
**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA LABUHANBATU
BERBASIS WEB**

Oleh :

Ria Nurani Gulo¹⁾, Ronal Watrianthos²⁾, Ibnu Rasyid Munthe³⁾

Akademi Manajemen Informatika Komputer Labuhan Batu

e-mail : rianurani04@gmail.com¹⁾, mail.to.ronal@gmail.com²⁾, ibnurasyidmunthe@gmail.com³⁾**ABSTRAK**

Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi kawasan wisata dan budaya yang ada di Kabupaten Labuhanbatu kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah-daerah pariwisata yang ada di Labuhanbatu. Sekaligus sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Sidang Tugas Akhir Pada Akademi Manajemen Informatika Komputer (AMIK) Labuhan Batu. Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web merupakan salah satu bentuk promosi pariwisata daerah yang ada di Kabupaten Labuhanbatu, agar menarik para wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Labuhanbatu. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media informasi dan promosi potensi wisata yang ada di Kabupaten Labuhanbatu, sehingga masyarakat akan lebih mengenal tempat-tempat pariwisata daerah yang ada di Kabupaten Labuhanbatu. Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah dan masyarakat sekitarnya akan mengalami peningkatan. Metode penelitian yang dilakukan antara lain melalui observasi langsung, wawancara dengan pihak terkait, serta studi literatur yang berhubungan dengan masalah yang diangkat. Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML dengan database MYSQL dan XAMPP, Localhost Phpmyadmin. Waktu penelitian dimulai pada bulan Agustus 2018.

Kata Kunci : Perancangan, Sistem, Informasi, Pariwisata, Berbasis, Web, MySQL, Xampp.

ABSTRACT

The design of Tourism Information System of the area of web based Labuhanbatu district is used as a tool in the delivery of tourist and cultural tourist information in the district Labuhanbatu to the public who want to know the area of tourism in labuhanbatu. As well as one of the requirements to take the Examination Trial Final Tests At Computer Information Management Academy (AMIK) Labuhan Batu. Tourism Information System of Labuhanbatu Regency with a Web Basic is a kind of tourism area promotion in Labuhanbatu in order to make both of local and domestic tourist attracted and interested to visit Labuhanbatu. This observation hopefully can be beneficial as an information media and promotion of tourism potension in Labuhanbatu, so that, people will be able to know more about it. If there are more visitors come to Labuhanbatu, the income of Labuhanbatu's citizens and Labuhanbatu regency its self will increasing. Direct observation, interview and literature studying were used in this observation methode. Tourism Information System of Labuhanbatu Regency with a Web Basic was made using PHP and HTML language program with MYSQL and XAMPP, Localhost Phpmyadmin database. This observation began in Agustus 2017.

Keywords : *The Design Of, Tourism, Information, System, Web, Based, Labuhanbatu, MySQL, Xampp.***1. PENDAHULUAN**

Di zaman perkembangan teknologi yang semakin canggih dan modern saat ini, menjadikan informasi sebagai peranan yang sangat penting dalam usaha menciptakan kemajuan setiap kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi

informasi telah banyak dirasakan kemudahan dalam mendapat sebuah informasi yang *efektif* dan *efisien*. Perkembangan teknologi yang semakin maju sudah seharusnya dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, oleh karena itu komputer sudah hampir banyak digunakan di semua bidang instansi seperti di

dalam pemerintahan dan bisnis-bisnis lainnya. Labuhanbatu mempunyai beberapa tempat wisata yang menarik diantaranya nya wisata Pemandian Alam Aek Pala, Pesona Air Terjun Baru Linggahara, Pulau Sikantan di Tanjung Sarang Elang, Aek Sirao-rao di Sigambal, Tugu Juang 45 di Lobusona, Air Terjun Sampuran di Padang Bulan dan wisata Boombara Waterpark. Banyak tempat wisata di Labuhanbatu di daerah terpencil tidak di ketahui oleh wisatawan yang berkunjung ke tempat wisata Labuhanbatu. Pariwisata merupakan perjalanan untuk mencari kesenangan, sekaligus merupakan teori dan praktik berwisata, bisnis menarik, mengakomodasi dan menghibur wisatawan. Selain itu wisata di Labuhanbatu sering mengalami kesulitan karena tidak mengetahui dimana dan pada siapa harus meminta dan mencari informasi tempat berada wisata di Labuhanbatu. Sebelumnya, Pada zaman dulu informasi pariwisata Labuhanbatu masih terdengar dan disebarluaskan dari mulut ke mulut, kemudian melalui radio, surat kabar dan media lainnya maka sekarang dengan kemajuan bidang teknologi informasi ada beberapa sarana baru yang lebih mempercepat penyebaran informasi. Dengan adanya perancangan suatu sistem informasi yang Berbasis *Web* akan lebih membantu para wisatawan Labuhanbatu memperoleh informasi yang lengkap, akurat, dan mudah didapat. Agar objek-objek wisata di daerah Labuhanbatu akan lebih dikenal oleh masyarakat luar. Untuk itu, penulis mengajukan perancangan sistem informasi pariwisata di Kabupaten Labuhanbatu dengan menggunakan program aplikasi *Web* sebagai database atau tempat penyimpanan data. Maka penulis melakukan penelitian dan observasi di Kabupaten Labuhanbatu dengan judul tugas akhir **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA LABUHANBATU BERBASIS WEB”**.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri, (2014) dalam bukunya *“Sistem Informasi Manajemen”* menyatakan *“Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi sehingga informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi. Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan”*.

“Sistem informasi adalah suatu sistem dimana manusia dan mesin melakukan pekerjaan dengan menggunakan sumber daya untuk memproduksi produk tertentu dan jasa bagi pelanggan di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”. Menurut Raymond, McLeod Jr. (dalam Uswatun, (2013).

“Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu dalam gabungan yang terorganisasi dari manusia, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komunikasi dan sumber data dalam mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam organisasi”. Menurut Jogiyanto, (dalam Juniardi and Azwansyah, (2014) .

2.2 Pengertian Website

Menurut Abdul Kadir, (dalam Kusuma and Widodo, (2016) *“Website adalah suatu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman web (Web Page) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang dilekatkan pada suatu teks, image, video, audio dan animasi lainnya. Website dibuat pertama kali oleh Tim Berners Lee pada tahun 1990. Website dibangun dengan menggunakan bahasa Hypertext Markup Language (HTML) dan memanfaatkan protocol komunikasi Hypertext Transfer Protocol (HTTP) yang terletak pada Application Layer pada referensi Layer OSI”*.

2.3 Pengertian Web Server

Menurut Rosari, (dalam Rahman and Santoso, (2015) *“Web Server merupakan suatu perangkat lunak yang dijalankan pada komputer server dan berfungsi agar dokumen web yang disimpan di server dapat diakses oleh pemakai (User) internet seperti misalnya xampp”*.

2.4 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Dawson, (dalam Iqbal & Husin, (2017) *“Metode penelitian yang digunakan gabungan penelitian eksperimen dan survey. Penelitian eksperimen dilakukan dimana penelitian melibatkan investigasi hubungan sebab akibat menggunakan tes yang dikendalikan oleh peneliti, yang terdiri dari tahapan requirement engineering, design and implementation, testing, release dan maintenance”*.

1. Requirement Engineering

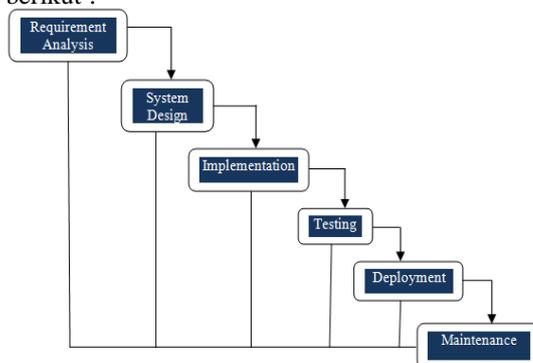
Analisis kebutuhan perangkat lunak adalah proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan dalam membangun sistem. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak

tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna. Desain adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean.

3. **Implementasi**
Implementasi adalah desain yang *Ditranslasikan* kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk *Fungsionalitas* yang disebut sebagai unit testing.
4. **Testing**
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk *Meminimalisir* kesalahan (*Error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.
5. **Maintenance**
Tahap akhir dalam model *Waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru. Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Contoh gambar berikut :

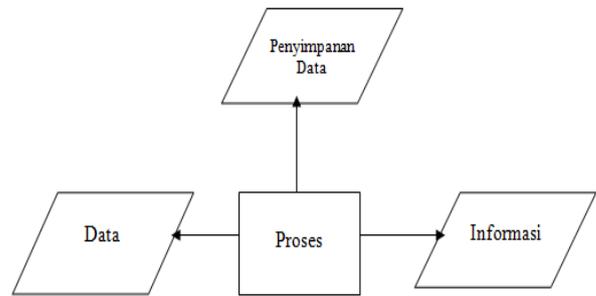


Gambar 2.1. Metode Waterfall

2.5 Konsep Basis Data

2.5.1 Pengertian Data

Menurut J. Longkutoy, (2014) dalam bukunya “*Pengenalan Komputer*” “Data adalah suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol, gambar-gambar, angka-angka, huruf-huruf, atau simbol-simbol, yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasi dan lain sebagainya. Lebih singkatnya, data itu dapat berupa apa saja dan dapat ditemui di mana saja. Kemudian kegunaan data adalah sebagai bahan dasar yang objektif (*Relatif*) di dalam proses penyusunan kebijaksanaan dan keputusan oleh pimpinan organisasi. Dari definisi dan uraian data tersebut dapat disimpulkan bahwa data adalah bahan mentah yang diproses untuk menyajikan informasi”. Contoh gambar berikut :



Gambar 2.2 Pemrosesan Data

2.5.2 Pengertian Basis Data

Menurut Connolly, (dalam Rahman & Santoso, (2017) “Database atau disebut juga dengan basis data adalah kumpulan dari informasi yang disimpan dalam komputer dan saling berhubungan satu sama lain secara sistematis. Database memiliki beberapa karakter antara lain :

1. Membantu menemukan kembali informasi secara cepat dan tepat. Menyimpan data secara aman sehingga tidak dapat diakses oleh pihak yang tidak berhak.
2. Memungkinkan update data secara mudah, baik menambahkan, mengupdate maupun menghapus.
3. Menghindari terjadinya informasi ganda, sehingga informasi dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan.
4. Memiliki fitur validasi data sehingga setiap kesalahan input data dapat diketahui dengan cepat.

2.5.3 Pengolahan Basis Data

Dalam dunia komputer sistem pengolahan data dibedakan menjadi dua, yaitu File Processing Sistem dan Database. *File Processing Sistem* dulu banyak organisasi yang menggunakan file processing sistem untuk menyimpan dan mengelola data. Dengan file processing sistem, setiap departemen

atau area dalam sebuah organisasi memiliki kumpulan file nya masing-masing. File-file ini didesain secara spesifik untuk masing-masing aplikasi yang digunakan di setiap departemen atau area tersebut, sehingga record data dalam satu file tidak berhubungan dengan record di file lainnya.

2.6 Sejarah Singkat

Di Indonesia “ Ilmu Pariwisata ” baru saja lahir secara formal setelah melalui proses yang panjang. Kelahiran tersebut ditandai dengan keluarnya surat dari Dirjen Dikti Depdiknas No. 947/D/T/2008 dan 948/D/T/2008, yang ditujukan kepada Menteri Kebudayaan dan Pariwisata. Pariwisata telah dimulai sejak dimulainya peradaban manusia itu sendiri, yang ditandai oleh adanya pergerakan manusia yang melakukan ziarah atau perjalanan agama lainnya. Namun demikian tonggak-tonggak sejarah dalam pariwisata sebagai fenomena modern dapat ditelusuri dari perjalanan tersebut. Sedangkan sebagai kegiatan ekonomi, pariwisata baru berkembang pada awal abad ke-19 dan sebagai industri internasional, pariwisata dimulai tahun 1869.

Pada zaman prasejarah, manusia hidup berpindah-pindah (*Nomadism*) sehingga perjalanan yang jauh (*Traveling*) merupakan gaya dan cara untuk bertahan hidup. Di abad 11 sampai Abad 15 dalam sejarah peradaban barat, terjadi model baru perjalanan manusia untuk melakukan ziarah ke tempat khusus untuk alasan religius. Selanjutnya, Abad 17 sampai Abad 20 merupakan era perpindahan dan perjalanan manusia melintasi negara (*Internasional*) dan benua (*Kontinental*). Beberapa orang yang telah mencapai tingkat kesejahteraan dan mempunyai waktu luang mulai melakukan perjalanan bukan untuk mencari tempat bermukim baru, tetapi untuk kesenangan dan mengisi waktu luang atau untuk alasan budaya, fenomena terakhir inilah yang menjadi potret awal lahirnya pariwisata. Seiring perjalanan sejarah, motivasi orang bepergian juga bertambah, tidak saja untuk berwisata tetapi juga untuk berdagang (*Ekonomi*), perjalanan religius, perang, migrasi dan keperluan studi.

2.7 Sistem Pariwisata

Menurut Mathieson & Wall, (1982) dalam bukunya “*Pengantar Ilmu Pariwisata*”, “Sistem pariwisata terdiri atas tiga elemen, yaitu (1) elemen dinamik, yaitu perjalanan wisatawan, (2) elemen statik, yaitu keberadaan di destinasi, dan (3) elemen konsekuensial, yaitu berbagai dampak yang timbul, seperti dampak ekonomi, sosial-budaya, dan lingkungan”.

2.8 Manfaat Sistem Informasi Pariwisata

Menurut Sedarmayanti, (2014) dalam bukunya “*Membangun & Mengembangkan Kebudayaan & Industri Pariwisata*”, “Adapun manfaat dalam

membangun dan mengembangkan sistem informasi pariwisata, yaitu sebagai berikut :

1. **Manfaat Ekonomi (*Kesejahteraan*)**
Meningkatkan arus wisatawan, baik nusantara atau mancanegara ke suatu daerah menuntut aneka ragam pelayanan dan fasilitas yang semakin meningkat jumlah dan ragamnya. Hal ini memberi manfaat ekonomi bagi penduduk, pengusaha maupun pemerintah sebagai berikut, penerimaan devisa, kesempatan berusaha, terbukanya lapangan kerja, meningkatnya pendapatan masyarakat dan pemerintah, dan mendorong pembangunan daerah.
2. **Manfaat Sosial Budaya**
Mampu melestarikan budaya dan adat istiadat dalam meningkatkan kecerdasan masyarakat serta kesehatan dan kesegaran jasmani ataupun rohani dalam mengurangi konflik sosial.
3. **Manfaat Dalam Berbangsa dan Bernegara**
Dapat mempererat persatuan dan kesatuan dalam menumbuhkan rasa memiliki, keinginan untuk memelihara dan mempertahankan negara yang ujung tumbuh rasa cinta terhadap tanah air serta memelihara hubungan baik *Internasional* dalam hal pengembangan pariwisata.
4. **Manfaat Bagi Lingkungan**
Pembangunan dan pengembangan pariwisata diarahkan agar dapat memenuhi keinginan wisatawan, seperti hidup tenang, bersih, jauh dari polusi, santai, dapat mengembalikan kepenatan fisik dan mental.

2.9 Tinjauan Perangkat Lunak

2.9.1 Xampp

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.

2.9.2 PHP

Menurut Madcoms, (dalam Iqbal and Husin, (2017) “PHP (*Hypertext Preprocessor*), merupakan bahasa pemrograman pada sisi server yang memperbolehkan programmer menyisipkan perintah-perintah perangkat lunak web server (*Apache, IIS*, atau apapun) akan dieksekusi sebelum perintah itu dikirim oleh halaman ke browser yang me-request-nya, contohnya adalah bagaimana memungkinkannya memasukkan tanggal sekarang pada sebuah halaman web setiap kali tampilan tanggal dibutuhkan. Sesuai dengan fungsinya yang berjalan di sisi server maka PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun teknologi web application”.

2.9.3 Dreamweaver

Menurut Mutmainah, (dalam Kusuma & Widodo, (2016) “Dreamweaver merupakan program profesional editor HTML visual yang digunakan untuk mengelola situs dan menata layout halaman web.” Saat ini versi terbaru dari Dreamweaver yang dikeluarkan oleh Macromedia adalah *Dreamweaver MX 2004*. Pada versi ini, tampilannya mengalami perubahan yang kaya akan warna dan area kerjanya menjadi lebih ringkas dan efisien. Hal ini dapat dilihat dengan peletakan tombol-tombol dan panel-panel yang dapat minimize (disembunyikan) untuk menghemat area kerja”.

2.9.4 MySQL

Menurut Saputra, (dalam Iqbal and Husin, (2017) “MySQL adalah database yang menghubungkan script PHP menggunakan perintah Query dan *Escaps Character* yang sama dengan PHP. MySQL mempunyai tampilan client yang mempermudah dalam mengakses database dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bisa dilakukan. *phpMyAdmin* adalah sebuah software yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada web server. Fungsi dari halaman ini adalah sebagai pengendali database MySQL sehingga pengguna MySQL tidak perlu repot untuk menggunakan perintah-perintah SQL. Karena dengan adanya halaman ini semua hal tersebut dapat dilakukan hanya dengan meng-klik menu fungsi yang ada pada halaman *phpMyAdmin*”.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Sistem ini di rancang untuk mempercepat atau mengoptimalkan suatu kegiatan operasional, dalam penghematan waktu dan biaya. Diharapkan dengan adanya perancangan sistem informasi Pariwisata Labuhanbatu yang baru, dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan setiap saat untuk secara cepat dan tepat pada Kantor Kwarcab kabupaten Labuhanbatu. Dari perancangan yang dilakukan dan melihat permasalahan yang timbul dari sistem yang ditetapkan, sebaiknya menerapkan dan memakai sistem komputerisasi yang proses pencarian data lebih efektif dan efisien. Sistem yang diusulkan merupakan perubahan dari sistem yang digunakan saat ini yaitu Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Labuhanbatu pada Kantor Kwarcab kabupaten Labuhanbatu. Perancangan Sistem ini menggunakan *PHP* dan *MySQL*. Maka dari rancangan hasil yang diperoleh berisikan tampilan dari program yang meliputi File, Transaksi, Laporan dan Program Akhir (Keluar).

a. Form Menu Login Admin

Untuk bisa mengakses ke menu admin, user harus mengisi dengan benar terlebih dahulu username dan password di form Login. Di lihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Form Login

b. Halaman Utama

Tampilan Halaman utama merupakan halaman yang menampung menu –menu utama sistem, dapat di lihat pada gambar 4.2. berikut.



Gambar 4.2 Halaman Utama

c. Menu File

Menu File dalam program ini terdapat menu diantaranya menu Home, Wisata, Register dan Login Admin.



Gambar 4.3 Menu File

d. Masukan Data Wisata

Pada gambar 4.4 form *input* data Pariwisata yang terdapat pada menu Wisata ini berfungsi untuk memasukkan data-data Pariwisata yang berada di Kabupaten Labuhanbatu, langkah-langkah untuk memasukkan data Wisata antara lain adalah, dengan cara membuka aplikasi database *Xampp* lalu ketik localhost dan klik *phpMyAdmin* lalu klik proyek dan mengisi tabel wisata seperti *kd_wisata*, *nama_wisata*, *lokasi_gambar*, *keterangan* beserta gambar wisata tersebut. Setelah semua dilengkapi kemudian klik GO,

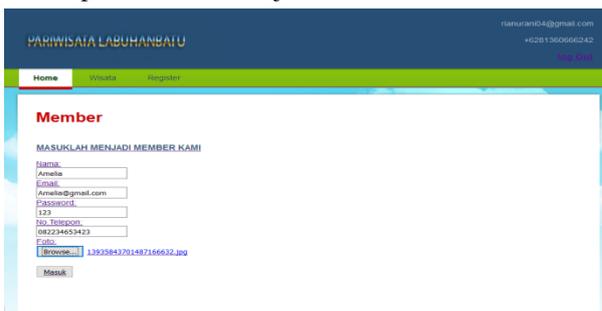
secara otomatis data Wisata akan tersimpan dan masuk ke menu data Wisata.



Gambar 4.4 Input data Wisata

e. Masukan Data Register Member

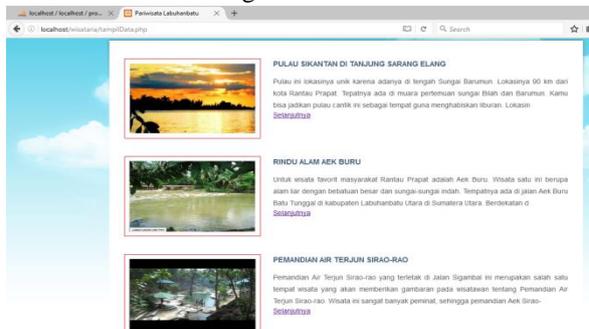
Pada gambar 4.4 form input Data Register Member yang terdapat pada menu Register ini berfungsi untuk memasukkan Data Register Member, langkah – langkah untuk memasukkan Data Register Member antara lain adalah, member harus mengisi Nama, E-mail, Password, No.Telepon dan beserta foto Member. Setelah semua di lengkapi kemudian klik masuk, secara otomatis Data Register Member yang masuk akan tersimpan dan akan menjadi member kami.



Gambar 4.5 Form Input Data Register Member

f. Laporan Menu Wisata

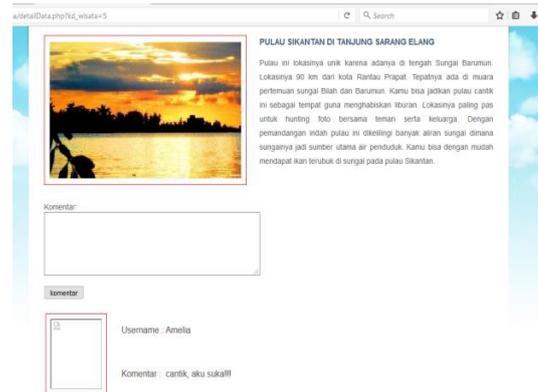
Keluaran Data Wisata merupakan laporan dari data Wisata yang telah di input. Dari form input data Wisata yang digunakan untuk mengetahui data wisata-wisata yang berada di kabupaten Labuhanbatu. Untuk melihat wisata tersebut admin cukup mengklik menu Wisata. Disitu terdapat banyak berbagai macam Wisata yang sangat Indah tepat berada di kabupaten Labuhanbatu sekarang ini.



Gambar 4.6 Form Menu-Menu Wisata

i. Laporan Menu Member

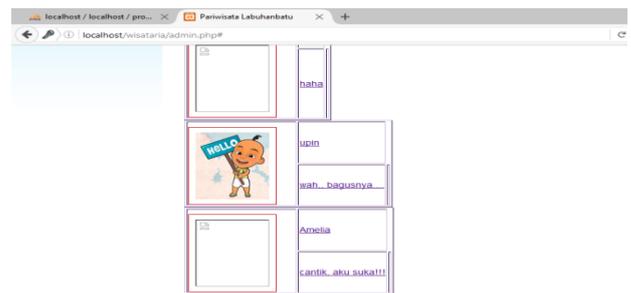
Keluaran Data Menu Member merupakan laporan dari data member yang telah di input dari form input data Register Member, yang digunakan untuk mengetahui bahwa sudah terdaftar menjadi member di Kantor Kwarcab Kabupaten Labuhanbatu. Untuk melihat apakah sudah terdaftar menjadi member cukup mengisi tabel username dan password sesuai dengan pengisian pendaftaran yang dibuat. Jika sudah mengisi tabel tersebut klik masuk , jika proses login tidak berhasil akan menampilkan pernyataan Data GAGAL tetapi jika proses login berhasil akan menampilkan pernyataan Selamat Datang di Pariwisata Labuhanbatu.



Gambar 4.7 Form Menu Member

j. Laporan Menu Admin

Form Laporan menu admin ini berfungsi untuk menampilkan laporan data user yang telah di input melalui form input data tambah admin. Adapun data yang akan di tampilkan pada laporan data menu ini diantaranya adalah klik login lalu mengisi tabel username dan password sesuai yang dibuat. Berfungsi menampilkan semua komentar member pada wisata tersebut.



Gambar 4.8 Form Laporan Data Admin

3.2 Pembahasan

3.2.1 Prosedur Kerja Sistem

Prosedur yang bekerja dalam sistem ini dimulai dari proses loading yang telah dibuat setelah itu akan dilanjutkan secara otomatis pada form login. Dari form login yang telah diisi nama pengguna dan kata sandi akan dilanjut ke Menu Utama yang dimana menu

utamanya yang terbagi dari menu Data Wisata, Register, dan Login Admin. Cara kerja sistem ini dimulai dari data apa yang akan dimasukkan dalam form *input* setelah data-data tersebut dimasukkan maka akan dilanjutkan dalam *penginputan* data dengan menggunakan *command* yang telah dirancang. Setelah proses *penginputan* selesai maka data tersebut berlangsung masuk pada laporan yang dirancang dalam Laporan (*Report*).

3.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Agar dapat memperoleh hasil yang telah dirancang dan demi mencapai keinginan yang dimaksud dalam perancangan dan desain sistem yang telah buat ini tentunya membutuhkan beberapa komponen untuk menunjang proses pengerjaannya, antara lain :

1. Hardware (Perangkat Keras)

Hardware adalah seluruh komponen-komponen peralatan yang membentuk suatu sistem computer dan peralatan lainnya yang memungkinkan Komputer dapat melaksanakan tugasnya. Dalam penyusunan sistem informasi ini penulis membutuhkan hardware sebagai berikut :

- Processor Inter^R Pentium^R CPU P6300 @ 2.27GHz 2.27GHz
- Hardisk Sekisar 500 GB
- Monitor
- Mouse
- Printer
- Kertas, untuk percetakan laporan

2. Software (Perangkat Lunak)

Software adalah komponen daripada sistem pengolahan data yang diluar dari peralatan komputernya sendiri. Adapun *software* yang digunakan penulis dalam membuat sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

- Sistem Operasi Windows 7,8 atau 10
- Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dan MySQL

3. User (Pegguna)

User merupakan faktor manusia yang menangani fasilitas komputer yang dibutuhkan adalah :

- Sistem analis, orang yang membentuk dan membangun fasilitas rancangan sistem.
- Programmer, orang yang mengerti bahasa pemrograman yang digunakan dalam membuat dan membangun program.
- Operator, orang yang menangani langsung dalam pengolahan data, mulai dari mempersiapkan data sampai dalam pengentrian atau memasukkan data kedalam komputer.

3.2.3 Kelemahan dan Kelebihan Sistem

Berdasarkan dari perancangan yang telah dilakukan terdapat beberapa kelemahan dan kelebihan yang terdapat dari sistem yang dirancang antara lain :

1. Kelemahan Sistem

- Sistem ini harus digunakan oleh orang atau user yang telah ditetapkan pada bagian computer, khususnya Admin, agar tidak terbobol oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab.
- Keterbatasan PHP dan MySQL dalam mengambil fungsi-fungsi yang bersifat low-level yang berhubungan dengan hardware maupun operating system windows itu sendiri.

2. Kelebihan Sistem

- Proses kerja lebih efektif dan efisien.
- Laporan data disimpan didalam database, sehingga dapat dilihat dan dicetak kapan saja.
- Pencarian Pengolahan data lebih cepat dari pada pencarian pengolahan data pada Kantor Kwarcab Kabupaten Labuhanbatu.
- Keamanan data baik karena data yang disimpan sudah tidak diarsipkan lagi tetapi tersimpan didalam database.

Setelah dilakukan perancangan sistem yang baru, Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Labuhanbatu secara komputerisasi dapat mempercepat dalam pemrosesan pencarian pengolahan data informasi Pariwisata yang dihasilkan lebih cepat, akurat, dan data-data yang lebih terjamin keamanannya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Labuhanbatu diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dihasilkan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu, dimana sistem tersebut dibuat berbasis *web* dengan menggunakan editor utama macromedia dreamweaver r8 dan MySQL sebagai database nya dan Xampp.
2. Pembangunan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi kawasan wisata dan budaya yang ada di Kabupaten Labuhanbatu.
3. Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu merupakan salah satu bentuk promosi pariwisata yang ada di Labuhanbatu, agar menarik para wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Labuhanbatu.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan maka penulis memberikan saran-saran yang bermanfaat untuk demi kemajuan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata yang berada di Labuhanbatu sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu yang dibangun hendaknya menjadi motivasi bagi masyarakat

- Labuhanbatuu agar menjaga kelestarian budaya yang ada.
2. Pemerintah Kabupaten Labuhanbatu hendaknya lebih maksimal dalam pengelolaan kawasan wisata yang ada seperti perbaikan jalan menuju tempat wisata serta pengelolaan untuk sarana dan prasarana penunjang yang ada di tempat wisata.
 3. Diharapkan untuk kedepannya program ini dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi serta adanya lagi peningkatan keamanan database agar data disajikan benar-benar tepat dan akurat.

Solihat, A., & Ary, M. (2014). *Analisa Minat Wisata Museum Kota, III*(2), 73–81.

Sutabri Tata, 2014, *Sistem Informasi Manajemen*, Jakarta, CV. Andi Offset

Sedarmayanti, 2014, *Membangun dan Mengembangkan Kebudayaan dan Industri Pariwisata (Bunga Rampai Tulisan Pariwisata)*, Bandung, PT. Refika Aditama

Uswatun, H. (2013). *Sistem Informasi Penjualan On_Line Pada Toko Kreatif Suncom Pacitan. Networking and Security*, 2(Oktober 2013), 40–48. Retrieved from <http://ijns.org>.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, D. A. S. (2016). *Perancangan Aplikasi Computer Based Test (Cbt) Berbasis Web (Studi Kasus Di Smp Negeri 2 Kuta-Badung). Teknologi Informasi Dan Komputer*, 2(1), 165–177. Retrieved from <http://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jutik/article/viewFile/223/204>

Husain, A. (2018). *Analisis Data Lifting Migas Menggunakan Metode C4.5 Pada Asosiasi Daerah Penghasil Migas. String*, 2(3), 325–335.

Iqbal, M., & Husin. (2017). *Perancangan dan Implementasi Konsultasi Gizi Online Berbasis Web. Seminar Nasional Hasil Penelitian*, (2012), 117–124.

Juniardi, F., & Azwansyah, H. (2014). *Penyusunan Sistem Informasi Geografis Infrastruktur Transportasi Kabupaten Kapuas Hulu Berbasis WEB*, 6(1), 6–12.

Kusuma, A. P., & Widodo, T. (2016). *Rancang Bangun Sistem Pendataan Nilai Akademik Siswa Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql Di Sma Islam Hasanuddin Kesamben. Antivirus*, 10(1), 11–20.

Pitana, I Gde, PIG, SDIK, Surya Diarta I Ketut, 2009, *Pengantar Ilmu Pariwisata*, CV. Andi Offset, Jakarta

Rahman, F., & Santoso, S. (2017). *Aplikasi Pemesanan Undangan Online. Jurnal Sains Dan Informatika*, 1(2), 78–87. Retrieved from <http://ojs.politala.ac.id/index.php/JSI/article/view/92/72>

Sambiu, I. H., & Amir, Y. (2018). *Sistem Informasi Pesediaan Obat Pada Puskesmas Kalumata Berbasis Web. Ilmu Komputer Dan Informatika*, 1(1), 10–19.