

Perancangan Sistem Informasi Situ Gunung Suspension Bridge Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype

Siti Atisa Hartati¹, Muhamad Muslih²

^{1,2} Fakultas Teknologi Informasi dan Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

Email: ^{1,*}siti.atisa_si19@nusaputra.ac.id, ²muhamad.muslih@nusaputra.ac.id

^{*}siti.atisa_si19@nusaputra.ac.id

Abstrak—Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong banyak perubahan terhadap standar aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Seperti dalam industri pariwisata, adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi faktor pendukung dalam pengembangan dan promosi pariwisata suatu daerah. Sekarang ini telepon seluler menjadi hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia karena dengan adanya telepon seluler dapat membantu memudahkan berbagai aktivitas manusia. Oleh karena itu, perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge berbasis android ini diharapkan akan dapat memudahkan wisatawan dalam mencari informasi mengenai Situ Gunung Suspension Bridge. Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode prototype dengan menggunakan konsep *Unified Modeling Language (UML)*, sedangkan diagram yang digunakan adalah *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Hasil dari penelitian ini berupa Perancangan Sistem Informasi Situ Gunung Suspension Bridge Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan menggunakan *blackbox testing* dapat disimpulkan bahwa sistem berjalan dengan normal dan sesuai dengan rancangan yang dibutuhkan.

Kata Kunci: Android, Sistem Informasi, Situ Gunung Suspension Bridge, Metode Prototype, UML

Abstract— The rapid development of information and communication technology has prompted many changes to standard activities carried out by humans. As in the tourism industry, the development of information and communication technology is a supporting factor in the development and promotion of tourism in an area. Nowadays cell phones are something that cannot be separated from human life because cell phones can help facilitate various human activities. Therefore, the design of the Android-based Situ Gunung Suspension Bridge information system is expected to make it easier for tourists to find information about Situ Gunung Suspension Bridge. The system development method used is the prototype method using the concept of the Unified Modeling Language (UML), while the diagrams used are *Use case diagrams*, *Activity diagrams*, and *Class diagrams*. The results of this study are the Design of an Android-Based Situ Gunung Suspension Bridge Information System Using the Prototype Method. Based on the results of tests carried out using blackbox testing, it can be concluded that the system is running normally and in accordance with the required design.

Keywords: Android, Information System, Situ Gunung Suspension Bridge, Prototype Method, UML

1. PENDAHULUAN

Pariwisata adalah salah satu sektor unggulan yang memiliki manfaat ganda (*multiplier effect*) bagi semua sektor pembangunan [1]. Potensi sumber daya pariwisata ini juga jika dikembangkan dengan baik bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi sektor pariwisata serta dapat dinikmati oleh wisatawan. Pada tahun 2018, sektor pariwisata Indonesia telah memberi kontribusi terhadap PDB Nasional sebesar 5,25%, menyumbang devisa sebesar 229,50 Triliun rupiah, serta berhasil menyerap 12,7 juta tenaga kerja di sektor pariwisata Indonesia [2]. Kontribusi sektor pariwisata juga dibuktikan dengan meningkatnya jumlah devisa Indonesia dari Rp 175,71 Triliun pada tahun 2015 menjadi Rp 229,50 Triliun pada tahun 2018 [2]. Menurut Undang – Undang No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat setempat, pengusaha, Pemerintah Daerah dan Pemerintah [3]. Perkembangan sektor pariwisata ini sejalan dengan tujuan Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 1 Tahun 2021 tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan mengenai pengelolaan destinasi pariwisata secara berkelanjutan, sehingga akan terwujud pengelolaan perlindungan, serta pemanfaatan Kawasan sebagai destinasi pariwisata yang berkelanjutan [4]. Hal ini membuktikan bahwa Pemerintah Republik Indonesia, khususnya Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif serius untuk memaksimalkan kekayaan alam Indonesia untuk dijadikan sebagai industri yang dapat meningkatkan perekonomian Indonesia.

Secara astronomis Kabupaten Sukabumi terletak antara 6°57' -7°25' Lintang Selatan dan 106°49' -107° Bujur Timur. Luas wilayah Kabupaten Sukabumi ini berupa daratan seluas 4.145 km² [5]. Dengan luas ini Sukabumi menjadi Kabupaten terluas di Jawa Barat, dan menjadi kabupaten terluas kedua di Jawa – Bali setelah kabupaten Banyuwangi [6]. Sukabumi memiliki objek wisata alam yang sangat terkenal, yakni Jembatan Gantung Situ Gunung yang merupakan jembatan gantung terpanjang di Asia Tenggara yang berada di tengah hutan dan membentang sepanjang 243 meter dengan lebar 1,8 meter dan ketinggian 121 meter diatas permukaan tanah [7]. Saat ini Situ Gunung Suspension Bridge menjadi salah satu destinasi wisata favorit, hal ini dibuktikan dengan

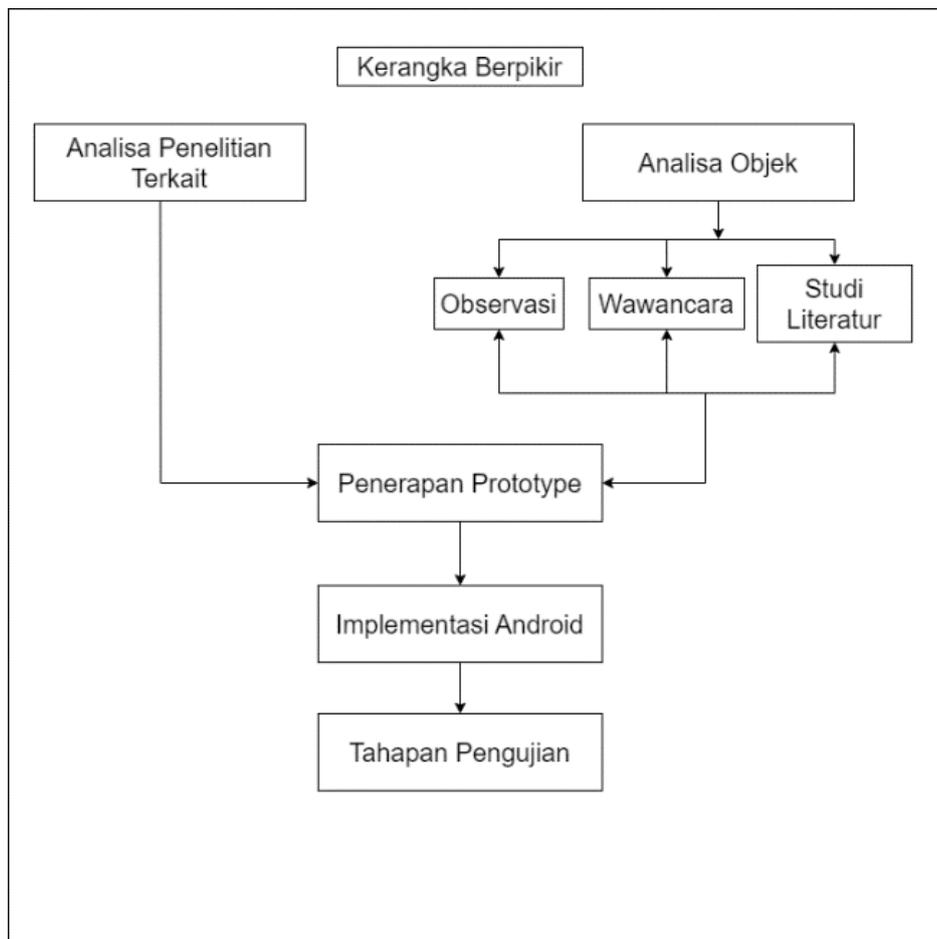
banyaknya wisatawan yang berdatangan ke tempat wisata tersebut. Tidak hanya wisatawan lokal, namun juga berdatangan wisatawan nasional dan internasional. Untuk itu maka perlu dilakukan pembenahan berbagai pelayanan, tidak hanya fasilitas fisik namun juga pelayanan manajemen pengelolaan. Karena dengan pengelolaan yang baik, keberlanjutan Situ Gunung Suspension Bridge sebagai tempat wisata favorit akan terjaga. Sehingga dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan perekonomian Indonesia dari sektor pariwisata. Perancangan Sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge berbasis android dengan model prototype diharapkan mampu menjadi solusi pelayanan dan pengelolaan Situ Gunung Suspension Bridge dimasa yang akan datang dengan lebih baik. Dari aspek pengunjung, adanya perancangan sistem informasi ini nantinya diharapkan mampu memudahkan para calon pengunjung untuk mendapatkan informasi serta berbagai kemudahan lainnya. Selain itu, perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge juga diharapkan dapat membantu pihak pengelola tempat wisata dalam melakukan semua tugasnya untuk dapat memberikan pelayanan terbaik bagi para wisatawan.

Perancangan sistem informasi ini bertujuan untuk memudahkan para wisatawan untuk mendapatkan informasi terbaru mengenai Situ Gunung Suspension Bridge, serta untuk memudahkan wisatawan ketika akan melakukan pemesanan tiket secara online tanpa harus antri terlebih dahulu.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Kerangka berpikir

Kerangka berpikir dalam menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka Berpikir

2.2 Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Arief Hermawan Sutoyo, Niko Akbar, dan lain – lain (2022) dengan judul penelitian Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Untuk Pariwisata Kota Jambi. Berdasarkan hasil perhitungan data, menunjukkan angka 81,125 sehingga website dapat dikembangkan lebih lanjut [8]. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Arief Hermawan Sutoyo dengan

penelitian yang sedang dilakukan terletak pada sistem informasi yang dibuat yakni berbasis website, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan akan berbasis android.

Penelitian yang dilakukan oleh Melvin Natalino Chandra dan Hendro Poerbo Prasetya (2022) dengan judul penelitian Analisis dan Perancangan Startup Wisata Malang Raya (ALMAC) Dengan Metode Prototype. Dapat disimpulkan bahwa metode prototype dapat dipakai sebagai dasar perancangan Startup ALMAC [9]. Penelitian yang dilakukan oleh Melvin Natalino Chandra menggunakan analisis SWOT untuk mengumpulkan data, sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan, metode pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan wawancara.

Penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Rachmad Setyawan, Aryo Nugroho, dan Kunto Eko Susilo (2021) dengan judul penelitian Metode Prototype Perancangan Smart Mountain Berbasis Web Studi Kasus Gunung di Mojokerto. Dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi menggunakan metode prototype dapat direkomendasikan untuk para pendaki dan pihak pengelola [10].

Penelitian yang dilakukan oleh Suharyadi, Evi Maria, dan Purwanto (2022) dengan judul Penerapan Metode Prototipe Dalam Pembangunan Website Promosi Dusun Gedong Menggunakan CMS Wordpress. Dengan menggunakan metode prototype dapat menghasilkan sebuah website yang dapat memudahkan pengelola dan calon wisatawan dalam bertransaksi [11].

Penelitian yang dilakukan oleh Melda Agnes Manuhutu dan Otniel (2021) dengan judul Sistem Informasi Promosi Tempat Wisata Di Kota Sorong Berbasis Website (Kasus : Kawasan Wisata Mangrove Klawalu). Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi menggunakan metode prototype tersebut dapat memberikan informasi mengenai fasilitas dan tarif masuk ke tempat wisata tersebut [12].

2.3 Metode Pengumpulan Data

a) Metode Observasi

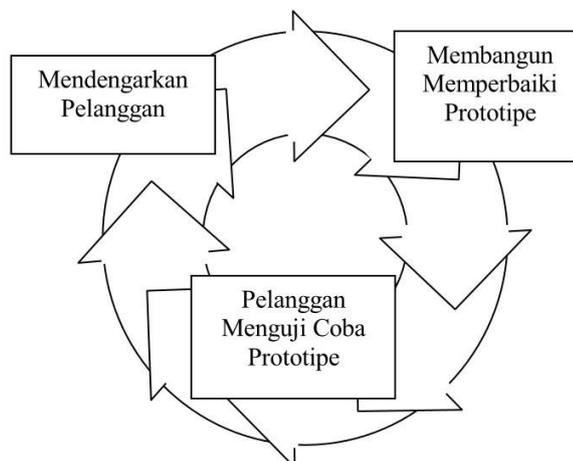
Menurut Sanjaya (2013:270), observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan sebuah pengamatan, baik secara langsung maupun tidak langsung tentang hal yang diamati lalu mencatatnya pada alat observasi (Moh. Ahsanulhaq, 2019) [13]. Metode observasi dilakukan untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan pada perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge. Metode ini dilakukan dengan cara terjun ke lapangan untuk melihat sistem yang sedang berjalan di tempat tersebut.

b) Metode Wawancara

Menurut Sugiono (2016:317), wawancara merupakan teknik penelitian yang dilakukan dengan cara berdialog baik secara langsung maupun tidak langsung atau melalui media tertentu antara pewawancara dengan narasumber sebagai sumber data [13]. Metode wawancara dilakukan untuk mencari, mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan pada perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge. Metode ini dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada narasumber yang sudah mengunjungi Situ Gunung Suspension Bridge.

2.4 Metode pengembangan Sistem

a) Menurut Yanuarti dan Summerville, metode prototype adalah sebuah bentuk pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep – konsep, percobaan rancangan, untuk menemukan masalah dan solusi yang memungkinkan [14] [15]. Adapun tahapan dalam metode prototype adalah sebagai berikut :



Gambar 2 Tahapan Metode Prototype

Sumber : ladangtekno.com

Menurut Pressman, tahapan pengembangan prototype pada Gambar 1 [16] adalah sebagai berikut :

1. Mendengarkan pelanggan, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data, informasi, serta semua kebutuhan sistem yang akan dibuat dengan cara mendengarkan keluhan dari pelanggan.
 2. Merancang dan membuat prototype, pada tahap ini mulai merancang dan membuat prototype dari sistem dan disesuaikan dengan kebutuhan atau keluhan yang didefinisikan oleh pelanggan.
 3. Uji coba prototype, pada tahap ini dilakukan pengujian sistem oleh pelanggan dan selanjutnya akan dilakukan evaluasi kekurangan dari semua kebutuhan pelanggan. Selanjutnya pengembangan kembali dilakukan dengan mendengarkan keluhan pelanggan untuk memperbaiki prototype sebelumnya.
- b) Adapun tools yang akan dipakai dalam perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge adalah UML (*Unified Modeling Language*). Menurut Prastuti Sulistyorini (2009), Shelly dan Rosenblatt (2010), UML (*Unified Modeling Language*) adalah metode yang banyak digunakan untuk merancang, memvisualisasikan dan mendokumentasikan desain perangkat lunak sebuah sistem, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta dapat ditulis dalam bahasa pemrograman apapun (Abdul Karim Syahputra, et.al 2018, Fifi Sonata, et.al 2019) [17] [18]. UML tidak dimaksudkan menjadi sebuah metode pengembangan yang lengkap, ini tidak termasuk proses pengembangan langkah demi langkah. Berikut hasil UML dari perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge yang dilakukan.

2.5 Pengujian Sistem

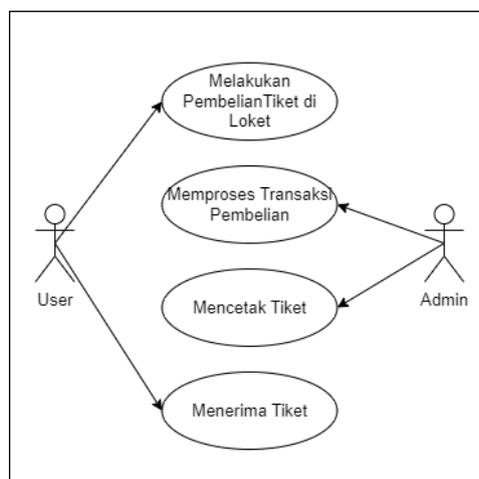
William (2010:36) menyatakan bahwa pengujian *blackbox* atau sering disebut juga sebagai uji fungsional merupakan pengujian yang mengabaikan mekanisme internal sistem atau komponen dan hanya berfokus pada output yang dihasilkan dalam menanggapi input yang dipilih dan kondisi saat eksekusi [19]. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *blackbox testing* adalah pengujian yang dilakukan dengan berorientasi pada fungsionalitasnya, yakni perilaku dari perangkat lunak atas input yang diberikan oleh pengguna sehingga akan menghasilkan sebuah output yang diinginkan tanpa harus melihat proses yang terjadi di internal atau kode program yang dijalankan oleh perangkat lunak tersebut. Model ini di rasa cukup untuk menguji model prototyping pada perancangan sistem informasi Android.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge menggunakan metode prototype terdiri dari 3 tahapan, yaitu :

3.1 Analisa & Studi Dokumentasi

Analisa dan studi dokumentasi bertujuan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan di Situ Gunung Suspension Bridge serta untuk mengetahui segala kebutuhan dan keluhan yang dirasakan wisatawan. Analisa dan studi dokumentasi dilakukan menggunakan metode observasi dan wawancara yang dilakukan dengan cara langsung terjun ke Situ Gunung Suspension Bridge untuk melihat sistem yang sedang berjalan serta melakukan wawancara dengan beberapa wisatawan yang berkunjung ke tempat wisata tersebut. Hasil dari observasi dan wawancara tersebut digambarkan dengan *use case diagram* berikut ini.



Gambar 3 Use Case Diagram Sistem yang Sedang Berjalan

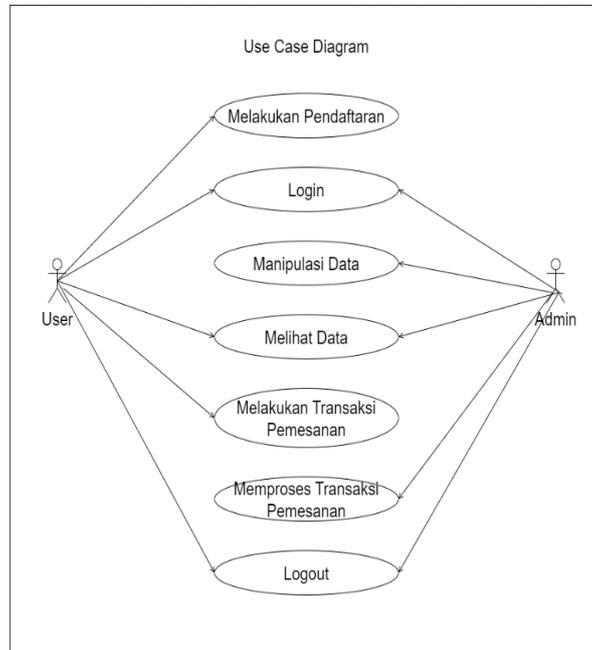
Pada *use case diagram* diatas dapat dilihat bahwa sistem pembelian tiket yang sedang berjalan di Situ Gunung Suspension Bridge adalah dengan cara *user* datang langsung ke tempat wisata kemudian melakukan pembelian tiket di loket, kemudian admin akan memproses transaksi pembelian kemudian akan mencetak tiket. Tiket yang sudah di cetak kemudian akan diberikan kepada *user* sebagai bukti transaksi pembelian.

3.2 Desain dan Implementasi Sistem

Desain dan implementasi sistem dijabarkan dalam beberapa tools menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) diantaranya :

a. Use case Diagram

Pada perancangan sistem informasi ini, *use case diagram* digunakan untuk mendeskripsikan interaksi. Terdapat dua aktor yaitu *user* dan admin yang dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4 Use case diagram

Berikut penjelasan dari model *use case diagram* yang dapat dilihat pada table 1

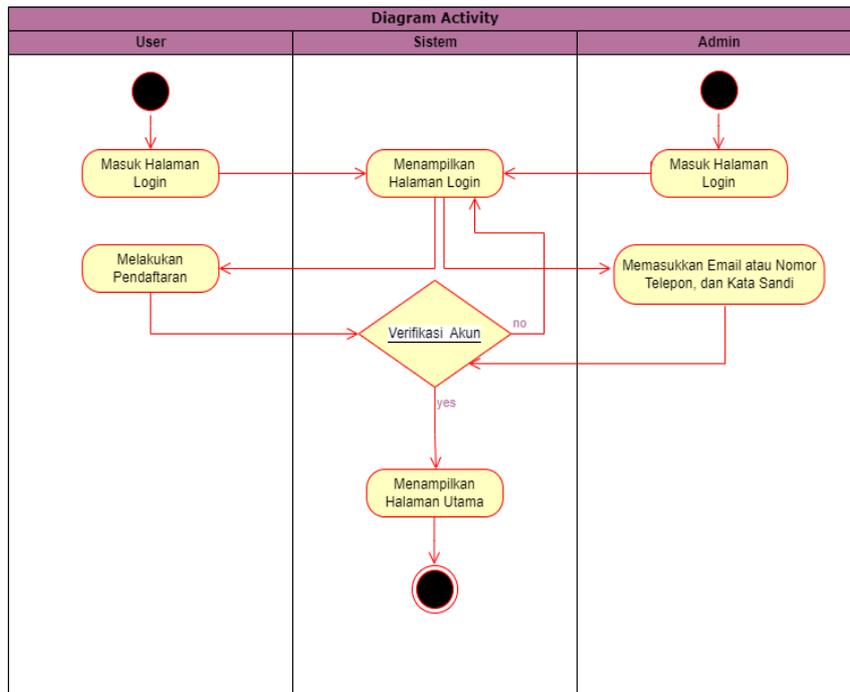
Tabel 1 Identifikasi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1	User	<ul style="list-style-type: none"> - User dapat melakukan pendaftaran, - User dapat melihat data, - User dapat melakukan transaksi pemesanan
2	Admin	<ul style="list-style-type: none"> - Admin dapat memanipulasi data, - Admin dapat melihat data, - Admin dapat memproses transaksi pemesanan.

Tabel 2 Interaksi Antar Aktor

No.	Use Case	Deskripsi
1	Melakukan pendaftaran	Merupakan syarat bagi <i>user</i> untuk dapat mengakses sistem
2	Login	Syarat untuk bisa masuk ke dalam sistem
3	Manipulasi data	Proses untuk menambah, menghapus, mengedit, dan menyimpan data
4	Melihat data	Kegiatan melihat semua data yang ada pada sistem
5	Melakukan transaksi pemesanan	Melakukan kegiatan transaksi pemesanan tiket
6	Memproses transaksi pemesanan	Melakukan pemrosesan transaksi pemesanan tiket
7	Logout	Kegiatan untuk keluar dari sistem

b. Activity diagram

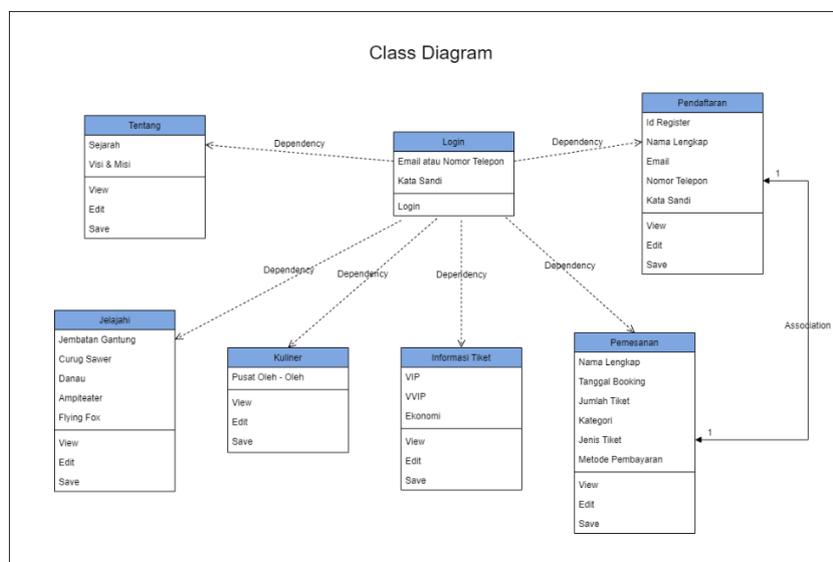


Gambar 5 Activity diagram login

Untuk dapat mengakses sistem, *user* terlebih dahulu harus melakukan *login* dengan cara memasukkan email / nomor telepon dan kata sandi. Jika email / nomor telepon dan kata sandi benar, maka sistem akan menampilkan menu utama. Namun, jika email / nomor telepon dan kata sandi salah, maka sistem akan kembali menampilkan halaman *login* dan *user* bisa melakukan *input* ulang email / nomor telepon dan kata sandi.

Begitupun dengan admin, untuk dapat mengakses sistem maka admin harus *login* dengan cara memasukkan email / nomor telepon dan kata sandi. Jika benar, maka sistem akan menampilkan menu utama, namun jika salah maka sistem akan kembali menampilkan halaman *login*.

c. Class diagram



Gambar 6 Class diagram

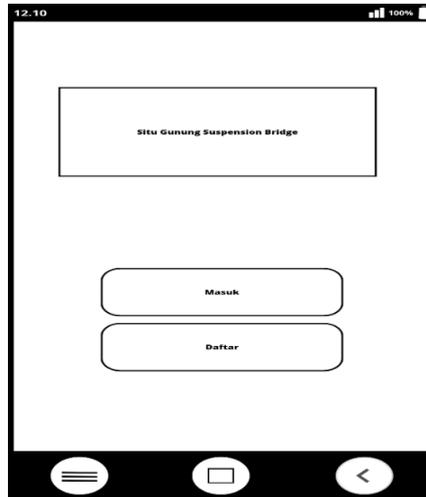
Pada Gambar 5 diatas, terdapat sebuah *class diagram* yang mempunyai *class login*, *class tentang*, *class pendaftaran*, *class jelajahi*, *class kuliner*, *class informasi tiket*, *class pemesanan*. Pada *class login* terdapat atribut email / nomor telepon, kata sandi, dan dapat *login*. Pada *class tentang* terdapat atribut sejarah, visi

& misi, dan dapat dilihat, diedit, serta disimpan. Pada *class* pendaftaran terdapat atribut Id register, nama lengkap, email, nomor telepon, kata sandi, dan dapat dilihat, diedit dan disimpan. Pada *class* jelajahi terdapat atribut jembatan gantung, curug sawer, danau, ampiteater, flying fox, dan dapat dilihat, diedit, dan disimpan. Pada *class* kuliner terdapat pusat oleh – oleh dan dapat dilihat, diedit, dan disimpan. Pada *class* informasi tiket terdapat atribut VIP, VVIP, ekonomi, dan dapat dilihat, diedit, dan disimpan. Terakhir, pada *class* pemesanan terdapat atribut nama lengkap, tanggal booking, jumlah tiket, kategori, jenis tiket, metode pembayaran, dan dapat dilihat, diedit, dan disimpan.

d. **Rancangan Interface**

1) Tampilan Halaman Awal

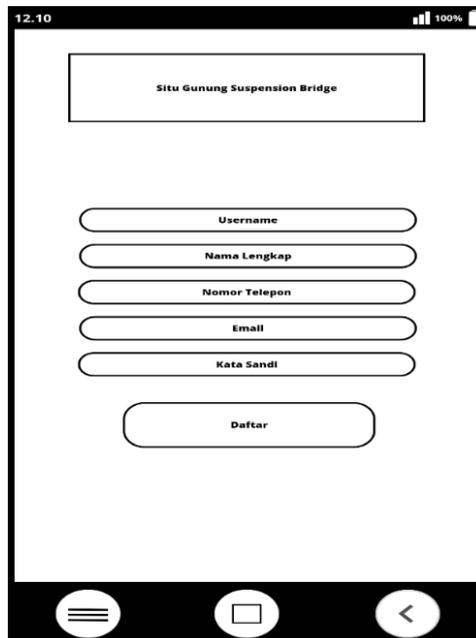
Gambar 6 diatas adalah tampilan awal ketika pertama kali masuk ke dalam aplikasi Situ Gunung Suspension Bridge. Tampilan awal sistem dapat dilihat pada gambar 6 dibawah ini.



Gambar 7 Tampilan Halaman Awal

2) Tampilan Halaman Pendaftaran

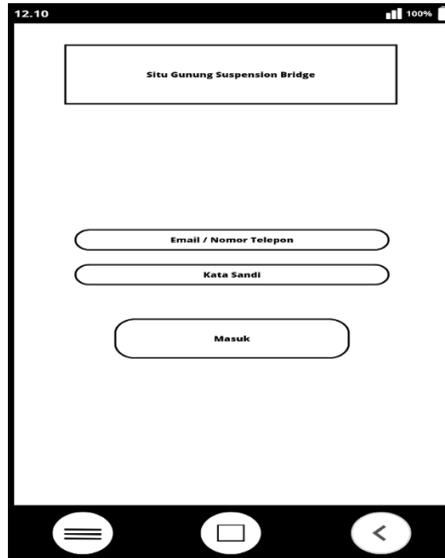
Menu pendaftaran ini akan muncul ketika *user* memilih untuk daftar akun. Setiap *user* baru harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu sebelum bisa masuk ke dalam sistem.



Gambar 8 Tampilan Halaman Pendaftaran

3) Tampilan Halaman *Login*

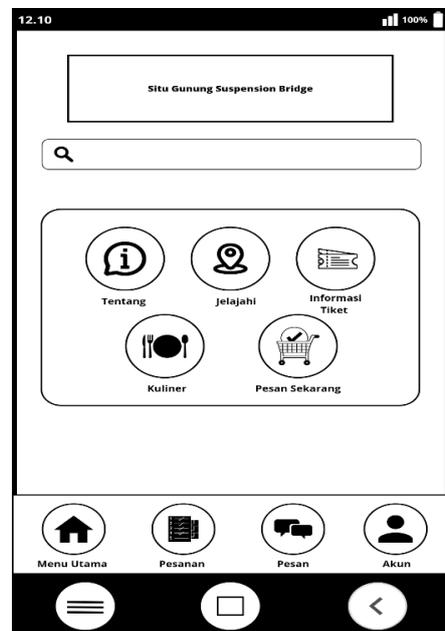
Menu *login* adalah halaman untuk masuk ke dalam sistem. Pada halaman *login* ini, *user* akan memasukkan email atau nomor telepon dan kata sandi sesuai dengan yang didaftarkan pada saat daftar akun. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 9 Tampilan Halaman *Login*

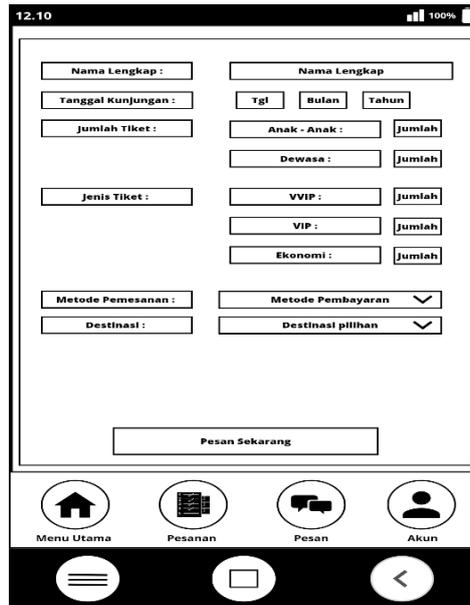
4) Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama akan muncul ketika *user* berhasil *login* ke sistem. Terdapat 5 menu yaitu tentang yang berisi informasi tentang sejarah serta visi & misi dari Situ Gunung Suspension Bridge, menu jelajahi berisi tentang destinasi wisata yang ada di Situ Gunung Suspension Bridge, informasi tiket akan berisi informasi tentang pilihan tiket yang tersedia untuk bisa masuk ke tempat wisata Situ Gunung Suspension Bridge, kuliner akan berisi informasi mengenai oleh – oleh serta berbagai macam makanan yang bisa dipesan di Situ Gunung Suspension Bridge, dan pesan sekarang dimana *user* bisa melakukan pemesanan tiket secara *online*. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 10 Tampilan Halaman Utama

- 5) Tampilan Halaman Pemesanan Tiket
Menu ini akan muncul ketika *user* menekan menu pesan sekarang. pada menu ini berisi informasi yang dibutuhkan untuk melakukan pemesanan tiket secara *online*.



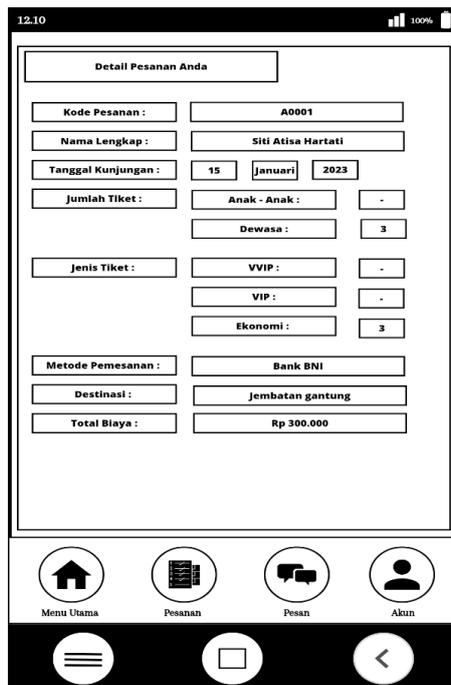
Gambar 11 Tampilan Halaman Pemesanan Tiket

- 6) Tampilan Halaman Transaksi Berhasil
Menu ini akan muncul di halaman utama ketika transaksi yang dilakukan sudah berhasil. Tampilan transaksi berhasil dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 12 Tampilan Halaman Transaksi Berhasil

- 7) Tampilan Halaman Detail Pesanan
 Menu ini berisi informasi transaksi pesanan berhasil. Kode pesanan akan digunakan sebagai informasi yang dipakai untuk mendapatkan tiket fisik ketika sampai di tempat wisata Situ Gunung Suspension Bridge.



Gambar 13 Tampilan Halaman Detail Pesanan

3.3 Tahapan Pengujian

Tahapan terakhir pada perancangan sistem informasi ini adalah pengujian sistem menggunakan *blackbox testing* dengan klasifikasi fungsional testing. Hasil dari pengujian ini dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3 Pengujian Sistem

Kelas Uji	Butir Uji	Hasil Pengujian
Daftar akun	Isi data diri	Normal
	Verifikasi data	Normal
Login	Isi data <i>login</i>	Normal
	Verifikasi <i>login</i>	Normal
Manipulasi data	Menambah, menghapus, mengedit data	Normal
	Simpan hasil	Normal
Melihat data	Data muncul sesuai pengeditan terakhir	Normal
Melakukan transaksi pemesanan	Mengisi data pemesanan	Normal
	Verifikasi data pemesanan	Normal
Memproses transaksi pemesanan	Melihat data pemesanan	Normal
	Memproses detail transaksi	Normal

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing* untuk pengujian fungsionalitas sistem yang telah dirancang. Berdasarkan hasil pengujian pada seluruh kelas uji, dapat disimpulkan bahwa sistem dapat berjalan dengan normal sesuai dengan rancangan yang dibutuhkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge, maka dapat ditarik kesimpulan seperti berikut ini :

- a) Saat ini Situ Gunung Suspension Bridge masih menggunakan sistem manual dimana proses pemesanan tiket masih dilakukan di tempat wisata, sehingga para wisatawan agak kesulitan dalam melakukan pemesanan serta sulit mendapatkan informasi terbaru mengenai Situ Gunung Suspension Bridge.
- b) Dengan adanya perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge berbasis android ini diharapkan dapat diimplementasikan serta dikembangkan dikemudian hari sehingga akan memudahkan para wisatawan untuk mengakses informasi terbaru mengenai Situ Gunung Suspension Bridge serta dapat dengan mudah melakukan pemesanan tiket secara *online* tanpa perlu antre terlebih dahulu.
- c) Perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge ini menggunakan metode prototype untuk pengembangan sistemnya yang dinotasikan dengan *Unified Modeling Language* (UML) berupa *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, serta rancangan *interface*.
- d) Perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge ini ditujukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di tempat wisata ini.
- e) Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing* untuk menguji fungsionalitas sistem yang telah dirancang. Hasil dari pengujian dapat disimpulkan bahwa sistem dapat berjalan dengan normal sesuai dengan rancangan yang dibutuhkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya perancangan sistem informasi Situ Gunung Suspension Bridge ini.

REFERENCES

- [1] L. J. U. Erika Revida, Sherly Gaspersz, *Pengantar Pariwisata Indonesia*, no. 2. Yayasan Kita Menulis, 2020. [Online]. Available: https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=EEb8DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pariwisata&ots=1Mcj2tnf9c&sig=BdGY0E1eU1iRombJbZ_NDJr_lwE
- [2] Kemenparekraf, "Laporan Kinerja Kementerian Pariwisata Tahun 2019," *Kementeri. Pariwisata dan Ekon. Kreat.*, p. xi+106, 2020.
- [3] J. helio duvaizem, "Undang Undang No.10 tentang Kepariwisataaan," 2009. [https://www.dpr.go.id/jdih/index/id/527#:~:text=1.,-Pasal No.&text=Undang-Undang Nomor 10 Tahun,bagian dari hak asasi manusia. \(accessed Jan. 01, 2023\).](https://www.dpr.go.id/jdih/index/id/527#:~:text=1.,-Pasal No.&text=Undang-Undang Nomor 10 Tahun,bagian dari hak asasi manusia. (accessed Jan. 01, 2023).)
- [4] K. Badan, P. Dan, E. Kreatif, K. Badan, P. Dan, and E. Kreatif, "Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2021 Tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan," pp. 2–75, 2021.
- [5] P. K. Sukabumi, "Geografi Kabupaten Sukabumi," *sukabumikab.go.id*. <https://sukabumikab.go.id/web/profil/3.asp> (accessed Jan. 04, 2023).
- [6] B. P. J. Barat, "Luas daerah Kabupaten di Provinsi Jawa Barat," *Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat*. <https://jabar.bps.go.id/indicator/153/244/1/luas-daerah.html> (accessed Jan. 10, 2023).
- [7] S. G. S. Bridge, "Situ Gunung Suspension Bridge," *Situ Gunung Suspension Bridge*. <https://situgunungbridge.com/id/cerita-kami/?lang=id> (accessed Jan. 04, 2023).
- [8] D. Mochammad Arief Hermawan Sutoyo, Niko Akbar, Bayu Putra Sanjaya, "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website untuk Pariwisata Kota Jambi," *Komputasi dan Inform.*, vol. 66, no. 2, pp. 37–39, 2018.
- [9] K. J. Teknologi *et al.*, "ANALISIS DAN PERANCANGAN STARTUP WISATA MALANG RAYA (ALMAC) DENGAN METODE PROTOTYPE Abstrak Keywords : sudah ada dan bergerak dibidang pariwisata . Di tahap analisis ini akan dilakukan analisis," vol. 5, pp. 77–86, 2022.
- [10] R. Setyawan, A. Nugroho, K. E. Susilo, B. Web, P. Gunung, and D. I. Mojokerto, "Metode Prototype Perancangan Smart Mountain Berbasis Web Studi Kasus Gunung Di Mojokerto," vol. XII, no. 2, pp. 80–89, 2021.
- [11] S. Suharyadi, E. Maria, and P. Purwanto, "Penerapan Metode Prototipe Dalam Pembangunan Website Promosi Dusun Gedong Menggunakan CMS Wordpress," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 4, pp. 747–755, 2022, doi: 10.47065/bits.v3i4.1372.
- [12] M. Agnes Manuhutu, J. Basuki Rahmat, and P. Barat, "Sistem Informasi Promosi Tempat Wisata Di Kota Sorong

- Berbasis Website (Kasus: Kawasan Wisata Mangrove Klawalu),” *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 5, no. 1, p. 304, 2021.
- [13] S. Artikel, “Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan,” *J. Prakarsa Paedagog.*, vol. 2, no. 1, pp. 21–33, 2019.
- [14] W. Nugraha and M. Syarif, “Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website,” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 3, no. 2, pp. 94–101, 2018, doi: 10.32767/jusim.v3i2.331.
- [15] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, “Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.
- [16] F. Hamidy, A. Surahman, and R. H. Famelia, “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Apotek Menggunakan Metode MPKP (FIFO),” *J. Tekno Kompak*, vol. 16, no. 2, pp. 188–199, 2022.
- [17] A. K. Syahputra and E. Kurniawan, “Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis Desktop pada Percetakan Ud. Azka Gemilang Menggunakan Metode Prototype,” *Semin. Nas. R.*, vol. 9986, no. September, pp. 105–110, 2018.
- [18] F.- Sonata, “Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer,” *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 22, 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [19] D. Febiharsa, I. M. Sudana, and N. Hudallah, “Uji Fungsionalitas (Blackbox Testing) Sistem Informasi Lembaga Sertifikasi Profesi (SILSP) Batik dengan AppPerfect Web Test dan Uji Pengguna,” *Joined J. (Journal Informatics Educ.)*, vol. 1, no. 2, p. 117, 2018, doi: 10.31331/joined.v1i2.752.