

**SISTEM INFORMASI PENGENALAN OBYEK WISATA  
PANTAI NYANYI DI KABUPATEN TABANAN BERBASIS  
WEBSITE**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENYUSUN TUGAS  
AKHIR PROGRAM STUDI S1-SISTEM INFORMASI**



**Oleh:**

**PUTU KEVIN ASTARI PRADNYANITA (170030867)**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS  
(ITB) STIKOM BALI**

**2020**



**PERSETUJUAN  
UJIAN PROPOSAL TUGAS AKHIR**

**SISTEM INFORMASI PENGENALAN OBYEK WISATA  
PANTAI NYANYI DI KABUPATEN TABANAN BERBASIS  
WEBSITE**

Oleh:

**PUTU KEVIN ASTARI PRADNYANITA (170030867)**

**Dosen Pembimbing**

**Tanda Tangan**

**Tanggal**

Ricky Aurelius Nurtanto Diaz, S.Kom., M.T

.....

.....

Ni Luh Ratniasih, S.Kom., M.T

.....

.....

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS  
**STIKOM BALI**

Denpasar, .....

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Ricky Aurelius Nurtanto Diaz, S.Kom., M.T

*Halaman ini sengaja dikosongkan*



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS  
**STIKOM BALI**

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>UJIAN PROPOSAL TUGAS AKHIR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 State Of The Art .....	7
Sistem Informasi Pengenalan Pariwisata Daerah Bima Berbasis Web (2018) .....	7
2.2 Pengertian Sistem Informasi .....	9
2.3 Pengertian Obyek Wisata .....	9
2.4 Pengertian Potensi Wisata .....	10
2.5 Pengertian Pariwisata .....	11
2.6 Pantai Nyanyi .....	12
2.7 Pengertian Website .....	13
2.8 Framework .....	14
2.9 Laravel .....	14
2.10 HTML .....	14
2.11 PHP .....	15
2.12 MariaDB .....	15
2.13 XAMPP .....	15
2.14 AdobeDreamWeaver .....	16
2.15 DFD .....	17
2.16 ERD .....	18
2.17 Definisi Metode Black Box Testing .....	19

<b>BAB III .....</b>	<b>21</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1    Metode Penelitian.....	21
3.2    Metode Pengumpulan Data .....	24
3.3    Penulisan Laporan .....	25
<b>BAB IV .....</b>	<b>27</b>
<b>JADWAL KERJA.....</b>	<b>27</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>29</b>



**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS**  
**STIKOM BALI**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>State Of The Art</i> .....	7
<b>Error! Reference source not found.</b> .....	
<b>Error! Bookmark not defined.</b> .....	
Tabel 2.2 Simbol <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .....	17
Tabel 2.3 Simbol <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	18
Tabel 3.1 Analisis Data.....	22
Tabel 3.2 Analisis Proses.....	22
Tabel 3.3 Analisis Pengguna.....	23
Tabel 4.1 Jadwal Kerja.....	27



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS  
STIKOM BALI

*Halaman ini sengaja dikosongkan*



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS  
**STIKOM BALI**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Konsep Siklus Alur Waterfal.....	21
Gambar 3.2 Gambaran Umum Sistem.....	25



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS  
**STIKOM BALI**

*Halaman ini sengaja dikosongkan*



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS  
**STIKOM BALI**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bali atau yang biasa dikenal sebagai pulau dewata merupakan pulau yang mempunyai kebudayaan yang unik didalamnya. Bali juga memiliki keunikan alam yang sangat elok dan indah untuk memikat para wisatawan yang ada dari berbagai penjuru dunia. Tentunya dengan kekayaan alam yang indah dan tiada habisnya pariwisata di Bali menjadi salah satu sasaran wisatawan saat berlibur. Maka dari itu dengan adanya pariwisata di Bali akan berpengaruh bagi pendapatan devisa negara dan perekonomian masyarakat. Selain itu Pulau Bali menjadi salah satu kawasan yang dikenal dengan pemilik pesisir pantai yang paling diminati oleh para wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal. Pulau Bali memiliki pantai yang sangat indah serta merupakan aset yang tidak ternilai harganya. Pulau Bali juga merupakan salah satu pulau yang menjadi tujuan wisata nasional maupun internasional, dengan obyek pariwisata yang menarik terutama keindahan pantai-pantainya. Tabanan merupakan salah satu kabupaten di Bali yang memiliki obyek wisata pantai dengan pesona yang indah salah satunya adalah pantai nyanyi. Pantai nyanyi merupakan salah satu pantai yang menarik dan cantik yang menawarkan keindahan yang terletak dari sebuah nama desa yang tempatnya berada di Banjar Nyanyi, Desa Beraban, Kecamatan Kediri, Tabanan.

Keindahan alam yang di miliki pantai nyanyi mampu menarik minat wisatawan untuk berkunjung menikmati keindahan alam yang disuguhkan oleh pantai nyanyi tersebut. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan di pantai tersebut. Dari hasil wawancara dengan I Wayan Suandana selaku Kepala Wilayah di Banjar Nyanyi mengatakan bahwa obyek wisata pantai nyanyi banyak dijadikan aktivitas wisatawan seperti surfing, berenang, serta banyak wisatawan domestik yang menjadikan pantai nyanyi sebagai tempat wisata keluarga hingga melakukan prewedding karena alamnya yang indah. Namun menurut beliau wisatawan yang datang ke obyek wisata pantai nyanyi ini masih sedikit.

Terkait daya tarik wisatawan, obyek wisata pantai nyanyi ini belum begitu banyak yang mengetahui dan kurangnya sistem informasi yang memadai dalam pengenalan obyek wisata tersebut. Sehingga banyak wisatawan yang belum

mengetahui secara detail tentang obyek wisata pantai nyanyi ini. Upaya untuk membantu dan mengembangkan hal tersebut agar masyarakat lebih jauh mengenali tentang obyek wisata pantai nyanyi, maka dari itu dengan pengembangan teknologi yang semakin canggih sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai media pengenalan dengan cara membuat aplikasi berbasis desktop, website ataupun mobile yang dibuat sedemikian rupa agar menarik dan mudah digunakan oleh pengguna.

Sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian oleh Anita Septiani pada tahun 2018. Penelitian ini berjudul “Sistem Informasi Pengenalan Pariwisata Daerah Bima Berbasis Web. Pada sistem ini berfokus pada pengenalan pada tempat – tempat di daerah Bima. Hasil kesimpulan dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa aplikasi yang dihasilkan sudah berjalan dengan baik dan telah diuji dengan menggunakan metode pengujian *Blackbox testing* [1]. Penelitian selanjutnya yaitu “Sistem Informasi Eksekutif Kunjungan Obyek Wisata UPT Museum Bali Menggunakan Framework Codeigniter” oleh Novia Utami Dewathi pada tahun 2018 yang berisikan sebuah sistem untuk membantu operator mendapatkan laporan yang diperlukan untuk mengetahui jumlah pengunjung karena sebelumnya masih menggunakan pencatatan manual. Dibuatnya sistem informasi eksekutif ini agar dapat melihat, memantau dan menganalisis laporan dalam bentuk diagram dan grafik [2].

Berdasarkan pada penelitian terdahulu dan masalah yang di hadapi pada uraian diatas maka penulis tertarik merancang dan membangun “Sistem Informasi Pengenalan Obyek Wisata Pantai Nyanyi Di Kabupaten Tabanan Berbasis Website”. Sistem informasi ini berbasis web karena website memiliki keunggulan bisa diakses kapan saja sehingga memberikan kemudahan kepada wisatawan yang ingin mendapatkan informasi mengenai obyek wisata pantai nyanyi secara efektif dan efisien. Sistem ini dikembangkan dengan Framework Laravel sehingga dapat menghasilkan tampilan yang lebih dinamis serta responsif. Framework Laravel adalah salah satu kerangka kerja pemograman web berbasis PHP yang bisa memberikan kemudahan dalam membangun sebuah website.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibuat, maka adapun perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Pengenalan Obyek Wisata Pantai Nyanyi Di Kabupaten Tabanan Berbasis Website?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perekayasaan ini adalah merancang dan membangun Sistem Informasi Pengenalan Obyek Wisata Pantai Nyanyi Di Kabupaten Tabanan Berbasis Website.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memudahkan pihak yang ingin mendapatkan informasi tentang Obyek Wisata Pantai Nyanyi.
2. Sebagai media yang memperkenalkan tempat wisata dan fasilitas pendukung yang ada di Obyek Wisata Pantai Nyanyi.
3. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkait obyek wisata.
4. Dapat menjadi media promosi yang efektif dan efisien dalam meningkatkan citra destinasi wisata.
5. Memudahkan wisatawan untuk menemukan tempat dan lokasi Obyek Wisata Pantai Nyanyi.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari hal – hal yang menyimpang dari judul dan tujuan utama penulis mengingat terbatasnya kemampuan penulis, maka dalam hal ini penulis membuat batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Lokasi yang menjadi tempat penelitian yaitu Banjar Nyanyi, Desa Beraban, Kabupaten Tabanan.
2. Sistem ini dibuat untuk memudahkan dalam memperoleh informasi mengenai Obyek Wisata Pantai Nyanyi Di Kabupaten Tabanan.
3. Tools yang digunakan dalam system ini yaitu DFD (*Data Flow Diagram*)
4. Perancangan dalam Database terdiri dari ERD (*Entity Relationship Diagram*), Konseptual Database, dan Struktur Tabel.

5. Bahasa Pemograman yang akan digunakan yaitu PHP dengan database Maria DB, XAMPP dan Web berbasis Laravel.
6. Perancangan antarmuka akan dibuat menggunakan Adobe Dreamweaver.
7. Setelah tahap akhir pembuatan program selesai dilakukan, maka sistem ini akan diuji dengan metode Pengujian Kotak Hitam (*Black Box Testing*).
8. Sistem ini memiliki beberapa fitur yang dapat ditampilkan seperti :
  - a. Data lokasi
  - b. Data galeri  
Pada data galeri akan menampilkan foto seperti :
    - 1) Foto obyek wisata pantai nyanyi.
    - 2) Foto terkait spot foto yang ada disana seperti taman duduk dan lahan hijau di atas pantai nyanyi yang biasa dijadikan tempat untuk piknik.
    - 3) Spot foto untuk *prewedding* seperti tebing pantai.
  - c. Data video
  - d. Data fasilitas pendukung  
Pada fasilitas pendukung disini menampilkan seperti :
    - 1) Lahan parkir.
    - 2) Villa terdekat.
    - 3) Penyewaan kuda untuk menikmati areal sekeliling pantai.
    - 4) Penyewaan motor atv yang dikelola oleh salah satu masyarakat disana.
  - e. Data pengunjung
9. Pengguna Sistem Informasi Pengenalan Obyek Wisata Pantai Nyanyi yaitu sebagai berikut :
  - a. Admin
    - 1) Memiliki akses login
    - 2) Mengelola data lokasi
    - 3) Mengelola data galeri
    - 4) Mengelola data video
    - 5) Mengelola data fasilitas pendukung
    - 6) Mengelola data pengunjung
  - b. User
    - 1) *User* yaitu pihak pengunjung yang hanya dapat melihat website tanpa perlu *login* terlebih dahulu.

10. Sistem ini dirancang untuk menyajikan informasi seperti lokasi, galeri, video, fasilitas pendukung, dan data pengunjung di obyek wisata pantai nyanyi.
11. *Output* yang dihasilkan oleh sistem ini adalah informasi pengenalan obyek wisata pantai nyanyi, dan menampilkan lokasi obyek wisata, menampilkan galeri dan video dari obyek wisata serta fasilitas pendukung, dan data pengunjung di obyek wisata pantai nyanyi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memberi gambaran yang jelas tentang penelitian ini, maka disusunlah suatu sistematika penulisan yang berisi tentang materi yang di bahas di setiap bab. Berikut ini adalah sistematika penulisan laporan:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitiandan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini akan menerangkan teori berupa pengertian dan definisi yang di ambil dari kutipan buku dan berkaitan dengan penyusunan laporan tugas akhir.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian tersebut serta deskripsi sistem yang akan dibuat.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang hasil analisa sistem, perancangan sistem, dan pengimplementasian dari perangkat lunak yang telah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini dijabarkan mengenai kesimpulan serta saran dari hasil pembuatan Tugas Akhir ini.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS  
**STIKOM BALI**



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 State Of The Art

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu penulis tidak dapat menemukan penelitian dengan judul yang sama dengan judul yang diangkat oleh penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian yang nantinya akan menjadi acuan dan perbandingan dalam melakukan penelitian ini. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 *State Of The Art*

No	Penulis	Judul Penelitian	Deskripsi
1.	Anita Septiani.	Sistem Informasi Pengenalan Pariwisata Daerah Bima Berbasis Web (2018)	Penelitian ini untuk memperkenalkan Daerah Bima yang memiliki banyak tempat – tempat wisata perairan karena dikelilingi oleh lautan yang sangat luas, tempat di daerah Bima terlalu diurus dan tidak begitu dikenal sehingga wisatawan jarang ke daerah ini. Maka dari itu dibuatlah sistem informasi pengenalan pariwisata daerah bima berbasis web dengan tujuan untuk memudahkan wisatawan mendapat informasi, menemukan lokasi dan memperkenalkan daerah Bima [1].
2.	Novita Utami Dewanthi.	Sistem Informasi Eksekutif Kunjungan Obyek	Sebuah sistem untuk membantu operator dalam mendapatkan laporan yang diperlukan untuk mengetahui

		Wisata UU PT Museum Bali Menggunakan Framework Codeigniter (2018)	jumlah pengunjung karena sebelumnya masih menggunakan pencatatan manual. Dibuatnya sistem informasi eksekutif ini agar dapat melihat, memantau dan penganalisis laoran [2].
3.	R. Soelistijadi	Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web : Studi Kasus Fasilitas Penginapan Di Wilayah Propinsi Yogyakarta (2017)	Sistem Informasi Penginapan berbasis WEB ini memberikan beberapa informasi yang berhubungan langsung dengan informasi penginapan yang ada di Wilayah Provinsi Yogyakarta. 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 [3].
4.	Siti Nurhayati, Vilda Giovani Ristanto	Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Papua Berbasis Web (2017)	Membangun sebuah sistem untuk membantu kantor Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif di Provinsi Papua dalam memberikan informasi terkait pariwisata, dengan hasil sistem yang memberikan beberapa fitur seperti forum, halaman, registrasi dan link situs pemesanan tiket [4].

Berdasarkan rangkuman beberapa penelitian di atas, dapat diambil beberapa hal yang menjadi kontribusi dari penelitian ini, diantaranya:

1. Sistem informasi pengenalan pariwisata daerah dibangun untuk memudahkan para wisatawan untuk memperoleh informasi yang akurat dan efisien.
2. Sistem informasi dirancang berbasis web agar lebih mudah diakses kapan dan dimana saja.
3. Sistem informasi pengenalan menjadikan media promosi dalam pengembangan potensi pariwisata yang ada.

## 2.2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerjasama dengan ketentuan ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk suatu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, penghubung sistem dan sasaran sistem. Sedangkan informasi adalah data yang di olah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerima nya, serta untuk mengurangi ketidak pastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan. Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang orang *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi yaitu:

1. Untuk meningkatkan aksesibilitas data yang ada secara efektif dan efisien kepada pengguna tanpa dengan perantara sistem informasi.
2. Memperbaiki produktivitas aplikasi pengembangan dan pemeliharaan sistem.
3. Menjamin tersedianya kualitas dan ketrampilan dalam memanfaatkan sistem informasi secara kritis.
4. Mengidentifikasi kebutuhan mengenai keterampilan pendukung sistem informasi[5].

## 2.3 Pengertian Obyek Wisata

Obyek 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, Obyek 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. Obyek wisata dapat berupa wisata alam seperti gunung, danau, sungai, pantai, laut atau berupa obyek bangunan seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah, dan lain-lain. Suatu tempat atau daerah agar dapat dikatakan sebagai obyek wisata harus memenuhi hal pokok berikut: 1. Adanya *something to see*. Maksudnya adalah sesuatu yang menarik untuk dilihat. 2. Adanya *something to buy*. Maksudnya adalah sesuatu yang menarik dan khas untuk dibeli. 3. Adanya *something to do*. Maksudnya adalah sesuatu aktivitas yang dapat dilakukan di tempat itu. Umumnya di beberapa daerah atau Negara, untuk memasuki suatu obyek wisata para wisatawan diwajibkan untuk membayar biaya masuk atau 13 karcis masuk yang merupakan biaya retribusi untuk pengembangan dan peningkatan kualitas obyek wisata tersebut. Beberapa obyek wisata ada yang dikelola oleh pemerintah adapula yang dikelola oleh pihak swasta. Obyek wisata dikelola oleh pihak swasta dapat berupa obyek wisata alami maupun buatan[6].

#### 2.4 Pengertian Potensi Wisata

Menurut Yoeti (1998), potensi adalah suatu asset yang dimiliki suatu daerah tujuan wisata atau aspek wisata yang dimanfaatkan untuk kepentingan ekonomi dengan tidak mengesampingkan aspek social budaya. Dengan demikian potensi wisata secara umum dapat di bagi menjadi dua yakni :

1. *Site attraction* (tempat), adalah suatu tempat yang dijadikan obyek wisata seperti tempat – tempat tertentu yang menarik dan keadaan alam, *site attraction* terbagi menjadi 3 kategori yaitu:
  - a. *Site culture* (budaya), seperti kehidupan social masyarakat, atau tempat – tempat bersejarah.
  - b. *Man mase* (buatan manusia), misalnya tempat dengan suasana yang menarik hasil dari buatan manusia.
  - c. *Site nature* (alam), seperti tempat – tempat tertentu yang menarik dan keadaan alam.
2. *Event attraction* (kejadian/peristiwa) adalah kejadian yang menarik untuk dijadikan moment kepariwisataan seperti pameran, pesta kesenian, upacara

keagamaan konvensi dan lain – lain. *event attraction* terbagi menjadi 3 kategori:

- a. *Event culture* (budaya), seperti pementasan budaya, pameran, atau peristiwa – peristiwa budaya.
- b. *Human made* (buatan) seperti tari – tarian, musik dan sebagainya karya manusia.
- c. *Site nature* (alam), seperti kegiatan yang berhubungan dengan pelestarian lingkungan alam [7].

## 2.5 Pengertian Pariwisata

Secara etimologi, kata pariwisata berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri atas dua suku kata yaitu pari dan wisata. Pari berarti seluruh, semua, dan penuh. Wisata berarti perjalanan. Dengan demikian pariwisata dapat diartikan sebagai perjalanan penuh yaitu berangkat dari suatu tempat, dan kembali ke tempat semula. Istilah pariwisata pertama kali dikenal setelah musyawarah nasional *tourisme* II di Tretes Jawa Timur tahun 1958. Ditetapkan pertama kali oleh Proff. Priyono yang disahkan oleh presiden Soekarno. Setelah disahkan oleh presiden republik Indonesia yang pertama, istilah dewan *tourisme* Indonesia diubah menjadi dewan pariwisata Indonesia (DEPARI). Menteri perhubungan darat, pos, telekomunikasi, dan pariwisata pada tahun 1960 Jendral G. P. H Djatikusumo berhasil mempopulerkan kata pariwisata.

Istilah pariwisata diperkenalkan untuk mengganti istilah asing *terorisme* atau *tourism*. Dalam bahasa Indonesia, fungsi imbuhan gabungan ke-an adalah membentuk kata benda dan bila dipasangkan dengan kata benda tertentu, akan membentuk makna “hal”, seperti ‘seni’ menjadi ‘kesenian’. Dalam bahasa Inggris, membutuhkan akhiran ‘-ism’, akan mengubah sebuah kata ke dalam kata benda. Atas dasar hal tersebut maka istilah asing *tourism* sebetulnya lebih tepat digantikan dengan istilah kepariwisataan. Jadi secara singkat, kepariwisataan adalah hal hal yang berhubungan dengan pariwisata. Dalam Bab 1 Ketentuan Umum UU No.10/2009 ditetapkan berbagai ketentuan yang berkaitan dengan kepariwisataan, diantaranya sebagai berikut:

### 1. Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi,

pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu tertentu.

2. Wisatawan

Wisatawan adalah orang yang melakukan perjalanan wisata.

3. Pariwisata

Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.

4. Kepariwisata

Kepariwisata adalah seluruh kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan, pemerintah daerah dan pengusaha[8].

## 2.6 Pantai Nyanyi

Nama pantai Nyanyi ini memang berhubungan dengan lagu yang menyuguhkan nyanyian alam yang siap menghibur setiap pengunjung yang datang ke objek wisata ini. Namun demikian nama pantai tersebut diambil dari nama desa tempatnya berada di dusun Nyanyi, Desa Beraban, Kecamatan Kediri, Tabanan – Bali. Pantai Nyanyi terhampar luas menghadap ke Selatan, pada bagian Barat pantai Nyanyi dibatasi dengan tebing dan di seberang bukit tersebut adalah objek wisata pantai Tanah Lot. Objek wisata pura Tanah Lot sendiri adalah sebagai salah satu destinasi tour populer di Bali, dan pada bagian Timur pantai Nyanyi berbatasan dengan pantai Mengening, bahkan dari pantai Nyanyi anda bisa menyaksikan keindahan pura Mengening yang terletak menjorok ke tengah laut. Jadi pantai Nyanyi diapit oleh dua buah pura yaitu Pura Tanah Lot dan Mengening.

Objek wisata pantai Nyanyi Tabanan terhampar luas berpasir hitam legam dan halus, saat terkena sinar matahari kerlap-kerlip pasir menambah pesonanya, ombaknya cukup besar dan panjang, sehingga pantai Nyanyi ini memang sangat ideal untuk mereka pecinta permainan surfing atau peselancar, terlihat juga sejumlah perahu nelayan menandakan tempat ini cocok untuk melaut mencari tangkapan ikan serta banyak pengunjung yang menjadikan pantai nyanyi ini sebagai tempat wisata keluarga seperti piknik karena pantai nyanyi memiliki lahan hijau di atas pantai yang

luas yang cocok digunakan untuk tempat piknik sembari menikmati ombak hingga melakukan prewedding. Itulah beberapa keistimewaan destinasi wisata pantai Nyanyi yang berada di kawasan pariwisata Tabanan ini, walaupun pasirnya berwarna hitam, tidak berpasir putih seperti tempat-tempat wisata pantai lainnya namun pesona indah yang tampil berbeda ini sanggup menawarkan nuansa dan suasana alam berbeda.

Terkait dengan fasilitas di objek wisata pantai Nyanyi tersedia tempat parkir dan sudah ada spot foto yg unik seperti taman duduk yang dibuat di pantai tersebut. Namun belum tersedia toilet apalagi *restaurant*, hanya terdapat sebuah warung kecil yang menyediakan makanan dan minuman, namun di objek wisata pantai nyanyi ini sudah terdapat villa dan di villa tersebut menyediakan sewa mobil atv cocok untuk pengunjung yang ingin mengelilingi pantai nyanyi menggunakan mobil atv tersebut. Di pantai nyanyi juga tersedia penyewaan kuda yang sangat menarik untuk di gunakan saat mengelilingi objek wisata pantai nyanyi tersebut.

## 2.7 Pengertian Website

Perkembangan website sudah semakin pesat, setiap harinya berbagai macam jenis website bermunculan. Kemunculan dan perkembangan website tersebut sangat dinamis sebagai sebuah teknologi yang menimbulkan dampak hebat terhadap kehidupan manusia. Pemanfaatan penggunaan website sudah masuk ke segala bidang, contohnya bidang pendidikan yang sekarang sudah melakukan pembelajaran online melalui website. Website bisa disingkat web atau *World Wide Web* (WWW).

Sifat dari website dibagi menjadi 2 yaitu bersifat statis dan bersifat dinamis. Website yang dapat dikatakan statis yaitu apabila isi website jarang berubah dan isi informasi didalam website tersebut searah hanya pada pemiliknya. Sedangkan yang bersifat dinamis merupakan kebalikan dari statis yaitu isi dari website tersebut selalu berbeda-beda dan informasi di dalamnya bukan hanya dari pemiliknya saja, melainkan dari pengguna website tersebut. Definisi dari website secara umum adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi berupa data gambar diam atau gerak, video, data teks, suara, data animasi dan juga gabungan antara sifat website baik statis maupun dinamis yang nantinya membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terikat satu sama lain yang mana masing-masing dihubungkan ke dalam jaringan halaman (*Hyperlink*) [9].



## 2.8 Framework

Framework merupakan sebuah perangkat lunak yang mulai menjadi pilihan untuk membuat suatu aplikasi. Kemudahan-kemudahan yang diberikan menarik orang-orang untuk menggunakannya. Hal ini tidak terlepas dari tingkat efektifitas dan efisiensinya yang lebih baik dalam proses pengembangan suatu perangkat lunak.

Framework secara sederhana dapat dikatakan sebagai kerangka kerja dalam sebuah sistem. Framework didefinisikan sebagai kerangka kerja yang didalamnya terdapat interaksi kumpulan obyek tertentu. Framework mendeskripsikan bagaimana hubungan dan interaksi obyek-obyek tersebut beserta antar muka dan aliran kembali antar obyek tersebut [10].

## 2.9 Laravel

Laravel adalah sebuah Framework PHP yang dirilis dibawahlisensi MIT, Framework ini dibangun dengan menggunakan konsep MVC (Model View Controller) MVC adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari persentasi [10]. Framework Laravel dibuat oleh Taylor Otwell pada April 2011. Framework baru dengan nama Laravel. Framework ini memiliki banyak fitur yang sangat membantu para penggunanya seperti *bundles*, *eloquent ORM*, *application logic*, *reverse routing*, *restful controllers*.

## 2.10 HTML

Menurut Simarmata, HTML adalah bahasa *markup* untuk menyebarkan informasi pada web. Ketika merancang HTML, ide ini diambil dari *Standart Generalized Markup Language* (SGML). SGML adalah cara yang terstandarisasi dari pengorganisasian dan informasi yang terstruktur di dalam dokumen atau sekumpulan dokumen. Walaupun HTML tidak dengan mudah dapat dipahami kebanyakan orang, ketika diterbitkan penggunaanya menjadi jelas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa,HTML adalah bahasa yang sangat tepat dipakai untuk menampilkan informasi pada halaman web, karena HTML menampilkan informasi dalam bentuk *hyper text* dan juga mendukung sekumpulan perintah yang dapat digunakan untuk mengatur tampilnya informasi tersebut, sesuai dengan namanya, bahasa ini menggunakan tanda (*markup*) untuk menandai perintah-perintahnya[11].



### 2.11 PHP

Menurut Anhar, PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman web *server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang menyatu dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru atau *up to date*. Semua *script* PHP di eksekusi pada server dimana *script* tersebut dijalankan.

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf, yang diberi nama FI (*Form Interpreted*) dan digunakan untuk mengelola *form* dari web. Pada perkembangannya, kode tersebut dirilis ke umum sehingga mulai banyak dikembangkan oleh *programmer* diseluruh dunia[11].

### 2.12 MariaDB

MariaDB adalah sistem manajemen database relasional yang dikembangkan dari MySQL. MariaDB dikembangkan oleh komunitas pengembang yang sebelumnya berkontribusi untuk database MySQL. Salah satu alasan pengembang MySQL membangun MariaDB adalah MySQL telah diakusisi yang berlisensi *proprietary*. Dengan diakusisinya MySQL oleh Oracle, maka pengembangan MySQL pun sudah tidak leluasa lagi. Hal ini yang menyebabkan pengembang MySQL sebelumnya mulai membangun MariaDB, MariaDB tetap mempertahankan kompatibilitas dan *API* layaknya MySQL dulu. Jika di MySQL ada *InnoDB* maka MariaDB ada *XtraDB* yang menjadi mesin penyimpanan baru. Adapun MariaDB digunakan untuk transaksi database trasaksional atau nontransaksional.

Pengembangan MariaDB sekarang dipimpin oleh Mike Michael "Monty" Widenius, salah satu founder MySQL AB dan *Monty ProgramAB*. Setelah MySQL diakusisi, Michael membangun sistem manajemen database baru dengan nama MariaDB. Penamaan MariaDB menggunakan salah satu anaknya Maria. [12].

### 2.13 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak system oprasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan tool yang

menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstallasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi. XAMPP merupakan salah satu paket instalasi Apache, PHP dan MySQL instant yang dapat kita gunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut. Selain paket instalasi instant XAMPP versi 1.6.4 juga memberikan fasilitas pilihan penggunaan PHP4 atau PHP5. Untuk berpindah versi PHP yang ingin digunakan juga sangat mudah dilakukan dengan menggunakan bantuan PHP-Switch yang telah disertakan oleh XAMPP, dan yang terpenting XAMPP bersifat free atau gratis untuk digunakan [13].

#### **2.14 AdobeDreamWeaver**

AdobeDreamWeaver adalah salah satu program pembuatan *website* yang mempunyai banyak sekali menu-menu dan *tool-tool* yang dapat dipergunakan untuk mendesain website yang lebih kreatif. Dreamweaver juga adalah sebuah HTML editor professional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Bilamana kita menyukai untuk berurusan dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara visual dalam melakukan editing. Dreamweaver membuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan tool-tool yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman dalam mendesain web.

Dreamweaver digunakan untuk web desain. Dreamweaver mengikutsertakan banyak tool untuk kode-kode dalam halaman web beserta fasilitas-fasilitasnya, antara lain: Referensi HTML, CSS dan JavaScript, JavaScriptdebugger, dan editor kode (tampilan kode dan code inspector) yang mengizinkan kita mengedit kode JavaScript, XML, dan dokumen teks lain secara langsung dalam Dreamweaver. Teknologi DreamweaverroundtripHTML mampu mengimpor dokumen HTML tanpa perlu memformat ulang kode tersebut dan kita dapat menggunakan Dreamweaver pula untuk membersihkan dan menformat ulang HTML bila menginginkannya.

Selain itu, Dreamweaver juga dilengkapi kemampuan manajemen situs yang memudahkan dalam mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs. Kita juga

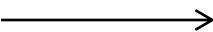
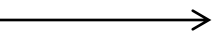
dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan broken link, compabilitas browser, maupun perkiraan waktu download halaman web [14].

## 2.15 DFD

*Data flow diagram* (DFD) merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data sistem secara logika. DFD menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem. *Data flow diagram* (DFD) adalah sebuah network yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manual atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. Keuntungan menggunakan DFD adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai komputer untuk mengerti sistem yang akan dikembangkan[15].

Tabel 2.2 Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)


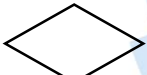

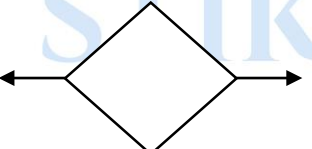
No	Gambar		Keterangan
	Notasi Yourdon dan DeMarco	Notasi Gene dan Serson	
1			Simbol Terminator / <i>External Entity</i> mewakili entitas eksternal yang berkomunikasi dengan sistem yang sedang dikembangkan.
2			Simbol proses menggambarkan bagian sistem yang mentransformasikan input menjadi <i>output</i> .
3			Simbol data <i>store</i> ini digunakan untuk membuat model sekumpulan paket data dan diberi nama dengan kata benda jamak.

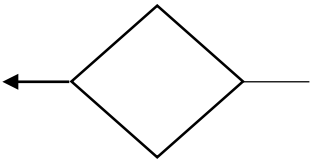
4			Simbol alur data digambarkan dengan anak panah, yang menunjukkan arah menuju ke dan keluar dari suatu proses.
---	---	---	---

## 2.16 ERD

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data-data atau obyek-obyek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antar entitas-entitas tersebut dengan menggunakan beberapa notasi. Komponen-komponen pembentuk ERD yaitu: [15].

Tabel 2.3 Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas	Individu yang mewakili suatu obyek dan dapat dibedakan dengan obyek yang lain.
	Relasi	Menunjukkan hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut	Properti yang dimiliki oleh suatu entitas, karakteristik dari entitas tersebut.
	Relasi 1 : 1	Relasi yang menunjukkan bahwa setiap entitas pada himpunan entitas pertama berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas kedua

	Relasi 1 : N	Relasi yang menunjukkan bahwa hubungan antara entitas pertama dengan entitas kedua adalah satu banding banyak atau sebaliknya. Setiap entitas dapat berelasi dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang lain
---	--------------	--

### 2.17 Definisi Metode Black Box Testing

Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau desain) [16].

Ciri-ciri *black box testing*, diantaranya sebagai berikut:

- Black box testing* berfokus pada kebutuhan fungsional pada *software*, berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan dari *software*.
- Black box testing* bukan teknik alternatif daripada *white box testing*. Lebih dari pada itu, ia merupakan pendekatan pelengkap dalam mencakup error dengan kelas yang berbeda dari metode *white box testing*.
- Black box testing* melakukan pengujian tanpa pengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites, disebut juga sebagai *behavioral testing*, *specification-based testing*, *input/output testing* atau *functional testing*. Pada *black box testing* terdapat jenis teknik *design tes* yang dapat dipilih.

Berdasarkan pada tipe testing yang akan digunakan, diantaranya sebagai berikut:

- Equivalence Class Partitioning*
- Boundary Value Analysis*
- State Transitions Testing*
- Cause-Effect Graphing*

Kategori kesalahan/error yang akan diketahui melalui *black box testing*:

1. Fungsi yang hilang atau tak benar/salah.
2. *Error* dari antar-muka/ *interface*.
3. *Error* dari struktur data atau akses *eksternal database*.
4. *Error* dari kinerja atau tingkah laku/*perform*.
5. *Error* dari inisialisasi dan terminasi



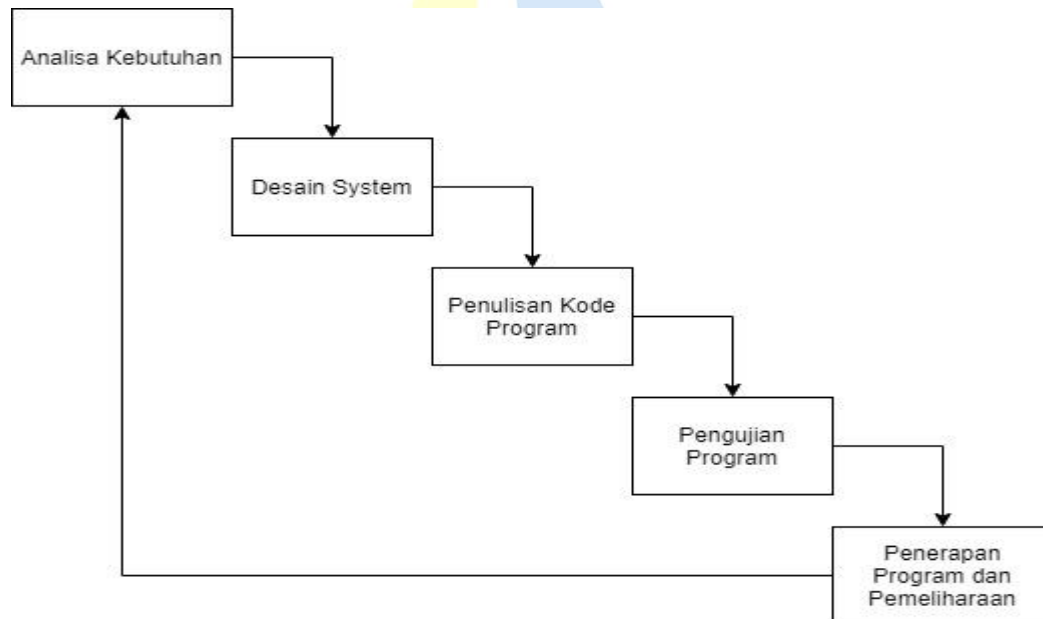
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS  
**STIKOM BALI**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Dalam perekayasaan ini digunakan metode waterfall. Metode air terjun atau yang sering disebut dengan Waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik atau (*classic life cycle*), di mana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak pendapat lain juga mengemukakan tentang metode Waterfall, terbagi menjadi lima tahapan. Berikut lima tahapan tentang metode Waterfall yang terlampir pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Konsep Siklus Alur Waterfal

#### 1. Analisis Kebutuhan

Dalam langkah ini memerlukan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data adalah usaha untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam metode ilmiah karena pada umumnya data yang dikumpulkan akan digunakan untuk menguji hipotesa yang telah di rumuskan. Analisis kebutuhan ini dibagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

a. Analisis Kebutuhan Fungsional

1. Analisis Data

Data – data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem untuk penyimpanan data dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Analisis Data

No	Data	Keterangan
1.	User	Data untuk menyimpan informasi mengenai data user/pengguna system
2.	Kunjungan	Data untuk menyimpan data jumlah kunjungan
3.	Galeri Obyek Wisata	Data untuk menyimpan data galeri foto

2. Analisis Proses

Dalam hasil analisis, terdapat 3 proses yang dapat dilakukan oleh *user*. Pada tabel 3.2 akan dijelaskan proses yang dilakukan oleh pengguna.

Tabel 3.2 Analisis Proses

No	Proses	Keterangan	User
1.	Login	Adalah proses verifikasi <i>username &amp; password</i> Admin untuk dapat masuk ke sistem.	Admin
2.	Data Master	Adalah proses mengelola data master yang berisikan data kelola admin, kelola lokasi, kelola galeri, kelola data pengunjung.	Admin
3.	Tampil Data Untuk Pengunjung	Adalah proses mengelola data pengunjung pada website Obyek Wisata Pantai Nyanyi yang berisi info galeri, info destinasi, dan info lokasi.	Admin dan Pengunjung



### 3. Analisis Pengguna

Dari hasil analisis, terdapat 2 user yang dapat mengakses sistem. Peran user akan dijelaskan pada tabel 3.3 dibawah ini.

Tabel 3.3 Analisis Pengguna

No	User	Keterangan
1.	Administrator	Adalah orang yang dapat mengelola data sistem informasi pengenalan obyek wisata, data login
2.	Pengunjung	Adalah pihak yang hanya dapat melihat website tanpa perlu login terlebih dahulu

#### b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Berikut adalah kebutuhan non fungsional yang diperlukan dalam melakukan pengembangan sistem ini :

1. Perangkat Keras (*Hardware*). Adapun perangkat keras yang dibutuhkan adalah Laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :
  - a. Laptop ASUS
  - b. Memori 4GB
  - c. Processor AMD Quad Core E2 – 7110 APU
  - d. Hardisk 500GB
2. Perangkat Lunak (*Software*). Perangkat Lunak yang digunakan untuk pembuatan sistem ini sebagai berikut :
  - a. Visual Studio Code, untuk membuat kode program.
  - b. XAMPP, dengan PhpMyAdmin untuk perancangan dan web server menggunakan apache pada xampp.
  - c. Microsoft Visio 2016, untuk pembuatan Flowchart. Diagram DFD, ERD, dan Basisdata Konseptual.
  - d. Adobe DreamWeaver, untuk membuat perancangan desain antar muka.

## 2. *Design* sistem

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya serta dilakukan pembuatan DFD, pembuatan ERD, perancangan database. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

## 3. Penulisan kode program

Pada tahap ini dilakukan pembuatan program yang berdasarkan hasil dari sistem design. Dalam tahap ini hasil dari perencanaan sistem yang telah dilakukan sebelumnya akan dilanjutkan pada tahap pembuatan program sesuai dengan hasil analisa dan perancangan yang dilakukan. Tahapan ini juga akan membangun sebuah design menjadi sebuah aplikasi dengan teknologi Web yang nantinya dapat digunakan oleh wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai obyek wisata pantai nyanyi.

## 4. Pengujian program

Pada tahap ini dilakukan proses pengujian sistem. Metode pengujian sistem yang dilakukan dalam tahap ini adalah dengan menggunakan metode pengujian *Black Box Testing*. Di mana dalam proses ini sistem diuji pada ditel aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi fungsi yang ada pada aplikasi dan kesesuaian alur fungsi sistem yang telah dirancang sebelumnya pada tahap analisis dan design sistem.

## 5. Penerapan program dan pemeliharaan

Pada tahap ini perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

### 3.2 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Studi Literatur

Dalam studi literatur yang penulis gunakan untuk pengumpulan data dan informasi dalam menggali pengetahuan dan ilmu dari sumber sumber yang sudah ada, penulis mendapatkan informasi dengan memanfaatkan E-Book maupun jurnal dan buku yang berkaitan dengan penelitian yang digunakan.

## 2. Observasi

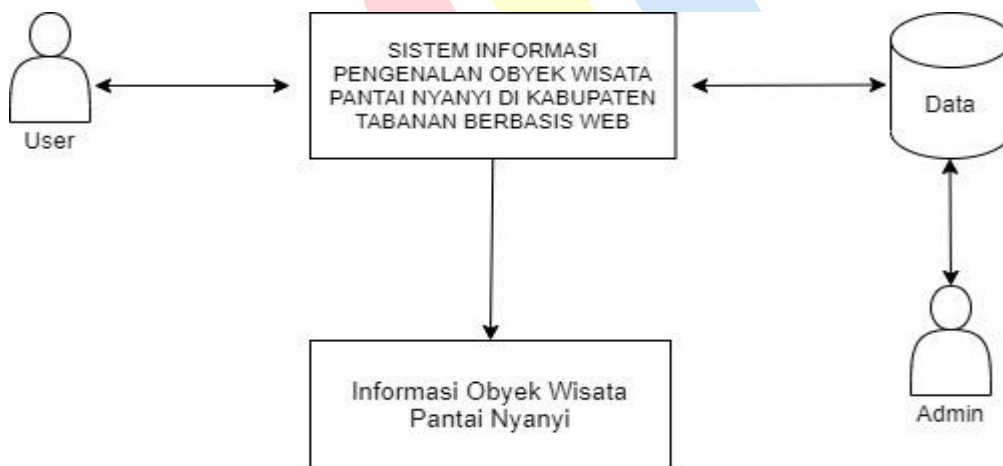
Metode ini merupakan salah satu cara untuk mendapatkan data atau informasi yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh gambaran mengenai sistem berjalan atau prosedur yang ada pada obyek penelitian tersebut. Observasi dilakukan di Obyek Wisata Pantai Nyanyi.

## 3. Wawancara

Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun penelitian dengan narasumber. Wawancara dilakukan dengan I Wayan Suandana selaku Kepala Wilayah di Banjar Nyanyi.

### 3.3 Gambaran Umum Sistem

Berikut ini merupakan gambaran umum dari Sistem Informasi Pengenalan Obyek Wisata Pantai Nyanyi Di Kabupaten Tabanan Berbasis Website .



Gambar 3.2 Gambaran Umum Sistem

Pada Gambar 3.2 merupakan gambaran umum dari Sistem Informasi Pengenalan Obyek Wisata Pantai Nyanyi Di Kabupaten Tabanan Berbasis Website. Sistem ini akan berbasis website dan data yang dikelola nantinya akan disimpan ke dalam database. Lalu hasil yang muncul berupa informasi terkait obyek wisata pantai nyanyi seperti lokasi, galeri, video, fasilitas pendukung dan data pengunjung.

### 3.4 Penulisan Laporan

Penulisan laporan pembuatan Sistem Informasi Pengenalan Obyek Wisata Pantai Nyanyi Di Kabupaten Tabanan Berbasis Website terdiri atas pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil dan pembahasan, dan penutup. Laporan ini dibuat sesuai dengan pembuatan sistem dan dilengkapi dengan data data yang telah didapatkan beserta gambar, tabel, Lampiran dan mulai dari tahap awal sampai dengan tahap akhir perekayasaan.



## BAB IV

### JADWAL KERJA

Berikut ini adalah jadwal kerja dalam pembuatan Sistem Informasi Pengenalan Obyek Wisata Pantai Nyanyi Di Kabupaten Tabanan Berbasis Website. Dapat dilihat pada tabel 4.1:

Tabel 4.1 Jadwal Kerja

No	Kegiatan	Juli (2020)				Agustus (2020)				September (2020)				Oktober (2020)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																
2	Analisis Sistem																
3	Desain Sistem																
4	Implementasi Sistem																
5	Pengujian Sistem																
6	Penulisan Laporan																

Keterangan:

1. Pengumpulan data dilakukan selama 2 minggu yaitu dari minggu pertama sampai minggu kedua bulan Juli 2020.
2. Analisis sistem dilakukan selama 3 minggu yaitu dari minggu kedua sampai minggu keempat bulan Juli 2020.
3. Desain sistem dilakukan selama 3 minggu yaitu minggu pertama sampai minggu ketiga bulan Agustus 2020.

4. Implementasi sistem dilakukan selama 8 minggu yaitu dari minggu ketiga bulan bulan Agustus sampai minggu kedua bulan Oktober 2020.
5. Pengujian sistem dilakukan selama 3 minggu yaitu dari minggu pertama sampai minggu ketiga bulan Oktober 2020.
6. Penulisan laporan dilakukan selama 15 minggu yaitu dari minggu kedua bulan Juli 2020 sampai minggu keempat bulan Oktober 2020.



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS  
**STIKOM BALI**

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anita Septiani. 2018. Sistem Informasi Pengenalan Pariwisata Daerah Bima Berbasis WEB. STIKOM Bali.
- [2] Novita Utami Dewathi. 2018. Sistem Informasi Eksekutif Kunjungan Obyek Wisata UPT Museum Bali Menggunakan Framework Codeigniter. STIKOM Bali.
- [3] R. Soelistijadi. 2017. Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web : Studi Kasus Fasilitas Penginapan Di Wilayah Propinsi Yogyakarta.
- [4] Siti Nurhayati, Vilda Giovanni Ristanto. 3 November 2017. "Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Papua Berbasis WEB". *Seminar Nasional APTIKOM (SEMASTIKOM)*, FaveHotel Jayapura
- [5] Fatta, Hanif. 2007. "Analisa & Perancangan Sistem Informasi". Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [6] Soares, Luis, S. Y. Purimahua, and M. R. Apituley. "POTENSI WISATA PANTAI DAN PENDAPATAN KELOMPOK USAHA DI KECAMATAN NUSANIWE KOTA AMBON." *PELUANG* 12.2 (2018)
- [7] Tabing Geovani dan Ida Bagus Suryawan. (2014). Pengertian Potensi Wisata.
- [8] Shofwan Hanief, S.Kom., M.T., Dian Pramana, S.Kom., M.Kom. 2018. Pengembangan Bisnis Pariwisata Dengan Media Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- [9] Hakim. 2010. Membangun Website Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter.
- [10] Awan Pribadi Basuki. 2016. Konsep dan Implementasi Laravel 5 Yogyakarta: Lokomedia
- [11] Raharjo, Haryanto, Rosdiana. 2015 "Modul Pemograman WEB HTML,PHP
- [12] D. Bartholomew, MariaDB CookBook. Birmingham: Packt Publishing LTD. 2014.
- [13] Sumiawan and E. Mardiani. 2014. *Aplikasi Penjualan Dengan Visual Basic, Xampp, & Data Report*. Jakarta: PT Elex Media Komputer.
- [14] Ed, I. 2011. AdobeDreamweaver CS5 untuk Beragam Desain Website Intraktif. Yogyakarta: ANDI

- [15] A. Kadir, 2014. Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi, Revisi. Yogyakarta: Andi Publisher.
- [16] R. S. Pressman. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi). Yogyakarta: Andi Publisher.



INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS  
**STIKOM BALI**