



SISTEM INFORMASI WISATA PANTAI BERBASIS WEB DI KABUPATEN GARUT

Ahmad Kuswara¹, Asep Deddy Supriatna², Erwin Gunadhi³

Jurnal Algoritma
Sekolah Tinggi Teknologi Garut
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia
Email : jurnal@sttgarut.ac.id

¹1506034@sttgarut.ac.id

²asepdeddy@sttgarut.ac.id

³erwin.gunadhi@sttgarut.ac.id

Abstrak – Pariwisata merupakan salah satu tujuan yang paling diminati wisatawan saat saat ini, salah satunya adalah objek wisata pantai. Objek wisata pantai yang ada di kabupaten Garut adalah Pantai Rancabuaya dengan menyimpan begitu pesona pantai yang menawan namun Permasalahan yang dihadapi adalah masih terbatasnya informasi kepada wisatawan seputar objek wisata, informasi yang disampaikan saat ini dari mulut ke mulut orang yang pernah berkunjung kesana dan dari sebuah blog. Teknologi yang dapat digunakan untuk mempromosikan objek wisata pantai Rancabuaya dengan suatu aplikasi berupa informasi dengan menggunakan teknologi *web* dengan tujuan penelitian ini adalah membuat sistem informasi untuk menyampaikan informasi kepada wisatawan yang ingin berkunjung ke objek wisata pantai yang berlokasi di kabupaten Garut. *Rational Unified Process (RUP)* merupakan metodologi yang digunakan dalam merancang sistem informasi tersebut. Dengan *system* informasi ini nantinya dapat menyampaikan kepada masyarakat luas khususnya wisatawan mengenai fasilitas dan berapa harga yang harus dikeluarkan ketika akan berkunjung ke pantai Rancabuaya beserta fasilitas pendukung lainnya.

Kata Kunci : Sistem, Informasi, Pariwisata, *Web*.

I. PENDAHULUAN

Sektor pariwisata merupakan salah satu kesempatan yang sangat besar untuk dikembangkan dalam menunjang perekonomian Berbagai perubahan juga penting di industri pariwisata secara otomatis ikut memengaruhi perkembangan kepariwisataan itu sendiri, mulai dari industri pariwisata sampai kepada segala aktivitas yang ada di dalamnya [1].

Sistem informasi pariwisata merupakan satu sistem informasi yang berfungsi untuk mendukung kepariwisataan yang menghasilkan berupa lokasi-lokasi pariwisata serta sarana dan prasarana pendukung seperti transportasi, penginapan, kuliner, harga tiket dan lain-lain [2]. Objek wisata pantai Garut selatan merupakan salah satu yang harus dikembangkan karena mempunyai potensi sumber daya alam yang melimpah, nantinya akan menjadi keuntungan bagi semua elemen masyarakat yang terlibat di dalamnya terutama dalam hal meningkatkan perekonomian. Media ataupun sarana untuk informasi mengenai Objek wisata pantai di Kabupaten Garut hingga saat ini hanya sebatas diketahui penduduk lokal saja kebanyakan yang mencakup se-Kabupaten Garut saja, informasi didapat dari orang yang pernah berkunjung ke tempat wisata tersebut, dari sebuah blog, sehingga informasi yang didapatkan terbatas mulai dari tidak ada informasi yang lengkap mengenai nama tempat objek wisata, fasilitas yang ada belum tersampaikan, tujuan ke titik lokasi dengan

transportasi yang ada belum terdistribusikan. Perlu adanya kemudahan dalam mengakses informasi objek wisata pantai Garut selatan dengan menyajikan suatu sistem informasi kepada masyarakat luas yang akan mengunjungi objek wisata tersebut yang bisa diakses dengan mudah melalui suatu aplikasi berbasis *web*. Aplikasi *web* ini, dapat mengakses berupa informasi dari nama tempat objek wisata, fasilitas yang ada, kuliner, penginapan, rute perjalanan ke tempat lokasi, tiket pembayaran dengan mudah dan cepat [3].

Seperti yang terdapat pada Laporan Tugas Akhir Wildayanti, Tresnawati, & Setiawan (2017) tentang “Rancang Bangun Profil Wisata dengan Sistem Informasi Geografis Perum Perhutani Kesatuan Pemangku Hutan Garut” yang di dalamnya membahas informasi profil pariwisata serta gambaran peta lokasi wisata yang dikelola oleh perum Perhutani KPH Garut. Sedangkan pada laporan tugas akhir Putra, Cahyana, & Partono (2014) tentang “Pengembangan Aplikasi Peta Wisata Di Kabupaten Garut” dimana pada aplikasi tersebut menampilkan rute perjalanan wisata yang ada di Kabupaten Garut sampai kepada tempat tujuan. Sedangkankan menurut Basith & Kurniadi (2017) tentang “Perancangan Sistem Informasi Pemetaan Pariwisata Garut Berbasis *Geografic Information* dengan *Android*”, yang di dalamnya mencakup berbagai fitur-fitur objek wisata yang ada di Kabupaten Garut dan menampilkan rute perjalanan menuju ke tempat tujuan.

Maka dari itu mengacu pada tiga penelitian tersebut akan di kembangkan sebuah rancangan sistem informasi objek wisata pantai berbasis *web* yang ada di kabupaten Garut.

Tabel 1. Roadmap Penelitian

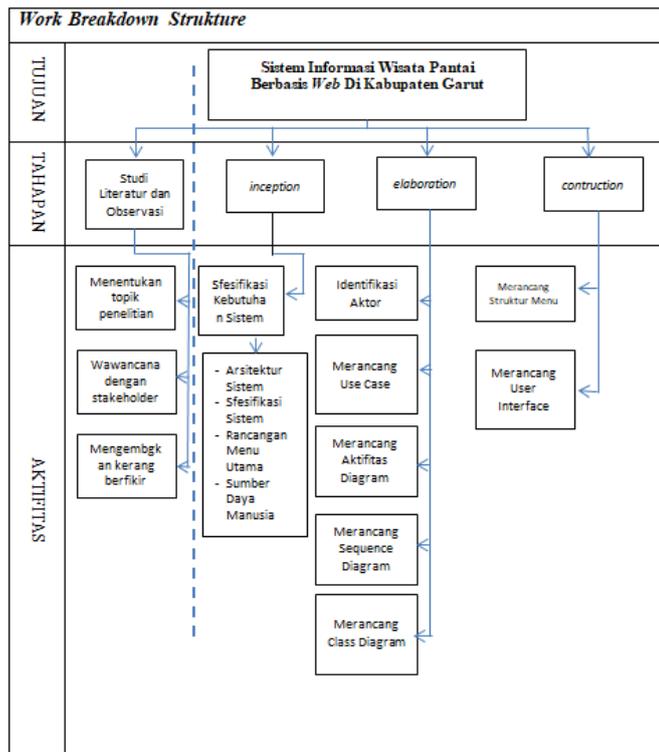
State	Penulis	Tahun	Platform	Format Informasi		
				Lokasi	Profil	Konten
Baseline	Wildayanti, Tresnawati, & Setiawan	2017	Web	Peta	Teks beserta Gambar	Peta dan Teks disatukan ke dalam Satu Menu
	Andra Dwika Putra, Rinda Cahyana, Partono	2014	Web	Peta	Teks beserta Gambar	Gambar dan Teks berada Satu Menu
Gap	Ghilman Hasbi Basith, Dede Kurniadi	2017	Android	Peta	Teks beserta Gambar	Gambar beserta Teks
		2019	Web	Teks	Teks, Gambar	Teks beserta Gambar

Secara keseluruhan penelitian tersebut ada yang berupa aplikasi perangkat lunak yang dapat memberikan informasi, baik dalam bentuk peta lokasi, gambar, serta ada pula yang menggabungkan antara gambar beserta peta lokasinya. Ketiga penelitian tersebut belum memanfaatkan informasi secara lengkap mengenai fasilitas, sarana dan prasarana serta jarak tempuh rute perjalanan, makanan, dan informasi lainnya. Penelitian ini bertujuan merancang situs *web* yang menghadirkan informasi secara lengkap objek wisata pantai dalam bentuk gambar, teks naratif. Kemudian pertanyaan penelitian yang diajukan adalah bagaimana menyampaikan informasi, objek wisata pantai yang ada di Kabupaten Garut beserta bagaimana perancangannya dengan aplikasi berbasis *web*?

II. METODOLOGI

Metode penelitian ini menggunakan metodologi *Rational Unified Process* (Kruchten, 2003), dengan beberapa tahapan yaitu *Inception*, *Elaboration*, *Construction*, Penelitian ini dibatasi sampai tahap *construction*

Skema kerangka kerja rancang bangun aplikasi *web* ini digambarkan dalam bentuk *Work Breakdown Structure* yang digunakan untuk membagi setiap proses tahapan yang akan dibangun lebih terstruktur dan mudah dipahami. Adapun tahapannya dan disajikan dalam bentuk gambar berikut ini :



Gambar 1. *Work Breakdown Structure*

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah informasi berbasis *web* sebagai penyedia informasi bagi wisatawan. Terdapat empat lokasi wisata yang tersedia di dalam situs *web* tersebut diantaranya Nama Objek Wisata, Fasilitas, Tipe, Biaya Wisata dan Galeri Harga dan informasi lainnya. Metode penelitian yang digunakan untuk *web* ini adalah *Rational Unified Process*, dimana terdiri dari 4 tahapan yaitu *inception*, *elaboration*, *construction*, dan *Transition*, akan tetapi pada penelitian ini dibatasi sampai tahap *construction*.

A. Studi Literatur dan Observasi

Pada tahapan ini menghasilkan data-data lapangan berupa informasi objek wisata pantai yaitu Nama Objek Wisata, Fasilitas, Tipe, Biaya Wisata dan Galeri Harga dan informasi lainnya yang dihasilkan dari wawancara dengan kepala Desa Purbayani Bapak Tata Juhana A.Md.Kom, S.Pd, M.Si, dan Bapak Dedi selaku pegawai di tempat Objek Wisata Rancabuaya.

B. Inception

Sistem yang dibangun akan menampilkan informasi yang berkaitan dengan pariwisata, yang mana informasi tersebut didukung oleh jaringan komputer (*internet*). *User* Wisatawan

membutuhkan koneksi internet pada komputer ataupun smartphone ketika pertama kali akan memakai aplikasi untuk berbagai keperluan seputar informasi wisata pantai.

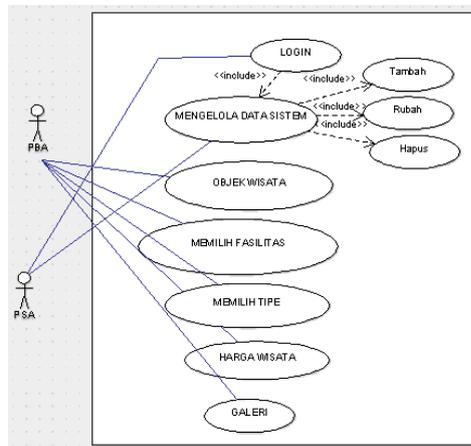


Gambar 2 Arsitektur Sistem

Perancangan Menu Utama sistem melibatkan beberapa komponen sebagai orang yang terlibat di dalam sistem khususnya disini adalah user sebagai pengguna sistem informasi. Secara garis besar menu utama yang akan di buat dapat digambar pada gambar di bawah ini :

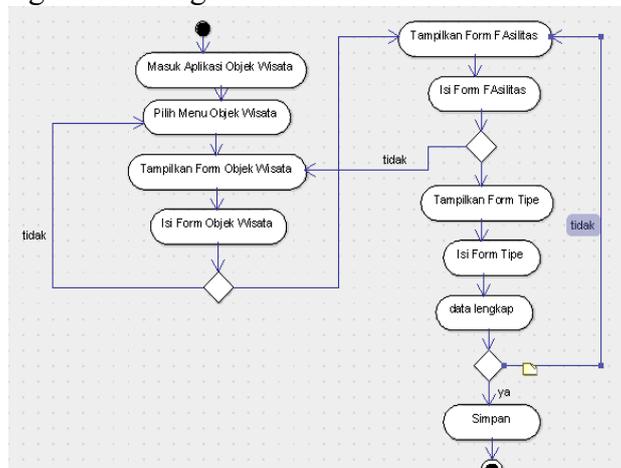
C. Elaboration

Untuk penggambaran *use case* dalam membuat sistem informasi tempat wisata pantai ini akan digambarkan pada Gambar 4.3 berikut ini:



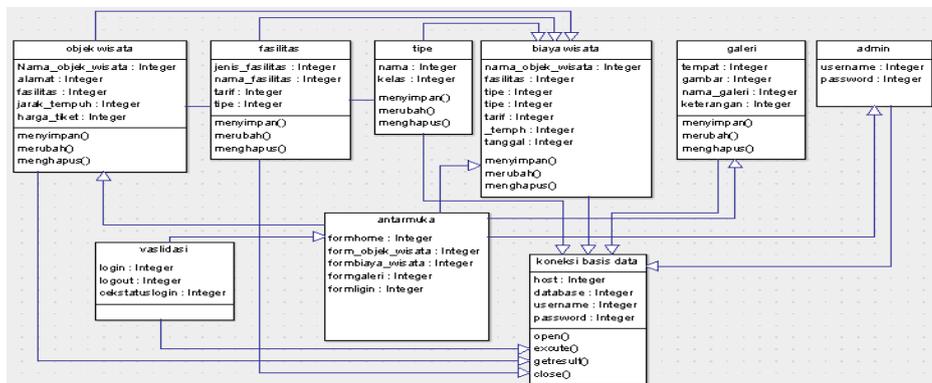
Gambar 3 Skenario Use Case Informasi Objek Wisata Pantai

Untuk merancang aktifitas yang akan dibuat untuk menjelaskan ke tahapan selanjutnya dapat digambar sebagai berikut :



Gambar 4 Aktifitas Diagram Memilih Objek Wisata

Pada tahap selanjutnya yaitu membangun Class diagram, Class-class yang telah teridentifikasi atribut, method dan asosiasi dapat dilihat pada Gambar berikut :



Gambar 5 Use Case Diagram

D. Contrution

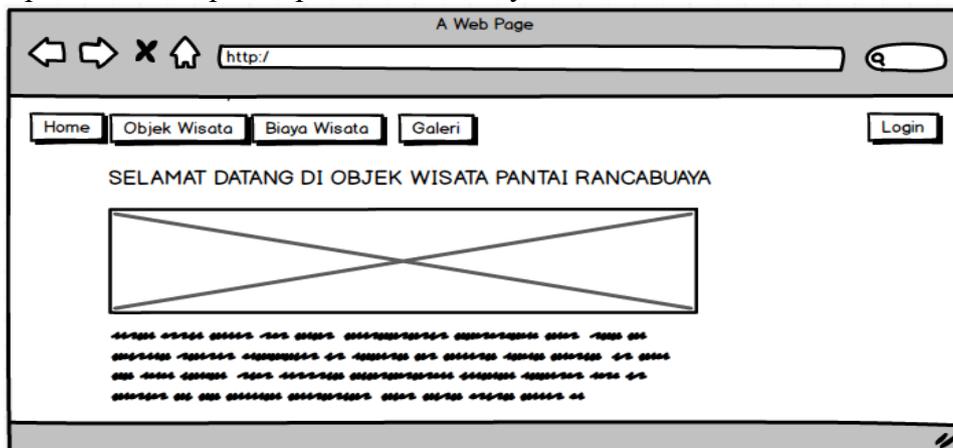
Tahap *construction* merupakan tahapan aktifitas untuk mengembangkan semua komponen yang dibuat pada tahap sebelumnya untuk menghasilkan sebuah rancangan untuk diimplemmentasikan ke dalam struktur menu dan tampilan layar *interface*.

Struktur menu dirancang untuk memberikan alur dari menu yang dijalankan dan alur informasi sistem yang akan dibuat. Berikut rancangan struktur menu admin yang dirancang.



Gambar 6 Struktur Menu

Berdasarkan hasil dari rancangan struktur menu, berikut merupakan rancangan *user interface* aplikasi wisata pantai Rancabuaya berbasis *web*.



Gambar 7 Halaman Objek Wisata Pantai Rancabuaya

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dalam penyusunan laporan skripsi ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Nantinya setelah dibuat Sistem Informasi Objek Wisata Pantai Berbasis *Web* di Kabupaten Garut tepatnya di Pantai Rancauaya penyampaian informasi aplikasi ini diharapkan mengenai tempat pariwisata dan fasilitas yang ada serta harga yang ditawarkan dapat tersampaikan secara menyeluruh kepada masyarakat atau wisatawan;
2. Informasi mengenai fasilitas dan harga yang ditawarkan setelah dibuatnya aplikasi diharapkan nantinya dapat langsung diterima oleh masyarakat atau wisatawan yang dikelola *admin*, dan pengunjung tertarik untuk datang ke tempat wisata tersebut.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan untuk perbaikan kedepannya diantaranya :

1. Menambahkan fitur data kunjungan;
2. Menambahkan fitur *event* atau berita;
3. Menambahkan multi user sehingga admin selain dinas pariwisata bisa membantu memasukan data pariwisata terbaru;
4. Menambahkan *map marker* manual posisi pengguna.
5. Mencoba menggunakan Metodologi selain *RUP*

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Shofwan Hanief and Dian Pramana, *Pengembangan Bisnis Pariwisata dengan Media Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2018.
- [2] I Gusti Bagus Rai Utama, *Pengantar Industri Pariwisata*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2012.
- [3] Surya Afnarius and Hafid Yoza Putra, *Pengembangan Aplikasi Web GIS Pariwisata Backpacker*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017.
- [4] Philippe Kruchten, *The Rational Unified Procces An Introduction Third Edition.*: Addison Wesley, 2003.
- [5] Rinda Cahyana, *Panduan Penelitian Mahasiswa dan Penyusunan Skripsi*. Garut: Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 2018.
- [6] Balsamiq. (2018, Oktober) balsamiq.com. [Online]. <https://balsamiq.com/>
- [7] Agus Hermawan, Eko Retnadi, and Wahyudin , "Pengembangan Media Pembelajaran Interkatif TIK Berbasis Multimedia Di MTS Darul Mutaalim," *Jurnal Algoritma*, pp. 1-10, 2014.
- [8] Dewi Laraswati and Nur Suchyo, "Perancangan Sistem Informasi Inventory Control," *Jurnal Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*, pp. 187-196, 2014.
- [9] M. Shalahuddin and Rosa Ariani Sukamto, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika, 2015.
- [10] Harianto Kristanto, *Konsep dan Perancangan Database*. Yogyakarta: Andi Offset, 1994.
- [11] Taofik Faturachman and Leni Fitriani, "Rancang bangun Sistem Informasi Geografis Promosi dan Industri Berbasis Web," *Jurnal Algoritma*, 2018.
- [12] Eneng Widayanti, Dewi Tresnawati, and Ridwan Setiawan, "Rancang Bangun Profil Wisata dengan Sistem Informasi Geografis Perum Perhutani Kesatuan Pemangku Hutan Garut," *Jurnal Algoritma*, 2017.
- [13] Rosa Ariani Sukamto and M Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2016.

