PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA PADA DINAS PARIWISATAKABUPATEN TANAH LAUT

Ihsanul Fikri[1], Rusdina[2], Silvia Ratna[3]
[1,2,3)]Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin
Email: ihsan.fti@gmail.com, Email : russidina@gmail.com, Email : via.borneo@gmail.com

ABSTRAK

Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut memiliki tugas dan wewenang dalam hal penyelenggaraan kegiatan yang berhubungan dengan kepariwisataan diantaranya adalah mendata objek wisata yang tesebar di berbagai penjuru daerah, mengelola objek wisata tersebut terutama dalam hal sarana dan prasarananya serta mempromosikannya baik ke dalam ataupun ke luar daerah. Pada kenyataannya masih ada wisata yang memiliki potensi tapi belum banyak orang yang tau dikarenakan lokasi yang agak jauh dari kota ataupun kurangnya informasi tentang wisata tersebut, penyebaran informasi mengenai wisata masih dilakukan secara manual melalui penyebaran brosur, pemasangan poster/spanduk dan lain-lain. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dibuat suatu sarana penyampaian informasi mengenai destinasi wisata di Kabupaten Tanah Laut dengan judul penelitian "Sistem Informasi Pariwisata Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut". Adapun langkah-langkah pembuatan sistem yang digunakan adalah menggunakan model waterfall yang terdiri atas analisis, desain, kode dan pengujian. Hasil dari penelitian ini adalah berupa aplikasi yang berfungsi untuk membantu pemerintah daerah sebagai sarana penyampaian informasi destinasi wisata di Kabupaten Tanah Laut, memberikan keuntungan kepada pengelola objek wisata dalam mempromosikan potensi dan pesona wisata nya dengan cara yang tidak konvensional lagi, dan manajeman data menjadi terdokumentasi dengan baik dan terpusat.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pariwisata, Tanah Laut

1. PENDAHULUAN

Dinas Pariwisata adalah salah satu SKPD yang ada di Kabupaten Tanah Laut. SKPD ini memiliki tugas dan wewenang dalam hal penyelenggaraan kegiatan yang berhubungan dengan kepariwisataan diantaranya adalah mendata objek wisata yang tesebar di berbagai penjuru daerah, mengelola objek wisata tersebut terutama dalam hal sarana dan prasarananya serta mempromosikannya baik ke dalam ataupun ke luar daerah.

Pada kenyataannya masih ada wisata yang memiliki potensi tapi belum banyak orang yang tahu dikarenakan lokasi yang agak jauh dari kota ataupun kurangnya informasi tentang wisata tersebut, penyebaran informasi mengenai wisata masih dilakukan secara manual melalui penyebaran brosur, pemasangan poster/spanduk dan lain-lain. Hal ini cukup riskan ditengah perkembangan teknologi yang semakin berkembang dengan cepat oleh karena itu diperlukan pengelolaan informasi dengan menggunakan teknologi sehingga langkah untuk promosi dapat lebih optimal. Untuk menghimpun seluruh data yang tersebar diberbagai media baik itu cetak ataupun elektronik dirasa perlu membuat sarana penyampaian informasi yang berfokus pada satu pintu agar masyarakat tidak bingung dan mudah ketika ingin mencari suatu informasi yang berkaitan dengan wisata di Kabupaten Tanah Laut dan tentunya informasi yang didapat sudah dipastikan kebenarannya.

Maka dari itu diperlukan sebuah sistem infromasi pariwisata sebagai sarana penyampaian informasi destinasi wisata di Kabupaten Tanah Laut berbasis Web, sehingga bisa digunakan oleh pengguna sebagai media untuk mencari informasi yang lengkap baik itu terkait objek wisata, usaha jasa yang berkaitan dengan wisata, objek wisata yang terfavorit, data kunjungan per objek wisata, dan kelander event wisata, yang diharapkan akan mempermudah pengguna untuk mengakses

informasi wisata secara online dan berimbas pada meningkatnya kunjungan wisatawan.

A. Sistem Informasi

Kata sistem berasal dari bahasa Yunani, yaitu systema yang berarti kesatuan. Jadi, sistem merupakan satu kesatuan komponen sistem atau sub sistem yang saling berhubungan yang dilaksanakan suatu pekerjaan dalam mencapai tujuan. Sistem sebagai seperangkat elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai satu tujuanbersama.

Sedangkan yang dimaksud dengan informasi adalah serangkaian data yang telah diproses sehingga mempunyai arti tertentu bagi para penerimanya, yang disebarluaskan baik secara lisan maupun dengan menggunakan suatu bentuk media tertentu yang tujuannya agar dapat diketahui oleh khalayak umum. Dengan demikian, informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang berguna dan berarti bagi orang yang memerlukan. Kualitas dari informasi dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu akurat, tepat waktu, dan relevan. Akurat berarti informasi yang tidak bias atau tidak menyesatkan dari kesalahan-kesalahan dengan kata lain harus jelas mencerminkan maksudnya. Tepat pada waktunya yaitu memastikan penerima memperoleh informasi yang terbaru dan diterima dengan tepat sehingga informasi tersebut akan berguna. Adapun poin ketiga yaitu relevan berarti penerima merasakan manfaat dari informasi yang telah diterimanya.

Ditinjau dari segi maksud pembuatannya ada tiga faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu sisten informasi, yaitu keserasian dan mutu data, pengorganisasian data, serta tatacara penggunaannya. Untuk memberikan permintaan informasi dari pengguna, struktur dan cara kerja setiap sistem informasi mempunyai langkah berbeda-beda, tergantung pada jenis keperluan atau jenis permintaan datang. Namun kesamaan yang sangat terlihat adalah sistem informasi mengumpulkan banyak data dari berbagai sumber dan pada akhirnya digabungkan menjadi satu.

B. Pariwisata dan Objek Wisata

Pariwisata adalah perjalanan ataupun kegiatan wisata yang dilakukan seseorang dalam rentang waktu tertentu keberbagai tempat dan telah melakukan perencanaan yang matang, dengan tujuan tertentu baik untuk rekreasi ataupun hal lainnya sehingga keinginannya dapat terpenuhi.

Objek wisata adalah sebuah bentuk dari buatan manusia, budaya, kehidupan serta sejarah yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi banyak orang, atau bisa juga disebut sebagai segala sesuatu yang yang memiliki daya tarik agar orang mau datang berkunjung ke suatu daerah tertentu. Dari penjabaran tersebut disimpulkan bahwa objek wisata merupakan suatu tempat yang memiliki keindahan alam atau buatan yang membuat orang berminat untuk datang berkunjung.

C. Hypertext Preprocessor (PHP)

Hypertext preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman berbentuk script yang hanya berjalan di web server yang hasilnya dapat dikirimkan dan ditampilkan pada client dengan menggunakan browser. Bahasa pemrograman ini secara khusus dirancang untuk dapat membentuk web dinamis, yang memungkinkan membentuk tampilan sesuai yang diinginkan. Dalam perkembangan zaman PHP menjadi populer dan mulai menggeser pemrograman web, terutama untuk Linux ataupun server berbasis UNIX, Windows NT, dan Macintosh. Awalnya, bahasa pemrograman ini dirancang khusus untuk web server Apache. Sehingga dapat dikatakan PHP mampu menampilkan data-data yang bersifat dinamis yang diambil dari database oleh karena itu banyak orang yang ingin membuat halaman web dinamis memilih untuk menggunakan bahasa pemrograman ini karena sangat mudah untuk diimplentasikan.

D. MySQL

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan data dengan cepat dengan menggunakan perintah- perintah SQL. MySQL memiliki lisensi, yaitu FreeSoftware dan Freeware. MySQL FreeSoftware di bawah lisensi GNU/GPL (General Public License). Selain sebagai program database gratis dari open source, ada juga MySQL yang bersifat komersial yaitu MySQL AB.

Keterkaitan antara bahasa pemograman PHP dengan MySQL, dikarenakan sama-sama bersifat open source sehingga koneksi antar keduanya lebih cepat bila dibandingkan dengan database server lain. Modul MySQL yang ada di PHP telah di built-in,sehingga bisa langsung digunakan dan tidak memerlukan pengaturan tambahan pada file konfigurasi php ini.

E. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak yang tersedia secara gratis, bisa dioperasikan pada Linux maupun windows serta cara penggunannya yang sangat mudah, software ini berperan sebagai web server apache yang sudah terdapat database server mysql dan mendukung bahasa pemrograman PHP. Keunggulan lainnya adalah setelah diinstall sudah langsung tersedia Database Server MySQL, PHP, Apache Web Server dan beberapa module lainnya. Perbedaan yang terlihat untuk versi Windows memiliki fitur untuk mengaktifkan sebuah server secara grafis sedangan pada versi Linux dalam bentuk file terkompresi tar.gz dan masih berupa perintah-perintah di dalam console. Dalam hal pengoperasian versi windows lebih mudah digunakan dan dipahami dibandingkan dengan versi linux.

XAMPP merupakan alat yang menyediakan paket lengkap, hanya dengan menginstall maka XAMPP akan otomatis mengkonfigurasi MySQL, web server Apache dan PHP kemudian pengguna dapat langsung menggunakan perangkat lunak ini sesuai dengan keinginannya.

2. METODE

A. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi
   Metode observasi merupakan metode untuk melaksanakan pengamatan dengan pencatatan data secara langsung. Dalam observasi yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti melakukan studi di Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut. Teknik dalam observasi tersebut peneliti berusaha untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalampembuatan penelitian ini.
2) Wawancara
   Metode wawancara merupakan metode untuk melakukan tanya jawab tentang masalah yang diamati dan dianggap belum dimengerti secara langsung kepada pihak yang bersangkutanuntuk mendapatkan data. Wawancara dilakukan kepada para Pegawai Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut.
3) Studi Literatur dan Kepustakaan
   Peneliti melakukan studi pustaka sebagai bahan tambahan untuk melengkapi kekurangan-kekurangan data. Pengumpulan data dengan cara mengambil dari sumber-sumber media cetak maupun elektronik yang dapat dijadikan acuan pembahasan masalah, dokumentasi, literatur, jurnal, buku-buku, dan internet yang berhubungan dengan penelitian.

B. Langkah Pembuatan Sistem

Langkah-langkah pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut adalah menggunakan metode waterfall. Model waterfall merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematik dan sekuensial.



Gambar 1 Metode Watefall

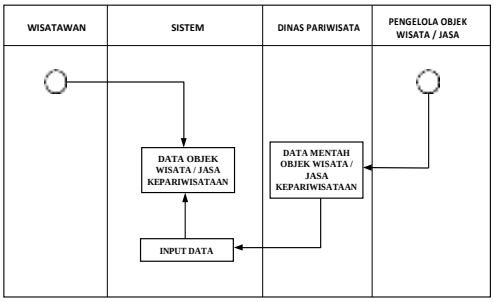
1) Analisa
   Setelah perencanaan selesai, langkah berikutnyaadalah membuat analisa (analist). Analisa adalah menganalisa workflow aplikasi yang sedang berjalan dan mengidentifikasi apakah workflow telah efesien dan sesuai standar tertentu.
2) Desain
   Setelah proses analisa selesai, selanjutnya adalah membuat desain (desaign).Desain adalah langkah yang sangat penting dalam siklus SDLC karena langkah ini menentukan pondasi aplikasi yang dibuat, Kesalahan dalam sistem desain dapat menimbulkan hambatan bahkan kegagalan proyek.
3) Pengkodean
   Pada tahap ini desain diterjemahkan ke

dalam program perangkat lunak. Pada tahap pengimplementasian ke dalam kode program akan bergantung pada hasil desain perangkat lunak padatahap sebelumnya.

4) Testing (Pengujian)
Setelah pengkodean, dilanjutkan dengan pengujianterhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian hasil output dari sistem dengan kebutuhan yang telah dirancang pada tahap analisis.

C. Analisis Sitem yang Berjalan

1) Analisis Terhadap Sistem Lama
Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa masih ada wisata yang memiliki potensi tapi belum banyak orang yang tau dikarenakan lokasi yang agak jauh dari kota ataupun kurangnya informasi tentang wisata tersebut, penyebaran informasi mengenai wisata masih dilakukan secara manual melalui penyebaran brosur, pemasangan poster/spanduk dan lain- lain.
2) Usulan Sistem Baru
Usulan sistem baru dapat dilihat pada flowmapdibawah ini:



Gambar 2 Usulan Sistem Baru

Dari flowmap di atas wisatawan dapat langsung mengakses data destinasi pariwisata yang sudah dikumpulkan dan diverifikasi oleh dinas pariwisata sehingga sangat memudahkan para wisatawan. Untuk pemerintah daerah dan pengelola objek wisata maupun jasa kepariwisataan sangat diuntungkan dengan kemudahan mempromosikan destinasi pariwisatanya.

D. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahan dalam pembuataan dan perancangan sistem yang baru nanti. Analisis kebutuhan sistem ini lebih dalam penyusunan sitem baru untuk mencapai sasaran yang sesui dengan kebutuhan dan kondisi instansi tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Spesifikasi *Hardware* (Perangkat Keras)

Spesifikasi hardware yaitu meliputi pemilihan perangkat keras yang cocok digunakan sebagai pendukung pengembangan aplikasi seperti bentuk fisik laptop digunakan sebagai alat input/output dalam pengembangan aplikasi.

Spesifikasi untuk perangkat keras diantaranya :

a. Laptop Acer
b. Processor Intel Core i3
c. VGA Graphic
d. Memory 4Gb
e. Harddisk 500Gb
f. Printer Canon IP2770

B. Spesifikasi *Software* (Perangkat Lunak)

Meliputi pemilihan perangkat lunak untuk yang digunakan dalam pengembangan sistem, diantaranya database digunakan sebagai tempat penyimpanan data dan pemprograman yang dapat menghubungkan aplikasi dengan database sehingga terciptanya sebuah sistem informasi.

a. Sistem Operasi : Windows 7
b. Xampp sebagai local server
c. Browser untuk menampilkan aplikasi
d. Sublime Text untuk editor PHP

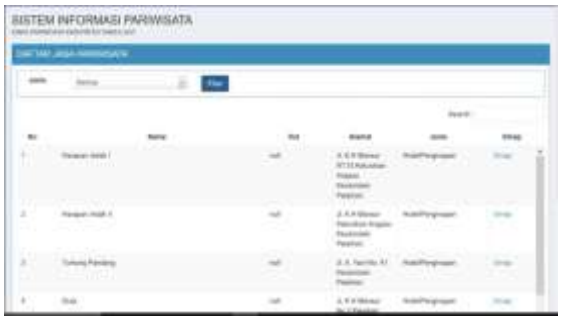
C. Hasil Tampilan Aplikasi



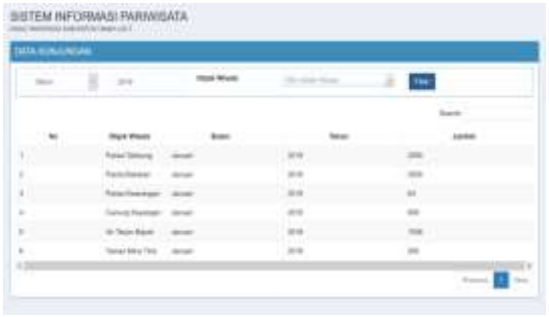
Gambar 3 Menu Beranda



Gambar 4 Menu Objek Wisata



Gambar 5 Menu Jasa Pariwisata



Gambar 6 Menu Kunjungan



Gambar 7 Form Login Admin



Gambar 8 Dashboard Admin

D. Tahapan Pengujian

Tahapan pengujian pada program ini meliputi proses input/output, proses pengujian input/output adalahproses untuk mencoba program dengan memasukkan data-data ke dalam form yang ada pada program tersebut.

Tabel 1 Tahap Pengujian

Item Uji		Detail Pengujian	Metode
Login	1	Login Admin	Black Box
Form Data User	1	Tambah Data User	Black Box
	2	Edit Data User	Black Box
	3	Hapus Data User	Black Box
Form Data Objek Wisata	1	Tambah Data Objek Wisata	Black Box
	2	Edit Data Objek Wisata	Black Box
	3	Hapus Data Objek Wisata	Black Box
Form Data Jasa Pariwisata	1	Tambah Data Jasa Pariwisata	Black Box
	2	Edit Data Jasa Pariwisata	Black Box
	3	Hapus Data Jasa Pariwisata	Black Box
Form Data Kunjungan	1	Tambah Data Kunjungan	Black Box
	2	Edit Data Kunjungan	Black Box
	3	Hapus Data Kunjungan	Black Box
Form Data Event	1	Tambah Data Event	Black Box
	2	Edit Data Event	Black Box
	3	Hapus Data Event	Black Box
Form Data Usulan Objek Wisata	1	Tambah Data Usulan Objek Wisata	Black Box
	2	Edit Data Usulan Objek Wisata	Black Box
	3	Hapus Data Usulan Objek Wisata	Black Box
Form Data Usulan Jasa Pariwisata	1	Tambah Data Usulan Jasa Pariwisata	Black Box
	2	Edit Usulan Jasa Pariwisata	Black Box
	3	Hapus Data Usulan Jasa Pariwisata	Black Box
Form Verifikasi Usulan Objek Wisata	1	Tambah Data Verifikasi Usulan Objek Wisata	Black Box
	2	Edit Data Verifikasi Usulan Objek Wisata	Black Box
Form Verifikasi Usulan Jasa Pariwisata	1	Tambah Data Verifikasi Usulan Jasa Pariwisata	Black Box
	2	Edit Data Verifikasi Usulan Jasa Pariwisata	Black Box
Pengujian Cetak Data	1	Cetak Data Objek Wisata	Black Box
	2	Cetak Data Jasa Pariwisata	Black Box
	3	Cetak Data Kunjungan	Black Box
	4	Cetak Rekap Kunjungan Per Tahun	Black Box
	5	Cetak Data Event Objek Wisata	Black Box
	6	Cetak Data Event Jasa Pariwisata	Black Box
	7	Cetak Data Usulan Objek Wisata	Black Box
	8	Cetak Data Usulan Jasa Pariwisata	Black Box
	9	Cetak Data Verifikasi Usulan Objek Wisata	Black Box
	10	Cetak Data Verifikasi Usulan Jasa Pariwisata	Black Box
	11	Cetak Data Kepuasan Wisatawan	Black Box

dari semua tahapan pengujian di atas dan dengan menggunakan metode Balackbox hasil yang didapatkansepenuhnya berhasil.

4. PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil adalah aplikasi yang dibangun berbasis web ini dapat membantu pemerintah daerah sebagai sarana penyampaian informasi destinasi wisata, memberikan keuntungan kepada pengelola objek wisata dalam mempromosikan potensi dan pesona wisata nya dengan cara yang tidak konvensional lagi, dan membuat proses manajeman pendataan dapat berjalan dengan lebih efektif dan efesien dengan data yang terdokumentasi dengan baik dan terpusat.

B. Saran

Hal-hal yang dirasa perlu untuk disempurnakan dan dikembangkan kedepan nanti adalah keamanan data sebaiknya dikelola secara benar dan berkesinambungan, serta aplikasi ke depannya dapat dikembangkan lagi dengan versi mobile.

5. REFERENSI

Al-Fatta, H. (2007). *Analisis dan Perancangan SistemInformasi.* Yogyakarta: Andi Offset.

Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis WEB Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 1-22.

Badan Pusat Statistik, K. T. (2020). *Kabupaten TanahLaut Dalam Angka 2020.* Pelaihari: CV. Karya BintngMuslim.

Bunafit, N. (2004). *Pengetian Borland Delphi.* Yogyakarta: Andi Offset.

Bunafit, N. (2013). *Dasar Pemrograman Web PHP- MySQL dengan Dream Weaver*. Yogyakarta: GavaMedia.

Fandeli, C. (1995). *Dasar-dasar Manajemen Kepariwisataan Alam.* Yogyakarta: Liberty Offset.

Hartono M, J. (2005). *Analisis dan Desain:Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis.* Yogyakarta: Andi Offset.

Iqbal, M. (2014). *5 Jam Belajar PHP MySQL Dengan Dream Weaver CS3.* Yogyakarta: Deepublish.

Kadir, A. (2003). *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Andi Offset.

Ladjamudin, A.-B. B. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarso, B. A. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis WEB di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1- 6.

Mertayasa, D. M., & Yambese, A. R. (2017). Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis WEB Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan. *Jurnal Teknologi*, 1-13.

Pemerintah Indonesia. (2009). *Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan.* Jakarta: Sekretariat Negara.