

Pembuatan Program Sistem Informasi Untuk Pengenalan Wisata Pulau Madura Berbasis Web

by Ach Syaihu Bahrus .

FILE	1461405012-JURNAL-TUGAS_AKHIR-ACH._SYAIHU_BAHRUS.DOCX (919.47K)		
TIME SUBMITTED	25-JUL-2018 03:12PM (UTC+0700)	WORD COUNT	1682
SUBMISSION ID	985102565	CHARACTER COUNT	11633

Pembuatan Program Sistem Informasi Untuk Pengenalan Wisata Pulau Madura Berbasis Web

[1] Geri Kusnanto, S.Kom., M.M [2] Ach Syaihu bahrus

Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jalan Semolowaru 45 Surabaya
Telp: (031) 5931800

ABSTRAK

Melihat perkembangan teknologi yang kian hari kian pesat sehingga menimbulkan wisata baru dalam masyarakat, yakni ada kecenderungan dalam melakukan segala sesuatu selalu menginginkan kecepatan dan keakuratan. Dewasa ini, program komputer sudah sangat banyak digunakan disegala bidang. Sehingga perlu juga mengaplikasikan program komputer dibidang pariwisata. Pembuatan program system informasi untuk pengenalan wisata pulau madura berbasis web, yang ditujukan untuk memperkenalkan wisata pulau madura kepada generasi muda dan masyarakat umum bahkan para wisatawan yang ingin mengetahui informasi wisata daera-daerah di madura. Namun, pada akhirnya dirasa bahwa program ini kiranya juga dapat dimanfaatkan untuk keperluan dalam bidang tour bagi para anak muda yang suka touring sebagai pengalaman tentang wisata yang ada di madura.

Kata kunci : Xampp, PHPmyadmin, Boostrep, Map.

1. PENDAHULUAN

Madura merupakan kepulauan yang kecil yang terdiri dari 4 kabupaten, yaitu kabupaten bangkalan, kabupaten sampan, kabupaten pamekasan, kabupaten sumenep. dengan jumlah yang dimiliki menimbulkan keanekaragaman wisata.

Perkembangan teknologi yang kian hari kian pesat sehingga menumbulkan wisata baru dalam masyarakat, dimana masyarakat cenderung menginginkan kecepatan serta akurasi dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dimiliki. Sehingga untuk mengatasi keadaan ini, masyarakat banyak menggunakan peralatan-peralatan moderen yang berfungsi untuk membantu pekerjaan mereka menjadi lebih mudah dan tepat. Komputer dapat pula dijadikan sebagai salah satu alternative. Tetapi, ada kalanya komputer dapat menjadi barang yang tidak ada fungsinya dan menjadi tidak penting jika tidak mengoptimalkan penggunaannya, karena komputer merupakan suatu bentuk hasil kemajuan teknologi yang senantiasa mengalami perkembangan.

Pada masa seperti sekarang ini, aplikasi program komputer sudah banyak digunakan disegala bidang bisnis, perbankan dan lain sebagainya. Namun, aplikasi program tersebut jarang

dipakai dalam bidang yang berhubungan dengan pariwisata di pulau Madura.

Dari kenyataan diatas, menimbulkan suatu keinginan untuk menggunakan aplikasi program computer dibidang pariwisata. Seperti diketahui bagaimana derasnya arus kedatangan wisata luar daerah yang ingin melihat keindahan tersebut. Dalam pembuatan program ini, dibuat semudah mungkin untuk dipahami oleh masyarakat awam sekalipun (user friendly).

Banyak keuntungan yang diperoleh dari komputer dalam hal ini untuk sarana informasi pariwisata. Aplikasi ini dibuat dengan sistem yang berbasiskan WEB. Hal ini diharapkan bukan hanya pemakai yang mengerti computer saja yang bisa menggunakan dan juga bukan hanya masyarakat Indonesia saja yang menggunakannya tetapi semua orang dapat dengan mudah menggunakannya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan program sistem informaisi wisata menggunakan metode penelitian SDLC (Software Development Life Cycle) yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu, serta menguji efektivitas produk tersebut. Untuk mendapatkan produk

yang sesuai, maka dalam pengembangan perangkat lunak perlu berdasarkan model pengembangan tersebut. Pengambilan data dilakukan melalui analisis sistem, perancangan sistem dan studi dokumen dari sampling yang dipilih. Adapun metode pengumpulan data dari penelitian ini sebagai berikut :

Analisis Sistem

Beberapa analisis yang dilakukan dalam proses pengembangan media ini :

a. Analisis kebutuhan data / materi

³ Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan Masyarakat terhadap sistem serta menganalisis elemen-elemen yang dibutuhkan oleh sistem. ² Metode deskriptif yang merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.

b. Analisis kebutuhan fungsional

Dilakukan dengan cara observasi dari hasil analisis materi, dan observasi terhadap kondisi pengenalan wisata terhadap masyarakat umum.

Sehingga diharapkan, sistem informasi wisata madura memiliki fungsi sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

c. Analisis kebutuhan hardware dan software

Software yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem informasi wisata madura adalah Windows Seven (7) Profesional 2009 64 bit, Adobe Photoshop CS 6, Xampp, Boostrep. Adapun Hardware yang dibutuhkan dapat disesuaikan dengan standar minimum untuk menjalankan software-software tersebut.

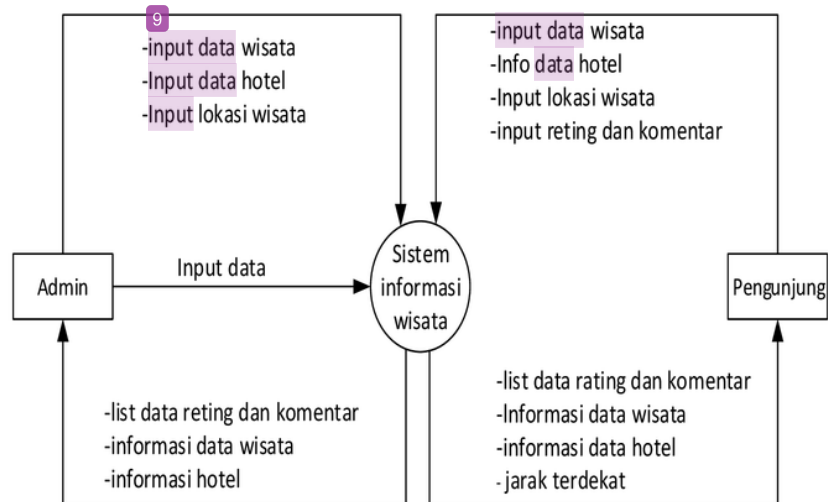
3. Perancangan Sistem

Tahapan perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis sistem di atas. Pada tahap ini dilakukan penentuan entitas dan data yang dibutuhkan oleh system, serta dilakukan permodelan sistem dengan menggambarkan proses dan aliran data yang terjadi. Tahapan ini menghasilkan gambaran konseptual aliran data, rancangan basis data serta rancangan masukan dan keluaran dari sistem.

3.1. Diagram Konteks

Dalam proses perancangan sistem diawali dengan tahap perancangan ⁷ diagram kontek. Diagram kontek adalah diagram yang paling atas terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup system.

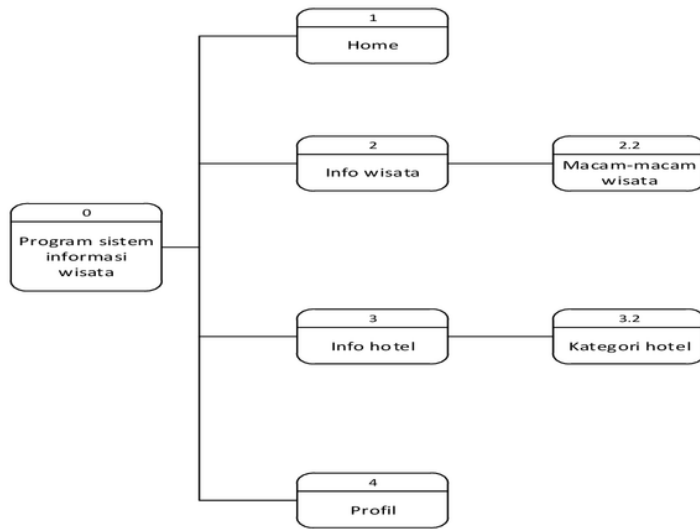
Berikut **diagram** kontek dari sistem informasi wisata yang akan dibuat:



Gambar 1 Diagram Konteks

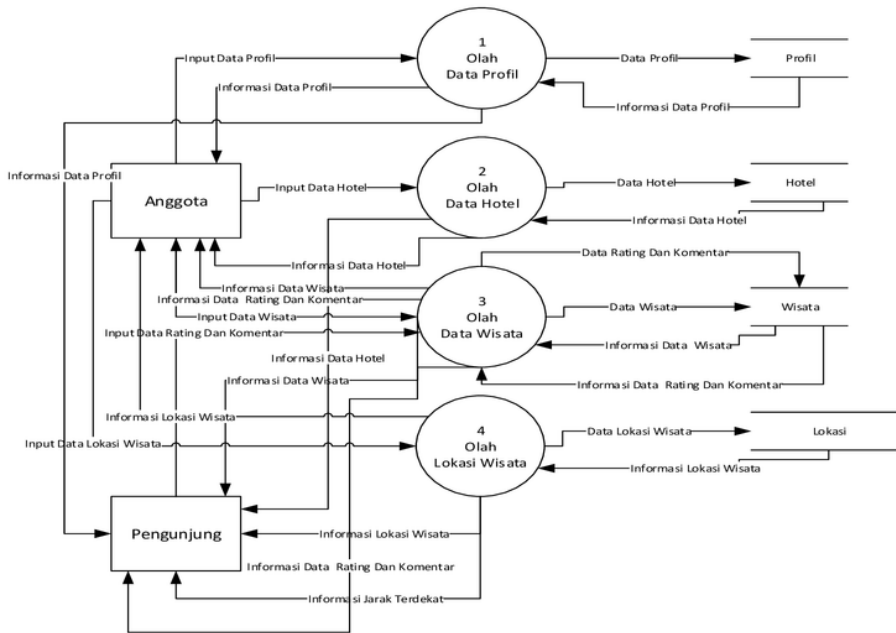
3.2. Perancangan Diagram berjenjang

Perancangan diagram alir merupakan tahap selanjutnya setelah pendefinisian kebutuhan sistem. Perancangan diagram perlu dilakukan agar memberikan gambaran yang jelas dan lengkap tentang rancang bangun dan *implementasi* bagaimana sistem dibuat.



Gambar 2. Diagram Berjenjang Sistem Informasi Untuk Pengenalan Wisata Pulau Madura Berbasis Web

3.3. DVD Level 1



Gambar 3 DFD Level 1

Dari **Gambar 3** dapat dilihat proses yang terjadi dalam perancangan program aplikasi Sistem Informasi Untuk Pengenalan Wisata Pulau Madura Berbasis Web. Proses dimulai kemudian dengan membuat desain web menggunakan *Dreamwaver* yang menghasilkan desain web, kemudian dilanjut dengan proses pembuatan *intervase* menggunakan *Bootstrap* yang menghasilkan *tampilan web* untuk program ini. Setelah itu dilanjutkan dengan proses pengembangan aplikasi menggunakan *software Xampp*. Dalam pengembangan aplikasi ini terdapat beberapa proses yaitu setelah membuat *project* baru pada *PHP* kemudian *konfigurasi project* dan memasukkan *Database* pada *Xampp*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. FORM HALAMAN MENU HOME

Untuk melihat menu home, user menekan tombol home. Ketika menekan home maka user langsung menuju ke laman menu sistem informasi wisata. Dalam laman menu wisata terdapat lima menu yakni home, pengenalan wisata, info wisata, info hotel dan lokasi wisata. Dalam aplikasi ini user difasilitasi dengan lima menu untuk dapat melihat informasi wisata, yakni secara manual. Menu home yakni sebagai menu menuju ke laman kategori wisata (jenis –

jenis wisata yang terdapat di madura).



Gambar 4. Halaman Menu Home

b. FORM PROFIL WISATA

Setiap daerah di kabupaten memiliki adat yang berbeda, pada halaman pengenalan wisata ini akan ditampilkan profil yang terdapat pada adat yang bersangkutan. Misalnya kabupaten sumenep dalam halaman ini terdapat asal usul adat sumenep, macam-macam adat sumenep dan keseharian warga sumenep yang masih erat dalam ikatan adat.



Gambar 5. Halaman Menu Profil

c. FORM INFO WISATA

Setelah menekan salah satu kategori info wisata maka user akan menuju kelaman

info wisata. Dalam laman ini terdapat macam-macam wisata yang ada di madura. Kemudian untuk dapat melihat wisata, user cukup menekan salah satu wisata. Setelah memilih salah satu wisata, maka user akan menuju ke laman lokasi wisata. Dalam laman lokasi wisata tersebut terdapat peta yang menunjukkan jalan terdekat menuju tempat wisata tersebut. Serta menu home untuk kembali ke laman beranda aplikasi ini.



Gambar 6. Menu Info Wisata

d. FORM INFO HOTEL

Setelah menekan salah satu kategori info hotel maka user akan menuju ke laman info hotel. Dalam laman ini terdapat macam-macam hotel yang ada di madura, kemudian untuk dapat melihat hotel user cukup menekan menu info hotel.



Gambar 7. Halaman Info Hotel

e. FORM LOKASI WISATA

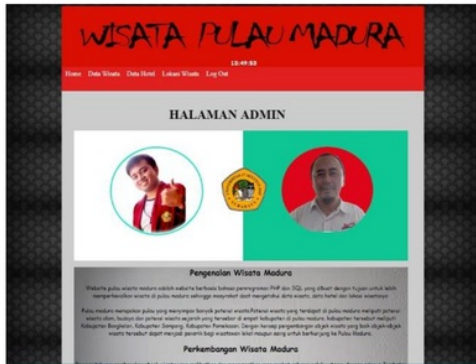
Form lokasi wisata dibuat dengan tujuan user mengakses ptempat tujuan melalui jalan terdekat. Selain digunakan sebagai media infomasi bagi user, maka form lokasi wisata memiliki jarak terdekat yang akan di tuju dengan tujuan untuk mempermudah perjalanan bagi user. Cara penggunaan menu lokasi wisata yakni ketika user memilih salah satu wisata di madura maka akan menunjukkan arah terdekat menuju lokasi wisata.



Gambar 8. – Halaman map

f. FORM HALAMAN LOGIN ADMIN

Halaman login admin digunakan untuk masuk pada halaman administrator dengan cara mengisi user name dan password apabila user name dan password benar maka menu admin akan di tampilkan, ditunjukkan pada gambar



Gambar 9. Halaman Awal Admin

g. FORM HALAMAN DATA WISATA

Pada menu form ini admin atau pengembang dapat menambahkan data wisata yang terdapat di setiap kabupaten di Madura, dimana nantinya user akan memilih wisata tersebut. Penjelasan form halaman data wisata ditunjukkan pada gambar.



Gambar 10. Halaman Data Wisata

h. FORM HALAMAN DATA HOTEL

Pada menu form ini, admin atau pengembang dapat menambahkan data hotel yang terdapat di setiap kabupaten di Madura, dimana nantinya user akan memilih hotel tersebut ditunjukkan pada gambar



Gambar 11. Form Kuis

Uji Coba Kinerja Sistem

Test kinerja merupakan pengujian dari sisi software yakni mulai dari aplikasi ini mulai, proses – proses loading sampai dengan memory yang terpakai saat ini berjalan. Dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan hardware dan software yang dipakai untuk menjalankan aplikasi ini. Pada tahap ini dilakukan ujicoba menggunakan perangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Laptop / Pc
- celeron CPU 1.9 GHz
- RAM 3 GB
- GPU Andreno 645
- HDD 360 GB

5

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan desain system dari pembuatan makalah pembuatan program system informasi untuk pengenalan wisata pulau Madura maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dalam pembuatan aplikasi web menggunakan Bahasa pemrograman PHP, system basis data menggunakan MySQL, dan photosop sebagai editor interfacenya.
- b. Pembuatan program system informasi untuk pengenalan wisata pulau Madura ingin mengenal wisata Madura kepada generasi muda dan masyarakat umum bahkan untuk wisatawan asing.
- c. Aplikasi ini juga mempunyai database yang setiap saat bias diisi jika ada wisata baru yang tercipta di setiap wisata.
- d. Karena tampilan ini nantinya disajikan secara website maka diharapkan user yang memakai tidak merasa bosan dan bisa mencintai wisata yang ada di Madura.
- e. Aplikasi ini dibuat untuk menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat tentang indahnya wisata alam yang di miliki di Madura.
- f. Aplikasi ini juga nantinya dapat digunakan sebagai alternative pengetahuan yang menyenangkan bagi masyarakat umum.

5

5.2 Saran

Dengan segala keterbatasan mungkin program yang telah dirancang mungkin ini sangat sederhana, masih memerlukan pengembangan dan pengkajian yang telah mendalam sehingga aplikasi yang telah dihasilkan akan lebih optimal dan memberikan kepuasan kepada user. Oleh karena itu dapat dikemukakan saran-saran yang nantinya dapat berguna untuk pengembangan program ini lebih lanjut, yaitu:

- a. Untuk desain tampilan bisa disempurnakan lagi sehingga lebih menarik bagi user.
- b. Jika memungkinkan, database dan konten aplikasi yang menggunakan MySQL dapat disimpan dalam cloud (online). Sehingga memungkinkan dapat mengurangi konsumsi memory dan CPU yang berlebih.

Daftar Pustaka

[1] Al Fattah, Hanif, 2007, jurnal, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi

[2] Yuniarto, S.R, (2011) desain sistem informasi reservasi paket wisata pada usaha kecil dan menengah(UKM) Sektor jasa travel. *jurnal akuntansi manajemen bisnis dan sektor publik (JAMBSPP)*. Vol.7-No.2.

[3] Nora, Yunita, Kunang, yesi, Novaira, fatmasari, 2012, sistem informasi penjualan online menggunakan metode user centered design, Palembang

[4] Anonim, 2014. Google Maps, http://en.ikipedia.org/wiki/Google_Maps#cite_note-4(terakhir diakses pada 2 juni 2014).

Pembuatan Program Sistem Informasi Untuk Pengenalan Wisata Pulau Madura Berbasis Web

ORIGINALITY REPORT

% **10**
SIMILARITY INDEX

% **9**
INTERNET SOURCES

% **3**
PUBLICATIONS

% **5**
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 eprints.ums.ac.id %**2**
Internet Source

2 blog.binadarma.ac.id %**2**
Internet Source

3 repository.ipb.ac.id %**1**
Internet Source

4 eprints.uny.ac.id %**1**
Internet Source

5 media.neliti.com %**1**
Internet Source

6 stta.name %**1**
Internet Source

7 agarsamarjo.blogspot.com %**1**
Internet Source

8 joshap.com %**1**
Internet Source

9 [Riwi Astuti, Bebas Widada, Andriani](#)

Kusumaningrum. "SISTEM INFORMASI
PENJUALAN KREDIT PADA MOHAN GROSIR
SOLO SECARA MULTIUSER", Jurnal Ilmiah
SINUS, 2017

Publication

<% 1

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE
BIBLIOGRAPHY OFF