

“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Panduan Wisatawan Pada Kabupaten Kerinci”

*Kornelius Sitindaon*¹, *Herry Mulyono*².

Program Studi Magister Sistem Informasi, Pasca Sarjana STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi
E-mail: . kornelius_sitindaon@yahoo.com¹, herrymulyono@stikom-db.ac.id²

Abstract

At present there is not enough information about tourism objects in Kerinci Regency so that not many tourists and also the public know the potential tourism objects. Therefore, this needs to be overcome by providing more complete and detailed information using web-based information media. The purpose of designing a web-based information system is that tourists are faster and easier as a tourist guide to tourist sites in the Kerinci Regency. The research method used is to collect data through literature studies, interviews, and observations, as well as analyzing software requirements, building a database with the UML (Unified Modeling Language) method and displayed in the form of a prototype design in making web-based tourism information systems. The results of the design in the form of a web-based tourism information system is expected to be able to become a medium that can develop Kerinci Regency tourism with the design of this web design is expected to have a similar design process to produce works that are better and more complete than existing works.

Keywords : Design, Tourism Information System, Web, Regency of Kerinci

Abstrak

Saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada pada Kabupaten Kerinci sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial. Oleh karena itu, hal tersebut perlu diatasi dengan melakukan penyediaan informasi yang lebih lengkap dan detail dengan menggunakan media informasi berbasis web. Tujuan perancangan sistem informasi berbasis web ini adalah agar wisatawan lebih cepat dan mudah sebagai panduan wisatawan menuju lokasi wisata pada Kabupaten Kerinci. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, dan observasi, serta menganalisa kebutuhan perangkat lunak, membangun database dengan metode UML (*Unified Modeling Language*) dan ditampilkan dalam bentuk desain prototipe dalam pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis web. Hasil perancangan berupa sistem informasi pariwisata berbasis web ini diharapkan mampu menjadi sebuah media yang dapat mengembangkan wisata Kabupaten Kerinci selanjutnya dengan adanya perancangan desain web ini diharapkan adanya proses perancangan serupa untuk menghasilkan karya yang lebih baik dan lebih lengkap dari karya yang ada.

Kata Kunci : Perancangan, Sistem Informasi Pariwisata, Web, Kabupaten Kerinci

© 2020 Jurnal Manajemen Sistem Informasi

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar karena dengan teknologi tersebut informasi dapat didapat dengan cepat, akurat dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah di bidang pariwisata yang memberikan andil untuk mendistribusikan informasi objek-objek wisata yang lebih interaktif khususnya melalui teknologi internet. Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor andalan kegiatan perekonomian yang berdampak pada perluasan lapangan kerja dan kesempatan kerja. Pengembangan sektor pariwisata saat ini mendapat perhatian serius karena mempunyai dampak positif terhadap pembangunan suatu daerah. Selain menciptakan lapangan kerja, pembangunan pariwisata mampu menggalakkan kegiatan ekonomi lainnya, termasuk pendapatan daerah dan negara serta penerimaan devisa.

Usaha pengembangan potensi objek pariwisata ini sudah dilakukan oleh pemerintah setempat. Namun pendekatan secara teknologi dalam informasi pariwisata masih kurang, karena dalam *website* Kabupaten Kerinci <http://www.kerincikab.go.id> hanya memberikan informasi objek wisata secara umum saja, tidak terlalu detail hanya menyebutkan nama wisata saja. Menurut data Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Kerinci Kunjungan dalam 3 tahun terakhir bahwa kunjungan Wisatawan Lokal maupun Mancanegara belum ada dokumentasi tentang data kunjungan, karena Kabupaten Kerinci baru pemekaran dan untuk saat ini promosi Pariwisata Kerinci masih secara manual dengan menggunakan brosur. Dengan pendekatan teknologi diharapkan informasi dan promosi dapat di terima dengan optimal dan pengembangan daerah wisata dapat direncanakan dengan baik.

Melalui pendekatan teknologi dan media internet dapat memberikan informasi lokasi wisata dilakukan dengan cepat. Usaha pengembangan pariwisata melalui pendekatan teknologi dengan memakai parameter-parameter yang telah di tentukan yang dapat digunakan status potensial daerah tersebut, promosi *online* ini dapat menyajikan informasi yang cepat dengan waktu yang sedikit dan biaya yang relative sedikit.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada mengenai pariwisata pada Kabupaten Kerinci, maka perlu adanya pembaruan pada sistem informasi pariwisata yang lebih lengkap dan detail agar wisatawan lebih cepat dan mudah untuk sebagai panduan wisatawan menuju lokasi wisata pada Kabupaten Kerinci. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Panduan Wisatawan Pada Kabupaten Kerinci”**

2. Tinjauan Pustaka/Penelitian Sebelumnya

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu 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 informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan.

Menurut Laudon, C. Kenneth dan Laudon, P. Jane (2012 ; 15), sistem informasi secara teknis dapat didefinisikan sebagai *“a set of interrelated components that collect (or retrieve), process, store, and distribute information to support decision making and control in an organization”*.

Sistem informasi dapat merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi, sumber data, kebijakan dan prosedur yang menyimpan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam organisasi (O’Brien, J.A, 2010 ; 4).

Menurut McLeod dan Schell (2008 : 40) Sistem Informasi Manajemen merupakan suatu sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi bagi beberapa pemakai kebutuhan yang serupa. Informasi tersebut tersedia dalam bentuk laporan periodik, laporan khusus, dan output dari simulasi informasi yang ada. Para pemakai biasanya membentuk suatu entitas organisasi formal instansi atau sub-unit di bawahnya. Informasi digunakan oleh pengelola maupun staf lainnya pada saat mereka membuat keputusan untuk memecahkan masalah.

Dari beberpa pengertian sistem informasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling bekerja sama, yang digunakan untuk mencatat data dan menyajikan informasi untuk para pembuat keputusan agar dapat membuat keputusan dengan baik.

Sistem informasi bukan hanya sekedar input, proses dan output semata, tetapi banyak aspek lain yang harus dipahami. Oleh karena itu dalam merancang dan menggunakan sistem informasi, harus memahami tentang perspektif organisasi, manajemen dan teknologi informasi.

1. Organisasi, Sistem Informasi adalah bagian organisasi. Elemen kunci dari organisasi adalah orang, struktur, dan prosedur, politik serta kultur.
Struktur dan prosedur mengacu pada pembagian tugas menurut keahlian masing-masing. Suatu organisasi dalam mengkoordinasikan kerja melalui hirarki yang terstruktur, formal, dan prosedur operasional yang standar.
2. Manajemen, untuk menyelesaikan masalah, membuat strategi organisasi, mengalokasikan sumber daya manusia dan keuangan untuk mencapai strategi dan mengkoordinasikan pekerjaan manajemen harus memiliki kepemimpinan yang bertanggung jawab.
3. Teknologi Informasi, adalah suatu alat untuk menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungannya. Saat ini teknologi informasi memainkan peran penting dalam organisasi, dan sudah banyak organisasi tergantung pada teknologi informasi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan-kumpulan fungsi yang bekerja secara bersama-sama, baik manusia, teknologi informasi ataupun prosedur kerja dalam

mengumpulkan, mengelola, memproses, menyimpan dan penyaluran informasi untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Sebuah sistem informasi memberikan banyak manfaat, berikut ini menyajikan beberapa manfaat dari sebuah sistem informasi.

1. Data yang terpusat.
Sistem informasi menjadikan data dan informasi terkumpul secara terpusat pada satu tempat, yaitu *database*.
2. Kemudahan di dalam mengakses informasi.
Sistem informasi menjadikan begitu mudah untuk mengakses sajian informasi yang diberikan.
3. Efisiensi waktu.
Dengan adanya sistem informasi, maka kemudahan akan turut mempengaruhi efisiensi waktu. Cukup dengan terkoneksi dengan jaringan internet dimanapun dan kapanpun akan mempermudah dalam mengakses informasi.
4. Cakupan dan penyebaran informasi menjadi lebih luas dan cepat.
Dengan adanya sistem informasi, cakupan informasi yang disajikan tidak lagi hanya untuk perorangan atau beberapa orang, namun secara umum dapat mengakses informasi.
5. Memudahkan proses bisnis dan pekerjaan.
Dengan melalui sebuah sistem informasi, pekerjaan yang berat dan dilakukan secara manual oleh petugas dapat dikerjakan dengan lebih mudah, otomatis, dan lebih hemat waktu, dengan hasil yang lebih baik.
6. Biaya murah untuk akses dan penyediaan informasi.
Sistem informasi menawarkan biaya yang murah dan terjangkau oleh semua kalangan untuk mengakses informasi.
7. Menyimpan data lebih banyak dengan ruang yang lebih kecil.
Sistem informasi menghemat ruang penyimpanan data dan informasi. Berbeda dengan sistem yang lama yang masih dalam bentuk berkas yang memerlukan banyak ruang untuk penyimpanan.
8. Solusi komunikasi yang murah, hemat, dan andal
Sistem informasi dapat memenuhi kebutuhan akan layanan komunikasi yang murah, hemat, andal, dan bermanfaat bagi internal organisasi tempat sistem tersebut berada.
9. Penyimpanan data dapat lebih berkembang sesuai kebutuhan

2.2 Pariwisata

Menurut Muljadi (2012 : 7) Pariwisata adalah suatu aktivitas perubahan tempat tinggal sementara dari seseorang, di luar tempat tinggal sehari-hari dengan suatu alasan apapun selain melakukan kegiatan yang bisa menghasilkan upah atau gaji. Selain itu, pariwisata merupakan aktivitas, pelayanan dan produk hasil industri pariwisata yang mampu menciptakan pengalaman perjalanan bagi wisatawan.

Menurut Chalik dalam Suwena dan Widyatmaja (2010 : 14-15), Pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan secara berkali-kali atau berkeliling.

Menurut Koen Meyers (2009), Pariwisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau libur serta tujuan-tujuan lainnya.

Berdasarkan uraian para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mengunjungi suatu tempat tertentu yang bertujuan untuk rekreasi, pengembangan diri, dan mempelajari sesuatu yang memiliki daya tarik tertentu.

2.3 Analisis Sistem

Menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon (2012; 496), analisis sistem adalah analisis masalah yang berusaha diselesaikan perusahaan dengan sistem informasi. Ini terdiri dari mendefinisikan masalah, mengidentifikasi penyebabnya menentukan solusi, dan mengidentifikasi persyaratan informasi yang harus dipenuhi oleh solusi sistem.

Menurut Muhammad Muslihudin dan Oktafianto (2016; 21), mengatakan bahwa analisis sistem merupakan individu kunci dalam proses pengembangan sistem. Analisis sistem mempelajari masalah dan kebutuhan dari organisasi untuk menentukan bagaimana orang, data, proses, komunikasi, dan teknologi informasi dapat meningkatkan pencapaian bisnis. Analisis sistem juga merupakan orang yang paling bertanggung jawab pada proses analisis dan perancangan sistem informasi.

Dari pendapat dan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa analisis sistem adalah suatu kegiatan untuk melakukan analisa terhadap permasalahan dalam suatu organisasi dan menentukan bagaimana orang, data, proses dan teknologi informasi bisa bekerja dan saling berhubungan untuk membentuk suatu sistem sehingga bisa mencapai tujuan dari sistem tersebut.

2.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan pengembangan sistem informasi baru berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan. Menurut Kusri dan Andri Koniyo (2007 : 79) "Perancangan sistem adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem." Sasaran yang harus dicapai dalam perancangan sistem adalah :

1. Desain sistem harus berguna, mudah dipahami dan digunakan, data harus mudah ditangkap, metode harus mudah diterapkan, informasi mudah dihasilkan dan mudah dipahami.
2. Desain sistem harus mendukung tujuan utama perusahaan.
3. Desain sistem harus efisien dan efektif dalam mendukung pengolahan transaksi, pelaporan manajemen dan pembuatan keputusan.
4. Desain sistem harus memberikan komponen sistem informasi secara rinci, meliputi data, informasi, media penyimpanan, prosedur yang digunakan, sumber daya manusia yang dibutuhkan, perangkat keras, perangkat lunak dan pengendaliannya.

Secara umum perancangan bertujuan untuk memberikan gambaran jelas dari sistem yang dirancang dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan lengkap pada *programmer* komputer serta ahli teknik yang terlibat didalamnya. Berikut ini beberapa pendapat tentang perancangan sistem.

Menurut Kendall (2014 ; 13), perancangan sistem mencakup perancangan file-file atau basisdata yang bisa menyimpan data-data yang diperlukan oleh pembuat keputusan.

Menurut Mulyani (2016 ; 80) Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap.

Sementara menurut Sutabri (2012 ; 224), mengemukakan bahwa tahap perancangan sistem ini merupakan prosedur untuk mengkonversi spesifikasi logis kedalam sebuah desain yang dapat diimplementasikan pada sistem komputer organisasi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan sistem adalah tahapan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem, dengan basisdata yang bisa menyimpan data-data yang diperlukan oleh pembuat keputusan dan memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada programer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat.

Adapun tujuan utama dari tahap perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan evaluasi serta merumuskan pelayanan sistem yang baru secara rinci dari masing-masing bentuk informasi yang akan dihasilkan.
2. Mempelajari dan mengumpulkan data untuk disusun menjadi sebuah struktur data yang teratur sesuai dengan sistem yang akan dibuat yang dapat memberikan kemudahan dalam pemrograman sistem serta *fleksibilitas output* informasi yang dihasilkan.
3. Penyusunan perangkat lunak sistem yang akan berfungsi sebagai sarana pengolah data dan sekaligus penyaji informasi yang dibutuhkan.
4. Menyusun kriteria tampilan informasi yang akan dihasilkan secara keseluruhan sehingga dapat memudahkan dalam hal pengidentifikasian, analisis dan evaluasi terhadap aspek-aspek yang ada.

Apabila tujuan perancangan sistem kurang baik maka sistem organisasi yang telah dibuat akan berfungsi kurang baik atau gagal. Selain tujuan dari tahap rancangan sistem, perlu diketahui pula bahwa hasil akhir dari tahap rancangan sistem adalah suatu laporan spesifikasi teknis dari bentuk-bentuk *output* dan *input* serta spesifikasi teknik *software* yang akan berfungsi sebagai sarana pengolah data dan sekaligus penyaji informasi yang dibutuhkan.

Karena manfaat tahap rancangan sistem ini ialah memberikan gambaran rancang bangun (*blue print*) yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi. Adapun langkah-langkah umum yang harus dilakukan pada tahap rancangan sistem adalah sebagai berikut ;

1. Menyiapkan rancangan sistem yang terinci
2. Mengidentifikasi berbagai alternatif konfigurasi sistem
3. Mengevaluasi berbagai alternatif konfigurasi sistem
4. Memilih konfigurasi yang terbaik
5. Menyiapkan usulan penerapan

Komponen utama dari perancangan sistem adalah:

1. *Environment*, termasuk infrastruktur jaringan dan *deployment*. Terkadang sebagian dari jaringan sudah tersedia.
2. *Software* aplikasi, termasuk aplikasi berbasis server dan aplikasi jarak jauh. Komponen dari software aplikasi dapat berada di server pusat dan yang lainnya ada di komputer lain.
3. *User interface*, menggambarkan semua layar dan laporan di semua *device*. *User interface* dapat menjadi rumit karena berbagai jenis *device* yang harus dapat terhubung dengan aplikasi.
4. *Database*, berisi semua struktur data dan metode *deployment*.
5. *Security* dan *control*, berisi semua pertimbangan bagaimana untuk melindungi sistem dan data di semua sistem dan semua *database*.

2.5 UML(Unified Modeling Language)

Unified Modeling Language adalah alat yang ampuh yang dapat sangat meningkatkan kualitas analisis sistem dan desain, dan demikian membantu menciptakan sistem informasi yang lebih berkualitas. (Kendall dan Kendall, 2011 ; 309)

a. **Diagram Use Case (Use Case Diagram)**

Use Case diagram adalah model fungsional sebuah sistem yang menggunakan *actor* dan *use case*. *Use Case* adalah layanan (*services*) atau fungsi-fungsi yang disediakan oleh sistem untuk pengguna-penggunanya. Henderi (2016;8)

Dennis et. al, (2012 ; 517) “ *A use case may represent several “paths” that a user can take while interacting with the system; each path is referred to as a scenario. Use cases and use case diagrams support the functional view just described. For now, we will learn how the use case is the building block for the use case diagram, which summarizes all of the use cases (for the part of the system being modeled) together in one picture. An analyst can use the use case diagram to better understand the functionality of the system at a very high level*”.

b. **Diagram Class (Class Diagram)**

Menurut Henderi (2010;16), *class diagram* adalah diagram yang menunjukkan *class-class* yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika. *Class diagram* merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorientasi objek termasuk UML.

Menurut Dennis et.al (2010 ; 510) “*diagram class menggambarkan class berikut perilaku dan keadaan dengan menghubungkannya antar class – class.*”

c. **Activity Diagram**

Diagram activity merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan perilaku objek *independen* dalam suatu proses bisnis. *Diagram activity* dapat memodelkan sesuatu, mulai dari *workflow* dalam bisnis tingkat tinggi yang menggunakan banyak *use case* yang berbeda, sampai kepada *use case* perindividu secara rinci. (Dennis, et. al, 2012 ; 165).

Menurut Randy (Henderi, 2010;53), *activity diagram* adalah sebuah aktivitas *merepresentasikan* suatu operasi pada beberapa *class* dalam sistem yang menghasilkan suatu perubahan keadaan (*state*) dari sistem tersebut. Secara khusus, *activity diagram* biasa digunakan untuk memodelkan diagram alir sebuah sistem kerja (*workflow*) atau proses bisnis (prosedur bisnis) dan operasi-operasi secara internal.

2.6 Database

Menurut Connolly dan Begg (2005 ; 15), Database adalah “Sekumpulan data logis yang berhubungan dan sebuah gambaran dari data yang di desain untuk mempertemukan kebutuhan informasi dari sebuah organisasi”. Database merupakan kumpulan data yang saling berhubungan atau punya relasi yang ditunjukkan dengan kunci (*key*) dari setiap file yang ada (Yakub dan Hisbinarto, 2014 ; 25). Pengertian Database yang paling sederhana adalah kumpulan dari tabel. Satu tabel mempresentasikan suatu entitas tertentu. Suatu entitas terdiri atas beberapa atribut (Heryanto, 2012 ; 1).

2.7 Prototype

Menurut Dennis, et all (2012 ; 329), *Prototype* adalah “ *a mock-up or a simulation of a computer screen, from, or a report.*”

Prototipe disiapkan untuk setiap antar muka dalam sistem untuk menunjukkan pengguna dan pemrogram. Tiga pendekatan paling umum untuk prototipe desain antar muka adalah :

1. *Storyboard* atau desain antar muka berbasis kertas adalah teknik yang paling sederhana karena semua yang dibutuhkan adalah kertas dan pena dan dengan seseorang yang mempunyai kemampuan artistik.

2. Prototipe *HTML*

Prototipe *HTML* dibangun dengan penggunaan halaman *web* yang dibuat dalam *HTML* (bahasa marka *hypertext*), perancang menggunakan *HTML* untuk membuat serangkaian halaman *web* yang menunjukkan bagian mendasar dari sistem. Pengguna dapat berinteraksi dengan halaman dengan mengklik tombol dan memasukkan data, halaman tersebut dihubungkan bersama sehingga saat pengguna mengklik tombol bagian yang diminta dari sistem muncul. Prototipe *HTML* lebih unggul dari *storyboard* didalamnya memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem dan mendapatkan yang lebih baik dan merasakan navigasi di antara layar yang berbeda.

3. Prototipe Bahasa

Prototipe bahasa adalah prototipe desain antar muka yang dibangun dalam bahasa aktual atau dengan alat aktual yang digunakan untuk membangun sistem. Prototipe bahasa dirancang dengan cara yang sama seperti prototipe *HTML* (memungkinkan pengguna untuk berpindah dari layar ke layar, tetapi mereka tidak melakukan pemrosesan nyata).

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018 ; 31), Model prototipe (*prototyping* model) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat.

Program prototipe ini biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototipe ini dievaluasi oleh pelanggan atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau *user*.

2.8 TINJAUAN PUSTAKA

Ada beberapa penelitian yang dijadikan penulis sebagai rujukan yang relevan dengan topik penelitian yang sedang diangkat mengenai “**Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Panduan Wisatawan Pada Kabupaten Kerinci**”

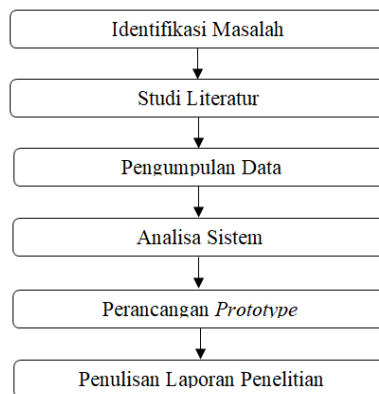
1. Penulis merujuk pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Raysa Puteri Ardhiyani (2018) dengan judul **Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo**. Adapun tujuan penelitiannya yaitu menganalisis dan merancang sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo untuk wisatawan dan masyarakat mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial dengan melakukan promosi dan penyediaan informasi dengan menggunakan media informasi berbasis web pada Kabupaten Tebo.
2. Penelitian lainnya yang dijadikan rujukan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Andi Prayudi, Rusydi Umar, dan Anton Yudhana (2018) dengan judul **Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Dompu Berbasis Web**. Tujuan peneliti dalam merancang sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media pengelolaan pariwisata dan kebudayaan pada Kabupaten Dompu untuk wisatawan dan masyarakat dengan memudahkan dalam mencari informasi tempat-tempat wisata dengan penyediaan informasi pesan dan informasi buku tamu dengan menggunakan media informasi berbasis web pada Kabupaten Dompu.

Dari beberapa penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi pariwisata dapat mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi objek-objek wisata di wilayah tersebut. Dari 2 penelitian diatas memiliki fitur antara mengolah informasi terbaru, mengolah informasi pariwisata, mengolah informasi pesan, mengolah informasi buku tamu tetapi menurut penulis dari beberapa fitur yang disebutkan tadi kurang memadai bagi wisatawan maka dari itu peneliti akan menambah fitur mengolah informasi lokasi dan mengolah informasi biaya.

3. Metodologi

3.1 Alur Penelitian

Untuk menghasilkan penelitian yang baik dan sesuai dengan sasaran penelitian, maka dibuat sebuah alur penelitian yang sesuai dengan judul penelitian dan berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Berikut ini merupakan langkah penelitian yang penulis gambarkan melalui alur penelitian, yaitu :



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.2 Bahan Penelitian

Penelitian ini menyediakan acuan dan kontrol untuk mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai panduan wisatawan pada Kabupaten Kerinci. Oleh sebab itu bahan penelitian ini adalah laporan data-data objek wisata pada Kabupaten Kerinci terkait masalah sistem informasi pariwisata.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Gambaran Umum Dinas Pariwisata Kabupaten Kerinci

Dinas Pariwisata Kabupaten Kerinci yang terletak di Jalan Jenderal Basuki Rahmat No.01 Kota Sungai Penuh. Mengacu pada Peraturan Bupati Kerinci Nomor 13 Tahun 2010 Tentang Uraian Tugas Pokok, Fungsi Dan Tata Kerja Dinas Pariwisata Kabupaten Kerinci.

4.2 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem merupakan salah satu teknik untuk menguraikan masalah dan mencari gambaran dari sistem yang sedang berjalan saat ini di Dinas Pariwisata Kabupaten Kerinci. Dengan analisis sistem, kelemahan dari sistem yang sedang berjalan dapat diketahui. Proses yang difokuskan untuk dianalisa adalah sebagai berikut :

1. Admin

Dalam mengolah informasi pariwisata, bagian *Admin* bertugas memberikan informasi terbaru mengenai Dinas Pariwisata, informasi mengenai pariwisata terbaru di Kabupaten Kerinci, informasi mengenai wisata di Kabupaten Kerinci, foto-foto dari kegiatan pariwisata dan pesan dari pengunjung mengenai hal-hal terbaru yang akan menjadi objek wisata yang ada di Kabupaten Kerinci.

2. Pengunjung

Bisa melihat dan mencari informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Kerinci serta memberikan komentarnya mengenai pariwisata yang telah dikelola oleh *admin*.

Namun saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Kerinci sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial. Oleh karena itu, hal tersebut perlu diatasi dengan melakukan promosi dan penyediaan informasi dengan menggunakan media informasi berbasis website. Dengan berkembangannya teknologi yang semakin meningkat saat ini, maka meningkat pulalah tuntutan untuk memperoleh informasi secara cepat dan akurat. Sehingga dibutuhkan suatu sistem yang dapat mempercepat suatu proses pengolahan data yang berhubungan dengan promosi dan penyediaan informasi.

4.3 Solusi Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis sistem yang berjalan dan permasalahan yang terjadi, maka penulis ingin merancang sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai panduan wisatawan pada Kabupaten Kerinci dengan memberikan solusi pemecahan masalah, antara lain :

1. Sistem dirancang berbasis *website*, sehingga penyebaran informasi khususnya untuk panduan wisatawan dapat diberikan secara lengkap dan cepat serta memberikan kemudahan wisatawan untuk memilih wisata secara *online* tanpa harus dapat ke tempat secara langsung

2. Sistem yang dibuat juga dapat melakukan pengolahan data pemilihan wisata yang dapat secara otomatis terintegrasi untuk data wisatawan dan data petugas dinas pariwisata sehingga dapat mengurangi terjadinya kesalahan yang ada.
3. Sistem juga terdapat fitur pencarian data khususnya untuk pemilihan wisata yang dapat dicari berdasarkan waktu dan biaya serta juga dapat mencetak laporan-laporan yang diperlukan oleh dinas pariwisata Kabupaten Kerinci.

4.4 Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem

Pemodelan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (*user*). Berdasarkan kebutuhan diketahui bahwa *user* yang menggunakan sistem adalah *Admin*, Kepala Dinas dan pengunjung, maka fungsi utama yang harus dilakukan dalam mengolah sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai panduan wisatawan pada Kabupaten Kerinci adalah sebagai berikut :

Fungsionalitas sistem untuk *Admin* adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi *Login*
Digunakan aktor untuk *login* atau masuk ke dalam sistem dengan memasukkan *username* dan *password* sebelum melakukan mengelola informasi.
- b. Fungsi Mengelola Data Admin
Digunakan untuk mengolah data admin merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data admin.
- c. Fungsi Mengelola Data Kepala Dinas
Digunakan untuk mengolah data kepala dinas merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data kepala dinas.
- d. Fungsi Mengolah Data Informasi Wisata
Digunakan untuk mengolah data informasi wisata merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data informasi wisata.
- e. Fungsi Mengolah Data Informasi Penginapan
Digunakan untuk mengolah data informasi penginapan merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data informasi penginapan.
- f. Fungsi Mengolah Data Informasi Akomodasi
Digunakan untuk mengolah data informasi penginapan merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data informasi penginapan.
- g. Fungsi Mengolah Laporan
Digunakan untuk mengolah laporan merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk mengelola laporan.
- h. Fungsi Mengolah Galeri
Digunakan untuk mengolah Galeri merupakan fungsi yang dilakukan oleh *Admin* untuk menambah, merubah, dan menghapus foto wisata.
- i. Fungsi Buku Tamu
Digunakan untuk mengolah buku tamu merupakan fungsi yang dilakukan oleh *Admin* untuk menambah, merubah, dan menghapus buku tamu yang diisi oleh pengunjung sistem.
- j. Fungsi *Logout*
Digunakan aktor untuk keluar dari sistem.

Fungsionalitas sistem untuk Kepala Dinas adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi *Login*
Digunakan aktor untuk *login* atau masuk ke dalam sistem dengan memasukkan *username* dan *password* sebelum melakukan mengelola informasi.
- b. Fungsi Melihat Laporan
Digunakan aktor untuk melihat laporan.
- c. Fungsi *Logout*
Digunakan aktor untuk keluar dari sistem.

Fungsionalitas sistem untuk Pengunjung adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi Melihat Informasi Wisata
Digunakan aktor untuk melihat informasi wisata merupakan fungsi yang dilakukan oleh pengunjung untuk melihat informasi wisata.

- b. Fungsi Melihat Informasi Penginapan
Digunakan aktor untuk melihat informasi penginapan merupakan fungsi yang dilakukan oleh pengunjung untuk melihat informasi penginapan.
- c. Fungsi Melihat Informasi Akomodasi
Digunakan aktor untuk melihat informasi akomodasi merupakan fungsi yang dilakukan oleh pengunjung untuk melihat informasi akomodasi.
- d. Fungsi Melihat Galeri
Digunakan aktor untuk melihat informasi galeri merupakan fungsi yang dilakukan oleh pengunjung untuk melihat informasi galeri.
- e. Fungsi Mengisi Buku Tamu
Digunakan aktor memberi masukkan ke Dinas Pawriwisata Kabupaten Kerinci.

4.5 Perancangan Use Case Diagram

Use case diagram yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru. *Use case diagram* keseluruhan sistem memiliki 3 aktor yaitu admin, kepala dinas, dan pengunjung. Setiap aktor memiliki *use case* yang berbeda. Dan setiap *use case* mewakili langkah-langkah dari setiap aktor sehingga gambaran sistem lebih jelas dan memudahkan dalam merancang sistem informasi.

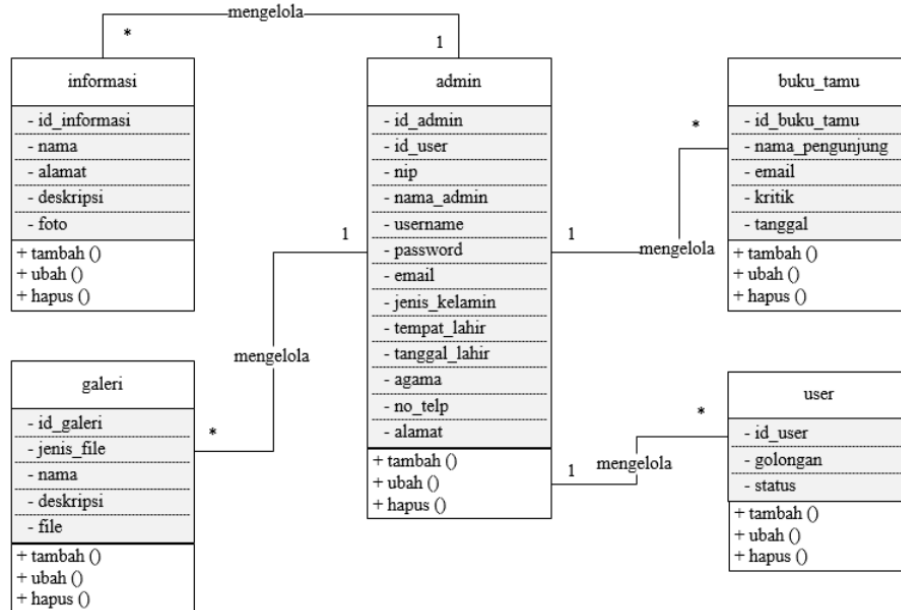
Use case diagram pada sistem yang dirancang dapat melakukan *login*, *logout* pengolahan data admin, mengelola data kepala dinas, mengelola data informasi wisata, mengelola data informasi akomodasi, mengelola informasi penginapan, mengelola buku tamu, mengelola laporan dan mengelola galeri. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Use Case Diagram

4.6 Perancangan Class Diagram

Kebutuhan data untuk perangkat lunak yang akan dibuat dapat digambarkan dengan *class diagram* yang merupakan hubungan antar *class* yang saling terkait. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.32.



Gambar 4.32 Class Diagram

5. Kesimpulan

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa dalam proses pengelolaan informasi belum cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Kerinci sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial pada Kabupaten Kerinci.
2. Penelitian ini menghasilkan rancangan *prototype* sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai panduan wisatawan pada Kabupaten Kerinci, rancangan *prototype* ini menampilkan informasi mengenai informasi wisata, informasi, penginapan, informasi akomodasi, galeri, dan buku tamu. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pemodelan analisis berorientasi objek, yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini perlu dikembangkan, sehingga benar-benar bisa digunakan secara online dan dapat diterapkan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Kerinci untuk mendukung seluruh proses bisnis dari sistem informasi pariwisata.
2. Dalam pengembangan sistem informasi ini belum memperhatikan masalah keamanan data (*security*), maka untuk itu penelitian selanjutnya dapat dilengkapi dengan sistem keamanan datanya.

6. Daftar Rujukan

- [1]A.J., Muljadi, *Kepariwisata dan Perjalanan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- [2]C. Laudon, Kenneth; & P. Laudon, Jane. 2012. *Management Information Systems: Managing The Digital Firm*. Twelfth Edition. New Jersey, United State of America : Pearson Prentice Hall.
- [3]Conolly, Thomas; & Begg, Carolyn. 2005. *Database System: A Practical Approach to Design, Implementation, and Management*. Fourt Edition. United States of Amerika: Pearson Education Inc
- [4]Dennis, Alan; Wixcom, Haley Barbara: & M.ROTH, Roberts, 2010, 2012. *System Analys And Design*. Fourth Edition. United States of America : John Wiley & Sons, Inc
- [5]Firmansyah, 2011. *Kajian Teoritis dan Aplikasi Sistem Informasi Penginapan*. Bandung : Univ. Padjajaran

- [6]Heryanto, Imam. 2012. *Membuat Database dengan Microsoft Access*. Bandung: Penerbit Informatika Bandung
- [7]Kendall, E. Kenneth; & Kendall, E. Julie., 2010, 2011. *System Analysis and Design. Eighth Edition*. United States of America : Pearson Education Inc
- [8]Kusrini & Andri Koniyo. 2007.*Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic & Microsoft SQL server*. ANDI. Yogyakarta
- [9]Laudon, C. Kenneth; & P. Laudon, Jane. 2012. *Management Information Systems : Managing The Digital Firm*. Eleventh Edition. New Jersey, United States of America : Pearson Education Inc.
- [10]Lestari, Dewi. 2012. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis Web Pada Kantor Pemerintah Kota Jambi*. Tesis tidak terpublikasi. Jambi : STIKOM Dinamika Bangsa
- [11]McLeod, Raymond; & Schell, George. 2010. *Management Information System (Tenth Edition)*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- [12]McLeod, Raymond; & Schell, George. 2008, *Sistem Informasi Manajemen. Edisi 10*. Terjemahan oleh Ali Akbar Yulianto dan Afia R. Fitriati, Salemba Empat, Jakarta
- [13]Meyers, Koen. 2009. *Pengertian Pariwisata*, Jakarta: Unesco Office.
- [14]Muslihudin, Muhammad; & Oktafianto. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- [15]O'Brien, James A; & M. Marakas, George. 2010. *Introduction To Information Systems. Fifteenth Edition*. New York : McGraw-Hill.
- [16]Raysa Puteri Ardhiyani, Herry Mulyono. 2018 *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo. Jurnal Manajemen Sistem Informasi Vol.3, No.1, Maret 2018 ISSN: 2528-0082*
- [17]Sri Mulyani NS, Ak., CA. 2016. "*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah*". Bandung, April 2016
- [18]Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- [19]Suwena, I Ketut dan Widyatmaja, I Gst Ngr. *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Bali: Udayana University Pres, 2010.