

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI OBYEK WISATA DI KABUPATEN SEMARANG

Tri Handoyo, M. Kom dan Wahyu Priyoatmoko, S. Kom
Liliput_Handoyo@yahoo.com

Dosen STMIK Bina Patria Magelang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi yang dapat membantu wisatawan menentukan wisata yang dikunjungi serta membantu transaksi pelaporan data tiket, data pengunjung, data perawatan pada empat obyek wisata Kabupaten Semarang seperti Candi Gedong Songo, Rawa Pening, Palagan Ambarawa dan Pemandian Muncul Banyubiru dengan cara memberikan alternatif dan kemudahan kepada user dan wisatawan dalam mengakses informasi melalui *website*.

Jenis penelitian menggunakan penelitian rekayasa lebih tepatnya rekayasa perangkat lunak dengan metode air terjun, yaitu sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

Perancangan sistem informasi dilakukan dengan cara mendefinisikan masalah, merancang konsep, kemudian mengimplementasikannya ke dalam pengkodean bahasa pemrograman. Aplikasi sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang digunakan administrator untuk mengolah data-data yang dibutuhkan dalam memanipulasi data dan *upload* laporan obyek wisata dalam menggunakan sistem informasi ini melalui *website*.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebuah sistem informasi yang dapat dimanfaatkan wisatawan untuk mengakses berbagai macam informasi wisata serta bagi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata (DISPORABUDPAR) Bagian Pariwisata Sub Bidang Promosi Inforamsi, Pemasaran dan Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Obyek Wisata Kabupaten Semarang dapat meningkatkan kualitas pelayanan obyek wisata.

Kata Kunci : Sistem Informasi Obyek Wisata, *Website*, *PHP*

Pendahuluan

Pariwisata merupakan salah satu sektor komoditi utama Kabupaten Semarang untuk menghasilkan *input* pendapatan daerah. Kabupaten Semarang

secara geografis berada di jalur lintas Jogja-Solo-Semarang (JOGLOSEMAR) terdiri dari 19 Kecamatan 235 Desa, letaknya strategis pada jalur lintas perekonomian pertumbuhan pembangunan industri, pertanian dan pariwisata memiliki 42

obyek wisata. Kaya akan pariwisata budaya, sejarah dan keindahan alam yang mempesona sehingga ada yang menyebutnya sebagai Surganya Jawa Tengah. Pengembangan daerah Kabupaten Semarang banyak memberikan nilai positif bagi kemajuan termasuk dunia Pariwisata. Sektor pariwisata di Kabupaten Semarang menempati posisi kedua setelah sektor pertanian. Dalam kegiatan ekonominya termasuk dalam bagian dari penyediaan sarana fasilitas jasa wisata, *restaurant* Hotel, biro pelayanan wisata dan *souvenir* khas Kabupaten Semarang.

Kabupaten Semarang memiliki potensi pariwisata yang menarik untuk dijadikan sebagai aset pemasukan pendapatan daerah. Dalam kurun lima tahun terakhir pertumbuhan perekonomian Kabupaten Semarang terus terdongkrak naik. Penyebab kondisi yang tengah dialami Kabupaten Semarang tidak hanya karena saat ini menjadi salah satu Kabupaten tertinggi yang dikunjungi wisatawan sebagai kota wisata tetapi juga sebagai kota bisnis dan konvensi.

Dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat, seiring dengan kebutuhan manusia akan informasi, menjadikan terciptanya sebuah jaringan komputer global yang dikenal dengan nama *Internet*. Dengan *internet* setiap orang di seluruh penjuru dunia dapat berkomunikasi dan saling bertukar informasi dengan cepat serta dapat memberikan kemudahan kepada pemakai saat berkomunikasi, mengakses dan bertukar informasi antar pemakai, sehingga jarak dan waktu tidak menjadi hambatan dalam mengakses informasi. Kemajuan teknologi mendorong Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata (DISPORABUDPAR)

Bagian Pariwisata Bidang Promosi Informasi, Pemasaran dan Bidang Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Obyek Wisata Kabupaten Semarang untuk senantiasa mengikuti perkembangan zaman dan terus meningkatkan pengolahan data-data dalam menampilkan informasi wisata, hotel, *restaurant*, biro perjalanan wisata, *souvenir*, artikel, dan layanan interaksi terhadap masyarakat atau pun wisatawan.

Berdasarkan pemikiran diatas, penulis ingin bermaksud membangun sebuah rancangan sistem informasi berbasis *websites* menggunakan *Notepad ++* dan *PHP - MySQL* yang menyajikan bentuk Informasi Dinas Pariwisata berbasis *website* antara lain Informasi wisata, *restaurant*, hotel, biro pelayanan wisata, *souvenir* dan pengolahan data laporan tiket obyek wisata, pengunjung wisata serta perawatan obyek wisata Kabupaten Semarang.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

“ Bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem informasi di Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang dalam dukungannya terhadap Dinas Pariwisata terutama di Bidang promosi informasi, pemasaran dan UPTD Obyek wisata Kabupaten Semarang ? “

Tujuan yang ingin di capai dalam pembuatan atau penyusunan penelitian ini adalah : membuat dan merancang sebuah sistem informasi untuk menyajikan beberapa informasi obyek wisata, hotel, *restaurant*, biro pelayanan wisata, *souvenir* khas Kabupaten Semarang yang memudahkan wisatawan untuk berkunjung di Kabupaten Semarang

dan memudahkan dinas bagian UPTD dapat melakukan transaksi laporan seperti tiket terjual, dan pengunjung masuk obyek wisata dan membantu Dinas Pariwisata untuk membantu mempromosikan wisata kepada wisatawan.

Tinjauan Teoritis

a. Teori Pariwisata

Pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan pekerjaan, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. (Nyoman S. Pendit, 2006: 32)

Kepariwisataan adalah hakikatnya dari perlawatan serta masa tinggal pengunjung-pengunjung asing ke suatu Negara/tempat, sepanjang tinggalnya itu tidak mengakibatkan penghunian, berdomisili, atau suatu keadaan tinggal, menetap dan tidak pula mengakibatkan suatu hubungan dengan pihak tertentu yang bersifat *employement* (bekerja mencari nafkah). (R.S. Darmardjati, 2006: 86)

Bentuk-bentuk Pariwisata dapat dibagi menurut kategori di bawah ini yaitu (Nyoman S. Pendit, 2006: 36-37) : menurut asal wisata, menurut akibatnya terhadap neraca pembayaran, menurut jangka waktu, menurut jumlah wisatawan, menurut alat angkut yang dipergunakan.

1) Jenis Pariwisata

Disamping bentuknya, jenis pariwisata perlu pula dibicarakan di sini untuk menyusun statistik atau data-data penelitian dan peninjauan yang lebih akurat dalam bidang ini. Jenis-jenis yang telah dikenal saat ini antara lain (Nyoman S. Pendit, 2006 3-42) :

a) Wisata Alam

Wisata ini diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan, air terjun dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang.

b) Wisata Sejarah atau Budaya

Wisata yang dilakukan atas dasar keinginan, untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ke tempat lain atau luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya sejarah, dan seni mereka.

c) Wisata Petualang atau Wisata Minat dan Khusus

Wisata dengan petualang dengan minat khusus seperti masuk ke hutan belantara, pendakian gunung, mendaki tebing yang terjal, terjun ke air terjun yang sangat curam dan sebagainya.

d) Wisata Agrowisata

Wisata ini adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan oleh proyek-proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan dan sebagainya dimana wisatawan dapat mengadakan kunjungan dan peninjauan untuk tujuan studi maupun melihat-lihat sambil menikmati segarnya jenis sayur, kebun dan lain sebagainya.

e) Wisata Industri

Perjalanan yang dilakukan oleh rombongan seorang ke suatu komplek atau daerah perindustrian dimana terdapat pabrik-pabrik atau bengkel-bengkel besar dengan maksud mengadakan peninjauan atau penelitian.

f) Wisata Religi

Wisata ini dikaitkan dengan wisata agama dan

kepercayaan umat atau sekelompok dalam masyarakat yang berupa mengunjungi makam keramat, masjid, gereja, wihara, pura dan tempat-tempat dengan simbol agama.

b. Teori Promosi dan Pemasaran

Menurut Sutisna (2001:267), menyatakan bahwa: “Promosi adalah usaha untuk menyampaikan pesan kepada publik terutama konsumen sasaran mengenai keberadaan produk di pasar”. Menurut Buchari Alma (2002:135), mengemukakan bahwa: “Promosi adalah sejenis komunikasi yang memberi penjelasan yang meyakinkan calon konsumen tentang barang dan jasa”. Sedangkan menurut Djaslim Saladin (2003:171) menyatakan bahwa: “Promosi adalah salah satu unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan tentang produk perusahaan”. Dari definisi para ahli diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa promosi merupakan alat komunikasi dan penyampaian pesan yang dilakukan baik oleh perusahaan maupun perantara dengan tujuan memberikan informasi mengenai produk, harga, dan tempat.

c. Teori Sistem Informasi

1) Pengertian Sistem

Padadarnya, system merupakan elemen-elemen yang

salingterkaitatauterpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Elemen Sistem

Berikut ini adalah beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem.

2) Tujuan

Setiap system informasi memiliki suatu tujuan, tetapi dengan tujuan yang berbeda-beda. Walaupun begitu, tujuan utama yang umum adalah sebagai berikut (Hall, 2001), yaitu:

- a) Untuk mendukung fungsi manajemen.
- b) Untuk mendukung pengambilan keputusan.
- c) Untuk mendukung kegiatan operasional perusahaan

3) Masukan

Masukan (*input*) system adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam system dan selanjutnya menjadi bahan untuk diproses.

- a) Proses
Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau *transformasi* dari masukan menjadi keluaran yang berguna, misalnya berupa informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna,

misalnya sisa sistem pembuangan atau limbah.

b) Keluaran

Keluaran (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada system informasi, keluaran bisa berupa status informasi, saran, dan laporan.

c) Mekanisme Pengendalian Umpan Balik

Mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masuk dan proses. Tujuannya adalah mengatur agar system berjalan sesuai dengan tujuan.

d) Batas

Yang disebut batas (*boundary*) system adalah pemisah antara system dan daerah luar system (lingkungan). Batas system menentukan konfigurasi, ruang lingkup atau kemampuan sistem.

e) Lingkungan

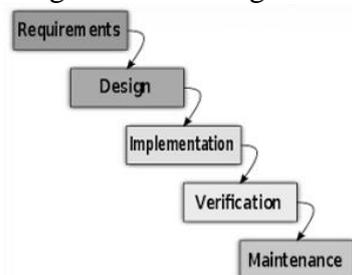
Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di luar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti biasa, merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri.

4) Pengertian Sistem Informasi

Sesungguhnya yang dimaksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer biasanya disebut sistem informasi berbasis komputer (*Computer Based Information System*). (Kadir, 2003:10)

d. Pengembangan Sistem Model Air Terjun

Menurut Pressman (2002:39) model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Proses tahapan *waterfall* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1

Tahapan pengembangan sistem model *waterfall*

Sumber: Pressman, R.S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku I)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

e. Teori Perancangan Web

Pada bab berikut akan menerangkan tentang beberapa teori mengenai perancangan *website*, yang harus diperhatikan oleh seorang *web designer* dalam merancang dan membangun sebuah halaman *website* agar lebih menarik.

f. Teori Internet

Internet adalah sekumpulan jaringan yang berlokasi tersebar diseluruh dunia yang saling terhubung membentuk satu jaringan besar komputer atau suatu jaringan antar komputer yang saling berhubungan. Media penghubung tersebut bisa kabel, kanal satelit maupun *frekuensi* radio, sehingga komputer-komputer yang terhubung tersebut dapat saling berkomunikasi. Agar bisa berkomunikasi perangkat tersebut menggunakan bahasa komunikasi yang disebut protokol.

g. Aplikasi Web

1) Sejarah Singkat

Penemu situs web adalah Sir Timothy John "Tim" Berners-Lee, sedangkan situs web yang tersambung dengan jaringan pertama kali muncul pada tahun 1991. Tujuan merancang situs *web* adalah untuk memudahkan tukar menukar dan memperbarui informasi pada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. Pada tanggal 30 April

1993, CERN mengumumkan bahwa WWW dapat digunakan secara gratis oleh publik.

2) *Situs Web Statis*

Situs web statis merupakan situs web yang memiliki isi tidak dimaksudkan untuk diperbarui secara berkala sehingga pengaturannya maupun pemutakhirannya situs web tersebut dilakukan secara manual.

3) *Situs Web Dinamis*

Situs web dinamis merupakan situs web yang secara spesifik didesain agar isi yang terdapat dalam situs tersebut dapat diperbarui secara berkala dengan mudah. Sesuai dengan namanya, isi yang terkandung dalam situs web ini umumnya akan berubah setelah melewati suatu periode tertentu. Situs berita adalah salah satu contoh jenis situs yang umumnya mengimplementasikan situs web dinamis.

h. Teori UML (*Unified Modeling Language*)

Unified Modeling Language (UML) yang berarti bahasa pemodelan standar. (Cholones, 2003: bab 1) mengatakan sebagai bahasa, berarti UML memiliki sintaks dan semantik. Ketika membuat model menggunakan konsep UML ada aturan-

aturan yang harus diikuti. UML, seperti halnya model *Entity Relationship*, mempunyai fitur menarik yang dapat digambarkan sebagai diagram.

Jenis diagram UML dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis :

1) *Diagram Kelas (Class Diagram)*

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi obyek.

2) *Diagram Paket (Package Diagram)*

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan kumpulan kelas-kelas, merupakan bagian dari diagram komponen.

3) *Diagram Use-Case*

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan *use-case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

- 4) Diagram interaksi dan urutan (*Sequence Diagram*)
Bersifat dinamis. Diagram urutan adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.
 - 5) Diagram Komunikasi (*Communication Diagram*)
Bersifat dinamis. Diagram sebagai pengganti diagram kolaborasi *UML* yang menekankan organisasi struktural dari obyek-obyek yang menerima serta mengirim pesan.
 - 6) Diagram *Statechart* (*Statechart Diagram*)
Bersifat dinamis. Diagram status memperlihatkan keadaan-keadaan pada sistem, memuat status (*state*), transisi, kejadian, serta aktifitas.
 - 7) Diagram Aktifitas (*Activity Diagram*)
Bersifat dinamis. Diagram aktifitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem.
 - 8) Diagram Komponen (*Componen Diagram*)
Bersifat dinamis. Diagram komponen ini memperlihatkan organisasi serta ketergantungan sistem atau perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya.
 - 9) Diagram Deployment (*Deployment Diagram*)
Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (*runtime*). Memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya.
- i. Teori Software**
Software (Perangkat lunak) merupakan perangkat yang dapat dilihat oleh mata, tetapi tidak dapat diraba. *Software* sistem adalah program yang dirancang untuk bertindak sebagai perantara hardware dengan program aplikasi (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2006: 89)
Adapun software yang digunakan dalam penambahan sistem informasi obyek wisata Kabupaten Semarang adalah
- 1) Xampp
Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.
 - 2) PHP

PHP difokuskan pada pembuatan nscript server side, yang bisa melakukan apa saja yang dapat dilakukan oleh Common Gateway Interface (CGI), seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim dan menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan Common Gateway Interface (CGI). (Kasiman Peranginangin, 2006: 2)

3) MySQL

MySQL merupakan salah satu software untuk database server yang banyak digunakan, MySQL bersifat Open Sourcedan menggunakan Structured Query Language (SQL).

4) Notepad ++

Notepad++ adalah sebuah penyunting teks dan penyunting kode sumber yang berjalan di sistem operasi Windows.

Metode Penelitian

Metode adalah cara untuk memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Penelitian merupakan penyelidikan sistematis yang ditujukan untuk menyediakan informasi dalam penyelesaian persoalan yang ada. Sedangkan

metodologi penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode yang dilakukan penulis dalam pembuatan Sistem Informasi Obyek Wisata di Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang adalah sebagai berikut :

a. Jenis Penelitian

Dalam penulisan penelitian ini menggunakan jenis penelitian adalah metode rekayasa perangkat lunak dengan metode pengembangan adalah model air terjun (*waterfall*).

Model Air Terjun (*Waterfall*) adalah model ini mengambil kegiatan proses dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi, dan merepresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian, dan seterusnya (Sommerville, 2003:42).

b. Metode Pengumpulan Data

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini yaitu :

1) Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek permasalahan untuk memperoleh data-data.

2) Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan cara tanya jawab kepada pihak yang bersangkutan yaitu petugas humas Pariwisata tentang permasalahan yang ada

di Dinas Pariwisata khususnya di Bidang Promosi Informasi dan Pemasaran serta Bidang UPTD Obyek Wisata Kabupaten Semarang.

3) Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dari Brosur, booklet dan buku petunjuk wisata yang dikeluarkan oleh DISPORABUDPAR Bidang Promosi Informasi dan Pemasaran serta Bidang UPTD Kabupaten Semarang.

4) Dokumentasi

Mendokumentasikan setiap obyek berbentuk foto, dilakukan di setiap obyek wisata Kabupaten Semarang.

c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan dalam membuat penelitian ini adalah sistem informasi Obyek wisata, khususnya mengelola informasi obyek wisata berupa *website* dan pengolahan data informasi yang di sampaikan oleh DISPORABUDPAR bagian Pariwisata Bidang Promosi Informasi dan Pemasaran serta Bidang UPTD Obyek Wisata Kabupaten Semarang.

d. Objek Penelitian

Obyek penelitian ini di titik beratkan pada kelemahan sistem informasi pada DISPORABUDPAR bagian Pariwisata Bidang Promosi Informasi dan Pemasaran serta Bidang UPTD Obyek Wisata Candi Gedong Songo, Rawa Pening, Palagan Ambarawa,

Pemandian Muncul Banyubiru di Kabupaten Semarang.

e. Prosedur Penelitian

1) Analisis dan definisi persyaratan

Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user* sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2) Perancangan sistem dan perangkat lunak

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak mendasar dan hubungan-hubungannya.

3) Implementasi dan pengujian unit

Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

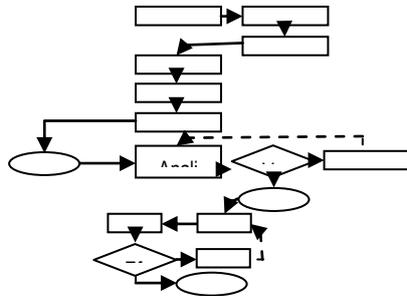
4) Integrasi dan pengujian sistem

Unit program atau program individual di integrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi.

5) Operasi dan pemeliharaan

Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi

unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambah.



f. Instrumen Penelitian

- 1) Data-data Obyek wisata dari Dinas Pariwisata yang membidangi Promosi Informasi dan Pemasaran serta Bidang UPTD Obyek Wisata antara lain, data pariwisata, data Hotel, data *restaurant*, data biro pelayanan wisata data *souvenir*, artikel, *event* Kabupaten Semarang dan Data informasi penjualan tiket, data informasi pengunjung masuk, perawatan empat obyek wisata Candi Gedong Songo, Rawa Pening, Palagan Ambarawa, Pemandian Muncul Banyubiru.

- 2) Perangkat Keras (*Hardware*)
Perangkat keras yang digunakan adalah komputer atau laptop.

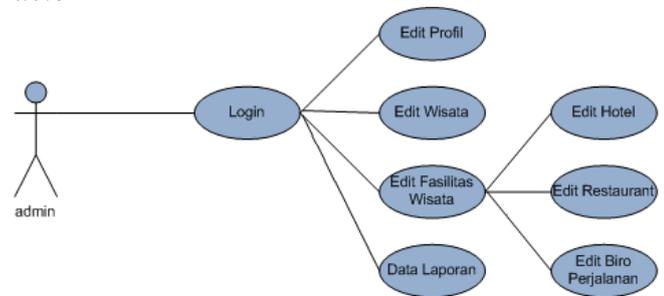
- 3) Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan adalah *Notepad ++* dan *PHP – MySQL*

1. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Use Case Diagram

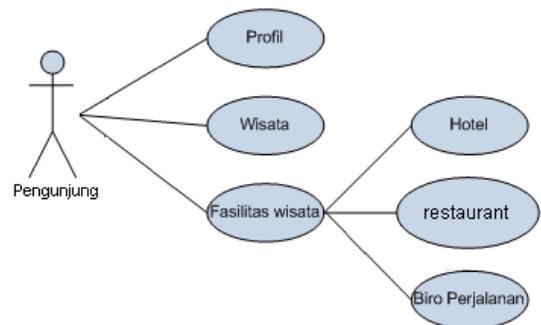
1). Use Case Diagram digunakan untuk memodelkan bisnis proses berdasarkan perspektif pengguna sistem. Use case diagram terdiri atas diagram untuk use case dan actor



Gambar 4.1

Use Case Diagram Administrator

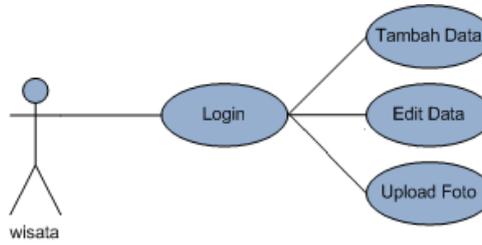
2). Use Case Diagram Pengunjung



Gambar 4.2

Use Case Diagram Pengunjung

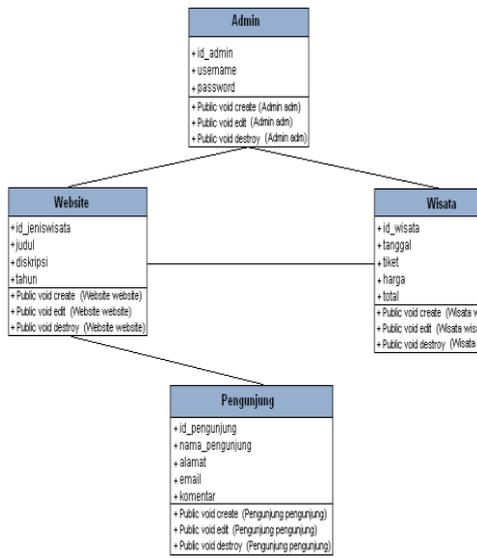
3). Use Case Diagram Pihak Wisata



Gambar 4.3

Use Case Diagram Pihak Wisata

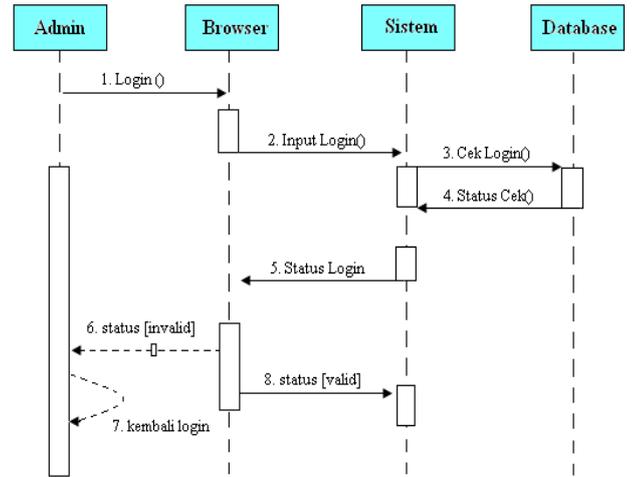
b. Class Diagram



Gambar

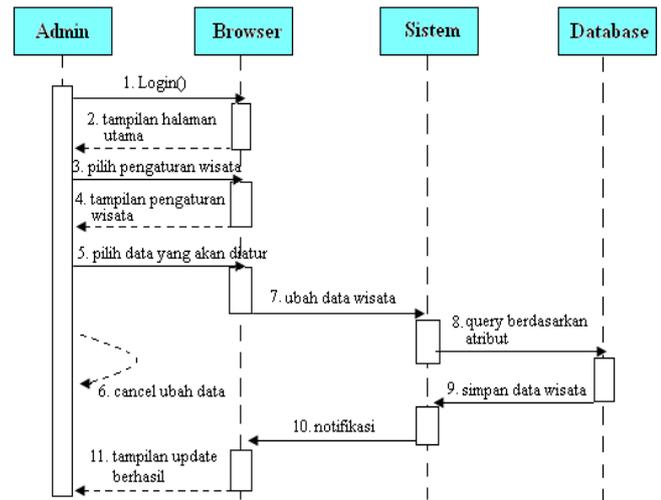
4.4

Class Diagram



Gambar 4.5

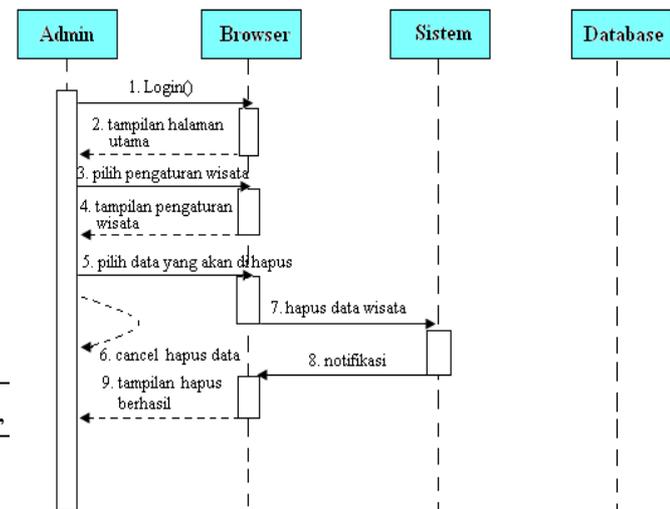
Sequence Diagram Login



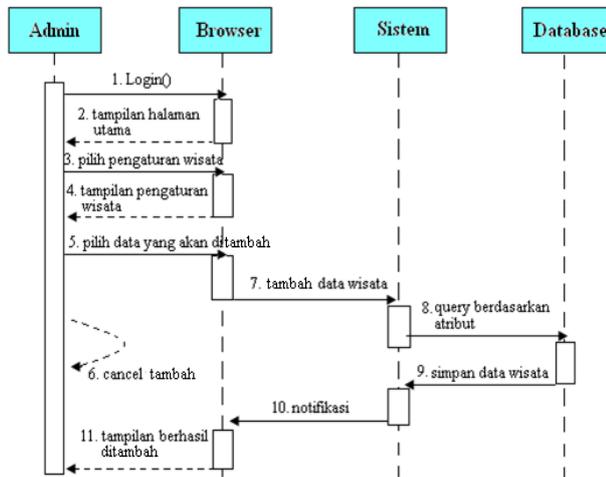
Gambar 4.6

Sequence Diagram Update

c. Sequence Diagram

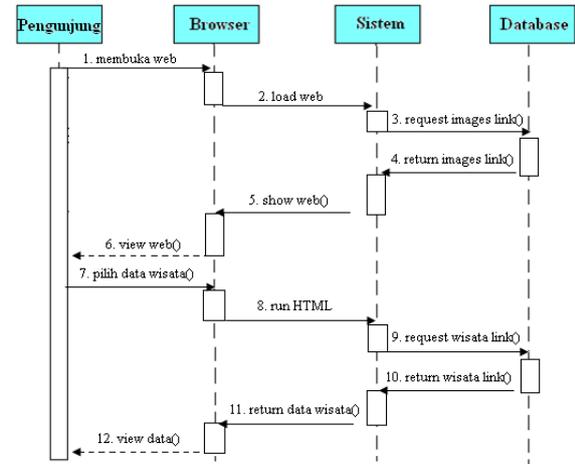


Gambar 4.7
Sequence Diagram Delete



Gambar 4.8

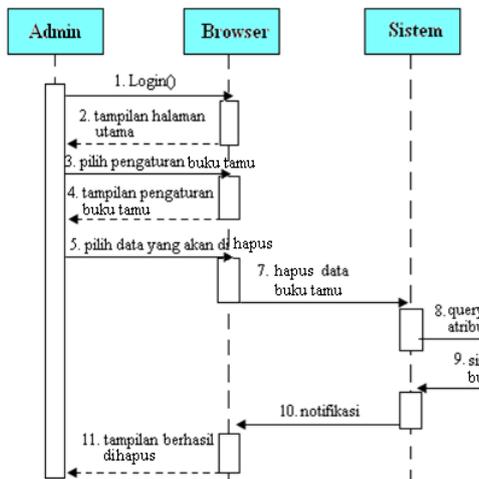
Sequence Diagram Tambah



Gambar 4.10

Sequence Diagram

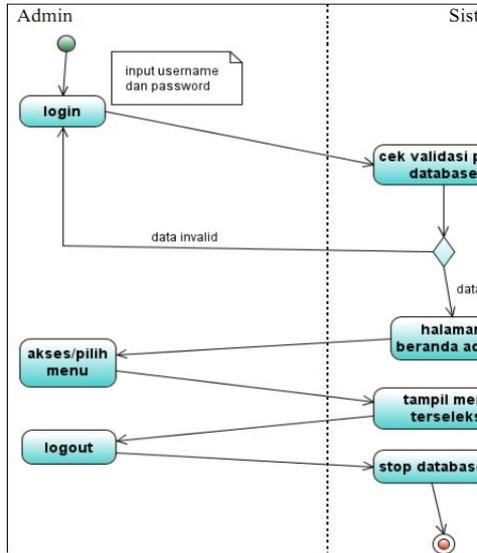
Pengunjung



Gambar 4.9

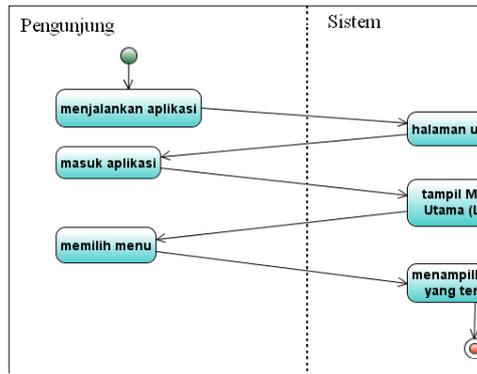
Sequence Diagram Buku Tamu

d. Activity Diagram



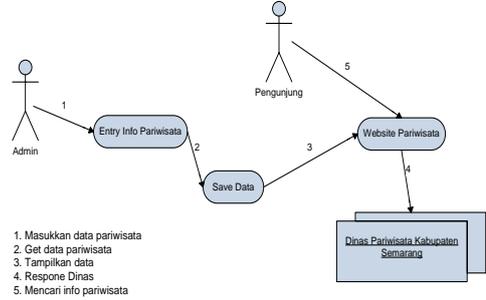
Gambar 4.11

Activity Diagram Admin



Gambar 4.12

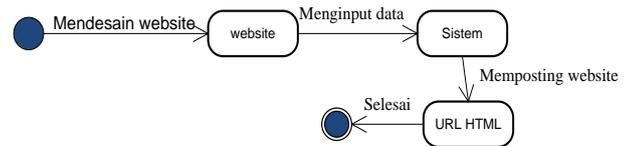
Activity Diagram Pengunjung



Gambar 4.13

Collaboration Diagram Pengunjung

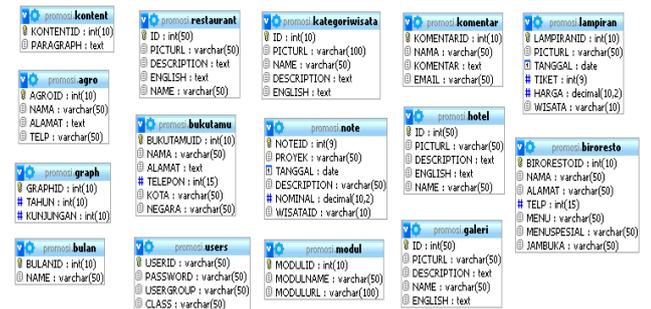
f. State Diagram



Gambar 4.14

State Diagram

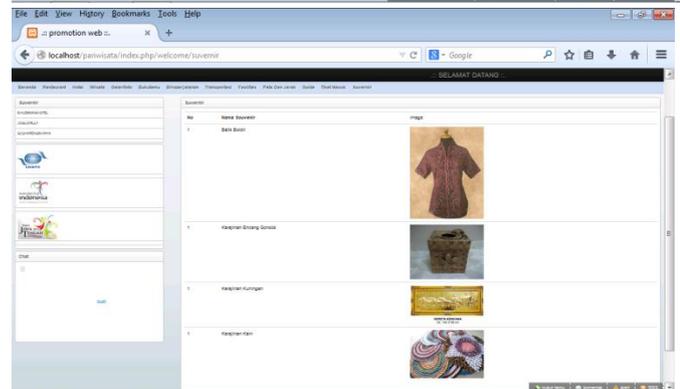
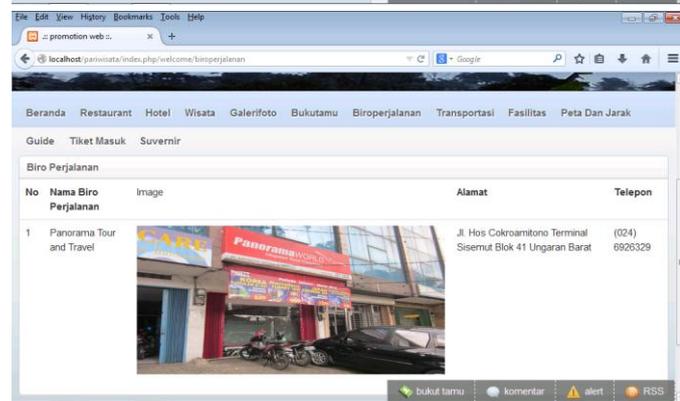
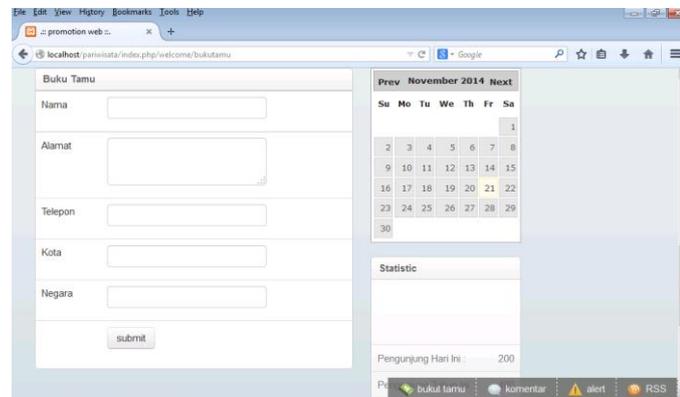
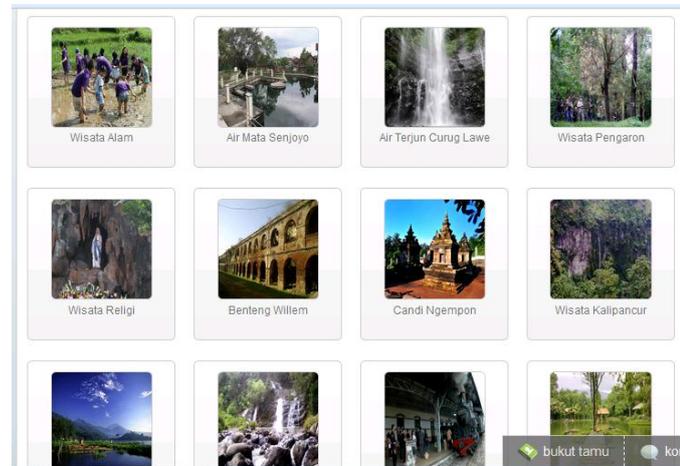
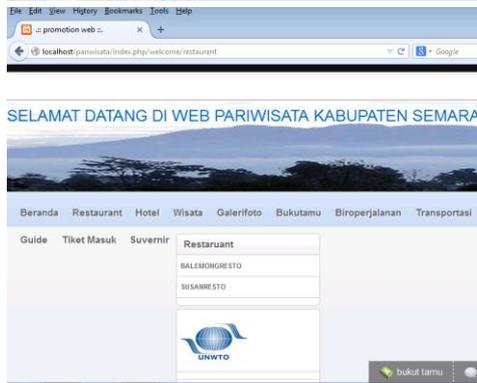
g. Basis Data

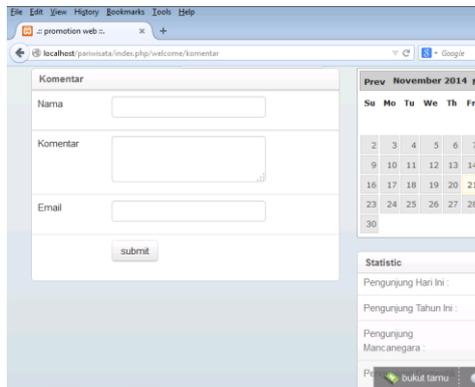


Gb. 4.15
Basis Data

e. Collaboration Diagram

h. Hasil Implementasi





Kesimpulan

Dari hasil penelitian, perancangan dan implementasi yang telah dilakukan ada beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan sebagai berikut :

- a. Website Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata (DISPORABUDPAR) Bagian Pariwisata Bidang Promosi Informasi dan Pemasaran Pariwisata Kabupaten Semarang berisikan tentang Halaman Beranda, profil wisata, fotogaleri wisata, informasi hotel, biro pelayanan wisata, informasi restoran dan souvenir, artikel, buku tamu, tabel pengunjung.
- b. Dengan adanya aplikasi Sistem Informasi pada Pariwisata Kabupaten Semarang ini diharapkan mampu memberikan kemudahan dan dapat membantu informasi kepada user atau pemakai atau pihak Dinas yaitu Bidang Unit Pelaksana Teknik Daerah (UPTD) Objek Wisata untuk mengetahui pemasukan informasi tiket terjual, laporan jumlah pengunjung wisata, perawatan pada empat Objek Wisata diantaranya Objek

Wisata Candi Gedong Songo, Rawa Pening, Palagan Ambarawa, Pemandian Muncul, sehingga target pemasukan per tahun terpenuhi.

Daftar Pustaka

- Alter, S. (1992). *Informations Systems: A management Persepective*. The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc.
- Basuki, A.P. (2010). *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework CodeIgniter*. Yogyakarta: Penerbit Lokomedia.
- Bodnar, G.H., Hopwood, William S. (1993). *Accounting Information System. 5th Edition*. Prentice-Hall, Inc.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. (2006). *Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Davis, G.B. (1999). *Kerangka dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian I: Pengantar. (Terjemahan Andreas S. Adiwardana)*. Cetakan kesebelas, PT Ikrar Mandiriabadi.
- Hall, J.A. (2001). *Accounting Information Systems 3rd Edition*. South Western College Publishing.
- Heni A. Puspitosari. (2011). *Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Skripta Media Cteatuve

- Heni A. Puspitosari. (2011). *Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Skripta Media Cteatuve
- Nugroho, Bunafit, *Aplikasi Pemograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*, Penerbit gavamedia, Jokjakara, 2004
- Kadir, A. (2009). *Dasar Perancangan & Implementasi Database Relasional*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pendit Nyoman,S.(1927). *Ilmu Pariwisata*.Jakarta:Penerbit PT Pradnya Paramita
- Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Prabowo Pudjo Widodo & Heriawati. (2011). *Menggunakan UML (Unified Modeling Language)*. Bandung : Informatika
- Kasiman Peranginangin. (2006). *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi
- Pressman, R.S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku I)*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Kasiman, P.(2006).*Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*.Andi Offset, Jogjakarta
- Sommerville, I. (2003). *Software Engineering Edisi 6*. Jakarta : Erlangga
- McFadden, F.R., Hoffer, J.A., Prescott, M.B. (1999). *Modern Database Management (5th Ed)*. Addison Wesley.
- (http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_2266.pdf).(www.wikipedia.com)