

SISTEM INFORMASI DAN WEBSITE PARIWISATA DI DINAS KEPEMUDAAN OLAHRAGA DAN PARIWISATA

R.W.Pratama¹, N.D.Saputro²

^{1,2}Program Informatika, Fakultas TEKNIK, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : rezalwahyu10@gmail.com¹, nugputra1@gmail.com²

Abstrak

Bidang Pemasaran Pariwisata Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Pati merupakan instansi yang bergerak dibidang kepemudaan olahraga dan pariwisata. Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan adalah mengembangkan Website dan Sistem Informasi. Perangkat lunak tersebut merupakan sebuah sisem untuk memberikan informasi kepada pendatang yang ingin berwisata di kabupaten Pati Fitur yang ada dalam sistem tersebut antara lain Sortir Pariwisata perkecamatan, jenis, google map untuk bisa tersambung ke google map, tambah edit hapus pariwisata, penginapan. User dapat menambahkan foto, rating, comment ke tempat wisata tersebut, Aplikasi ini berhasil dibuat dengan metode pemodelan UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram ,Bahasa pemograman PHP (Hypertext Preprocessor) dan database yang menggunakan MySQL..

Kata Kunci: Website dan Sistem Informasi, Unified Modeling Language

I. PENDAHULUAN

Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata (DINPORAPAR) merupakan salah satu instansi yang membantu pemerintah di bidang Kepemudaan, Keolahragaan dan Pariwisata. Dalam hal ini khususnya bidang Pemasaran Pariwisata. Pada Bidang Pemasaran Pariwisata, bertugas untuk Memasarkan Pariwisata dan sektor yang ikut andil dalam pemasaran Pariwisata seperti kuliner dan penginapan, namun disana memiliki kekurangan yaitu dalam pembagian informasi yang kurang maksimal kepada pendatang maupun lokal daerah yang ingin mencari tempat pariwisata di kabupaten Pati.

Penggunaan teknologi merupakan salah satu faktor penting untuk mempercepat informasi kepada calon pengunjung wisata seperti sosial media maupun website. Saat ini di DINPORAPAR khususnya bidang pemasaran memiliki website tapi masih kurang untuk memberikan informasi kepada calon pengunjung dan juga belum ada sistem yang manmpung data pariwisata dan penginapan, dengan itu diperlukan sebuah sistem untuk informasi pengunjung sekaligus pendataan pariwisata dan penginapan. Fitur yang terdapat pada Sistem Informasi dan Website ini adalah unggah foto, Data pariwisata, komentar, rating, login, data penginapan, cetak data pariwisata dan penginapan.

Dengan berdasar uraian di atas untuk memenuhi dan mengatasi hal tersebut maka kami mencoba untuk membuat Sistem Informasi dan Website Pariwisata. Aplikasi ini nantinya digunakan untuk mencari pariwisata secaa effectif dan juga memasarkan pariwisata yang masih belum dikenal di pati dan untuk mengganti website yang telah ada. Kenapa kita memilih berbasis Web, karena pengembangan sistem mudah, tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi dan cukup dijalankan menggunakan browser.

II. METODOLOGI PENELITIAN

a. Perancangan Aplikasi

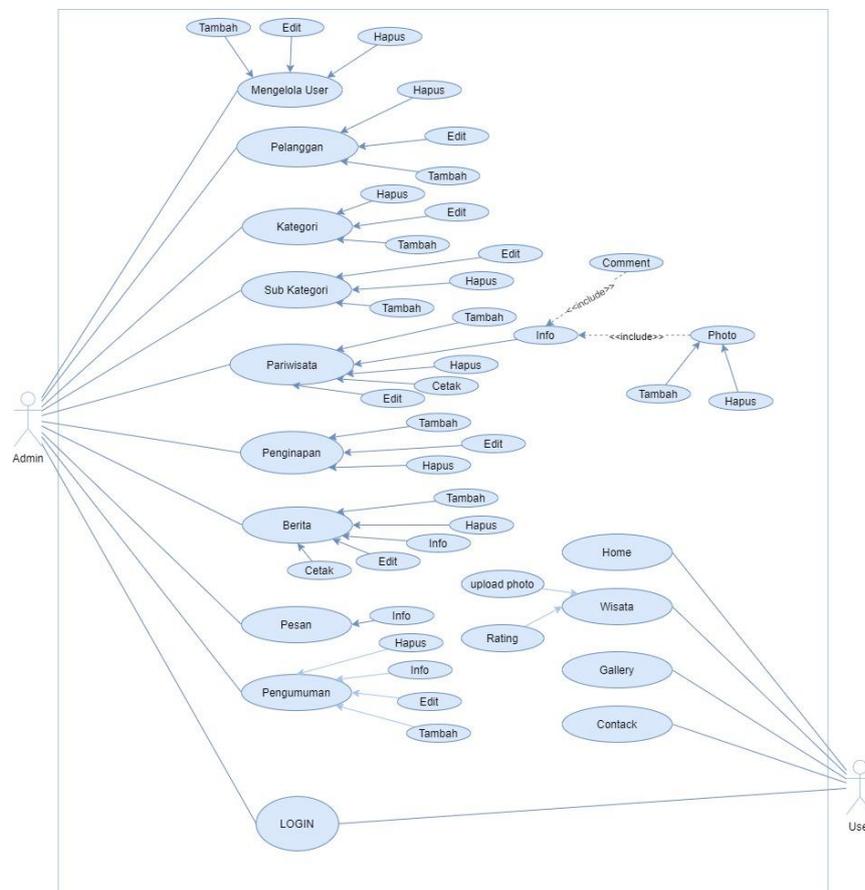
Aplikasi ini penulis buat dengan metode yang sederhana sehingga tidak ada prosedur khusus yang digunakan. Prosedur yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini antara lain:

- a. Perancangan Perangkat Lunak.
- b. Desain Website
- c. Membuat dan mengisi database.
- d. Menulis source code program.
- e. Program Selesai.

Aplikasi yang dibuat bertujuan untuk mempermudah wisatawan yang ingin berwisata di kabupaten Pati dan mempermudah pendataan wisata-wisata di Pati.

b. Rancangan Use Case

Use case diagram terdiri dari penempatan atau hak akses keseluruhan bagi pengguna. Untuk gambaran use case diagram sendiri pada gambar berikut:

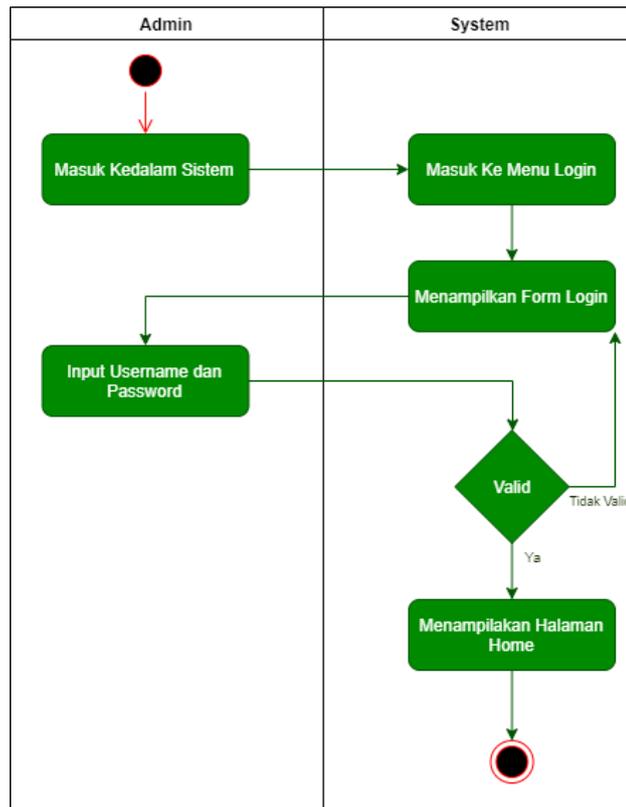


Gambar 1 Perancangan Use Case Diagram

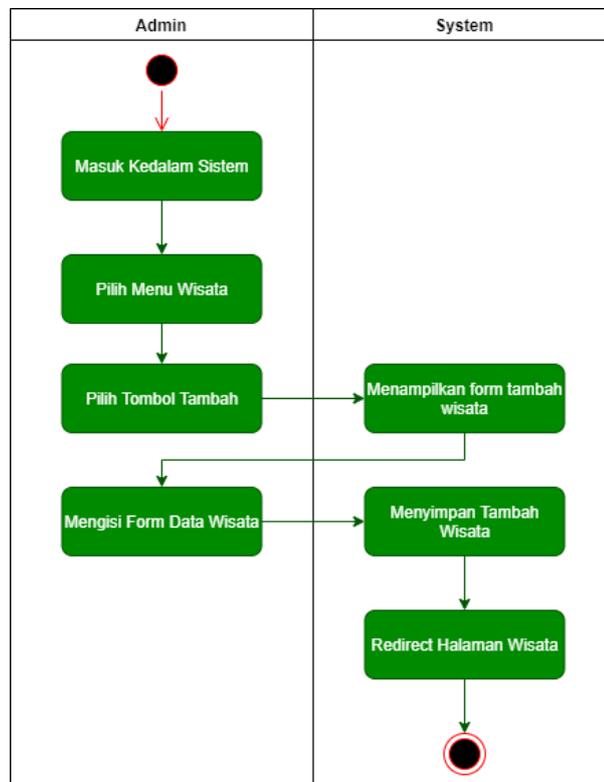
c. Rancangan Activity Diagram

a) Activity Diagram Admin

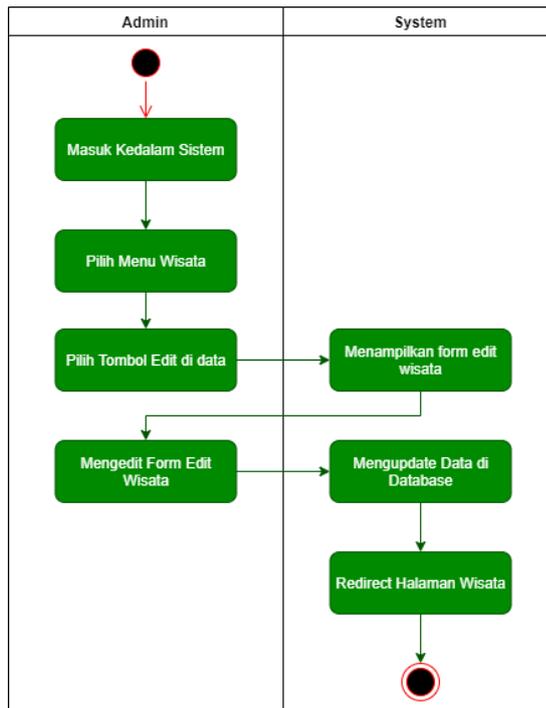
Activity Diagram ini menggambarkan admin untuk melakukan login ke sistem Admin, menambah data wisata ke sistem, mengedit data wisata di sistem, menghapus data wisata ke sistem



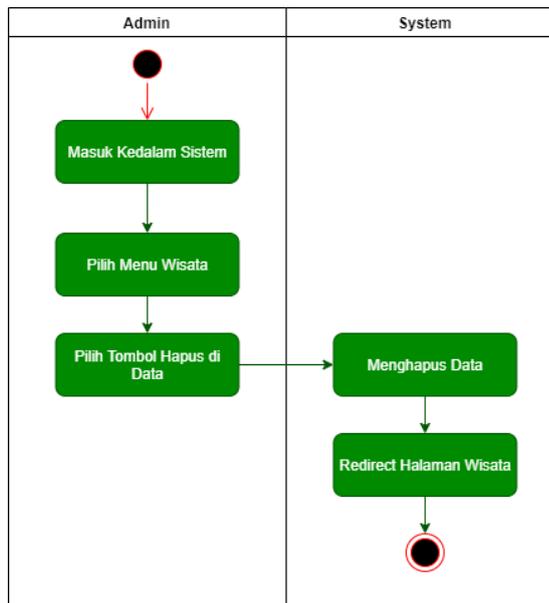
Gambar 2 Perancangan Activity Diagram Login Admin



Gambar 3 Perancangan Activity Diagram Tambah Wisata

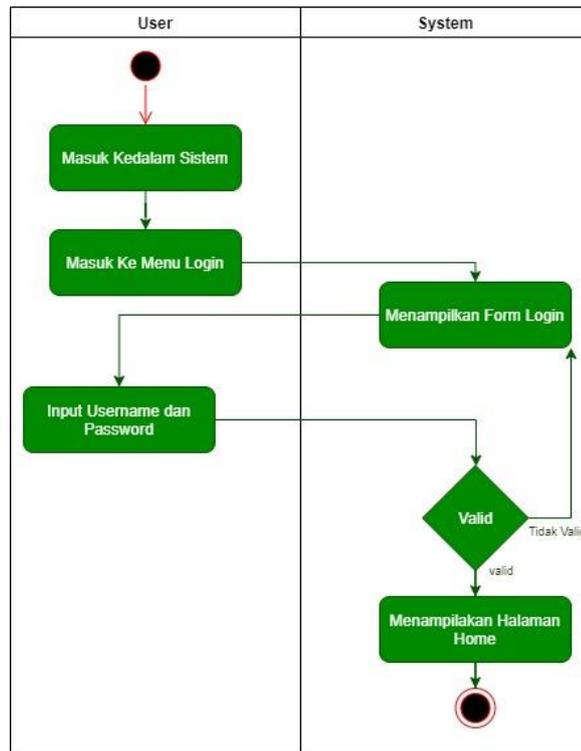


Gambar 4 Perancangan Activity Diagram Edit Wisata



Gambar 5 Perancangan Activity Diagram Hapus Wisata

- b) Activity Diagram User
 Activity Diagram ini menggambarkan user login ke sistem

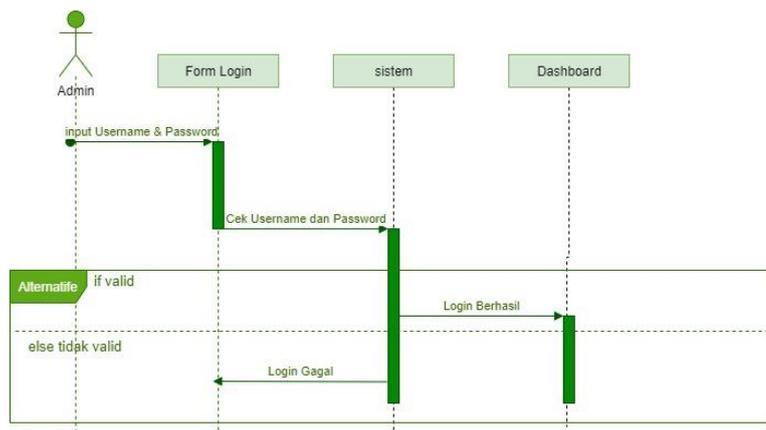


Gambar 6 Perancangan Activity Diagram Login User

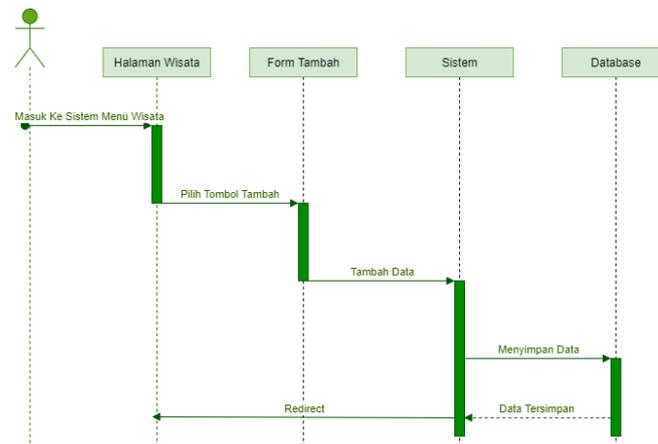
d. Rancangan Squence Diagram

a) Squence Diagram Admin

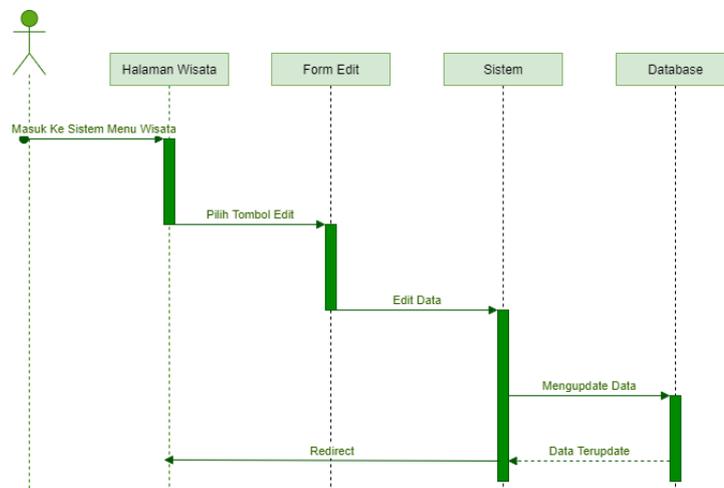
Activity Diagram ini menggambarkan admin untuk melakukan login ke sistem Admin, menambah data wisata ke sistem, mengedit data wisata di sistem, menghapus data wisata ke sistem



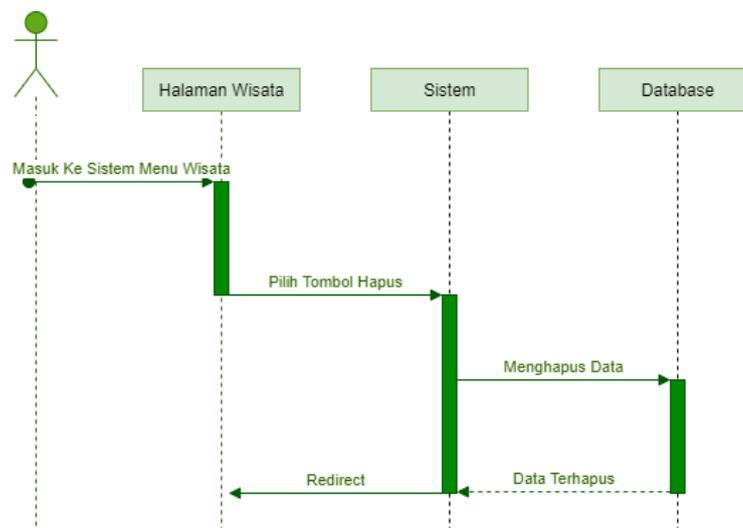
Gambar 7 Perancangan Squence Diagram Login Admin



Gambar 8 Perancangan Sequence Diagram Tambah Wisata



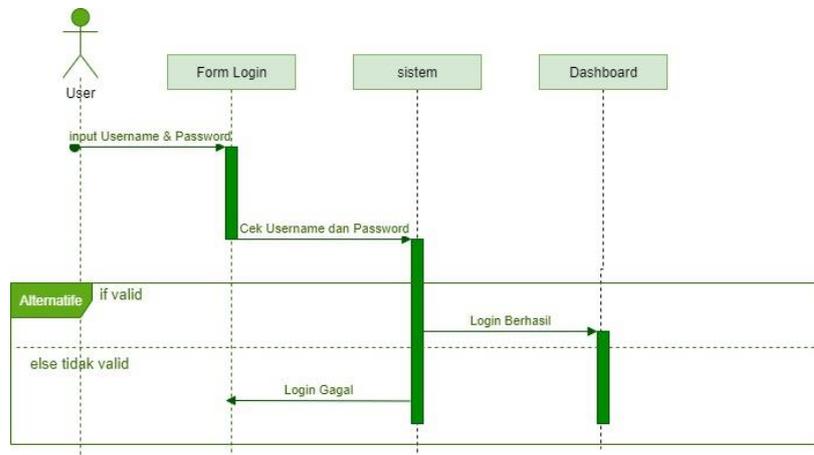
Gambar 9 Perancangan Sequence Diagram Edit Wisata



Gambar 10 Perancangan Sequence Diagram Hapus Data

b) Sequence Diagram User

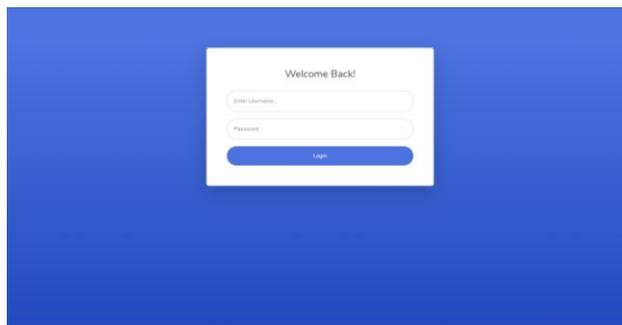
Activity Diagram ini menggambarkan admin untuk melakukan login ke sistem Admin, menambah data wisata ke sistem, mengedit data wisata di sistem, menghapus data wisata ke sistem



Gambar 11 Perancangan Sequence Diagram Login User

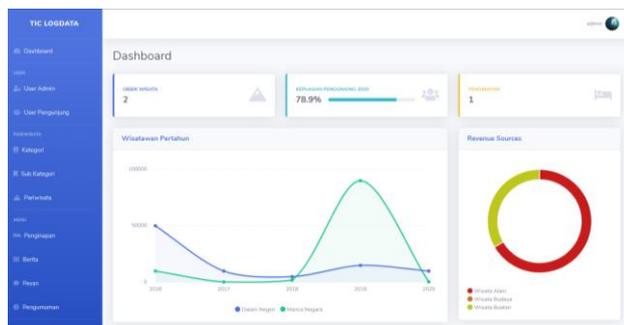
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Menu Login Admin



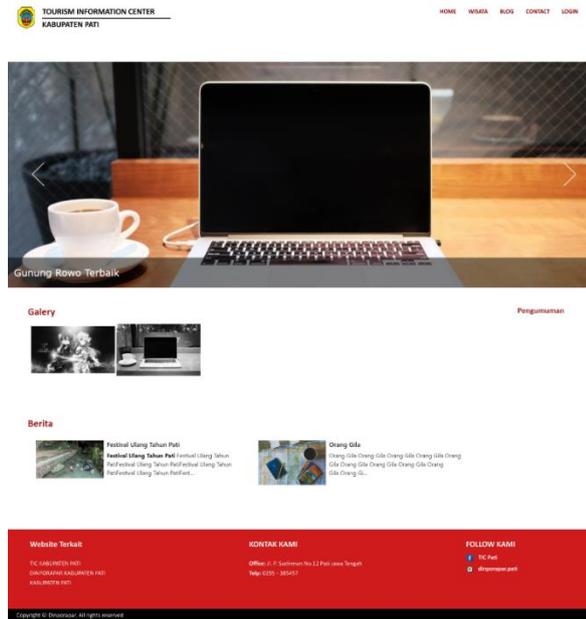
Gambar 12 Tampilan Menu Login Admin

2. Halaman Dashboard



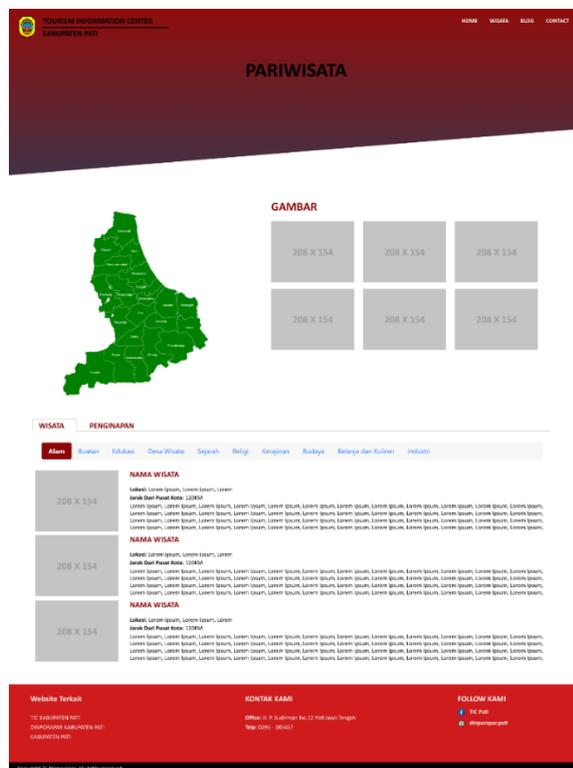
Gambar 13 Halaman Dashboard

3. Tampilan Home User



Gambar 14 Tampilan Home User

4. Tampilan Pariwisata User



Gambar 15 Tampilan Pariwisata

IV. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa, Website dan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Pati Berbasis Website berhasil dibuat dengan metode pemodelan UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram, Bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) dan database yang menggunakan MySQL.

VI. REFERENSI

- [1] S. Kasnur, "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Sebagai Media Promosi Di Singkawangkalimantan Barat," Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia, vol. 02, no. 01, pp. 11-16, 2017.
- [2] R. P. Ardhiyani dan H. Mulyono, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo," Jurnal Manajemen Sistem Informasi, vol. 3, no. 01, pp. 952-972, Maret 2018.
- [3] C. M. Lengkong, R. Sengkey dan B. A. Sugiarto, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa," Jurnal Teknik Informatika, vol. 14, no. 01, pp. 15-20, Januari - Maret 2019.
- [4] Febrian Murti Dewanto, Bambang Agus Herlambang, Aris Tri Jaka Harjanta."Desain Content Management Information System Tracer Study Alumni Dengan Metode Framework For The Application Of System Thinking (FAST) Pada Universitas PGRI Semarang".Seminar Hasil-Hasil Penelitian.2015
- [5] Bambang Agus Herlambang, Muhammad Saifuddin Zuhri, Dwi Nuvitalia. 2018.E-Marketplace Development With C2C Model And Appreciative Inquiry.Jurnal Transformatika
- [6] MS Zuhri, D Nuvitalia, BA Herlambang.2017.E-COMMERCE BAGI WIRAUUSAHA MUDA YANG KREATIF DAN INOVATIF DI UNIVERSITAS PGRI SEMARANG. Sens 3
- [7] Radita Citra Oktaviyani, BA Herlambang.SISTEM INFORMASI IT HELPDESK PADA KEJAKSAAN TINGGI JAWA TENGAH. 2019. Sens 4
- [8] Aris Tri Jaka Harjanta, Bambang Agus Herlambang. Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE.Jurnal Transformatika.pp:91-97.2018