

HASIL PENELITIAN
SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN OBJEK WISATA DI
KECAMATAN SAMATURU BERBASIS WEB



OLEH
ANDI AHMAD MULIADI
171230515

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS SEMBILANBELAS NOVEMBER KOLAKA
2021

**HALAMAN PERSETUJUAN
HASIL PENELITIAN**

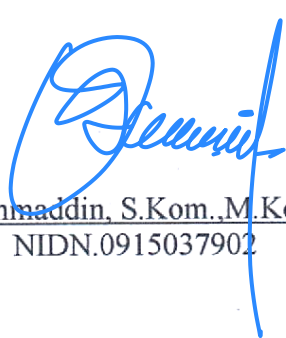
**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN OBJEK WISATA
DIKECAMATAN SAMATURU BERBASIS WEB**

Diusulkan Oleh

Andi Ahmad Muliadi
171230515


Telah disetujui Pada tanggal, 2021

Pembimbing I



Qamhaddin, S.Kom., M.Kom
NIDN.0915037902

Pembimbing II



Ary Sespajayadi, ST., MT
NIDN. 0031079004

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Sistem Informasi Pengelolaan Objek Wisata Kayu Angin dan Malaha Berbasis Web (Studi Kasus Kec, Samaturu)”. Proposal ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program Sarjana Strata satu (S-1) Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Sembilanbelas November Kolaka.

Dalam penulisan proposal ini begitu banyak hambatan dan kesulitan yang penulis alami. Namun berkat dukungan, kerja keras, doa serta semangat dari orang tua dan orang terdekat sehingga hal tersebut dapat teratasi. terselesaikannya proposal ini juga tidak terlepas dari arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis tak lupa menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya serta penghargaan sebesar-besarnya kepada :

1. ALLAH SWT yang telah memberikan nikmat yang tak terhingga kepada penulis.
2. Bapak Dr.Azhari, S.TP., M.Si., Selaku Rektor Universitas Sembilanbelas November Kolaka.
3. Noorhasanah Z, S.Si.,M.Eng., Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Sembilanbelas November Kolaka.
4. Pak Anjar Pradipta, S.Kom., M.Kom., Selaku Dosen Penasehat dan Ketua Program studi Sistem Informasi Universitas Sembilanbelas November Kolaka.
5. Pak Qammaddin, S.Kom.,M.Kom dan Pak Ary Sespajayadi, ST.,MT Selaku Pembimbing II yang dengan ikhlas telah meluangkan waktunya dalam memberikan arahan dan masukan serta bimbingannya selama proses penyelesaian proposal ini
6. Para Dosen Program Studi Sistem Informasi dan Para Staf Fakultas Teknologi Informasi Universitas Sembilanbelas November Kolaka.
7. Teman-teman seperjuangan Sistem Informasi Angkatan 2017 yang selama ini memberikan segala dukungan, doa serta kerja samanya yang diberikan sampai saat ini.

8. Kedua orang tua serta seluruh saudara tercintaku yang telah memberi semangat, harapan, motivasi serta doa yang tak pernah putus kepada penulis hingga saat ini.
9. Dan kepada seluruh sahabat-sahabat yang selama ini selalu memberikan doa, dukungan, motivasi serta bantuan yang luar biasa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan proposal ini di masa mendatang. Semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Wassalamu‘alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Pustaka.....	5
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Sistem.....	7
2.2.2 Informasi	9
2.2.3 Sistem Informasi	10
2.2.4 Prinsip Pengembangan Sistem.....	10
2.2.5 Pengelolaan	12
2.2.6 Objek Wisata	12
2.2.7 Model Pengembangan Sistem <i>Prototyping</i>	12
2.2.7.1 Tahapan-Tahapan Metode <i>Prototyping</i>	13
2.2.7.2 Keunggulan dan Kelemahan	14
2.2.7.3 Implementasi <i>Prototyping</i> Model.....	15
2.2.8 <i>Web</i>	16
2.2.9 <i>PHP</i>	17
2.2.9.1 Fungsi <i>PHP</i>	17
2.2.10 <i>MySQL</i>	18
2.2.11 <i>XAMP</i>	21
2.2.12 Perancangan Sistem	12

2.2.12.1 <i>Flowchart</i>	22
2.2.12.2 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	23
2.2.12.3 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Tempat Penelitian.....	26
3.2 Rencana Penelitian	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data	27
3.4 Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	27
3.5 Rancangan Sistem	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	30
4.2. Analisis Kebutuhan	30
4.2.1. Analisis Kebutuhan Pengguna	30
4.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem	30
4.3. Rancangan Sistem	31
4.3.1. Use Case Diagram.....	31
4.3.2. Activity Diagram	31
4.3.3. Sequence Diagram	35
4.3.4. Class Diagram	37
4.4. Rancangan Tabel.....	38
4.5 Tabel Perbandingan.....	40
4.6. Implementasi Sistem	40
4.7. Penulisan Kode Program/Pengkodean	44
4.8. Hasil Pengujian Black Box	45
4.9. Hasil Implementasi Sistem.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1. Kesimpulan	48
5.2. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Judul dan Hasil Penelitian Terdahulu	5
Tabel 2.2.12.1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	22
Tabel 2.2.12.2 Simbol-Simbol ERD	23
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan	26
Tabel 4.1. Deskripsi Aktor	32
Tabel 4.2 Tabel admin.....	38
Tabel 4.3 Tabel User	39
Tabel 4.4. Tabel Komentar.....	40
Tabel 4.5. Tabel Perbandingan.....	40
Tabel 4.6. Tabel Pengujian Blacbox	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi pengolahan Data menjadi Informasi.....	9
Gambar 2.2 Contoh Pembuatan <i>Database MySQL</i>	17
Gambar 2.3 Contoh Penggunaan PHP	18
Gambar 2.4 Contoh <i>Web Server Xampp</i>	21
Gambar 3.5.1 Digram Konteks	28
Gambar 4.1 Diagram Konteks.....	31
Gambar 4.2. Use Case Diagram	32
Gambar 4.3. Activity Diagram Halaman User	34
Gambar 4.4. Activity Diagram Login Admin	35
Gambar 4.5. Sequence Diagram Halaman User.....	36
Gambar 4.6 Sequence Diagram Halaman Admin	37
Gambar 4.7. Class Diagram	38
Gambar 4.8. Tampilan Halaman Utama	41
Gambar 4.9. Tampilan Halaman Login.....	41
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Modul Kayu Angin.....	42
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Pantai Indah Kapu	42
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Pesona Pantai Malaha	43
Gambar 4.13. halaman pelayanan tiket	43
Gambar 4.14. Tampilan halaman komentar	44
Gambar 4.15. Tampilan halaman pengaturan profil	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki banyak potensi alam baik di daratan maupun di lautan. Keanekaragaman alam, flora, fauna dan, karya cipta manusia yang memiliki nilai jual untuk dikembangkan menjadi sebuah usaha di bidang kepariwisataan. Indonesia sebagai negara maritim memiliki potensi perairan yang sangat melimpah. Kondisi tanah yang subur menjadikan Indonesia sebagai pusat perhatian kelompok manusia untuk menetap dan mengembangkan usahanya masing-masing, sedangkan potensi perairan yang berupa lautan dan pantai merupakan salah satu obyek wisata yang banyak digemari oleh wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara. Hal ini dikarenakan Indonesia merupakan negara tropis yang memiliki air laut yang jernih yang dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan di bidang pariwisata. Menurut Undang-Undang Kepariwisata No.9 Tahun 1990, Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu dari suatu tempat ke tempat lain dengan maksud tidak untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjungi tapi hanya semata untuk menikmati perjalanan tersebut untuk mencapai kepuasan. Adanya pariwisata mempunyai banyak manfaat antara lain mengenal karakteristik suatu bangsa yang dikunjungi, mengenal 2 kebudayaan, adat-istiadat dan sekaligus dapat menikmati keindahan alam di negara tersebut.

Pariwisata merupakan sektor industri yang berpotensi untuk dikembangkan terhadap perekonomian suatu daerah. Berkembangnya sektor pariwisata di suatu daerah akan menarik sektor lain untuk berkembang pula karena produk-produknya diperlukan untuk menunjang industri pariwisata, seperti sektor pertanian, peternakan, perkebunan, kerajinan rakyat, peningkatan kesempatan kerja dan lain sebagainya (Irma dan Indah, 2004).

Pantai Kayu Angin adalah Suatu Daerah yang terletak di Desa Liku, suatu Tempat Wisata Dengan Pesona pantai Yang sangat indah karena diselimuti dengan pohon-pohon yang lebat. Serta dilengkapi dengan alat renang dan Kaseboh yang menarik sehingga semakin Enak untuk bersantai bersama dengan kerabat dan keluarga tercinta anda, dan ketika air laut surut kita bisa melihat karang laut. Biaya yang dikenakan tarif untuk masuk dipantai ini sebesar Rp. 5000 kita bisa menikmati pesona pantai ini, dan alat-alat renang dikenakan tarif jika ingin menyewa yaitu sebesar Rp. 5000 – Rp. 15.000 untuk menyewa alat tersebut.

Pantai Kapu adalah Suatu Daerah yang terletak di Desa Sani-sani, suatu Tempat Wisata Dengan Pesona pantai Yang sangat menarik dengan bibir Pantai yang sangat mempesona dan sangat menarik untuk dikunjungi. Serta dilengkapi dengan alat renang dan Kaseboh yang menarik sehingga semakin Enak untuk bersantai bersama dengan kerabat dan keluarga tercinta anda, dan ketika air laut surut kita bisa melihat karang laut. Biaya yang dikenakan tarif untuk masuk dipantai ini sebesar Rp. 5000 kita bisa menikmati pesona pantai ini, dan alat-alat renang dikenakan tarif jika ingin menyewa yaitu sebesar Rp. 5000 – Rp. 30.000 untuk menyewa alat tersebut.

Pantai Malaha adalah Suatu Daerah yang terletak di Desa Malah, suatu Tempat Wisata Dengan Pulau yang sangat menarik dengan pasir putihnya. Serta dilengkapi dengan alat renang dan Kaseboh yang menarik sehingga semakin enak untuk bersantai bersama dengan kerabat dan keluarga tercinta anda, dan ketika air laut surut kita bisa melihat karang laut. Biaya yang dikenakan tarif untuk masuk dipantai ini sebesar Rp. 5000 kita bisa menikmati pesona pantai ini, dan alat-alat renang dikenakan tarif jika ingin menyewa yaitu sebesar Rp. 5000 – Rp. 15.000 untuk menyewa alat tersebut.

Permasalahan umum yang sering ditemukan dalam pengelolaan Objek Wiasata di kecamatan Samaturu yaitu masih terbatasnya kemampuan daerah dalam mengindentifikasi dan menentukan potensi rill objek retribusi dan penyewaan yang dimilikinya. Dengan adanya sistem terkomputerisasi kita mampu

meningkatkan potensi penyewaan barang yang ada didalam pariwisata agar dapat diketahui jumlah pengguna setiap harinya.

Selama ini pengelolaan Obyek di Kecamatan Samaturu masih dilakukan secara manual sehingga sulit untuk diprediksi dari jumlah pengunjung setiap harinya, sehingga proses pendataan masih dapat dikatakan kurang efektif. Hal ini dikarenakan tidak adanya sistem database yang menyimpan semua data yang telah diinput. Disamping itu pendataan dengan cara manual kurang bagus dalam tingkat keamanan data masih kurang terjamin serta proses pengisian data juga terbilang lebih lama. Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka penulis membuat proposal penelitian dengan judul “Sistem Informasi Pengelolaan Objek Wisata Di Kecamatan Samaturu Berbasis *Web*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang Sistem pengelolaan Objek wisata di Kecamatan Samaturu Berbasis *Web*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini hanya membahas tentang

1. Dareah objek wisata yang Meliputi Desa Liku, Desa Sani-Sani, dan Desa Malaha.
2. Retribusi, Penyewaan Alat, dan tempat.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah membuat suatu sistem informasi yang dapat memudahkan proses pengelolaan dan perhitungan pendapatan dari Retribusi dan Penyewaan alat pada di Objek Wisata di Kecamatan Samaturu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat dibangku perkuliahan dalam membuat suatu sistem informasi dalam mengolah hasil pengelolaan wilayah pantai tersebut, serta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana komputer.
2. Sebagai media pengolahan pendataan daerah sehingga dapat menggunakannya dalam meningkatkan pembangunan khususnya di wilayah Objek wisata Kecamatan Samaturu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Sebagai referensi dari Penelitian ini, penulis menggunakan beberapa penelitian terdahulu untuk menunjang dalam penelitian ini. dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2.1 Judul dan Hasil Penelitian Terdahulu

NO	PENELITI	JUDUL	HASIL
1	Dewa Made Mertayasa, Abd. Rizal Yambese,2017)	Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis <i>Web</i> Pada Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan	peningkatan jumlah wisatawan yang dapat meningkatkan ekonomi masyarakat dan devisa bagi daerah maupun negara. dapat mengelola data-data pariwisata yang ada secara efektif dan efisien serta dapat diakses dengan cepat dan mudah untuk memberikan informasi.
2	(R. Soelistijadi, 2015)	Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web : Studi Kasus Fasilitas Penginapan Di Wilayah Propinsi Yogyakarta	dapat memilih sendiri informasi penginapan yang dibutuhkan. Dalam hal ini informasi yang dipilih berdasarkan beberapa kriteria yaitu Area lokasi penginapan.
3	(Ahmad Kuswara, Asep Deddy Supriatna, Erwin Gunadhi,2019)	Sistem informasi wisata pantai berbasis <i>web</i> di kabupaten garut	Mendukung kepariwisataan yang menghasilkan berupa lokasi-lokasi serta sarana dan prasarana pendukung seperti Transportasi..

NO	PENELITI	JUDUL	HASIL
4	(Jack Febrian Rusdi,2019)	Peran Teknologi Informasi pada Pariwisata Indonesia	Dilakukan sektor pariwisata, khususnys untuk mendukung Sektor medukung Pariwisata dan teknologi informasi di Indonesia.
5	(Rano Rasid, Dr. Rumzi Samin, S.Sos, M.Si, Dian Prima Safitri, M.AP, 2018)	Peran Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Anambas dalam Pengembangan Obyek Wisata	pengembangan atraksi wisata, hanya merupakan kegiatan seremonial, tanpa konsep yang jelas dan terobosan-terobosan baru sarana dan prasarana pariwisata, terbatas terutama menuju objek wisata maupun dilokasi objek wisata.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Dewa Made Mertayasa¹), Abd. Rizal Yambese,2017), yang berjudul Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web Pada Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan. Penelitian inibertujuan untuk peningkatan jumlah wisatawan yang dapat meningkatkan ekonomi masyarakat dan devisa bagi daerah maupun negara. dapat mengelola data-data pariwisata yang ada secara efektif dan efisien serta dapat diakses dengan cepat dan mudah untuk memberikan informasi. masyarakat dalam pencarian informasi mengenai pesona pariwisata Kabupaten Banggai Kepulauan

Pada penelitian yang dilakukan (R. Soelistijadi, 2015) Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Web* : Studi Kasus Fasilitas Penginapan Di Wilayah Provinsi Yogyakarta oleh Sistem informasi yang dibangun bersifat interaktif dimana user (pemakai informasi) dapat memilih sendiri informasi penginapan yang dibutuhkan. Dalam hal ini informasi yang dipilih berdasarkan beberapa

kriteria yaitu Area lokasi penginapan, Harga sewa yang dicantumkan serta Jumlah Kamar Tidur yang disediakan. Hal ini didasarkan pemikiran bahwa masing-masing wisatawan memiliki pertimbangan tersendiri dalam menentukan tempat penginapan yang representatif.

Pada penelitian yang dilakukan (Ahmad Kuswara, Asep Deddy Supriatna, Erwin Gunadhi, 2019) Sistem informasi wisata pantai berbasis *web* di kabupaten garut. Yaitu untuk digunakan untuk mempromosikan wisata pantai dengan suatu aplikasi dengan menggunakan teknologi *web*. Mendukung kepariwisataan yang menghasilkan berupa lokasi-lokasi serta sarana dan prasarana pendukung seperti Transportasi, Penginapsn, Kuliner, Harga Tiket.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Jack Febrian Rusdi, 2019) Peran Teknologi Informasi pada Pariwisata Indonesia. Diperlukan untuk melakukan berbagai pengembangan teknologi informasi dan mendukung berbagai program yang telah di susun oleh pemerintah khususnya di sektor pariwisata.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Rano Rasid, Dr. Rumzi Samin, S.Sos, M.Si, Dian Prima Safitri, M.AP, 2018) Peran Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Anambas Dalam Pengembangan Obyek Wisata menciptakan rasa aman dan nyaman kepada wisatawan, dengan melibatkan pihak Kepolisian, masyarakat dan pengelola objek wisata.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Sistem

Menurut Jugianto HM (2005:1), Sistem didefinisikan dari dua kelompok yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen.

1. Yang mengarah pada prosedurnya Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

2. Yang mengarah pada komponen Sistem adalah suatu urutan operasi klerikal (tulis menulis), biasanya melibatkan beberapa orang atau satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi yang terjadi.

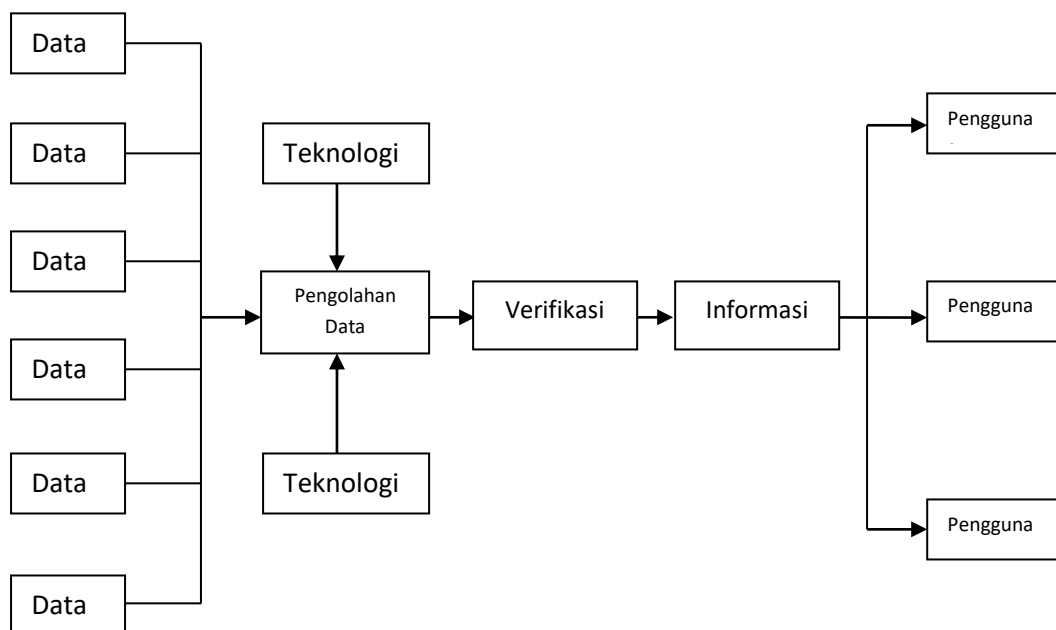
Karakteristik Sistem Informasi Menurut Tata Sutabri (2012:20), yaitu:

1. Komponen sistem (*Components*)
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.
2. Batasan sistem (*Boundary*)
Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya.
3. Lingkungan luar sistem (*Environtment*)
Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem.
4. Penghubung sistem (*Interface*)
Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem atau Interface.
5. Masukan sistem (*input*)
Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan maintenance input dan sinyal signal input.
6. Keluaran sistem (*output*)
Hasil energi yang diolah dan diklarifikasi menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain seperti sistem informasi.
7. Pengolahan sistem (*process*)
Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran , contohnya adalah sistem akuntansi.
8. Sasaran sistem (*objective*)
Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministic

2.2.2 Informasi

Informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bermanfaat bagi yang menerima. (Kristanto,2008)

Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat. (Pratama,2004)



Gambar 2.1 Ilustrasi pengolahan Data menjadi Informasi (Pratama,2014)

Menurut Andri Kristanto dalam bukunya (Kristanto, 2008) kualitas informasi tergantung dari 3 hal yang sangat dominan yaitu keakuratan informasi, ketepatan waktu dari informasi dan relevan. Ketiga hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Akurat

Informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut.

b. Tepat waktu

Informasi yang diterima harus tepat pada waktunya, sebab kalau informasi yang diterima terlambat maka informasi tersebut tidak berguna lagi. Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang).

c. Relevan

Informasi harus mempunyai manfaat bagi si penerima, sebab informasi ini akan digunakan untuk pengambilan suatu keputusan dalam pemecahan masalah.

2.2.3 Sistem Informasi

Terdapat berbagai macam pengertian sistem informasi menurut beberapa ahli, diantaranya sebagai berikut:

Menurut Tata Sutabri (Sutabri, 2005), sistem informasi suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Andri Kristanto (Kristanto, 2014), sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusiayang akan mengelolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut.

Menurut Kerthadi dalam buku Fattah (1995), sistem informasi manajemen adalah suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa “sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari pengumpulan data, pemasukan, pemrosesan, penyimpanan, pengolahan, pengendalian dan pelaporan sehingga tercipta suatu informasi yang mendukung pengambilan keputusan didalam organisasi untuk dapat mencapai suatu tujuan tertentu bersama-sama”.

2.2.4 Prinsip Pengembangan Sistem

Menurut Jugianto HM (2005:38), ada beberapa prinsip-prinsip dalam pengembangan sistem, prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dikembangkan adalah untuk manajemen. Setelah sistem selesai dikembangkan,

maka yang akan menggunakan informasi dari sistem ini adalah manajemen, sehingga sistem harus dapat mendukung kebutuhan yang diperlukan oleh manajemen.

2. Sistem yang dikembangkan adalah investasi modal yang besar. Sistem informasi yang akan dikembangkan membutuhkan dana modal yang tidak sedikit, apalagi dengan digunakan teknologi yang mutakhir. Sistem yang dikembangkan ini merupakan investasi modal yang besar.
3. Sistem yang dikembangkan memerlukan orang yang terdidik. Manusia merupakan faktor utama yang menentukan berhasil tidaknya suatu sistem, baik dari proses pengembangannya, penerapannya, maupun dalam proses operasinya.
4. Tahapan kerja dan tugas-tugas yang harus dilakukan dalam proses pengembangan sistem.
Proses pengembangan sistem umumnya melibatkan beberapa tahap kerja dan melibatkan beberapa personalia dalam bentuk suatu team untuk mengerjakan.
5. Proses pengembangan sistem tidak harus urut. Prinsip ini kelihatannya bertentangan dengan prinsip sebelumnya, tetapi tidaklah demikian. Tahapan kerja dari pengembangan sistem di prinsip sebelumnya menunjukkan langkah-langkah yang harus dilakukan dan langkah-langkah ini dapat saja tidak harus diurut, tetapi dapat dilakukan secara bersama-sama.
6. Jangan takut membatalkan proyek. Untuk kasus-kasus tertentu, dimana suatu proyek terpaksa harus dihentikan atau dibatalkan karena sudah tidak layak lagi, maka harus dilakukan dengan tegas.
7. Dokumentasi harus ada untuk pedoman dalam pengembangan sistem. Dokumentasi yang dibuat dan dikumpulkan selama proses dari pengembangan sistem dapat digunakan untuk bahan komunikasi antara analis sistem dengan pemakai sistem dan dapat digunakan mendorong

2.2.5 Pengelolaan

Terry (2009:9) mengemukakan bahwa Pengelolaan sama dengan manajemen sehingga pengelolaan dipahami sebagai suatu proses membedakan atas perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan 13 pengawasan dengan memanfaatkan baik ilmu maupun seni agar dapat menyelesaikan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pengelolaan atau yang sering disebut manajemen pada umumnya sering dikaitkan dengan aktivitas-aktivitas dalam organisasi berupa perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, pengarahan, dan pengawasan. Istilah manajemen berasal dari kata kerja *to manage* yang berarti menangani, atau mengatur. dari pengertian pengelolaan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pengertian Pengelolaan yaitu bukan hanya melaksanakan suatu kegiatan, yang meliputi fungsi-fungsi manajemen, seperti perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

2.2.6 Objek Wisata

Objek wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Menurut SK MENPARPOSTEL No.: KM. 98/PW.102/MPPT-87, objek wisata adalah semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

2.2.7 model pengembangan sistem Model Prototype

Model Prototype adalah metode proses pembuatan sistem yang dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahap-tahap yang harus dilalui pada pembuatannya, namun jika tahap final dinyatakan bahwa sistem yang telah dibuat belum sempurna atau masih memiliki kekurangan, maka sistem akan dievaluasi kembali dan akan melalui proses dari awal. Pendekatan Prototyping adalah proses iterative yang melibatkan hubungan kerja yang dekat antara perancang dan pengguna.

2.2.7.1 Tahapan-Tahapan *Prototyping*

Selain itu untuk memodelkan sebuah perangkat lunak dibutuhkan beberapa tahapan dalam proses pengembangannya, tahapan inilah yang akan menentukan keberhasilan dari sebuah software itu.

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap pengumpulan kebutuhan, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *Prototyping*

Pada tahap pembangunan *prototyping*, pelanggan dan pembuat sistem bersama-sama membuat format input maupun output yang akan dihasilkan oleh sistem yang dibuat.

3. Evaluasi *Prototyping*

Selanjutnya, setelah tahap pembangunan *prototyping*, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

4. Mengkodekan Sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji Sistem

Pada tahap pengujian sistem, coding yang telah dibuat sebelumnya akan diuji apakah dapat berjalan dengan baik atau masih ada bagian-bagian yang perlu diperbaiki atau apakah masih ada bagian yang belum sesuai dengan keinginan pelanggan.

6. Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem bukanlah evaluasi *prototyping*, evaluasi sistem adalah mengevaluasi sistem atau perangkat lunak yang sudah jadi apakah sudah sesuai dengan keinginan pelanggan atau belum. Jika belum, maka sistem

akan direvisi kembali dan Kembali ketahap 4 dan 5. Jika sistem sudah dikatakan OK maka sistem siap dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

7. Menggunakan Sistem

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pembuatan system dengan metode *Prototyping* Model. Pada tahap ini perangkat lunak yang sudah jadi dan sudah lulus uji, siap untuk digunakan oleh pelanggan/user.

2.2.7.2 Keunggulan dan Kelemahan

a. Keunggulan

1. Komunikasi akan terjalin baik antara pengembang dan pelanggan.
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan setiap pelanggannya.
3. Pelanggan berperan aktif dalam proses pengembangan sistem.
4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya

b. Kelemahan

1. Pelanggan kadang tidak melihat atau menyadari bahwa perangkat lunak yang ada belum mencantumkan kualitas pememikirkan kemampuan pemeliharaan untuk jangka waktu lama.
2. Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman yang sederhana untuk membuat *prototyping* lebih cepat selesai tanpa memikirkan lebih lanjut bahwa program tersebut hanya merupakan sebuah kerangka kerja (blue print) dari sistem .
3. Hubungan pelanggan dengan komputer yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik dan benar. perangkat lunak secara keseluruhan dan juga belum

2.2.7.3 Implementasi *Prototyping* Model

Metode prototyping sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi manajemen, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Metode ini dikatakan revolusi karena merubah proses pengembangan sistem informasi yang lama (SDLC).

Menurut literatur, yang dimaksud dengan prototipe (prototype) adalah "model pertama", yang sering digunakan oleh perusahaan industri yang memproduksi barang secara massal. Tetapi dalam kaitannya dengan sistem informasi definisi kedua dari Webster yang menyebutkan bahwa "prototype is an individual that exhibits the essential features of later type", yang bila diaplikasikan dalam pengembangan sistem informasi manajemen dapat berarti bahwa Prototipe tersebut adalah sistem informasi yang menggambarkan hal-hal penting dari sistem informasi yang akan datang. Prototipe sistem informasi bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dimodifikasi kembali, dikembangkan, ditambahkan atau digabungkan dengan sistem informasi yang lain bila perlu.

Dalam beberapa hal pengembangan software berbeda dengan produk-produk manufaktur, setiap tahap atau fase pengembangan sistem informasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari seluruh proses yang harus dilakukan. Proses ini umumnya hanya untuk satu produk dan karakteristik dari produk tersebut tidak dapat ditentukan secara pasti seperti produk manufaktur, sehingga penggunaan "model pertama" bagi pengembangan software tidaklah tepat. Istilah prototyping dalam hubungannya dengan pengembangan software sistem informasi manajemen lebih merupakan suatu proses bukan prototipe sebagai suatu produk.

Sebagai contoh, pembuat mobil dapat mengembangkan sebuah purwarupa yang dapat digunakan dalam lintasan pengujian khusus dan kemudian ditampilkan dalam showroom. Informasi yang diperoleh dari perlakuan seperti itu

dapat digunakan untuk meningkatkan desain sebelum implementasi/produksi dilakukan secara massal.

Ada empat langkah yang menjadi karakteristik metode prototyping yaitu :

1. Pemilahan Fungsi

Mengacu pada pemilahan fungsi yang harus ditampilkan oleh prototyping. Pemilahan harus selalu dilakukan berdasarkan pada tugas-tugas yang relevan yang sesuai dengan contoh kasus yang akan diperagakan.

2. Penyusunan Sistem Informasi

Bertujuan untuk memenuhi permintaan akan tersedianya prototype

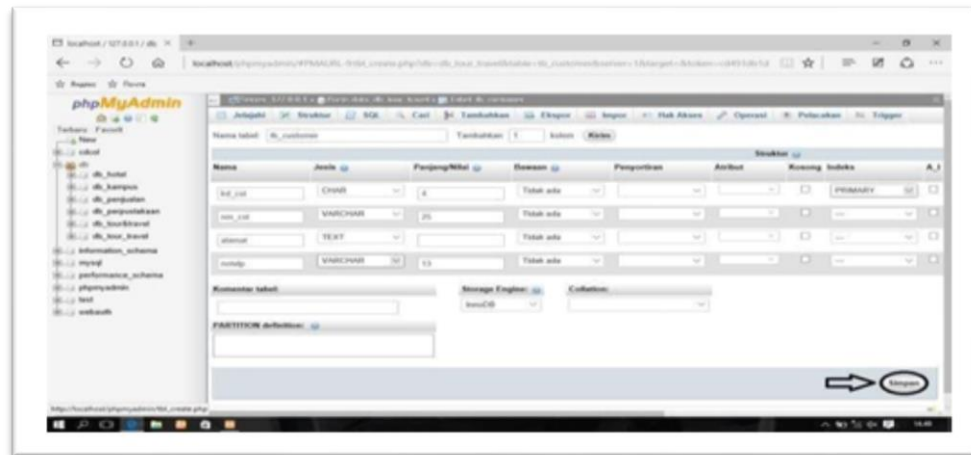
3. Evaluasi

4. Penggunaan Selanjutnya

2.2.8 Web

Web adalah suatu penyebaran informasi melalui internet. Sebenarnya antara *www (world wide web)* dan *web* adalah sama karena sebagian besar orang menyingkat *www* menjadi *Web*. merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia internet karena *web* pada awalnya adalah suatu ruang informasi didalam internet yang menggunakan teknologi *hypertext*. Pengguna dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang tersedia dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam browser. *Web* merupakan suatu metode untuk menampilkan informasi didalam internet, baik berupa teks, gambar, suara, maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat dilakukan melalui Browser.

Melalui *Web* setiap pengguna internet dapat mengakses informasi-informasi yang ada didalam situs *Web* yang tidak hanya berupa teks tetapi juga dapat berupa gambar, suara, film, maupun animasi. Hal ini karena *Web* adalah fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, serta data multimedia lainnya, dan diantara data-data tersebut saling berhubungan satu sama lain.



Gambar 2.2 Contoh Pembuatan Database MySQL

2.2.9 PHP

PHP merupakan bahasa yang hanya dapat berjalan pada server yang hasilnya dapat ditampilkan pada client. PHP adalah bahasa pemrograman yang berbentuk script yang diletakkan pada webserver. Pendapat lain menyatakan bahwa PHP adalah singkatan dari Hyper text Preprocessor yang merupakan suatu bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dan diproses didalam server. Hasilnya dikirimkan kepada client tempat pemakai menggunakan browser. Secara khusus PHP dirancang untuk membentuk suatu webdinamis, artinya ia dapat membentuk suatu tampilan tertentu berdasarkan permintaan terkini.

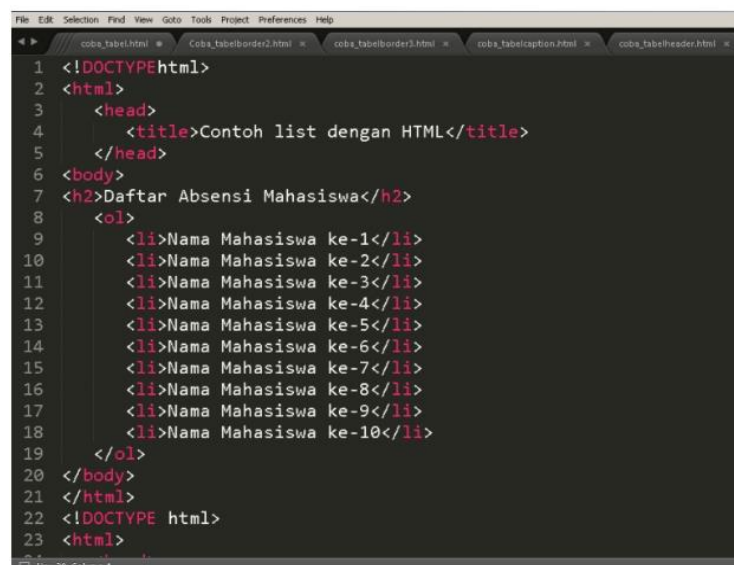
Saat ini PHP cukup populer sebagai pengganti pemrograman web, terutama di lingkungan Linux. Walaupun demikian, PHP sebenarnya juga dapat berfungsi pada server-server lain yang berbasis UNIX, Windows NT, dan Macintosh. Bahkan versi untuk windows 95/98 juga tersedia. Pada awalnya, PHP dirancang hanya untuk diintegrasikan dengan web server Apache.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa PHP dapat menampilkan data-dinamis yang bersifat dinamis yang diambil dari database sehingga mudah untuk diimplementasikan. Karena itu seringkali dikatakan bahwa PHP sangat cocok untuk membangun halaman-halaman *Web* yang dinamis.

2.2.9.1 Fungsi PHP

Untuk pembuatan web, kode PHP biasanya di sisipkan kedalam dokumen HTML. Karena fitur inilah PHP disebut juga sebagai ScriptingLanguage atau bahasa pemrograman script.

Sebagai contoh penggunaan PHP, misalkan kita ingin membuat list dari nomor 1 sampai nomor 10. Dengan menggunakan HTML murni, kita bisa membuatnya secara manual seperti kode berikut ini:



```

1 <!DOCTYPEhtml>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Contoh list dengan HTML</title>
5   </head>
6   <body>
7     <h2>Daftar Absensi Mahasiswa</h2>
8     <ol>
9       <li>Nama Mahasiswa ke-1</li>
10      <li>Nama Mahasiswa ke-2</li>
11      <li>Nama Mahasiswa ke-3</li>
12      <li>Nama Mahasiswa ke-4</li>
13      <li>Nama Mahasiswa ke-5</li>
14      <li>Nama Mahasiswa ke-6</li>
15      <li>Nama Mahasiswa ke-7</li>
16      <li>Nama Mahasiswa ke-8</li>
17      <li>Nama Mahasiswa ke-9</li>
18      <li>Nama Mahasiswa ke-10</li>
19    </ol>
20  </body>
21 </html>
22 <!DOCTYPE html>
23 <html>

```

Gambar 2.3 Contoh Penggunaan PHP

2.2.10 MySQL

(SQL) adalah suatu bahasa standar yang telah lama digunakan untuk mengakses Database. Setiap orang yang tertarik dengan bidang pemrograman database pasti tidak asing mendengar nama SQL. Bahasa ini bahkan disebut-sebut oleh banyak orang sebagai bahasa generasi keempat dalam akses data dan telah banyak digunakan untuk berbagai kepentingan pemrograman. adapun MySQL merupakan salah satu databaserelasional yang mendukung pemakaian SQL dan khusus dirancang untuk penggunaan aplikasi. Informasi yang dihasilkan dapat digunakan secara bersama-sama oleh beberapa pengguna didalam beberapa komputer lokal yang disebut sebagaiclient.Data-datayang diberikan olehserverdapat disesuaikan dengan tingkat dan kepentingan pengguna sehingga data-data yang dikirim dapat

berupa sebagian dari keseluruhan isi data, sesuai dengan permintaan pengguna. Semua komunikasi yang terjadi mendukung perintah-perintah SQL.

MySQL adalah sebuah sistem manajemen database yang bersifat open sourcedan MySQL adalah pasangan serasi dari PHP karena MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengolah database beserta isinya. MySQL dibuat dan dikembangkan oleh MySQL AB yang berada di Swedia. MySQL dapat digunakan untuk mengolah berbagai ukuran database mulai dari yang kecil sampai dengan yang besar. MySQL juga dapat menjalankan perintah-perintah SQL untuk mengolah database-database relasional yang ada didalamnya. Hingga saat ini MySQL telah berkembang hingga versi ke-5.

Adapun kelebihan dan kekurangan MySQL lain, di antaranya:

a. Kelebihan MySQL

1. Mendukung Integrasi Dengan Bahasa Pemrograman Lain.

Website atau perangkat lunak terkadang dikembangkan dengan menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman, jadi Anda tidak perlu khawatir jika menggunakan MySQL. Maka dari itu, MySQL bisa membantu Anda untuk mengembangkan perangkat lunak yang lebih efektif dan tentu saja lebih mudah dengan integrasi antara bahasa pemrograman.

2. Tidak Membutuhkan RAM Besar.

MySQL dapat dipasang pada server dengan spesifikasi kecil. Jadi tidak perlu khawatir jika Anda hanya mempunyai server dengan kapasitas 1 GB karena Anda masih bisa menggunakan MySQL sebagai database Anda.

3. Mendukung Multi User.

MySQL dapat dipakai oleh beberapa user dalam waktu bersamaan tanpa membuatnya crash atau berhenti bekerja. Ini dapat Anda manfaatkan ketika mengerjakan proyek yang sifatnya tim sehingga seluruh tim dapat bekerja dalam waktu bersamaan tanpa harus menunggu user lain selesai.

4. Bersifat Open Source

MySQL adalah sistem manajemen database gratis. Meskipun gratis, bukan berarti database ini mempunyai kinerja buruk. Apalagi lisensi gratis yang dipakai adalah GPL di bawah pengelolaan Oracle sehingga kualitasnya termasuk baik.

Selain itu, Anda juga tidak perlu khawatir jika terjadi masalah karena banyak komunitas dan dokumentasi yang membahas soal MySQL.

5. Struktur Tabel yang Fleksibel.

MySQL mempunyai struktur tabel yang mudah dipakai dan fleksibel. Contohnya saat MySQL memproses ALTER TABLE dan lain sebagainya. Jika dibandingkan dengan database lain seperti Oracle dan PostgreSQL, MySQL tergolong lebih mudah.

6. Tipe Data yang Bervariasi.

Kelebihan lain dari MySQL adalah mendukung berbagai macam data yang bisa Anda gunakan di MySQL. Contohnya float, integer, date, char, text, timestamp, double, dan lain sebagainya. Jadi manajemen database sistem ini sangat membantu Anda untuk mengembangkan perangkat lunak yang berguna untuk pengelolaan database di server.

7. Keamanan yang Terjamin.

Open source bukan berarti MySQL menyediakan keamanan yang buruk. Malah sebaliknya, MySQL mempunyai fitur keamanan yang cukup apik. Ada beberapa lapisan keamanan yang diterapkan oleh MySQL, seperti level nama host, dan subnetmask. Selain itu MySQL juga dapat mengatur hak akses user dengan enkripsi password tingkat tinggi

b. Kekurangan MySQL

Sayangnya, meskipun memiliki segudang kelebihan, masih ada beberapa kelemahan yang dimiliki oleh MySQL sehingga Anda perlu mempertimbangkannya juga sebelum memakainya.

1. Kurang Cocok untuk Aplikasi Game dan Mobile

Anda yang ingin mengembangkan aplikasi game atau perangkat mobile ada baiknya jika mempertimbangkan lagi jika ingin menggunakan MySQL. Kebanyakan pengembang game maupun aplikasi mobile tidak menggunakannya karena memang database manajemen sistem ini masih kurang bagus dipakai untuk sistem aplikasi tersebut.

2. Sulit Mengelola Database yang Besar

Jika Anda ingin mengembangkan aplikasi atau sistem di perusahaan dengan database yang cukup besar, ada baiknya jika menggunakan database

manajemen sistem selain MySQL. MySQL dikembangkan supaya ramah dengan perangkat yang mempunyai spesifikasi rendah, itulah mengapa MySQL tidak memiliki fitur yang lengkap seperti aplikasi lainnya

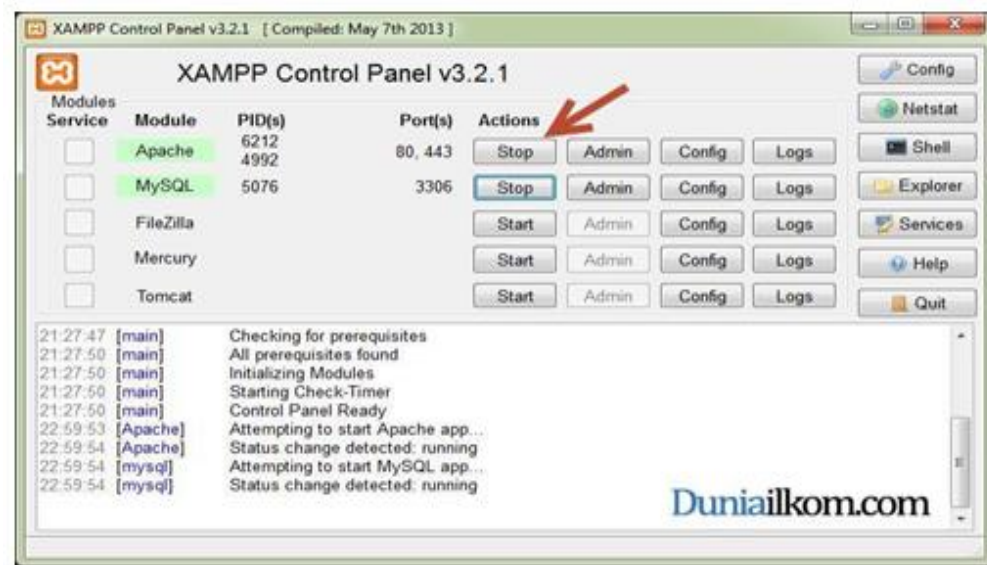
3. Technical Support yang Kurang Bagus

Sifatnya yang open source terkadang membuat aplikasi tidak menyediakan technical support yang memadai. Technical support MySQL diklaim kurang bagus. Hal ini membuat pengguna kesulitan. Apalagi jika pengguna mengalami masalah yang berhubungan dengan pengoperasian perangkat lunak tersebut dan membutuhkan bantuan technical support.

2.2.11 XAMPP

XAMPP merupakan singkatan dari X = berjalan pada sistem operasi apapun, A = Apache, M = MySQL, P = PHP, dan P = Perl. XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost) dan terdiri dari atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam General Public License (GNU) dan bebas, juga merupakan web server yang mudah digunakan dan dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

Menurut Yogi Wicaksono XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di dalam komputer lokal. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer anda. XAMPP juga dapat disebut sebuah CPanel server virtual, yang dapat membantu anda melakukan preview sehingga dapat memodifikasi website tanpa harus online atau terakses dengan internet.



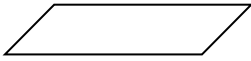

Gambar 2.4 Contoh Web Server Xampp

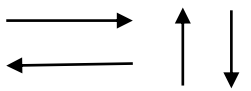
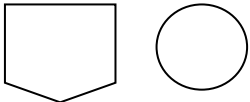
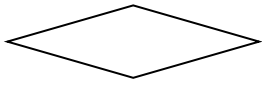
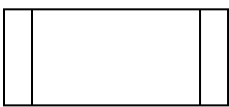
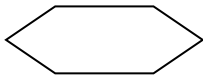
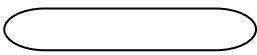
2.2.12 Perancangan Sistem

2.2.12.1 Flowchart

Menurut Jogiyanto HM (2005: 795), Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. Flowchart biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. Dalam arti lain bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Berikut simbol-simbol dari *Flowchart*:

Tabel 2.2 Simbol-Simbol Flowchart

No	Simbol	keterangan
1		Simbol <i>Input/Output</i> . Digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i> .
2		Simbol Proses. Digunakan untuk mewakili suatu proses.

No	Simbol	keterangan
3		Simbol Garis Alir. Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
4		Simbol Penghubung. Digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus. Baik pada halaman yang sama maupun di halaman berikutnya.
5		Simbol Keputusan. Digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi di dalam program.
6		Simbol Proses Terdefinisi. Digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
7		Simbol Persiapan. Digunakan untuk memberi/menset nilai awal suatu besaran.
8		Simbol Titik Terminal. Digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses


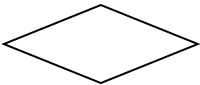


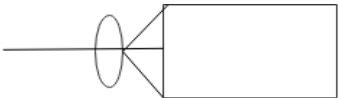
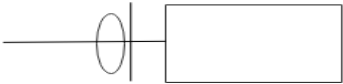
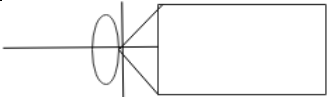

Sumber: *Jugianto HM (2005 : 802).*

2.2.12.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Model ERD berisi komponen-komponen entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta yang ditinjau sehingga dapat diketahui hubungan antara entity-entity yang ada dengan atribut-atributnya. Selain itu juga bisa menggambarkan hubungan yang ada dalam pengolahan data, seperti hubungan *many to many*, *one to many*, *one to one*.

Berikut simbol-simbol dari ERD :

Tabel 2.3 Simbol-Simbol ERD

No	Simbol	Keterangan
1		Entity
2		Relasi atau aktifitas antar entity
3		Simple atribut
4		Field atau primery key attribute
5		Hubungan antar entity denganderajat kardinalitas relasi <i>optional many</i>
6		Hubungan antar entity dengan derajat kardinalitas relasi <i>optional one</i>
7		Hubungan antar entity dengan derajat kardinalitas relasi <i>mandatory many</i>
8		Hubungan antar entity dengan derajat kardinalitas relasi <i>mandatory one</i>

Sumber: *Frantu Sandra (2014)*

2.2.13 Blackbox Testing

Blackbox Testing adalah tahap yang digunakan untuk menguji kelancaran program yang telah dibuat. Pengujian ini penting dilakukan agar tidak terjadi kesalahan alur program yang telah dibuat.

Menurut Rosa dan Salahuddin (2015:275)“ Blackbox Testing yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji Desain dan Kode Program”.

Menurut Rizky (2011:264) “Blackbox testing adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya”

Sedangkan menurut Mustaqbal, dkk (2015:34) “BlackBox Testing befokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada fungsional program

Menurut Pressman (2010:597), Black Box Testing (Pengujian Kotak Hitam), juga disebut pengujian perilaku, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, teknik pengujian kotak hitam memungkinkan anda untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program. Pengujian kotak hitam bukan teknik alternative untuk kotak hitam. Sebaliknya, ini merupakan pendekatan pelengkap yang mungkin dilakukan untuk mengungkap kelas kesalahan yang berbeda dari yang diungkap oleh metode kotak putih.

Pengujian kotak hitam berupaya untuk menemukan kesalahan dalam kategori berikut:

1. Fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan antarmuka
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal.
4. Kesalahan perilaku atau kinerja
5. Kesalahan inisialisasi dan penghentian.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat Penelitian

Tempat dan lokasi penelitian yang dilakukan adalah pantai malaha terletak di desa malaha, kayu angin di desa liku dan Pantai Kapu Terletak di desa Sani-Sani dengan satu kecamatan, yaitu Kecamatan Samaturu Kabupaten Kolaka.

3.2 Jadwal Penelitian

Waktu penelitian yang digunakan oleh penelitian yaitu selama 3 (tiga) bulan Lebih rinci lagi dapat digambarkan pada Tabel.

Tabel 3.1 Rencana Jadwal Penelitian

No	Keterangan	Bulan											
		Februari				Maret				April			
2	Analisis Kebutuhan sistem												
2	Desain sistem												
3	coding												
4	implementasi												
5	maintenance												

3.3 Tahapan Penelitian

a. Pengumpulan Kebutuhan

Dalam hal ini dilakukan wawancara pada pihak pengguna tentang data apa saja yang diolah baik berupa data retribusi Pengunjung dan penyewaan alat renang dan kaseboh.

b. Perencanaan

Tahap ini dilakukan perencanaan untuk merancang sistem dengan menggunakan Diagram konteks, DFD serta ERD dalam pembuatan sistem.

c. Perancangan antarmuka

Dalam hal ini pengenalan aplikasi kepada pihak pengguna terhadap aplikasi yang akan dipakai dalam pembuatan program dapat berupa xampp, sublime, dan firefox/chrome.

d. Implementasi Pemrograman

Dalam penerapan desain kode pemrograman kita menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML serta menggunakan MySQL dalam merancangan database.

e. Instalasi Perangkat

Setelah pengenalan aplikasi selesai kepada pihak pengguna kita dapat menginstal aplikasi yang akan digunakan untuk membangun sistem yang akan dibuat.

f. Evaluasi

Evaluasi sistem dengan menggunakan pengujian blackbox testing kepada sistem, dengan pengujian ini kita dapat menentukan fungsi yang tidak benar, serta kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada sistem.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melontarkan atau memberikan beberapa pertanyaan berupa tanya-jawab secara lisan dengan pihak gudang untuk memperoleh informasi yang mendalam dan jelas.

2. Obsevasi

Merupakan metode yang digunakan oleh peneliti dengan cara melakukan suatu aktivitas pengamatan secara langsung pada daerah tempat objek wisata tersebut untuk mengamati permasalahan-permasalahan yang ada.

3. Study pustaka

Dilakukan dengan cara membaca berbagai literature, dalam hal ini jurnal atau buku-buku, paper dan internet yang erat kaitannya dengan masalah yang berkaitan dengan penelitian.

3.5 Spesifikasi Sistem

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji coba adalah laptop dengan spesifikasi Prosesor Intel Celeron(R) CPU N3350 1,10GHz (2 CPUs),~1.1GHz, Memory 4 GB RAM Hard disk 500GB.

2. Perangkat Lunak

Dalam perancangan sistem ini diperlukan *software* berikut:

- a) Xampp
- b) Sublime Text
- c) Microsoft Office 2010
- e) Mozilla Firefox

3.6. Langkah-langkah Penelitian/Prosedur Kerja

Dalam melakukan penelitian ini, penulis memakai model pengembangan Prototyping sebagai metode pengembangan sistem. Model Prototyping mengusulkan sebuah pendekatan kepada perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat analisis, desain, kode, pengujian, sampai pemeliharaan. Alasan penulis memilih metode ini adalah karna cukup umum digunakan dan mudah dalam penerapannya.

3.4.1. Analisis Kebutuhan (Requirement)

Pada tahap ini, penulis menganalisis data yang terkumpul dan mempelajari data apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi ini dan merangkumnya ke dalam bagian informasi sistem yang sedang berjalan dalam bentuk Flowmap. Dengan menganalisis data yang terkumpul dan mempelajari data apa saja yang dibutuhkan maka akan dibuat sistem baru dari sistem sebelumnya yang disebut sistem usulan dalam bentuk Flowmap sehingga diharapkan bisa mempermudah dalam pengembangan aplikasi ini. Adapun kebutuhan sistem yaitu yang meliputi kebutuhan perangkat keras (hardware) dan kebutuhan perangkat lunak (software).

3.4.2. Perancangan Sistem (Design)

Dalam tahap design ini yang dilakukan penulis adalah merancang struktur data, arsitektur Perangkat lunak dan perincian prosedur. Pada tahap design ini maka akan terlihat gambaran atau rancangan sistem informasi yang dibuat seperti alur sistem yang sedang berjalan.

3.4.3. Penulisan Kode Program (Coding)

Pada tahap ini yang dilakukan penulis adalah membuat kode atau rumusan yang bisa dimengerti oleh mesin dan bisa dieksekusi oleh komputer. Yang menjadi target tahap coding adalah menuliskan program secara rinci pada setiap modul form. Penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai bahasa server untuk membangun aplikasi berbasis web.

3.4.4. Pengujian (Testing)

Setelah kode program selesai dibuat dan program dapat berjalan, testing dapat dimulai. Testing difokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, dan mencari segala kemungkinan kesalahan. Dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan atau tidak. Dalam proses pengujian ini, penulis menggunakan metode Black-Box sebagai metode pengujian perangkat lunak. Alasan penulis menggunakan metode ini adalah berdasarkan fungsionalitas sistem, yaitu untuk memastikan sistem dapat menangani semua masukan yang tidak sesuai dan memastikan pengguna hanya bisa memasukkan data yang benar ke dalam sistem aplikasi.

3.4.5. Penerapan dan Pemeliharaan (Maintenance)

Perangkat lunak atau aplikasi web yang dikembangkan setelah diberikan pada user, mungkin dapat ditemui error ketika dijalankan di lingkungan user. Atau mungkin user meminta penambahan fungsi, hal ini menyebabkan faktor pemeliharaan ini menjadi penting dalam penggunaan metode ini. Pemeliharaan ini dapat berpengaruh pada semua proses yang dilakukan sebelumnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan yaitu melakukan tahapan komunikasi dengan metode observasi dan wawancara langsung dengan kepala desa dan sekertaris desa serta pengelola pantai. bagian pelayanan masyarakat untuk menggali berbagai informasi yang diperlukan terkait dengan masalah yang terjadi. Hasil penelitian yang telah didapatkan selanjutnya akan menjadi dasar dalam Pengembangan Sistem Informasi pengelolaan objek wisata di kecamatan samaturu berbasis *Web* sehingga nantinya sistem ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan penulis yaitu adanya keluhan dari pengelola wisata bahwa terlalu manual dalam melakukan retribusi dan penyewaan dan sulit di prediksi jumlah pendapatan pengunjung dari wisata tersebut. Jadi dengan adanya sistem ini dapat mempermudah dalam distribusi dan penyewaan alat yang disediakan di dalam wisata tersebut karena bisa di akses di komputer dan lebih mudah dan cepat.

4.2. Analisis Kebutuhan

4.2.1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan hasil penelitian, maka sistem yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Kemudahan mengakses informasi dimana saja dan kapan saja.
2. Informasi yang valid, terpercaya dan yang paling utama adalah dapat memberikan informasi seputar wilayah pantai yang sangat dibutuhkan oleh pengunjung wisata, pengelola/admin serta kepala desa.
3. Kemudahan mempublikasi berbagai jenis kegiatan dan profil wisata yang ada di kecamatan samaturu Kabupaten Kolaka dan memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam melakukan pemesanan alat dan retribusi.

4.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem

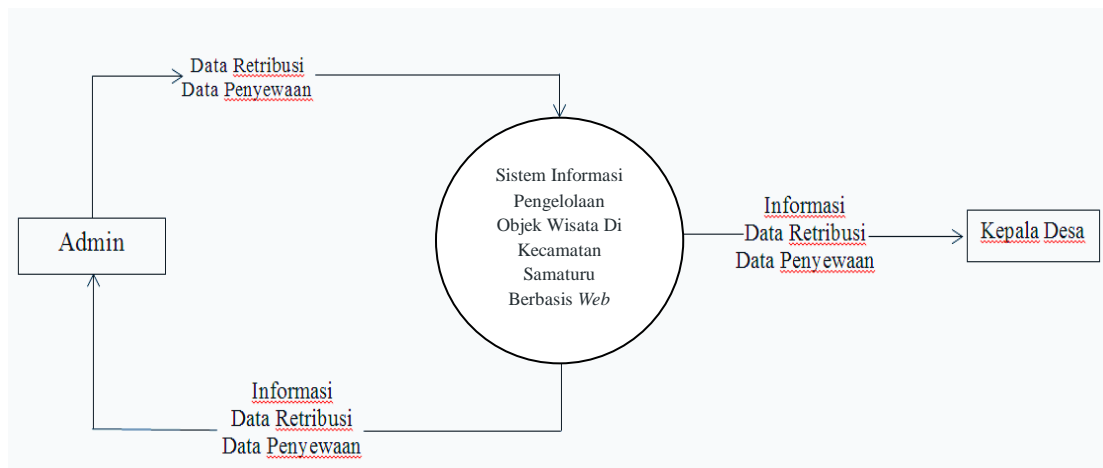
Adapun kebutuhan sistem yang didasarkan oleh kebutuhan pengguna adalah sebagai berikut :

1. Sistem dapat diakses menggunakan perangkat komputer atau mobile yang berbasis web sehingga dapat diakses oleh siapa saja.
2. Sistem yang secara umum dapat terintegrasi dengan admin pengelola dan kepala desa sehingga pengunjung dapat memberikan masukan keluarganya di pengelola tersebut.
3. Sistem berbasis web yang dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan akses pemesanan dan profil wisata dan sejenisnya hanya dengan koneksi internet.

4.3. Rancangan Sistem

1. Diagram Konteks

Diagram konteks biasa disebut juga diagram konteks yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan ruang lingkup sistem dengan entitas eksternal. Diagram Konteks dari sistem inventori berbasis Website memiliki entitas eksternal yakni gudang dan admin yang berinteraksi dengan sistem tersebut dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 4.1 Diagram Konteks

4.3.1. Use Case Diagram

Diagram use case menjelaskan penggunaan sistem oleh pengguna yang berada diluar sistem atau biasa disebut aktor. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dari bagaimana sistem berinteraksi dengan kondisi luar sistem. Diagram use case mengelola seluruh konten yang ada pada

Gambar 4.3 merupakan *Use Case Diagram* berikut merupakan penjelasannya :

1. Admin/pengelola

Untuk masuk ke halaman admin, admin harus login ke dalam sistem dengan menggunakan password dan username yang valid, kemudian setelah masuk ke dalam sistem admin wisata dapat memilih menu halaman utama, layanan publik, laporan harian/mingguan/bulanan, grafik pengaduan, komentar publik, dan melihat data user (admin dan Kepala Desa). Selain itu admin Pengelola juga dapat melakukan aksi ubah, hapus, tambah dan cetak data dan pemberian informasi yang diberikan kepada masyarakat.

2. Kepala Desa

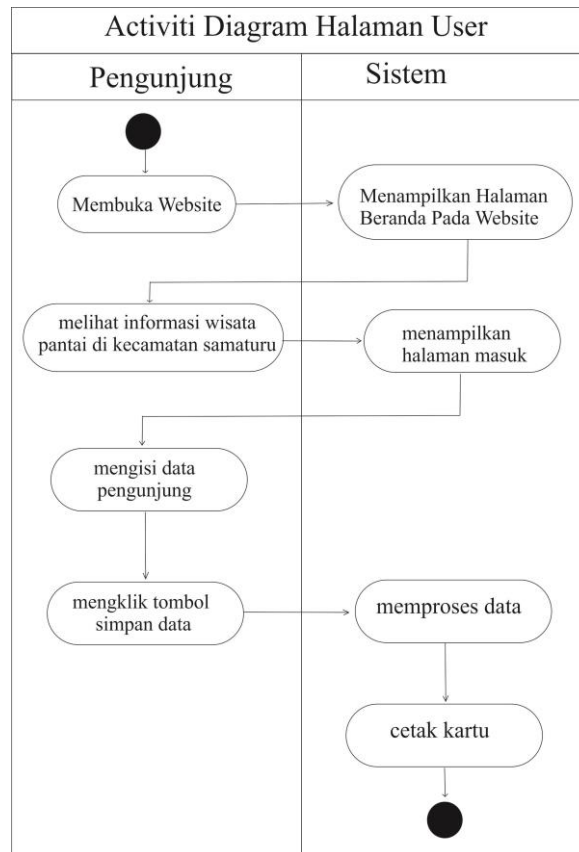
Kepala desa pada umumnya memantau pada sistem yang sedang berjalan dan menerima laporan dari admin atau pengelola dari hasil wisata tersebut.

4.3.2. Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan sifat dinamis secara alamiah sebuah sistem dalam bentuk model aliran dan kontrol dari aktivitas ke aktivitas lainnya, activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

1. *Activity Diagram Halaman User*

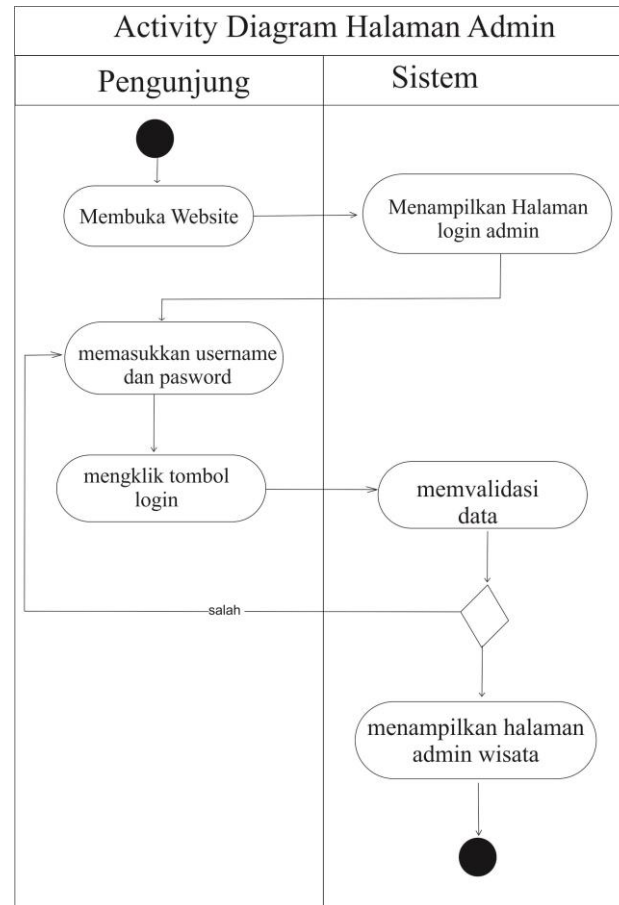
Pada Gambar 4.3 merupakan Diagram activity yang menjelaskan alur dari masyarakat umum pada saat ingin melihat informasi dan layanan yang ditampilkan sistem kepada pengunjung dan sistem pengelolaan objek wisata di kecamatan samaturu.



Gambar 4.3. *Activity Diagram Halaman User*

2. Activity Diagram Login Admin

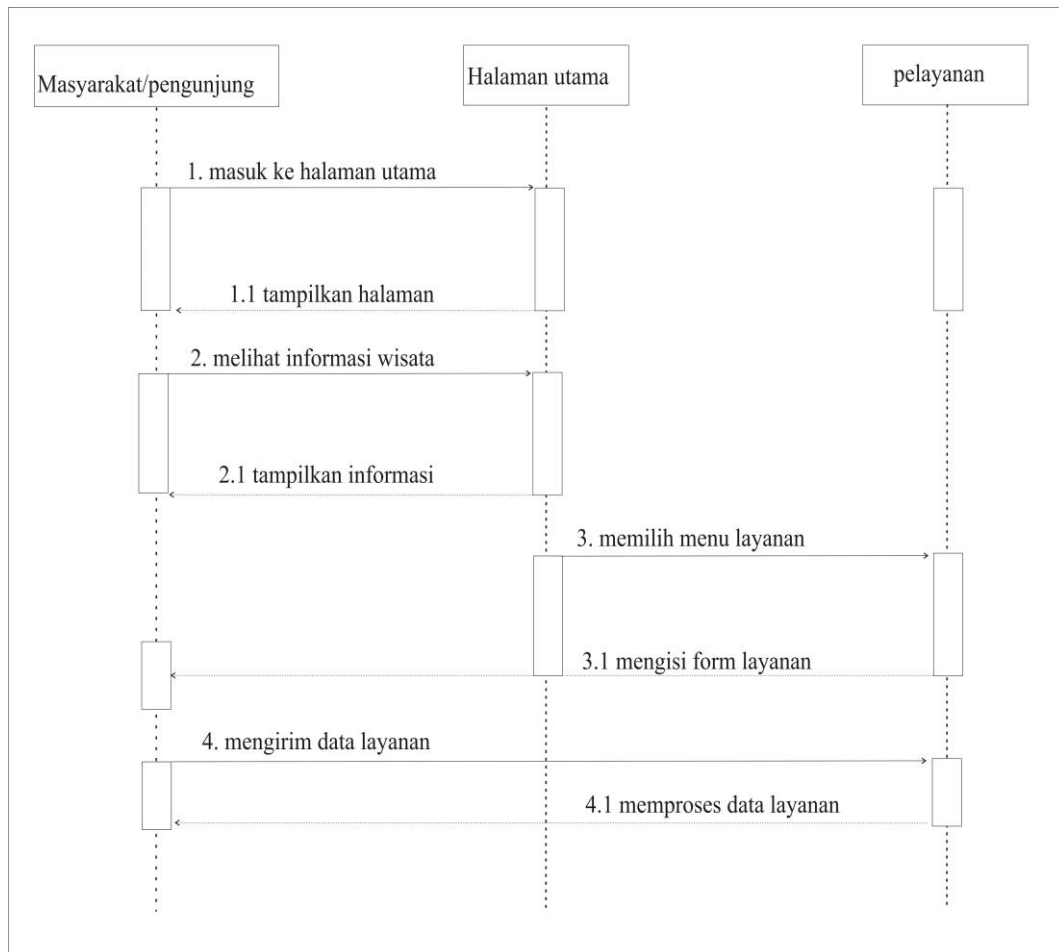
Kantor Pada Gambar 4.5 merupakan Diagram activity yang menjelaskan alur dari admin kantor yang ingin mengakses halaman login admin pada halaman beranda website, dimulai dari masuk kehalaman beranda kemudian mengklik menu login admin pada halaman beranda lalu memasukkan username dan password yang valid pada form administrator.



Gambar 4.4. Activity Diagram Login Admin

4.3.3. Sequence Diagram

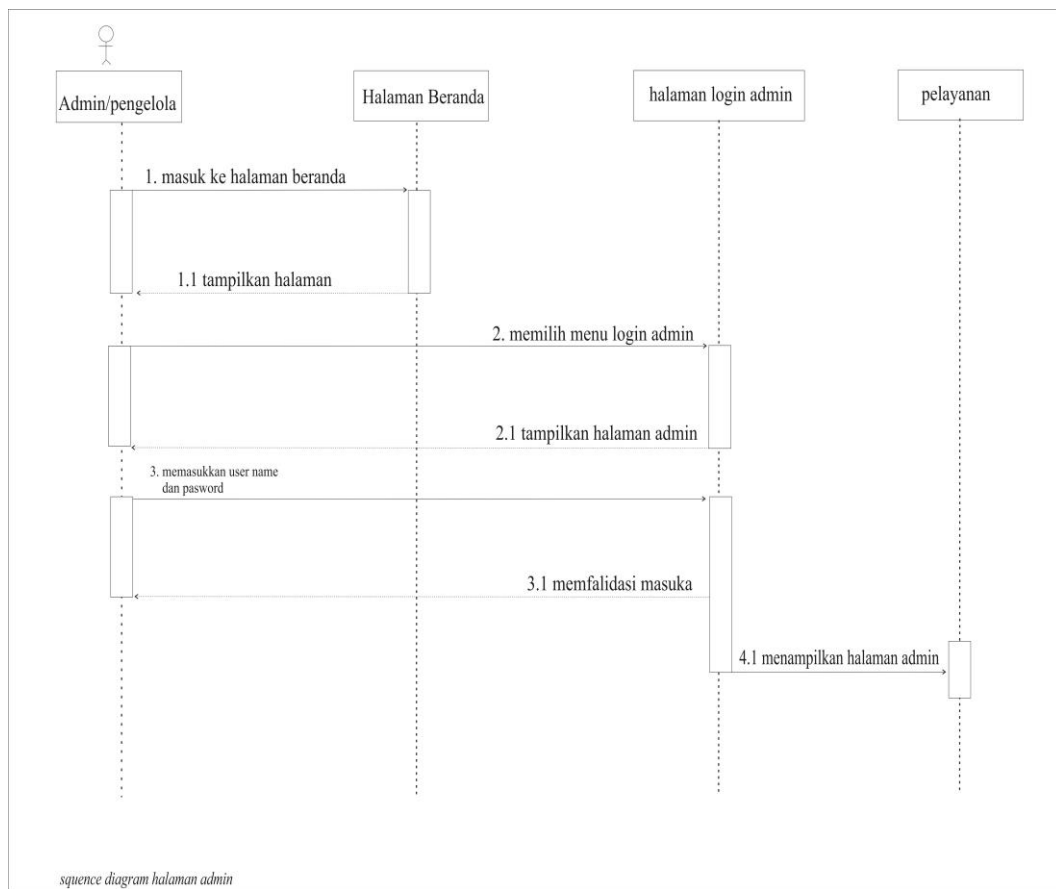
1. Sequence Diagram Halaman User Pada Gambar Sequence Diagram 4.5 menjelaskan aktifitas user/masyarakat umum dalam mengakses informasi yang diperlukan pada halaman web.



Gambar 4.5. *Sequence Diagram Halaman User*

1. *Sequence Diagram Admin*

Pada Gambar Sequence Diagram 4.6 menjelaskan aktifitas Admin Kantor dalam melakukan akses ke halaman web, dimulai dari mengakses tampilan halaman utama pada website kemudian memilih menu login admin yang telah tersedia lalu masuk ke tampilan form login administrator langsung memasukan hak akses username/password setelah itu masuk ke halaman utama admin.



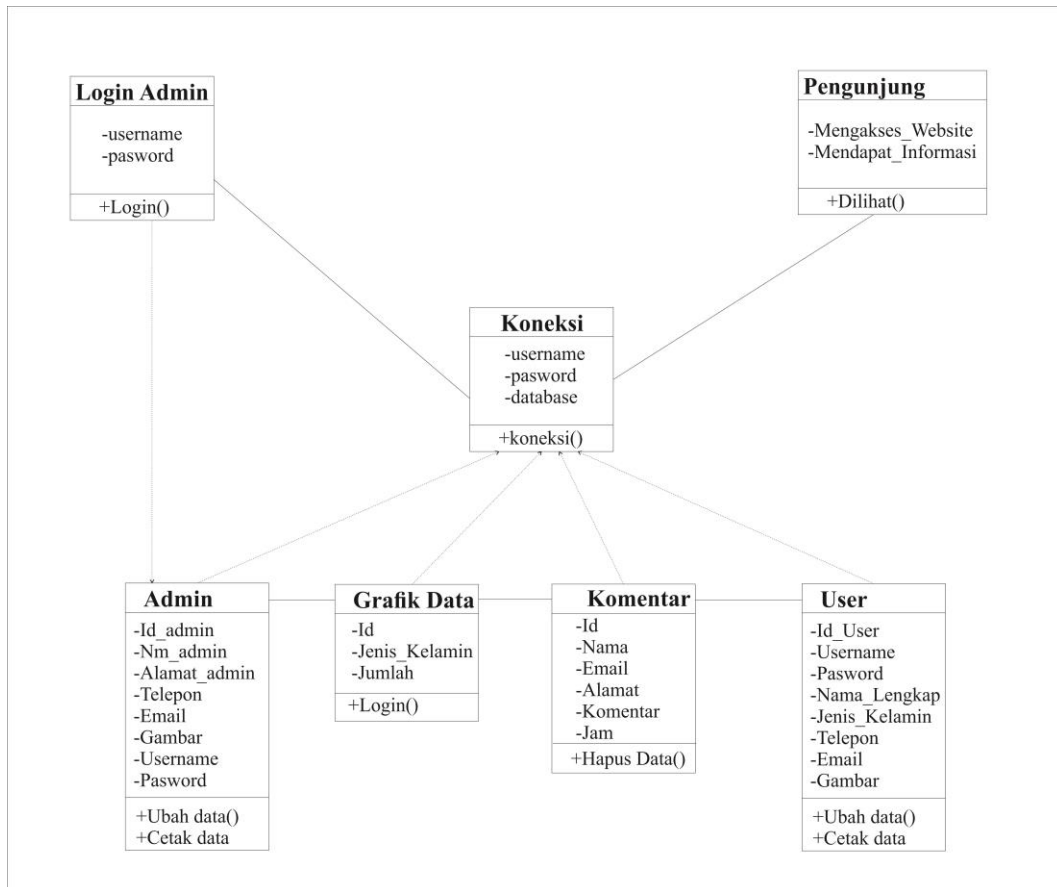
Gambar 4.6 *Sequence Diagram* Halaman Admin

4.3.4. *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan object beserta hubungan satu sama lain.

1. *Class Diagram*

Pada Gambar Class Diagram 4.7 dibawah ini merupakan gambaran dari model class diagram yang terdiri dari beberapa kelas yang saling berhubungan dan memiliki relasi tertentu terhadap sistem yang dibuat.



Gambar 4.7. Class Diagram

4.4. Rancangan Tabel

Rancangan Tabel terdiri dari beberapa tabel untuk menampung data-data yang diolah dalam sistem.

1. Tabel admin

Tabel admin merupakan tabel yang digunakan untuk menampung data admin yaitu admin kantor. Dapat dilihat pada Tabel 4.2 Tabel Admin

Tabel 4.2. Tabel admin

No	Nama kolom	Tipe data	lebar
1	Id_admin	int	11
2	Nm_admin	varchar	255

No	Nama kolom	Tipe data	lebar
3	Alamat_admin	text	
4	telepon	varchar	255
5	gambar	varchar	255
6	username	varchar	30
7	password	varchar	30

2. Tabel User

Tabel user merupakan tabel yang digunakan untuk menampung data user dalam hal ini yaitu admin desa/kecamatan. Dapat dilihat pada Tabel 4.3 Tabel User.

Tabel 4.3. Tabel User

No	Nama Kolom	Tipe Data	Lebar
1	id user	int	15
2	username	varchar	30
3	password	varchar	30
4	Nama_lengkap	varchar	100
5	email	Varchar	30
6	alamat	Varchar	30
7	telepon	Varchar	20
8	Status	Varchar	20
9	Foto	VArchar	100

3. Tabel Komentar

Tabel komentar merupakan tabel yang digunakan untuk menampung data komentar masuk dari masyarakat. Dapat dilihat pada Tabel 4.4. Tabel Komentar

Tabel 4.4. Tabel Komentar

No	Nama Kolom	Tipe Data	Lebar
1	id	int	11
2	nama	varchar	30
3	email	varchar	30
4	alamat	varchar	100
5	komentar	text	
6	jam	time	

4.5 Tabel Perbandingan

Adapun tabel perbandingan antara sistem yang berjalan dan sistem yang diusulkan dapat dilihat pada Tabel 4.5 Tabel Perbandingan

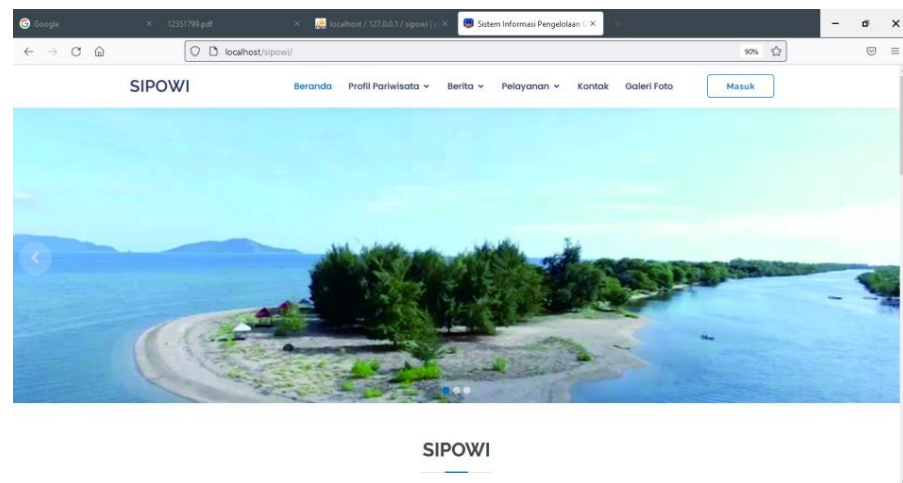
Tabel 4.5. Tabel Perbandingan

No	Sistem Berjalan	Sistem Usulan
1	Masih menggunakan manual	Menggunakan aplikasi berbasis web.
2	Tidak dapat menghasilkan laporan harian/mingguan dan bulanan.	Dapat menghasilkan laporan harian/mingguan dan bulanan.
3	Belum ada informasi terkait Objek Wisata yang diterima oleh masyarakat atau pengunjung dan kesulitan dalam melakukan registrasi	Adanya informasi objek wisata memudahkan masyarakat untuk melakukan registrasi dan informasi yang diberikan
4	Tidak ada sistem cetak kartu registrasi dan sewa barang	Dilengkapi dengan sistem cetak kartu yang diberikan dalam registrasi pengunjung dan sewa barang

4.6. Implementasi Sistem

1. Tampilan Halaman Utama

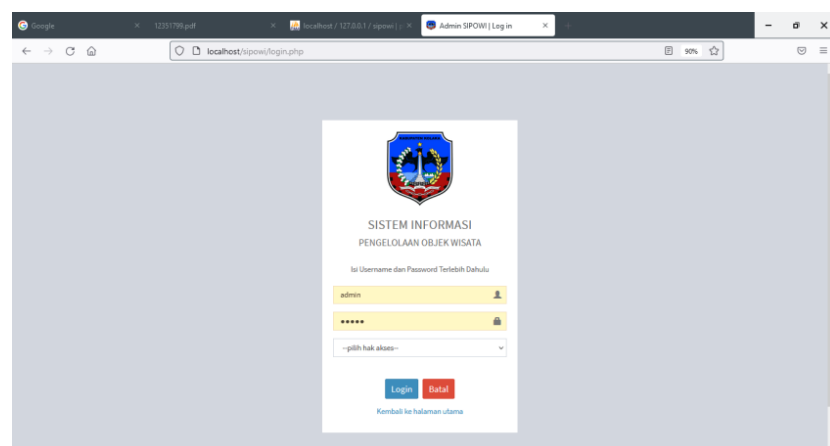
Halaman utama/beranda merupakan tampilan utama dari sistem yang kita kenal sebagai halaman index. yang fungsi dari halaman ini adalah halaman yang pertama dipanggil jika pengguna mengakses website. tampilan halaman utama aplikasi dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8. Tampilan Halaman Utama

2. Tampilan Halaman Login Admin Kantor

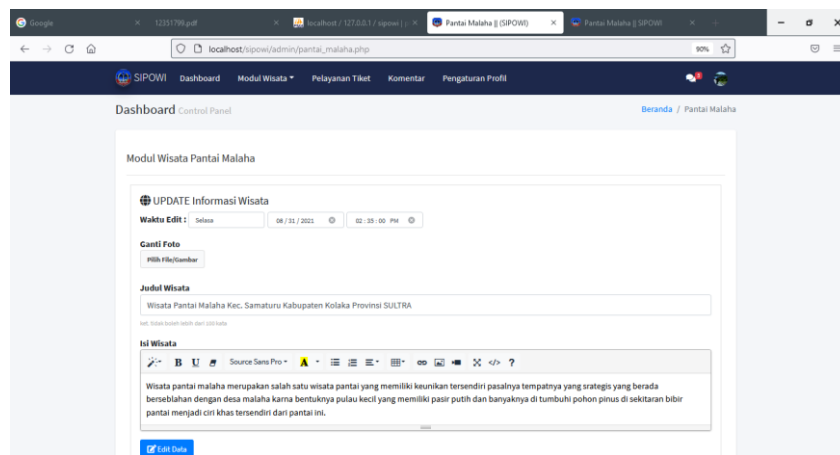
Halaman Login Admin Kantor merupakan tampilan halaman login yang digunakan untuk masuk ke halaman beranda admin kantor. dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9. Tampilan Halaman Login

3. Tampilan halaman Modul wisata kayu angin

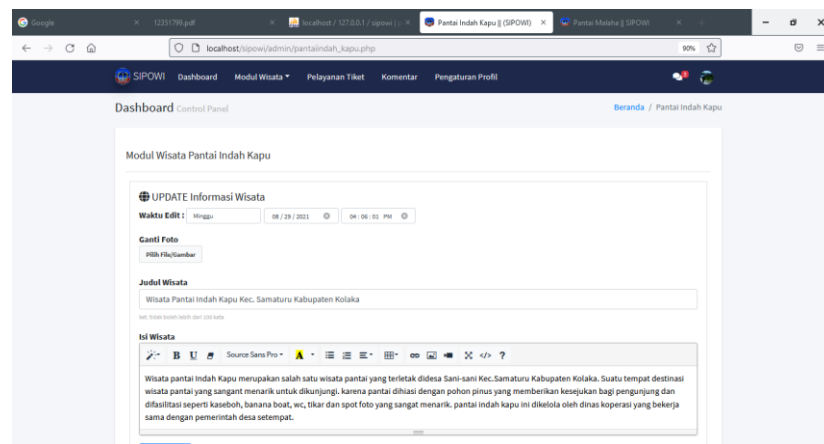
halaman pelayanan ini adalah untuk melihat informasi sekitar daerah wisata pantai tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10. Tampilan Halaman Modul Kayu Angin

4. Tampilan halaman modul pantai indah kapu

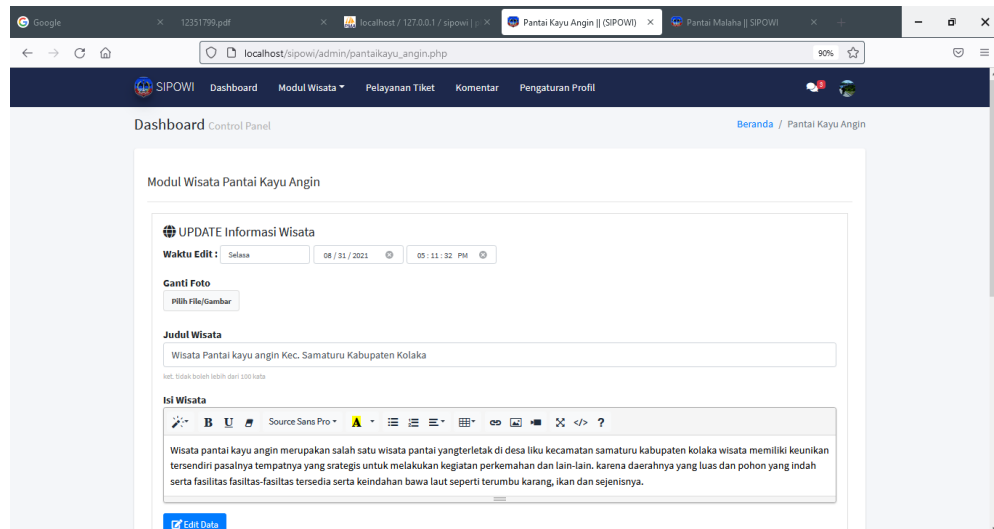
halaman pelayanan ini adalah untuk melihat informasi sekitar daerah wisata pantai tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11. Tampilan Halaman Pantai Indah Kapu

5. Tampilan halaman modul pesona pantai malaha

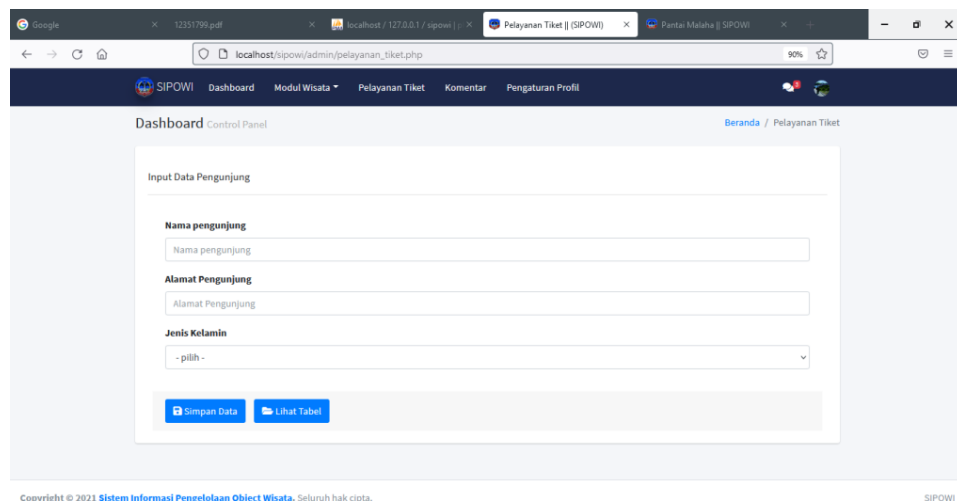
halaman pelayanan ini adalah untuk melihat informasi sekitar daerah wisata pantai tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.12. Tampilan Halaman Pesona Pantai Malaha

6. Tampilan halaman pelayanan tiket

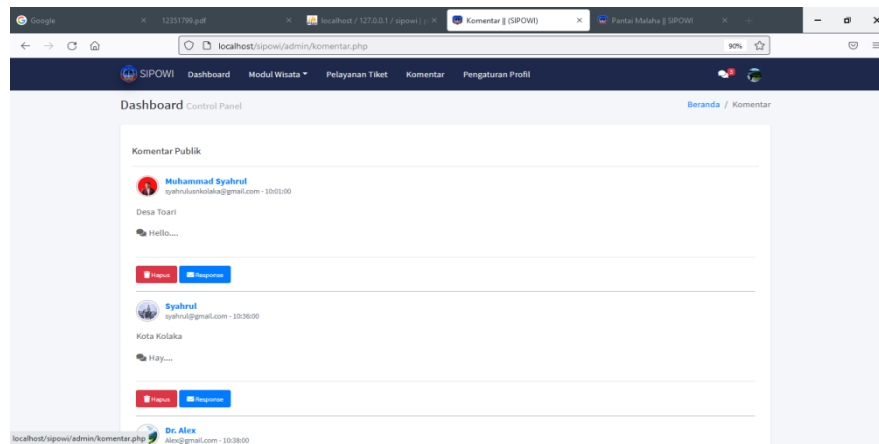
Halaman ini adalah untuk melakukan registrasi setelah itu klik simpan data pengunjung sebelum masuk ditempat wisata dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13. halaman pelayanan tiket

7. Tampilan halaman komentar

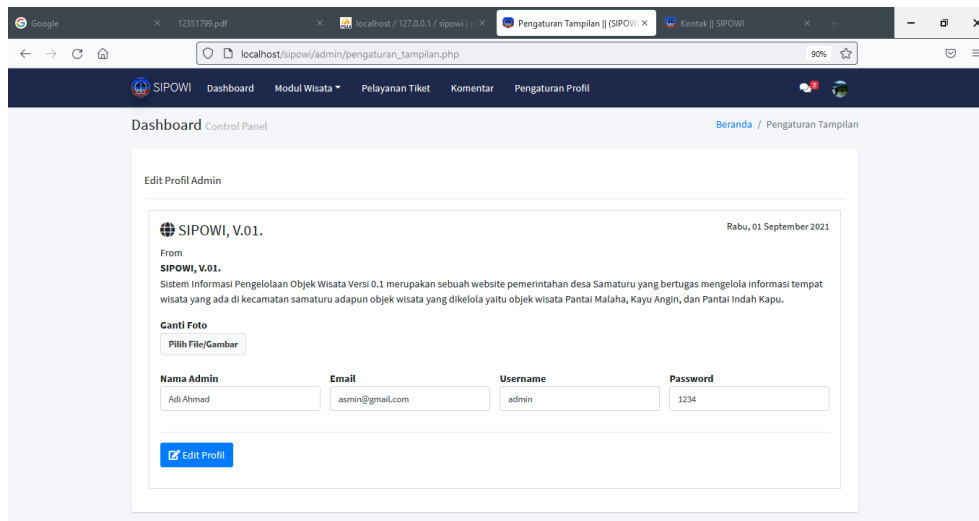
Halaman ini adalah bertujuan untuk melakukan komentar pada pengunjung ditempat wisata dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.14. Tampilan halaman komentar

8. Tampilan halaman pengaturan profil

Halaman ini adalah bertujuan untuk melakukan editing Profil yang ditampilkan dilayar *web* wisata dan dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15. Tampilan halaman pengaturan profil

4.7. Penulisan Kode Program/Pengkodean

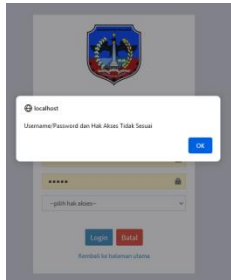
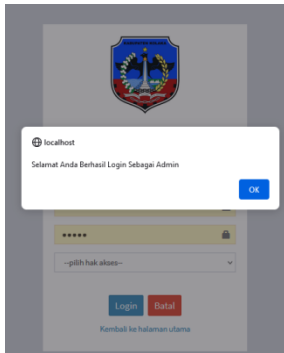
Penulisan Kode Program adalah proses memprogram sistem dengan bahasa pemrograman PHP versi 7 dan menggunakan text editor untuk menulis kode program yaitu Aplikasi Sublime Text Versi 3, sedangkan pengembangannya

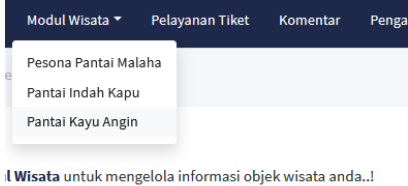
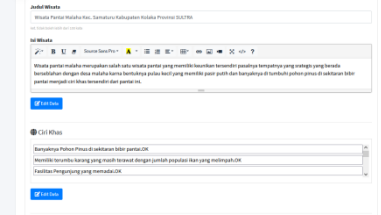
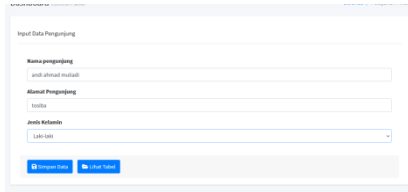
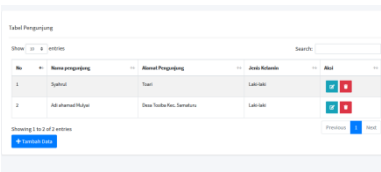
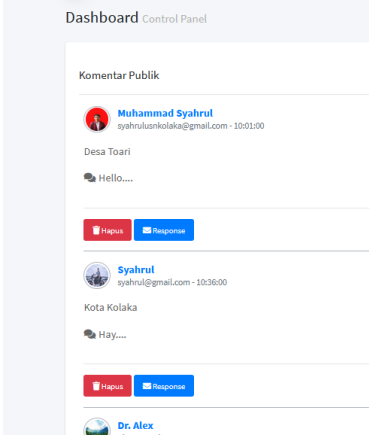

menggunakan *Framework Codeigniter Versi 3 dan Bootstrap Versi 3.3.7*. Kerangka kerja Codeigniter dan Bootstrap menggunakan konsep *MVC (Model, View, Controller)*.

4.8. Hasil Pengujian *Black Box*

Pada hasil pengujian yang telah dilakukan menggunakan metode uji Blackbox maka hasil yang didapatkan dapat dilihat berdasarkan Tabel 4.6 sebagai berikut :

Tabel 4.6. Tabel Pengujian *Blacbox*

No	Skenario pengujian	Harapan	ket
1	<p>Memasukkan username dan password yang salah dan mengeklik tombol Login pada Admin Kantor</p> <p>Pengujian :</p> 	<p>Sistem menolak akses dengan memberikan pesan kesalahan</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	sesuai
2	<p>Memasukkan username dan password yang benar dan mengeklik tombol Login pada Admin Kantor</p> <p>Pengujian :</p> 	<p>Sistem menerima akses dengan memberikan pesan sukses</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	sesuai

No	Skenario pengujian	Harapan	ket
3	<p>Melihat informasi modul pengelolaan wisata pantai dengan mengklik tombol Pengujian</p> 	<p>Sistem menerima akses dengan memberikan pesan sukses</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	sesuai
4	<p>Melakukan registrasi pengunjung pada pengelolaan objek wisata pantai dengan mengetik nama, alamat, dan jenis kelamin lalu klik simpan data Pengujian</p> 	<p>Sistem menerima akses dengan memberikan pesan sukses</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	sesuai
5	<p>Melakukan komentar pada pengujian</p> 	<p>Sistem menerimah akses komentar yang di berikan</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	sesuai

4.9. Hasil Implementasi Sistem

Implementasi sistem dilakukan setelah sistem sudah selesai dibuat dan telah diuji serta menunjukkan bahwa layak untuk digunakan. Tahapan implementasi ini bertujuan untuk menguji coba apakah dengan penerapan Pengembangan Sistem Informasi Pada pengelolaan Objek Wisata Di Kecamatan Samaturu Berbasis *Web* dapat benar-benar menyelesaikan masalah di Daerah Wisata tersebut yang berkaitan dengan batasan penelitian.

Implementasi dilakukan dengan memberikan tautan halaman web kepada beberapa pengguna yaitu pihak pengunjung atau masyarakat umum. Kemudian pengguna mengakses sistem lalu menggunakannya dalam beberapa kasus mulai dari melakukan Registrasi dan Penyewaan Barang Lainnya yang telah disediakan pada halaman *web* sampai dengan melakukan pelaporan pada admin pengelola melalui sistem.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan berdasarkan hasil pengujian sistem yang dilakukan menggunakan metode *Prototyping* Bisa dikembangkan dan diterapkan. menarik sebuah kesimpulan bahwa Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Objek Wisata Di Kecamatan Samaturu dapat membantu melakukan pengelolaan data pelaporan masyarakat yang menghasilkan output laporan harian, mingguan, dan bulanan. dan menyediakan jenis bantuan dan persyaratan bantuan dari setiap bidang yang ditampilkan pada sistem. Sistem yang berbasis web dapat diakses secara cepat dan dimana saja baik oleh Kepala Desa maupun masyarakat umum. proses akses sangat muda dan praktis krn tinggal dibagikan link dan kita bisa melihat informasi sekitar area wisata tersebut. Dan admin dapat mengelolah database dari pendapatan setiap harinya sangat dapat mempermudah perhitungan pendapatan yang di peroleh oleh wisata tersebut. Sehingga dengan adanya Pengembangan Sistem Informasi yang dilakukan dapat lebih menunjang keberhasilan/membantu kelancaran pelayanan sosial pada masyarakat. Selain itu, dengan dua level halaman login yang disediakan yaitu admin pengelola dan admin Kepala Desa. sehingga admin pengelola dan admin kepala Desa memiliki akses yang berbeda terhadap sistem.

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan untuk penelitian selanjutnya adalah pada sistem informasi yang dibangun ini diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut pada sistem informasi yang dibangun mengikuti perkembangan teknologi, seperti aplikasi berbasis mobile atau android sehingga dapat menjadi sistem informasi yang berkembang pada kegiatan operasional Khususnya Wisata di Kecamatan Samaturu Kabupaten Kolaka, dan juga membantu misi Pemerintah dalam membantu pelayanan dan akses melalui digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prayudi, Rusydi Umar, dan Anton Yudhana. (2018) Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Dompu Berbasis Website, 26-30
- Ivan Yulianto, Agustinus Fritz Wijaya, dan Christ Rudianto. (2018) Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kota Salatiga Berbasis Web,
- Janga, A. U., Darsono, J. T., & Respati, H. (2017). Pusat Informasi Pariwisata Kabupaten Sumba Tengah Berbasis Website. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 2(01).
<https://doi.org/10.26905/jpp.v2i1.1251>
- Milzan, F., Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. (2016). Sistem Informasi Geografis Tour Dan Travel Berbasis Android Di Kabupaten Tegal. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 276.
<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.276-281>
- Fardian, 2012, Sistem Informasi Pariwisata. Salatiga.UKSW.
<http://fardian.mhs.uksw.edu/2012/11/sistem-informasi-pariwisata.html>
- Muslih, D. A., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2017). Perancangan Aplikasi Panduan Pariwisata Kota Tasikmalaya pada Perangkat Bergerak Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 5(1), 1–6.
<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.1.2017.1-6>
- Jogiyanto. 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur; Teori dan Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
<http://www.scribd.com/doc/58298607/Pengertian-Prototype>
- Siti Munawaroh dkk, 1999, *Peranan Kebudayaan Daerah dalam Perwujudan Masyarakat Industri Pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fandeli, Chafid. 2000. *Dasar-dasar Manajemen Kepariwisata Alam*. Yogyakarta: Liberty.
- Sumber gambar utama : yourstory.com
- Referensi : <https://www.slideshare.net/27071993/model-waterfall>
- "<https://www.kompasiana.com/achsby/5cdc1d793ba7f7541753d652>

https://id.wikipedia.org/wiki/Obyek_wisata

Sutabri, Tata .2005. Sistem Informasi Manajemen.2005. Jakarta.

Terry, George R. 2009. Prinsip-prinsip Manajemen. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara

A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.Bandung: Informatika Bandung.

Pressman, R.S. (2010), Software Engineering : a practitioner's approach, McGraw-Hill, New York, 68.

Rizky Soetam, “Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak”, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011.

Firmansyah, 2011, Kajian Teoritis dan Aplikasi Sistem Informasi Penginapan. Bandung . Univ. Padjadjaran.

Michael Blaha/William Premerlani, 1998, Object-Oriented Modeling and Design for Database Application. New Jersey. Prentice Hall Inc.

Siti Munawaroh dkk, 1999, Peranan Kebudayaan Daerah dalam Perwujudan Masyarakat Industri Pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.