

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI
PARIWISATA KABUPATEN SIMEULUE
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan untuk memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
STMIK U'Budiyah Indonesia

Oleh

ALI FUADI
09123018



**PROGRAM STUDI SI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER STMIK U'BUDIAH INDONESIA
BANDA ACEH
2013**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI
PARIWISATA KABUPATEN SIMEULUE
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan untuk memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
STMIK U'Budiyah Indonesia

Oleh:

ALI FUADI
09123018

Disetujui,

Penguji I

Penguji II

(Faisal Tifta Zany, M.Sc)

(Hendri Ahmadian, M.IM)

Ka. Prodi Manajemen Informatika,

Pembimbing,

(Jurnal J.Hius, S.T, MBA)

(Dedi Satria, M.Sc)

Mengetahui,
Ka. STMIK U'Budiyah Indonesia

(Dr. Amin Haris, M.Pd)

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI
PARIWISATA KABUPATEN SIMEULUE
BERBASIS WEB

Tugas Akhir/ Skripsi oleh (*Ali Fuadi*) ini telah dipertahankan didepan dewan penguji pada hari Jumat, tanggal (*27 September 2013*)

Dewan Penguji :

1. Ketua : Dedi Satria, M.Sc

2. Anggota : Faisal Tifta Zany, M.Sc

3. Anggota : Hendri Ahmadian, M.IM

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya Karya Tulis Ilmiah dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue Berbasis Web”** dibuat untuk melengkapi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi SI Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) U’Budiyah Indonesia Banda Aceh. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi Skripsi/ Karya Tulis Ilmiah dari yang sudah dipublikasikan oleh pihak lain, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya. Bila ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, saya menerima dan menghormati segala konsekuensi akademis yang diberikan oleh akademik dan STMIK U’Budiyah Indonesia.

Banda Aceh, 27 September 2013
Yang membuat pernyataan,

(Ali Fuadi)

ABSTRAK

Simeulue adalah salah satu kabupaten tujuan wisata di Aceh, mulai dari wisatawan lokal sampai ke mancanegara. Kategori wisata yang menjadi pilihan yaitu wisata pantai, air terjun, budaya, dan wisata lainnya. Tujuan di buat sistem informasi ini adalah untuk sarana promosi wisata agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Metode perancangan sistem yang digunakan untuk mengidentifikasi komponen-komponen perancangan sistem informasi meliputi Perancangan ERD, DFD, *Flowchart*, dan struktur tabel database. Untuk pembuatan sistem informasi ini menggunakan software Notepad ++ dengan bahasa pemograman PHP dan database MySQL. Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan dapat mempermudah calon wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai objek wisata yang akan dikunjungi.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pariwisata, Simeulue.

ABSTRACT

Simeulue is one of the tourist destinations in Aceh's district, ranging from the local to the international traveler. The tourism categories which chosen are beaches, waterfalls, cultural, and the others. The purpose of this information system is to be more tourism promotion means recognized by the public. System design methods which used to identify the information system design's components are includes the design of ERD, DFD, Flowchart, and the structure of database's table. For manufacturing this information system is using the notepad ++ with PHP which used as programming language and MySQL database. Finally, with this information system is expected to facilitate prospective tourists in obtaining more informations about tourism object that will visit.

Keyword: Information System, Tourism, Simeulue.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun Skripsi ini dengan judul **“Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue Berbasis Web”** dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW atas petunjuk dan arahnya kepada kita semua mengantarkan manusia dari jalan yang gelap gulita menuju jalan Addinul Islam.

Penyelesaian Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer program studi Sistem Informasi STMIK U'Budiyah Indonesia Banda Aceh.

Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki, oleh karena itu tanpa keterlibatan dan sumbangsih dari berbagai pihak, sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini. Maka dari itu dengan segenap kerendahan hati patutlah penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dedi Satria, M.Sc selaku Pembimbing dalam penulisan Skripsi, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi, serta mengarahkan sampai terselesaikannya Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Amin Haris, M.Pd selaku Ka. STMIK U'Budiyah Indonesia Banda Aceh
3. Bapak Jurnalis J. Hius, ST., MBA selaku Ka. Prodi Sistem Informasi.
4. Seluruh Dosen STMIK U'Budiyah Indonesia yang telah mengalirkan ilmu, pengetahuan, pengalaman, wacana dan wawasannya, sebagai pedoman dan bekal bagi penulis.
5. Ayahanda Sulman, Ibunda Karni, dan saudara-saudara kandungku, serta semua keponakanku tercinta yang telah memberikan kasih sayang, cinta, doa, serta dorongan dan semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.

6. Teman-teman jurusan Sistem Informasi STMIK U'Budiyah Indonesia Banda Aceh, khususnya angkatan 2009 yang telah memberi motivasi, informasi, dan masukannya pada penulis.

Doa dan harapan semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis, mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Amin.

Banda Aceh, 26 Agustus 2013

Penulis

Ali Fuadi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Deskripsi Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Simeulue	8
2.1.1 Visi Misi.....	9
2.1.2 Potensi Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Simeulue.....	9
2.1.2.1 Pariwisata.....	9
2.1.2.2 Kebudayaan.....	10

2.1.2.3 Bidang Kepemudaan.....	10
2.1.2.4 Bidang Keolahragaan.....	10
2.2 Defenisi Sistem	11
2.3 Defenisi Informasi	11
2.4 Defenisi Sistem Informasi	12
2.5 Sistem Informasi Pariwisata	13
2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan	13
2.6.1 Notepad++	13
2.6.2 PHP Versi 5.3.1	14
2.6.3 HTML	15
2.6.4 CSS	16
2.6.5 Javascript	17
2.6.6 Database	17
2.6.6.1 MySql Versi 5.1.41.....	19
2.6.7 Web Browser	21
2.7 Konsep Perancangan Terstruktur	21
2.7.1 ERD (<i>Entity Relation Diagram</i>)	21
2.7.2 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	22
2.7.3 Bagan Alir Program (<i>Program Flowchart</i>)	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian	26
3.2 Prosedur Penelitian	26
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data	26
3.2.2 Data yang diperlukan	27
3.3 Alat-alat yang Dipakai Dalam Penelitian	27
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	29
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	29

3.5	Perancangan Sistem	30
3.5.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	30
3.5.2	Diagram konteks	32
3.5.3	DFD.....	33
3.5.4	<i>Flowchart</i>	37
3.5.5	Struktur Tabel Database	39
BAB IV	ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN	47
4.1	Analisa Data	47
4.2	Implementasi Sistem	47
4.2.1	Implementasi Rancangan <i>Form</i> Input di Halaman Admin.....	48
4.2.1.1	<i>Form</i> Login.....	48
4.2.1.2	<i>Form</i> Tambah Konten Wisata.....	48
4.2.1.3	<i>Form</i> Ganti Password.....	49
4.2.1.4	<i>Form</i> Tambah <i>Event</i>	50
4.2.1.5	<i>Form</i> Tambah Peraturan.....	51
4.2.1.6	<i>Form</i> Tambah <i>Slider</i>	51
4.2.1.7	<i>Form</i> Tambah Album.....	52
4.2.1.8	<i>Form</i> Tambah Video.....	53
4.2.2	Implementasi Rancangan View Admin View Dashboard.....	54
4.2.2.1	Halaman Lihat <i>Slider</i> di Admin.....	54
4.2.2.2	Halaman Lihat Foto Album di Admin	55
4.2.2.3	Halaman Lihat Peraturan di Admin	56
4.2.2.4	Halaman Lihat <i>Event</i> di Admin	56
4.2.2.5	Halaman Lihat Running Teks di Admin	57
4.2.3	Implementasi Rancangan View Pengunjung.....	58
4.2.3.1	Halaman Index Pengunjung.....	58

4.2.3.2 Halaman Konten Wisata pada Pengunjung	58
4.2.3.3 Halaman Berita pada Pengunjung.....	59
4.2.3.4 Halaman Peraturan pada Pengunjung	60
4.2.3.5 Halaman Galeri Foto pada Pengunjung.....	60
4.2.3.6 Halaman <i>Event</i> pada Pengunjung	61
4.2.3.7 Halaman Visi Misi pada Pengunjung.....	62
4.2.3.8 Halaman Video pada Pengunjung.....	62
4.2.3.9 Halaman <i>Searching</i> pada Pengunjung.....	63
 BAB V PENUTUP	 64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
 DAFTAR PUSTAKA	 66
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengolahan Data	12
Gambar 2.2	Skema PHP	14
Gambar 2.3	Skema HTML	16
Gambar 2.4	Simbol DFD	24
Gambar 3.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	31
Gambar 3.2	Diagram Konteks	32
Gambar 3.3	DFD Level 0	34
Gambar 3.4	DFD Level 1	34
Gambar 3.5	DFD Level 2 (Lanjutan 1)	35
Gambar 3.6	DFD Level 2 (Lanjutan 2)	35
Gambar 3.7	DFD Level 2 (Lanjutan 3).....	36
Gambar 3.8	DFD Level 2 (lanjutan 4)	36
Gambar 3.9	Rancangan <i>Flowchart</i> User Pengunjung.....	37
Gambar 3.10	Rancangan <i>Flowchart</i> User Admin.....	38
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Form Login.....	48
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Tambah Konten Wisata	49
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Ganti Password.....	50
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Tambah <i>Event</i>	50
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Tambah Peraturan.....	51
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Tambah Slider	52
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Tambah Album.....	53
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Tambah Video	53
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Form Admin	54
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Lihat Slider.....	55
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Lihat Foto Album	55
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Lihat Peraturan	56
Gambar 4.13	Tampilan Halaman Lihat <i>Event</i>	57

Gambar 4.14	Tampilan Halaman Lihat <i>Running Teks</i>	57
Gambar 4.15	Tampilan Halaman Index Pengunjung.....	58
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Konten Wisata Pada Pengunjung	59
Gambar 4.17	Tampilan Halaman Berita Pada Pengunjung.....	59
Gambar 4.18	Tampilan Halaman Peraturan Pada Pengunjung	60
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Galeri Photo Pada Pengunjung.....	61
Gambar 4.20	Tampilan Halaman <i>Event</i> Pada Pengunjung	61
Gambar 4.21	Tampilan Halaman Visi Misi	62
Gambar 4.22	Tampilan Halaman Video Pada Pengunjung.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Simbol-simbol <i>flowchart</i> program.....	25
Tabel 3.1	Tabel Komentar	39
Tabel 3.2	Tabel Login	40
Tabel 3.3	Tabel Album	40
Tabel 3.4	Tabel Photo	41
Tabel 3.5	Tabel Kategori	41
Tabel 3.6	Tabel Kecamatan	42
Tabel 3.7	Tabel Konten Wisata	42
Tabel 3.8	Tabel Running Teks	42
Tabel 3.9	Tabel Slider	43
Tabel 3.10	Tabel Kategori Event	43
Tabel 3.11	Tabel Event	44
Tabel 3.12	Tabel Kategori Profil	44
Tabel 3.13	Tabel Profil	45
Tabel 3.14	Tabel Berita	45
Tabel 3.15	Tabel Video.....	46
Tabel 3.16	Statistik Pengguna	46

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar karena dengan teknologi tersebut informasi dapat didapat dengan cepat, akurat dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah di bidang pariwisata yang memberikan andil untuk mendistribusikan informasi objek-objek wisata yang lebih interaktif khususnya melalui teknologi internet.

Kabupaten Simeulue Provinsi Aceh sebagai Kabupaten Otonom yang ditetapkan berdasarkan UU RI no. 48 Thn 1999 tanggal 12 Oktober 1999, dengan ibu kota sinabang. Simeulue memiliki potensi pariwisata (*Tourism resources*), Kebudayaan (*Culture Resources*), Pemuda (*Youth Resources*) dan Olahraga (*Sport Resources*) yang cukup besar apabila dikelola /dikemas secara baik dipastikan akan dapat memberikan dampak/multifyer efek bagi peningkatan ekonomi masyarakat, peningkatan kualitas sumber daya manusia, melalui proses kunjungan wisatawan baik wisman/wisnus maupun meningkatnya prestasi kebanggaan daerah yang dihasilkan dari kegiatan pemuda dan olahraga. Penyajian data yang akurat tentang keberadaan daerah wisata sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi suatu daerah yang disajikan dalam bentuk website, yang

dapat diandalkan untuk meningkatkan pendapatan di suatu daerah. Namun saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Simeulue sehingga belum banyak wisatawan yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial.

Berdasarkan alasan dan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat sistem informasi pariwisata untuk menyalurkan objek-objek tempat wisata yang ada di Kabupaten Simeulue. Maka penulis memandang penting untuk mengangkat judul: "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN SIMEULUE BERBASIS WEB" yang dapat mempermudah Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Simeulue didalam membuat, menyimpan, serta mengelola data pariwisata dan dapat memberikan informasi mengenai objek wisata yang ada di Kabupaten Simeulue sehingga meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang teridentifikasi dari latar belakang, maka penulis menarik beberapa rumusan masalah yang dapat membantu penulis untuk mencapai sasaran dalam pembuatan aplikasi.

Maka dari itu dapat dirumuskanlah masalah dari pembuatan sistem sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Pariwisata pada Kabupaten Simeuleu yang berbasis website?

2. Informasi apa saja yang terdapat pada web layanan publik Kabupaten Simeuleu?
3. Bagaimana sistem informasi pariwisata ini dapat memberikan rekomendasi bagi wisatawan?
4. Bagaimana sistem dapat digunakan untuk *entry*, edit dan hapus data-data wisata dan infrastruktur pendukungnya?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dibuat suatu batasan masalah untuk keterarahnya tujuan akhir dari penelitian ini, batasan permasalahan yang dibuat yaitu meliputi :

1. Sistem informasi yang di bangun hanya akan mengolah informasi pariwisata yang ada pada kabupaten Simeulue.
2. Sistem informasi akan menginput dan menampilkan informasi mengenai objek wisata yang ada di kabupaten Simeulue.
3. Konten wisata yang tersaji pada sistem ini meliputi konten wisata yang terdiri dari wisata laut, air terjun, wisata dan alat kesenian danau serta konten kuliner,
4. Informasi peraturan yang terdapat pada menu sistem hanya dibatasi pada download file berextensi.pdf.
5. Pada fitur video yang terdapat pada sistem menggunakan pludgin *Flowplayer* yang berfungsi untuk untuk memutar video.
6. Thumbnail yang digunakan dalam video merupakan thumbnail gambar biasa
7. Pengguna sistem meliputi admin dan *user* pengunjung.

8. Software yang akan digunakan untuk membangun sistem informasi pariwisata adalah PHP versi 5.3.1 dengan database yang digunakan adalah MySQL versi 5.1.41.
9. Fitur-fitur sistem yang diberikan ke level administrator antara lain input, edit dan hapus data.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Simeulue dengan teknologi internet dan bersifat web dinamis.
2. Mengidentifikasi dan menginventarisasi obyek-obyek wisata yang berpotensi di daerah Kabupaten Simeulue khususnya daerah yang memiliki potensi pariwisata alam.
3. Untuk memberikan informasi dan mempermudah merekomendasikan tempat wisata kepada wisatawan.
4. Untuk membuat semua konten informasi yang terdapat pada sistem memiliki control panel untuk administrasi untuk dapat melakukan pengelolaan tambah, edit dan hapus data-data wisata.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya sistem informasi pariwisata di Kabupaten Simeulue, diharapkan semoga kerja keras yang dilakukan oleh penulis selama pembuatan sistem ini dapat diperoleh banyak manfaat.

Adapun manfaat yang penulis maksud adalah:

1. Bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Simeulue

- a. Sebagai pertimbangan dan masukan kepada Dinas Kebudayaan, Pariwisata kabupaten Simeulue mengenai sistem informasi yang dapat membantu penyelesaian masalah pengelolaan pariwisata di kabupaten tersebut.
- b. Memberikan kemudahan kepada bagian staff pariwisata dalam mengelola pariwisata yang ada di kabupaten Simeulue.
- c. Menjadi media promosi pariwisata yang ada di kabupaten Simeulue, sehingga meningkatkan wisatawan yang berkunjung.
- d. Memberi sumbangan ide kepada pemerintah daerah dalam usaha menarik wisatawan yang berkunjung sehingga dapat menambah pendapatan daerah Kabupaten Simeulue.

2. Bagi Penulis

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis tentang alur pembuatan sistem informasi pariwisata.
- b. Dapat menambah ilmu pengetahuan dengan menetapkan ilmu yang didapat dibangku kuliah pada kenyataan yang ada terjadi di lapangan dan sebagai sarana untuk menetapkan dan mengaplikasikan teori – teori yang telah diperoleh dari sumber – sumber lain sehingga dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukan.

3. Bagi akademik

Sebagai tambahan informasi penggunaan sistem informasi pariwisata di Kabupaten Simuelue dan sebagai bahan pertimbangan untuk menindak lanjuti penelitian yang serupa serta sebagai referensi di perpustakaan Universitas U'budiyah bagi penelitian yang serupa dimasa yang akan datang.

4. Bagi Wisatawan

Memudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi obyek wisata yang ada di Kabupaten Simeulue.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Karya Tulis Ilmiah ini disesuaikan dengan ketentuan yang ada dan dibagi kedalam lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan awal dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah Ini.

Bab ini berisikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan gambaran umum tentang Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Simeulue, meliputi : deskripsi singkat, visi misi serta potensi kebudayaan yang ada di Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Simeulue, serta menjelaskan beberapa landasan teori yang mendukung karya tulis ilmiah ini, yaitu mengenai definisi sisten, informasi, sistem informasi,

dan sistem informasi pariwisata serta beberapa landasan teori tentang ERD, DFD, dan *Flowchart*.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi uraian tentang waktu dan tempat penelitian, prosedur penelitian, alat-alat yang dipakai dalam penelitian, spesifikasi kebutuhan yang meliputi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, desain perancangan sistem yang meliputi ERD, *Flowchart*, Diagram konteks DFD, dan struktur tabel.

BAB IV Analisa Data dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang analisa data tentang perancangan input dan output serta menampilkan rancangan hasil akhir berupa *screenshot* gambar dari pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini membuat suatu kesimpulan yang ditarik dari hasil penulisan karya ilmiah dan atas dasar kesimpulan yang diperoleh, maka diberikan saran yang ditujukan untuk pengembangan lebih lanjut di masa yang akan datang tentang sistem informasi pariwisata.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Simuelue

Sektor pariwisata kebudayaan pemuda dan olahraga merupakan salah satu sumber pendapatan sangat potensial bagi daerah dan masyarakat kaitannya dengan pemberdayaan ekonomi masyarakat, pemuda oleh karena itu sektor ini harus mendapatkan perhatian dan dukungan besar serta melibatkan seluruh elemen yang ada di daerah.

Setidaknya terdapat 3 (tiga) elemen yang dapat mempengaruhi perkembangan wisata, pemuda dan olahraga suatu daerah yaitu (1) Pemerintah Daerah, (2) Penyelenggaraan Wisata dan (3) Masyarakat. Pemerintah Daerah berperan dalam menentukan kebijakan yang berhubungan dengan pengadaan dan pemeliharaan sarana prasarana, Peraturan/Regulasi yang berkaitan dengan pelestarian alam dan budayanya serta menyediakan informasi kepariwisataan, event olahraga. Penyelenggara wisata dan olahraga berperan dalam menyediakan informasi wisata dan olahraga, pengadaan alat transportasi dan kebutuhan akomodasi. Sedangkan masyarakat berperan dalam memelihara kelestarian objek wisata, sarana olahraga beserta prasarana pendukungnya.

2.1.1 Visi dan Misi

Visi : “Pembangunan Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Simeulue adalah : Terwujudnya kabupaten simeulue menjadi salah satu Daerah Tujuan Wisata/DTW (*Destination*) yang menarik berkelanjutan dan mensejahterakan masyarakat, dengan Pemuda/i yang sehat berprestasi disegala bidang serta mandiri”.

Misi dari Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Simeulue adalah:

1. Menciptakan citra pariwisata Simeulue yang menarik, mengesankan, aman berkelanjutan.
2. Meningkatkan daya saing pariwisata simeulue melalui:
 - Pelestarian Seni budaya lokal
 - Pengembangan kawasan yang memiliki keunggulan potensi wisata
 - Meningkatkan fasilitas-fasilitas pendukung
3. Meningkatkan sarana dan prasarana pemuda dan olahraga.
4. Pembinaan prestasi pemuda dan olahraga tingkat daerah maupun luar daerah.

2.1.2 Potensi Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Simeulue

2.1.2.1 Pariwisata

Daya tarik objek wisata yang ada diKabupaten Simeulue utamanya wisata alam, wisata bahari, wisata seni dan budaya, wisata sejarah dan wisata kuliner.

Khusus wisata bahari sangat diminati oleh para touris manca Negara (wisman) dalam bentuk kegiatan surfing (selancar), (memancing/Mancing mania).

2.1.2.2 Kebudayaan

Penduduk Kabupaten Simeulue bercorak heterogen karena banyak pendatang yang berdomisili di Kabupaten Simeulue. Profil umum warga Simeulue cenderung bermata sipit dan berkulit kuning namun dilain pihak keterkaitan dengan daerah Aceh tercermin pada budaya masyarakat Simeulue yang diwarnai kebudayaan Aceh.

2.1.2.3 Bidang Kepemudaan

Salah satu masalah yang perlu mendapat perhatian dalam proses pembangunan adalah masalah pembangunan pemuda yang sangat kompleks dalam segala bidang. Jumlah pemuda yang besar dapat menjadi modal pembangunan bila kualitasnya baik dalam artian memiliki aklak, kecerdasan, kesehatan, dan kemampuan yang unggul. Namun sebaliknya dapat menjadi beban pembangunan bila kualitasnya rendah.

2.1.2.4 Bidang Keolahragaan

Jumlah dan keadaan sarana olahraga di Kabupaten simeulue masih sangat minim belum memadai.

Capaian Kinerja dibidang olahraga pemuda yang telah diperoleh utamanya adalah jenis olahraga dayung baik jenis Kayak, cabang karate maupun dalam cabang bulutangkis.

2.2 Defenisi Sistem

Sebuah sistem terdiri dari beberapa bagian atau elemen yang saling berhubungan yang beroperasi secara bersama-sama untuk mencapai tujuan-tujuan dan sasaran tertentu.

Menurut Jerry fitGerald (dalam Jogianto, 1999) :

“sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran/permasalahan tertentu.”.

Menurut Abdul Kadir(2001):

“Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.”.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan komponen-komponen atau bagian-bagian yang saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan yang sama.

2.3 Definisi Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen didalam pengambilan keputusan. Informasi adalah data yang telah diolah dan bermanfaat bagi yang membutuhkannya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kumpulan angka maupun karakter yang mempunyai arti tertentu dan diambil dari realita atau kenyataan yang terjadi pada suatu lokasi.

Informasi yang baik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

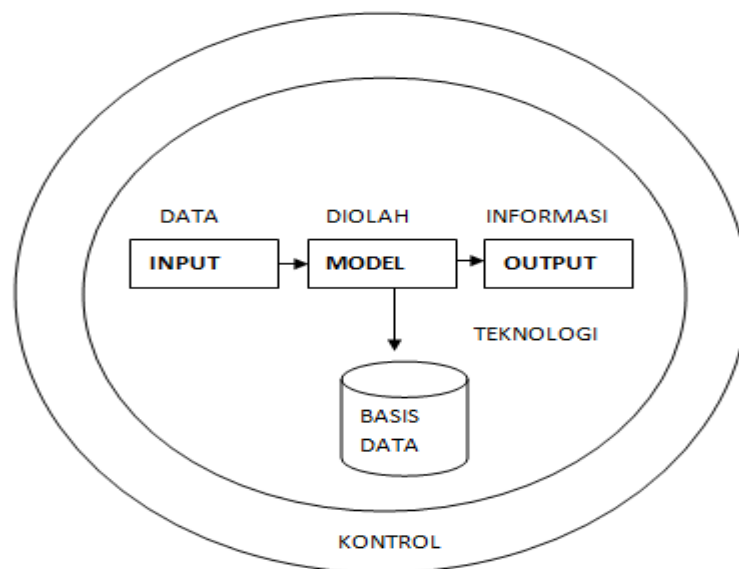
1. Data yang telah diolah.
2. Menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

3. Menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan nyata dan untuk pengambilan keputusan.

2.4 Defenisi Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi. Tugas dari sistem informasi adalah untuk melakukan siklus pengolahan data. **Siklus pengolahan data** (*data processing life cylce*) atau disebut juga dengan nama **siklus informasi** (*information life cycle*) .

Sistem Informasi terdiri dari beberapa komponen yaitu komponen input, komponen model, komponen model, komponen teknologi, komponen basis data dan komponen kontrol.



Gambar 2.1 Siklus Pengolahan Data

(Sumber: Prof.Dr.Jogiyanto HM,MBA,Akt, 2008)

2.5 Sistem Informasi Pariwisata

Merujuk pada pengertian sistem informasi, yakni sekumpulan komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi terkait untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian sedangkan pariwisata dapat diartikan sebagai suatu kegiatan manusia yang melakukan perjalanan ke suatu daerah dan tinggal di daerah tujuan di luar lingkungan kesehariannya dalam jangka waktu tertentu untuk tujuan bersenang-senang atau bisnis maka dari dua pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi pariwisata adalah sekumpulan komponen yang saling bekerjasama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan data yang berhubungan dengan hasil kebudayaan, tata cara hidup suatu masyarakat serta kekhasan alam yang dimiliki daerah tertentu yang berbeda dengan lingkungan keseharian.

2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Simeulue yaitu:

2.6.1 Notepad ++

Notepad++ adalah *Code Editor* (software penyunting code) yang mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, PHP, XML, JAVA, JSP, Javascript, Perl Pascal, dan lain-lain yang dapat bekerja pada *System*

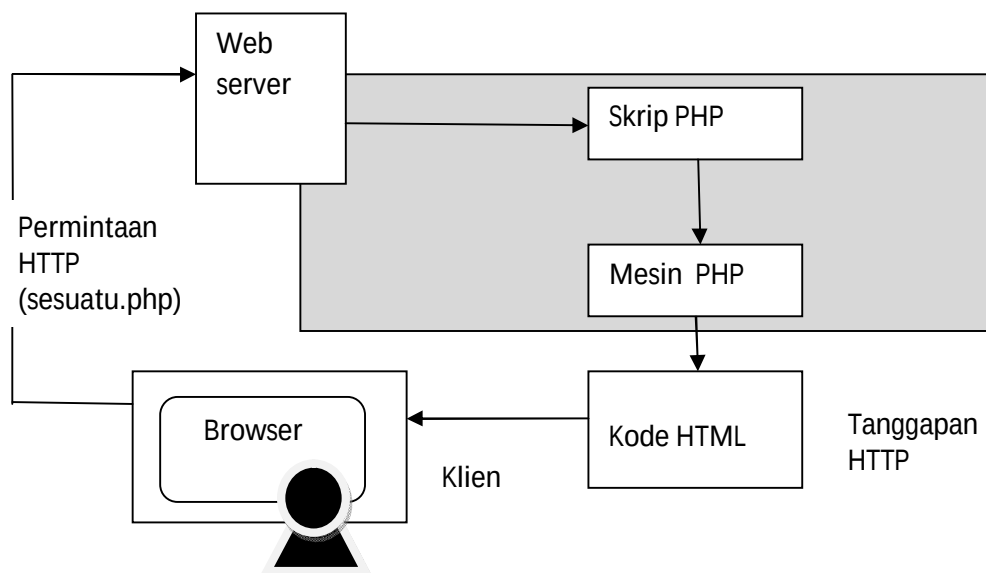
Operasi Windows. Kelebihan Notepad++ adalah mempermudah pengguna saat mengedit kode termasuk saat mengedit kode HTML dan kode CSS.

2.6.2 PHP Versi 5.3.1

PHP merupakan bahasa yang disertakan dalam dokumen *HTML* bekerja di sisi *server* sehingga *script*nya tak tampak di sisi *client*. . *PHP* versi 5.3.1 Versi ini sudah mendukung **PHP** Object dan beberapa tambahan *library* terbaru.

Menurut Nugroho (2004), *PHP* yang tertanam dalam dokumen *HTML* bisa diakses oleh seluruh *browser* di seluruh *platform* yang ada, dengan kata lain aplikasi yang dibangun dengan *PHP* berlaku secara *inversal*.

Salah satu kelebihan dari *PHP* adalah mampu berkomunikasi dengan berbagai database. Dengan demikian, menampilkan data yang bersifat dinamis, yang diambil dari database, merupakan hal yang mudah untuk diimplementasikan.



Gambar 2.2 Skema PHP

(Sumber: Abdul Kadir, 2001)

Contoh penulisan sintaks PHP di dalam HTML adalah sebagai berikut:

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Latihan Petama</TITLE>
<BODY>Selamat Belajar PHP.<br>
<?php
Echo "Anda telah belajar PHP";
?>
</BODY>
</HTML>
```

Semua teks yang diketik setelah tanda buka *script* <<?php) dan tanda tutup *script*(?>) akan dieksekusi sebagai suatu *script* PHP. Untuk mmeberik keterangan dalam *script* PHP ada beberapa cara yaitu:

- Gunakan tag /* dan diakhiri tag */ apabila jumlah keterangan jumlah dari satu baris.
- Gunakan tag //, bila keterangan terdiri dari satu baris saja
- Gunakan tag # untuk 1 baris komentar saja

2.6.3 HTML

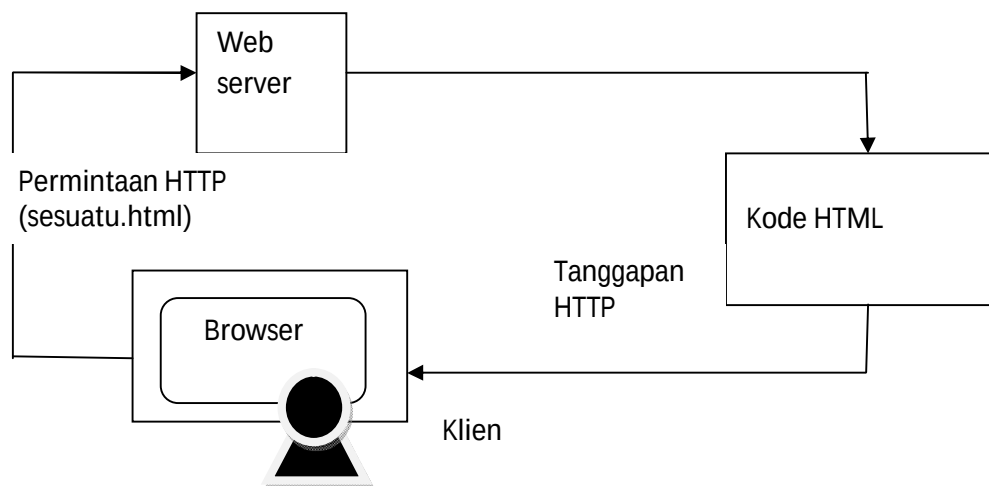
HTML merupakan kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Ini merupakan bahasa standar yang digunakan oleh protokol http (*Hyper Text Transfer Protocol*). HTML memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Tersusun oleh tag-tag (sebagai penanda, karena inilah maka dia disebut sebagai markup language), misalnya <html>.....</html>.
- Pada umumnya tag selalu mempunyai tag pembuka seperti di atas <html> dan kemudian selalu ada tag penutupnya </html>, namun ada beberapa tag yang tidak mempunyai tag penutup misalnya
, <hr>, dan sebagainya.

- c. Tidak case sensitive (huruf kecil dan besar dianggap sama)
- d. Nama file berupa *.htm atau *.html.

Bentuk umum HTML adalah seperti berikut ini :

```
<html>
<head>
<title> ini tempat menulis judul</title>
</head>
<body>
Ini tempat menulis apa yang kita tampilkan
</body>
</html>
```



Gambar 2.3 Skema HTML

(Sumber: Abdul Kadir, 2001)

2.6.4 CSS

CSS(*Cascading Style Sheets*) merupakan sebuah *document* yang berguna untuk melakukan pengaturan pada komponen halaman web menjadi suatu bentuk web yang memiliki kualitas yang lebih indah dan menarik. CSS memiliki keunggulan diantaranya sebagai berikut :

- a. Telah didukung oleh kebanyakan versi browser baru

- b. Lebih fleksibel dalam penempatan posisi layout,
- c. Menjaga HTML dalam penggunaan tag yang minimal, hal ini berpengaruh terhadap ukuran file dan kecepatan downloading.
- d. CSS adalah layouting “MASA DEPAN” dengan penggabungan bersama XHTML.

2.6.5 Javascript

Javascript adalah bahasa *scripting* pada client dimana kita dapat menambah program pada *webpage* yang beroperasi secara langsung pada **client**(misalnya, pada mesin yang menjalankan *Web Browser*). *Javascript* sering digunakan untuk tipe komputasi pada hal-hal berikut:

- a. Deteksi Browser

Javascript dapat digunakan untuk mendeteksi tipe browser dan me-lolad halaman khusus pada *browser*.

- b. Validasi Form

Javascript digunakan untuk melakukan pemeriksaan konsistensi yang sederhana pada *field-field* form.

- c. Kontrol Browser

Hal ini meliputi halaman poembuka dalam windows yang dikustomkan contohnya iklan.

2.6.6 Database

Database adalah kumpulan file-file yang saling berelasi, relasi tersebut biasanya ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu database

menunjukkan satu kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup perusahaan, instansi. Struktur database terdiri dari beberapa komponen yaitu sebagai berikut:

a. Entity

Entity adalah orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya direkam.

b. Attribute

Setiap entity mempunyai attribute atau sebutan untuk mewakili suatu entity. Attribute biasanya digunakan sebagai bentuk normalisasi dalam bentuk **Primary Key** dan **Foreign Key**. **Primary Key** adalah satu attribute yang tidak hanya mengidentifikasi secara unik suatu kejadian spesifik tapi juga dapat mewakili setiap kejadian dari suatu entity. Sedangkan **Foreign Key** adalah satu attribute yang melengkapi satu *relationship* (hubungan) yang menunjukkan ke induknya.

c. Data value (nilai atau isi data)

Data value adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data elemen.

d. *Record/Tuple*

Kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu *entity* secara lengkap.

e. File

Kumpulan *record-record* sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, *attribute* yang sama, namun berbeda data valuenya.

2.6.6.1 MySQL Versi 5.1.41

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar *SQL (Struktur Query Language)* yang merupakan bahasa permintaan untuk mengakses data (Nugroho, 2005). .

Kehandalan suatu sistem basisdata (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah *SQL* yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya.

MySQL memiliki banyak kelebihan, diantaranya adalah :

1. **Portabilitas.** *MySQL* dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
2. **Perangkat lunak sumber terbuka.** *MySQL* didistribusikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara gratis.
3. **Multi-user.** *MySQL* dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. **Performance Tuning.** *MySQL* memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak *SQL* per satuan waktu.
5. **Ragam Tipe Data.** *MySQL* memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp, dan lain-lain.

6. **Perintah dan Fungsi.** MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah Select dan Where dalam perintah (*query*).
7. **Keamanan.** MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level subnetmask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
8. **Skalabilitas dan Pembatasan.** MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records*) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
9. **Konektivitas.** MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, Unix socket (UNIX), atau *Named Pipes* (NT).
10. **Lokalisasi.** MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
11. **Antar Muka.** MySQL memiliki antar muka (*interface*) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).
12. **Klien dan Peralatan.** MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (*tool*) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online.
13. **Struktur tabel.** MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani ALTER TABLE, dibandingkan basis data lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

2.6.7 Web Browser

Web browser digunakan untuk dapat mengakses web. Browser memiliki jendela atau window yang dapat menampilkan halaman web, sekumpulan toolbar dan menu yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi atau menjelajah halaman pada sebuah situs web. Contoh web browser adalah Mozilla firefox, google chrome, internet explore, dan lain-lain.

2.7 Konsep Perancangan Terstruktur

Perancangan terstruktur merupakan aktivitas mentransformasikan suatu hasil analisis ke dalam suatu perencanaan untuk dapat diimplementasikan (diotomasikan). Dalam perancangan terstruktur penulis meng gambarkannya dengan konsep ERD (*Entity Relation Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*) dan *flowchart*.

2.7.1 ERD (*Entity Relation Diagram*)

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. *ERD* digunakan untuk memodelkan stuktur data dan hubungan antar data. *ERD* dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan.

Dalam pemakaiannya, *ERD* mempunyai sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data. Terdapat tiga macam simbol yang digunakan dalam ERD yaitu *entity*, *attribute* dan *relationship*.

1) *Entity*

Entity merupakan suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. *Entity* digambarkan dalam bentuk persegi empat.

2) *Attribute*

Attribute merupakan elemen dari *entity*, dan berfungsi untuk mendeskripsikan karakter *entity*. Setiap *ERD* bisa terdapat lebih dari satu *atribute*. *Attribute* digambarkan dalam bentuk *ellips*.

3) *Relationship*

Sebagaimana hanya *entity* maka dalam hubungan pun harus dibedakan antar hubungan atau bentuk hubungan antara *entity* dengan isi dari hubungan itu sendiri.

2.7.2 **DFD (*Data Flow Diagram*)**

DFD adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. *DFD* juga sering disebut dengan nama *Bubble chart*, *Bubble diagram*, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi. *DFD* adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem.

Dengan kata lain, *DFD* adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. *DFD* merupakan alat perancangan sistem

yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

Ada empat elemen yang menyusun suatu DFD, yaitu.

1. Proses.

Merupakan komponen yang menggambarkan bagian dari sistem yang mentransformasikan *input* menjadi *output*. Proses diberi nama untuk menjelaskan proses/kegiatan apa yang sedang/akan dilaksanakan. Pemberian nama proses dilakukan dengan menggunakan kata kerja transitif (kata kerja yang membutuhkan obyek).

2. Alur Data.

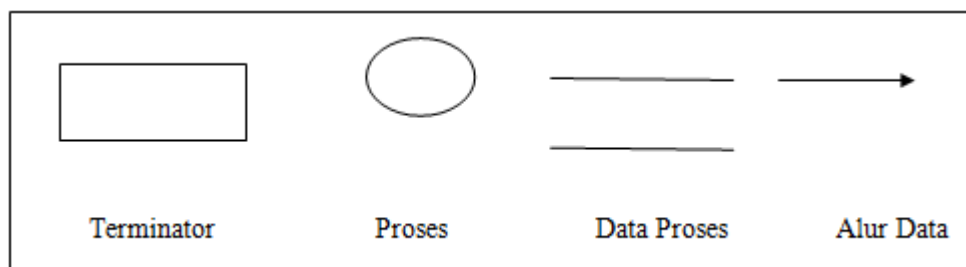
Komponen alur data digunakan sebagai penunjuk arah, serta alur data pada model yang dibuat. Komponen alur data dapat merepresentasikan *bit*, karakter, pesan, formulir, bilangan *real*, dan macam-macam informasi yang berkaitan dengan komputer. Alur data juga dapat merepresentasikan data/informasi yang tidak berkaitan dengan komputer.

3. Data Store.

Merupakan komponen yang digunakan untuk membuat model sekumpulan paket data dan diberi nama dengan kata benda jamak. *Data store* biasanya berkaitan dengan penyimpanan, seperti *file* atau *database* yang berkaitan dengan penyimpanan secara komputerisasi, misalnya *file disket*, *file harddisk*, *file pita magnetik*.

4. Terminator

Merupakan komponen yang mewakili entitas eksternal yang berkomunikasi dengan sistem yang sedang dikembangkan. Biasanya terminator dikenal dengan nama entitas luar (*external entity*). Terminator dapat berupa orang, sekelompok orang, organisasi, departemen di dalam organisasi, atau perusahaan yang sama tetapi di luar kendali sistem yang sedang dibuat modelnya



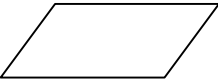
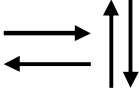
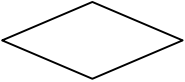
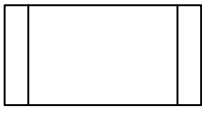
Gambar 2.4 Simbol DFD

2.7.3 Bagan Alir Program (Program Flowchart)

Bagian alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Salah satu penggunaan *flowchart* adalah penggambaran alir sistem atau yang sering disebut *flowchart* sistem. *Flowchart* sistem merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem.

Bagan alir program dibuat dengan simbol-simbol dalam tabel 2.1 yang terdapat di halaman selanjutnya.

Tabel 2.1 Simbol-simbol *flowchart* program

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Input/ Output	Simbol Input/ Output digunakan untuk mewakili data Input/ Output
	Proses	Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses
	Garis Alir	Simbol Garis Alir (<i>Flowlines symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
	Penghubung	Simbol Penghubung (<i>Conector symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus dahalaman yang masih sama atau dihalaman lainnya
	Keputusan	Simbol Keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program
	Proses Terdefinisi	Simbol Proses Terdefinisi (<i>Predifined Point Symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain
	Persiapan	Simbol Persiapan (<i>Preparation Symbol</i>) digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran
	Titik Terminal	Simbol Titik Terminal (<i>Terminal Point Symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses

(Sumber: Jogiyanto, 1999)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan tanggal 1 Juni 2013 sampai dengan 30 Juni 2013. Tempat penelitian dilakukan pada Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Simuelue yang beralamat di jalan Jln. Tgk. Diujung No. 27, Air Dingin - Sinabang Telp. (0650) 7000299.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Dalam melaksanakan prosedur penelitian ini, diperlukan teknik pengumpulan data, data yang diperlukan dan metoda analisis data dalam merancang proses pembuatan input dan output yang dibutuhkan.

3.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, diperlukan teknik pengumpulan data dalam proses pembuatan sistem, teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah:

1. Teknik observasi yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung ke Dinas Pariwisata Kabupaten Simeulue tersebut.
2. Teknik wawancara yaitu dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkompeten.

3. Teknik kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan data dari buku atau bahan tulisan yang ada relevansinya dengan skripsi ini.

3.2.2 Data yang diperlukan

Data yang diperlukan dalam melakukan penelitian sebagai acuan dalam merancang sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Data primer yakni data yang diperoleh di lapangan dengan menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara. Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dengan pokok permasalahan dalam pembuatan sistem informasi ini.
2. Data sekunder yakni pengumpulan data dengan cara mempelajari dan menelaah dokumen yang berkaitan dengan informasi-informasi pariwisata yang dibutuhkan oleh *user* yang akan menggunakan sistem informasi ini. Dokumen yang dipelajari dapat bersumber dari buku-buku, referensi internet maupun dari dokumen langsung dari Dinas Pariwisata Kabupaten Simeulue.

3.3 Alat-alat yang Dipakai Dalam Penelitian

Selama penelitian, penulis menggunakan alat-alat penunjang dalam memperoleh data untuk pembuatan Karya Tulis Ilmiah ini. Alat yang digunakan meliputi alat tulis, perangkat hardware yang digunakan untuk melakukan dokumentasi.

Adapun alat-alat yang penulis gunakan yaitu:

1. Buku dan pulpen; penulis gunakan untuk mencatat informasi yang penulis butuhkan untuk penulisan KTI ini yang bersumber dari hasil wawancara maupun dari tulisan.
2. Kamera HP; penulis gunakan sebagai tiam jejak (dokumentasi gambar) yang mungkin sewaktu-waktu diperlukan dalam penulisan Karya Ilmiah Ini.
3. Komputer/ Laptop; penulis gunakan untuk membuat Karya Tulis Ilmiah dan untuk merancang alur sistem dan pembuatan program.

3.4 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan merupakan proses untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan. Spesifikasi kebutuhan adalah spesifikasi yang rinci tentang pengolahan data yaitu jumlah data yang harus diproses, waktu pengolahan saat data siap diproses sampai informasi yang dihasilkan. Spesifikasi ini digunakan untuk membuat kesepakatan dalam pengembangan sistem.

Sistem Informasi Pariwisata yang dirancang ini dibangun dengan menggunakan teknologi berbasis website untuk memudahkan akses informasi bagi pengguna agar informasi yang diberikan dapat terdistribusi dengan cepat dan mudah. Dalam pembuatan sistem ini diperlukan peralatan-peralatan tambahan atau kebutuhan teknologi antara lain yaitu kebutuhan perangkat keras (*hardware*), kebutuhan perangkat lunak (*software*), dan kebutuhan sumber daya manusia (*brainware*).

3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*Hardware*) adalah seluruh komponen – komponen atau peralatan yang digunakan untuk mendukung dalam melakukan proses pengolahan data, baik pada saat pembuatan program maupun pada saat program di implementasikan.

Berikut kebutuhan perangkat keras dalam pembangunan sistem ini:

1. Processor : Intel® Pentium® T4400 14.0"HD LED LCD
2. Memory (RAM) : 1.00 GB DDR3 Memory
3. Hardisk : 250 GB
4. Monitor : 14.0 HD LED LCD
5. Battery : 6-cell Li-ion
6. Optical Drive : DVD-Super Multi DL drive
7. Keyboard
8. Mouse

3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam perancangan sistem pariwisata ini diperlukan juga kebutuhan perangkat lunak dalam menunjang proses berjalannya sistem yang akan dibuat. Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan saat membangun sistem ini antara lain :

1. Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate
2. Web Server : Apache (Xampp 1.7.3)

3. Text Editor : Notepad++
4. Image design : Adobe Photoshop CS4
5. Database Server : MySQL Versi 5.1.41
6. Web browser : (Mozilla Firefox,Chrome)
7. PHP Versi 5.3.1

3.5 Perancangan Sistem

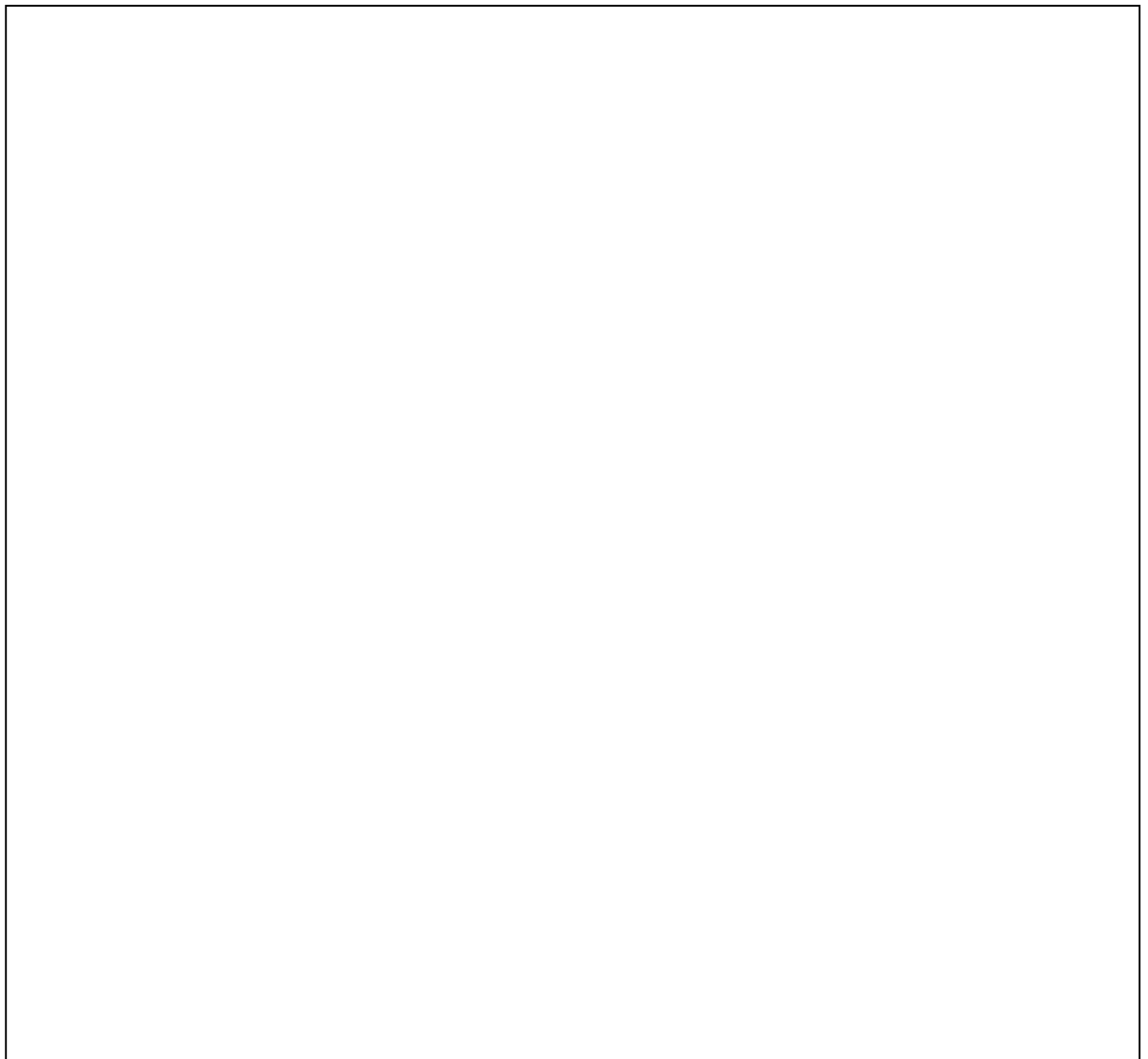
Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeuleu dirancang dan dibangun berdasarkan dokumentasi, referensi serta hasil observasi lapangan. Dari hasil observasi tersebut diperoleh sejumlah rancangan dan manajemen alur sistem dalam pengelolaan data pariwisata dan konten-konten yang ingin ditampilkan pada sistem. Tujuan dari perancangan sistem yang dilakukan adalah untuk memenuhi kebutuhan para pemakai sistem dan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangun yang lengkap kepada programmer. Berikut akan dijelaskan perancangan sistem yang dilakukan penulis yaitu dengan konsep ERD, Konteks Diagram dan *Flowchart*.

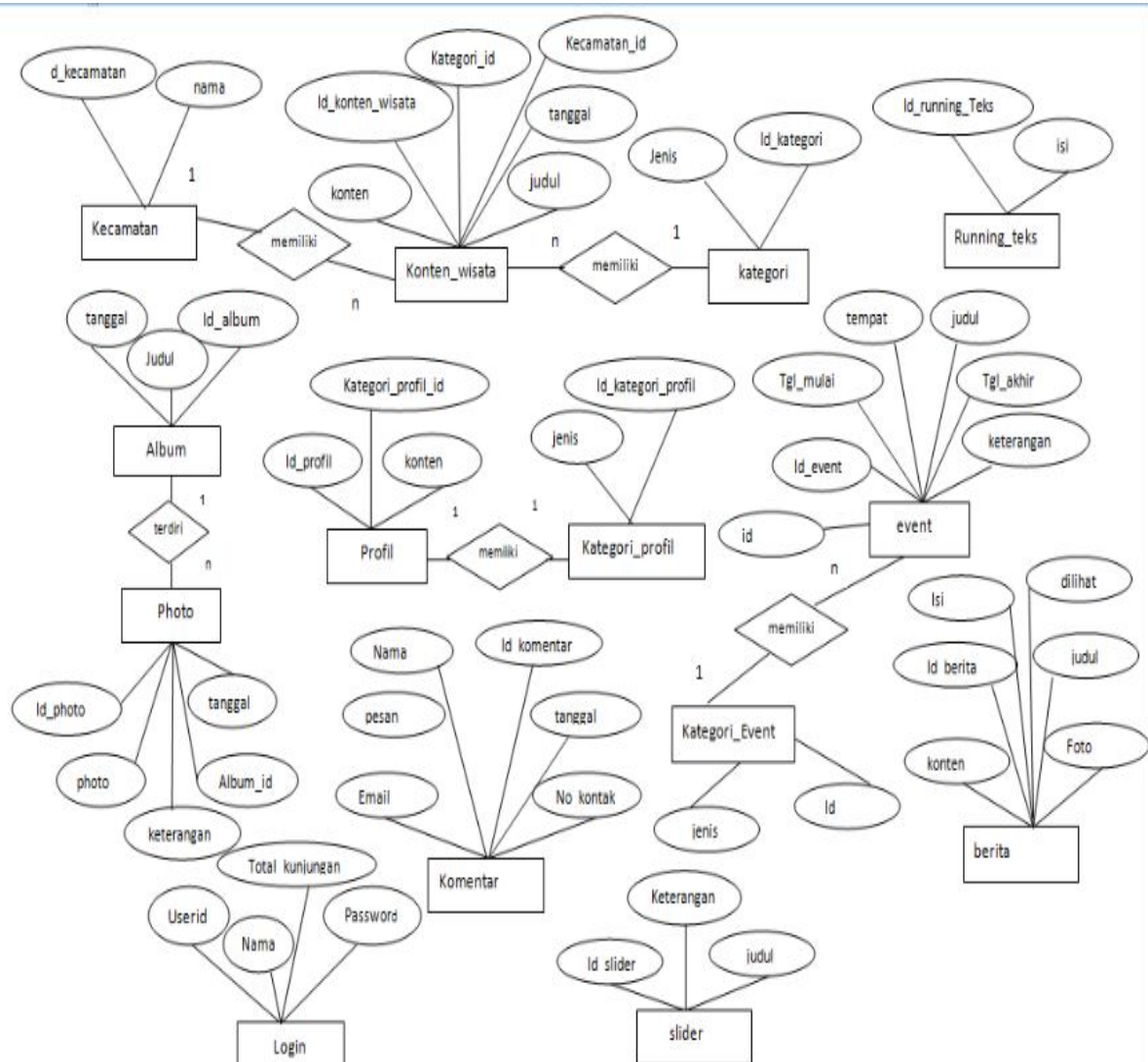
3.5.1 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan gambaran data yang dimodelkan dalam suatu diagram yang digunakan untuk mendokumentasikan data dengan cara menentukan apa saja yang terdapat dalam tiap *entity* dan bagaimana hubungan *entity* satu dengan yang lainnya.

ERD digunakan untuk menunjukkan hubungan antara entity dengan database dan objek-objek (himpunan entitas) apa saja yang ingin dilibatkan dalam sebuah basis data. Berikut ini merupakan ERD dari sistem yang dibuat.

ERD yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan beberapa atribut yang mempresentasikan seluruh fakta yang ditinjau dari keadaan yang nyata. Sehingga dapat digambarkan secara lebih sistematis dengan menggunakan ERD.





Gambar 3.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

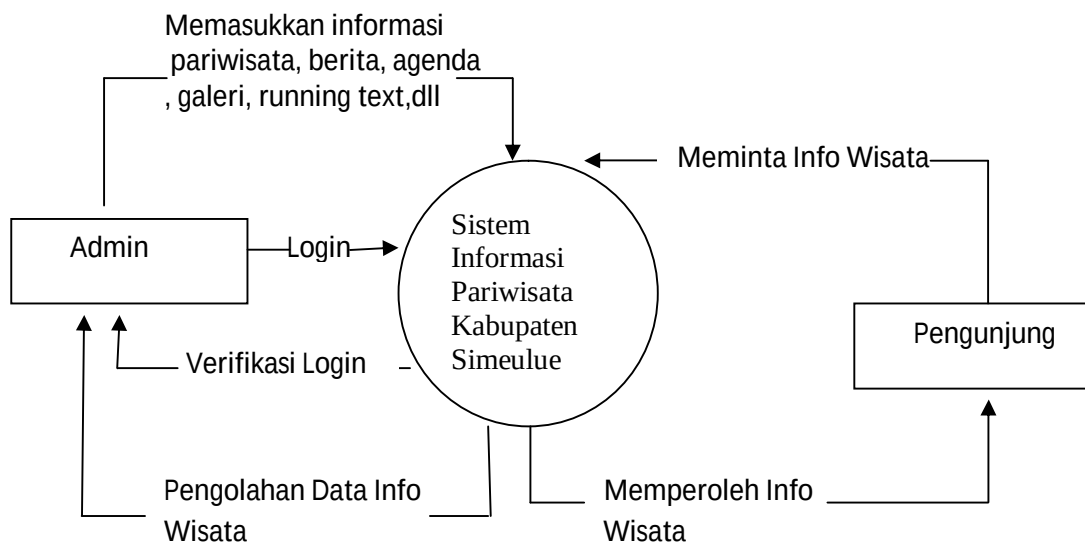
Dari gambar 3.1 tentang ERD dapat dijelaskan bahwa:

- Setiap satu album bisa terdiri dari satu foto atau lebih
- Setiap konten wisata terdiri dari kategori menurut kelompoknya masing-masing dan setiap satu kategori terdapat banyak konten wisata

c. Entitas profil hanya memiliki satu kategori profil

3.5.2 Diagram Konteks

Dalam proses perancangan sistem diawali dengan tahap perancangan diagram konteks . Diagram konteks adalah diagram yang paling atas terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup sistem. Berikut diagram kontek dari sistem informasi pariwisata yang akan dibuat:



Gambar 3.2 Diagram Konteks

Keterangan diagram konteks pada gambar 3.2 adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengelola sistem informasi pariwisata ini *user* admin harus melakukan login dan sistem akan memverifikasi bahwa yang melakukan login adalah *user* admin.

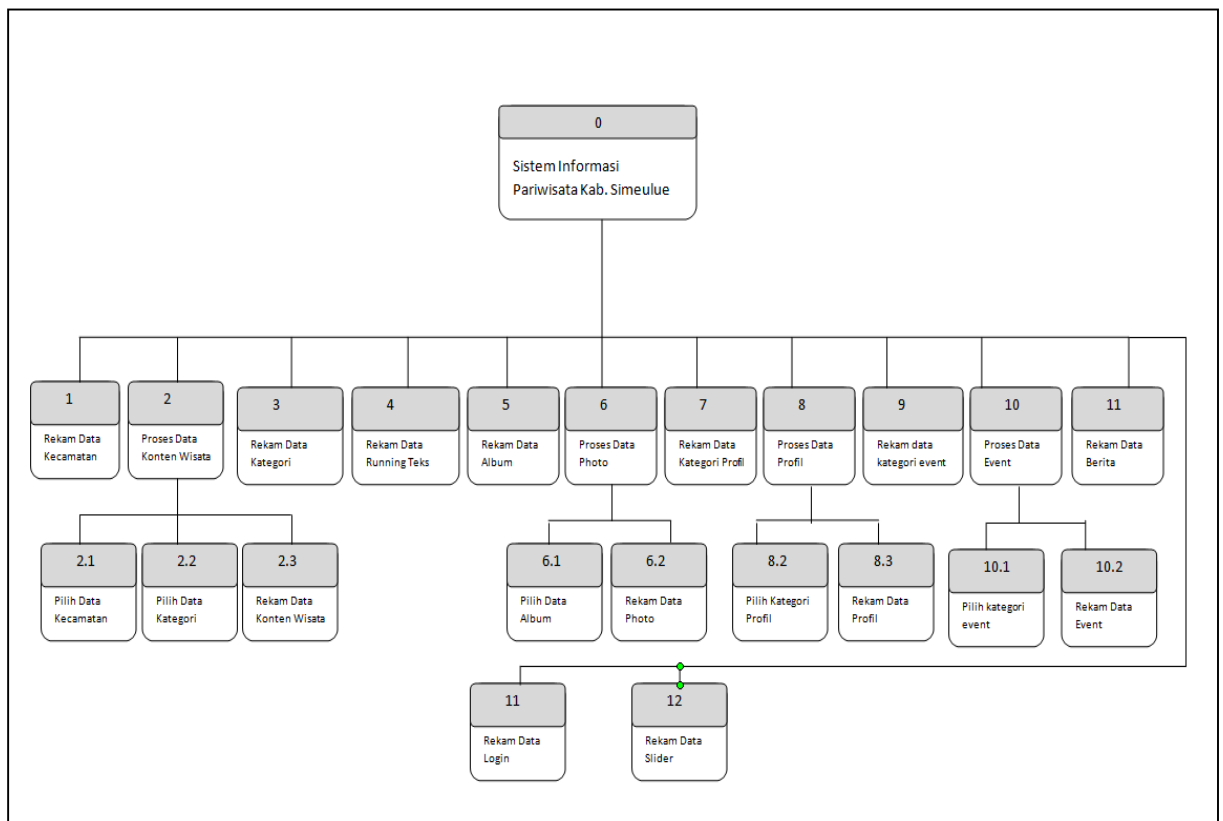
2. Jika verifikasi login valid maka admin mempunyai hak akses penuh terhadap sistem termasuk dalam membuat data baru maupun dalam pengelolaan sistem.
3. Untuk *user* pengunjung dapat langsung mendapatkan informasi wisata sesuai dengan keinginannya.

Dari diagram konteks diatas untuk mengelola sistem level user admin harus memiliki login yang benar untuk dapat menuju halaman admin pada sistem. Admin bertugas mengelola isi konten sistem yang meliputi penambahan berita, agenda, galeri, objek wisata, *running text* dan lain-lain yang kemudian diolah oleh bahasa pemograman untuk ditampilkan pada halaman *public*.

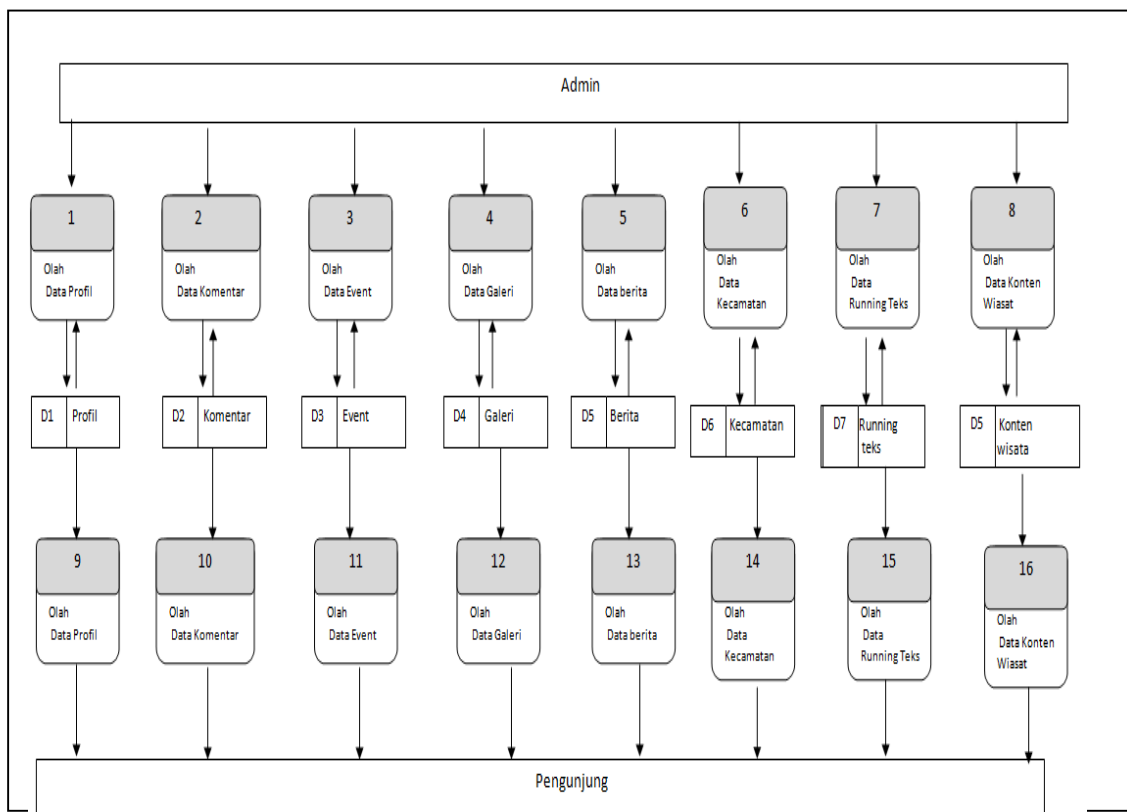
Dari segi sisi pengunjung tidak perlu melakukan login terhadap sistem sehingga pengunjung dapat langsung mendapatkan informasi yang diinginkan.

3.5.3 DFD

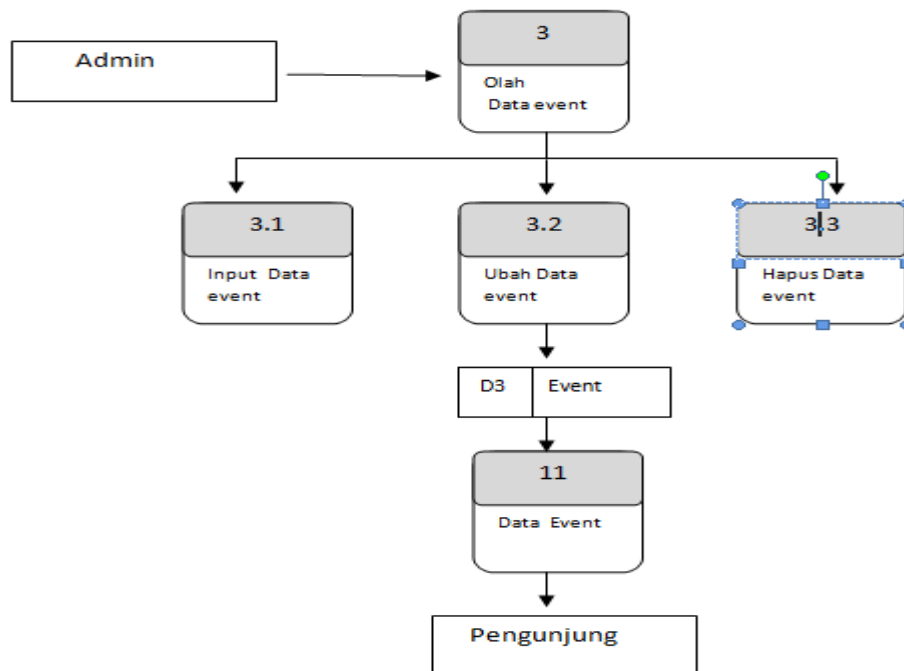
Tujuan DFD adalah untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas



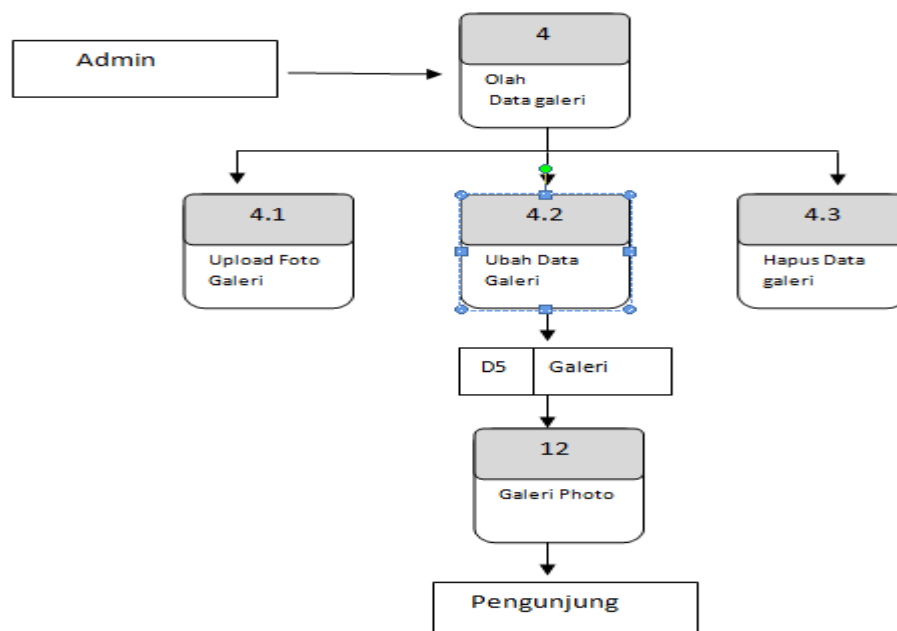
Gambar 3.3 DFD Level 0



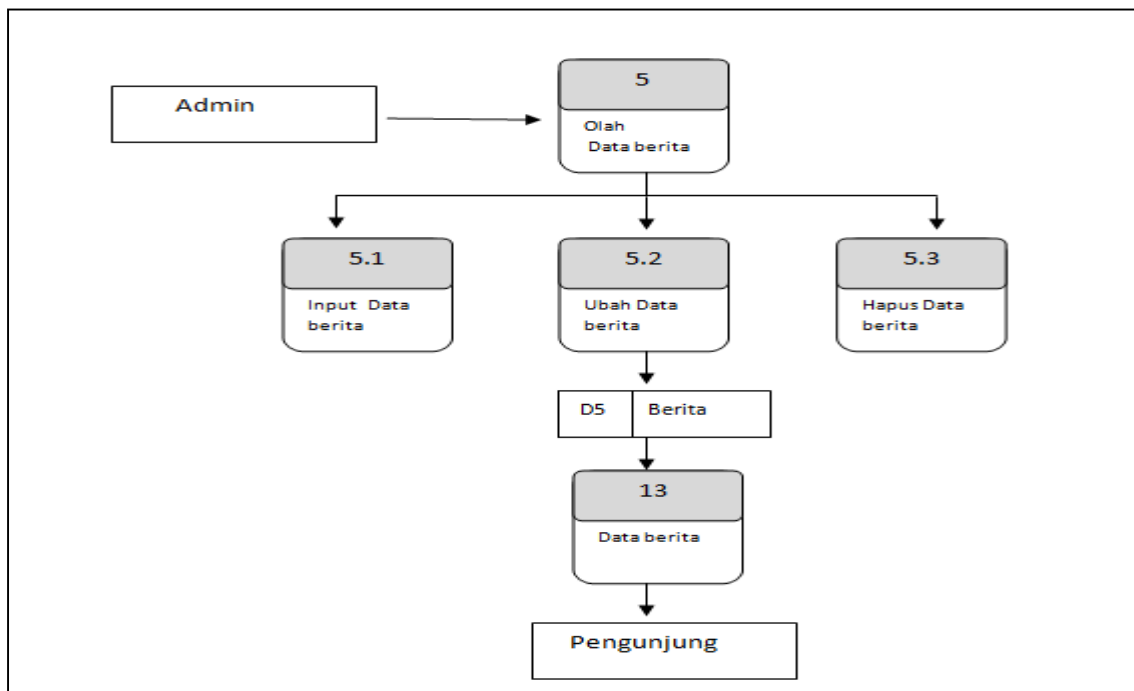
Gambar 3.4 DFD Level 1



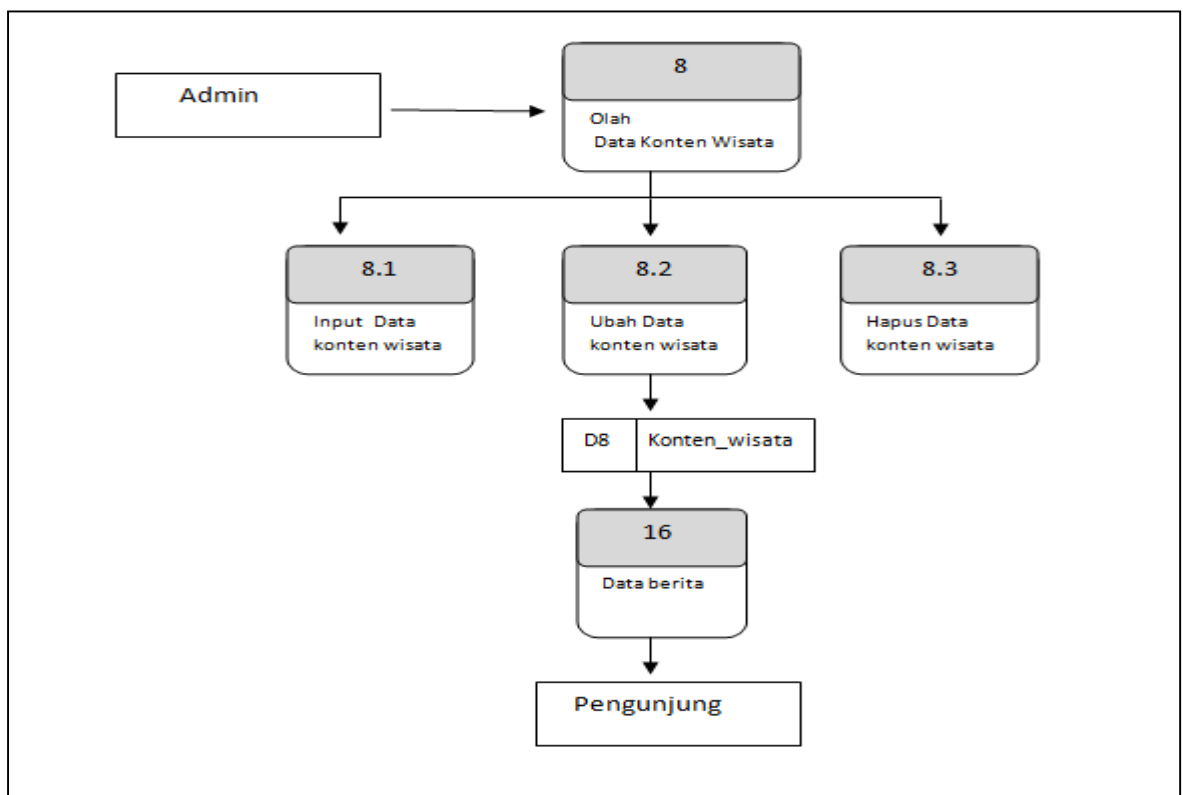
Gamba 3.5 DFD Level 2 Lanjutan(1)



Gambar 3.6 DFD Level 2 Lanjutan(2)



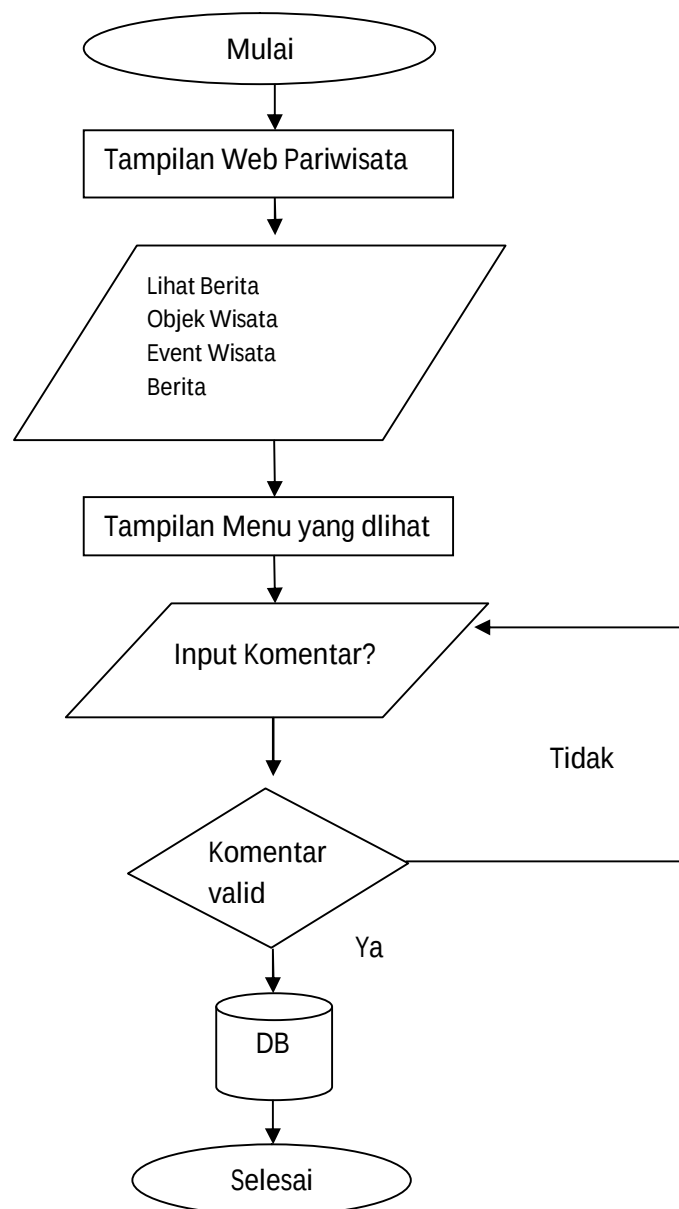
Gambar 3.7 DFD Level 2 Lanjutan(3)



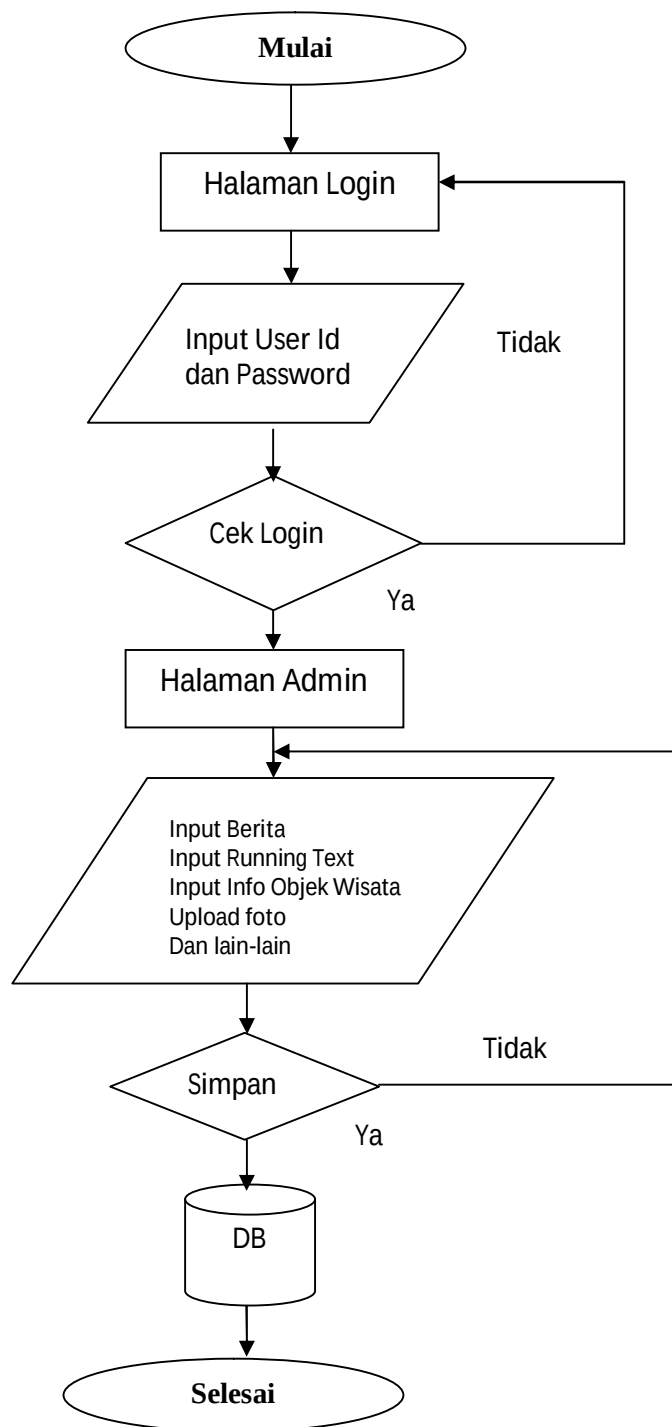
Gambar 3.8 DFD Level 2 Lanjutan(4)

3.5.4 Flowchart

Flowchart merupakan keterangan yang lebih rinci tentang bagaimana setiap langkah program atau prosedur yang dilaksanakan. *Flowchart* ini menunjukkan langkah alur Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue. Dalam perancangan sistem ini, terdapat dua alur sistem yaitu untuk *user* pengunjung dan admin.



Gambar 3.9 Rancangan *Flowchart* User Pengunjung



Gambar 3.10 Rancangan *Flowchart User Admin*

3.5.5 Struktur Tabel Database

Untuk menjalankan sistem informasi pariwisata yang dibangun ini harus terintegrasi dengan database agar semua sistem yang telah dibuat dapat berjalan dengan sistematis dan dinamis. Database merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu sama lainnya. Hubungan setiap tabel memiliki *relationship* data yang dihasilkan mengikuti konsep normalisasi database. Pembuatan desain sistem program melalui *Entity Relationship Diagram* dapat dibuat tabel-tabel database yang dikelola dan digunakan untuk menjalankan *sourcecode*. Database yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah *MySQL*, dengan nama databasenya “db_pariwisata”. Berikut ini perancangan table-tabel yang digunakan beserta *field-field* yang terdapat pada masing-masing tabel.

1. Tabel Komentar

Tabel kontak berguna untuk menyimpan semua data komentar dari pengunjung dengan cara mengisikan form komentar di halaman *public*. Dalam tabel ini *id_komentar* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*.

Tabel 3.1 Tabel Komentar

No	Field	Type Data	Keterangan
1	<u>Id komentar</u>	Int(11)	Id komentar
2	Nama	Varchar(100)	Nama
3	Email	Varchar(50)	Email
4	No_kontak	Char(12)	No telp
5	Tanggal	datetime	Tanggal

6	pesan	Text	Pesan
---	-------	------	-------

2. Tabel Login

Tabel login berguna untuk menyimpan data admin dan memeriksa *user* login pada saat admin melakukan login di sistem.

Dalam tabel ini *field userid* sebagai *Primary Key* dan *field password* memiliki karakteristik MD5(pengacak).

Tabel 3.2 Tabel Login

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>userid</u>	Int(11)	User id admin
2	Nama	Varchar(100)	Nama Admin
3	Password	Varchar(50)	Password
4	Total_kunjungan	Int (11)	Total kunjungan
5	Last_Update	datetime	Tanggal

3. Tabel Album

Tabel album berguna untuk menyimpan data album foto galeri yang diupload oleh administrator. Dalam tabel ini *id_album* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*.

Tabel 3.3 Tabel Album

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id_album</u>	Int(11)	Id album
2	Judul	Varchar(100)	Judul Album
3	Tanggal	datetime	Tanggal Album

4. Tabel Photo

Tabel foto berguna untuk menyimpan data-data foto terhadap album dari galeri foto. Dalam tabel ini *id_photo* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*, sedangkan *field album_id* berlaku sebagai *Foreign Key* yang menghubungkan antara tabel album dan tabel photo.

Tabel 3.4 Tabel Photo

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id_photo</u>	Int(11)	Id photo
2	Album_id	Int(!1)	Id album
3	Photo	datetime	Nama Foto
4	Keterangan	Text	Keterangan Foto
5	Tanggal	datetime	Tanggal foto

5. Tabel Kategori

Tabel kategori berguna untuk menyimpan data kategori konten yang terbagi menjadi beberapa konten objek wisata. Dalam tabel ini *id_kategori* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*.

Tabel 3.5 Tabel Kategori

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id_kategori</u>	Int(11)	Id kategori
2	Jenis	Varchar(100)	Jenis Kategori

6. Tabel Kecamatan

Tabel kecamatan berguna untuk menyimpan data kecamatan yang ada di Kabupaten Simeulue. Tabel ini akan terhubung dengan tabel konten wisata yang

mendefinisikan letak wisata pada masing-masing Kecamatan. Dalam tabel ini *id_kecamatan* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*.

Tabel 3.6 Tabel Kecamatan

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id_kecamatan</u>	Int(11)	Id Kecamatan
2	nama	Varchar(100)	Judul Kecamatan

7. Tabel Konten_wisata

Tabel konten_wisata berguna untuk menyimpan informasi konten-konten wisata yang ada pada dinas pariwisata yang dikategorikan menurut kelompoknya.. Dalam tabel ini *id_konten_wisata* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*, sedangkan *kategori_id* merupakan *foreign key*.

Tabel 3.7 Tabel Konten Wisata

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id_konten_wisata</u>	Int(11)	Id konten
2	kategori_id	Int(11)	Id Kategori
3	Tanggal	datetime	Tanggal Posting
4	Judul	Varchar(225)	Judul Posting
5	Konten	text	Isi Konten Posting

8. Tabel *Running Text*

Tabel *running text* berfungsi untuk menyimpan tulisan teks berjalan yang dipublikasikan di halaman *public* yang bersifat pengumuman. Dalam tabel ini *id_kategori* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*.

Tabel 3.8 Tabel Running Text

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id running text</u>	Int(11)	Id Running Text
2	Isi	Text	Isi Running Text

9. Tabel *Slider*

Tabel *slider* berisikan konten *slider* yang terdapat pada halaman *public* sistem informasi pariwisata. Pembuatan tabel *slider* dimaksudkan untuk membuat konten menjadi lebih dinamis sehingga administrator lebih mudah mengelola isi website. Dalam tabel ini *id_slider* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*.

Tabel 3.9 Tabel *Slider*

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id slider</u>	Int(11)	Id slider
2	Judul	Varchar(100)	Judul slider
3	Keterangan	text	Keterangan slider

10. Tabel Kategori *Event*

Tabel kategori *event* berguna untuk menyimpan data kategori *event*. Dalam tabel ini *id_kategori_event* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*.

Tabel 3.10 Tabel Kategori *Event*

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id kategori_event</u>	Int(11)	Id Kategori Event
2	Jenis	Varchar(50)	Judul Event

11. Tabel *Event*

Tabel *event* berfungsi untuk menyimpan data-data agenda/*event* yang ada di Dinas Pariwisata Kabupaten Simeulue. Data *event* tersebut dimaksudkan agar *user* pengunjung mengetahui *event-event* yang diselenggarakan oleh dinas pariwisata tersebut. Dalam tabel ini *id_event* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*.

Tabel 3.11 Tabel *Event*

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id_event</u>	Int(11)	Id event
2	Kategori_event_id	Int(11)	Id Kategori <i>Event</i>
2	Judul	Varchar(100)	Judul <i>event</i>
3	Tanggal_awal	date	Tanggal awal <i>event</i>
4	Tanggal_akhir	date	Tanggal akhir <i>event</i>
5	Tempat	Varchar(100)	Tempat event
6	Keterangan	text	Keterangan event

12. Tabel Kategori Profil

Tabel kategori profil berguna untuk menyimpan data kategori profil yang meliputi gambaran umum, visi misi dan struktur organisasi. Dalam tabel ini *id_kategori_profil* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*.

Tabel 3.12 Tabel Kategori Profil

No	Field	Tipe Data	Keterangan
----	-------	-----------	------------

1	<u>Id kategori profil</u>	Int(11)	Id Kategori Profil
2	Jenis	Varchar(50)	Judul Profil

13. Tabel Profil

Tabel profil berguna untuk menyimpan informasi profil berdasarkan kategori profil yang telah dikelompokkan. Dalam tabel ini *id_profil* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*, sedangkan field *id_kategori_profil* merupakan *foreign key* untuk kategori dari profil yang ingin ditampilkan.

Tabel 3.13 Tabel Profil

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id profil</u>	Int(11)	Id Profil
2	Id_kategori_profil	Int(11)	Id Kategori Profil
3	Konten	Text	Konten Profil

14. Tabel Berita

Tabel berita berguna untuk menyimpan informasi berita yang diinputkan oleh administrator. Dalam tabel ini *id_berita* sebagai *Primary Key* dan bersifat *auto increment*. Dalam tabel berita terdapat field *dilihat* yang kegunaanya adalah untuk mengetahui total kunjungan berita oleh *user*.

Tabel 3.14 Tabel Berita

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id berita</u>	Int(11)	Id berita
2	Tanggal	datetime	Tanggal berita
3	Judul	Varchar(100)	Judul berita
4	foto	Varchar(50)	Foto berita

5	Konten	text	Konten berita
6	Dilihat	Int(11)	Total dilihat

15. Tabel Video

Tabel video berguna untuk menyimpan informasi video yang diinputkan oleh administrator. Video yang telah diupload akan tampil di halaman pengunjung dan pengunjung dapat memutar video tersebut *pludgin flowplayer*. Dalam tabel ini *id_video* sebagai *Primary Key* .

Tabel 3.15 Tabel Video

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id_video</u>	Int(11)	Id video
2	Tanggal	datetime	Tanggal video
3	video	Varchar(100)	Nama video
4	judul	Varchar(200)	Judul video

16. Tabel Statistik Pengguna

Tabel statistik pengguna berguna untuk menyimpan informasi jumlah user yang mengakses sistem ini. Dalam tabel ini *id_statistik_pengguna* sebagai *Primary Key* .

Tabel 3.16 Tabel Statistik Pengguna

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	<u>Id_statistik_pengguna</u>	Int(11)	Id statistik pengguna
2	jumlah	Int(11)	Jumlah pengguna
3	tanggal	date	tanggal

BAB IV

ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Data

Analisa data dari hasil rancangan dan pembuatan program sistem informasi ini, telah diuraikan dan dijelaskan pada masing-masing bab dalam skripsi ini. Dari analisa tersebut didapat kesimpulan akhir yang dilakukan dengan pengujian program sistem informasi tersebut sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan dibutuhkan. *Maintenance tool-tool* program sistem informasi ini hanya dapat dilakukan oleh administrator yang telah terdaftar di dalam sistem ini. Sedangkan *user* pengunjung hanya dapat melihat informasi-informasi yang tersaji “melalui sistem yang meliputi : konten wisata, berita, informasi wisata, *event*, peraturan, profil dan galeri foto.

4.2 Implementasi Sistem

Implementasi merupakan proses pembangunan komponen-komponen pokok sebuah sistem informasi berdasarkan desain yang sudah di buat. Implementasi sistem juga merupakan sebuah proses pembuatan dan penerapan sistem secara utuh baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunaknya.

Dalam proses pengaplikasiannya, sistem informasi pariwisata membutuhkan beberapa komponen yang harus terinstalasi pada komputer, baik *hardware* maupun *software* yang dapat dijelaskan pada halaman berikutnya.

4.2.1 Implementasi Rancangan Form Input di Halaman Admin

Implementasi antar muka berguna sebagai tampilan bagi pengguna sistem. Implementasi antar muka dilakukan pada setiap hasil perancangan antar muka yang telah dibuat ke dalam bentuk sistem informasi.

4.2.1.1 Form Login

Form login ini akan tampil sebelum menuju ke tampilan utama menu *dashboard* admin yang berfungsi untuk mengatur *user* admin yang berhak mengakses program sistem informasi pariwisata ini.

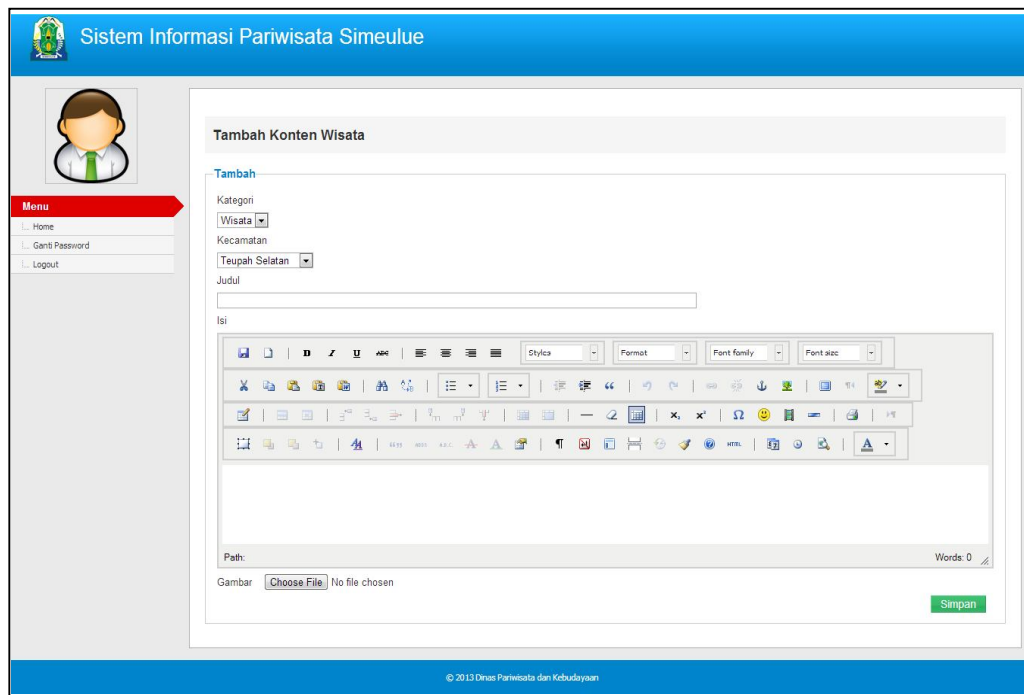
The image shows a login form interface. At the top center is a logo of a green shield with a yellow sun and a blue banner. Below the logo are two input fields: the first is labeled 'Username' and the second is filled with asterisks. Below these fields is a blue button labeled 'Login'. To the right of the button is a link that says '|| Kembali Ke Website'. At the bottom of the form is a yellow banner with the text 'Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Simeulue' in red.

Gambar 4.1 Tampilan Halaman Form Login

Untuk menggunakan *form* login ini, *user* harus menginputkan *username* dan *password* yang telah terdaftar pada sistem.

4.2.1.2 Form Tambah Konten Wisata

Form tambah konten wisata digunakan untuk menambah konten wisata berdasarkan kategori yang tersedia. Pada *form* tersebut terdiri dari kategori, kecamatan, isi dan gambar. Berikut tampilan gambar *form* tambah konten wisata:



The screenshot displays the 'Sistem Informasi Pariwisata Simeulue' web application. On the left, there is a user profile icon and a 'Menu' sidebar with options: Home, Ganti Password, and Logout. The main content area is titled 'Tambah Konten Wisata'. It contains a 'Tambah' section with the following fields: 'Kategori' (a dropdown menu set to 'Wisata'), 'Kecamatan' (a dropdown menu set to 'Teupah Selatan'), and 'Judul' (a text input field). Below these is a large 'Isi' (Content) area with a rich text editor toolbar and a text input area. At the bottom, there is a 'Path' field, a 'Gambar' (Image) section with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen', and a 'Words: 0' counter. A green 'Simpan' (Save) button is located at the bottom right of the form. The footer of the application indicates '© 2013 Dinas Pariwisata dan Kebudayaan'.

Gambar 4.2 Tampilan Halaman Tambah Konten Wisata

4.2.1.3 Form Ganti Password

Form ganti password dikhususkan untuk user admin. *Form* ini berfungsi untuk mengganti password lama. Untuk melakukan ganti password, admin diharuskan untuk menginput terlebih dahulu password sebelumnya untuk menjaga keamanan sistem. Tampilan gambar *form* ganti password dapat dilihat pada halaman berikutnya.

Sistem Informasi Pariwisata Simeulue

Ganti Password

Legend

Password Lama

Password Baru

Konfirmasi Password Baru

Simpan

© 2013 Dinas Pariwisata dan Kebudayaan

Gambar 4.3 Tampilan Halaman *Ganti Password*

4.2.1.4 *Form Tambah Event*

Form tambah *event* digunakan untuk menambah *event* baru di sistem informasi pariwisata Simeulue. Pada atribut *form* terdiri dari judul, tanggal awal, tanggal akhir, tempat dan keterangan. Berikut tampilan *form* tambah *event*:

Sistem Informasi Pariwisata Simeulue

Tambah Event

Tambah

Judul

Tanggal Awal

Tanggal Akhir

Tempat

Keterangan

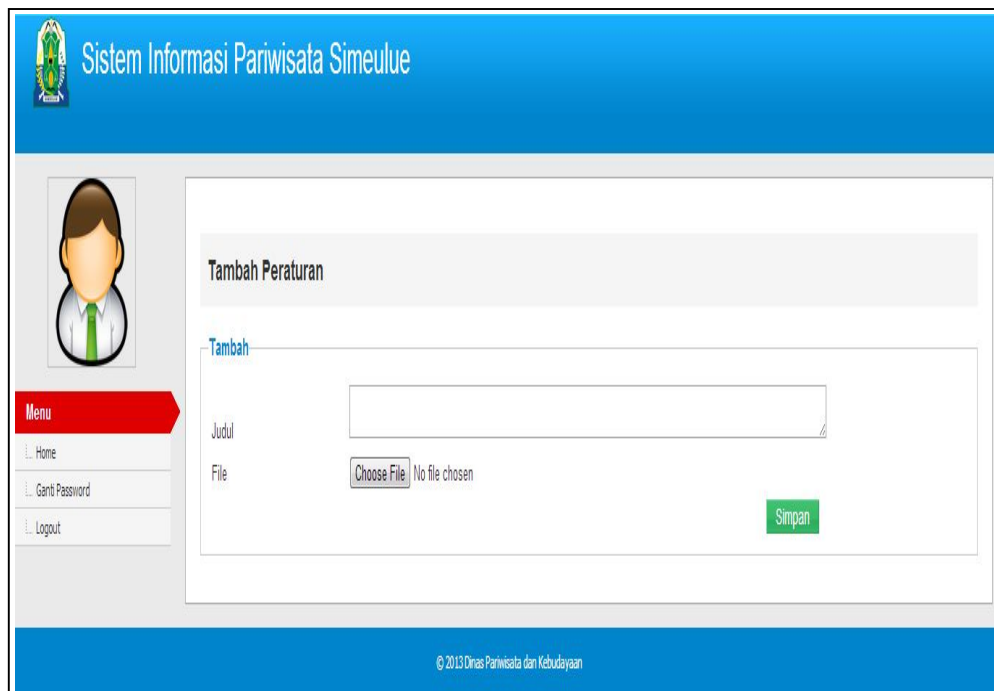
Submit

© 2013 Dinas Pariwisata dan Kebudayaan

Gambar 4.4 Tampilan Halaman *Tambah Event*

4.2.1.5 Form Tambah Peraturan

Form tambah peraturan digunakan untuk menambah peraturan yang terkait dengan pariwisata. Pada *attribut form* terdiri dari judul dan file.pdf. Hasil *upload* file tersebut diletakkan di dalam direktori lokal. Berikut gambar *form* tambah peraturan:

The image shows a web application interface for 'Sistem Informasi Pariwisata Simeulue'. On the left is a sidebar with a user profile icon and a 'Menu' section containing links for 'Home', 'Ganti Password', and 'Logout'. The main content area is titled 'Tambah Peraturan'. It features a 'Tambah' link, a text input field for 'Judul' (Title), and a file upload section for 'File' with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'. A green 'Simpan' (Save) button is located at the bottom right of the form. The footer of the page indicates the copyright year as 2013.

Gambar 4.5 Tampilan Halaman Tambah Peraturan

4.2.1.6 Form Tambah Slider

Form tambah *slider* digunakan untuk menambah gambar *slider* yang terdapat di halaman *header* pengunjung. Penambahan *slider* hanya berhak dilakukan oleh *user* admin dengan fungsional yang telah tersedia. Gambar *form* tambah *slider* dapat dilihat pada halaman selanjutnya.

The screenshot shows a web application interface for 'Sistem Informasi Pariwisata Simeulue'. On the left is a sidebar with a user profile icon and a 'Menu' section containing 'Home', 'Ganti Password', and 'Logout'. The main content area is titled 'Tambah Slider' and contains a form with the following elements: a file upload field labeled 'Foto (Minimal 940 x 400)' with a 'Choose File' button and 'No file chosen' text; a 'Judul' (Title) text input field; a 'Keterangan' (Description) text input field; two links, 'Tambah File' and 'Kurangi file'; and a green 'Simpan' (Save) button. The footer of the page displays the copyright notice '© 2013 Dinas Pariwisata dan Kebudayaan'.

Gambar 4.6 Tampilan Halaman Tambah *Slider*

4.2.1.7 Form Tambah Album

Form tambah album digunakan untuk menambah foto di halaman galeri. *Form* tambah album dapat dilakukan dengan *multiple upload* untuk memudahkan admin dalam menambah foto album. Hasil *upload* gambar foto tersebut akan tersimpan dalam direktori lokal yang terbagi menjadi dua gambar yaitu dengan ukuran *size thumbnail* dan *medium*. Pemanggilan gambar melalui sistem dilakukan dengan memanggil nama *file* yang terdapat dalam database. Gambar *form* tambah album, dapat dilihat pada halaman selanjutnya.

Gambar 4.7 Tampilan Halaman Tambah Album

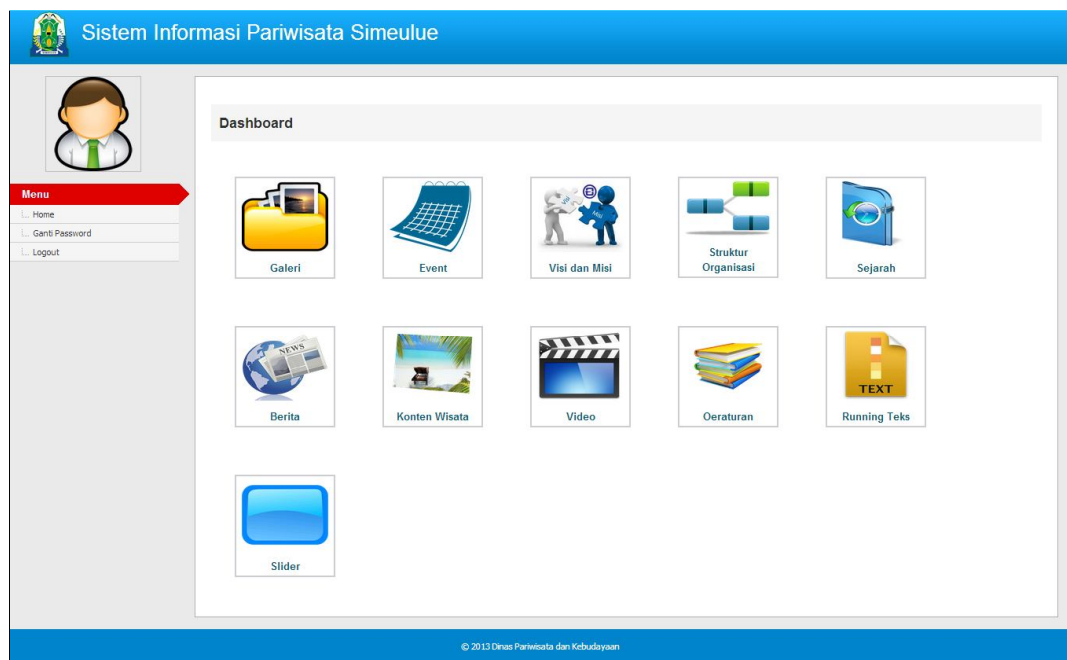
4.2.1.8 Form Tambah Video

Form tambah video digunakan untuk menambah video tentang pariwisata. Tampilan gambar form tambah video dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.8 Tampilan Halaman Tambah Video

4.2.2 Implementasi Rancangan View Admin Dashboard

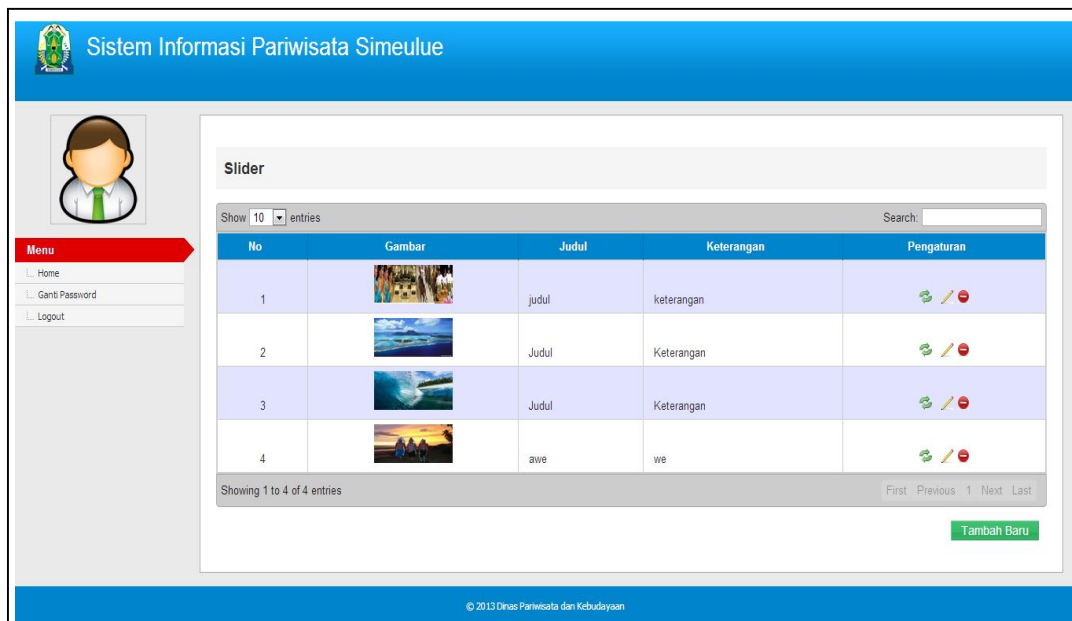
Form admin dashboard merupakan halaman menu pengolahan program sistem informasi pariwisata ini setelah administrator berhasil login. Pada menu ini, admin dapat melakukan pengolahan informasi pada sistem informasi pariwisata dengan memilih salah satu menu yang tersedia pada halaman ini. Berikut tampilan gambar menu admin *dashboard*:



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Form Admin Dashboard

4.2.2.1 Halaman Lihat *Slider* di Admin

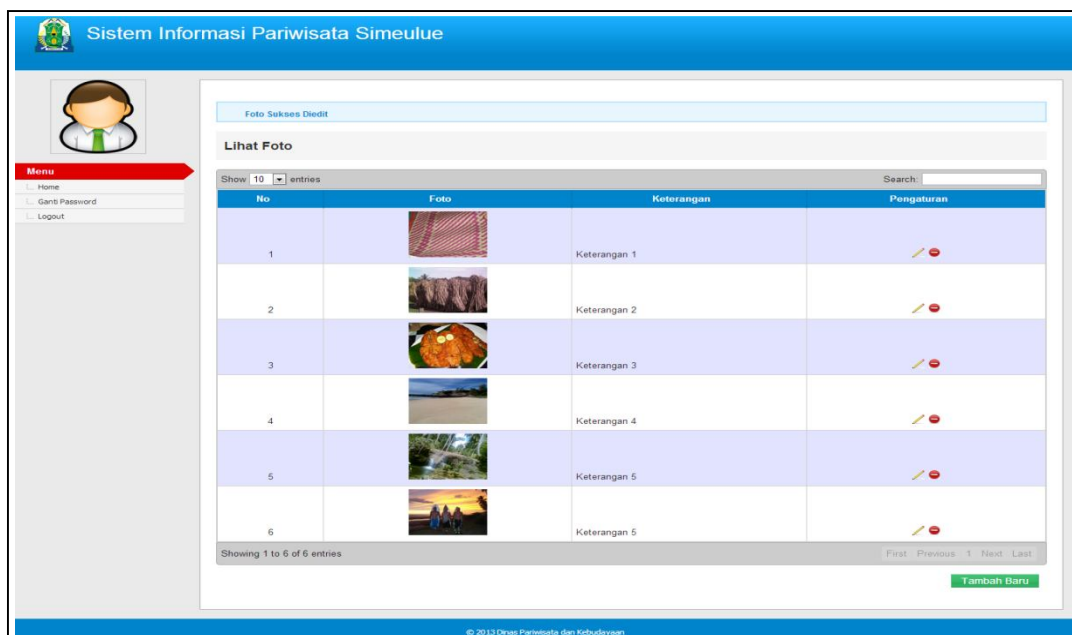
Halaman lihat *slider* berfungsi untuk mengelola konten *slider* yang meliputi pemilihan fungsional sesuai dengan kebutuhan seperti *edit*, *delete* dan tambah *slider* serta melihat data slider secara keseluruhan. Tampilan gambar halaman lihat *slider* di admin dapat dilihat pada halaman berikutnya.



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Lihat *Slider*

4.2.2.2 Halaman Lihat Foto Album di Admin

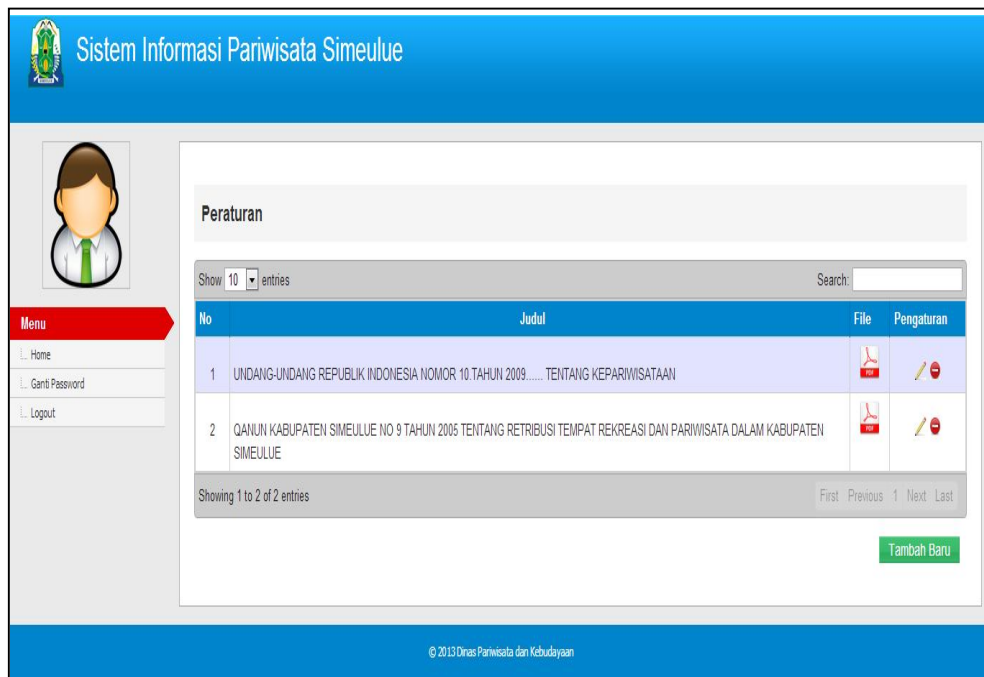
Halaman lihat foto album berfungsi untuk mengelola konten foto di album seperti *edit*, delete dan tambah foto serta melihat data foto secara keseluruhan. Tampilan halaman lihat foto di album dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Lihat Foto Album

4.2.2.3 Halaman Lihat Peraturan di Admin

Halaman lihat peraturan berfungsi untuk mengelola konten peraturan seperti *edit*, *delete* dan tambah peraturan serta melihat data peraturan secara keseluruhan. Tampilan halaman peraturan dapat dilihat pada gambar dibawah ini

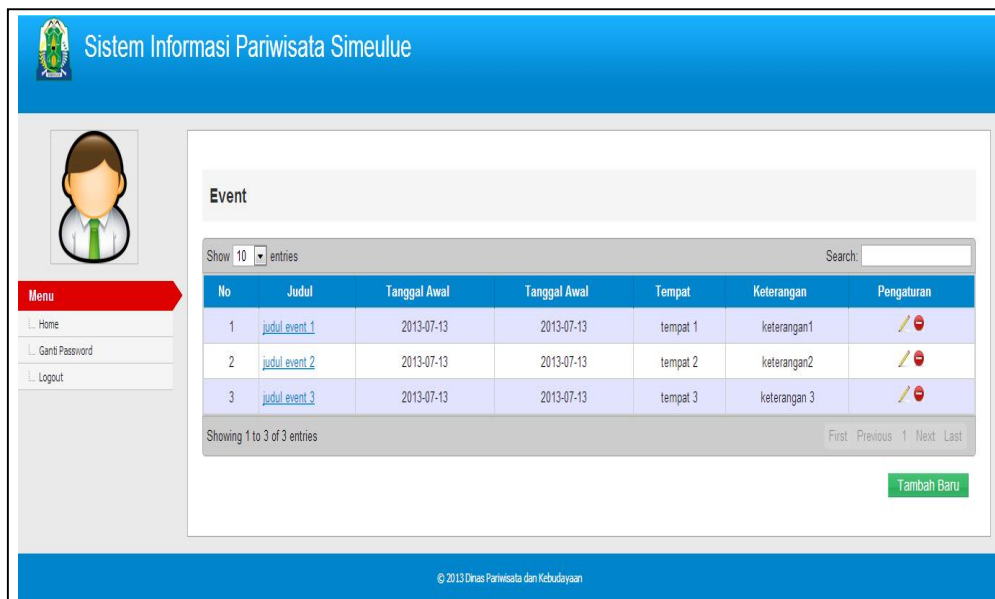


Gambar 4.12 Tampilan Halaman Lihat Peraturan

Jika admin ingin melihat/download *file* pdf maka admin dapat memilih *column* “file” yang berisikan gambar *icon* .pdf.

4.2.2.4 Halaman Lihat Event di Admin

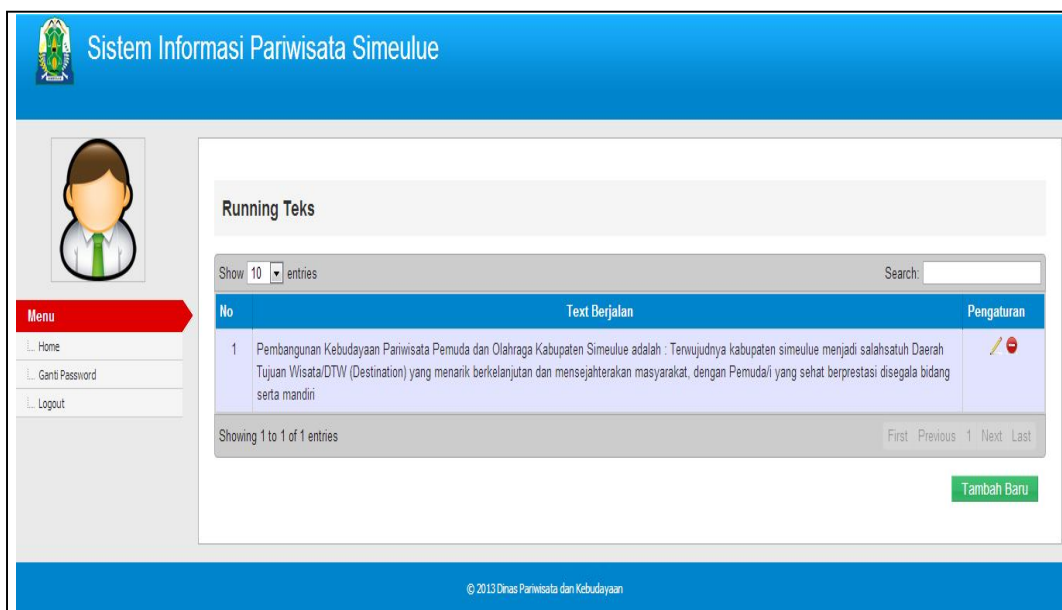
Halaman lihat *event* berfungsi untuk mengelola konten *event* seperti *edit*, *delete* dan tambah *event* baru serta melihat data event secara keseluruhan. Gambar halaman lihat *event* dapat dilihat pada halaman selanjutnya.



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Lihat *Event*

4.2.2.5 Halaman Lihat *Running Teks* di Admin

Halaman lihat *running teks* berfungsi untuk mengelola konten *running teks* seperti *edit*, *delete* dan tambah *running teks* baru serta melihat data *running teks* secara keseluruhan. Tampilan halaman *running text* adalah sebagai berikut:



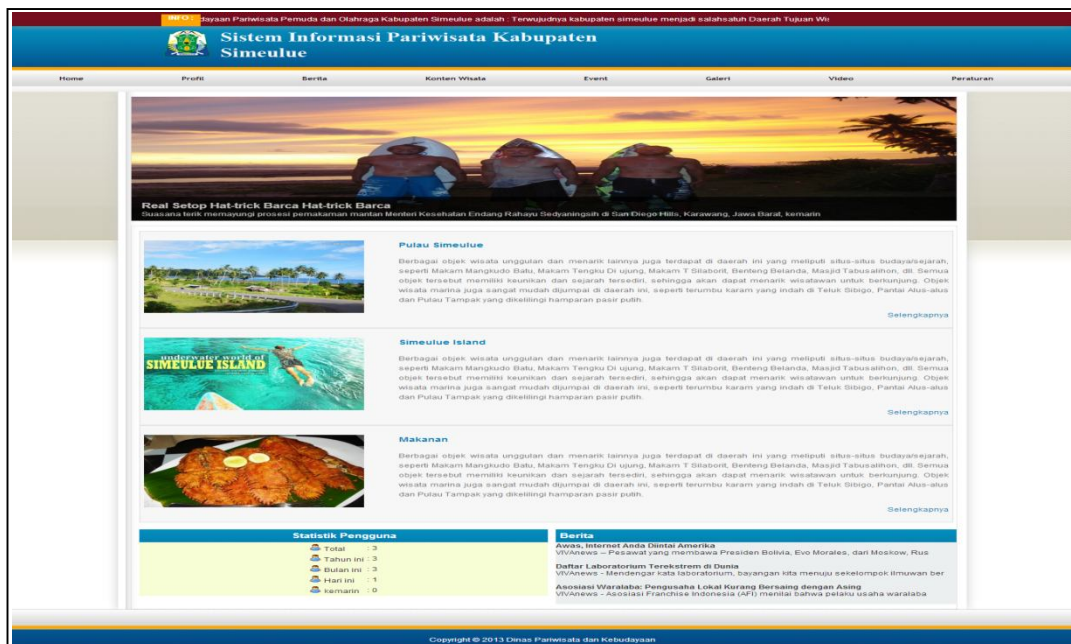
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Lihat *Running Teks*

4.2.3 Implementasi Rancangan View Pengunjung

Implementasi rancangan sistem untuk *user* pengunjung adalah sebagai berikut :

4.2.3.1 Halaman Index Pengunjung

Halaman index pengunjung merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika pengunjung membuka sistem informasi pariwisata ini. Berikut tampilan halaman index pengunjung.

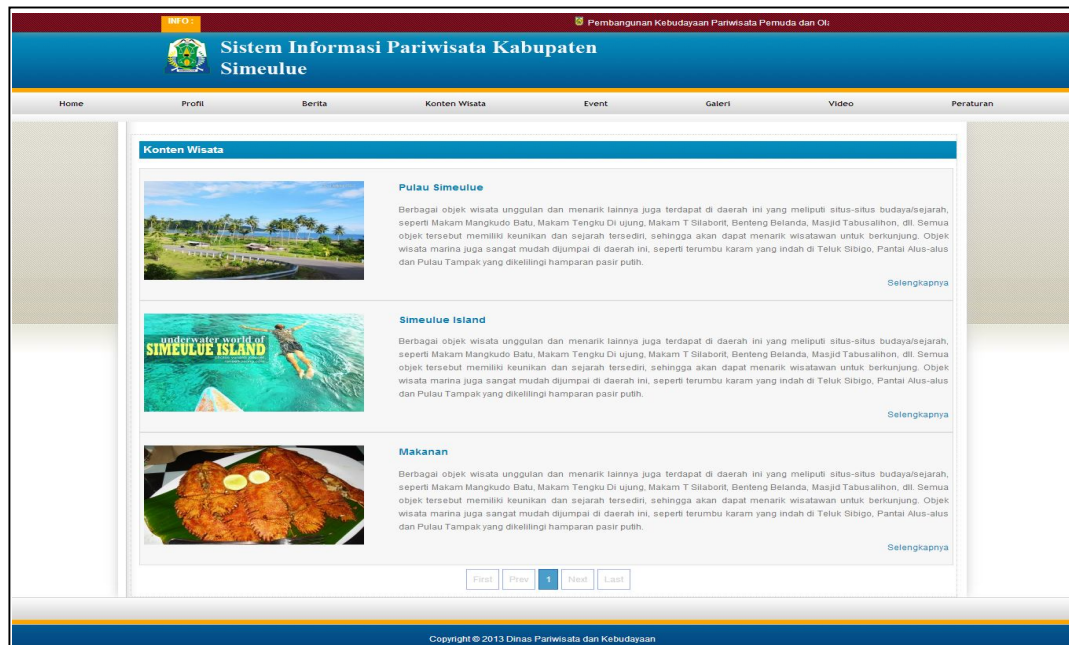


Gambar 4.15 Tampilan Halaman Index Pengunjung

4.2.3.2 Halaman Konten Wisata pada Pengunjung

Halaman konten wisata ini terdapat di halaman pengunjung dengan menu di konten wisata. Konten wisata terbagi menjadi kategori yang akan menampilkan konten sesuai dengan kategori yang dipilih. *User* pengunjung dapat

membaca isi konten wisata dengan memilih menu selengkapnya. Tampilan konten wisata pada halaman pengunjung dapat dilihat pada halaman selanjutnya.

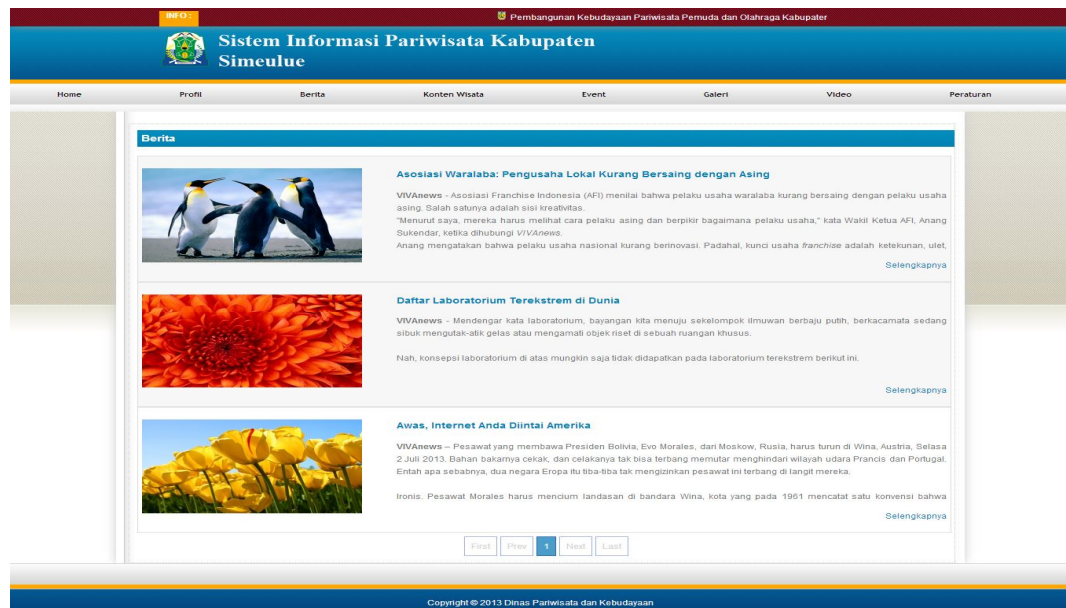


Gambar 4.16 Tampilan Halaman Konten Wisata Pada Pengunjung

4.2.3.3 Halaman Berita pada Pengunjung

Halaman berita ini terdapat di halaman pengunjung dengan menu di berita. Berikut tampilan halaman berita untuk *user* pengunjung:



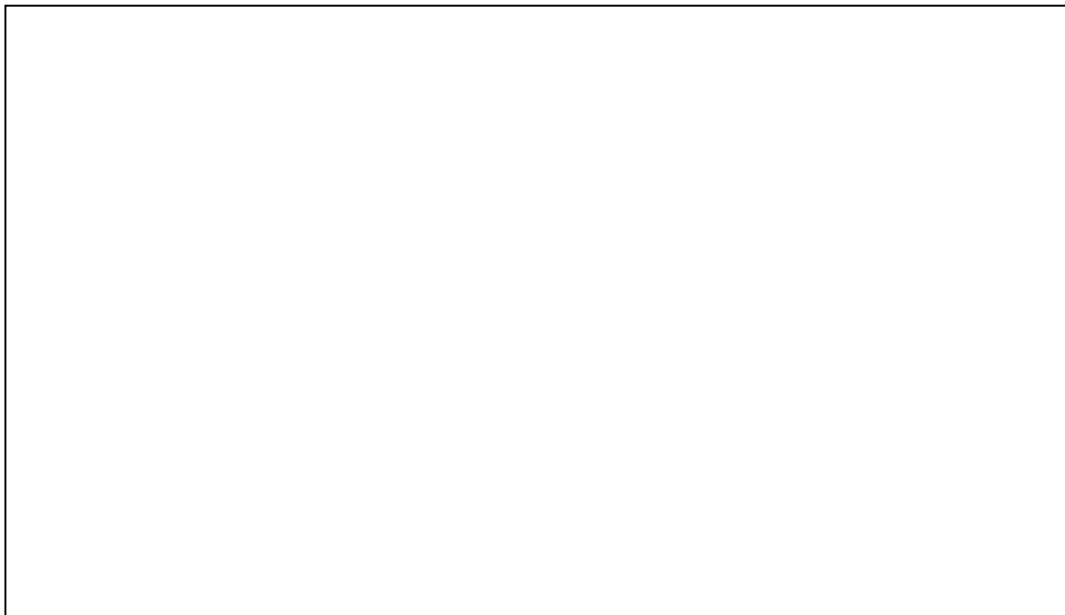


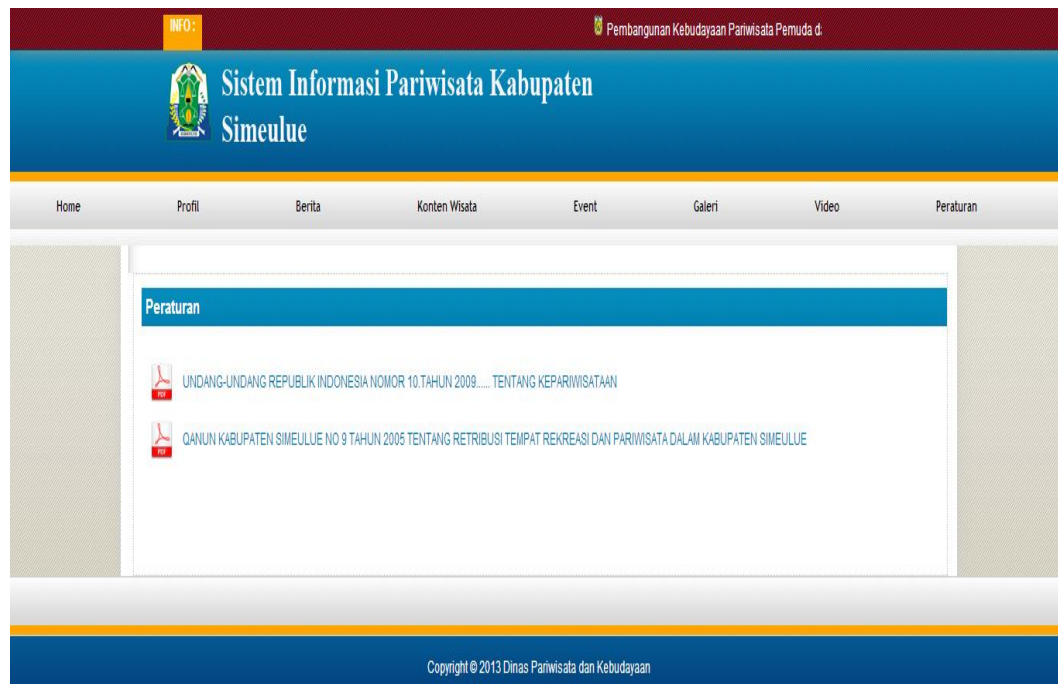
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Berita Pada Pengunjung
User pengunjung dapat membaca isi berita dengan memilih menu

selengkapnya yang akan menampilkan berita lengkap yang disertai dengan tanggal *posting* dan jumlah berita tersebut dilihat.

4.2.3.4 Halaman Peraturan pada Pengunjung

Halaman peraturan ini terdapat di halaman pengunjung dengan menu di peraturan. *User* pengunjung dapat melihat peraturan terkait dengan pariwisata dalam bentuk file .pdf. Berikut tampilan halaman peraturan pada *user* pengunjung:

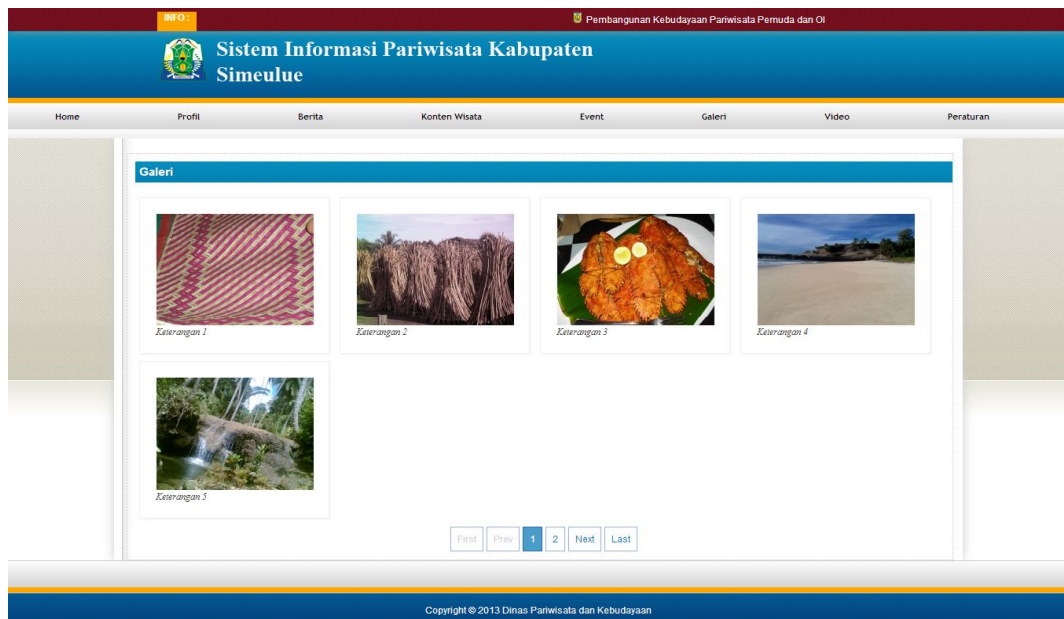




Gambar 4.18 Tampilan Halaman Peraturan Pada Pengunjung

4.2.3.5 Halaman Galeri Foto pada Pengunjung

Halaman galeri foto ini terdapat di halaman pengunjung dengan menu di galeri. *User* pengunjung melihat foto-foto yang *dipublish* oleh administrator yang berkenaan dengan pariwisata sehingga pengunjung dapat melihat visualisasinya walaupun hanya melalui sebuah foto. Berikut tampilan halaman galeri foto :



Gambar 4.19 Tampilan Halaman Galeri Photo Pada Pengunjung

4.2.3.6 Halaman *Event* pada Pengunjung

Halaman *event* ini terdapat di halaman pengunjung dengan menu di *event*.

Berikut tampilan halaman *event* yang ditampilkan di pengunjung:

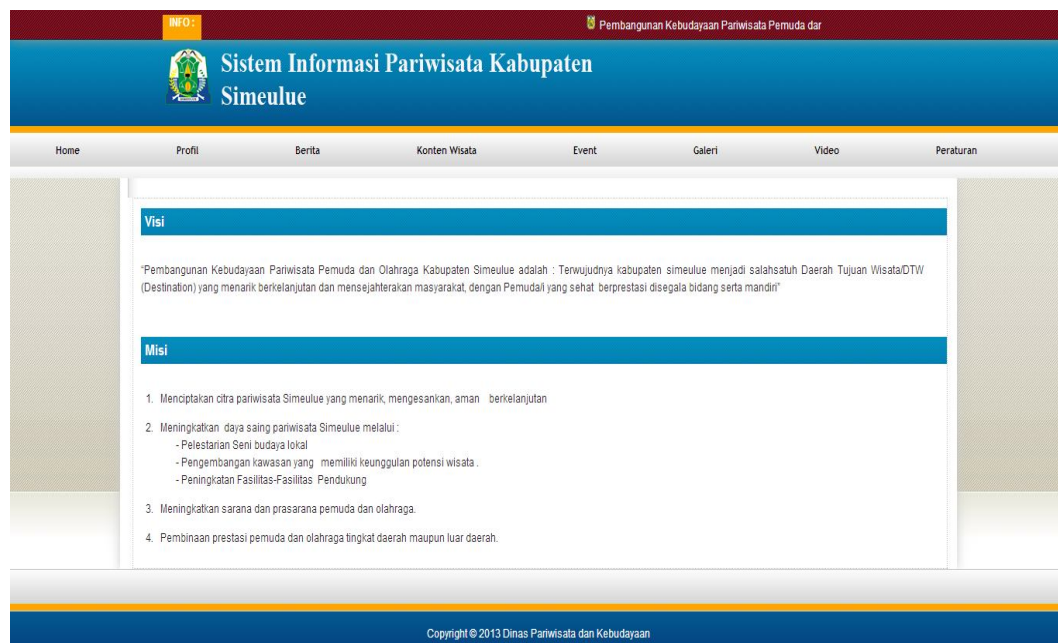


Gambar 4.20 Tampilan Halaman *Event* Pada Pengunjung

User pengunjung dapat melihat *event-event* pada dinas pariwisata dan kebudayaan yang terdapat pada sistem ini sehingga memudahkan *user* pengunjung untuk mengetahui *event* yang berlangsung.

4.2.3.7 Halaman Visi Misi pada Pengunjung

Halaman visi misi ini terdapat di halaman pengunjung dengan menu profil yang berisikan visi misi dinas pariwisata simeulue. Berikut tampilan visi misi yang terdapat di halaman pengunjung:



Gambar 4.21 Tampilan Halaman Visi Misi

4.2.3.8 Halaman Video pada Pengunjung

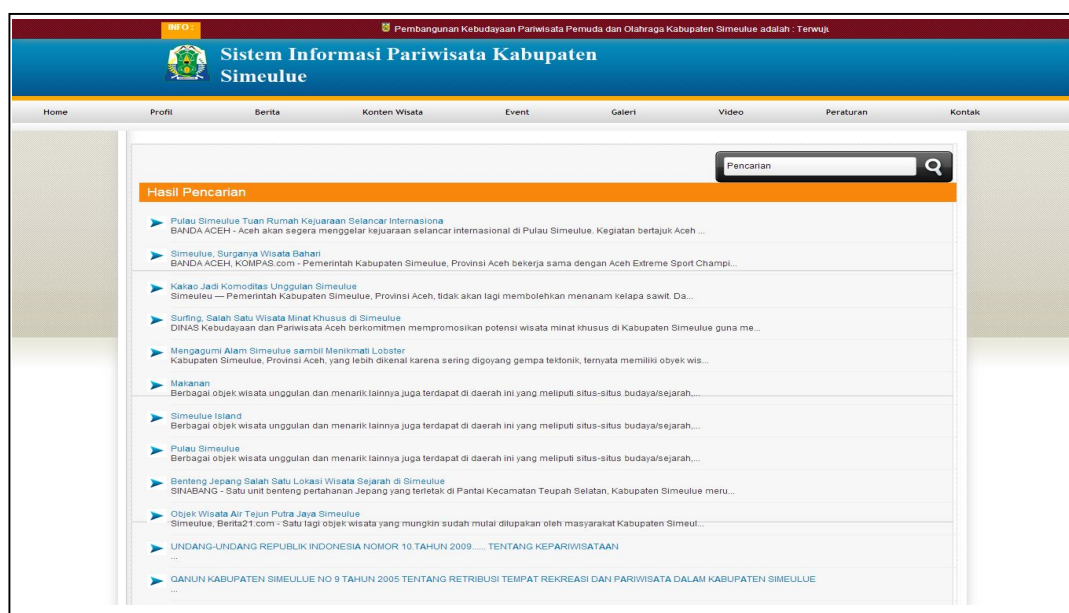
Halaman video ini terdapat di halaman pengunjung dengan menu di video. *User* pengunjung dapat memutar video dengan menggunakan plugin *Flowplayer*. Tampilan halaman video pada *user* pengunjung dapat dilihat pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 Tampilan Halaman Video Pada Pengunjung

4.2.3.9 Halaman *Searching* pada Pengunjung

Halaman *searching* berfungsi untuk melakukan pencarian terhadap konten wisata, berita dan peraturan yang berada pada halaman index pengunjung. Berikut tampilan gambar *searching* yang ada pada halaman pengunjung.



Gambar 4.23 Tampilan Halaman Searching Pada Pengunjung

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang dapat menghasilkan pendapatan yang luar biasa bagi suatu daerah terutama apabila dikelola dengan baik. Tetapi pengelolaan yang baik tidak akan berjalan sesuai dengan tujuan awal tanpa adanya berbagai dukungan yang melatar belakangi pengelolaan tersebut.

Salah satu sarana pendukung yang dimaksud adalah dengan adanya sebuah system informasi pariwisata yang diharapkan bisa memenuhi kebutuhan pengguna akan informasi pariwisata suatu daerah tujuan wisata, selain itu juga dapat digunakan sebagai media promosi daerah tersebut dalam mempromosikan pariwisatanya. Dari hasil pembahasan yang telah dijelaskan maka penulis mengambil kesimpulan diantaranya :

1. Website ini dapat membantu mempromosikan Pariwisata Kabupaten Simeulue kepada seluruh masyarakat di Tanah air Indonesia bahkan masyarakat internasional.
2. Website ini memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mencari informasi mengenai pariwisata dan kebudayaan setempat.
3. Website ini memberikan kemudahan dalam menginformasikan *event-event* yang ada di Dinas Pariwisata Kabupaten Simelue.

5.2 Saran

Dengan memperhatikan dari kesimpulan di atas penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pembangunan website ini masih bisa dibuat semenarik mungkin dan dikembangkan lebih lanjut terutama dalam tampilan sistemnya.
2. Dari segi yang disajikan mungkin belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu, ada baiknya dengan menambah beberapa informasi yang lebih lengkap.
3. Agar website ini kelihatan cantik, disarankan untuk menambah sekaligus diperbanyak animasi, dengan tujuan agar pengunjung dalam mengakses website ini tidak cepat bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Halim, F. N.2011.*Sistem Informasi pariwisata Kabupaten Karanganyar Berbasis Sistem Informasi Geografi*. Naskah Publikasi pada AMIKOM, Yogyakarta
- Jogiyanto.HM (1999), *Pengenalan Komputer : Pendekatan Terstruktur*. Penerbit Andi Offset, Edisi Kedua, Cetakan Ketiga, Yogyakarta.
- Jogiyanto.HM.2008. *Sistem Teknologi Informasi*.Yogyakarta :Andi
- Kadir, Abdul. (2001). *Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta:Andi.
- Kristanto, Harianto.2004.*Konsep dan Perancangan DATABASE*.Yogyakarta:Andi.
- Nugroho, Bunafit.2005.*Database Relasional dengan MySQL*.Yogyakarta : Andi.
- Purnama, Pupung Budi.2005.*Kiat Praktis Menjadi Desainer Web Profesional*. Jakarta : PT: Elex Media Komputindo.
- Ramakrishnan, Raghu, dkk.2003.*Sistem Manajemen Database (Edisi Ketiga)*.Yogyakarta: Andi.
- Sano, A.V.2005. *24 Jam Menguasai HTML,JSP dan MySQL*.Yogyakarta:Andi.
- Timpenerbit andi dan macoms.2010. *Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS5 dengan pemograman PHP & MySQL*.Yogyakarta :Andi.