

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA SINGKIL BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat  
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Universitas U'budiyah Indonesia**



Oleh  
Nama : GUSTINA  
NIM : 131020220050

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA  
BANDA ACEH  
2014**

## **ABSTRAK**

Singkil salah satu kabupaten daerah di Provinsi Aceh yang memiliki banyak tempat-tempat wisata, dimana tempat-tempat wisata tersebut banyak yang belum diketahui oleh masyarakat wisatawan. Seiring kemajuan teknologi yang semakin cepat dan canggih telah membawa dampak yang sangat besar dalam kehidupan ini. Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penulisan ini, penulis berminat mengambil judul “Sistem Informasi Pariwisata Singkil Berbasis Web”. Dalam penulisan skripsi ini yang menjadi permasalahan yaitu bagaimana merancang sistem informasi pariwisata Singkil berbasis web yang dinamis. Tujuan penelitian ini untuk mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi wisata yang ada di Singkil.

Kata Kunci : Sistem informasi, pariwisata, berbasis web.

## **ABSTRACT**

Singkil was one of regency in Aceh provinsi had many touring area which did not know by many tourist society , in a row of technology development was more and more fast and sophisticated. Based on that explanation, writer was interest to take title “Information System of Singkil tourist in was Web Basis”. The problem of this thesis writing was designed dynamic information system of Singkil tourist was web basis. The purpose of this research was tourist easy to get tour information in Singkil.

keywords: System Information, Tourism, Web-Based

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Pengertian Sistem Informasi .....	4
2.2 Elemen Sistem Informasi.....	4
2.3 Karakteristik Sistem .....	6
2.4 Pengertian Pariwisata.....	9
2.5 Web.....	9
2.6 Xampp .....	9
2.7 Mysql.....	10
2.9 PHP ( <i>Personal Home Page</i> ) .....	10
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Tempat dan Objek Penelitian .....	11
3.2 Metode Penelitian .....	11
3.3 Perencanaan Sistem .....	12
3.3.1 Identifikasi Masalah .....	12
3.3.2 Tujuan Perancangan Sistem .....	13
3.4 Analisa Sistem.....	13
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data .....	13
3.5 Perancangan Sistem.....	14
3.5.1 Perancangan Flowchart Admin.....	14
3.5.2 Perancangan Flowchart Pengunjung.....	15
3.5.3 Perancangan Diagram Konteks .....	16
3.5.4 Perancangan <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	16

3.5.5 Perancangan <i>Entity Relation Diagram</i> (ERD) .....	17
3.5.6 Rancangan <i>Interface</i> .....	17
3.5.7 Rancangan <i>Database</i> .....	19
3.5.6 Perancangan Diagram Konteks .....	16

#### **BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Tampilan Form Halaman Home .....	25
4.2 Tampilan Form Profil Lembaga .....	26
4.3 Tampilan Form Berita dan Wisata.....	27
4.4 Tampilan Form Lokasi Wisata .....	28
4.5 Tampilan Form Agenda .....	29
4.6 Tampilan Form Hubungi Kami .....	30
4.7 Tampilan Form Pengguna .....	31
4.8 Tampilan Form Login .....	32
4.9 Tampilan Form Menu Utama .....	32
4.10 Tampilan Form Tambah User Baru .....	33
4.11 Tampilan Form Input Jenis Modul .....	33
4.12 Tampilan Form Profil Lembaga .....	34
4.13 Tampilan Form Berita dan Wisata.....	34
4.14 Tampilan Form Lokasi Wisata .....	35
4.15 Tambah Agenda.....	35
4.16 Tampilan Form Tambah Banner.....	36
4.17 Hubungi Kami .....	36
4.18 Tampilan Form Tambah Pengumuman.....	37

#### **BAB V. PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	38
5.2 Saran .....	38

#### **DAFTAR PUSTAKA.....**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.	Metode Penelitian Waterfal.....	12
Gambar 3.2.	Flowchart Admin .....	15
Gambar 3.3.	Flowchart Pengunjung .....	15
Gambar 3.4.	Diagram Konteks .....	16
Gambar 3.5.	Data Flow Diagram.....	16
Gambar 3.6.	<i>Entity Relation Diagram</i> .....	17
Gambar 3.7.	Halaman Login .....	17
Gambar 3.8.	Halaman Input Berita.....	18
Gambar 3.9.	Halaman Manejer User .....	18
Gambar 3.10.	Relasi Tabel .....	23
Gambar 4.1.	Tampilan Form Halaman Home .....	25
Gambar 4.3.	Tampilan Form Profil Lembaga .....	26
Gambar 4.4.	Tampilan Form Berita dan Wisata.....	27
Gambar 4.5.	Tampilan Form Lokasi Wisata .....	28
Gambar 4.6.	Tampilan Form Agenda .....	29
Gambar 4.7.	Tampilan Form Hubungi Kami .....	30
Gambar 4.8.	Tampilan Form Pengumuman .....	31
Gambar 4.9.	Tampilan Form Login .....	32
Gambar 4.10.	Tampilan Form Menu Utama .....	32
Gambar 4.11.	Tampilan Tambah User Baru .....	33
Gambar 4.12.	Tampilan Form Input Jenis Modul .....	33
Gambar 4.13.	Tampilan Form Profil Lembaga .....	34
Gambar 4.14.	Tampilan Form Berita dan Wisata.....	34
Gambar 4.15.	Tampilan Form Lokasi Wisata .....	35
Gambar 4.16.	Tampilan Form Tambah Agenda.....	35
Gambar 4.17.	Tampilan Form Tambah banner .....	36
Gambar 4.18.	Tampilan Form Hubungi Kami .....	36
Gambar 4.19.	Tampilan Form Tambah Pengumuman.....	37

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	11
Tabel 3.2	Agenda .....	19
Tabel 3.3.	Banner.....	19
Tabel 3.4.	Berita.....	20
Tabel 3.5.	Hubungi.....	20
Tabel 3.6	Kategori.....	21
Tabel 3.7.	Modul.....	21
Tabel 3.8.	Pengumuman.....	22
Tabel 3.9.	User.....	22
Tabel 3.10.	Wisata .....	23

## KATA PENGANTAR

Assalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan Syukur kehadiran Allah *subhanallahuta'ala* karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis telah dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1 Sistem Informasi pada Universitas U'Budiyah Indonesia. Selanjutnya selawat dan salam kita hantarkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad *Sallallahu'alaihiwassalam* yang telah membawa umatnya dari alam tidak berilmu pengetahuan kealam yang penuh pengetahuan. Karya Tulis Ilmiah ini berjudul "**Sistem Informasi Pariwisata Singkil Berbasis Web**".

Dalam proses penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya :

1. Kepada yang tercinta dan tersayang Ayahanda Abdullatif, Ibunda Nurbaini, serta keluarga tercinta, yang senantiasa mendukung kuliahku, memberikan doa dan nasihat, semangat, cinta dan kasih sayang serta kerja keras yang tak ternilai harganya. Terima kasih atas doanya yang tiada henti.
2. Kepada Dekan Fakultas Ilmu komputer Jurnalis. J.Hius, ST., MBA.
3. Kepada Bapak Muttaaqqin, S. T., M.Cs ketua program studi Sistem Informasi.
4. Kepada Bapak Zulfan, M.Sc sebagai pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

5. Kepada Dosen-dosen Universitas U'budiyah Indonesia yang telah mengajarkan kepada penulis berbagai macam ilmu yang dapat penulis terapkan dalam penulisan penelitian ilmiah ini.
6. Kepada Staf/Karyawan Universitas U'budiyah Indonesia yang telah memberikan data serta informasi kepada penulis dalam rangka penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.
7. Kepada Bapak Zuhar Musliana, S. ST sebagai penguji I dan Bapak Muttaqin S.T.,M.Cs sebagai penguji II yang dengan tulus memberikan masukan yang sangat berguna dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
8. Kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dorongan dan semangat dan kepada rekan-rekan sesama mahasiswa dan mahasiswi Universitas U'Budiyah Indonesia yang telah memberikan masukan dan kemudahan dalam membantu penyelesaian Karya Tulis Ilmiah ini.

Meskipun ada bantuan dari berbagai pihak, namun penulis menyadari dalam penulisan ini mungkin masih jauh dari kesempurnaan, maka dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari segala pihak demi penelitian ilmiah ini lebih baik lagi. Akhirnya penulis berharap segala amal baik yang telah dilakukan mendapat keridhaan Allah SWT, dan dapat memberikan manfaat bagi kita semua. *Amin ya rabbal'alamin...*

Banda Aceh, Juli 2014

GUSTINA

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Perkembangan sistem informasi dewasa ini semakin berkembang pesat, hal ini didukung oleh perkembangan teknologi yang ada diseluruh dunia, dengan demikian memudahkan para pengguna sistem informasi tersebut untuk lebih meningkatkan kegunaan dari sistem informasi yang mereka miliki. Sistem informasi adalah gabungan yang terorganisasi oleh manusia, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komunikasi dan sumber data, mengubah dan menyebarkan informasi dalam organisasi.

Singkil salah satu kabupaten daerah di Provinsi Aceh yang memiliki banyak tempat wisata, dimana tempat-tempat wisata tersebut masih banyak yang belum di ketahu oleh masyarakat wisatawan. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan canggih telah membawa dampak yang sangat besar dalam kehidupan saat ini. Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu sulit mendapatkan informasi *detail* tentang wisata yang ada di Singkil, tempat wisata yang ada di Singkil belum keseluruhan diketahui oleh masyarakat. Sistem informasi pariwisata ini diharapkan untuk mempermudah para wisatawan dalam mendapatkan informasi wisata yang ada di Singkil, sehingga para pengunjung tidak sulit mendapatkan informasi yang tepat dan akurat tentang wisata. Dengan

pokok permasalahan yang ada penulis mengangkat judul karya ilmiah yaitu ”*Sistem Informasi Pariwisata Singkil Berbasis Web*”.

## **1.2 Rumus Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dapat dirumuskan yaitu bagaimana merancang sistem informasi pariwisata Singkil berbasis web yang dinamis.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yaitu:

1. Mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi.
2. Membantu mempromosikan keindahan wisata yang ada di Singkil.

## **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan maka batasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang keberadaan tempat wisata dan informasi wisata yang ada di Singkil.
2. Data yang digunakan adalah data tempat wisata yang ada di Singkil.
3. Pembahasan penelitian ini lebih menekankan kepada informasi dari tempat wisata.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Tersedianya sistem informasi parawisata Singkil berbasis web.
2. Mempermudah para wisatawan untuk mendapatkan informasi wisata yang ada di Singkil, sehingga para pengunjung tidak sulit mendapatkan informasi yang tepat dan akurat tentang wisata.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Sistem Informasi**

Secara umum sistem informasi adalah suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi sipenerimanya. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi guna pengambilan keputusan pada perancangan, pengorganisasian, pengendalian kegiatan operasi subsistem suatu perusahaan.

Menurut O'Brien (2006 : 3), sistem informasi merupakan kombinasi teratur apapun dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi, sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Menurut Jugiyanto (1999 : 4), sistem informasi adalah satu kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu di dalam organisasi atau instansi untuk mengatur kelancaran proses suatu kegiatan sehingga menghasilkan informasi yang tepat.

#### **2.2 Elemen sistem informasi**

Menurut Jogiyanto (2005 : 4), sistem informasi terdiri dari elemen-elemen yang terdiri dari orang, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan komputer dan komunikasi data. Semua elemen ini merupakan komponen fisik.

1. Orang

Orang atau personil yang di maksudkan yaitu operator komputer, analisis sistem, programmer, personil, data entry, dan manejer sistem informasi.

2. Prosedur merupakan elemen fisik. Hal ini di sebabkan karena prosedur disediakan dalam bentuk fisik seperti buku panduan dan instruksi. Ada 3 jenis prosedur yang di butuhkan, yaitu instruksi untuk pemakai, instruksi untuk penyiapan masukan, instruksi pengoperasian untuk karyawan pusat komputer.

3. Perangkat keras

Perangkat keras bagi suatu sistem informasi terdiri atas komputer (pusat pengolah, unit masukan/keluaran), peralatan penyiapan data, dan terminal masukan/keluaran.

4. Perangkat lunak

Perangkat lunak dapat dibagi dalam 3 jenis utama :

- a. Sistem perangkat lunak umum, seperti sistem pengoperasian dan sistem manajemen data yang memungkinkan pengoperasian sistem komputer.
- b. Aplikasi perangkat lunak umum, seperti model analisis dan keputusan.
- c. Aplikasi perangkat lunak yang terdiri atas program yang secara spesifik dibuat untuk setiap aplikasi.

5. Basis data

File yang berisi program dan data dibuktikan dengan adanya media penyimpanan secara fisik seperti diskette, hard disk, magnetic tape, dan sebagainya. File juga meliputi keluaran tercetak dan catatan lain diatas kertas, mikro film, dan lain sebagainya.

6. Jaringan komputer

Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, printer dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabel-kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data.

7. Komunikasi data

Komunikasi data adalah merupakan bagian dari telekomunikasi yang secara khusus berkenaan dengan transmisi atau pemindahan data dan informasi diantara komputer-komputer dan piranti-piranti yang lain dalam bentuk digital yang di kirimkan melalui media komunikasi data. Data berarti informasi yang di sajikan oleh isyarat digital. Komunikasi data merupakan bagian vital dari suatu sistem informasi karena sistem ini menyediakan infrastruktur yang memungkinkan komputer-komputer dapat berkomunikasi satu sama lain.

### **2.3 Karakteristik sistem**

Menurut Ladjamudin (2005 : 3), istilah sistem bukanlah hal yang asing bagi kebanyakan orang. Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur

yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan untuk menyelesaikan sasaran tertentu.

Menurut Ladjamudin (2005 : 3), karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu yaitu mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengelolah dan sasaran atau tujuan.

a. Komponen sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi artinya saling bekerjasama membuat suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem.

b. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem di pandang sebagai suatu kesatuan dan menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah hal apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga merugikan. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dikendalikan, jika tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan media yang menghubungkan antara satu sub sistem dengan sub sistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber data mengalir dari satu sub sistem ke sub sistem lainnya.

e. Masukan Sistem

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan *signal mainterance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat berjalan. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran dari sistem.

f. Keluaran Sistem

Keluaran sistem adalah energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat merupakan masukan untuk sub sistem yang lain.

g. Pengolahan Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi masukan.

h. Sasaran Sistem

Suatu sistem mempunyai tujuan dari sasaran. Kalau sistem tidak mempunyai sasaran maka sistem tidak akan ada. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran dan tujuan. Sasaran sangat berpengaruh pada masukan dan keluaran yang dihasilkan.

## **2.4 Pengertian Pariwisata**

Menurut etimologi, dalam bahasa ibrani berarti belajar, dalam bahasa latin berarti alat untuk membuat lingkaran, dan dalam bahasa prancis kuno di sebut perjalanan mengelilingi sirkuit. Bila di tinjau dari sudut perusahaan perjalanan, wisata di artikan sebagai sebuah *bentuk perjalanan yang di rencanakan dan disusun oleh perusahaan perjalanan dengan waktu seefektif mungkin dengan menggunakan fasilitas-fasilitas pendukung wisata lain, guna membuat peserta pariwisata merasa senang dan puas.*

## **2.5 WEB**

Menurut Jovan (2007: 1) *website* adalah media penyimpanan informasi di internet atau kumpulan dari halaman-halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di internet.

## **2.6 XAMPP**

Menurut Nugroho, (2008 : 2) XAMPP adalah suatu bundel *web server* yang populer digunakan untuk coba-coba di *Windows* karena kemudahan instalasinya. Bundel program *open source* tersebut berisi antara lain server web Apache, interpreter PHP, dan basis data MySQL. Setelah menginstall XAMPP kita bisa memulai pemrograman PHP di komputer sendiri maupun mencoba menginstall aplikasi-aplikasi web.

## 2.7 MySQL

Menurut Kadir (2008:2), MySQL (dibaca: mi-se-kyu-el) merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*database Management System*) yang bersifat *open source*. *Open source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* yang dipakai untuk membuat MySQL). Selain tentu saja bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi. Dan bisa diperoleh secara gratis dengan mendownload di internet. MySQL awalnya dibuat oleh perusahaan konsultan bernama TeX yang berlokasi di Swedia. Saat ini pengembangan MySQL berada dibawah naungan MySQL AB.

## 2.8 Pengertian PHP (personal home page)

Menurut Nugroho (2008 : 113) jika diartikan PHP memiliki beberapa pandangan dalam mengartikannya, akan tetapi kurang lebih PHP dapat kita ambil sarti sebagai PHP : *Hypertext Preeprocesor*. Ini merupakan bahasa yang hanya dapat berjalan pada server dan hasilnya dapat di tampilkan pada *client*.

PHP adalah produk open source yang dapat digunakan secara gratis tanpa harus membayar untuk menggunakannya. *Interpreter* PHP dalam mengeksekusi kode PHP pada sisi server (*server side*), sedangkan tanpa adanya *Interpreter* PHP, maka semua skrip dan aplikasi PHP yang dibuat tidak dapat dijalankan. Proses eksekusi kode PHP yang dilakukan oleh apache webServer dan *Interpreter*.

## BAB III

### METODELOGI PENELITIAN

#### 3.1 Tempat dan Objek Penelitian

Tempat melakukan penelitian adalah di Singkil berlangsung dari bulan Maret 2014 s.d Juni 2014. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah data-data wisata yang ada di Singkil dengan tujuan mendapatkan informasi wisata yang dicapai. Selengkapnya uraian kegiatan penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1.

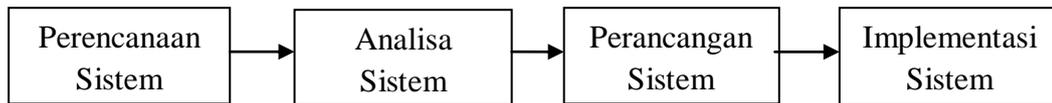
Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan dan Tahun						
		Januari 2014	Februari 2014	Maret 2014	April 2014	Mei 2014	Juni 2014	Juli 2014
1	Pengajuan Judul							
2	Studi Kepustakaan							
3	Penulisan Proposal							
4	Pengumpulan Data							
5	Penelitian							
6	Pengolahan Data							
7	pembuatan Laporan							
8	Ujian Sidang							

#### 3.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan konsep SDLC (*system development life cycle*) penjelasan *waterfall*. Berikut ini adalah gambaran metode

penelitian *waterfall* yang dilakukan penulis dalam sistem informasi parawisata Singkil yang terlihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Metode Penelitian Waterfal

### **3.3. Perencanaan Sistem**

Pada tahapan ini dilakukan adalah perumusan masalah serta penentuan tujuan pembuatan sistem informasi parawisata singkil berbasis web. Adapun tahap-tahap pada perencanaan sistem yaitu: identifikasi dan menentukan tujuan perancangan sistem.

#### **3.3.1 Identifikasi Masalah**

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap permasalahan yang muncul dengan cara melakukan studi kelayakan, mempersiapkan usulan dan menetapkan pengendalian. Inti permasalahan yang ditemukan dan diidentifikasi pada penelitian ini adalah para pengunjung wisata sulit mendapatkan informasi wisata yang akurat dan tepat sesuai dengan keinginan tempat wisata yang dituju.

### **3.3.2 Tujuan Perancangan Sistem**

Tujuan dari perancangan sistem informasi parawisata berbasis web di tinjau berdasarkan pada hasil evaluasi sistem yang sedang berjalan yaitu masih menggunakan metodologi informasi manual, sehingga perlu dirancang sistem yang berbasis komputerisasi atau berbentuk sebuah website dengan mengubah cara kerja sistem manual menjadi sistem yang terkomputerisasi. Setelah memahami sistem yang sedang berjalan dan kriteria-kriteria sistem yang akan dibangun, maka tahap selanjutnya adalah membuat sistem informasi berbasis web sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada selama ini mengenai informasi tempat wisata yang masih susah untuk diketahui secara terperinci, tepat dan akurat.

### **3.4 Analisa Sistem**

Analisa sistem berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis yaitu, untuk menemukan kelemahan dan permasalahan dari sistem yang ada tentang sistem informasi parawisata Singkil.

#### **3.4.1 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data meliputi:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan suatu objek dengan sistematis fenomena yang diselidiki. Observasi dapat dilakukan sesaat

ataupun mungkin dapat diulang (Sukandaarumidi, 2004:69). Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah tempat wisata yang ada di Singkil.

b. Studi Pustaka

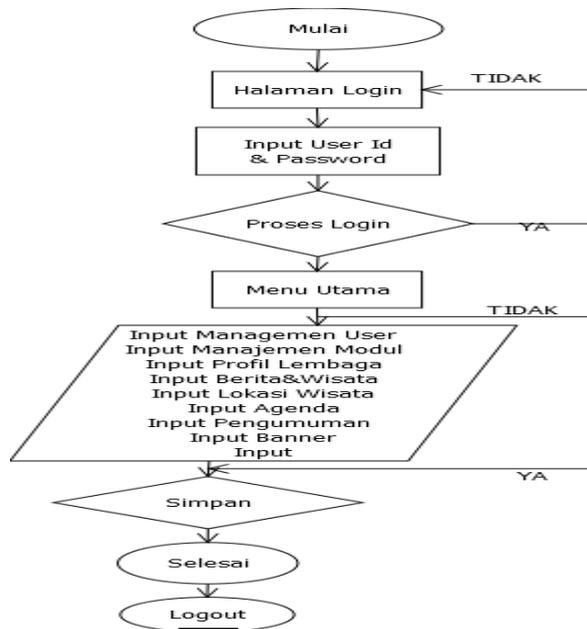
Tahap ini merupakan tahap pengumpulan pengetahuan dari sumber-sumber seperti buku, dokumen atau publikasi dari berbagai sumber dan perguruan tinggi. Sumber pengetahuan tersebut dijadikan sebagai landasan teori untuk mengembangkan sistem informasi parawisata Singkil.

### **3.5 Perancangan Sistem**

Tahap berikutnya adalah tahap perancangan yang bertujuan untuk membuat suatu perancangan kerangka dasar yang akan digunakan, sistem masukan yang dibutuhkan, keluaran yang diharapkan serta prosedur penggunaan sistem. Tahap yang akan dilakukan dalam perancangan sistem di antara lain perancangan diagram konteks dan *Data Flow Diagram* (DFD).

#### **3.5.1 Perancangan Flowchart Admin**

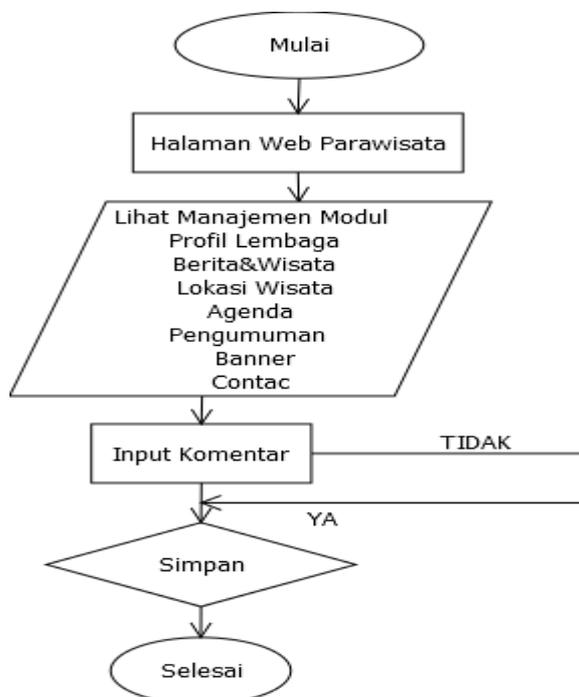
Adapun proses *flowchart* admin yang terlihat pada Gambar 5.1. Alur proses dimulai dengan login kemudian menampilkan menu utama, file data dan memproses data pegawai. Setelah tindakan selesai admin bisa langsung logout.



Gambar 5.1 *Flowchart* admin

### 3.5.2 Perancangan Flowchart Pengunjung

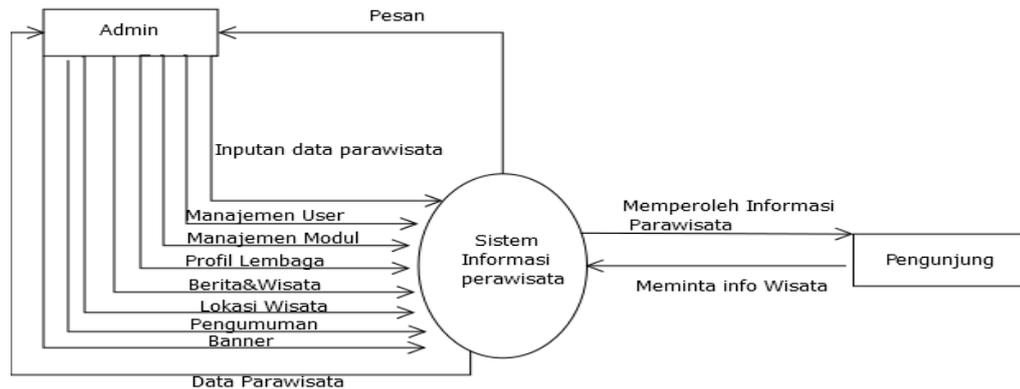
Adapun proses *flowchart* pengunjung dapat dilihat pada Gambar 5.2



Gambar 5.2 *Flowchart* pengunjung

### 3.5.3 Perancangan Diagram Konteks

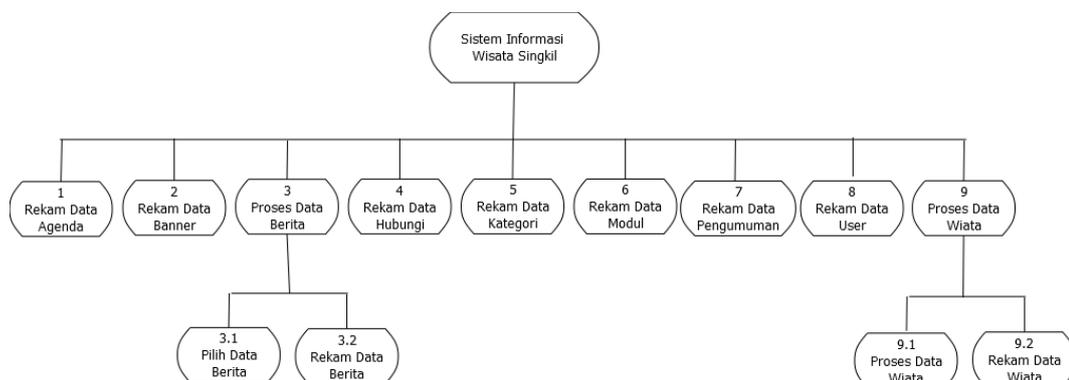
Diagram konteks menggambarkan suatu sistem informasi secara global termasuk aliran data masukan (input) ke proses kegiatan system dapat dilihat pada Gambar 5.3.



Gambar 5.3 Diagram Konteks

### 3.5.4 Perancangan Data Flow Diagram (DFD)

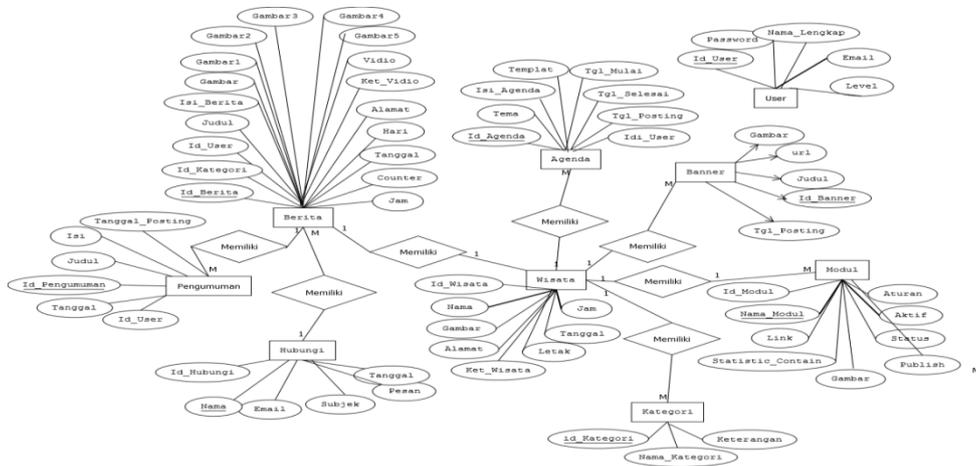
Rancangan DFD pada sistem informasi pariwisata Kabupaten Simeulue ini terbagi menjadi beberapa level yaitu level 0, level 1 dan level 2 dapat dilihat pada Gambar 5.4.



Gambar 5.4 Data Flow Diagram level 0

### 3.5.5 Perancangan Entity Relation Diagram (ERD)

Adapun ERD pada sistem ini dapat dilihat pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5 Entity Relation Diagram

### 3.5.6 Rancangan Interface

Tahap terakhir dalam perancangan sistem ini adalah tahap perancangan antarmuka sistem atau perancangan *Graphical User Interface* (GUI). Berikut ini adalah contoh *interface* yang akan digunakan.

#### 1. Halaman Login

Halaman login adalah tampilan awal untuk admin melakukan login.

### Form Login Administrator

Username :

Password :

Gambar 6.1 Halaman Login

## 2. Halaman Input Berita

Halaman input berita adalah halaman yang harus diisi oleh admin untuk menampilkan berita kepada pengguna system dilihat pada Gambar 6.2

### Tambah Berita

Judul	:	<input type="text"/>
Kategori	:	- Pilih Kategori - <input type="button" value="v"/>
Isi Berita	:	<div style="border: 1px solid #ccc; height: 100px;"></div>
Gambar	:	<input type="button" value="Telusuri..."/> Tidak ada berkas dipilih.
Gambar 2	:	<input type="button" value="Telusuri..."/> Tidak ada berkas dipilih.
Gambar 3	:	<input type="button" value="Telusuri..."/> Tidak ada berkas dipilih.
Gambar 4	:	<input type="button" value="Telusuri..."/> Tidak ada berkas dipilih.
Gambar 5	:	<input type="button" value="Telusuri..."/> Tidak ada berkas dipilih.
Gambar 6	:	<input type="button" value="Telusuri..."/> Tidak ada berkas dipilih.
Video Youtube	:	<div style="border: 1px solid #ccc; height: 40px;"></div>
Info Video	:	<input type="text"/>
Alamat Wisata	:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>		

Gambar 6.2 Halaman Input Berita

## 3. Halaman Manajemen User

Halaman ini adalah halaman pengaturan user pengguna sistem yang dilakukan oleh admin untuk inputan dan manajemen user sendiri dilihat pada Gambar 6.3.

### User

NO	USERNAME	NAMA LENGKAP	EMAIL	AKSI
1	admin	Administrator	<a href="mailto:admin@lokamedia.com">admin@lokamedia.com</a>	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>

Gambar 6.3 Halaman Manajemen User

### 3.5.7 Rancangan Database

Rancangan *database* dapat dilihat pada Tabel 5.1.

#### 1. Tabel Agenda

Tabel agenda merupakan tabel yang berisikan semua agenda pada sistem informasi pawarisata. Adapun item apa saja yang terdapat dalam tabel agenda dapat dilihat pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1 Agenda

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan	Key
1	Id_Agenda	Int	5	Isi Agenda	Pk
2	Tema	Varchar	100	Tema	
3	Isi_Agenda	Text		Isi Agenda	
4	Tempata	Varchar	100	Tempat	
5	Tgl_Mulai	Date		Tanggal Mulai	
6	Tgl_Selesai	Date		Tanggal Selesai	
7	Tgl_Posting	Date		Tanggal Posting	
8	Id_User	Varchar	50	Identitas User	

#### 2. Tabel Banner

Tabel Banner merupakan tabel yang berisikan semua data banner pada sistem informasi pawarisata. Adapun item apa saja yang terdapat dalam tabel berita dapat dilihat pada Tabel 5.2

Tabel 5.2 Banner

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan	Key
1	Id_Banner	Int	5	Identitas Banner	PK
2	Judul	Varchar	100	Judul	
3	Url	Varchar	100	UniformResource Locator	
4	Gambar	Varchar	100	Gambar	
5	Tgl_Posting	Date	10	Tanggal Posting	

### 3. Tabel Berita

Tabel Berita merupakan tabel yang berisikan semua data berita pada sistem informasi pawarisata. Adapun item apa saja yang terdapat dalam tabel berita dapat dilihat pada Tabel 5.3

Tabel 5.3 Berita

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan	Key
1	Id_Berita	Int	5	Identitas Berita	PK
2	Id_Kategori	Int	5	Identitas Katagori	
3	Id_User	Varchar	50	Identitas User	
4	Judul	Varchar	100	Judul	
5	Isil_Berita	Text	100	Isi Berita	
6	Gambar	Varchar	100	Gambar	
7	Gambar1	Varchar	200	Gambar 1	
8	Gambar2	Varchar	200	Gambar 2	
9	Gambar3	Varchar	200	Gambar 3	
10	Gambar4	Varchar	200	Gambar4	
11	Gambar5	Varchar	200	Gambar 5	
12	Vidio	Text	50	Vidio	
13	Ket_Vidio	Text	100	Keterangan Vidio	
14	Alamat	Text	50	Alamat	
15	Hari	Varchar	20	Hari	
16	Tanggal	Date	10	Tanggal	
17	Jam	Time	10	Jam	
18	Counter	Int	5	Counter	

### 4. Tabel Hubungi

Tabel Hubungi merupakan tabel yang berisikan semua data hubungi pada sistem informasi pawarisata. Adapun item apa saja yang terdapat dalam tabel berita dapat dilihat pada Tabel 5.4

Tabel 5.4 Hubungi

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan	Key
1	Id_Hubungi	Int	5	Identitas Hubungin	PK
2	Nama	Varchar	50	Nama	
3	Email	Varchar	100	Email	
4	Subjek	Varchar	100	Subjek	

5	Pesan	Text	100	Pesan	
6	Tanggal	Date	10	Tanggal	

## 5. Tabel Kategori

Tabel Katagori merupakan tabel yang berisikan semua data berita pada sistem informasi pawarisata. Adapun item apa saja yang terdapat dalam tabel katagori dapat dilihat pada Tabel 5.5

Tabel 5.5 Kategori

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan	
1	Id_Kategori	Int	5		
2	Nama_Kategori	Varchar	50		
3	Keterangan	Varchar	100		

## 6. Tabel Modul

Tabel Modul merupakan tabel yang berisikan semua data berita pada sistem informasi pawarisata. Adapun item apa saja yang terdapat dalam tabel modul dapat dilihat pada Tabel 5.6

Tabel 5.6 Modul

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan	Key
1	Id_Modul	Int	5	Identitas	PK
2	Nama_Modul	Varchar	50	Nama Modul	
3	Link	Varchar	100	Link	
4	Statistic_Contain	Text	100	Statistik Contain	
5	Gambar	Varchar	10	Gambar	
6	Puplish	Enum	100	Publikasi	
7	Status	Enum	100	Status	
8	Aktif	Enum	50	Aktif	
9	Aturan	Int	5	Aturan	

## 7. Tabel Pengumuman

Tabel Pengumuman merupakan tabel yang berisikan semua data berita pada sistem informasi pawarisata. Adapun item apa saja yang terdapat dalam tabel pengumuman dapat dilihat pada Tabel 5.7.

Tabel 5.7 Pengumuman

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan	Key
1	Id_Pengumuman	Int	5	Identitas Pengumuman	PK
2	Judul	Varchar	100	Judul	
3	Isi	Text	100	Isi	
4	Tanggal	Date	10	Tanggal	
5	Tanggal_Posting	Date	10	Tanggal Posting	
6	Id_User	Varchar	50	Identitas User	FK

## 8. Tabel User

Tabel User merupakan tabel yang berisikan semua data berita pada sistem informasi pawarisata. Adapun item apa saja yang terdapat dalam tabel user dapat dilihat pada Tabel 5.8

Tabel 5.8 User

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan	Key
1	Id_User	Varchar	50	Identitas User	PK
2	Password	Varchar	50	Password	
3	Nama_Lengkap	Varchar	100	Nama Lengkap	
4	Email	Varchar	100	Email	
5	Level	Varchar	50	Level	

## 9. Tabel Wisata

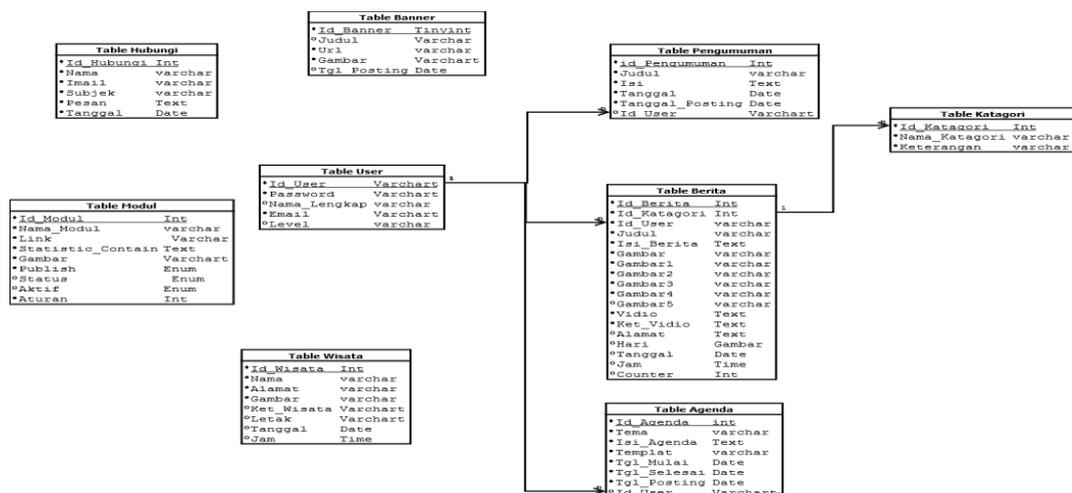
Tabel Wisata merupakan tabel yang berisikan semua data berita pada sistem informasi pariwisata. Adapun item apa saja yang terdapat dalam tabel wisata dapat dilihat pada Tabel 5.9

Tabel 5.9 Wisata

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan	Key
1	Id_Wisata	Int	5	Identitas Wisata	PK
2	Nama	Varchar	100	Nama	
3	Alamat	Varchar	100	Alamat	
4	Gambar	Varchar	100	Gambar	
5	Ket_wisata	Varchar	100	Keterangan Wisata	
6	Letak	Varchar	100	Letak	
7	Tanggal	Date	10	Tanggal	
8	Jam	Time	10	Waktu	

### 3.5.8 Relasi Tabel

Adapun relasi tabel dapat dilihat pada Gambar 3.9



Gambar 3.9 Relasi Tabel.

### **3.6 Implementasi Sistem**

Pada tahap implementasi sistem terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu sebagai berikut:

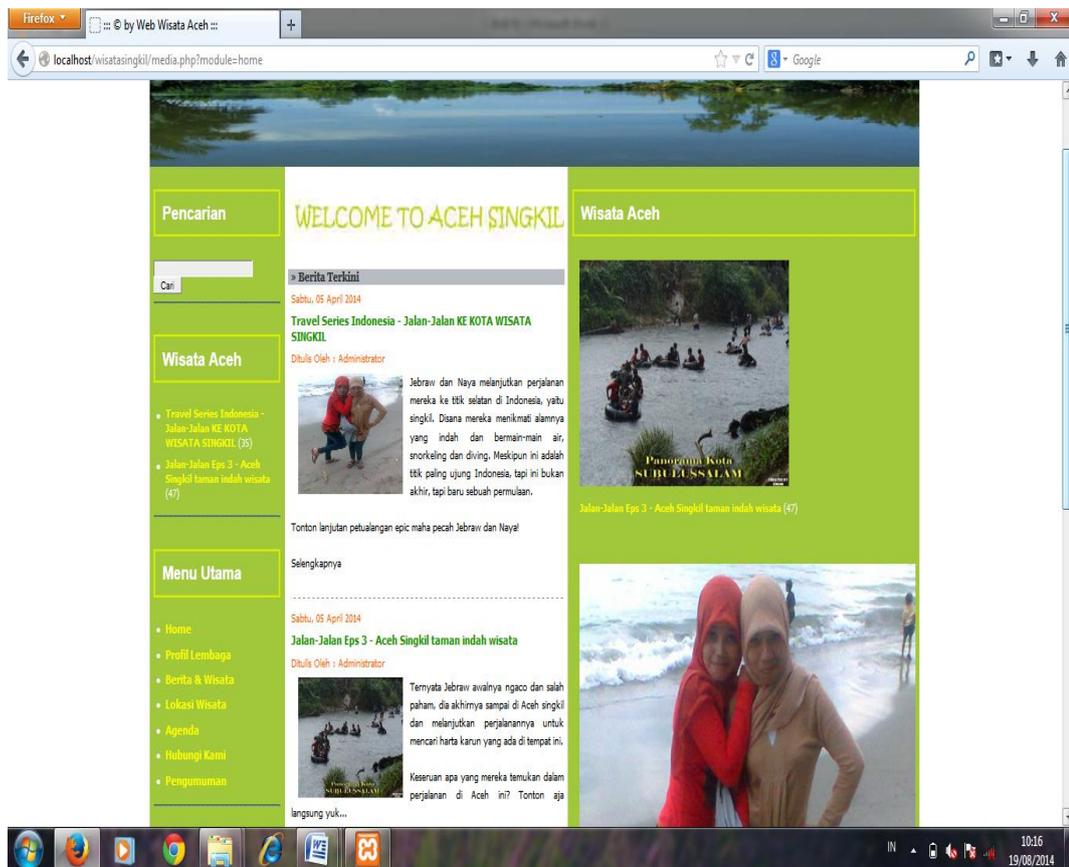
1. Testing, yaitu menguji hasil kode program yang telah dihasilkan dari tahapan desain fisik, program ini mampu menyelesaikan masalah yang selama ini ada yaitu tentang informasi geografis objek wisata Kota Banda Aceh dan sistem yang baru dirancang ini mudah dipahami oleh pengguna nya.
2. Instalasi, setelah program lulus uji coba, maka perangkat lunak dan perangkat keras akan di install di web *hosting* untuk dapat digunakan oleh secara meluas oleh pengguna sistem.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Tampilan Form Halaman Home

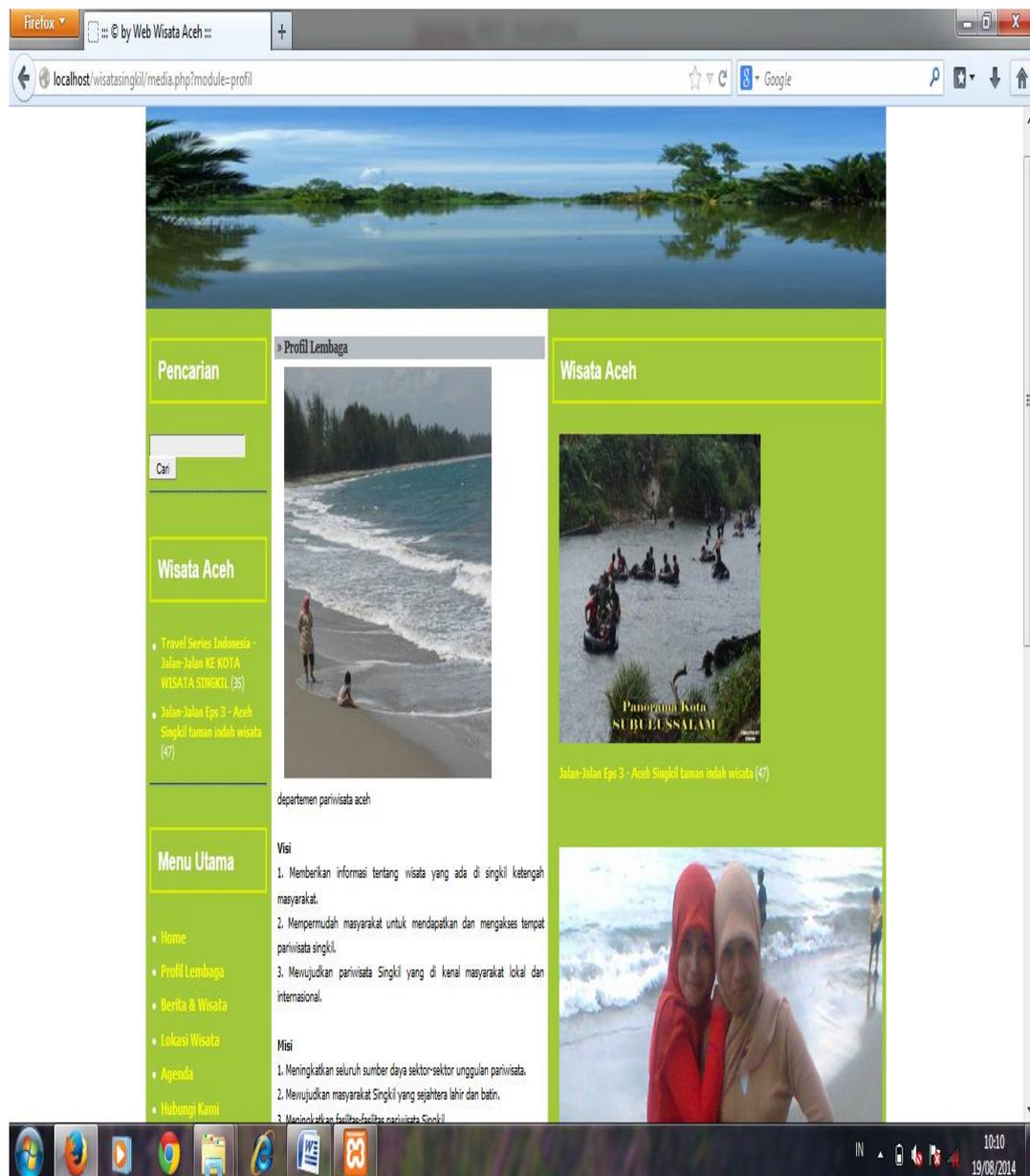
Di dalam halaman utama ini terdapat profil lembaga, berita dan wisata, agenda, pengumuman, dan hubungi kami. Form ini berfungsi sebagai tempat pengunjung untuk melihat wisata yang ada di Singkil yang di sediakan oleh admin yang terlihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Form halaman home

## 4.2 Tampilan Form Profil Lembaga

Tampilan form profil ini yaitu menampilkan foto profil wisata Singkil yang mencakup visi dan misi Singkil, sehingga pengunjung dapat mengetahui tujuan wisata yang ada Singkil yang terlihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Form ini untuk menampilkan foto profil Singkil

### 4.3 Tampilan Form Berita dan Wisata

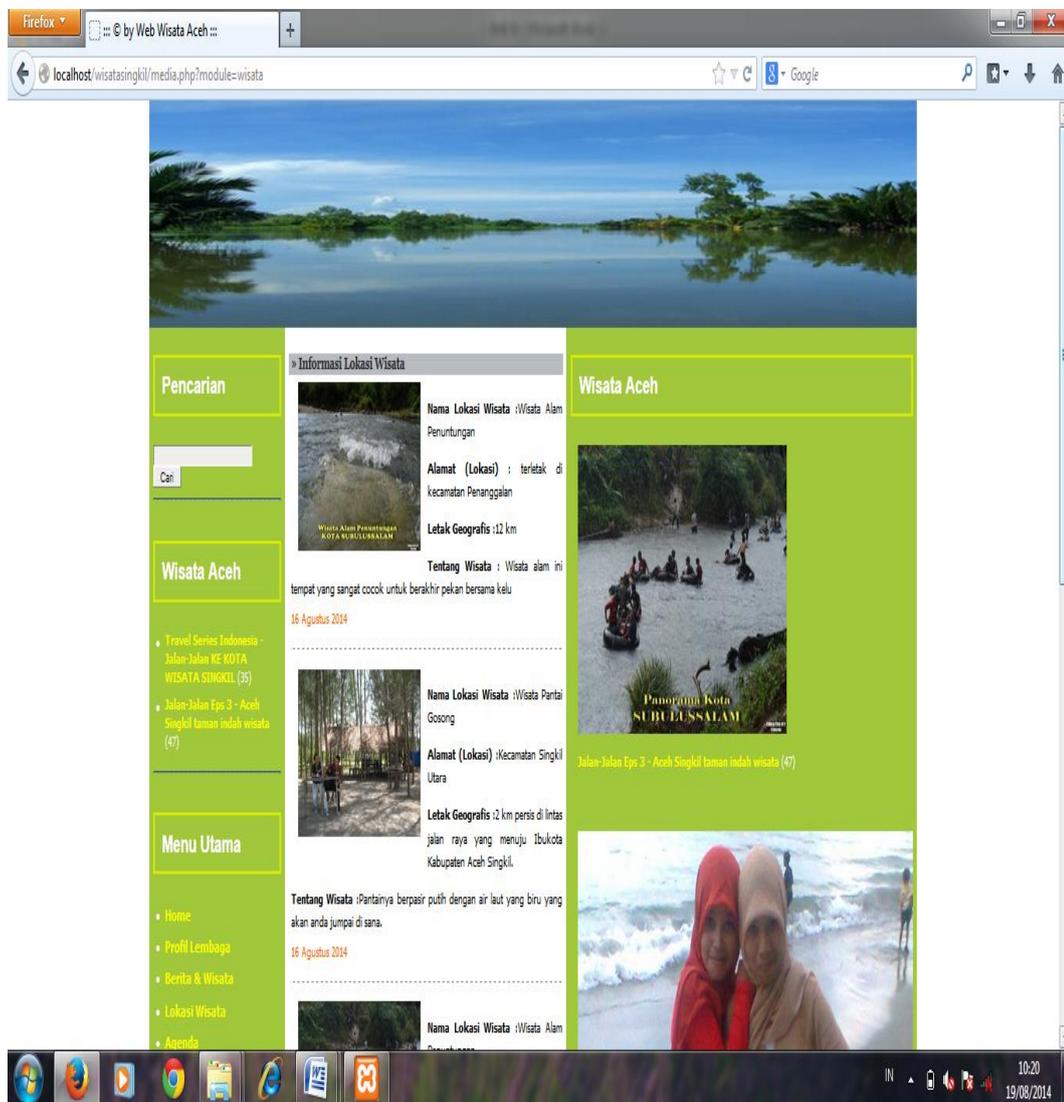
Di dalam form ini terdapat suatu berita tentang travel untuk menuju wisata yang ada di Singkil. Form berita dan wisata ini berfungsi untuk mengetahui berita dan wisata yang ada di Singkil, sehingga para pengunjung dapat dengan mudah menemukan informasi detail tentang wisata Singkil yang terlihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan form berita dan wisata

#### 4.4 Tampilan Form Lokasi Wisata

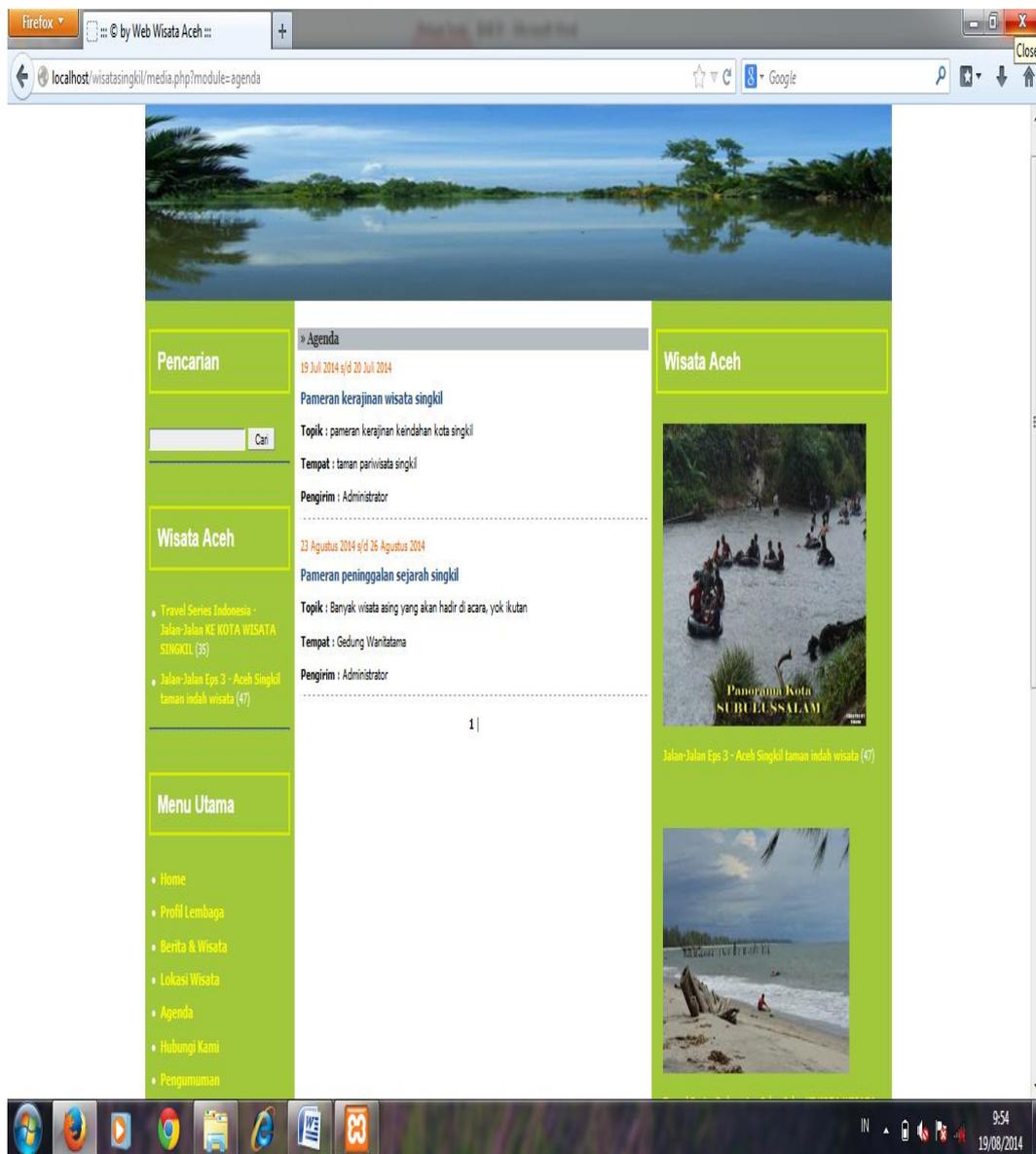
Di dalam form lokasi wisata ini terdiri dari alamat wisata, letak geografis wisata dan tentang wisata yang ada di Singkil. Form lokasi wisata ini berfungsi untuk mengetahui tempat atau lokasi wisata yang ada di Singkil, sehingga para pengunjung dapat dengan mudah menemukan informasi detail tentang wisata Singkil yang terlihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan form lokasi wisata

## 4.5 Tampilan Form Agenda

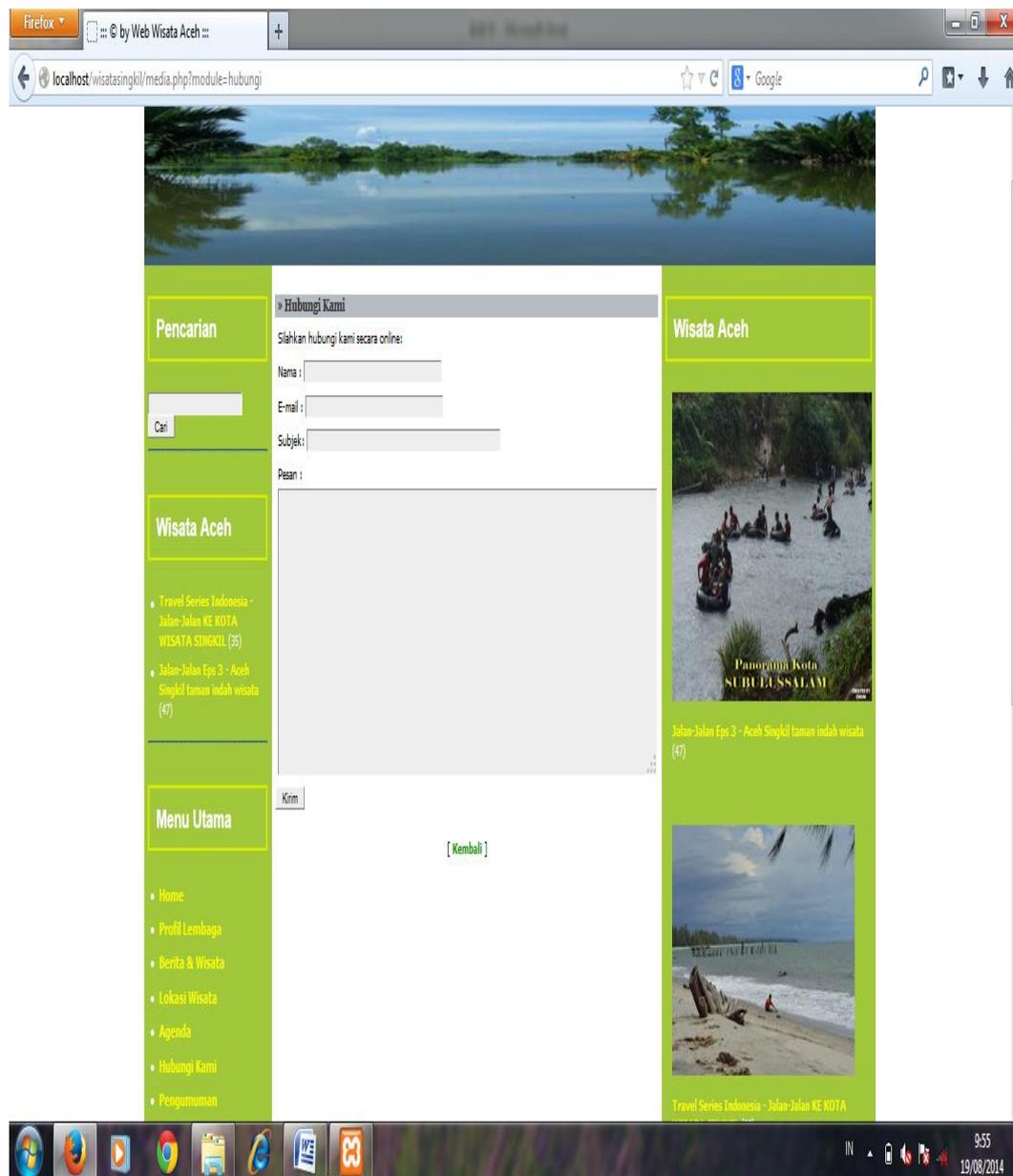
Di dalam form agenda ini terdapat suatu pengumuman atau pameran yang ada di Singkil. Dengan tujuan untuk memudahkan pengunjung untuk mengetahui suatu pengumuman wisata yang ada di Singkil yang di sediakan oleh admin yang terlihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan form agenda

## 4.6 Tampilan Form Hubungi Kami

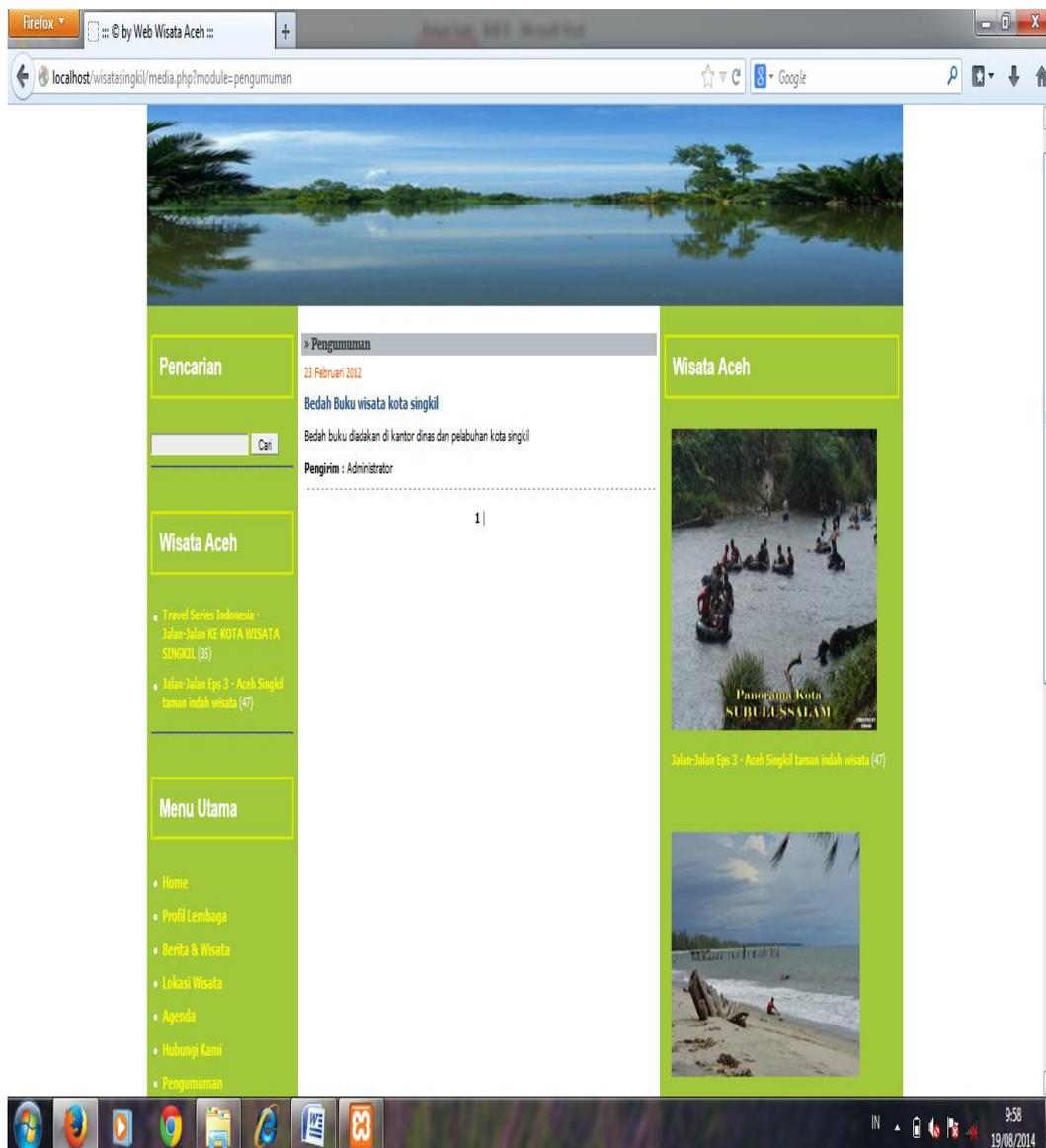
Di dalam form ini terdapat nama, email, subjek, dan pesan. Form ini berfungsi sebagai tempat pengunjung untuk tanya jawab dengan pengelola kontain website yang di sediakan oleh admin. Dengan tujuan untuk mengetahui tentang informasi wisata yang ada di Singkil yang terlihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Form hubungi kami

## 4.7 Tampilan Form Pengumuman

Di dalam form pengumuman ini terdapat suatu pengumuman atau berita yang ada di Singkil. Form ini berfungsi untuk menampilkan suatu pengumuman atau suatu berita tentang informasi terkini yang ada di Singkil yang mencakup informasi wisata yang terlihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan form pengumuman

## 4.8 Tampilan Form Login

Form login ini berfungsi sebagai media antarmuka Admin sebelum mengoperasikan keseluruhan fitur yang dimiliki oleh program untuk proses masuk ke menu utama yang terlihat pada gambar 4.8.



The screenshot shows a login form titled "Login" with a decorative background of a lake and trees. The form includes a "Username" field with the value "admin", a "Password" field with masked characters "\*\*\*\*\*", and a "Login" button. To the left of the form is an icon of a person at a computer. At the bottom, there is a copyright notice: "Copyright © by Web Wisata Aceh".

Gambar 4.8 Tampilan Form Login

## 4.9 Tampilan Form Menu Utama

Form menu utama admin ini berfungsi sebagai menu awal yang menampilkan semua akses ke form-form pendukung lainnya yang terlihat pada gambar 4.9.



The screenshot shows the main menu interface. On the left is a vertical navigation menu with the following items: Home, Manajemen User, Manajemen Modul, Profil Lembaga, Berita & Wisata, Lokasi Wisata, Agenda, Banner, Hubungi Kami, Pengumuman, and Logout. The main content area displays a welcome message: "Selamat Datang" followed by "Hai admin, silahkan klik menu pilihan yang berada di sebelah kiri untuk mengelola content website." At the bottom right, there is a timestamp: "Login Hari ini: 19 Agustus 2014 | 08:43:13". At the bottom center, there is a copyright notice: "Copyright © by Web Wisata Aceh".

Gambar 4.9 Tampilan Form Menu Utama

#### 4.10 Tampilan Form Tambahan User baru

Form ini berfungsi sebagai media antarmuka admin untuk proses penggantian password sesuai yang dihendakinya, demi alasan fleksibilitas fitur kenyamanan admin sebagai pengguna tetap aplikasi yang terlihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan form ini untuk tambah admin dan password baru

#### 4.11 Tampilan Form Input Jenis Modul

Form halaman admin ini berfungsi untuk menginput jenis modul, atau nama modul dengan sesuai jenis modul yang terlihat pada gambar 4.11



Gambar 4.11 Tampilan Form ini untuk input jenis modul

#### 4.12 Tampilan Form Profil Lembaga

Tampilan form profil ini berfungsi untuk proses penggantian foto profil dan visi misi Singkil sesuai yang di hendaki, sehingga admin bisa meng update ke website yang terlihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Form ini untuk menampilkan foto profil Singkil

#### 4.13 Tampilan Form berita dan Wisata

Form berita dan wisata ini berfungsi untuk menambahkan judul berita atau wisata yang ada di Singkil yang terlihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan Form ini untuk menampilkan berita dan wisata

#### 4.14 Tampilan Form Lokasi Wisata

Tampilan form lokasi wisata ini berfungsi untuk menambahkan judul wisata, alamat wisata, letak geografis wisata dan tentang wisata yang ada di Singkil yang terlihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan Form lokasi wisata

#### 4.15 Tampilan Form Tambah Agenda

Form agenda ini berfungsi untuk menginput jenis agenda, dan menambahkan agenda-agenda dengan sesuai jenis agenda atau tema yang terlihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan Form ini untuk menambahkan agenda

#### 4.16 Tampilan Form Tambah Banner

Form ini berfungsi untuk menambahkan banner atau suatu iklan atau berita tentang informasi terkini yang ada di Singkil yang mencakup informasi wisata yang terlihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Tampilan Form ini untuk menambahkan banner

#### 4.17 Tampilan Form Hubungi Kami

Di dalam Form ini mempunyai hubungan antara admin dengan user untuk tanya jawab, jadi siapapun bertanya admin langsung menjawab reques dan bisa di riplay kembali, dan data-data userpun bisa di hapus oleh admin yang terlihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan Form hubungi kami

#### 4.18 Tampilan Form Tambah Pengumuman

Form ini berfungsi untuk menambahkan suatu berita atau pengumuman sesuai dengan judul tentang informasi terkini yang ada di kabupaten singkil yang mencakup informasi wisata yang terlihat pada gambar 4.18.



The screenshot displays a web interface for managing announcements. On the left is a vertical navigation menu with the following items: Home, Manajemen User, Manajemen Modul, Profil Lembaga, Berita & Wisata, Lokasi Wisata, Agenda, Banner, Hubungi Kami, Pengumuman (highlighted), and Logout. The main content area is titled 'Pengumuman' and includes a 'Tambah Pengumuman' button. Below this is a table with the following data:

NO	JUDUL	TANGGAL	AKSI
1	Talk Show dengan investor dinas pariwisata singkil	28 Februari 2014	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
2	Seminar Menjadi Penulis Best Seller	25 Februari 2012	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
3	Bedah Buku wisata kota singkil	23 Februari 2012	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>

At the bottom of the page, the footer text reads: Copyright © by Web Wisata Aceh.

Gambar 4.18 Tampilan Form ini untuk hubungi kami

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Sistem informasi merupakan hal yang sangat penting untuk memudahkan para pengguna mengetahui informasi pariwisata aceh singkil di akses melalui internet. Sehingga dapat membantu mempermosikan keindahan-keindahan yang ada di aceh Singkil. Adapun fitur-fitur yang terdapat dalam sistem informasi ini adalah:

1. Pengelola halaman utama
2. Pengelola Profil Lembaga
3. Pengelol berita dan wisata
4. Pengelola lokasi wisata
5. Pengelola agenda
6. Pengelola hubungi kami
7. Pengelola pengumuman

#### **5.2. Saran**

Untuk pengembangan lebih lanjut Sistem Informasi Pariwisata Aceh Singkil ini agar dapat di integrasi dengan GPS sehingga pengguna dapat melakukan tracer lokasi wisata melalui media online secara alangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chusing, 2005, *Management Information System*, octwa: wdl Publication.
- Hunziger, 1987, *Pengertian pariwisata* Andi Offset, yogyakarta
- Jogiyanto, 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi
- Jovan, 2007: 1, *Panduan Praktis Membuat Web dengan Php untuk pemula*,  
Jakarta Selatan : Cetakan Pertama Media Kita
- Kadir, A., 2008, *Pemograman Databse dengan MYSQL*, Yogyakarta: Andi  
Offset.
- Medik, 1987, *Pengertian Pariwisata*, Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama
- M. Kesrul, S. E., M.B.A., 2003. *Penyelenggaraan Operasi Perjalanan Wisata*,  
Jakarta: PT.Grasindo, Anggota Ikapi
- Nugroho, B., 2008, *PHP & MYSQL*, Yogyakarta: Andi
- O'Brien, James A. 2005, *Introduction to Information System*, 12th Edition. New  
York: McGraw Hill Companies Inc