
SISTEM INFORMASI WISATA PURBAKALA SITUS MEGALITHIKUM KOTA PAGARALAM, SUMATERA SELATAN

Okta Lesva¹, Alfis Arif²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam
e-mail: *¹oktalesva@sttpagaralam.ac.id , ²alfisarif@sttpagaralam.ac.id

Abstrak

Ada berbagai jenis peninggalan prasejarah yang dapat dijumpai di Kota Pagaralam seperti situs Megalithikum. Dalam penyampaian informasi tentang situs Megalithikum selama ini masih dilakukan secara manual dengan melakukan penyebaran dan pemberian brosur, poster dan buku-buku kepada para wisatawan baik domestik maupun mancanegara yang datang berkunjung ke kota Pagaralam untuk berwisata situs Megalithikum. Oleh karena itu untuk menghasilkan informasi pemetaan lokasi peninggalan prasejarah situs Megalithikum di Kota Pagaralam yang akurat maka dibutuhkan suatu sistem informasi tentang peninggalan prasejarah melalui penayangan dalam bentuk data atau informasi yang dikaitkan dengan lokasi geografis suatu wilayah. yang terkait dengan keberadaan peninggalan prasejarah situs megalitikum tersebut. Dengan sistem informasi ini dapat mempermudah pengguna atau para wisatawan yang berkunjung dalam mencari informasi keberadaan lokasi situs megalitikum kota Pagaralam dan dijadikan salah satu media untuk mempromosikan peninggalan-peninggalan prasejarah yang ada di kota Pagar Alam. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah dengan menggunakan metode *Extreme Programming (XP)* dengan tahapan *Planning, Design, Coding, dan Testing*. Pada tahap *Design* Sistem Informasi dirancang dengan menggunakan pemodelan UML dan untuk perancangan peta menggunakan *Google Maps*. Hasil yang diperoleh adalah sistem informasi wisata Purbakala situs Megalithikum di Kota Pagaralam berbasis *website*.

Kata kunci : Situs Megalithikum; *Extreme Programming*; Pagaralam

Abstract

There are various types of prehistoric relics that can be found in Pagaralam City such as the Megalithic site. In conveying information about the Megalithic site, so far, it is still done manually by distributing and distributing brochures, posters and books to both domestic and foreign tourists who come to visit the city of Pagaralam to tour the Megalithic site. Therefore, to produce accurate mapping information on the location of the prehistoric relics of the Megalithic site in Pagaralam City, an information system about prehistoric relics is needed through displaying it in the form of data or information related to the geographical location of an area. associated with the existence of prehistoric relics of the megalithic site. With this information system, it can make it easier for users or tourists who visit to find information on the location of the megalithic site of Pagaralam city and become one of the media to promote prehistoric relics in the city of Pagar Alam. The research method used in making this information system is to use the Extreme Programming (XP) method with the stages of Planning, Design, Coding, and Testing. At this stage, the Information System Design is designed using UML modeling and for map design using Google Maps. The results obtained are the site-based ancient tourism information system Megalithikum in Pagaralam City.

Keywords : *Megalithic Site; Extreme Programming; Pagaralam*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini selalu berupaya meningkatkan efektifitas layanan, terutama dari sisi sistem informasi sebuah instansi, baik dari sisi penerapan dan manfaatnya. [1]. Salah satunya di instansi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagar Alam.

Kota Pagaralam merupakan salah kota Madya yang berada di Provinsi Sumatera Selatan. Jika dilihat dari sisi geografis kota Pagaralam berada di perbatasan Sumatera Selatan dan Provinsi Bengkulu. Kota Pagaralam berada digugusan Bukit Barisan yang membelah Pulau Sumatera dari Provinsi Lampung sampai Sumatera Utara. Kota Pagar Alam berfungsi sebagai kawasan penyangga dan memiliki sektor pariwisata yang sangat beragam baik wisata alam maupun wisata budaya seperti situs megalitikum. Kota Pagaralam banyak memiliki Peninggalan Prasejarah yaitu situs Megalithikum yang berasal dari peninggalan zaman kerajaan Sriwijaya. Ada beberapa situs prasejarah megalithikum seperti situs Kubur Batu, Arca Manusia Menunggang Kerbau, Arca Manusia Dililit Ular, dan Batu Dakon.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagar alam didapatkan bahwa penyampaian informasi mengenai situs megalithikum dan letak geografis nya kepada wisatawan domestik dan mancanegara masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan menggunakan media brosur dan juga langsung bertanya kepada sesepuh asli yang memahami mengenai situs prasejarah situs megalithikum Kota Pagaralam. Hal ini menyebabkan penyampaian informasi mengenai situs megalithikum dan letak geografis nya kepada para wisatawan menjadi kurang akurat, kurang efektif dan kurang efisien.

Untuk mengatasi masalah tersebut sehingga diperlukannya suatu sistem informasi berbasis web yang dapat mempermudah dalam penyampaian informasi mengenai situs prasejarah megalitikum dan letak geografis nya di Kota Pagaralam. Sistem ini dapat digunakan oleh *user* secara *online*. Tujuan dari sistem ini dibangun yaitu mampu memberikan informasi yang akurat dan optimal kepada para wisatawan dengan informasi mengenai situs megalitikum yang ada di Pagaralam dan juga menampilkan informasi letak geografis dalam bentuk *web base* dengan tampilan yang menarik sehingga penerima informasi dapat mengetahui situs megalitikum yang tersebar dan dapat mengunjungi situs dengan bantuan *Google Maps*.

Berdasarkan masalah diatas maka dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana membangun Sistem Informasi Wisata Purbakala Situs Megalithikum Kota Pagaralam Sumatera Selatan?, yang dapat memberikan informasi yang akurat , efektif dan efisien kepada para Wisatawan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Sistem merupakan kumpulan atau prosedur pengolahan dalam mencari suatu tujuan dengan mengoperasikan data pada waktu rujukan tertentu untuk menghasilkan suatu informasi. [2]

2.2 Informasi

Informasi merupakan data yang berasal dari fakta yang tercatat dan diolah supaya bermanfaat bagi pemakainya. [2]

2.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung informasi dan manajemen. [3]

1 Sistem Informasi Geografis

Sampai saat ini terdapat banyak definisi dari para ahli tentang Sistem Informasi Geografis, namun SIG *Center Lund University* menyimpulkan bahwa Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah sistem berbasis komputer yang digunakan untuk menyusun, menyimpan, memanipulasi, mengolah, menampilkan dan menganalisis informasi geografis dan berbagai atribut yang menyertainya. [4]

SIG ini mempunyai kemampuan dalam menangani data bereferensi dalam: (a) masukan data, (b) manajemen data (penyimpanan dan pemanggilan data), (c) manipulasi dan analisis, (d) keluaran. [5]

2 Komponen dari Sistem Informasi Geografis

Menurut [6], komponen SIG terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, data dan informasi geografi, serta manajemen. Komponen SIG dijelaskan dibawah ini :

- a. Perangkat keras (*Hardware*) : pada saat ini SIG tersedia untuk berbagai platform perangkat keras mulai dari PC *desktop*, *workstations*, hingga *multiuser host*. Contoh perangkat keras GIS adalah *Acanner*, *keyboard*, komputer, CD dan masih banyak lainnya.
- b. Perangkat lunak (*Software*) : Berikut macam-macam perangkat lunak GIS yang ada sebagai berikut :
 - 1) **WebGis** adalah aplikasi sistem informasi geografis yang terdistribusi didalam jaringan komputer untuk menyebarluaskan dan mengintegrasikan informasi geografis secara visual pada jaringan *internet*. [7]
 - 2) **Google Maps** adalah layanan gratis yang diberikan oleh

google dan sangat populer. *Google Maps* adalah suatu peta dunia yang dapat kita gunakan untuk melihat suatu daerah. [8]

2.4 Pariwisata / Wisata

Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung dengan berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, maupun pemerintah daerah. [9]

2.5 Situs Peninggalan Sejarah

Situs sejarah menurut Priyadi dalam [10] adalah tempat temuan peninggalan-peninggalan purbakala berupa benda fosil didaerah yang diusulkan untuk diteliti, fosil dalam bahasa latin fossa yang berarti “ menggali keluar dari dalam tanah sisa-sisa atau bekas-bekas makhluk hidup yang menjadi batu atau mineral. Dalam ilmu sejarah benda bangunan bersejarah merupakan data atau sumber yang keliatan dan dapat dipegang., benda dan bangunan itu disebut artefak/megalithikum.

2.6 Website

Website sebagai halaman informasi yang dapat disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Layanan Web atau World Wide Web (WWW) sangat banyak dimanfaatkan dalam internet. [11].

2.7 Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Hasil	Hubungan Dengan Penelitian
1	Danny Manon gga, Samuel Papihay	Sistem Informasi Geografis	Berdasarkan hasil implementasi	Jurnal ini berhubungan dengan penelitian saya karena

N	Peneliti	Judul	Hasil	Hubungan Dengan Penelitian	N	Peneliti	Judul	Hasil	Hubungan Dengan Penelitian
1	a, Selfiana Pandia (2009)	afis perjalan wisata di kota Semarang	sistem ini dapat digunakan untuk mendukung perjalanan wisata di kota Semarang, SIG ini dapat memberikan informasi langsung kepada pemakai mengenai lokasi dari sarana dan sistem ini juga menghasilkan fungsi yang dapat digunakan pengguna yaitu fungsi untuk mencari lokasi jalan, untuk	penelitian saya merancang sistem dengan fungsi-fungsi yang dapat dilakukan <i>user</i> sama seperti pada jurnal ini. Fungsi-sungsi yang dimaksud seperti, fungsi pencarian letak lokasi geografis, fungsi melihat, fungsi mengedit, dan fungsi lainnya.	2	Hamdan Wahyu (2013)	Pembuatan <i>WebGIS</i> (<i>Geography Information System</i>) Kantor Penanaman Modal Kabupaten Wonorejo	Menhasilkan <i>WebGIS</i> yang dapat mengetahui letak secara geografis lengkap koordinat juga skala peta yang dapat berubah sesuai besar peta yang diinginkan.	Hubungan ini dengan penelitian saya adalah penelitian saya juga menggunakan bahasa PHP dan bersifat <i>opensource</i> .
3	Rena Ariyanti,						Pemanfaatan	Sistem ini bisa dibuat	Hubungan ini dengan

No	Peneliti	Judul	Hasil	Hubungan Dengan Penelitian
	Khiril, Indra Kanedi (2015)	<i>Google Maps API</i> pada sistem informasi geografi direktori Perguruan Tinggi di kota Bengkulu	sebagai inovasi baru dalam menyajikan informasi yang menawarkan banyak keunggulan dan manfaat sebagai media informasi. Dengan sistem ini direktori Perguruan Tinggi Bengkulu dalam menyampaikan informasi lokasi yang ada di kota Bengkulu.	penelitian saya bahwa, penelitian saya dalam pembuatan peta persebaran megalitikum menggunakan <i>Google Maps</i> juga, proses perancangan sistem juga data yang diperoleh kemudian diproses, dianalisis kemudian dilakukan perancangan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Data

Penyusunan penelitian ini menggunakan data yang mendukung pelaksanaan dari proses penelitian yang dilakukan.

1 Sumber Data

Pada penelitian ini sumber data yang digunakan yaitu Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka.

2 Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah data primer & sekunder. Data primer diperoleh dari observasi langsung, hasil wawancara terhadap staf dan perangkat Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pagar Alam. Sedangkan data sekunder didapatkan dari instrumen yang digunakan dalam proses pembangunan Perangkat lunak Sistem informasi Wisata Purbakala situs Megalithikum berbasis *Web*.

3.2 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti, yang dalam hal ini adalah dinas pendidikan dan kebudayaan kota Pagar Alam. Observasi yang dilakukan secara langsung mengamati alur sistem yang berjalan selama ini yang terlaksana di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kota Pagar Alam.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertatap muka dan bertanya jawab secara langsung dari sumber informasi yang efektif dan efisien, dalam hal ini yang diteliti langsung adalah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kota Pagar Alam tentang situs Megalithikum .

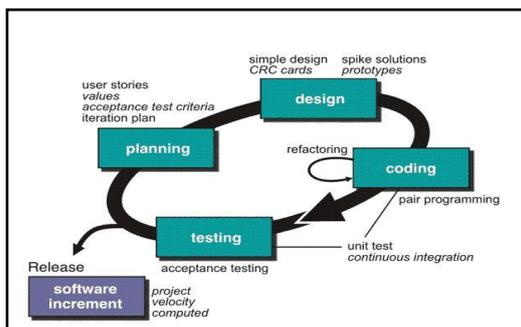
3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari dan memahami baik dari

buku cetak seperti buku non cetak dan jurnal-jurnal.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Extreme Programming (XP) merupakan metodologi dalam pengembangan agilesoftware development methodologies yang berfokus pada pengkodean (coding) yang menjadi aktifitas utama dalam semua tahapan pada siklus pengembangan perangkat lunak . [12]



Gambar 1. Metode *Extreme Programming*(XP)

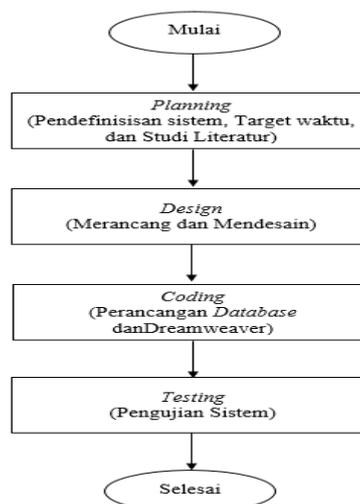
Berikut tahapan dari metode pengembangan sistem *Extreme Programming* meliputi :

- 1 *Planning* (Perencanaan)
Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan dan identifikasi apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan Sistem Informasi Wisata Situs Purbakala Kota Pagar Alam dengan melakukan obesrvasi dan wawancara pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagar Alam.
- 2 *Design* (Desain)
Pada tahap ini peneliti melakukan proses perancangan terhadap Sistem Informasi Wisata Situs Purbakala Kota Pagar Alam, dengan merancang *Usecase Diagram* dan *Class Diagram* dari sistem yang akan dibuat menggunakan Edraw Max serta perancangan *Storyboard* menggunakan aplikasi Axure.

- 3 *Coding* (Pengkodea)
Tahap Coding merupakan tahapan penerapan dari tahapan desain, yang mana pada tahap ini peneliti menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan *Database* MySql serta Adobe Dreamweaver dalam pengimplementasian code.
- 4 *Testing* (Pengujian)
Tahap pengujian adalah tahapan yang dilakukan setelah implementasi dari tahap Coding, Sistem yang telah diimplementasikan kemudian di testing dengan menggunakan teknik *Black Box Testing*.

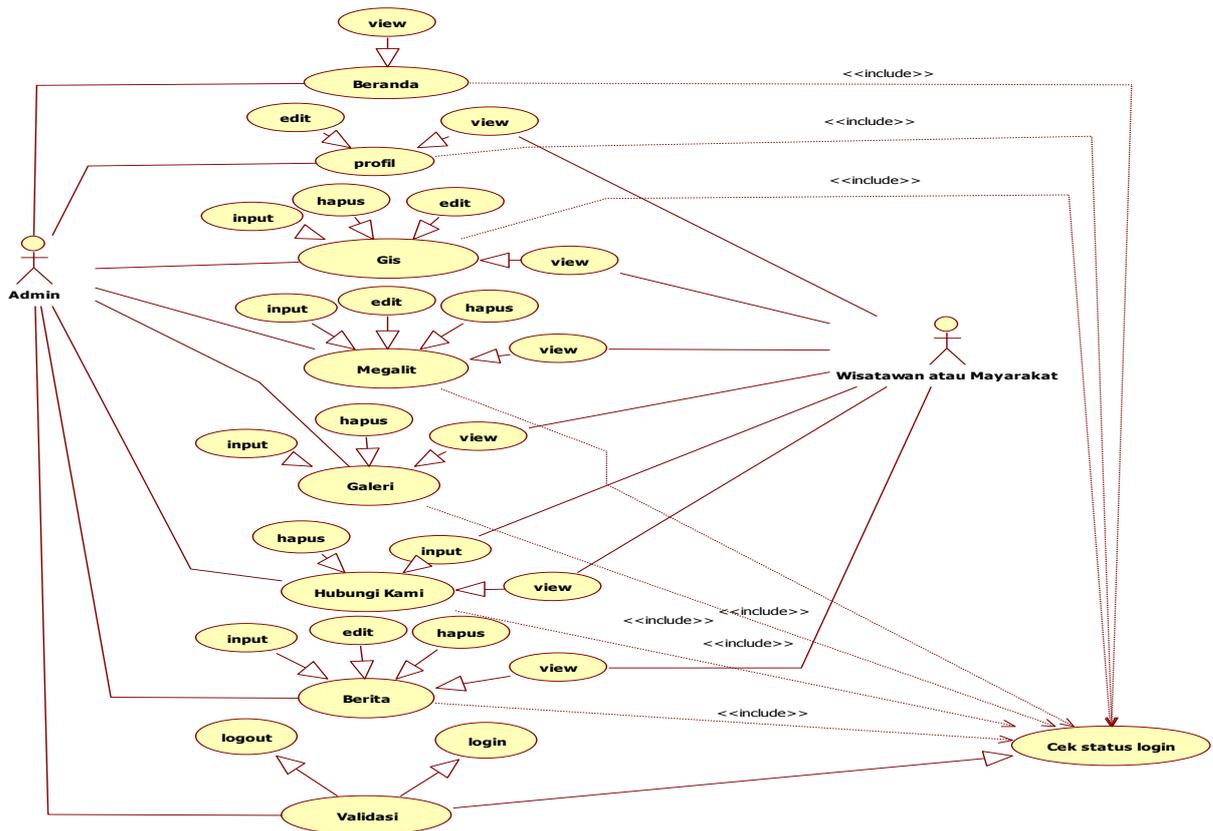
3.4 Analisis Data

Analisis data dapat dilihat pada gambar 2, dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 2. Analisis Data

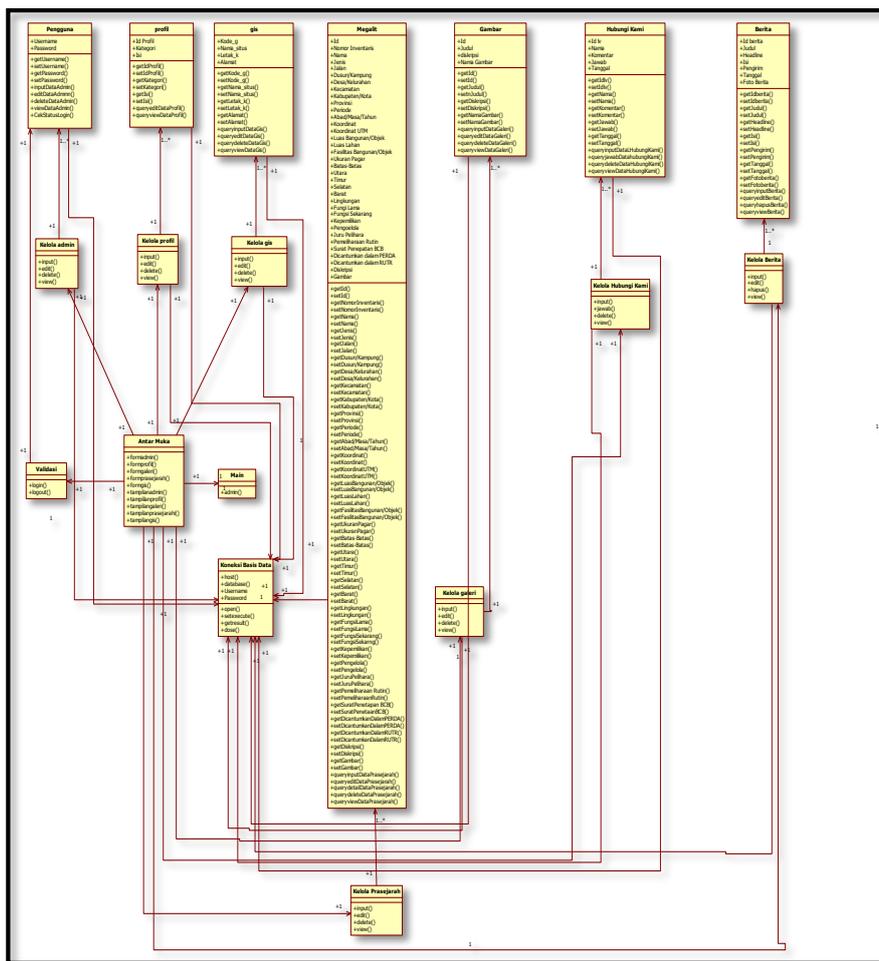
3.5 Rancangan yang diusulkan
1 Usecase Diagram



Gambar 3. Usecase Diagram

Dari gambar 3. rancangan *Use case diagram* diatas bisa dilihat bahwa *admin* mempunyai hak akses dan fungsi terhadap seluruh data. Data yang dimaksud seperti data *admin*, data profil, data Koordinat, data megalit, data galeri, data hubungi kami dan data berita. Masyarakat dapat melihat data-data tersebut kecuali data *admin*. Data-data tersebut dikelola oleh *admin*, kemudian sebelum mengelolah data *admin* harus *login* terlebih dahulu sedangkan wisatawan atau masyarakat bisa melihat *website*.

2 Class Diagram



Gambar 4. Class Diagram

Pada gambar 4. *Class Diagram* digunakan untuk menampilkan sebuah kelas-kelas yang ada didalam sistem. *Class diagram* memberikan suatu gambaran sistem secara statis dan tersusun antar kelas. Didalam *class diagram* ini terdapat beberapa kelas yaitu kelas *admin*, kelas profil, kelas GIS, kelas prasejarah, kelas galeri dan kelas hubungi kami.

pada setiap menu. Untuk lebih jelas lihat pada gambar dibawah ini :

3.6 Story Board Sistem

1 Halaman Utama Admin

Halaman utama *admin* ini adalah halaman utama ketika *admin* berhasil *login*, pada halaman ini *admin* dapat memasukkan, mengubah serta menghapus data yang ada



Gambar 5. Halaman Utama Admin

2 Halaman Utama *User*

Halaman utama *user* ini adalah halaman yang pertama tampil pada saat *user* mengakses *web*, halaman ini berisi berita-berita terbaru dan sebelumnya yang pernah tampil, beserta tampilan nol derajat kota Pagar Alam dan informasi. Untuk lebih jelas lihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 6. Halaman Utama *User*

3 Halaman Megalithikum

Halaman megalit ini adalah halaman yang menampilkan informasi lokasi megalitikum dikota Pagar Alam. Untuk lebih jelas lihat pada gambar 7 dibawah ini :



Gambar 7. Halaman Megalitikum

4 Halaman Koordinat Magalithikum

Halaman Koordinat ini adalah halaman yang menampilkan peta lokasi megalitikum yang ada dikota Pagar Alam. Untuk lebih jelas lihat pada gambar 8. dibawah ini :



Gambar 8. Halaman Koordinat Megalithikum

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Halaman Admin

Halaman beranda *admin* ini adalah halaman pertama yang muncul ketika *admin* berhasil *login*, pada halaman ini berisikan menu-menu seperti menu profil, menu Koordinat, menu megalit, menu galeri, menu hubungi kami dan menu berita. Pada halaman beranda ini tidak banyak tampilan hanya berisi foto dan ucapan selamat datang dan selamat bekerja. Seperti gambar 9. Dibawah ini :



Gambar 9. Halaman Admin

4.2 Halaman User

Halaman beranda *user* adalah halaman yang menampilkan foto-foto nol derajat kota Pagar Alam dan juga menampilkan berita-berita seputar kota Pagar Alam. Seperti gambar 10 dibawah ini:



Gambar 10. Halaman User

4.3 Halaman Megalithikum

Halaman megalit *user* ini adalah halaman yang menampilkan data-data megalitikum yang ada di kota Pagar Alam yang dapat dilihat oleh *user*. Seperti gambar 11 dibawah ini :

No	Nama	Alamat	Gambar	Aksi
01	Nol Derajat Kota Pagar Alam	Jl. Sekeloa Baru, Desa Sekeloa Baru, Kecamatan Sekeloa Baru, Kabupaten Pagar Alam		Detail
02	Megalit Kota Pagar Alam	Jl. Sekeloa Baru, Desa Sekeloa Baru, Kecamatan Sekeloa Baru, Kabupaten Pagar Alam		Detail
03	Megalit Kota Pagar Alam	Jl. Sekeloa Baru, Desa Sekeloa Baru, Kecamatan Sekeloa Baru, Kabupaten Pagar Alam		Detail

Gambar 11. Halaman Megalithikum

4.4 Halaman Koordinat

Halaman Koordinat *user* ini adalah halaman yang menampilkan data-data Koordinat megalitikum dan di sini *user* bisa langsung terhubung ke maps untuk mengakses peta. Seperti gambar 12 dibawah ini :

No	Nama Situs	Lokasi Koordinat	Alamat	Lokasi Koordinat
01	Nol Derajat Kota Pagar Alam	5.94.00.11.1.102.14.12.0	Tanjung An	104.01.06
02	Megalit Kota Pagar Alam	5.94.00.11.1.102.14.11.1	Tanjung An	104.01.06
03	Nol Derajat Kota Pagar Alam	5.94.00.11.1.102.14.11.1	Tanjung An	104.01.06
04	Megalit Kota Pagar Alam	5.94.00.11.1.102.14.11.1	Tanjung An	104.01.06
05	Nol Derajat Kota Pagar Alam	5.94.00.11.1.102.14.11.1	Tanjung An	104.01.06
06	Megalit Kota Pagar Alam	5.94.00.11.1.102.14.11.1	Tanjung An	104.01.06

Gambar 12. Halaman Koordinat

4.5 Pengujian

Tabel 1. Tabel Hasil Pengujian Sistem Halaman Admin

No	Proses yang dilakukan	Hasil yang diharapkan	Keterangan
1.	Mengetik alamat <i>website</i>	Menampilkan halaman utama <i>website</i> dengan tampilan dan susunan menu yang diinginkan.	Berhasil
2.	Klik menu "Login", lalu isi <i>username</i> dan <i>password</i> lalu klik level sebagai "Admin".	Menampilkan halaman <i>login admin</i> .	Berhasil
3.	Klik menu "Beranda".	Menampilkan tulisan berjalan dan gambar.	Berhasil
4.	Klik menu "Profil".	Menampilkan halaman profil untuk <i>admin</i> .	Berhasil
5.	Klik tombol <i>edit</i> profil	Menampilkan <i>form</i> edit data profil.	Berhasil
6.	Klik menu "GIS"	Menampilkan halaman GIS yang berisi letak suatu megalitikum.	Berhasil
7.	Klik tombol tambah data Gis pada halaman menu <i>gis</i>	Menampilkan <i>form</i> tambah data-data <i>gis</i> .	Berhasil

8.	Klik tombol edit	Menampilkan <i>form</i> edit data gis.	Berhasil	18.	Klik menu hubungi kami	Menampilkan halaman data hubungi kami.	Berhasil												
9.	Klik tombol hapus	Menghapus 1 <i>record</i> data di dalam <i>database</i> .	Berhasil	19.	Klik tombol jawab komentar	Menampilkan <i>form</i> untuk menjawab komentar masuk.	Berhasil												
10.	Klik menu megalit	Menampilkan halaman data-data megalitikum yang ada di kota Pagar Alam.	Berhasil	20.	Klik tombol hapus.	Menghapus 1 <i>record</i> data di dalam <i>database</i> .	Berhasil												
11.	Klik tombol tambah data pada halaman menu megalit	Menampilkan <i>form</i> untuk menambahkan data-data megalitikum.	Berhasil	21.	Klik menu berita	Menampilkan halaman berita.	Berhasil												
12.	Klik tombol <i>detail detail</i>	Menampilkan <i>from detail</i> data gis.	Berhasil	22.	Klik tombol <i>edit</i>	Menampilkan <i>form edit</i> data berita.	Berhasil												
13.	Klik tombol <i>edit</i>	Menampilkan <i>form edit</i> data gis.	Berhasil	23.	Klik menu "Logout".	Kembali kehalaman <i>login</i> .	Berhasil												
14.	Klik tombol hapus.	Menghapus 1 <i>record</i> data di dalam <i>database</i> .	Berhasil	<p>Tabel 2. Tabel Hasil Pengujian Halaman <i>User</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Proses yang dilakukan</th> <th>Hasil yang diharapkan</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Mengetik alamat <i>website</i></td> <td>Menampilkan halaman utama <i>website</i> dengan tampilan dan susunan menu yang diinginkan.</td> <td>Berhasil</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Klik menu beranda</td> <td>Menampilkan gambar berjalan, berita dan informasi pagaram.</td> <td>Berhasil</td> </tr> </tbody> </table>				No	Proses yang dilakukan	Hasil yang diharapkan	Keterangan	1.	Mengetik alamat <i>website</i>	Menampilkan halaman utama <i>website</i> dengan tampilan dan susunan menu yang diinginkan.	Berhasil	2.	Klik menu beranda	Menampilkan gambar berjalan, berita dan informasi pagaram.	Berhasil
No	Proses yang dilakukan	Hasil yang diharapkan	Keterangan																
1.	Mengetik alamat <i>website</i>	Menampilkan halaman utama <i>website</i> dengan tampilan dan susunan menu yang diinginkan.	Berhasil																
2.	Klik menu beranda	Menampilkan gambar berjalan, berita dan informasi pagaram.	Berhasil																
15.	Klik menu galeri	Menampilkan halaman data galeri.	Berhasil																
16.	Klik tombol tambah data pada halaman galeri	Menampilkan <i>form</i> untuk menambahkan data galeri.	Berhasil																
17.	Klik tombol hapus	Menghapus 1 <i>record</i> data di dalam <i>database</i> .	Berhasil																

3.	Klik menu profil.	Menampikan halaman data profil seperti sejarah dan visi misi.	Berhasil
4.	Klik menu GIS	Menampilkan halaman gis yang berisi data-data gis.	Berhasil
5.	Klik <i>link</i> pada halaman GIS	Menampilkan peta alamat situs megalitikum.	Berhasil
6.	Klik menu megalit	Menampikan halaman data-data megalit.	Berhasil
7.	Klik tombol <i>detail</i>	Menampilkan halaman data megalitikum secara rinci.	Berhasil
8.	Klik menu galeri	Menampikan halaman data gambar-gambar.	Berhasil
9.	Klik menu hubungi kami	Menampilkan <i>form</i> untuk mengisi komentar pada <i>website</i> .	Berhasil

Disimpulkan dari hasil uji coba *black box testing* dengan kuisisioner yang dilakukan peneliti pada *admin* dan *user*. Maka didapatkan bahwa fungsionalitas dari sistem baik admin maupun user dapat berjalan dengan baik dan berhasil, sesuai dengan hasil yang diharapkan.

V. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem, pembuatan program sampai penyelesaian penulisan laporan dan tampilan informasi, dapat disimpulkan bahwa dengan dibuatnya sistem informasi geografis peninggalan prasejarah di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pagar Alam ini, maka penulis dapat membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Dapat menyajikan informasi yang menarik tentang lokasi megalitikum yang ada di kota Pagar Alam dengan sistem informasi pariwisata situs megalithikum Kota Pagar Alam.
2. Dapat mempermudah para wisatawan lokal maupun asing dan masyarakat umum mendapatkan informasi tentang letak lokasi megalitikum yang ada di kota Pagar Alam. Pengguna lain dapat menikmati fasilitas yang telah dibuat oleh penulis diantaranya adalah informasi tentang letak lokasi tempat megalitikum yang ada di kota Pagar Alam.
3. Berdasarkan hasil pengujian Black Box Testing didapatkan bahwa fungsionalitas dari sistem dapat berjalan dengan baik dan berhasil.

VI. SARAN

1. Sistem selanjutnya diharapkan dapat memberikan informasi tentang megalitikum kota Pagar Alam lebih kompleks.
2. Diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut dari sistem informasi yang telah dirancang dan dibangun sehingga sistem ini akan menjadi lebih sempurna.

VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Moch. Mahsun, "DESAIN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERINTEGRASI LAYANAN AKADEMIK DI INSTITUT AGAMA ISLAM SYARIFUDDIN LUMAJANG - JAWA TIMUR," *Prosiding SNST ke-8*, p. 81, 2017.
- [2] D. P. Kurniawan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik SMP Negeri 2 Kaliwungu Berbasis Web dengan Pendekatan Web Engineering," Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, 2016.
- [3] A. Nugroho, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Yogyakarta: Trans Tekno, 2017.
- [4] B. Eko, Sistem Informasi Geografis dengan Quantum GIS, 1-252, 2016.
- [5] A. Arisandy, Sistem Informasi Geografis Tanaman Pangan (Studi Kasus : Kabupaten Halmahera Barat Provinsi Maluku Utara), 2-10, 2017.
- [6] M. W. K. I. J. J. Koko, "Sistem informasi geografis (SIG) menentukan lokasi pertambangan batu bara di provinsi Bengkulu berbasis website," *jurnal media informasi*, pp. 1-10, 2015.
- [7] R. F. P. D. Alawi Machrus, "Pengembangan Sistem Informasi Geografis Cagar Budaya di Malang Raya Berbasis Webgis, 3D dan Gamifikasi," *jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer*, pp. 1-11, 2018.
- [8] K. ., I. K. Rena Ariyanti, "Pemanfaatan Google Maps Api pada Sistem Informasi Geografis Perguruan Tinggi di Kota Pagaram," pp. 1-11, 2015.
- [9] D. M. Mertayasa, "Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan," *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer (JESIK)*, pp. 51-61, 2017.
- [10] B. S. Arifin, "Situs Sejarah Batur Agung sebagai Objek Wisata Kabupaten Banyumas," Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, 2018.
- [11] E. B. Zakaria, "Sistem Informasi Pengelolaan Data Pendaftaran Pasien Pada Rumah Sehat Dompot Duafa Kaltim Secara Digital Berbasis Web," *Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, pp. 270-273, 2017.
- [12] T. Gumelar, "Sistem Penjualan Online dengan Metode Extreme Programming," *Jurnal Telematika MKOM*, pp. 148-157, 2017.