SISTEM INFORMASI PARIWSATA PAPUA PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI PAPUA BERBASIS *WEB*

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Sarjana) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

MERRY CHRISTIN DELAYESA NAFURBENAN

1.05.12.094

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG

2017

ABSTRACT

Department of Tourism and Creative Economy of Papua *is a government agency in charge and responsible for matters relating to pariwsata in Papua. The system has not been effective and efficient running in the data collection process of tourism objects still carried out manually and the sale process is still used brochures and books. Therefore, it also requires a system to collect data, process data, store data, promote tourism of data is needed, look back at the data, and distribute information that either one of them is to have a high accuracy of the data. And from the goal of the research produced several utilities that consists of practical and academic uses.*

Papua Provincial Tourism Information System can use the web-based research methods descriptive. System development method used is tertruktur, the tools used to design the system in the form of Flowmap, context diagram, DFD and ERD. While application development tool uses the MySQL database and the Java programming language, development of the system using a prototype model. The software used is: Windows 8, npp.7.3.1.Installer and Xampp 1.7.3.

Results of Research Information Systems Web-based Papua Provincial Tourism is expected to be useful as a medium of information and promotion of tourism potential in the province of Papua, so that people will be more familiar with regional tourism spots in Papua.

Keywords: Tourism Information System, Papua

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia pada saat ini semakin berkembang terutama dalam teknologi informasi. Dengan adanya teknologi informasi, itu bisa memudahkan kita untuk belajar dan mendapatkan informasi yang kita butuhkan di mana saja, kapan saja dan dari siapa saja. Dengan perkembangan dan penerapan teknologi informasi sangatlah bermanfaat, karena dengan menerapkan teknologi informasi dunia pendidikan mulai ada perubahan yang sangat signifikan. Untuk saat ini jarak dan waktu bukan lagi hal yang menjadi masalah untuk mendapatkan ilmu, karena memang sudah banyak sekali aplikasi yang memfasilitasinya. pengolahan data di perusahaan, instansi maupun kegiatan lainnya.

Papua merupakan sebuah Provinsi yang terletak diujung timur indonesia papua terdiri dari pulau-pulau di bagi menjadi dua provinsi yaitu Papua dan Papua Barat memiliki kekayaan objek wisata alam maupun objek wisata kebudayaan yang terkenal salah satunya Raja Ampat yang sudah dikenal dunia, namun banyak diantara tempat-tempat wisata di Papua masih kurang dikenal oleh wisatawan secara luas. Hal ini karena belum adanya sebuah sistem yang dapat menjadi sarana informasi bagi para wisatawan yang ingin mengetahui objek wisata alam, makanan dan kesenian. dari pemerintah daerah

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Papua merupakan sebuah instansi pemerintah yang bergerak di bidang kepariwisataan yang ada di Papua. Dikarenakan keindahan wisata alam itu, maka Papua menjadi salah satu tujuan wisata yang popular di Indonesia. Permasalahan yang ada di Dinas Pariwisata dan Ekonomi adalah pada proses pendataan objek wisata serta prasarana masih dilakukan pendataan secara manual, kemudian pada proses promosi pariwisata dilakukan dengan cara memberikan brosur dan buku informasi pariwisata kepada wisatawaan sehingga membutuhkan media untuk mempromosikan pariwisata yang ada di Papua.

Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Papua berbasis web dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi tentang tempat wisata yang ada di Provinsi Papua kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah-daerah pariwisata yang ada di Provinsi Papua. Sistem Informasi Pariwisata Papua berbasis web merupakan salah satu bentuk promosi pariwisata yang ada di Provinsi Papua , agar menarik wisatawan untuk berkunjung ke Papua.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk menyusun skripsi tentang Sistem Informasi Pariwisata Papua berbasis Web dengan menggunakan software utama Macromedia Flash 8, guna membantu memberikan solusi terhadap masalah yang saat ini sedang dihadapi. Sistem Informasi berbasis website dipilih karena pada saat ini informasi dapat dengan mudah diakses wisatawan. Skripsi ini penulis sajikan dengan judul **"Sistem Informasi Pariwisata Papua Pada Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Provinsi Papua Berbasis *Web*".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun identifikasi dan rumusan dari latar belakang yang telah dijelaskan, adalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas, terdapat permasalahan yang dihadapi di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Papua yaitu :

1. Proses pendataan objek pariwisata dan prasarana masih dilakukan dengan datang langsung ke objek wisata sehingga kurang efektif.
2. Proses pencarian informasi wisata masih melalui buku informasi pariwisata yang tersedia di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Papua.

3. Belum adanya sistem informasi secara on-line sehingga belum bisa di publikasikan kepada masyarakat luas tentang data-data wisata dan informasi seputar pariwisata Provinsi Papua.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya dapat penulis Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem yang berjalan pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi Pariwisata di Papua yang dapat memudahkan Dinas Pariwisata dan wisatawan
3. Bagaimana menguji Sistem Informasi Pariwisata Papua.
4. Bagaimana mengimplementasi Sistem Informasi Pariwisata Papua.

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi pariwisata Papua guna membantu Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Papua dalam memberikan informasi pariwsata di Papua kepada wisatawan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana Sistem Informasi Pariwisata yang sedang berjalan pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Papua.
2. Merancang Sistem Informasi Pariwisata Papua yang dapat membantu Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Papua .
3. Untuk mengetahui bagaimana Sistem Informasi Pariwisata pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Papua agar sistem informasi yang dirancang dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
4. Untuk mengetahui bagaiman implementasi sistem informasi pariwisata pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Papua yang telah dibangun guna menjawab beberapa kendala yang timbul sebelum sistem ini dibuat.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penyusun ini diharapkan dapat berguna untuk membantu memudahkan Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam setiap proses.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dengan dirancangnya sistem informasi pariwisata di Papua, diharapkan dapat bermanfaat untuk memudahkan setiap proses promosi pariwisata Papua dan meningkatkan mutu pelayanan serta kinerja Dinas pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam melakukan setiap proses promosi pariwisata dan memudahkan wisatawan yang akan berwisata ke Papua mendapatkan informasi.

1.4.2. Kegunaan Penelitian Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan berguna bagi beberapa pihak yang kelak akan mengembangkan lagi sistem ini adalah :

1. Memudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi objek wisata alam Papua.
2. Sistem informasi pariwisata dapat digunakan dinas dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memberikan informasi objek wisata dan memudahkan wisatawan mengetahui tentang informasi objek wisata dan hotel yang ada di Papua.

1.5. Batasan Masalah

Agar dapat mengembangkan aplikasi pariwisata ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut:

1. Pada sistem informasi pariwisata ini hanya membahas tentang Informasi tentang data wisata di provinsi Papua terdiri dari wisata alam, wisata keagamaan dan wisata Bersejarah.
2. Sistem ini hanya menampilkan informasi tentang data hotel serta pemesanan hotel yang ada di Papua.
3. Laporan yang dihasilkan dari sistem ini adalah mengenai data pariwisata Papua.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan Selviameri 2012 melakukan penelitian dengan judul "Sistem Informasi Geografis Berbasis Web di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pulau Bitan. Penelitian tersebut memiliki tujuan merancang sebuah. Sistem yang ada dapat memberikan alternatif dalam melakukan promosi pariwisata dan pelayanan informasi pariwisata secara lengkap.Sistem bersifat terbuka, sehingga masyarakat dapat mengakses informasi secara bebas.. Informasi yang ditampilkan pada web administrator sebagai pengatur pemberian layanan informasi, yaitu bertugas memperbaharui dan mengedit objek pariwisata dan informasinya serta berita-berita yang terkait dengan pariwisata.[1]

2.2. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat diartiakan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk dapat mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi berbasis komputer terdiri dari komponen-komponen berikut :

1. Perangkat keras dalam perangkat keras komponen untuk melengkapi kegiatan memasukan data, memproses data dan keluarkan data.
2. Perangkat lunak, program dan intruksi yang diberikan ke komputer.
3. Database, kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses oleh pengguna sistem informasi.
4. Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama kedalam suatu jaringan kerja yang efektif. [6,p.13]

2.3. Pengertian Sistem Informasi Pariwisata

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 lingkunngan keseharian. [7,p.4]

2.4. Pariwisata

Pariwisata menurut Mr. Herman V. Schulard (dalam Yoeti, 1996:114)

Pariwisata adalah sejumlah kegiatan terutama yang ada kaitannya dengan perekonomian secara langsung berhubungan dengan masuknya orang- orang asing melalui lalu lintas di suatu negara tertentu, kota dan daerah. [8]

2.5. Promosi

Promosi adalah pelaksanaaan upaya pemasaran, menurut Siswantoro (2004:56). Promosi pariwisata harus dilaksanakan secara selaras dan terpadu, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Apabila dalam promosi ini dapat berhasil maka akan banyak investor yang berani menanamkan modal dalam pembangunan tempat wisata yang beroperasi. [9,p.56]

2.5. Perangkat Lunak Pendudukung

Dalam merancang aplikasi, penulis menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung untuk membuat aplikasi berbasis *web* yaitu Sistem Informasi Promosi Pariwisata Papua. Perangkat lunak pendukung yang digunakan sebagai berikut :

2.5.1 Pengertian PHP

PHP merupakan bahasa pemograman *server side* yang paling popular dan banyak digunakan. Dikarenakan sifatnya *server side scripting*, maka dalam menjalankan PHP harus menggunakan *web server.*

Dengan adanya PHP, dunia situs web menjadi lebih menarik dan interaktif karena dengan menggunakan PHP, para pengunjung bisa saling berkomunikasi satu sama lain. Dibawah ini beberapa keunggulan yang dimiliki oleh PHP :

a. Mendukung penggunaan *cookie.*
b. Memiliki fitur dalam menangani *season.*
c. Mendukung integrasi dengan database.
d. Mendukung regular *expression.*
e. Penanganan kesalahan yang dibuat secara bertingkat.

2.5.2. MySQL

MySQL adalah salah satu program database management system (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dll. MySQL berfungsi dalam mengolah database menggunakan bahasa SQL MySQL yang bersifat *open source* sehingga kita dapat menggunakannya secara gratis.
Pemograman PHP juga sangat mendukung dengan database MySQL. Selain karena bisa didapat dengan mudah dan gratis, MySQL juga dapat berjalan pada system operasi apapun. Berikut ini beberapa kelebihan yang dimiliki MySQL :

a. Program database MySQL memang merupakan pasangan setia yang sering di integrasikan dengan Apache.
b. MySQL memiliki kemampuan *server multithreard* sehingga dapat menangani banyak permintaan *(request)* layanan secara bersamaan.
c. Dapat berjalan pada banyak system operasi (Linux, Windows, SunOS, MacOS).
d. Memiliki metode enkripsi yang baik.
e. Mampu menangani data yang besar dan banyak.
a. Menggunakan autentikasi pengguna *(user)* dan kata sandi *(password)* sehingga menjadikannya lebih aman. [15,p.15]

2.5.3 Xamp

XAMPP adalah sebuah software yang memiliki fungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolahan data MySQL dikomputer lokal. XAMPP juga dapat disebut sebuah CPanel server virtual.
Nama XAMPP berasal dari X (X=Cross Platform), Apache, MySQL, PHP, Perl. Program ini tersedia dalam lisensi GNU (General Public License) dan gratis. Dengan menginstal XAMPP, kita tidak perlu menginstal aplikasi server satu persatu karena didalam XAMPP sudah terdapat :

a. Apache 2.2.14 (Ipv6 Enabled) _ open SSL 0.9.81
b. MySQL 5.1.41 + PBXT engine
c. PHP 5.3.1
d. PHPMyAdmin 3.2.4
e. Perl 5.10.1
f. Filezilla FTP Server 0.9.33
g. Mercury Mail Transport System 4.72 [16,p.30]

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini penulis melakukan penelitian dengan mengambil objek penelitian pada Dinas Pariwisata Jayapura Provinsi Papua Jln.Otonom Gedung A VIM Kotaraja . Dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui permasalahan apa saja dan mengetahui bagaimana prosedur dalam prosedur promosi Dinas Pariwisata Jayapura Provinsi Papua Jl. Jl.Otonom Gedung A VIM Kotaraja.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu teknik atau cara untuk mencari, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah atau penelitian sesuai dengan prosedur yang didasarkan pada suatu struktur logis yang terdiri dari beberapa tahapan kerja dan kemudian menganalisa beberapa faktor yang berhubungan dengan pokok permasalahan sehingga akan didapatkan suatu kebenaran atas data yang diperoleh.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian memberikan prosedur untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah dalam penelitian. Desain penelitian ini merupakan dasar dalam melakukan penelitian.

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Metode ini tujuannya untuk membuat gambaran secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat [15]. Metode deskriptif yaitu suatu metode yang digunakan oleh penulis dengan meneliti suatu objek dengan cara mengumpulkan data yang akan dikaji terlebih dahulu kemudian penulis memperoleh suatu gambaran berupa kendala yang dihadapi serta dapat menemukan suatu pemecahan masalahnya. Data deskriptif ini dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.2.1. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh penulis secara tidak langsung melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan yang telah tersusun dalam arsip. Disini penulis dalam pengumpulan data sekunder mendapatkan langsung dari pada pihak Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Papua.

Dalam pengumpulan data sekunder yaitu dengan mengumpulkan data-data berupa dokumen yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti mengenai sistem informasi promise pariwisata dimana data-data tersebut mengenai sejarah Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Papua kemudian visi dan misi, struktur organisasi, deskripsi tugas, data objek wisata , penginapan, dan rumah makan.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem dilakukan adalah untuk dapat melengkapi kelemahan yang ada dalam sistem. Metode pengembangan sistem merupakan penyusunan sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Penulis dalam melakukan penelitian menggunakan Metode pendekatan terstruktur. Metode terstruktur adalah konsep atau paradigm atau sudut pandang yang membagi-bagi program berdasarkan fungsi atau prosedur yang dibutuhkan. Metode pendekatan

terstruktur memiliki alat bantu untuk perancangan sistem seperti flowmap, diagram konteks, data flow diagram dan kamus data.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem prototype. Prototyping merupakan suatu model yang memperlihatkan fitur-fitur dari suatu produk atau sistem usulan.

Langkah-langkah dalam prototyping adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai. Pada tahap ini merupakan tahap awal dimana dalam membangun sebuah sistem informasi, antara pemakai sistem (user) dalam pembangunan sistem bertemu. Disini user menjelaskan mengenai kebutuhan yang akan dibangun oleh pengembangan sistem.
2. Membuat prototype. Setelah menganalisa system yang akan dikembangkan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun, kemudian dalam pengembangan sistem mulai membuat prototype.
3. Menguji prototype. Setelah tahap dalam pembuatan prototype selesai, setelah itu kemudian pengembang sistem dan user akan melakukan pengujian program agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan user memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.
4. Memperbaiki prototype. Pada tahap ini pengembang sistem akan melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan saran dari user.
5. Mengembangkan versi produksi. Pada tahap ini pengembang sistem menyelesaikan sistem yang telah dibuat sesuai dengan saran terakhir dari user.

3.2.4. Alat Bantu Analisis dan Perancangan Sistem

Alat bantu untuk analisis dan perancangan sistem yang akan dibangun adalah dengan pendekatan terstruktur. Berikut adalah alat bantu yang akan digunakan :

1. *Flowmap*
2. Diagram Konteks
3. *Data Flow Diagram* (DFD)
4. Kamus Data
5. Perancangan Basis Data

   Dalam merancang basis data, kita dapat melakukannya dengan :

   a. Normalisasi
   b. Table Relasi
   c. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

3.2.5. Pengujian Software

Pengujian software merupakan suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kulitas dari produk atau layanan yang sedang di uji. Pengujian software sangat penting dilakukan. Dimana pada pengujian ini bertujuan menjamin dalam kualitas software kemudian juga menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi , desain dan pengkodean. Penulis dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode pendekatan black-box testing.

Pengujian Black Box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Dalam metode ini digunakan untuk mengetahui perangkat lunak apakah berfungsi dengan benar. Kemudian pengujian black box ini adalah suatu metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data diuji dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluar dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan apa yang diharapkan.

IV. Hasil Penelitian

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan proses dalam menyusun atau mengembangkan sistem informasi yang baru. Dimana dalam tahap ini sudah harus dipastikan bahwa semua persyaratan untuk menghasilkan sistem informasi terpenuhi.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Adapun tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem *(user)* dan untuk memberikan gambaran yang jelas serta menghasilkan rancangan bangun yang lengkap kepada pemograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat dalam pengembangan atau pembuatan sistem.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum dari sistem informasi pariwisata Papua ini adalah berbasis website yang bersifat client-server. Dengan adanya sistem informasi pariwisata ini dapat membantu semua proses promosi pariwisata yang berjalan secara manual sehingga akan lebih terkomputerisasi dan dapat saling terintegrasi antara satu bagian dengan bagian yang lainnya.

Perancangan Prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur merupakan hasil dari perubahan dan evaluasi sistem yang sedang berjalan, dimana sistem yang diusulkan diharapkan dapat memperbaiki kekurangan dari sistem yang sedang berjalan.

4.1.3.1. Diagram Konteks

1. **Gambar 4.1** Diagram Konteks SI Pariwisata Papua
2. **Gambar 4.2** *Data Flow Diagram* Level 1 SI Pariwisata Yang Diusulkan
3. **Gambar 4.3** *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 1 Sistem Pendaftaran Yang Diusulkan
4. **Gambar 4.4** *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 2 Sistem Masuk Yang Diusulkan
5. **Gambar 4.5** *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 3 Sistem Data Master Yang Diusulkan
6. **Gambar 4.6** *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 4 Sistem PemesananYang Diusulkan
7. **Gambar 4.7** *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 5 Sistem Pembayaran Yang Diusulkan
8. **Gambar 4.8** *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 1 Sistem Pendaftaran Yang Diusulkan

4.2. Perancangan Antar Muka

4.2.1 Struktur Menu

Struktur menu digunkana untuk mempermudah pengguna dalam penelusuran program yang dibuat.

4.2.2. Perancangan Input

Perancangan input diperlukan untuk menghasilkan informasi, dimana perancangan input menghasilkan perancangan bentuk dokumen dasar yang akan digunakan untuk mendapatkan data dalam perancangan sistem.

4.2.3. Perancangan Output

Perancangan *output* ini dirancang untuk menghasilkan *output* yang berguna untuk mengubah data perpustakaan menjadi suatu informasi yang berkualitas dan dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan.

4.3. Perancangan Antar Muka

Berikut adalah perancangan antar muka dari Sistem Informasi Pariwisata Papua di Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Provinsi Papua.

4.3.1. Struktur Menu

Struktur menu adalah perancangan menu untuk menyediakan fungsi-fungsi yang akan digunakan dalam sistem informasi Pariwisata Papua.

4.3.1. Perancangan Input

Perancangan input merupakan struktur dari masukan yang akan di proses oleh sistem untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.

4.3.2. Perancangan Output

Perancangan output adalah tampilan yang berisi informasi yang dibutuhkan dengan format ditampilkan pada layar monitor.

4.3.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan adalah untuk mengetahui hubungan antara pengguna satu dengan pengguna lainnya**. Gambar 4.32 Perancangan Arsitektur Jaringan**

4.4. Pengujian

Pengujian adalah tahap dimana hasil implementasi sistem sudah selesai dijalankan. Pengujian merupakan tahap penting dalam mencari kelemahan dan kesalahan pada program. Dari hasil pengujian dapat dievaluasi serta setiap aspek kesalahan item perangkat item. Apabila terjadi kesalahan secara fungsionalitas sistem dan terdapat kekurangan, maka program dapat dievaluasi ulang dan diuji lagi sampai perangkat lunak tersebut sesuai dengan fungsionalitas yang dirancang.

4.5. Implementasi

Implementasi merupakan tahap menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan perangkat lunak yang dibangun. Implementasi terdiri dari implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, implementasi antarmuka, implementasi installasi program dan penggunaan program.

4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak adalah perangkat lunka untuk mendukung sistem operasi dan aplikasi database.

4.5.2 Implementasi Perangkat Keras

Untuk menjalan sistem informasi Pariwisata Papua, maka dibutuhkan perangkat keras sebagai penunjangnya.

4.5.2. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan DBMS MySQL. Implementasi basis data dalam Bahasa SQL adalah sebagai berikut :

```
-- phpMyAdmin SQL Dump
-- version 3.5.2.2
-- http://www.phpmyadmin.net
--
-- Inang: 127.0.0.1
-- Waktu pembuatan: 27 Jan 2017 pada 03.12
-- Versi Server: 5.5.27
-- Versi PHP: 5.4.7
```

```
SET SQL_MODE="NO_AUTO_VALUE_ON_ZERO";
SET time_zone = "+00:00";


/*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_CLIENT=@@CHARACTER_SET_CLIENT */;
/*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_RESULTS=@@CHARACTER_SET_RESULTS */;
/*!40101 SET @OLD_COLLATION_CONNECTION=@@COLLATION_CONNECTION */;
/*!40101 SET NAMES utf8 */;

--
-- Basis data: `db_merry`
--

-- --------------------------------------------------------

--
-- Struktur dari tabel `aktifitas`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `aktifitas` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_kategori` int(11) DEFAULT NULL,
  `nama_aktifitas` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `slug` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `foto_aktifitas` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `keterangan` text,
  `tanggal` varchar(50) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`),
  KEY `id_kategori` (`id_kategori`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;

-- --------------------------------------------------------

--
-- Struktur dari tabel `categories`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `categories` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `name` varchar(100) NOT NULL,
  `permalink` varchar(100) NOT NULL,
```

```
  `description` varchar(255) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=12 ;


-- --------------------------------------------------------

--
-- Struktur dari tabel `confirmations`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `confirmations` (
  `id` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `sender_bank` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `bank_account_name` varchar(255) NOT NULL,
  `receiver_bank` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `amount` double DEFAULT NULL,
  `payment_date` date DEFAULT NULL,
  `status` tinyint(4) DEFAULT NULL,
  `order_id` int(10) DEFAULT NULL,
  `created` datetime DEFAULT NULL,
  `modified` datetime DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;

-- --------------------------------------------------------

--
-- Struktur dari tabel `media`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `media` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `type` varchar(255) NOT NULL,
  `key` int(11) NOT NULL,
  `mime` varchar(255) NOT NULL,
  `description` varchar(255) NOT NULL,
  `path` text NOT NULL,
  `created` datetime NOT NULL,
  `modified` datetime NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=54 ;

-- --------------------------------------------------------
```

```
--
-- Struktur dari tabel `orders`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `orders` (
  `id` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `code` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `total` double DEFAULT NULL,
  `order_date` date NOT NULL,
  `payment_deadline` date DEFAULT NULL,
  `payment_method` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `user_id` int(10) NOT NULL,
  `status` tinyint(4) NOT NULL DEFAULT '0',
  `created` datetime DEFAULT NULL,
  `modified` datetime DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=4 ;

-- --------------------------------------------------------

--
-- Struktur dari tabel `order_details`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `order_details` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `code` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `name` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `qty` int(10) DEFAULT NULL,
  `price` double DEFAULT NULL,
  `discount_percent` double DEFAULT NULL,
  `net_price` double NOT NULL,
  `order_id` int(10) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=6 ;

-- --------------------------------------------------------

--
-- Struktur dari tabel `pages`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pages` (
```

```
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `permalink` varchar(100) NOT NULL,
  `title` varchar(100) NOT NULL,
  `body` text NOT NULL,
  `status` tinyint(4) NOT NULL,
  `created` datetime NOT NULL,
  `modified` datetime NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=10 ;

-- --------------------------------------------------------

--
-- Struktur dari tabel `products`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `products` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `code` varchar(10) NOT NULL,
  `name` varchar(100) NOT NULL,
  `permalink` varchar(100) NOT NULL,
  `price` int(11) NOT NULL,
  `discount_percent` double NOT NULL,
  `net_price` double NOT NULL,
  `description` varchar(255) NOT NULL,
  `stock` int(11) NOT NULL,
  `status` tinyint(4) NOT NULL,
  `category_id` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=10 ;
 --------------------------------------------------------

--
-- Struktur dari tabel `settings`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `settings` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `key` varchar(255) NOT NULL,
  `value` text NOT NULL,
  `description` text NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=7 ;
```

```
-- --------------------------------------------------------

--
-- Struktur dari tabel `slides`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `slides` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `title` varchar(255) NOT NULL,
  `description` varchar(255) NOT NULL,
  `title_en` varchar(255) NOT NULL,
  `description_en` text NOT NULL,
  `position` int(11) NOT NULL,
  `status` tinyint(4) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=35 ;

--
-- Struktur dari tabel `users`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `users` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `email` varchar(100) NOT NULL,
  `password` varchar(255) NOT NULL,
  `reset_token` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `full_name` varchar(100) NOT NULL,
  `address` varchar(255) NOT NULL,
  `phone` varchar(30) NOT NULL,
  `zip` int(11) NOT NULL,
  `level` tinyint(4) NOT NULL,
  `status` tinyint(4) NOT NULL,
  `last_login` datetime NOT NULL,
  `created` datetime NOT NULL,
  `modified` datetime NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=5 ;

-
-- Ketidakleluasaan untuk tabel pelimpahan (Dumped Tables)
--

--
-- Ketidakleluasaan untuk tabel `aktifitas`
```

```
--
ALTER TABLE `aktifitas`
 ADD CONSTRAINT `aktifitas_ibfk_1` FOREIGN KEY (`id_kategori`) REFERENCES `categories` (`id`) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE;

/*!40101 SET CHARACTER_SET_CLIENT=@OLD_CHARACTER_SET_CLIENT */;
/*!40101 SET CHARACTER_SET_RESULTS=@OLD_CHARACTER_SET_RESULTS */;
/*!40101 SET COLLATION_CONNECTION=@OLD_COLLATION_CONNECTION */;
```

4.5.4. Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka merupakan tampilan-tampilan dari antarmuka pada sistem yang dibangun. Tampilan-tampilan antarmuka terdiri dari tampilan halaman utama, tampilan user, dan tampilan admin.

4.5.5. Implementasi Instalisasi Program

Implementasi installasi program adalah bagaimana cara menjalankan sistem informasi Pariwisata Papua dengan terlebih dahulu melakukan instalasi perangkat lunak xampp-win32-5.6.28-0-VC11-installer.exe..

4.5.5. Penggunaan Program

Pengguna program adalah bagaimana langkah-langkah dalam menggunakan Sistem Informasi Pariwisata Papua.

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berikut kesimpulan yang didapatkan hasil dari penelitian serta analisis yang dilakukan:

1. Dengan dibuatnya Sistem Informasi Pariwisata yang berbasis web ini diharapkan dapat mempermudah proses pendataan pariwisata dan prasarana yang ada di Papua
2. Dengan dibuatnya Sistem Informasi Pariwisata yang berbasis web ini diharapkan dapat mempermudah wisatawan dalam mengakses informasi mengenai informasi pariwisata, serta prasaranan seperti pengginapan, rumah makan serta informasi pariwsata yang lain dengan cepat.
3. Sistem Informasi Pariwisata yang berbasis web ini diharapkan dapat mempermudah Dinas Pariwisata dan ekonomi Kreatif dalam membuat laporan pariwisata .

5.2. Saran

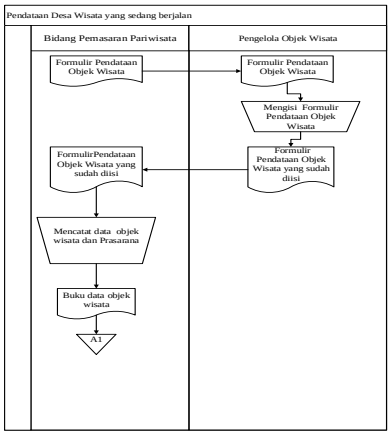
Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengembangan yang lebih baik lagi pada Sistem Informasi Pariwisata ini.
2. Pada Sistem Informasi Pariwisata ini juga perlu dilengkapi dengan fitur bahasa dan peta.

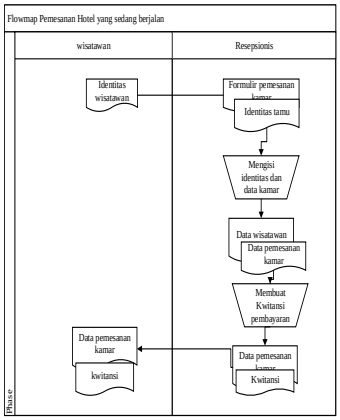
DAFTAR PUSTAKA

[1] Jessie Nampla 2014,'Sistem Informasi Pariwisata Kota Padang Berbasis Web pada Dinas Pariwisata Sumatra Barat,'Jurnal Sistem Informasi Pariwisata Unikom.
[2] Selviana Meri 2012,' "Sistem Informasi Geografis Berbasis Web di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pulau Bitan. Penelitian ,'Jurnal Sistem Informasi Geografis STMIK.
[3] Jogiyanto. Hartono, "Analisis dan Desan Sistem Informasi",3rd ed, Yogyakarta : Andi, 2005
[4] Kusrini dan Koniyo. Andi,"Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi Dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server+CD', Yogyakarta : Andi, 2009.
[5] Yakub, "Pengantar Sistem Informasi", 1th ed, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012
[6] Kumorotomo, W dan Margono, S.A., "Sistem Informasi Manajemen dalam Organisasi-organisasi Publik" 2rd ed Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2001.

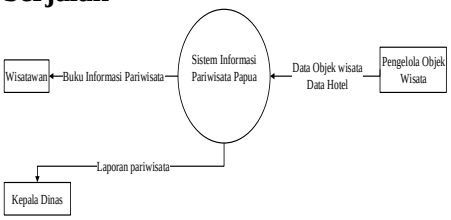
DAFTAR GAMBAR



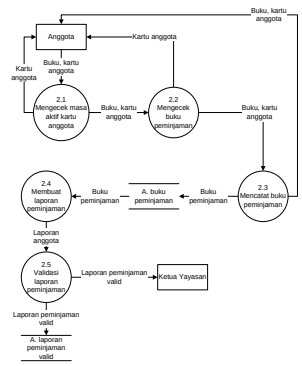
Gambar 3.3. Flowmap Prosedur Pendataan objek wisata Yang Sedang Berjalan

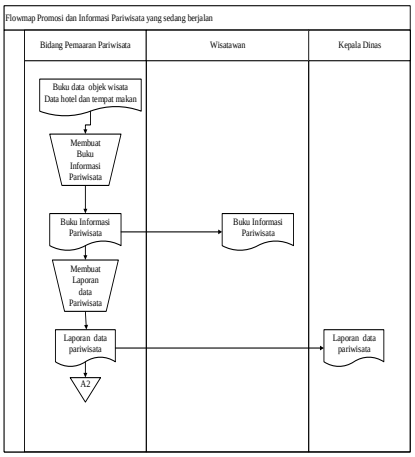


Gambar 3.4. Flowmap Prosedur Pemesanan Hotel Yang Sedang berjalan

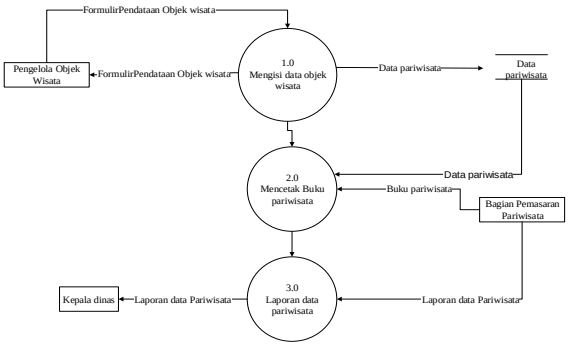


Gambar3.6.Diagram konteks Yang Sedang Berjalan





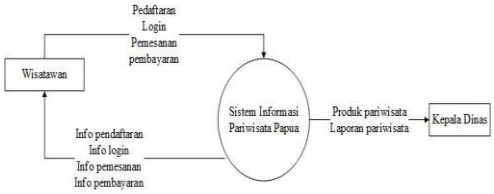
Gambar 3.5. Flowmap Prosedur Promosi Pariwisata



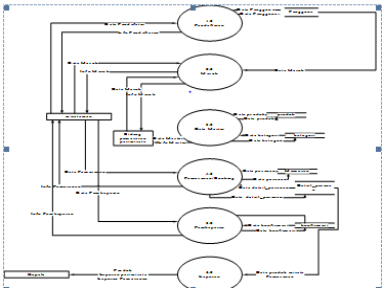
Gambar 3.7. Dfd level Sedang berjalan

No.	Permasalahan	Bagian	Penyelesaian
1.	Proses pendataan objek pariwisata dan prasarana masih dilakukan dengan datang langsung ke objek wisata sehingga kurang efektif.	Bidang Pemasaran Pariwisata	Membangun sistem informasi pariwisata, agar mempermudah proses pendataan objek wisata dan fasilitas nya.
2.	Proses pencarian informasi wisata masih melalui buku informasi pariwisata yang tersedia di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Papua.	Bidang Pemasaran Pariwisata	Membuat sistem yang terkomputerisasi dengan menggunakan aplikasi yang dapat membantu Dinas Pariwisat dan Ekonomi Kreatif dalam memberikan informasi dan mempromosikan objek wisata dan fasilitasnya di Papua.
3.	Belum adanya sistem informasi secara on-line sehingga belum bisa di publikasikan kepada wisatawan luas tentang data-data wisata dan informasi seputar pariwisata Provinsi Papua.	Bidang Pemasaran Pariwisata	Membuat sebuah sistem informasi pariwisata secara on-line sehingga data-data wisata dan informasi seputar pariwisata Provinsi Papua dapat dipublikasikan kepada wisatawan .

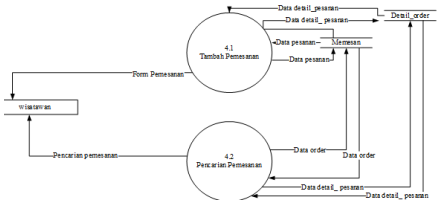
Table 3.1. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan



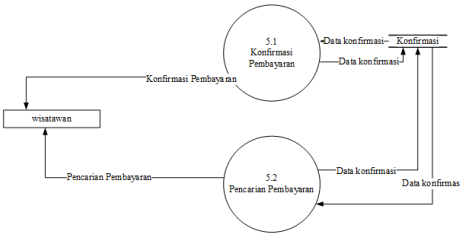
Gambar 4.1 Diagram Konteks Yang Diusulkan



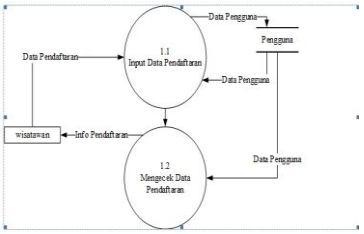
Gambar 4.2 DFD Level 1 Sistem Pariwisata Yang Diusulkan



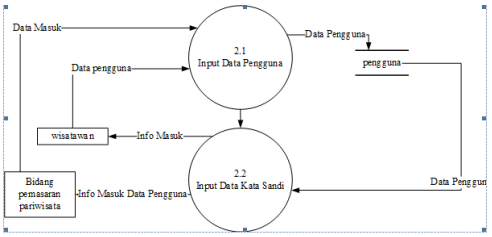
Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 5 Sistem Pembayaran Yang Diusulkan



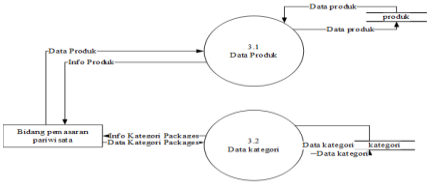
Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 5 Sistem Pemesanan Yang Diusulkan



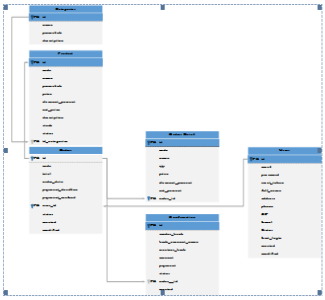
Gambar 4. 3 DFD Level 2 Proses 1 Pendaftaran Yang Diusulkan



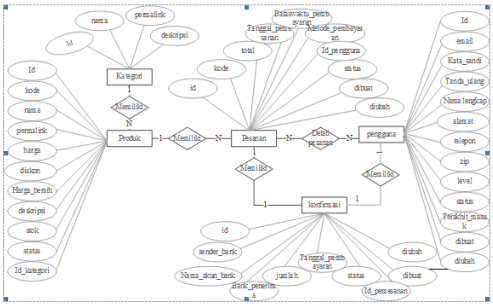
Gambar 4. 4 DFD Level 2 Proses 3 Sistem Masuk Yang Diusulkan



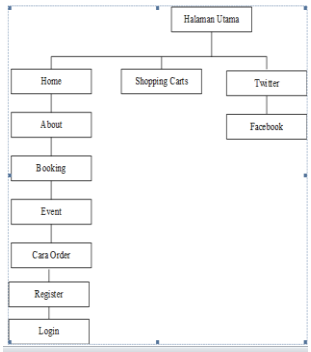
Gambar 4.5 DFD level 2 Proses 4 Data Master



Gambar 4.8 Tabel Relasi Sistem Informasi Pariwisata

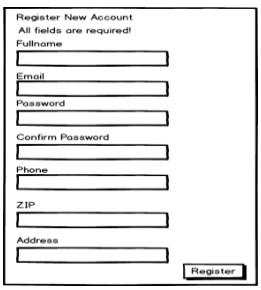


Gambar 4.9 ERD Sistem Informasi Pariwisata



Gambar 4.10 Struktur Menu

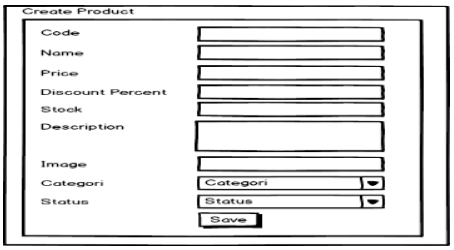
Input login



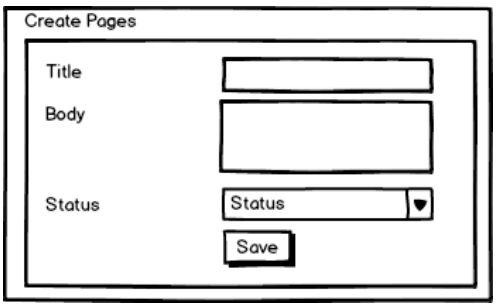
Gambar 4.13 Perancangan Input Data



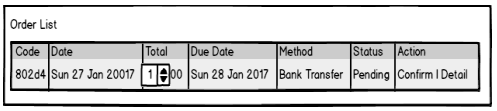
Gambar 4.14 Perancangan Input Masuk Pariwisata



Gambar 4.15 Perancangan Tambah Pesanan

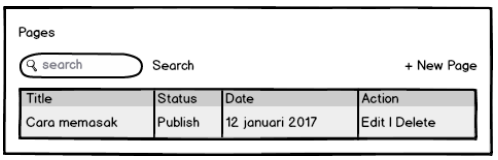


Gambar 4.16 Perancangan Input Tambah Halaman

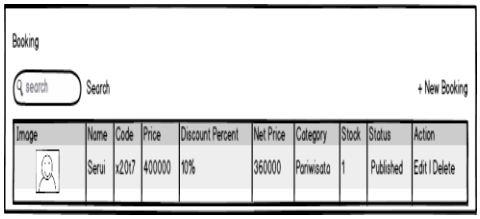


Gambar 4.17 Perancangan Input Permintaan

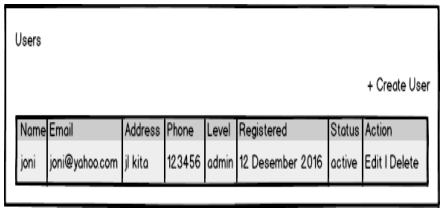
GAMBAR PERANCANGAN OUTPUT



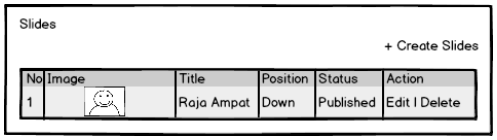
Gambar 4.18 Perancangan Output Data Halaman



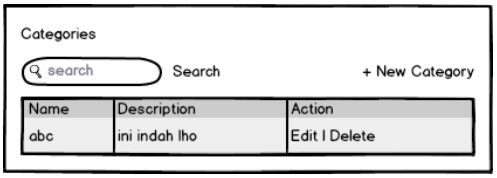
Gambar 4.19 Perancangan Output Data Pemesanan



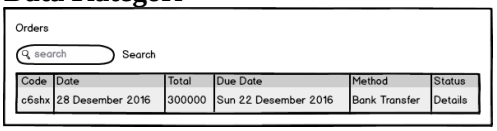
Gambar 4.20 Perancangan Output Laporan Data Anggota



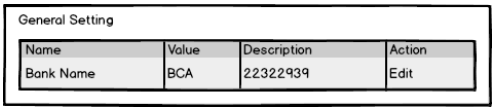
Gambar 4.25 Perancangan Output Slides



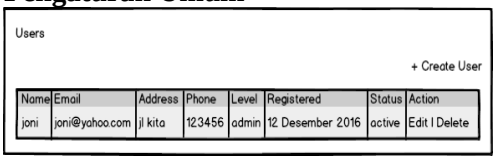
Gambar 4.21 Perancangan Output Data Kategori



Gambar 4.22 Perancangan Output Pesanan



Gambar 4.23 Perancangan Output Pengaturan Umum



Gambar 4.24 Perancangan Output Data Pengguna