

Karimunjava Travel System
(Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Karimunjava Berbasis
Android)



Disusun Oleh :

Budi Santoso, M. Kom

Ghofar Taufik, M.Kom

Wina Widiati, M. Kom

Felix Wuryo Handono, M.Kom

Ishak Komarudin, M.Kom

Juniato Sidauruk, S.S., M.Hum

Baginda Oloan Lubis, M. Kom

JAKARTA

2026

Manual Book Karimunjawa Travel System

(Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Karimunjawa Berbasis Android)

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pariwisata. Pemanfaatan teknologi berbasis mobile, khususnya Android, menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas layanan dan kemudahan akses informasi bagi masyarakat. Saat ini, penggunaan smartphone telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, sehingga aplikasi berbasis Android dinilai efektif dalam mendukung aktivitas bisnis, termasuk dalam bidang travel organizer.

Karimunjawa merupakan salah satu destinasi wisata unggulan di Indonesia yang terkenal dengan keindahan alam laut, pantai, serta keanekaragaman hayati yang dimilikinya. Tingginya minat wisatawan terhadap destinasi ini mendorong meningkatnya kebutuhan akan layanan pemesanan paket wisata yang cepat, mudah, dan efisien. Namun, dalam praktiknya, banyak travel organizer yang masih menggunakan sistem manual dalam pengelolaan pemesanan, seperti pencatatan data pelanggan dan transaksi yang dilakukan secara konvensional.

Permasalahan yang sering muncul dari sistem manual tersebut antara lain adalah kesalahan pencatatan data, keterlambatan dalam penyampaian informasi, serta kurangnya efisiensi dalam proses pelayanan kepada pelanggan. Selain itu, pelanggan juga mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi paket wisata secara lengkap dan melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke kantor travel.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu solusi berupa sistem informasi yang dapat mengelola proses pemesanan paket wisata secara terintegrasi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan sebuah aplikasi bernama Karimunjawa Travel System, yaitu sistem informasi pemesanan paket wisata Karimunjawa berbasis Android yang dirancang untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan serta membantu pihak travel organizer dalam mengelola data secara lebih efektif dan efisien.

Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses pemesanan menjadi lebih cepat, akurat, dan transparan, serta mampu meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan.

2. Identifikasi Kebutuhan Sistem

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang menjelaskan fitur atau layanan yang harus disediakan oleh sistem agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pada aplikasi Karimunjawa Travel System, kebutuhan fungsional dibagi menjadi dua bagian, yaitu kebutuhan pengguna (customer) dan kebutuhan admin.

A. Kebutuhan fungsional bagi pengguna (customer)

Meliputi kemampuan sistem untuk menyediakan fitur registrasi akun sehingga pengguna dapat membuat akun baru dan mengakses layanan yang tersedia. Sistem juga harus menyediakan fitur login dan logout untuk menjaga keamanan akses pengguna. Selain itu, sistem mampu menampilkan daftar paket wisata yang tersedia serta informasi detail dari setiap paket, seperti harga, durasi, dan fasilitas yang ditawarkan. Pengguna juga dapat melakukan pemesanan paket wisata dengan memasukkan jumlah peserta, di mana sistem secara otomatis menghitung total biaya yang harus dibayarkan. Selanjutnya, sistem menyediakan fitur untuk mengunggah bukti pembayaran sebagai bagian dari proses transaksi. Pengguna juga dapat melihat status pemesanan, seperti pending, dibayar, atau selesai, serta mengakses riwayat pemesanan yang pernah dilakukan. Selain itu, sistem memungkinkan pengguna untuk mengelola dan memperbarui data profil akun mereka.

B. Kebutuhan fungsional bagi admin

Sementara itu, kebutuhan fungsional bagi admin meliputi kemampuan sistem dalam menyediakan fitur login khusus admin untuk mengakses halaman pengelolaan. Admin memiliki hak untuk mengelola data paket wisata secara keseluruhan, termasuk menambah, mengubah, dan menghapus data (CRUD). Admin juga dapat melihat data pemesanan yang dilakukan oleh pengguna serta melakukan verifikasi terhadap pembayaran yang telah diunggah. Selain itu, admin dapat mengubah status pemesanan sesuai dengan hasil verifikasi. Sistem juga memungkinkan admin untuk mengelola data pengguna serta mengakses laporan pemesanan guna mendukung proses pengambilan keputusan. Terakhir, admin memiliki kemampuan untuk mengelola bukti pembayaran yang telah diunggah oleh pengguna sebagai bagian dari validasi transaksi.

Desain sistem Karimunjawa Travel System (Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Karimunjawa Berbasis Android) juga memperhatikan prinsip usability dengan menyajikan antarmuka yang sederhana, intuitif, dan fungsional, sehingga pengguna dapat mengakses informasi paket wisata serta melakukan pemesanan dengan cepat dan efisien. Perancangan antarmuka dilakukan dengan mengutamakan kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, serta kejelasan informasi yang disajikan kepada pengguna.

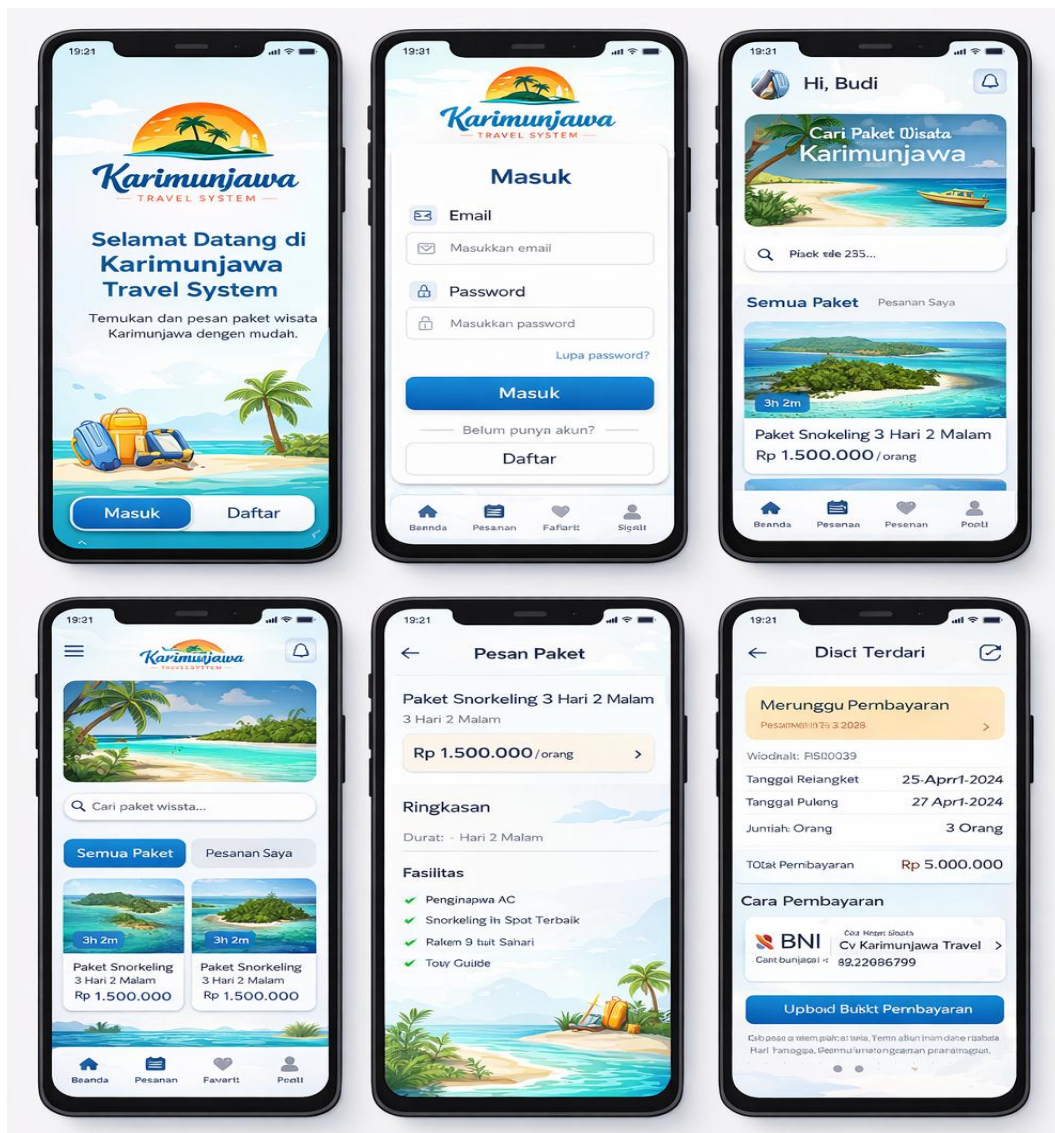
Selain itu, desain sistem juga menerapkan prinsip user experience (UX) yang berfokus pada kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi. Hal ini diwujudkan melalui penggunaan elemen visual yang menarik, tata letak yang terstruktur, serta pemilihan warna yang sesuai dengan tema wisata alam Karimunjawa. Setiap fitur dirancang agar mudah dipahami oleh pengguna, baik pengguna baru maupun pengguna yang sudah berpengalaman, sehingga dapat meminimalkan kesalahan dalam penggunaan sistem.

Antarmuka aplikasi juga dirancang responsif terhadap berbagai ukuran layar perangkat Android, sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Fitur-fitur utama seperti pencarian paket wisata, detail paket, pemesanan, hingga proses pembayaran disusun secara sistematis dalam satu alur yang

terintegrasi. Dengan demikian, pengguna dapat menyelesaikan seluruh proses pemesanan hanya melalui beberapa langkah sederhana.

Selain aspek visual, sistem juga dirancang dengan mempertimbangkan kecepatan akses dan efisiensi interaksi. Penggunaan komponen antarmuka yang ringan dan terstruktur memungkinkan aplikasi berjalan dengan lancar serta meminimalkan waktu respon. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna serta mendukung proses transaksi yang lebih efektif.

Gambar 1 menunjukkan mockup antarmuka aplikasi yang diusulkan sebagai gambaran desain sistem yang dikembangkan. Mockup tersebut merepresentasikan tampilan awal aplikasi hingga proses pemesanan, yang meliputi halaman login, beranda, daftar paket wisata, detail paket, hingga halaman pembayaran. Dengan adanya mockup ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai alur penggunaan sistem sebelum tahap implementasi dilakukan.



Gambar 1. Mockup Antarmuka Aplikasi Karimunjava Travel System

3. Perancangan Prototype Awal

Pada tahap perancangan, sistem Karimunjava Travel System dikembangkan berdasarkan hasil pemodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML), khususnya use case diagram dan activity diagram, untuk menggambarkan kebutuhan fungsional serta alur kerja sistem secara menyeluruh. Use case diagram digunakan untuk mengidentifikasi interaksi antara aktor dengan sistem, sedangkan activity diagram digunakan untuk memodelkan alur proses bisnis yang terjadi dalam sistem. Pengguna (customer) sebagai aktor utama memiliki hak akses untuk melakukan registrasi dan login, mengakses halaman utama, melihat daftar paket wisata, melakukan pemesanan, mengunggah bukti pembayaran, serta memantau status dan riwayat pemesanan. Setiap aktivitas yang dilakukan oleh pengguna melalui antarmuka aplikasi akan diproses oleh sistem dan disimpan secara otomatis ke dalam basis data. Selain itu, admin sebagai pengelola sistem memiliki hak akses untuk mengelola data paket wisata, memverifikasi pembayaran, mengelola data pengguna, serta memantau seluruh transaksi pemesanan yang terjadi dalam sistem.

Dalam proses perancangan ini, sistem juga dirancang dengan memperhatikan prinsip usability dan user experience (UX), sehingga antarmuka aplikasi dibuat sederhana, mudah dipahami, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Navigasi sistem dirancang secara terstruktur agar pengguna dapat melakukan proses pemesanan secara cepat dan efisien tanpa mengalami kesulitan. Selain itu, sistem juga dirancang untuk mampu menangani validasi data secara otomatis guna meminimalkan kesalahan input serta meningkatkan keakuratan informasi yang dihasilkan.

Selain pemodelan UML, perancangan sistem Karimunjava Travel System juga dilengkapi dengan Entity Relationship Diagram (ERD) yang digunakan untuk menggambarkan struktur basis data serta hubungan antar entitas dalam sistem. ERD menunjukkan entitas utama yang terlibat, seperti user, admin, paket wisata, pemesanan, detail pemesanan, dan pembayaran, beserta relasi antar entitas tersebut. Relasi yang terbentuk menggambarkan keterkaitan data, seperti hubungan antara user dengan pemesanan, pemesanan dengan paket wisata, serta pemesanan dengan pembayaran. ERD ini berfungsi sebagai acuan dalam perancangan basis data agar struktur data yang dibangun konsisten, terintegrasi, serta mampu mendukung kebutuhan operasional sistem secara optimal.

Selanjutnya, perancangan basis data diperjelas melalui Logical Record Structure (LRS) yang menggambarkan struktur logis penyimpanan data dalam bentuk tabel, atribut, kunci utama (primary key), dan kunci tamu (foreign key). LRS disusun berdasarkan ERD yang telah dirancang sehingga setiap entitas memiliki struktur record yang jelas dan terdefinisi dengan baik. Selain itu, LRS juga memastikan bahwa setiap tabel memiliki hubungan yang terintegrasi melalui foreign key, sehingga proses manipulasi data seperti penyimpanan, pembaruan, dan penghapusan data dapat dilakukan secara konsisten.

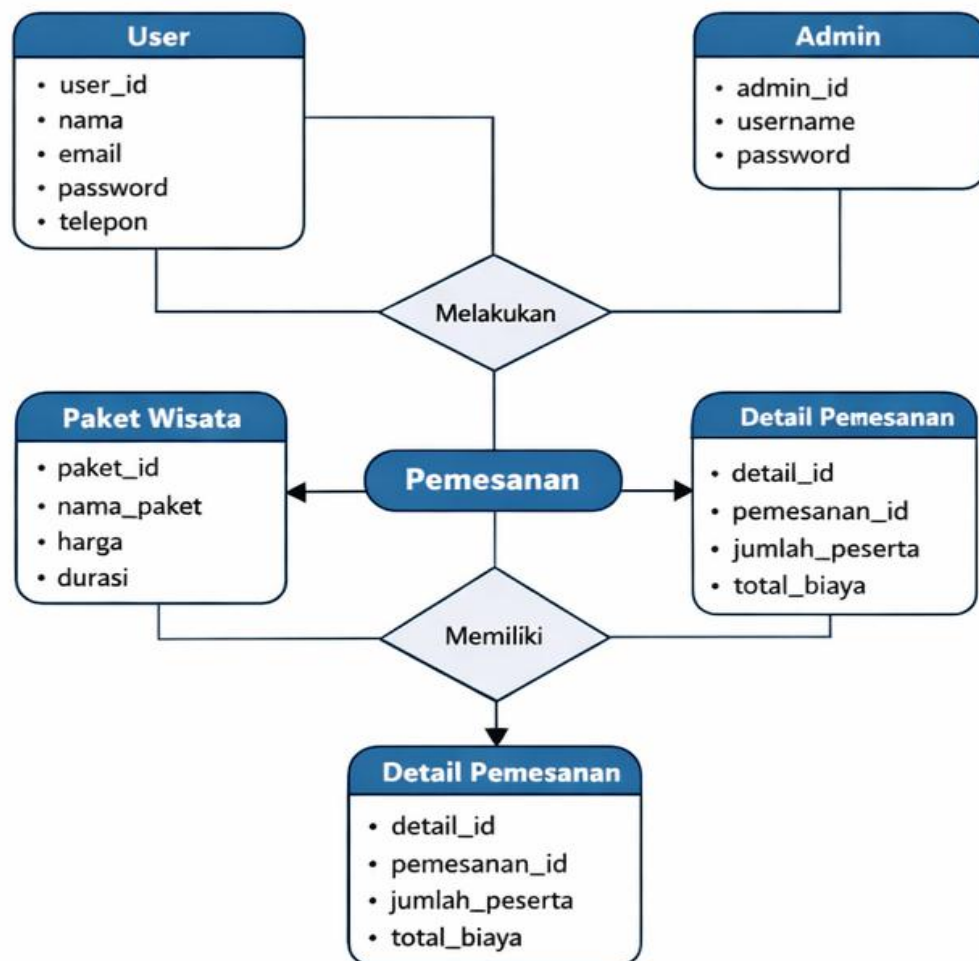
Lebih lanjut, perancangan basis data juga memperhatikan prinsip normalisasi hingga bentuk normal ketiga (Third Normal Form/3NF) untuk menghindari redundansi data serta meningkatkan efisiensi penyimpanan. Dengan struktur basis data yang baik, sistem mampu melakukan proses pengolahan data secara cepat dan akurat, serta mendukung pembuatan laporan yang dibutuhkan oleh admin. Selain itu,

integrasi antara aplikasi Android dan basis data dilakukan melalui web service atau API, sehingga memungkinkan pertukaran data secara real-time antara pengguna dan server.

Dengan demikian, kombinasi antara pemodelan UML, perancangan ERD, dan penyusunan LRS menghasilkan suatu rancangan sistem yang terstruktur, terintegrasi, dan siap untuk diimplementasikan pada tahap pengembangan selanjutnya. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan sistem yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memiliki kualitas yang baik dari segi kinerja, keandalan, dan kemudahan penggunaan.

4. Entity Relationship Diagram (ERD)

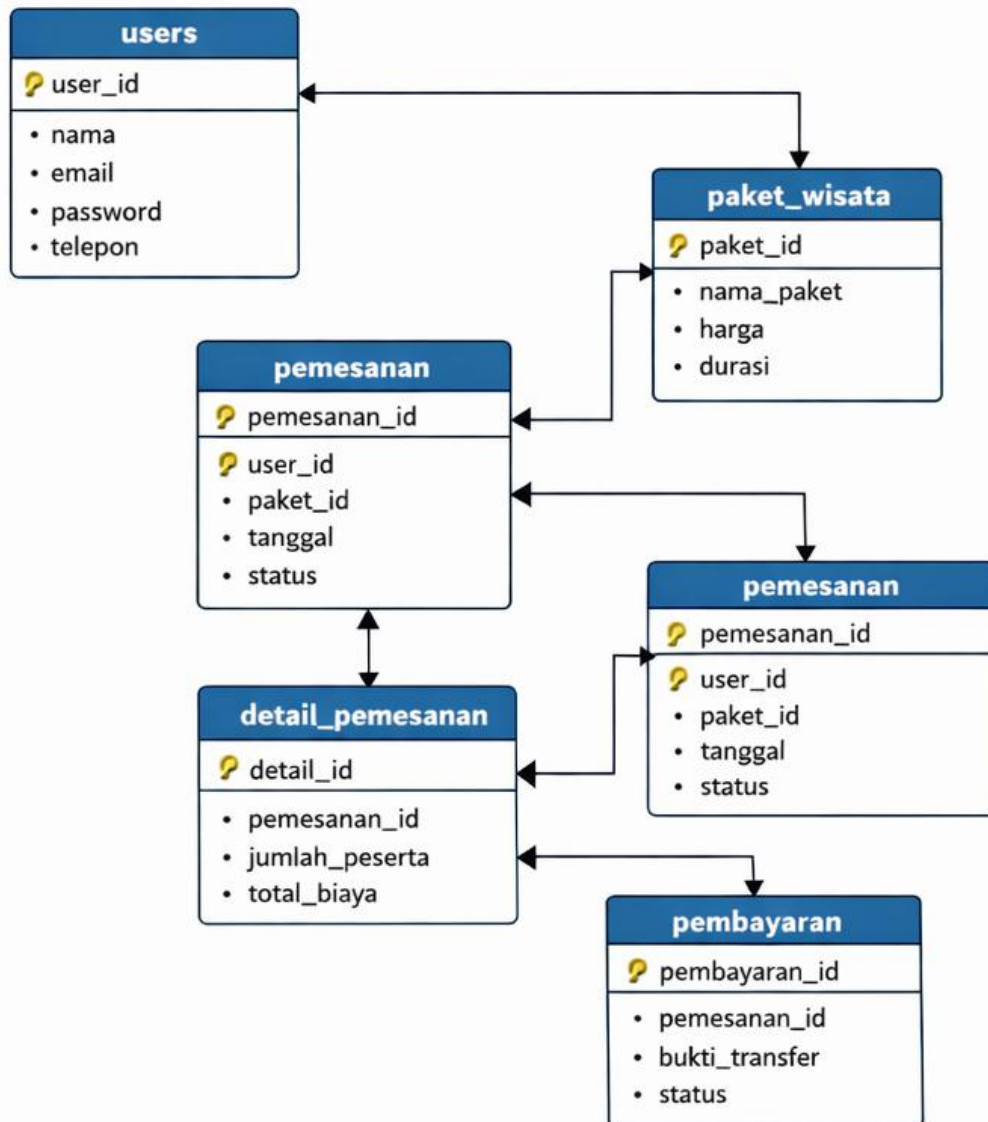
Untuk desain basis data, Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan sebagai alat untuk memodelkan struktur data sistem yang mencakup entitas, atribut, serta hubungan antar entitas. ERD berperan penting dalam memastikan keterkaitan data yang konsisten dan terintegrasi. Gambar berikut menunjukkan model ERD dari basis data yang digunakan dalam aplikasi Karimunjawa Travel System (Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Karimunjawa Berbasis Android) yang dirancang.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD)

5. Logical Record Structure (LRS)

Logical Record Structure (LRS) digunakan untuk menggambarkan rancangan struktur basis data dalam bentuk relasi antar tabel (Database Relationship Diagram) pada aplikasi Karimunjawa Travel System (Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Karimunjawa Berbasis Android). LRS ini menunjukkan hubungan antar tabel beserta atribut, kunci utama (primary key), dan kunci tamu (foreign key) yang digunakan untuk mendukung integrasi data dalam sistem.



Gambar 3. Logical Record Structure (LRS)

6. Spesifikasi Tabel

Spesifikasi tabel pada sistem Karimunjawa Travel System (Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Karimunjawa Berbasis Android) dirancang untuk mendukung pengelolaan data secara terstruktur dan terintegrasi. Basis data terdiri

dari beberapa tabel utama, yaitu tabel users, admin, paket_wisata, pemesanan, detail_pemesanan, dan pembayaran. Setiap tabel memiliki atribut yang disesuaikan dengan kebutuhan sistem serta dilengkapi dengan kunci utama (primary key) dan kunci tamu (foreign key) untuk menjaga konsistensi relasi antar data.

Tabel users digunakan untuk menyimpan data pengguna yang melakukan pemesanan, seperti nama, email, password, nomor telepon, dan alamat. Tabel admin berfungsi untuk menyimpan data administrator yang memiliki hak akses dalam mengelola sistem. Selanjutnya, tabel paket_wisata digunakan untuk menyimpan informasi terkait paket wisata yang ditawarkan, seperti nama paket, deskripsi, harga, durasi, fasilitas, dan gambar.

Tabel pemesanan merupakan tabel inti yang digunakan untuk mencatat transaksi pemesanan yang dilakukan oleh pengguna. Tabel ini memiliki relasi dengan tabel users dan paket_wisata melalui foreign key, serta menyimpan informasi seperti tanggal pemesanan, tanggal keberangkatan, jumlah peserta, total harga, dan status pemesanan. Untuk mendukung detail data peserta, digunakan tabel detail_pemesanan yang menyimpan informasi setiap peserta dalam satu pemesanan, seperti nama, usia, dan jenis kelamin.

Selain itu, tabel pembayaran digunakan untuk mencatat data transaksi pembayaran yang dilakukan oleh pengguna. Tabel ini berelasi dengan tabel pemesanan dan admin, serta menyimpan informasi seperti tanggal pembayaran, jumlah pembayaran, metode pembayaran, bukti pembayaran, dan status verifikasi. Dengan adanya struktur tabel yang saling terhubung ini, sistem mampu mengelola data secara efisien, menjaga integritas data, serta mendukung proses pengolahan dan penyajian informasi secara akurat.

1. Tabel Users

Tabel 1. User

No	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id_user	INT	-	Primary Key, Auto Increment
2	nama	VARCHAR	100	Nama pengguna
3	email	VARCHAR	100	Email pengguna (unique)
4	password	VARCHAR	255	Password terenkripsi
5	no_hp	VARCHAR	15	Nomor HP
6	alamat	TEXT	-	Alamat pengguna
7	created_at	TIMESTAMP	-	Waktu registrasi

2. Tabel Admin

Tabel 2. Admin

No	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id_admin	INT	-	Primary Key, Auto Increment
2	nama	VARCHAR	100	Nama admin
3	email	VARCHAR	100	Email admin
4	password	VARCHAR	255	Password terenkripsi

3. Tabel Paket Wisata

Tabel 3. Paket Wisata

No	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id_paket	INT	-	Primary Key
2	nama_paket	VARCHAR	150	Nama paket wisata
3	deskripsi	TEXT	-	Deskripsi paket
4	harga	DECIMAL	12,2	Harga paket
5	durasi	VARCHAR	50	Durasi wisata
6	fasilitas	TEXT	-	Fasilitas paket
7	gambar	VARCHAR	255	Foto paket

4. Tabel Pemesanan

Tabel 4. Pemesanan

No	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id_pemesanan	INT	-	Primary Key
2	id_user	INT	-	Foreign Key ke users
3	id_paket	INT	-	Foreign Key ke paket_wisata
4	tanggal_pesan	DATE	-	Tanggal pemesanan
5	tanggal_berangkat	DATE	-	Tanggal keberangkatan
6	jumlah_orang	INT	-	Jumlah peserta
7	total_harga	DECIMAL	12,2	Total biaya
8	status	ENUM	-	pending/dibayar/selesai/ dibatalkan

5. Tabel Detail Pemesanan

Tabel 5. Detail Pemesanan

No	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id_detail	INT	-	Primary Key
2	id_pemesanan	INT	-	Foreign Key ke pemesanan
3	nama_peserta	VARCHAR	100	Nama peserta
4	usia	INT	-	Usia peserta
5	jenis_kelamin	ENUM	-	L / P

6. Tabel Pembayaran

Tabel 6. Pembayaran

No	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id_pembayaran	INT	-	Primary Key
2	id_pemesanan	INT	-	Foreign Key ke pemesanan
3	tanggal_bayar	DATE	-	Tanggal pembayaran
4	jumlah_bayar	DECIMAL	12,2	Jumlah pembayaran
5	metode_pembayaran	VARCHAR	50	Metode pembayaran
6	bukti_pembayaran	VARCHAR	255	File bukti transfer
7	status_verifikasi	ENUM	-	menunggu/diterima/ditolak
8	id_admin	INT	-	Foreign Key ke admin

C. SQL (DDL – CREATE TABLE)

1. Tabel Users

```
CREATE TABLE users (  
    id_user INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    nama VARCHAR(100) NOT NULL,  
    email VARCHAR(100) NOT NULL UNIQUE,  
    password VARCHAR(255) NOT NULL,  
    no_hp VARCHAR(15),  
    alamat TEXT,  
    created_at TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP  
);
```

2. Tabel Admin

```
CREATE TABLE admin (  
    id_admin INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    nama VARCHAR(100) NOT NULL,  
    email VARCHAR(100) NOT NULL,  
    password VARCHAR(255) NOT NULL  
);
```

3. Tabel Paket Wisata

```
CREATE TABLE paket_wisata (  
    id_paket INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    nama_paket VARCHAR(150) NOT NULL,  
    deskripsi TEXT,  
    harga DECIMAL(12,2) NOT NULL,  
    durasi VARCHAR(50),  
    fasilitas TEXT,  
    gambar VARCHAR(255)  
);
```

4. Tabel Pemesanan

```
CREATE TABLE pemesanan (  
    id_pemesanan INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    id_user INT NOT NULL,  
    id_paket INT NOT NULL,  
    tanggal_pesan DATE,  
    tanggal_berangkat DATE,  
    jumlah_orang INT,  
    total_harga DECIMAL(12,2),  
    status ENUM('pending','dibayar','selesai','dibatalkan') DEFAULT 'pending',  
    CONSTRAINT fk_user  
        FOREIGN KEY (id_user) REFERENCES users(id_user)  
        ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE,  
    CONSTRAINT fk_paket  
        FOREIGN KEY (id_paket) REFERENCES paket_wisata(id_paket)
```

```
ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE  
);
```

5. Tabel Detail Pemesanan

```
CREATE TABLE detail_pemesanan (  
    id_detail INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    id_pemesanan INT NOT NULL,  
    nama_peserta VARCHAR(100),  
    usia INT,  
    jenis_kelamin ENUM('L','P'),  
  
    CONSTRAINT fk_pemesanan_detail  
        FOREIGN KEY (id_pemesanan) REFERENCES pemesanan(id_pemesanan)  
        ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE  
);
```

6. Tabel Pembayaran

```
CREATE TABLE pembayaran (  
    id_pembayaran INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    id_pemesanan INT NOT NULL,  
    tanggal_bayar DATE,  
    jumlah_bayar DECIMAL(12,2),  
    metode_pembayaran VARCHAR(50),  
    bukti_pembayaran VARCHAR(255),  
    status_verifikasi ENUM('menunggu','diterima','ditolak') DEFAULT 'menunggu',  
    id_admin INT,  
    CONSTRAINT fk_pemesanan_pembayaran  
        FOREIGN KEY (id_pemesanan) REFERENCES pemesanan(id_pemesanan)  
        ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE,  
    CONSTRAINT fk_admin  
        FOREIGN KEY (id_admin) REFERENCES admin(id_admin)  
        ON DELETE SET NULL ON UPDATE CASCADE  
);
```

7. Implementasi

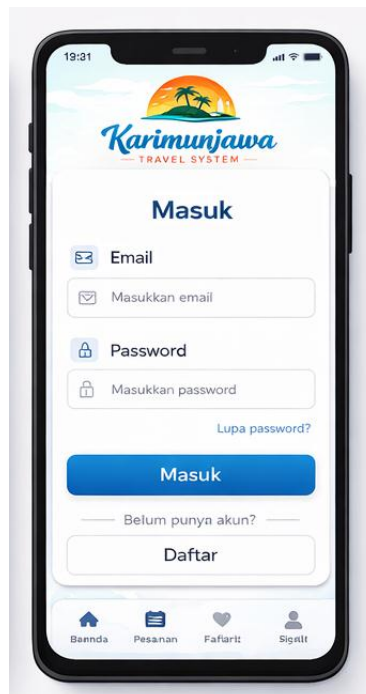
Berdasarkan rancangan antarmuka (mockup) aplikasi Karimunjawa Travel System (Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Karimunjawa Berbasis Android) yang terdiri dari beberapa tampilan utama yang saling terintegrasi. Mockup ini dirancang untuk memberikan gambaran visual mengenai alur penggunaan aplikasi oleh pengguna (customer).

Pada tampilan pertama ditunjukkan halaman splash screen dan welcome screen, yang menampilkan logo aplikasi serta pesan sambutan kepada pengguna. Halaman ini berfungsi sebagai identitas aplikasi sekaligus memberikan kesan awal yang menarik sebelum pengguna masuk ke sistem.



Gambar 4. Halaman Splash Screen Dan Welcome Screen

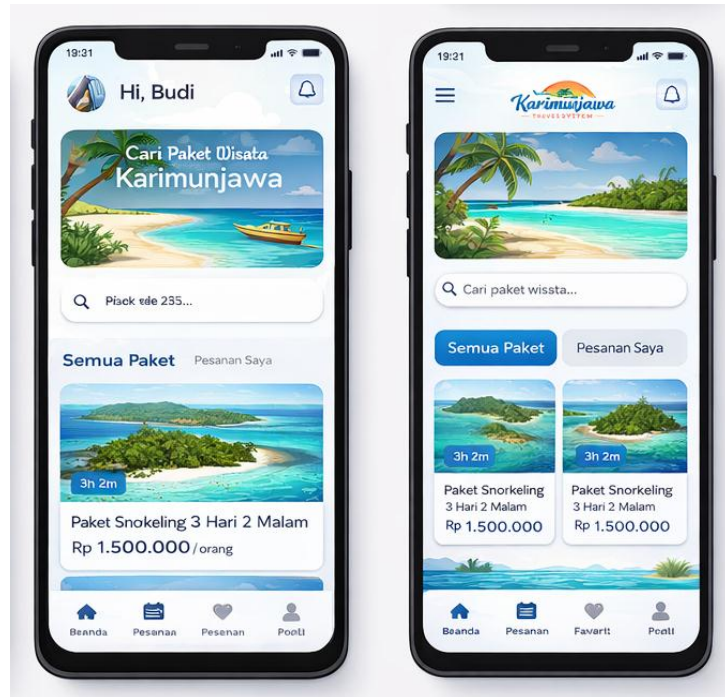
Tampilan kedua merupakan halaman login, yang menyediakan form input email dan password sebagai proses autentikasi pengguna. Selain itu, terdapat fitur registrasi bagi pengguna baru serta opsi lupa password untuk meningkatkan kemudahan akses.



Gambar 5. Form Input Email Dan Password

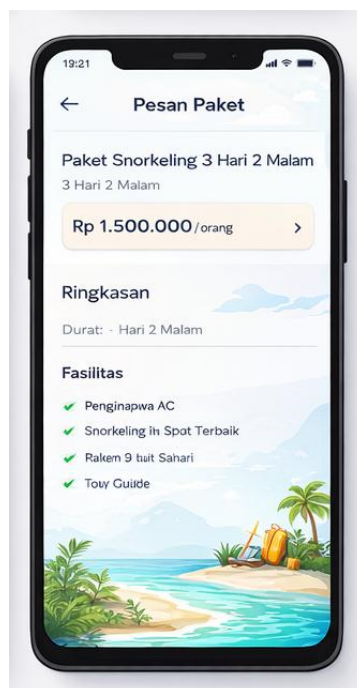
Selanjutnya, tampilan ketiga dan keempat menunjukkan halaman beranda (home) yang menampilkan berbagai paket wisata yang tersedia. Pada halaman ini terdapat fitur pencarian, banner promosi, serta daftar paket wisata yang dilengkapi dengan

gambar, nama paket, durasi, dan harga. Halaman ini dirancang agar pengguna dapat dengan mudah memilih paket wisata yang diinginkan.



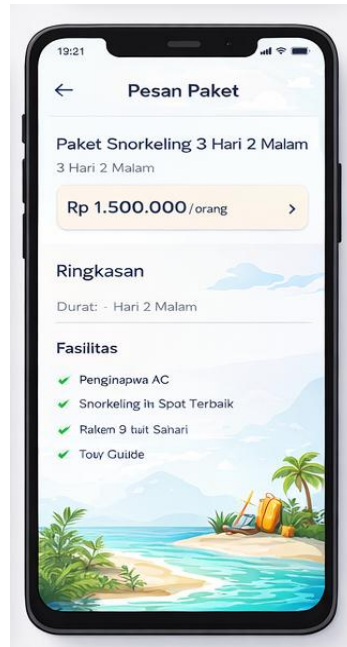
Gambar 6. Halaman Beranda (Home)

Tampilan berikutnya adalah halaman detail paket wisata, yang menyajikan informasi lengkap mengenai paket yang dipilih, seperti deskripsi, fasilitas, durasi, serta harga. Pada halaman ini juga terdapat tombol aksi “Pesan Paket” yang memudahkan pengguna untuk melanjutkan ke proses pemesanan.



Gambar 7. Detail Paket Wisata

Selanjutnya, terdapat halaman pemesanan, di mana pengguna dapat melihat ringkasan pesanan serta melakukan konfirmasi sebelum melanjutkan ke tahap pembayaran. Sistem secara otomatis menampilkan total biaya berdasarkan jumlah peserta yang dipilih.



Gambar 8. Pemesanan

Tampilan terakhir menunjukkan halaman pembayaran, yang menampilkan informasi rekening tujuan serta fitur untuk mengunggah bukti pembayaran. Selain itu, halaman ini juga menampilkan status transaksi, seperti menunggu pembayaran, sehingga pengguna dapat memantau proses pemesanan secara transparan.



Gambar 9. Pembayaran

Secara keseluruhan, mockup aplikasi ini dirancang dengan tampilan yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam melakukan pemesanan paket wisata secara online.

8. Pengujian Sistem (Testing)

1. Pengujian Black Box

Pengujian Black Box dilakukan untuk menguji fungsi-fungsi sistem tanpa melihat kode program, dengan tujuan memastikan setiap fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional.

Tabel 7. Pengujian Black Box

No	Fitur	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Login	Input email & password valid	Berhasil masuk ke sistem	Valid
2	Login	Input data salah	Muncul pesan error	Valid
3	Registrasi	Input data lengkap	Akun berhasil dibuat	Valid
4	Paket Wisata	Klik paket	Menampilkan detail paket	Valid
5	Pemesanan	Isi form pemesanan	Data tersimpan	Valid
6	Pembayaran	Upload bukti	Data tersimpan	Valid
7	Status Pesanan	Lihat status	Status tampil sesuai	Valid

2. Pengujian User Acceptance Test (UAT)

Pengujian UAT dilakukan untuk mengetahui apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 8. UAT

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Sistem mudah digunakan	✓	
2	Tampilan menarik	✓	
3	Proses pemesanan mudah	✓	
4	Informasi jelas	✓	
5	Sistem membantu pengguna	✓	

Hasil:

Berdasarkan pengujian UAT, seluruh responden menyatakan bahwa sistem dapat digunakan dengan baik dan sesuai kebutuhan.

3. Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, sistem Karimunjawa Travel System dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan yang telah dirancang. Seluruh fitur utama, seperti login, pemesanan paket wisata, dan pembayaran, dapat digunakan tanpa kendala. Selain itu, hasil pengujian usability menunjukkan bahwa sistem berada pada kategori baik dan dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, sistem ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pemesanan paket wisata berbasis Android.