

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN PARIWISATA
SUMATERA SELATAN BERBASIS WEB**

PROYEK TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

PUJIONO

5130411139

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASIDAN ELEKTRO
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2020**

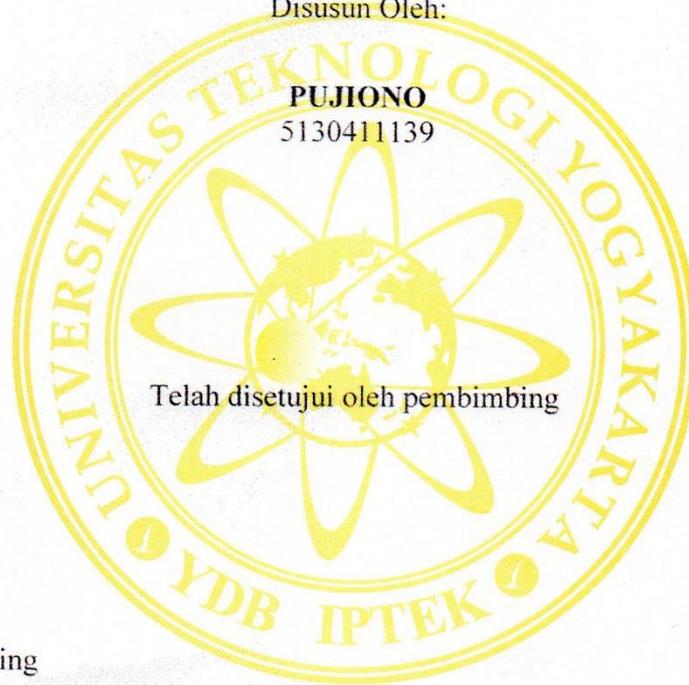
Naskah Publikasi

PROYEK TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN PARIWISATA SUMATERA
SELATAN BERBASIS WEB**

Disusun Oleh:

PUJIONO
5130411139



Telah disetujui oleh pembimbing

Pembimbing



Dr. Erik Iman Heri Ujianto, S.T., M.Kom.

Tanggal: 26/02/20 2020

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN PARIWISATA SUMATERA SELATAN BERBASIS WEB

PUJIONO

*Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro
Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
E-mail : pujekk@gmail.com*

ABSTRAK

The tourism sector is one of the country's biggest sources of income, particularly the Indonesian state. It also cannot be separated from the large number of visitors or foreign tourists who come to Indonesia. Utilization of technology to support the tourism sector is needed so that tourists can easily access information on tourist attractions, such as in the province of South Sumatra, especially in the City of Lubuklinggau. The city of Lubuklinggau has many interesting tourist sites, but unfortunately many tourists still don't know it. This is due to lack of information about tourism in the City of Lubuk.

The purpose of designing a web-based information system is to facilitate developer to build a web-based tourism application in the City of Lubuklinggau which will make it easier for tourists to get information on tourist attractions and to visit these tourist attractions with complete information and increase tourist interest to traveled or visited the City of Lubuklinggau. Therefore, the design of this information system is intended as a means of introducing tourism in the City of Lubuklinggau. The research method used is to collect data through literature studies, interviews and observations.

The results of the design in the form of a web-based tourism information system that is expected to be able to become a media that can promote tourism in the City of Lubuklinggau, then with the design of a web-based application design is expected to have a similar design process to produce a design that is better and more complete than the existing design.

Kata Kunci: *Design, Information Systems, Tourism, website, Lubuklinggau City.*

1. PENDAHULUAN

Provinsi Sumatera Selatan adalah Provinsi terbesar di Provinsi Sumatera. Sumatera Selatan merupakan salah satu daerah yang memiliki beraneka ragam obyek wisata baik dari segi jenis, bentuk, maupun ciri keunikan tradisional daerah. Sumatera Selatan dalam mengembangkan perekonomian masyarakat dengan menitik beratkan pada jasa yang mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya yang ada, terbukti dengan beragam objek wisata dan potensi lainnya yang dimiliki Provinsi Sumatera Selatan.

Banyak masyarakat disekitar Provinsi Sumatera Selatan maupun wisatawan asing yang tidak mengetahui akan aset-aset objek wisata yang dimiliki Provinsi Sumatera Selatan. Aset tersebut seharusnya dilestarikan, dibudidayakan, dan juga dapat di promosikan agar dapat menjadi suatu daerah pariwisata yang menarik dengan mempertahankan keasrian serta kenyamanan daerah tersebut.

Dunia teknologi informasi yang semakin berkembang saat ini, telah membawa pengaruh yang sangat pesat ke dalam berbagai aspek kehidupan.

Salah satunya adalah kemudahan dalam menjalankan segala aktifitas yang dilakukan sehari-hari. Sudah banyak perusahaan, organisasi, instansi yang memanfaatkan teknologi informasi seperti internet atau aplikasi untuk menjalankan proses bisnisnya, contohnya pelayanan pelanggan, pemasaran produk, dan lain sebagainya. Namun belum banyak instansi yang memberikan informasi mengenai pariwisata. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka perlu adanya suatu informasi mengenai pariwisata agar lebih menarik minat wisatawan dan juga dapat membuat suatu promosi terhadap suatu daerah.

Untuk meningkatkan daya tarik wisatawan, diperlukan event-event kebudayaan dan pariwisata di Sumatera Selatan. Selain itu diperlukan juga

2. LANDASAN TEORI

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Referensi [1] dengan judul “Sistem Berbasis Web untuk pengenalan tempat Pariwisata di Indonesia” Didalam penelitiannya membahas tentang mengembangkan sebuah sistem berbasis web untuk pengenalan tempat pariwisata di Indonesia. Aplikasi berbasis web ini untuk membantu para wisatawan yang membutuhkan informasi tentang pariwisata yang ada di Indonesia. Hasil dari pembangunan aplikasi ini adalah aplikasi pengenalan objek wisata berbasis web yang bertujuan memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi objek pariwisata di Indonesia.

Referensi [2] dengan judul “ Aplikasi Sistem Algoritma Floyd untuk menentukan jalur terpendek menuju lokasi wisata Purbalingga”. Didalam penelitiannya membahas tentang mengembangkan sebuah sistem untuk menentukan jalur terpendek

suatu sistem informasi pengenalan objek pariwisata yang berbasis website. Aplikasi yang dibuat bertujuan untuk menarik minat wisatawan baik lokal maupun asing serta masyarakat setempat dalam mengenal objek-objek wisata yang ada di Provinsi Sumatera Selatan terutama di Kota Lubuklinggau. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan aset pariwisata di Sumatera Selatan dan dapat memberikan kebutuhan informasi terbaru dan akurat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menyusun laporan akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Pariwisata Sumatera Selatan Berbasis Web”,

menuju lokasi wisata di Purbalingga. Aplikasi ini dapat menentukan titik awal pencarian rute terpendek dari alun-alun purbalingga dengan menggunakan Algoritma Floyd. Cara kerja algoritma ini adalah mencari kemungkinan semua jalur yang ada serta menjumlahkan dan membandingkan antara titik yang memiliki bobot positif pada jalur yang telah dikonstruksi dan ditentukan. Hasil akhir dari aplikasi ini adalah dapat diperoleh jalur terpendek yang dapat dilalui pada berbagai lokasi wisata di Purbalingga.

Referensi [3] dengan judul “Sistem Berbasis Web untuk Informasi Tempat Kuliner dan Jajanan Khas di Purwokerto “ mengembangkan sebuah sistem berbasis web untuk Informasi Tempat Kuliner dan Jajanan Khas di Purwokerto. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi informasi tempat kuliner dan jajanan khas di Purwokerto berbasis Android yang dapat menampilkan rute dan informasi menu tempat kuliner. Aplikasi ini diharapkan membantu pengguna dalam mencari rute dan informasi tempat kuliner di Purwokerto.

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini digunakan oleh penulis sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian agar hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam pelaksanaan penelitian adalah metode pengumpulan data, analisis, desain perancangan dan implementasi.

3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data atau informasi yang terkait dengan permasalahan atau topik pembahasan penelitian tersebut. Adapun beberapa metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Mengadakan tanya jawab langsung dengan Bp. Luthfi Ishak Kepala Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau yang berhubungan dengan Pariwisata yang ada di kota Lubuklinggau. Dalam wawancara ini penulis mendapatkan hasil wawancara berupa data destinasi pada wisata. sehingga dapat digunakan sebagai acuan analisis kebutuhan dalam pembuatan sistem perkenalan pariwisata.

b. Metode Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari literatur yang berkaitan dengan objek penelitian baik yang terkait dengan penulisan dan perancangan sistemnya.

c. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menganalisa sistem dengan memperkenalkan pariwisata, kuliner dan budaya di Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan. Selain itu hal lain yang harus

dilakukan adalah mendefinisikan kebutuhan informasi, kriteria kinerja sistem, dan identifikasi jenis input yang diinginkan.

3.2 Model Pengembangan Sistem

Tahap-tahap perancangan sistem yang digunakan dalam perkembangan sistem informasi sebagai berikut:

1. Rekayasa sistem dan analisis (*System Engineering and Analysis*), karena Perangkat lunak adalah bagian dari sistem yang lebih besar, pekerjaan dinilai dari pembentukan kebutuhan-kebutuhan dari semua elemen sistem dan mengalokasikan suatu subnet ke dalam pembentukan perangkat lunak.
2. Analisa kebutuhan perangkat lunak (*software requirement Analysis*), yaitu proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan perangkat lunak. Harus dapat dibentuk domain, fungsi yang dibutuhkan, performansi dan antar muka. Hasilnya harus didokumentasikan dan dibahasakan dengan pengguna sistem tersebut.
3. Desain Sistem (*System design*), yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, prosedur detail dan karakteristik antar muka. Proses desain mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dapat mengerti perangkat lunak sebelum dimulai penulisan program konfirmasi perangkat lunak.
4. Penulisan Program (*coding*), desain harus diubah menjadi bentuk bahasa pemrograman yang dapat dimengerti mesin. Maka dilakukan langkah penulisan program. Jadi desainnya harus detail, maka coding dapat dicapai secara mekanis.
5. Percobaan (*Testing*) , setelah kode program selesai dan program dapat berjalan maka testing dapat dimulai. Testing memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal dan mencari segala kemungkinan kesalahan dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan.

3.3 Implementasi

1. Perancangan

Perancangan dilakukan dengan cara menganalisis semua kebutuhan. Kebutuhan informasi pariwisata di ambil dari beberapa dokumentasi dari website dan observasi langsung.

2. Pembuatan

Pembuatan program dengan cara memilih *plugin* yang sesuai untuk dipakai di halaman website.

3. Pengujian

Setelah aplikasi selesai direalisasikan melalui tahap implementasi, maka aplikasi perlu dilakukan pengujian (*testing*). Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat telah memenuhi fungsi-fungsi sesuai dengan analisis sistem. Pengujian juga dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesalahan atau error dari aplikasi yang telah dibuat. Jika error ditemukan pada aplikasi, maka akan dicari penyebab error tersebut dan dilakukan pembenahan. Dan jika error masih terus terjadi maka tahap akan diulang dari analisis sistem hingga pengkodean.

4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

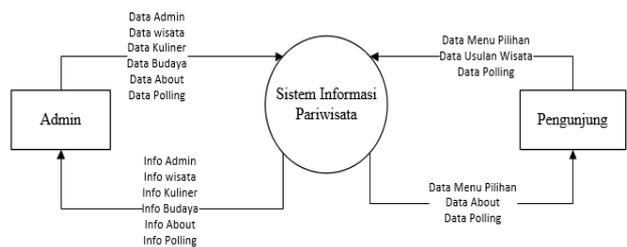
4.1. Analisis Sistem

Sebuah sistem yang akan dibangun dalam penelitian ini yaitu Aplikasi Pengenalan Pariwisata Sumatera Selatan. Website ini dibangun dengan konten yang berupa daftar destinasi yang ada di kota Lubuklinggau. Pada tahap analisis sistem ini mempunyai tujuan untuk mengetahui sejauh mana sistem informasi yang dibuat untuk dapat menangani masalah-masalah yang ada sebelum sistem informasi baru diterapkan.

4.2. Perancangan Sistem

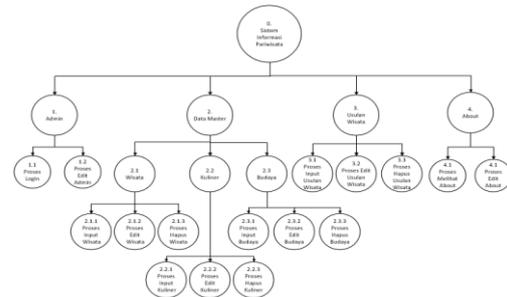
Perancangan sistem merupakan langkah awal untuk membuat sebuah sistem. Sistem informasi ini digunakan untuk memudahkan penyampaian informasi pariwisata, dengan membagi hak akses antara admin dan pengunjung. Website pariwisata kota Lubuklinggau yang terdapat di www.lubuklinggaukota.go.id belum menampilkan informasi wisata secara spesifik dan informasinya kurang lengkap sehingga menyulitkan para wisatawan.

4.2.1. Diagram Konteks



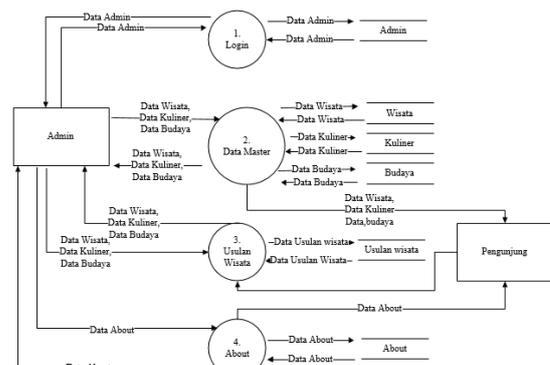
Gambar 1. Diagram Konteks

4.2.2. Diagram Jenjang



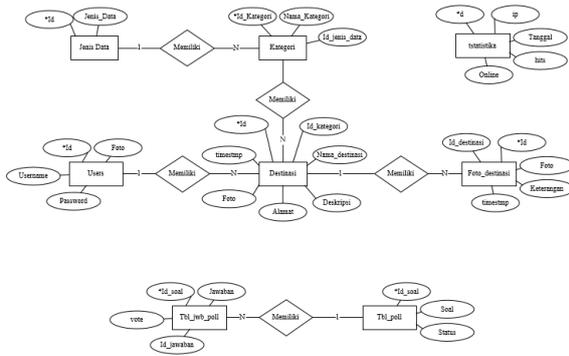
Gambar 2. Diagram Jenjang

4.2.3. DAD level 1



Gambar 3. DAD level 1

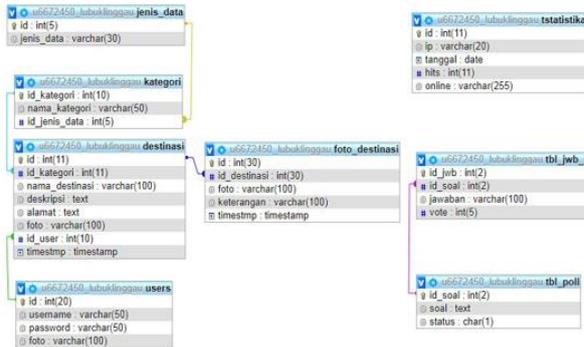
4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4. Relasi Tabel

Relasi Tabel

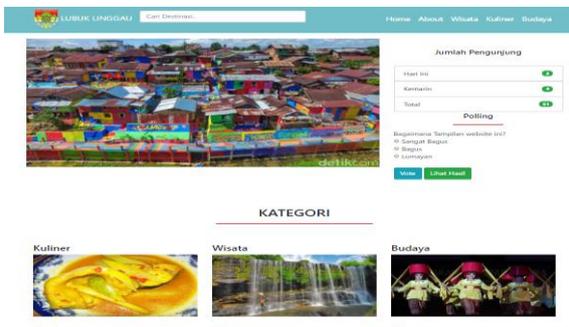
4.5 Relasi Antar Tabel



Gambar 5. Relasi Tabe

4.6 Tampilan Home

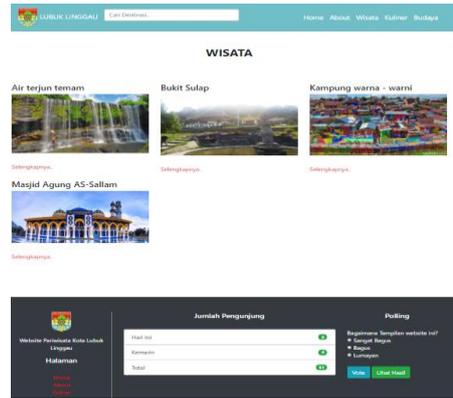
Halaman home adalah halaman yang pertama muncul ketika user mengunjungi website tersebut. Dalam halaman home menampilkan beberapa kategori destinasi wisata.



Gambar 6. Halaman Home

4.7 Halaman Wisata

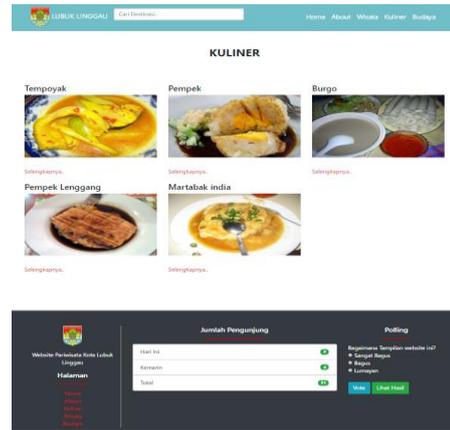
Pada Halaman ini menampilkan informasi wisata yang ada di kota Lubuklinggau.



Gambar 7. Halaman Wisata

4.7 Halaman Kuliner

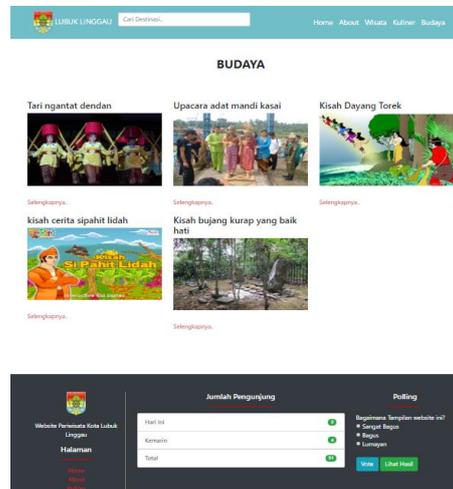
Halaman ini berisikan kuliner dan tempat destinasi kuliner yang ada di kota Lubuklinggau.



Gambar 8. Halaman Kuliner

4.8 Halaman Budaya

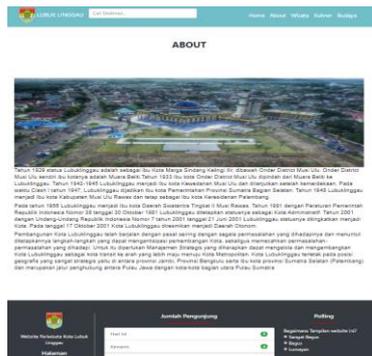
Halaman ini berisikan kebudayaan, kisah, dan Tradisi daerah kota Lubuklinggau



Gambar 9. Halaman Budaya

4.9 Halaman About

Halaman ini merupakan halaman yang menjelaskan sejarah singkat kota Lubuklinggau.



Gambar 10. Halaman About

4.10 Halaman Jumlah Pengunjung dan Polling

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan jumlah pengunjung dan polling pertanyaan pendapat tentang website ini.



Gambar 11. Halaman Jumlah Pengunjung dan Polling

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

- Dengan menggunakan internet sebagai media komunikasi dan informasi, pengunjung dapat dengan mudah mengakses website pariwisata dan tampilannya yang responsif dapat menyesuaikan resolusi tampilan berdasarkan *gadget* pengunjung.
- Adanya website pariwisata dengan konten yang lengkap dan tampilan yang menarik dapat meningkatkan minat wisatawan dari luar daerah kota Lubuklinggau.
- Sistem informasi dirancang menggunakan website dan pengunjung

dapat mengakses langsung website dari handphone atau *gadget* mereka sendiri.

5.2 Saran

Untuk pengembangan selanjutnya, sebaiknya ditambahkan ke media berita Lubuklinggau seperti Info Lubuklinggau atau radio online sehingga dapat menampilkan banner seputar berita kota Lubuklinggau.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh(2016), "*Easy & Simple-Web Programming*", PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Ameliasari.,2013." Sistem Berbasis Web untuk pengenalan tempat Pariwisata di Indonesia", *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik*, Vol.8,No.2,ISSN:0216-1184.

Anggraeni., Irviani., (2017), *Sistem Pengolahan Data*, Gramedia. Jakarta.

Ardiyansyah.,2012."Aplikasi Sistem Algoritma Floyd untuk menentukan jalur terpendek menuju lokasi wisata Purbalingga", *Jurnal Ilmiah Fakultas Matematika*, Vol.4,No.2,ISSN:1308-1522.

Damanik, J. dan Weber,H., 2006, "Perencanaan Ekowisata dari Teori ke Aplikasi", PUSPAR UGM, Yogyakarta.

Hidayat (2010), *Cara Praktis Membangun Website Gratis*, Informatika, Bandung.

Hutahean., J (2014), *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish, Yogyakarta.

Riyanto, 2011,"*Pengembang Aplikasi PHP dan MySQL*",Graha Ilmu,Surakarta.

Sibero, (2011), "*Pemrograman interpreter PHP*". Mediakom, Yogyakarta.

Soeherman., B, Pinontoan., M (2008), *Designing Information System*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta

Sutabri., T, (2012), *Konsep Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta

Wiryawan,2015."Sistem Berbasis Web untuk Informasi Tempat Kuliner dan Jajanan Khas di Purwokerto", Indonesian Journal on Networking and Security, Vol.2, No.2,ISSN:2302-5700.

Yakub (2012), *Pengantar Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.