman hotel	Menampilkan menu penginapan		
10	Halaman <i>contact</i>	Menampilkan informasi <i>contact</i>		
11	Halaman Admin	Menampilkan menu admin		
12	Menu cek transaksi	Menampilkan informasi data bukti transaksi		
	a. Edit data b. Hapus data c. Cek data	Melakukan edit data, Melakukan hapus data, Melakukan pengecekan data		
13	Menu List Wisata	Menampilkan sebuah halaman informasi data wisata		
	a. Tambah data b. Edit data c. Cek data d. Hapus data	Melakukan penambahan data, Melakukan edit data, Melakukan pengecekan data, Melakukan hapus data		
14	Menu Penginapan	Menampilkan informasi data penginapan		
	a. Tambah data b. Edit data	Melakukan penambahan data, Melakukan edit data,		

No	Navigasi	Fungsi Yang Dirancang	Hasil Pengujian	
			Ya	Tidak
15	c. Cek data	Melakukan pengecekan data,		
	d. Hapus data	Melakukan hapus data		
	Menu Paket Wisata	Menampilkan informasi data Paket Wisata		
16	a. Tambah data	Melakukan penambahan data,		
	b. Edit data	Melakukan edit data,		
	c. Cek data	Melakukan pengecekan data,		
	d. Hapus data	Melakukan hapus data		
	Menu Data Admin	Menampilkan informasi data admin		
17	a. Tambah data	Melakukan penambahan data,		
	b. Edit data	Melakukan edit data,		
	c. Cek data	Melakukan pengecekan data,		
	d. Hapus data	Melakukan hapus data		
	Menu Data Member	Menampilkan informasi data member		

Proses Pengujian Sistem

Hasil pengujian fokus pada perangkat lunak secara logik dan fungsional untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Hasil Pengujian Sistem Pada Menu User

Hasil pengujian sistem pada menu user ditentukan dengan membuktikan bahwa semua objek dalam sistem melakukan fungsi sesuai yang diharapkan. Langkah dalam pengujian ini yaitu dengan menguji setiap *link* dan *navigasi* yang terdapat dalam tampilan apakah telah sesuai dengan fungsinya masing-masing atau tidak. Selain link dan navigasi, diuji pula tombol penambahan, edit, hapus, dan cetak tiket. Sistem informasi *E-Tourism* berbasis *website* pada Dinas Pariwisata Kabupaten Bekasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Pengujian Sistem Menu User

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
Klik menu <i>home</i> pada halaman header <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu <i>home</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>Home</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu paket wisata pada halaman header <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu paket wisata	Sistem berhasil menampilkan halaman menu paket wisata.	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu Hotel pada halaman header <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu hotel	Sistem berhasil menampilkan halaman menu hotel	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>contact</i> pada halaman Heder <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu <i>contact</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>contact</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>Login</i> pada halaman Heder <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu <i>login</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Memasukan data <i>login user</i> kedalam sistem	Sistem Menerima data <i>login user</i>	Sistem berhasil berhasil menyimpan data dan diteruskan kedalam halaman <i>profile user</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Memasukan data <i>register user</i> kedalam sistem	Sistem Menerima data <i>register user</i>	Sistem berhasil berhasil menyimpan data dan diteruskan kedalam halaman utama <i>website</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>order</i> pada halaman Heder <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu <i>order</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>order</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Menginput data pada <i>form order</i>	Sistem menerima data <i>order</i> masuk	Sistem berhasil berhasil menyimpan data dan diteruskan kedalam halaman <i>order</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>order list</i> pada menu dropdown akun	Sistem menampilkan halaman menu <i>order list</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>order list</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
Klik button upload bukti	Sistem menampilkan halaman bukti	Sistem berhasil menampilkan halaman menu bukti	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Menginput gambar bukti transaksi pada halaman bukti lalu klik kirim	Sistem menerima data gambar bukti transaksi	Sistem berhasil berhasil menyimpan data dan muncul pop-up berhasil	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>logout</i> pada dropdown menu akun	Sistem menampilkan halaman <i>login</i>	<i>Logout</i> berhasil dan sistem menampilkan halaman <i>login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>home</i> pada halaman header <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu <i>home</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>Home</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu paket wisata pada halaman header <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu paket wisata	Sistem berhasil menampilkan halaman menu paket wisata.	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu Hotel pada halaman header <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu hotel	Sistem berhasil menampilkan halaman menu hotel	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>contact</i> pada halaman Heder <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu <i>contact</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>contact</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>Login</i> pada halaman Heder <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu <i>login</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Memasukan data <i>login user</i> kedalam sistem	Sistem Menerima data <i>login user</i>	Sistem berhasil berhasil menyimpan data dan diteruskan kedalam halaman <i>profile user</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Memasukan data <i>register user</i> kedalam sistem	Sistem Menerima data <i>register user</i>	Sistem berhasil berhasil menyimpan data dan diteruskan kedalam halaman utama <i>website</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>order</i> pada halaman Heder <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu <i>order</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>order</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Menginput data pada <i>form order</i>	Sistem menerima data <i>order</i> masuk	Sistem berhasil berhasil menyimpan data dan diteruskan kedalam halaman <i>order</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>order list</i> pada akun dropdown	Sistem menampilkan halaman menu <i>order list</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>order list</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik button upload bukti	Sistem menampilkan halaman bukti	Sistem berhasil menampilkan halaman menu bukti	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Menginput bukti transaksi pada halaman bukti sistem	Sistem menerima data gambar bukti transaksi	Sistem berhasil berhasil menyimpan data dan muncul pop-up berhasil	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>logout</i> pada dropdown menu akun	Sistem menampilkan halaman <i>login</i>	<i>Logout</i> berhasil dan sistem menampilkan halaman <i>login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>home</i> pada halaman header <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu <i>home</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>Home</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu paket wisata pada halaman header <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu paket wisata	Sistem berhasil menampilkan halaman menu paket wisata.	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu Hotel pada halaman header <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu hotel	Sistem berhasil menampilkan halaman menu hotel	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>contact</i> pada halaman Heder <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu <i>contact</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>contact</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>Login</i> pada halaman Heder <i>website</i>	Sistem menampilkan halaman menu <i>login</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman menu <i>login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Memasukan data <i>login user</i> kedalam sistem	Sistem Menerima data <i>login user</i>	Sistem berhasil berhasil menyimpan data dan diteruskan kedalam halaman <i>profile user</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil

Hasil Pengujian Sistem Pada Menu Admin

Hasil pengujian halaman admin pada sistem informasi *E-Tourism* berbasis *website* pada Dinas Pariwisata Kabupaten Bekasi disajikan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Pengujian Sistem Menu Admin

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
Mengisi data pada <i>form login</i> admin	Menampilkan halaman utama admin	<i>Login</i> berhasil dan sistem menampilkan halaman utama admin	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
Klik menu cek transaksi	Menampilkan halaman cek transaksi	Sistem berhasil menampilkan halaman menu cek transaksi	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu cek transaksi	Menampilkan halaman cek transaksi	Sistem berhasil menampilkan halaman cek transaksi	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Pengisian data cek transaksi	a. Cek data transaksi pesanan b. Memvalidasi data transaksi c. Menghapus data Transaksi	Sistem berhasil menyimpan data	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu list wisata	Menampilkan halaman list wisata	Sistem berhasil menampilkan halaman list wisata	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Pengisian data list wisata	a. Menambah data wisata b. Mengubah data wisata c. Menghapus data wisata d. Mencari data wisata	Sistem berhasil menyimpan data	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu paket wisata	Menampilkan halaman paket wisata	Sistem berhasil menampilkan halaman paket wisata	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Pengisian data paket wisata	a. Menambah data paket wisata b. Mengubah data paket wisata c. Menghapus data paket wisata d. Mencari data paket wisata	Sistem berhasil menyimpan data	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu penginapan	Menampilkan halaman penginapan	Sistem berhasil menampilkan halaman penginapan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Pengisian data penginapan	a. Menambah data penginapan b. Mengubah data penginapan c. Menghapus data penginapan d. Mencari data wisata	Sistem berhasil menyimpan data	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Klik menu <i>logout</i> admin	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> admin	<i>Logout</i> berhasil dan sistem menampilkan halaman <i>login</i> admin	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil

KESIMPULAN

Implementasi *E-Tourism* berbasis *Website* sebagai media informasi di Dinas Pariwisata Kabupaten Bekasi, sehingga dapat membantu para *tourist* dan yang lainnya dalam mendapatkan informasi pariwisata dengan mudah di wilayah Kabupaten Bekasi. *E-Tourism* berbasis *website* yang diimplementasikan ialah teknologi ini dapat memfasilitasi integrasi informasi pariwisata yang tersebar dan mempunyai format data yang berbeda-beda dari berbagai sistem informasi pariwisata yang dimiliki oleh hotel, travel dan pihak lain yang terlibat dalam industri pariwisata.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika. Pilar Nusa Mandiri.
- Adelia, & Setiawan, J. (2011). Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan Desktop. Bandung, Universitas Kristen Maranatha, 6(2), 113–126.
- Bin Ladjamudin. (2013). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Analisis Dan Desain Sistem Informasi.
- Hartono, H. (2013). Pengertian Website dan Unsur-Unsurnya. Ilmu Teknologi Informasi (Ilmuti).
- Jogiyanto. (2009). Analisis & Desain. Andi.
- Kadir, A. (2018). Pengenalan Teknologi Informasi. ANDI Yogyakarta.
- M. Shalahuddin dan Rosa A.S. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak dan Berorientasi Objek*. SemanTIK.
- Mulyanto, A. (2009). Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Panitchpakdi, S. (2009). United Nations Conference on trade and development. ITU News, (5), 16–17. <https://doi.org/10.1016/b978-0-444-86236-5.50085-7>

- Pradiatiningtyas, D. (2015). Pemasaran Online Melalui E-Tourism, Bauran Pemasaran Jasa Pariwisata Dan Pemosisian Untuk Promosi Pariwisata Daerah Di Indonesia. *Khasanah Ilmu*, 5(2), 77–87.
- Soelistijadi, R. (2015). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web : Studi Kasus Fasilitas Penginapan Di Wilayah Propinsi Yogyakarta. *Jurnal Dinamika Informatika*, 7(1), 59–67.
- Suarka, F. M., Indonesia, U., Iklan, E., Media, M., Facebook, S., Instagram, D. A. N., ... Lokal, P. (2017). *Jurnal Analisis Pariwisata*. *Pariwisata*, 17(2), 53–115.
- Tata Sutabri. (2012). *Konsep Sistem Informasi - Tata Sutabri*. Penerbit Andi.
- Wellem, T., & Dan, E. D. I. I. (2009). *Semantic Web Sebagai Solusi Masalah Dalam E-Tourism Di Indonesia*, 2009(Snati).
- Yuni Sugiarti. (2013). Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6. *Graba Ilmu*.