

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini mengambil tempat di Mabarbajo Tour Travel yang berlokasi di Labuan Bajo NTT. Adapun penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 18 Juli 2016 sampai dengan 28 Oktober 2016

### **3.2. Alat dan Bahan**

Dalam penelitian ini dibutuhkan beberapa alat dan bahan sebagai penunjang keberhasilan perancangan dan pengimplementasian *website*, antara lain:

#### 1. Perangkat Keras

*Personal Computer (PC)/Laptop*

a. *32/64 bit architecture processor*

b. *2 GB Random Access Memory (RAM)*

c. *Operation System Windows XP/7/8*

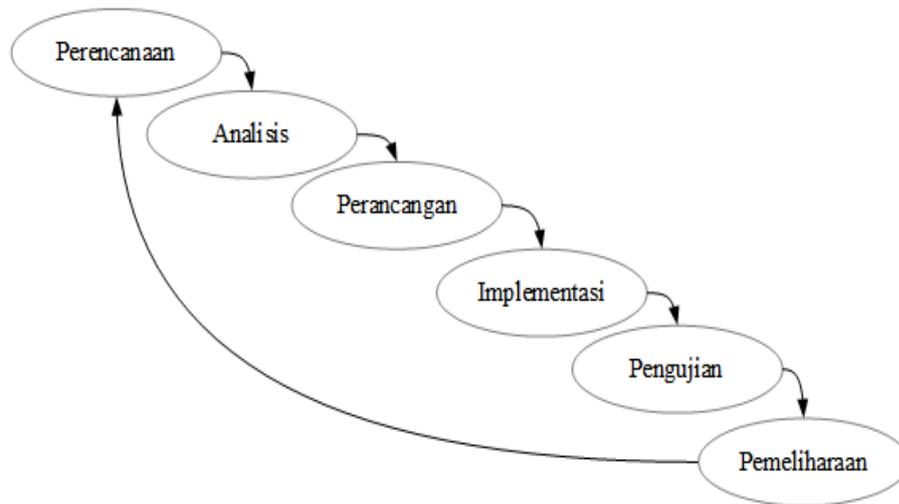
#### 2. Perangkat Lunak

Pembuatan desain pada *website* Mabarbajo ini dikembangkan menggunakan *WordPress*. Sedangkan untuk penyempurnaan desain grafis agar *website* ini terlihat menarik maka digunakanlah Adobe Photoshop sebagai pengembang multimedia pada *website* ini.

Selain *software* tersebut, dibutuhkan pula sebuah database yang nantinya akan digunakan sebagai tempat penyimpanan data pada *website* ini. Database yang digunakan adalah MySQL, serta *web* server XAMPP dan *web browser*.

### **3.3. Jalan Penelitian**

Sebagai pengembangan pada sistem penelitian ini maka akan digunakan model SDLC (*Software Development life Cycle*) pengembangan atau rekayasa *website*, berikut ini adalah gambaran dari model SDLC:



**Gambar 3.1** Alur Penelitian Dengan Model SLDC

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini membahas studi tentang kebutuhan pengguna, serta kelayakan baik secara teknik maupun secara teknologi. Pada tahap ini pula dilakukan perencanaan tentang sistem yang akan dibangun. Dalam hal ini *website* Mabarbajo.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan proses pendalaman mengenai segala permasalahan dan resiko pada pengguna.

c. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan ini menyangkut sistem dimana akan diberikannya solusi dari segala masalah yang ada setelah dilakukannya tahap analisis.

d. Tahap Implementasi

Pada tahapan ini akan dilakukannya implementasi yang ada pada tahap perencanaan kesituasi nyata dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan desain. Untuk implementasi yaitu dengan mengkombinasikan template yang tersedia di WordPress dengan proses desain yang hasilnya akan dimasukan kedalam *hosting* server yang disediakan.

e. Tahap Pengujian

Tahap pengujian adalah tahap yang menentukan apakah desain yang sudah dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Tujuan dari tahap pengujian ini adalah untuk meminimalisir cacat pada desain *website* ini, sehingga apa saja yang ada pada sistem yang dikembangkan dapat berjalan sebaik mungkin. Dan pada tahap ini dilakukan pula pengujian sesuai dengan tujuan serta manfaat mengapa *website* ini dibuat.

f. Tahap Pemeliharaan

Pada tahap ini dimana dilakukannya perawatan dan penelitian *website*. Jika diperlukan akan dilakukan perbaikan kecil kemudian jika periode sudah habis maka akan masuk lagi pada tahap perencanaan.

### 3.4. Analisis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, sebagai berikut:

**a. Data Primer**

Data primer adalah data yang berasal dari individu, kelompok, panel atau data terselubung. Dalam memperoleh data primer perlu dilakukan wawancara dan observasi.

1. Observasi

Sudjana mengemukakan bahwa pengamatan adalah salah satu yang banyak digunakan alat penilaian dalam mengukur proses dan perilaku individu dalam suatu kegiatan yang dapat diamati. Jadi, untuk mengatakan bahwa pengamatan ini mampu mengukur dan menilai hasil dari proses belajar.

Pada pengamatan berperan serta, pengamat melakukan dua peran sekaligus, yaitu sebagai pengamat dan sekaligus menjadi anggota resmi dari kelompok yang diamati. Pada penelitian ini peneliti mendapatkan data dengan mengamati objek yang diteliti secara langsung di tempat

penelitian, yaitu Mabarbajo Tour Travel pada tanggal 18 Juli 2016.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu. Dalam metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (tatap muka) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan mendapatkan data tujuan yang dapat menjelaskan masalah penelitian (Lexy J Moelong, 1991:135).

Proses wawancara ini dilakukan di Mabarbajo Tour Travel untuk mendapatkan data dengan melakukan dialog langsung dengan orang yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis. Tujuan melakukan wawancara adalah untuk mengetahui sistem yang dibutuhkan oleh Mabarbajo dari segi arsitektur aplikasi, teknologi yang digunakan serta pemanfaatannya.

### **b. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkan, data ini diperoleh melalui data yang telah diteliti dan dikumpulkan oleh pihak lain yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan dan landasan teori melalui berbagai jurnal, laporan, artikel dan referensi yang diambil dari perpustakaan maupun internet untuk mendapatkan data yang diperlukan.

## **3.5. Pengembangan Website**

Pengembangan *website* dilakukan dengan membuat *website* untuk Mabarbajo.com yang dimulai dari perencanaan lalu analisis kebutuhan sebagai penunjang, agar dapat mencapai tujuan penggunaan *website* untuk meningkatkan kinerja serta pemasaran Mabarbajo. *Website* yang dikembangkan untuk Mabarbajo merupakan jenis *website* dinamis.

### 3.5.1 Perencanaan *Website*

Pada perencanaan pertama kali *website* ini dibuat, ditunjukan untuk menjadi media promosi *online* yang menjelaskan layanan yang diberikan Mabarbajo Tour Travel untuk mempromosikan destinasi wisata dan paket wisata yang ditawarkan. Selain itu *website* ini berguna untuk memperluas jangkauan promosi serta meningkatkan daya tarik pengunjung terhadap Mabarbajo Tour Travel. Agar *website* ini dapat lebih berkembang maka *website* untuk Mabarbajo ini memberikan layanan reservasi pemesanan paket wisata secara online. Terdiri dari 2 (dua) sisi *website* yaitu *admin site* dan *client site*. Pada *dashboard admin site* terdapat halaman *gallery* dan *reservation* yang akan digunakan oleh admin. Lalu pada *client site* terdapat halaman beranda, menu, tempat wisata dan paket wisata yang ditawarkan.

### 3.5.2 Analisis Kebutuhan *Website*

Dari hasil kebutuhan yang didapat dari berbagai sumber dan diskusi bersama dengan pihak Mabarbajo, maka didapatkanlah beberapa masukan untuk mengembangkan aplikasi berbasis web ini agar sesuai dengan tujuan dan manfaatnya, seperti berikut:

- a. Halaman *Login* admin untuk masuk ke *dashboard* admin
- b. Halaman Beranda sebagai halaman utama *website* Mabarbajo.com
- c. Halaman Menu Tempat Wisata untuk memberikan informasi berupa gambar, nama, serta informasi mengenai tempat wisata yang ada di labuan bajo.
- d. Halaman Menu Paket untuk memberikan informasi berupa gambar, nama, serta informasi mengenai paket-paket wisata apa saja yang tersedia di Mabarbajo.
- e. Halaman Pemesanan untuk memberikan form pemesananyang dapat diisi oleh pengunjung untuk melakukan pemesanan paket *tour* di Mabarbajo.

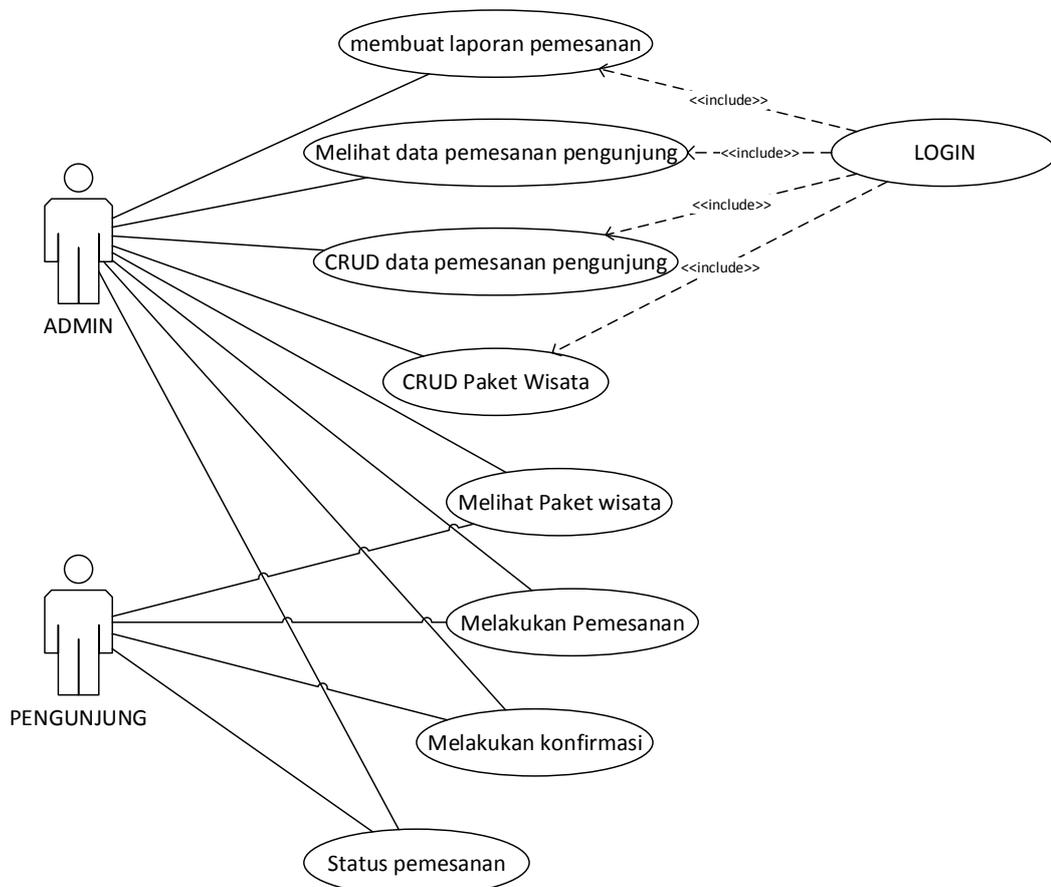
- f. Halaman konfirmasi untuk memberikan *form* konfirmasi yang dapat diisi oleh pengunjung untuk melakukan konfirmasi reservasi di Mabarbajo.

### 3.5.3 Rancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)*. Model UML yang dipakai dalam pengembangan adalah model *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*. Selain itu dilakukan perancangan basis data dengan menggunakan ER Diagram.

#### 3.5.3.1 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merupakan teknik pemodelan untuk menjelaskan setiap aktifitas yang mungkin terjadi dengan menggunakan sudut pandang dari aktor sebagai pengguna sistem dan sudut pandang administrator. Gambar *Use Case Diagram* yang digunakan pada aplikasi *web* dapat dilihat pada gambar 3.2.



**Gambar 3.2** Use case diagram

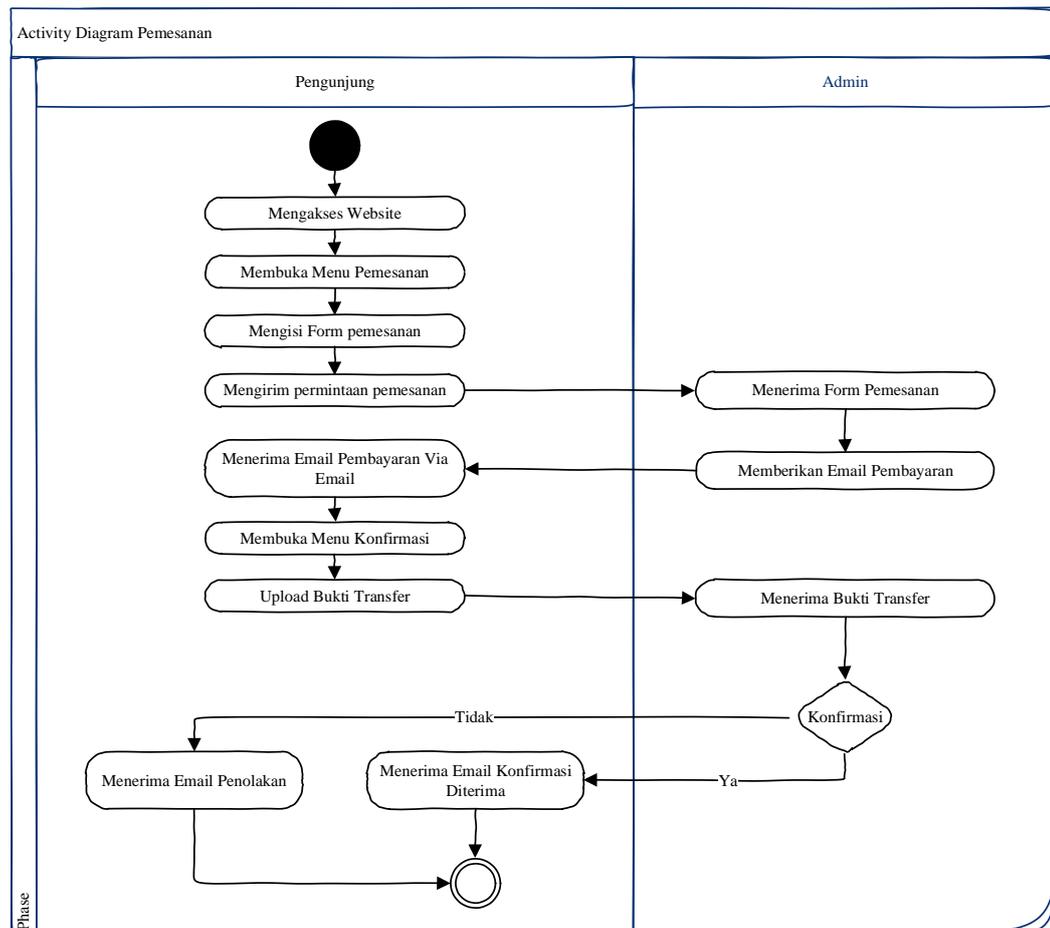
Berikut penjelelasan tentang gambar 3.2:

1. Terdapat 2 aktor pada *use case diagram* aplikasi yakni admin dan pengunjung/*customer*.
2. Admin dapat mengakses semua menu aplikasi *web*.
3. Pengunjung yang tidak memiliki hak akses untuk login hanya dapat melihat paket wisata, melakukan pemesanan, melakukan konfirmasi dan menerima status pemesanan dari transaksi pemesanan paket wisata yang dilakukan sebelumnya.

### 3.5.3.2 Activity Diagram

Gambar berikut menjelaskan kegiatan yang bisa dilakukan *visitor* atau admin pada *website*. Pengunjung dapat melihat semua halaman pada situs klien yang ada di *website* ini. Dengan desain dinamis, pengunjung dapat memilih menu *item* untuk melihat menu halaman yang ingin dilihat. Dimulai dengan halaman Beranda, lalu halaman Menu Paket Wisata tersedia di Mabarbajo. Kemudian menuju ke halaman Pemesanan yang berisi *form* pemesanan yang dapat diisi oleh pengunjung. Kemudian halaman terakhir yaitu halaman *Contact Us* untuk mengetahui kontak serta alamat dari Mabarbajo.

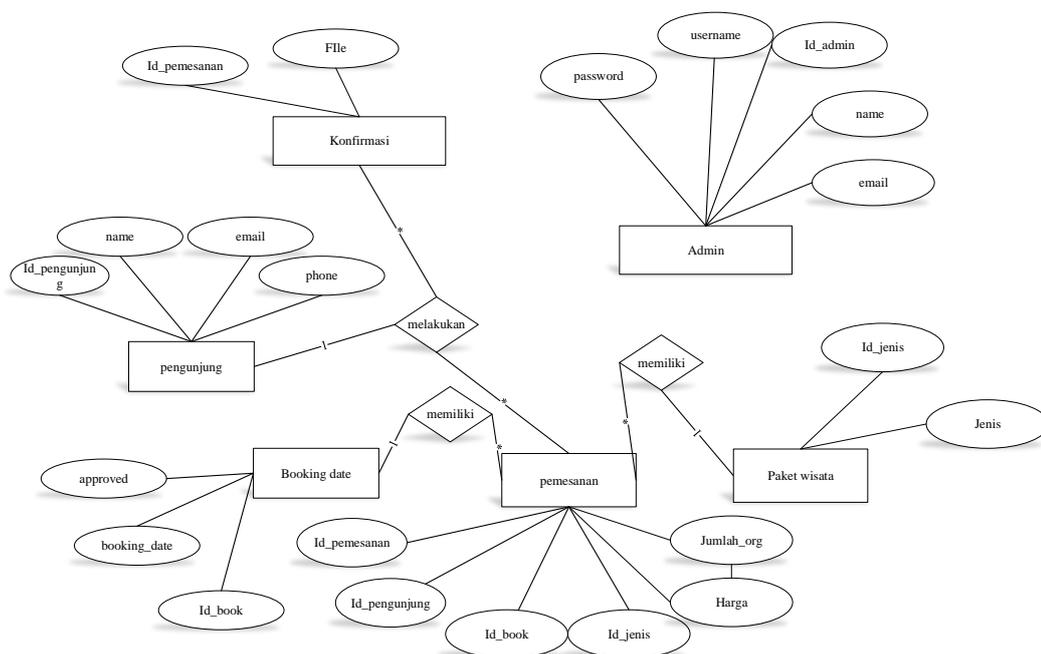
Pada gambar 3.3 dijelaskan pengunjung mengakses *website* dan membuka halaman Pemesanan yang kemudian akan ditampilkan oleh *website*. Lalu pengunjung diminta untuk mengisi *form* pemesanan yang telah tersedia jika pengunjung ingin melakukan pemesanan secara *online*. Kemudian pengunjung akan menerimana *e-mail* pembayaran pemesanan, setelah melakukan pembayaran pengunjung akan melakukan konfirmasi dengan meng-*upload* bukti transfer pada halaman Konfirmasi. Pemesanan dan konfirmasi yang dilakukan pengunjung akan berhasil jika pengunjung menerima *e-mail* konfirmasi balasan dari admin.



**Gambar 3.3** Activity Diagram Proses Pemesanan dan Konfirmasi

### 3.5.3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Untuk pengembangan aplikasi pemodelan basis data yang digunakan adalah ER Diagram. ER Diagram merupakan diagram yang digunakan untuk merancang basis data dan memperlihatkan relasi antar entitas atau object dengan atributnya. Tujuan ER Diagram ini adalah untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang akan dikembangkan sehingga mempermudah perancangan basis data. Gambar berikut ini menjelaskan hubungan relasi antar data dalam basis data yang terdapat di dalam sistem Mabarbajo.com:



**Gambar 3.4** Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut penjelasan untuk gambar 3.4

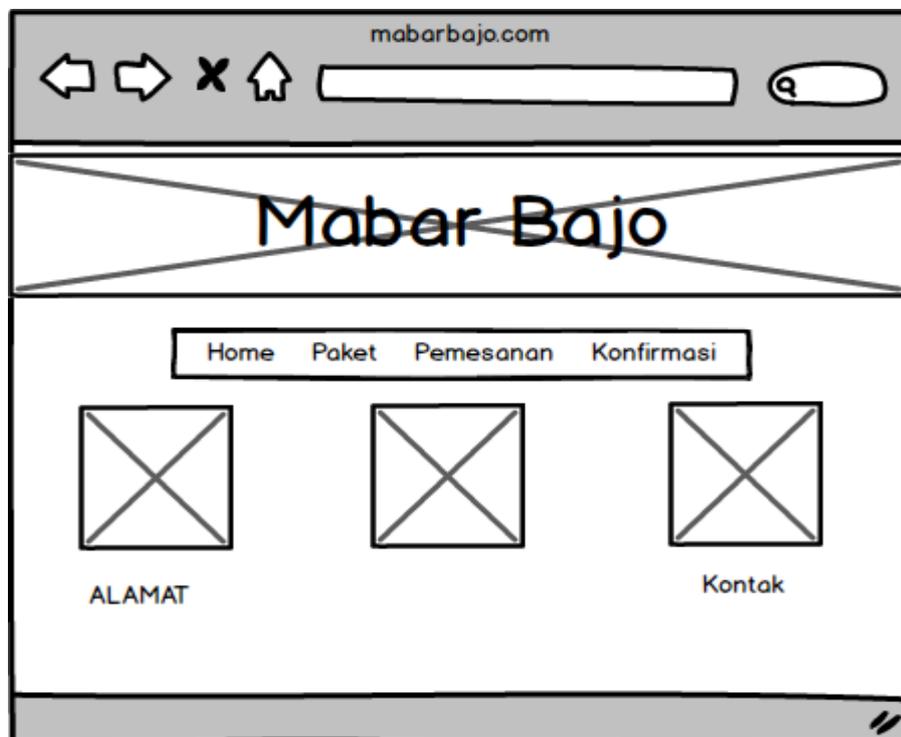
1. Terdapat 6 entitas yang masing-masingnya memiliki atribut dan relasi.
2. Entitas pengunjung memiliki relasi dengan entitas pemesanan dan konfirmasi. Satu pengunjung bisa melakukan satu kali pemesanan dan konfirmasi sedangkan pemesanan dan konfirmasi bisa dilakukan oleh banyak pengunjung.
3. Entitas admin memiliki beberapa atribut seperti id, nama, email, *username* dan *password*. Entitas admin tidak memiliki hubungan relasi dengan entitas yang lainnya.
4. Entitas *booking date* memiliki relasi dengan reservasi, dimana satu reservasi hanya bisa memiliki satu *booking date* sedangkan satu *booking date* dapat memiliki beberapa kali reservasi.
5. Entitas Paket wisata memiliki relasi dengan reservasi. Setiap satu kali reservasi, pengunjung memilih satu jenis paket wisata. Paket wisata yang sama dapat digunakan juga oleh pengunjung yang lain.

### 3.6. Rancangan Antarmuka (*User Interface*)

Rancangan antarmuka atau tampilan yang akan dirancang harus dapat memberikan gambaran dari setiap bagian dalam *website*. Rancangan antarmuka ini menjelaskan keterkaitan setiap halaman menu dan penjelasan cara kerja dari setiap menu dari *website*. Adanya rancangan antarmuka pada suatu aplikasi merupakan bagian yang sangat penting. Rancangan antarmuka ini menjadi dasar untuk membuat tampilan pada *website* yang akan dibuat.

#### 3.6.1 Rancangan Antarmuka Halaman Utama (Beranda)

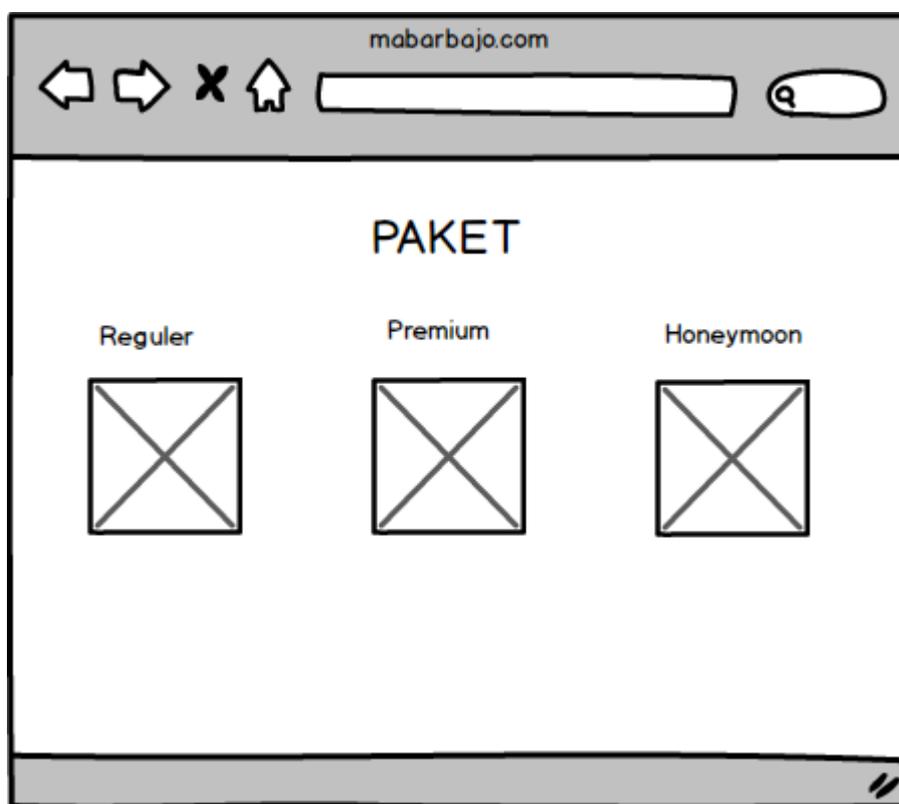
Rancangan antarmuka halaman utama (Beranda) ini merupakan tampilan utama dari aplikasi yang dapat dilihat oleh admin dan pengunjung. Pada halaman utama (Beranda) terdapat menu-menu yang dapat dibuka sesuai dengan keinginan pengguna. Jika pengguna sudah masuk pada halaman utama (Beranda), semua menu akan aktif sesuai dengan fungsinya. Gambar rancangan antarmuka halaman utama (Beranda) aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.7:



**Gambar 3.5** Rancangan Antarmuka Beranda

### 3.6.2 Rancangan Antarmuka Menu Paket Tour

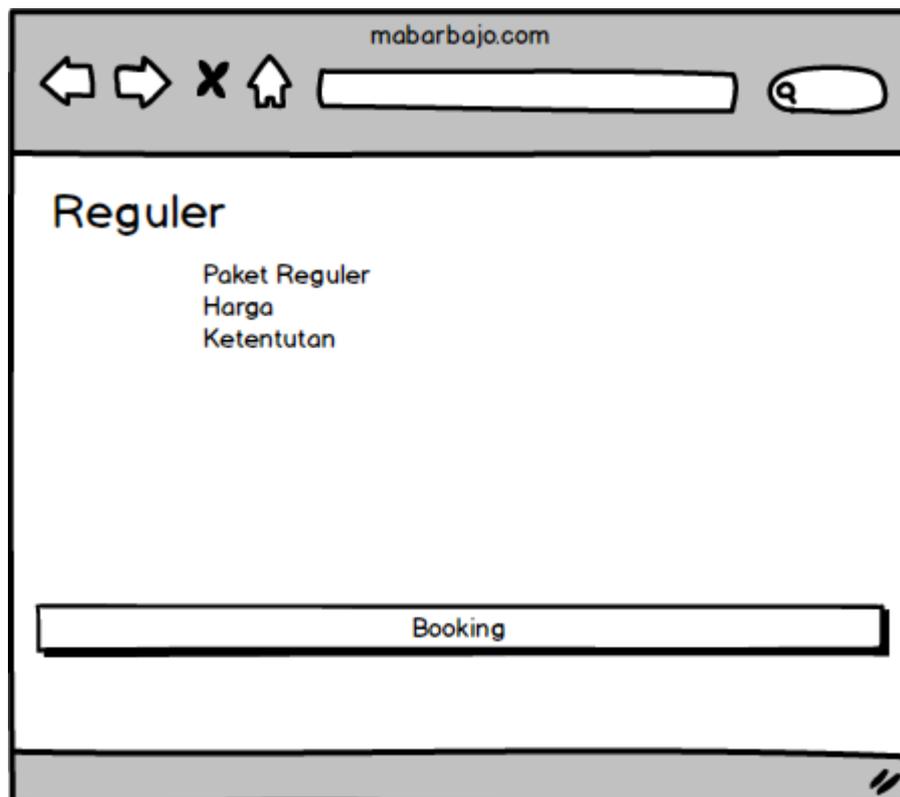
Rancangan antarmuka paket tour akan menampilkan jenis pake wisata yang disediakan oleh mabarbajo. Paket wisata itu antarlain paket reguler, paket premium, dan paket honeymoon. pada halaman ini pengunjung akan memilih salah satu dari jenis paket yang disediakan dan jika sudah dipilih maka akan muncul halaman dari paket yang dipilih tersebut. Gambar rancangan antarmuka halaman paket tour dapat dilihat pada gambar 3.8.



**Gambar 3.6** Antarmuka Halaman Paket Tour

### 3.6.3 Rancangan Antarmuka Paket Reguler

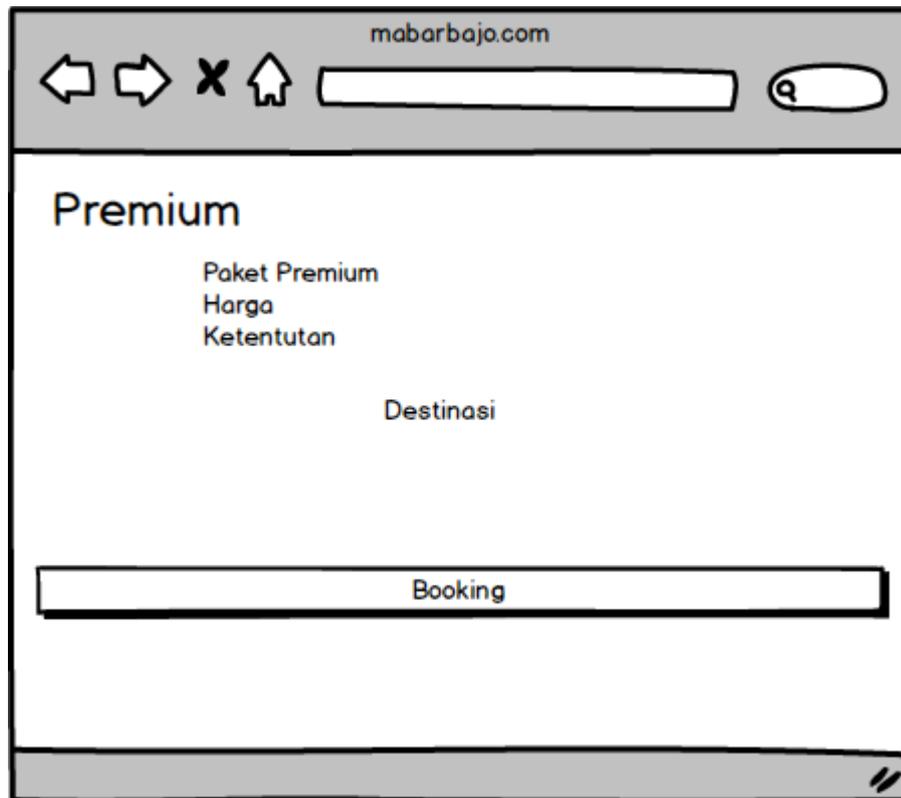
Rancangan antarmuka paket reguler akan menampilkan penjelasan tentang paket reguler tersebut. Halaman ini juga akan menampilkan harga dan ketentuan tentang paket reguler. Pada halaman ini juga akan dilengkapi dengan gambar dari destinasi wisata mana saja yang akan dikunjungi jika memilih paket ini. Gambar antarmuka halaman paket reguler dapat dilihat pada gambar 3.9.



**Gambar 3.7** Antarmuka Halaman Paket Reguler

#### **3.6.4 Rancangan Antarmuka Paket Premium**

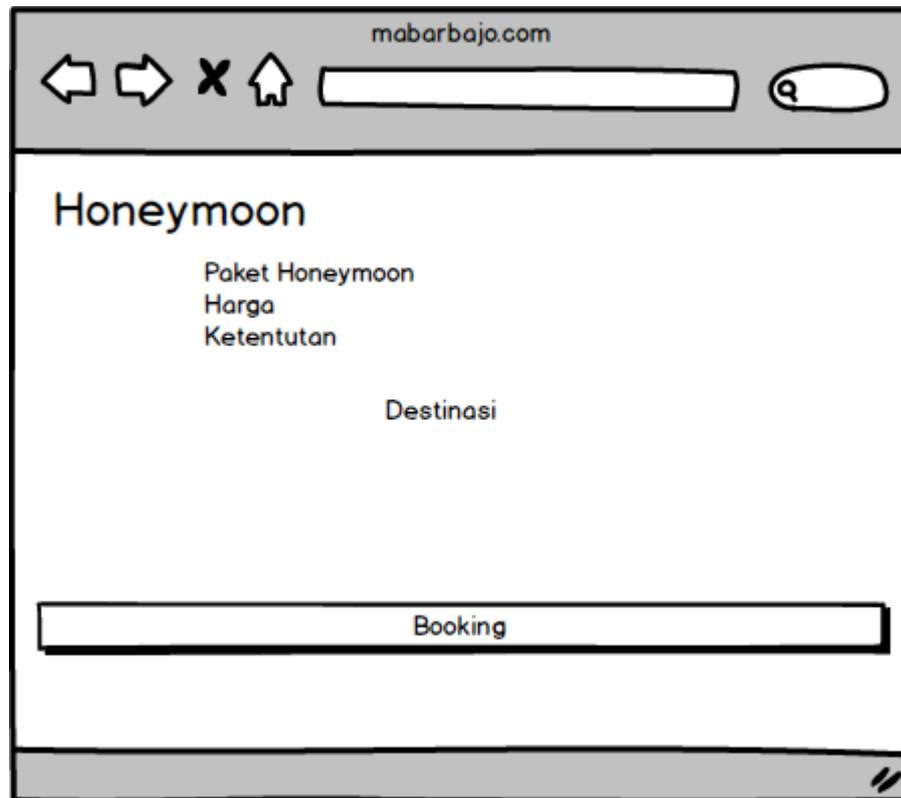
Rancangan antarmuka paket premium akan menampilkan penjelasan tentang paket premium tersebut. Halaman ini juga akan menampilkan harga dan ketentuan tentang paket premium. Pada halaman ini juga akan dilengkapi dengan gambar dari destinasi wisata mana saja yang akan dikunjungi jika memilih paket ini. Gambar antarmuka halaman paket premium dapat dilihat pada gambar 3.10.



**Gambar 3.8** Antarmuka Halaman Paket Premium

### **3.6.5 Rancangan Antarmuka Paket Honeymoon**

Rancangan antarmuka paket honeymoon akan menampilkan penjelasan tentang paket honeymoon tersebut. Halaman ini juga akan menampilkan harga dan ketentuan tentang paket honeymoon. Pada halaman ini juga akan dilengkapi dengan gambar dari destinasi wisata mana saja yang akan dikunjungi jika memilih paket ini. Gambar antarmuka halaman paket reguler dapat dilihat pada gambar 3.11.



**Gambar 3.9** Antarmuka Halaman Paket Honeymoon

### 3.6.6 Rancangan Antarmuka Pemesanan

Rancangan antarmuka halaman pemesanan berisi form pemesanan yang dapat diisi, dimana terdapat juga kalender dan waktu untuk memilih hari dan waktu yang pengunjung inginkan untuk melakukan reservasi, serta gambar dari pilihan paket yang tersedia agar pengunjung tidak bingung pada saat ingin memilih paket. Disini pengunjung diwajibkan untuk mengisi *form* pemesanan dengan lengkap agar data dapat di *input* untuk melakukan pemesanan Paket Tur di Mabarbajo yang dapat dilihat pada gambar 3.12:

The image shows a web browser window with the address bar displaying 'mabarbajo.com'. The main content area is titled 'Pemesanan' and contains a form with the following fields:

- Nama: A text input field.
- No HP: A text input field.
- email: A text input field.
- Tanggal: A date picker showing ' / /' and a calendar icon.
- Paket: A dropdown menu with 'Reguler' selected.
- Orang: A spinner control with the number '3'.
- Pesan: A large text area for a message.

A 'Send' button is positioned at the bottom right of the form area.

**Gambar 3.10** Antarmuka Halaman Pemesanan

### 3.6.7 Rancangan Antarmuka Konfirmasi

Rancangan antarmuka halaman konfirmasi berisi form konfirmasi yang dapat diisi serta tempat untuk mengunggah foto dari bukti tansfer sebagai bukti bahwa pengunjung telah melakukan pembayaran untuk pemesanan yang dilakukan oleh pengunjung untuk melakukan pemesanan paket tour yang dapat dilihat pada gambar 3.13:

The image shows a web browser window with the address bar displaying 'mabarbajo.com'. The main content area is titled 'Konfirmasi' and contains the following elements:

- Navigation icons: back, forward, stop, and home.
- Search bar: A text input field with a magnifying glass icon.
- Form fields:
  - 'Nama': A text input field.
  - 'No HP': A text input field.
  - 'Email': A text input field.
  - 'File': A text input field with a 'cari' button next to it.
  - 'Pesan': A large text area with a 'send' button at the bottom right.

**Gambar 3.11** Antarmuka Halaman Konfirmasi

### 3.6.8 Rancangan Antarmuka *Footer*

Rancangan antarmuka *Footer* berisi data dan informasi singkat dari *posts-post* yang ditambahkan oleh admin di Mabarbajo, serta kalender, *contact person* dan *search* yang dapat dilihat pada gambar 3.14:

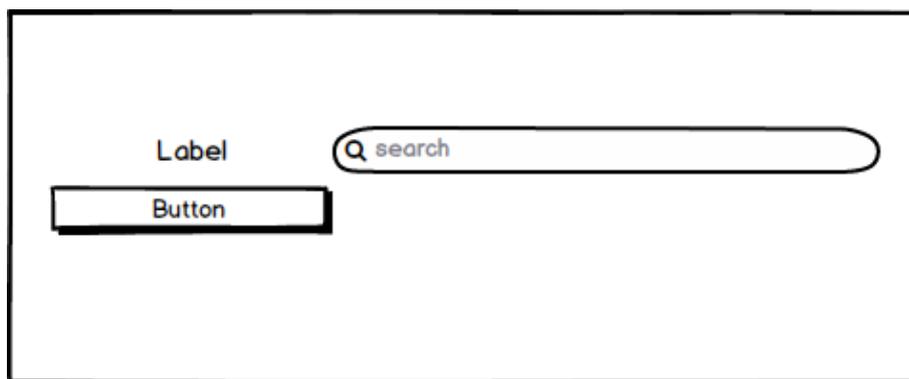
The image shows a footer design with the following elements:

- Calendar: A calendar for August 2016. The days of the week are S, M, T, W, T, F, S. The dates are arranged in a grid, with the 19th and 20th highlighted.
- Search: A search bar with a magnifying glass icon and the text 'search', and a 'Button' below it.
- Labels: Several placeholder labels are scattered around the calendar and search bar.

**Gambar 3.12** Rancangan Antarmuka *Footer*

### 3.6.12 Rancangan Antarmuka *Search*

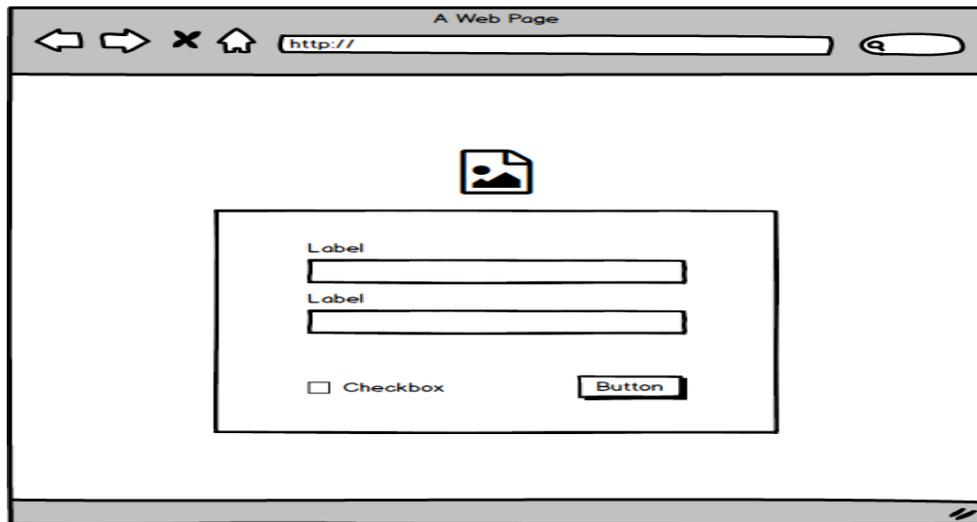
Rancangan antarmuka *Search* berisi sebuah *textbox* untuk memasukan kata kunci yang ingin dicari dan sebuah *button* untuk melakukan validasi saat mencari kata kunci yang diinginkan di *websites* *Mabarbajo* yang dapat dilihat pada gambar 3.15:



**Gambar 3.13** Rancangan Antarmuka *Search*

### 3.6.13 Rancangan Antarmuka *Login Admin*

Rancangan antarmuka *Login* untuk admin berisi sebuah *textbox* untuk *username* dan *textbox* untuk *password*. Selanjutnya terdapat tombol *button* untuk *submit* dan akan dilakukan validasi sesuai dengan apa yg dimasukan dengan data *user* yang ada pada database server. Setelah dapat masuk admin akan langsung diarahkan pada halaman *dashboard* untuk admin. Admin juga dapat mengakses semua halaman yang diakses oleh pengunjung. *Login* untuk admin *Mabarbajo* dapat dilihat pada gambar 3.16:



**Gambar 3.14** Rancangan Antarmuka *Login Admin*

### 3.6.14 Rancangan Antarmuka *Report Admin*

Rancangan antarmuka report admin ini dirancang untuk admin sebagai halaman untuk memantau transaksi pemesanan paket wisata online yang ada di mabarbajo. Halaman ini akan menampilkan tanggal, nama, no hp, email, jumlah orang dan status transaksi pemesanannya. Rancangan untuk antarmuka report admin dapat dilihat pada gambar 3.17.

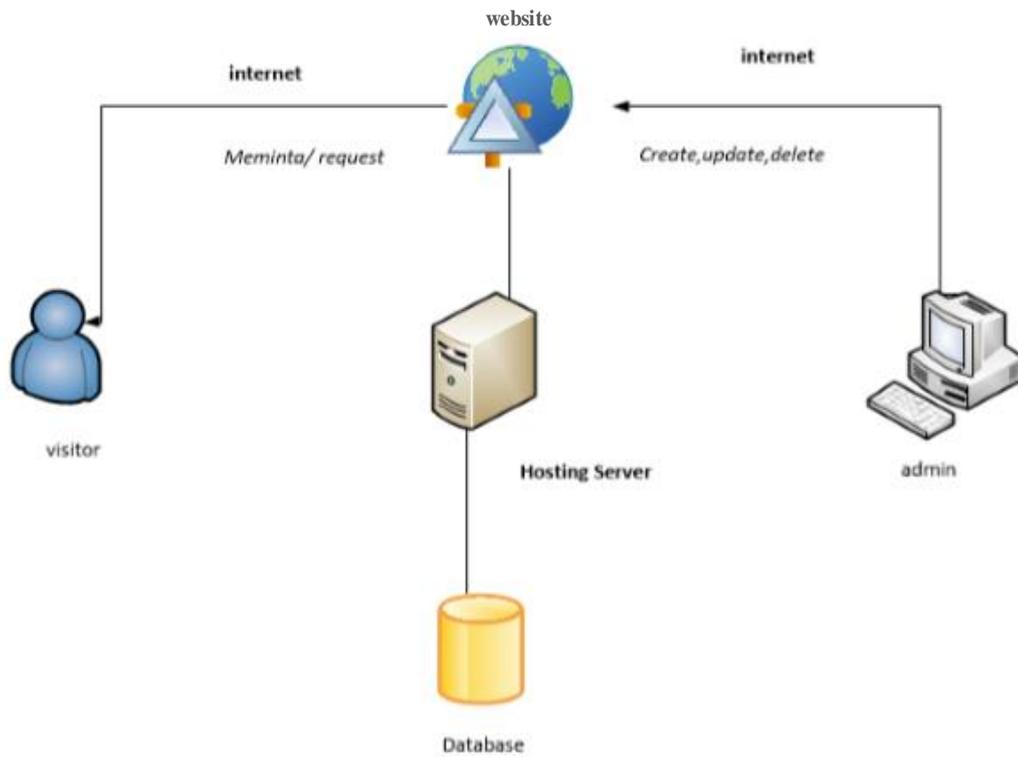
 A screenshot of a web browser window with the title "mabarbajo.com". The address bar is empty. The main content area displays a table with the following structure:
 

Date	Jumlah orang	Nama	Email	No hp	Status

**Gambar 3.15** Rancangan Antarmuka Report Admin

### 3.7 Arsitektur Website

Pembangunan sebuah sistem, diperlukan perancangan dari sistem yang akan dibuat. Oleh karena itu arsitektur *website* ini dibuat untuk menggambarkan bagaimana sistem akan berjalan



**Gambar 3.16** Arsitektur Website Yang Dikembangkan

#### a. Visitor atau Pengunjung

Pengunjung merupakan orang yang melihat *website* ini. Pengunjung disini adalah pengunjung baru maupun pengunjung lama yang sudah biasa mengunjungi *website* ini dengan menggunakan akses internet untuk melihat tampilan dan informasi yang ada di *website*.

#### b. Admin

Admin merupakan seseorang yang bertanggung jawab secara teknis terhadap operasional sebuah *website*. Administrator juga bertugas untuk mengelola isi konten pada *website*, server, database, atau aplikasi *multiuser*.

#### c. Internet

Internet merupakan media bagi pengguna untuk menemukan atau mencari informasi, dalam hal ini internet digunakan pengguna untuk mengakses *website* [Mabarbajo.com](http://Mabarbajo.com)

c. *Website* Mabarbajo

*Website* ini merupakan media pemasaran agar pengunjung dapat mengetahui informasi mengenai Mabarbajo Tour Travel yang berisi profil dari Mabarbajo, Paket wisata apa saja yang ditawarkan Mabarbajo, serta jasa, layanan dan promo yang diberikan oleh Mabarbajo. *Website* ini menggunakan *WordPress* sebagai sistem manajemen kontennya.

d. *Hosting* Server

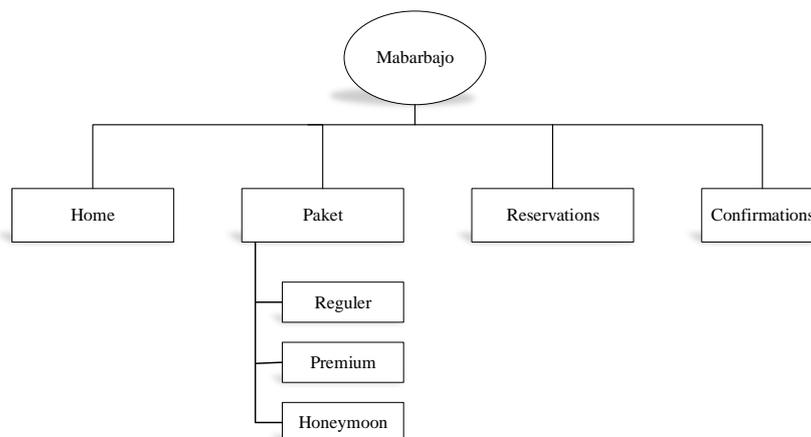
Server berfungsi untuk mentransfer seluruh aspek pemberkasan dalam sebuah halaman *web* yang terkait, termasuk didalamnya teks, gambar, video, dan lain-lain. Sedangkan *hosting* server adalah tempat atau jasa internet untuk membuat halaman *website* yang telah anda buat menjadi online dan bisa diakses oleh orang lain.

e. Database

Database digunakan untuk menyimpan data-data yang telah dimasukan oleh admin. Dalam hal ini *software* pengelolaan data yang digunakan adalah *MySql*.

### 3.8 Site Map

Dalam perancangan pembuatan *website* terdapat *site map*. *Site map* merupakan suatu gambaran sederhana dari *website* yang akan dibuat. *Site map* ini berisi menu utama yang dirancang memiliki beberapa sub menu. Perancangan struktur menu dapat dilihat pada gambar 3.19:



**Gambar 3.17** Perancangan Struktur Menu Mabarbajo

### 3.8 Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam aplikasi administrator sementara hanya memiliki satu orang yaitu yang bertugas dan bertanggung jawab sebagai admin, yang berperan penting dalam pengelolaan data serta sistem reservasi restoran.

Berikut ini beberapa prosedur dalam pengembangan perangkat lunak:

1. Menyiapkan perangkat keras dan perangkat lunak pendukung yang dibutuhkan dan menyiapkan kebutuhan sistem dalam *website*.
2. Merancang *User Interface website* sehingga diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam mengakses *website*.
3. Membuat sitem kedalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.
4. Membuat sistem reservasi *online* pada *website* restoran.

### 3.9 Pengujian

Pada penelitian ini digunakan suatu metode untuk menguji serta mengevaluasi bagaimana *website* ini berjalan. Tujuan pengujian pada *website* ini adalah untuk mengetahui apakah *website* Mabarbajo.com telah memenuhi kebutuhan yang diperlukan oleh perusahaan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Metode yang dipakai dalam pengembangan aplikasi ini adalah *black*

*box testing*. *Black box testing* atau tes fungsional adalah pengujian yang dilakukan hanya dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari aplikasi tersebut.

Pengujian program dalam aplikasi *web* ini dilakukan oleh pengembang dan pemilik *Mabarbajo* yang terlibat untuk memberikan data yang akan di-*input*. Setelah itu pengunjung dapat melihat bagaimana *website* tersebut berjalan untuk menyampaikan informasi mengenai profil *Mabarbajo* serta info terkini mengenai paket wisata dan pelayanan reservasi *online* yang dapat diakses melalui *internet*.

Hal-hal yang menjadi perhatian dalam pengujian adalah sebagai berikut:

- a. *Website* dapat memberi kenyamanan pada pengguna dan dapat memberikan kemudahan dalam melakukan reservasi pada pelanggan.
- b. *Website* *Mabarbajo.com* sebagai situs *client* dapat menyajikan info yang dibutuhkan pengunjung, berupa informasi tentang perusahaan.
- c. Situs admin dan situs *client* dapat terhubung dengan *database* yang berada di server.