

Web-Based Design Of Tourism Object Information System In Bengkulu Selatan District

Perancangan Sistem Informasi Objek Wisata Kabupaten Bengkulu Selatan Berbasis Web

Wendi Harmawansyah¹⁾; Kirman²⁾; Gunawan³⁾; Surya Ade Saputera⁴⁾

^{1,2,3,4)} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email: ¹⁾ wharmawansyah@gmail.com ; ²⁾ kirman@umb.ac.id; ³⁾ gunawan@umb.ac.id;

⁴⁾ suryaadesaputera@umb.ac.id

How to Cite :

Harmawansyah, W.; Kirman.; Gunawan; Saputera, S.A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Objek Wisata Kabupaten Bengkulu Selatan Berbasis Web, Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi, 3 (2). DOI: <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v3i2>

ARTICLE HISTORY

Received [21 Juni 2023]

Revised [11 November 2023]

Accepted [11 Desember 2023]

Keywords :

**Information Systems, Tourist
Attractions, Websites.**

This is an open access article under the
[CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Seiring dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, dengan melihat potensi ini, promosi pariwisata di Bengkulu Selatan dapat memanfaatkan smartphone sebagai media dalam memberikan informasi pariwisata di Bengkulu Selatan ke masyarakat/pengguna smartphone. Maka dari itu dibuatlah aplikasi berbasis website untuk sarana informasi objek wisata di Bengkulu Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan wawancara, observasi, studi literatur dan metode pengembangan sistemnya adalah requirement engineering, desain, Tahapan pengembangan sistem informasi objek wisata diterapkan dengan metode RAD (*rapid application development*). dan testing. Dalam pembuatan website ini menggunakan xampp, MySQL, PHP, client server dan micromedia dreamweaver Hasil dari terbuatnya aplikasi website di objek wisata di Bengkulu Selatan adalah memberikan informasi bagi pengguna atau wisatawan dalam mencari informasi mengenai wisata, budaya, dan kesenian.

ABSTRACT

Along with the increasingly rapid development of technology, by seeing this potential, tourism promotion in South Bengkulu can utilize smartphones as a medium in providing tourism information in South Bengkulu to the public/smartphone users. Therefore, a website-based application was made for information facilities on tourist attractions in South Bengkulu. The research method used is by using interviews, observation, literature study and the system development method is requirement engineering, design, the stages of developing a tourist information system are implemented using the RAD (*rapid application development*) method. and testing. In making this website using xampp, MySQL, PHP, client server and micromedia dreamweaver The result of making a website application at a tourist attraction in South Bengkulu is to provide information for users or tourists in finding information about tourism, culture and arts.

PENDAHULUAN

Menurut Prasetya (2014). Parawisata adalah salah satu fenomena pergerakan manusia, barang dan jasa yang sangat kompleks karena dalam kegiatan kepariwisataan terjadi hubungan yang antara individu, kebutuhan akan layanan akomodasi dan fasilitas pengunjung lainnya. Dalam

arti luas, pariwisata adalah suatu aktivitas yang kompleks, yang dapat dipandang sebagai suatu sistem yang besar, yang mempunyai berbagai komponen seperti ekonomi, politik, sosial, budaya, dan seterusnya

Oleh karena itu hampir seluruh provinsi di Indonesia beramai-ramai memperkuat sektor pariwisatanya demi memajukan daerahnya masing-masing, termasuk Bengkulu Utara yang dinilai memiliki potensi objek pariwisata yang sangat melimpah berupa wisata alam, wisata pantai, wisata budaya maupun kesenian. Keindahan alam yang khas di Bengkulu Utara yang masih terpelihara menjadikan sebagai salah satu tujuan wisata yang memiliki daya tarik sendiri.

Bengkulu Selatan memiliki banyak objek wisata seperti Pantai Pasar Bawah, Batu Balai, Bendungan Air nipis, dll Oleh karena itu, pengenalan objek wisata dan karakteristiknya merupakan suatu hal yang sangat perlu disebarkan kepada masyarakat yang masih belum mengetahui keberadaan objek wisata tersebut yang ada pada suatu daerah.

Seiring dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat yang hampir menyentuh seluruh segi kehidupan manusia, membuat teknologi menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan pada saat ini. Perkembangan teknologi ini dapat mempermudah suatu aktifitas salah satunya adalah mempermudah wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai objek wisata yang ada di Bengkulu Selatan. Salah satu perkembangan teknologi ini adalah adanya smartphone yang merupakan wujud dari kemajuan teknologi mobile, yang hampir setiap hari orang memanfaatkannya.

Melihat potensi ini, promosi pariwisata di Bengkulu Selatan dapat memanfaatkan smartphone sebagai media dalam memberikan informasi pariwisata di Bengkulu Selatan ke masyarakat/pengguna smartphone. Sehingga dibutuhkan suatu aplikasi berbasis website yang dapat memberikan informasi mengenai objek wisata serta, dan deskripsi singkat objek wisata.

LANDASAN TEORI

Sistem

Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Menurut Kristanto (2018).

MySQL

Menurut saputra, (dalam Iqbal and Husin, (2017) MySQL adalah database yang menghubungkan script PHP menggunakan perintah Query dan Escaps Character yang sama dengan PHP. MySQL mempunyai tampilan client yang mempermudah dalam mengakses database dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bisa dilakukan. *PhpMyAdmin* adalah sebuah software yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada web server. Fungsi dari halaman ini adalah sebagai pengendalian database MySQL sehingga pengguna MySQL tidak perlu repot untuk menggunakan perintah-perintah.

Xampp

Menurut Sidik (2017) Xampp merupakan suatu software yang di dalamnya terdapat Apache yang berfungsi sebagai web server, PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa web server slide yang bersifat open source dan MySQL adalah basis data yang menghubungkan scrip PHP menggunakan perintah quere dan escape character yang sama dengan PHP, PHP memang mendukung banyak jenis basis data, tetapi untuk membuat sebuah basis data yang dinamis dan selalu up to date, MySQL, merupakan pilihan basis data tercepat saat ini. Selain itu terdapat juga *PhpMyAdmin* sebagai tempat melakukan konfigurasi keseluruhan.

Clieen Server

Client - Server yaitu suatu bentuk arsitektur. Dimana *client* adalah yang menerima (komputer *server* atau *mainframe*). *Client* akan menampilkan antarmuka pemakai dan menjalankan aplikasi, server bertindak sebagai pengelola aplikasi, data, dan securitynya. *Client - sever* juga diartikan sebagai hubungan komputer dalam sebuah jaringan, dimana *server* sebagai penyedia aplikasi, data, dan informasi yang bisa diakses *client*. Menurut Arlinda (2005).

Macromedia Dreamweafer

Menurut Mutmainah, (dalam Kusuma dan Widodo, (2016). Dreamweaver merupakan program profesional editor HTML visual yang digunakan untuk mengelola situs dan menata layout halaman web. Saat ini versi terbaru dari Dreamweaver yang dikeluarkan oleh Macromedia adalah Dreamweaver MX 2004. Pada versi ini, tampilannya mengalami perubahan yang kaya akan warna dan area kerjanya menjadi lebih ringkas dan efisien.

Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi berbasis web (*web application*) adalah satuan aplikasi yang cukup luas. Wujud yang paling sederhana, *web application* dapat berupa serangkaian *hypertext files* yang terhubung dan memberikan informasi berupa teks dengan sedikit gambar atau grafik. Seiring dengan perkembangannya, kini web memiliki banyak fungsi, fitur, dan konten, juga terhubung dengan database korporasi dan aplikasi bisnis yang rumit.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Penulis dalam penelitian ini menggunakan metode untuk mengumpulkan data yaitu sebagai berikut:

Wawancara

Wawancara adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden Wawancara dilakukan dengan narasumber.

Observasi

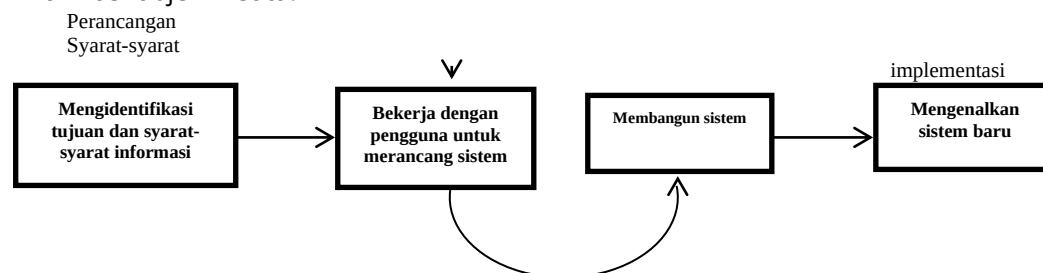
Observasi adalah teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya.

Studi Literatur

Studi literature berupa bacaan-bacaan kepustakaan seperti buku referensi, jurnal penelitian dan sejenisnya. Tujuan dari studi literatur untuk mendapatkan teori-teori yang menjelaskan tentang perancangan Website.

Tahapan Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan sistem informasi objek wisata diterapkan dengan metode RAD (*RAPID APLICATION DEVELOPMENT*). Berikut tahapan pengembangan metode RAD pada sistem informasi objek wisata:



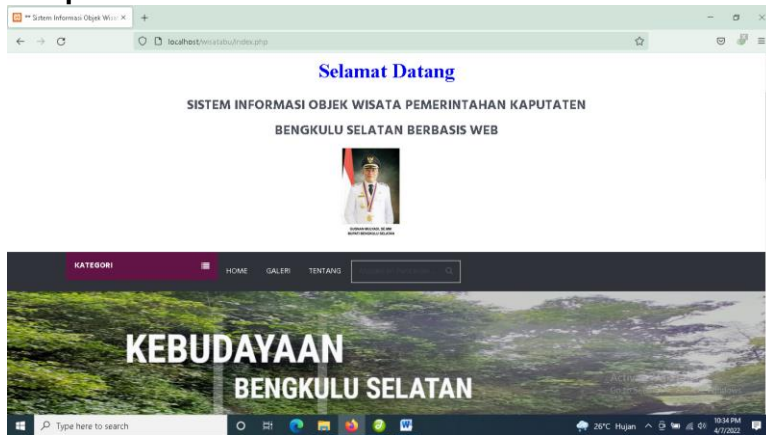
Gambar 1. Tahapan RAD

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil proses kontruksi berdasarkan perancangan sistem *web* telah sesuai dengan hasil analisa yang dilakukan. Berikut ini penjelasan hasil perancangan dari masing-masing *web* page yang dibuat.

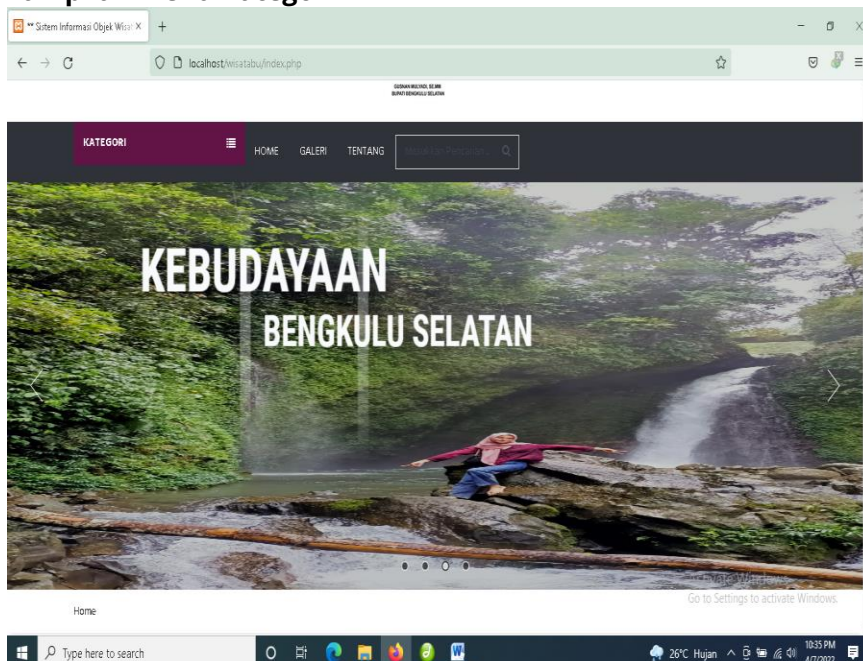
Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama adalah yang akan di tampil pertama kali pada saat membuka sistem. Adapun beberapa menu yang ada pada header menu utama sistem ini yaitu, Kategori, Home, Galery, tentang, dan menu login untuk admin.

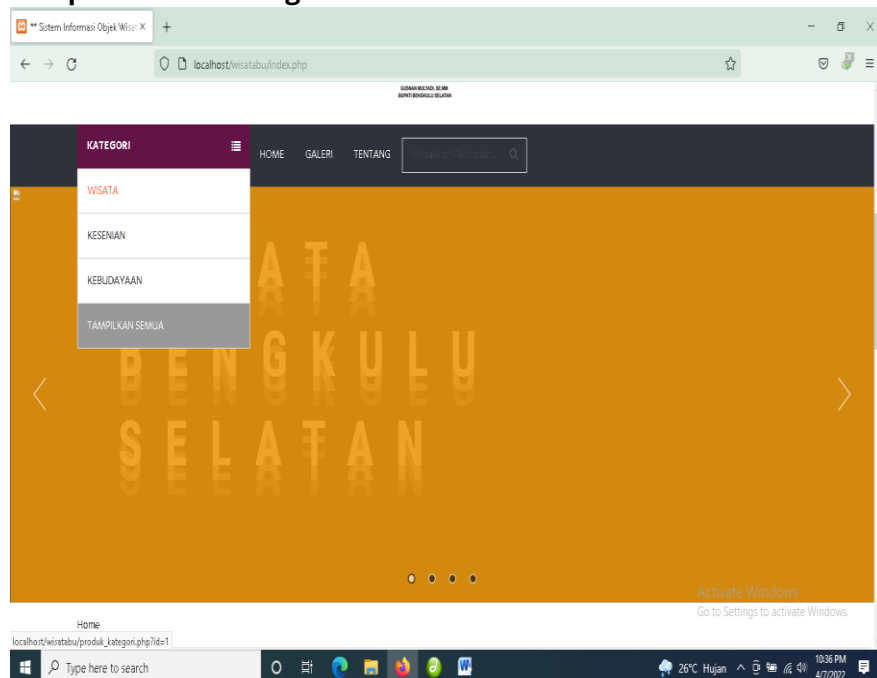
Tampilan Menu Kategori



Gambar 3. Tampilan Menu Kategori

Pada halaman tampilan menu kategori yaitu menu yang menampilkan beberapa kategori untuk mempermudah pengguna dalam mencari informasi, ada pun menu yang di ditampilkan dalam menu kategori ini yaitu, Wisata, Keseniaan dan Kebudayaan.

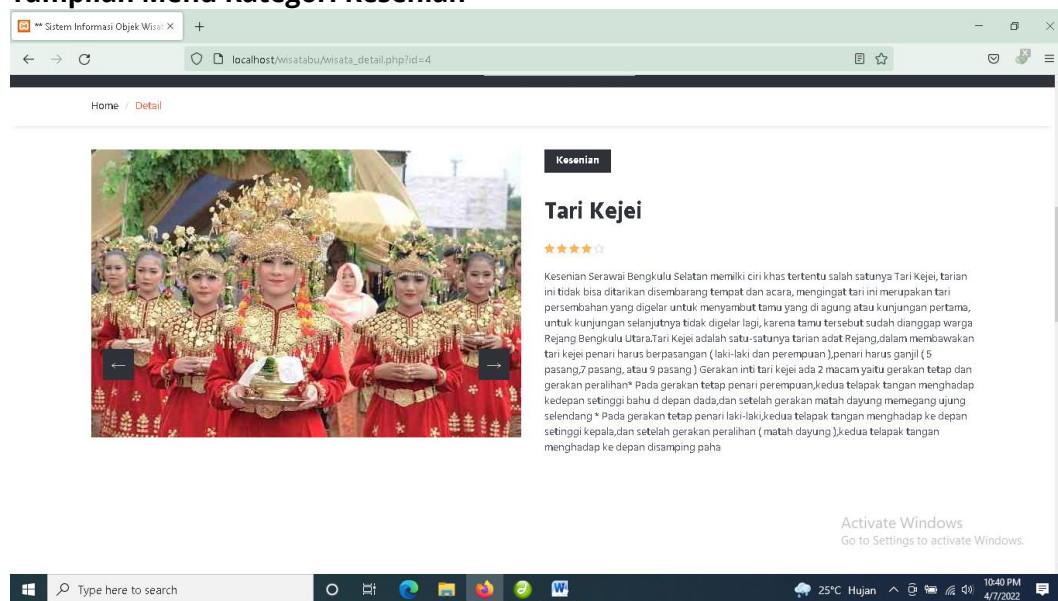
Tampilan Menu Kategori Wisata



Gambar 4. Tampilan Menu Kategori Wisata

Pada halaman kategori wisata ini terdapat pilihan objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Bengkulu Selatan. Wisata yang ditampilkan, yang terdiri dari nama objek, rating objek dan sedikit keterangan objek wisata. Pengunjung dapat memilih objek wisata yang ingin ditampilkan dan setelah memilihnya sistem akan menampilkan deskripsi objek wisata sesuai dengan yang dipilih.

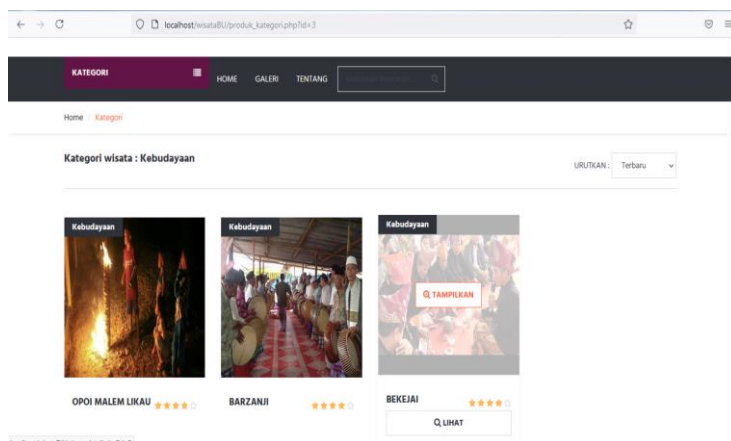
Tampilan Menu Kategori Kesenian



Gambar 5. Tampilan Menu Kategori Kesenian

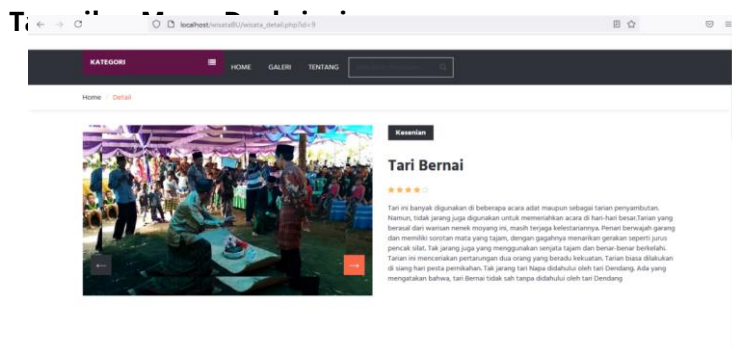
Pada halaman kategori kesenian ini terdapat pilihan kesenian-kesenian yang ada di Kabupaten Bengkulu Selatan. Kesenian yang ditampilkan, yang terdiri dari nama kesenian, rating kesenian dan sedikit keterangan kesenian. Pengunjung dapat memilih kesenian yang ingin ditampilkan dan setelah memilihnya sistem akan menampilkan deskripsi kesenian sesuai dengan yang dipilih.

Tampilan Menu Kategori Kebudayaan



Gambar 6. Tampilan Menu Kategori Budaya

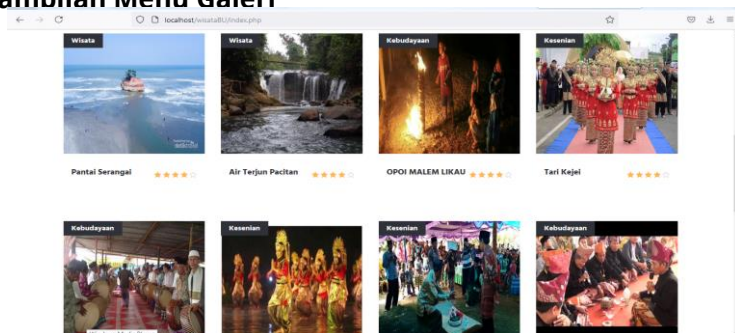
Pada halaman kebudayaan ini terdapat pilihan objek-objek kebudayaan dan sejarah yang ada di Kabupaten Bengkulu Selatan. Pada halaman ini yang membedakan sistem ini dengan sistem-sistem informasi wisata yang pernah ada sebelumnya, karena kebanyakan sistem informasi wisata tidak ada yang memberikan informasi tentang kebudayaan. Padahal informasi tentang kebudayaan sangat perlu untuk menambah wawasan tentang budaya, adat, dan sejarah yang ada di daerah tersebut.



Gambar 7. Tampilan Menu Deskripsi

Pada halaman ini terdapat penjelasan informasi tentang Objek Wisata, Kesenian dan Kebudayaan. Informasi yang didapatkan yaitu Foto, Lokasi, dan penjelasan tentang fasilitas-fasilitas yang tersedia. Pada halaman ini juga pengunjung dapat melihat komentar beserta rating dari pengunjung sebelumnya.

Tampilan Menu Galeri



Gambar 8. Tampilan Menu Galeri

Halaman galeri berisi tampilan gambar obyek-obyek wisata, kesenian dan kebudayaan.

Tampilan Menu Login Admin

Gambar 9. Tampilan Menu Login Admin

Pada halaman login admin harus mengisi form username dan password yang telah terdaftar dalam sistem. Panjang password tidak ditentukan jumlahnya. Dan password tidak valid maka halaman tidak akan berpindah.

Tampilan Menu Seluruh Data

NO	NAMA	KATEGORI	FOTO	OPSI
1	OPOI MALEM LIRAU	Kebudayaan		
2	Tari Kujel	Kesenian		
3	BAZZARU	Kebudayaan		
4	Tari Sekapur Sirih	Kesenian		

Gambar 10. Tampilan Menu Seluruh Data

Pada halaman merupakan from admin menampilkan seluruh data-data yang diperlukan dan mulai fitur yang disediakan untuk admin. Dari jumlah Admin, jumlah objek wisata, kesenian, dan kebudayaan.

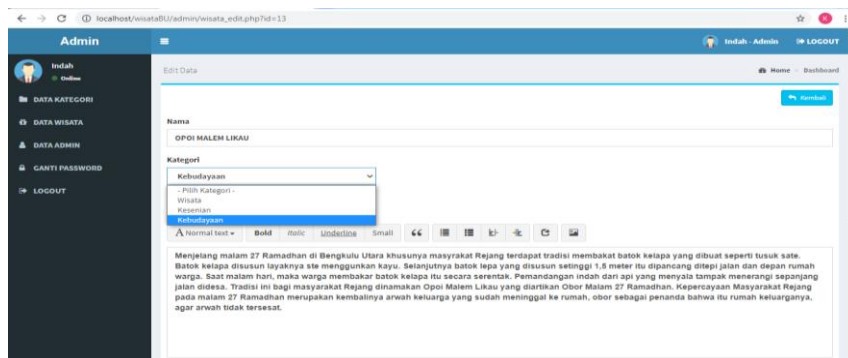
Tampilan Menu Tambah

Gambar 11. Tampilan Menu Tambah

Pada halaman ini admin yang menambahkan objek wisata, kesenia, dan kebudayaan harus mengisi form yaitu nama, lokasi. Deskripsi, dan menambahkan foto. Setelah form itu diisi lalu klik tombol save untuk menyimpan dan klik cancel untuk membatalkan penambahan. Apabila sudah

menyimpan maka semua data tersebut akan tersimpan di database dan data tersebut akan dapat dilihat oleh user.

Tampilan Menu Edit



Gambar 12. Tampilan Menu Edit

Pada halaman ini merupakan from admin untuk mengedit dan menghapus data wisata.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Sistem informasi wisata memberikan informasi bagi pengguna atau wisatawan dalam mencari informasi mengenai wisata, budaya, dan kesenian. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan menjadi suatu media promosi wisata di Kabupaten Bengkulu Selatan kepada masyarakat luar Kabupaten Bengkulu Selatan.
2. Perancangan sistem informasi wisata digunakan sebagai alat bantu menyampaikan informasi kawasan wisata dan budaya di Kabupaten Bengkulu Selatan

Saran

1. Diharapkan untuk kedepannya program ini dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi serta adanya peningkatan keamanan database agar lebih disajikan benar-benar tepat dan akurat.
2. Pemerintah Kabupaten Bengkulu Selatan hendaknya lebih maksimal dalam pengelolaan kawasan wisata yang ada seperti perbaikan jalan menuju wisata serta pengelolaan untuk sarana dan prasarana penunjang yang ada di tempat wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S. Rosa dan Shalahuddin M. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula
- Fatta Hanif Al. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi
- Hartono Bambang. 2013. *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta : Rineka Cipta
- Madcoms. 2013. *Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS6 dengan Pemrograman PHP dan MySQL*. Yogyakarta. Andi
- McLeod Raymond Jr, George P. Schell. 2008. *Sistem Informasi Manajemen*. Edisi 10. Jakarta : Salemba
- Nugroho Bunafit. 2008. *Panduan Lengkap Menguasai Perintah SQL*. Jakarta: Mediakita
- O'Brein, James A. 2005. *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta: Salemba 4
- Prasetio Adhi. 2012. *Buku Pintar Pemrograman Web*. Jakarta: Mediakita
- Pressman, Roger S. 2005. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi
- Rizky Dhanta. 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: Indah