

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN TEBO

Raysa Puteri Ardhiyani¹, Herry Mulyono²

¹Program Pascasarjana Magister Sistem Informasi, STIKOM Dinamika Bangsa Jambi
Jl. Jendral Sudirman Thehok - Jambi

E-mail: ¹raisaraisa724@gmail.com, ²herrymulyono@stikom-db.ac.id

ABSTRACT

Currently there is no adequate information about the tourist objects that exist in Tebo District so that not many tourists and also people who know the objects of tourism is quite potential. Therefore, it needs to be overcome by doing promotion and provision of information by using media based website information. the purpose of designing this web-based information system is to promote the tourist District of tebo. Web-based information system is a media that has elements of text, animated images, and sound. These elements make this media interesting. The research method is collecting data through literature study, interview, and observation, and analyzing software requirement, building mysql database, designing interface using Macromedia Dreamweaver and PHP, testing program as final step in making web-based information system . The design result of web-based tourism information system is expected to be a media that can promote subsequent regency tourism with the design of web design is expected to have a similar design process to produce a better and more complete work of the existing work.

Keywords: Design, Information System, Tourism, Web, Tebo District.

ABSTRAK

Saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo 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. tujuan perancangan sistem informasi berbasis web ini adalah untuk mempromosikan wisata Kabupaten tebo. Sistem informasi berbasis web adalah media yang memiliki unsur teks, gambar animasi, dan suara. Unsur-unsur tersebut menjadikan media ini menjadi menarik. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, dan observasi, serta menganalisa kebutuhan perangkat lunak, membangun database dengan mysql, merancang antar muka menggunakan Macromedia Dreamweaver dan PHP, melakukan pengujian program sebagai tahap akhir dalam pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis web. Hasil perancangan berupa sitem informasi pariwisata berbasis web yang diharapkan mampu menjadi sebuah media yang dapat mempromosikan wisata Kabupaten tebo 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 Tebo.

© 2018 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.

Dari data Kementerian Pariwisata perkembangan Wisatawan nasional dari tahun 2011-2016 menunjukkan jumlah wisatawan nasional pada tahun 2011 jumlahnya 6,750,416 dengan tingkat pertumbuhan 8.26%, tahun 2012 jumlahnya 7,453,633 dengan tingkat pertumbuhan 10,42% pada tahun ini perbedaan jumlah pada wisatawan nasional karena data estimasi/tidak ada survei outbound pada tahun 2012, tahun 2013 jumlahnya 8,024,876 tingkat pertumbuhan 7,66%, pada tahun 2014 jumlah wisatawan nasional 7,899,070 dengan tingkat pertumbuhan -1,57%, 2015 Jumlah 7,908,534, tingkat pertumbuhan 0,12% dan hasil survei terakhir pada tahun 2016 jumlah wisatawan nasional 6,677,918 dengan tingkat persentase pertumbuhannya 1,97%, data sementara ini di ambil dari 19 pintu keluar utama.

Kabupaten Tebo berada pada titik koordinat $0^{\circ} 52' 32''$ - $01^{\circ} 54' 50''$ LS dan $101^{\circ} 48' 57''$ - $102^{\circ} 49' 17''$ BT dan beriklim tropis. Pada awal terbentuk Kabupaten Tebo terdiri dari 4 kecamatan dan 2 kecamatan pembantu yang memiliki 5 kelurahan dan 82 desa.

Dimana Kabupaten Tebo ini memiliki potensi pariwisata (*Tourism resources*), Pemuda (*Youth Resources*) dan Olahraga (*Sport Resources*) yang dikelola oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo yang cukup besar apabila dikelola/dikemas secara baik dipastikan akan dapat memberikan efek bagi peningkatan ekonomi masyarakat, peningkatan kualitas sumber daya manusia, melalui proses kunjungan wisatawan dapat meningkatnya prestasi kebanggaan daerah yang dihasilkan dari kegiatan pemuda dan olahraga. Penyajian data yang akurat tentang keberadaan daerah wisata sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi pada daerah Kabupaten Tebo yang disajikan dalam bentuk website, yang dapat diandalkan untuk meningkatkan pendapatan di daerah Kabupaten Tebo itu sendiri.

Namun saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo 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.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengembangkan solusi dari permasalahan yang ada dan menuangkannya pada penelitian yang berjudul "**Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo**".

Agar penelitian ini dapat terarah dan tercapai sesuai dengan tujuan dan sasaran penelitian, maka ditetapkan beberapa batasan masalah, antara lain:

1. Masalah data kepariwisataan yang tidak tersampaikan pada wisatawan.
2. Masalah penyajian data yang akurat dan sarana informasi yang mendukung untuk mempromosikan keberadaan objek-objek wisata di Kabupaten tebo.

Tujuan penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Menganalisis Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo.
2. Merancang Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo.

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah :

1. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan rekomendasi solusi dari permasalahan yang ada dalam membuat, menyimpan, serta mengelola data pariwisata dan dapat memberikan informasi mengenai objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo sehingga meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung.
2. Dapat menjadi media promosi yang efektif dan efisien dalam meningkatkan citra destinasi pariwisata.
3. Dapat memudahkan pegawai dalam melakukan pengelolaan dan pengaksesan data/informasi terkait kegiatan kepariwisataan.
4. Dapat mempermudah masyarakat/wisatawan untuk mengetahui keberadaan objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo.

2. TINJAUAN PUSTAKA / PENELITIAN SEBELUMNYA

Tinjauan pustaka / penelitian sebelumnya digunakan penulis untuk mempelajari dan memahami teori-teori yang menjadi pedoman dan referensi yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal dan juga

internet untuk melengkapi pembendaharaan konsep dan teori, sehingga relevan dengan masalah yang diteliti. Tinjauan pustaka dan penelitian sebelumnya yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

2.1 Tinjauan Pustaka

Berikut ini merupakan tinjauan pustakan dari beberapa referensi buku dan jurnal yang digunakan penulis dalam penelitiannya adalah sebagai berikut :

a. Konsep Sistem Informasi.

Sistem informasi yang dapat didefinisikan secara teknis sebagai seperangkat komponen yang saling terkait yang mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi. (C. Laudon dan P. Laudon, 2012; 15)

b. Konsep Analisis Sistem.

Analisis sistem merupakan penghubung utama antara kelompok sistem informasi dan seluruh organisasi. tugas analisis sistem untuk menerjemahkan masalah bisnis dan persyaratan menjadi kebutuhan informasi dan sistem. (C. Laudon dan P. Laudon, 2012 ; 68)

c. Konsep Perancangan Sistem.

Perancangan sistem adalah Detail bagaimana sistem akan memenuhi kebutuhan informasi sebagaimana ditentukan oleh analisis sistem. (C. Laudon dan P. Laudon, 2012 ; 498)

d. Konsep Promosi

Promosi penjualan adalah unsur utama dalam kampanye pemasaran yang merupakan kumpulan alat-alat insentif yang sebagaimana besar berjangka pendek dirancang untuk merangsang pembelian produk atau jasa tertentu dengan lebih cepat dan lebih besar oleh konsumen atau pedagang. (Kotler, 2012 ; 541),

e. Unified Modelling Language (UML).

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

f. Use Case Diagram

Use case model merupakan interaksi dan hubungan *use case* per individu. (Kendall dan Kendall, 2011 ; 315)

g. Activity Diagram

Activity diagram biasanya dibuat untuk satu *use case* dan mungkin dapat menunjukkan skenario yang berbeda. (Kendall dan Kendall, 2011 ; 319)

h. Class Diagram

Class Diagram menunjukkan fitur statis dari sistem dan tidak mewakili pengolahan tertentu serta *class diagram* juga menunjukkan sifat saling berhubungan antar kelas. (Kendall dan Kendall, 2011 ; 325)

i. Database.

Database adalah kumpulan data yang terorganisir untuk melayani banyak aplikasi secara efisien dengan memusatkan data dan mengendalikan data yang berlebihan. (C. Laudon dan P. Laudon, 2012 ; 212)

j. Adobe Dreamweaver Creative Suite 5.

Adobe Dreamweaver merupakan software aplikasi yang digunakan untuk merancang desain website. (Wahana, 2009 : 1).

k. *Konsep Web Desain*

Web services merupakan komponen perangkat lunak yang didasarkan pada kerangka Web standar berorientasi objek dan teknologi untuk menggunakan Web yang secara elektronik menghubungkan aplikasi dari pengguna yang berbeda dan platform komputasi yang berbeda. (O'Brien dan M. Marakas, 2010 ; 154)

l. *Prototype.*

Prototyping sistem informasi adalah teknik berharga untuk cepat mengumpulkan informasi spesifik tentang sistem informasi pengguna. (Kendall dan Kendall, 2011 ; 431)

m. *Potensi Pariwisata Pada Kabupaten Tebo*

Pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ketempat lain, bersifat sementara dilakukan oleh perorangan atau kelompok, sebagai usaha untuk mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial budaya alam dan ilmu. (Janita Dewi, 2011 ; 51).

2.2 *Penelitian Sebelumnya*

Penelitian sejenis yang sudah ada adalah penelitian yang dilakukan oleh Indah Tri Rejeki dan Noor Miyono pada tahun 2015 yang tertuang pada Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, ISSN:2087-0868, Volume 6 Nomor 1 dengan judul "**Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Web**".

Penelitian tersebut bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web dalam mendukung kegiatan promosi pariwisata. Dan dari penelitian yang dilakukan oleh Indah Tri Rejeki dan Noor Miyono tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitiannya menghasilkan sistem informasi pariwisata berbasis web yang diharapkan dapat mendukung program promosi dan memuat lebih mudah untuk pencarian informasi pariwisata yang lebih akurat dan cepat.

Penelitian yang penulis lakukan memiliki relevansi dengan penelitian di atas, adalah Metode Analisis Pendukung. Dimana untuk mendapatkan hasil yang baik, penelitian ini sama-sama menggunakan berorientasi objek yaitu menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), yaitu Use Case Diagram, Class Diagram, dan Diagram Activity untuk menggambarkan analisa dan desain sistemnya.

Namun demikian, penelitian yang penulis lakukan ini juga memiliki perbedaan dibandingkan dengan penelitian tersebut di atas. Faktor pembeda dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Topik Permasalahan

Pada penelitian ini penulis mengangkat permasalahan mengenai analisis dan perancangan sistem informasi untuk mengelola pariwisata sedangkan peneliti sebelumnya mengangkat permasalahan mengenai perancangan sistem informasi pariwisata.

2. Lokasi Penelitian

Studi kasus diambil dari lokasi penelitian yang berbeda, dimana peneliti sebelumnya menggunakan Kabupaten Kudus sebagai lokasi penelitian, sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan studi kasus pada Kabupaten Tebo.

3. Output Penelitian

Pada penelitian ini penulis sebelumnya menghasilkan *output* berupa sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web secara online sedangkan penulis menghasilkan output berupa sebuah *prototype* sistem informasi pariwisata.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Yohanes Nahak yang tertuang dalam Tesis Universitas Atma Jaya Yogyakarta tahun 2009 dengan judul "**Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Belu**".

Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan sistem informasi pariwisata, yang nantinya dapat digunakan untuk menunjang dalam memberikan informasi pariwisata . Dan dari penelitian yang dilakukan oleh Yohanes Nahak tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitiannya menghasilkan sebuah pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web guna mendukung promosi pariwisata pada Kabupaten Belu dengan metode *prototype*.

Penelitian yang penulis lakukan memiliki relevansi dengan penelitian di atas, antara lain adalah Output Penelitian dimana penelitian ini menghasilkan *output* yang sama, yaitu menghasilkan output berupa sebuah *prototype* sistem informasi pariwisata yang digunakan untuk mendukung promosi pariwisata.

Namun demikian, penelitian yang penulis lakukan ini juga memiliki perbedaan dibandingkan dengan penelitian tersebut di atas. Faktor pembeda dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. **Topik Permasalahan**
Penelitian ini mengangkat permasalahan yang berbeda dimana peneliti sebelumnya mengenai pengembangan sistem informasi Pariwisata sedangkan penulis mengenai analisis dan perancangan sistem informasi pariwisata.
2. **Lokasi Penelitian**
Studi kasus diambil dari lokasi penelitian yang berbeda, dimana peneliti sebelumnya menggunakan Kabupaten Belu, sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan studi kasus pada Kabupaten Tebo.
3. **Metode Analisis Pendukung**
Untuk mendapatkan hasil yang baik, peneliti sebelumnya menggunakan pemodelan terstruktur dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)* sedangkan penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), yaitu Use Case Diagram, Class Diagram, dan Diagram Activity untuk menggambarkan analisa dan desain sistemnya.

3. **METODOLOGI**

Penelitian ini tentunya diperlukan metode penelitian yang dipergunakan untuk melakukan penelitian sehingga mampu menjawab masalah – masalah yang sedang diteliti dan tujuan penelitian. Suatu penelitian biasanya selalu dimulai dengan suatu perencanaan yang seksama yang mengikuti serentetan petunjuk yang disusun secara logis dan sistematis, sehingga hasilnya dapat mewakili kondisi yang sebenarnya dan dapat dipertanggung jawabkan. Langkah-langkah yang harus ada dalam metodologi penelitian adalah sebagai berikut :

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 1. Alur Penelitian

3.1.1 **Identifikasi Masalah**

Identifikasi Masalah merupakan langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap mengidentifikasi masalah dimaksudkan agar dapat memahami masalah yang akan diteliti, sehingga dalam tahap analisis dan perancangan tidak keluar dari permasalahan yang diteliti.

3.1.2 **Studi Literatur**

Pada tahap studi literatur penulis mempelajari dan memahami teori-teori yang menjadi pedoman dan referensi yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal dan juga internet untuk melengkapi pembendaharaan

konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik guna menyelesaikan masalah yang di bahas dalam tesis ini dan mempelajari penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti.

3.1.3 Pengumpulan Data

Sebagai bahan pendukung yang sangat berguna bagi penulis untuk mencari atau mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa cara, yaitu :

1. Dokumen Kerja (*hard document*)
Penulis melakukan pengumpulan data dengan mempelajari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan pariwisata di Kabupaten Tebo. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kerja dinas pemuda dan olahraga dibidang pariwisata sebagai media promosi.
2. Pengamatan (*observation*)
Kegiatan observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti guna mengetahui secara langsung mengenai Sistem Informasi Pariwisata pada Kabupaten Tebo melalui Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo.
3. Wawancara (*Interview*)
Penulis melakukan penelitian lapangan dengan cara melakukan wawancara kepada pihak yang berkaitan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh penulis. Hal ini dilakukan agar penulis mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan, serta untuk memperoleh data yang akurat serta *relevan* agar dapat menghasilkan suatu rancangan website yang sesuai kebutuhan. Wawancara yang dilakukan dengan dua bentuk, yaitu wawancara terstruktur (dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti). Dan wawancara tidak terstruktur (wawancara dilakukan apabila adanya jawaban berkembang di luar sistem permasalahan).

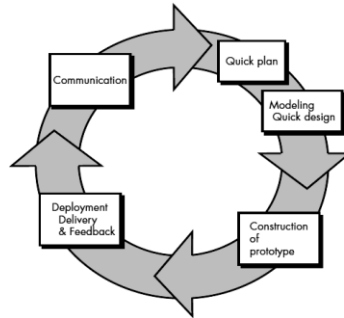
3.1.4 Analisis Sistem

Pada tahap ini penulis menganalisis dan membuat rencana Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menentukan Perencanaan Awal
Pada tahap ini dibuat perencanaan mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan beserta waktu yang dibutuhkan untuk masing-masing kegiatan.
- b. Melakukan Analisis Proses Bisnis
Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap proses bisnis yang terjadi pada Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo.
- c. Menganalisis Sistem Informasi Yang Digunakan Saat Ini
Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem dan teknologi informasi yang digunakan saat ini dalam mendukung proses bisnis dalam Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo.
- d. Memodelkan Sistem Informasi Dengan Menggunakan Pemodelan UML (*Unified Modeling Language*).
Pada tahap ini dibuat pemodelan kebutuhan sistem informasi dengan menggunakan *Use Case*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*.
- e. Membangun Prototipe Sistem Informasi
Pada tahap ini dibuat *prototype* sistem berupa *user interface* dengan menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS5.

3.1.5 Perancangan Sistem

Pada tahap ini penulis akan merancang usulan sistem yang baru, penulis menggunakan metode perancangan sistem dengan model *Prototype*. *Prototype* adalah sebuah metode perancangan *software* yang banyak digunakan pengembang agar dapat saling berinteraksi dengan pelanggan selama proses pembuatan sistem dan terdiri dari 5 tahap yang saling terkait atau mempengaruhi yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Model Prototype (Pressman: 2010)

Berdasarkan model *prototype* yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam model tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Communication* / Komunikasi

Tim perancang perangkat lunak melakukan pertemuan dengan para *stakeholder* untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak yang saat itu diketahui dan untuk menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh untuk iterasi selanjutnya.

2. *Quick Plan* / Perencanaan Secara Cepat

Dalam perencanaan ini iterasi pembuatan prototipe dilakukan secara cepat. Setelah itu dilakukan pemodelan dalam bentuk “rancangan cepat”.

3. *Modeling Quick Design* / Model Rancangan Cepat

Pada tahap ini dilakukan pemodelan perencanaan ditahap sebelumnya dengan menggunakan pemodelan terstruktur dalam bentuk DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan Flowchart untuk menggambarkan analisis dan desain sistem

4. *Construction of Prototype* / Pembuatan Prototype

Dalam pembuatan rancangan cepat berdasarkan pada representasi aspek-aspek perangkat lunak yang akan terlihat oleh para *end user* (misalnya rancangan antarmuka pengguna atau format tampilan). Rancangan cepat merupakan dasar untuk memulai konstruksi pembuatan prototipe.

5. *Deployment Delivery & Feedback* / Penyerahan Dan Memberikan Umpan Balik Terhadap Pengembangan

Prototipe kemudian diserahkan kepada para *stakeholder* untuk mengevaluasi *prototype* yang telah dibuat sebelumnya dan memberikan umpan-balik yang akan digunakan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Iterasi terjadi saat pengembang melakukan perbaikan terhadap prototipe tersebut.

Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap *Construction of Prototype* / Pembuatan Prototype dalam merancang cepat berdasarkan pada representasi aspek- aspek Perangkat Lunak pada *end user*.

3.1.6 Pembuatan Laporan Hasil Penelitian

Pada tahap ini, penulis membuat laporan dari penelitian yang berisikan laporan penelitian terhadap masalah-masalah dan solusi yang ada pada objek yang diteliti oleh penulis yaitu Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Dinas Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tebo, teori-teori yang diambil penulis yang dijadikan penunjang dalam penelitian, cara penulis dalam melakukan penelitian, hasil penelitian dan analisisnya serta beberapa pelengkap dari laporan penelitian.

3.2 Bahan Penelitian

Bahan penelitian yang dibutuhkan dalam perancangan sistem informasi ini yaitu :

1. Visi, misi dan tujuan Dinas Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tebo dibidang Pariwisata.
2. Data – data mengenai pariwisata pada Kabupaten Tebo
3. Proses bisnis dari sistem yang sudah ada.
4. Infrastruktur teknologi informasi.

3.3 Alat Penelitian

Adapun perangkat yang digunakan dalam pembuatan Tesis ini, diantaranya yaitu :

1. Perangkat Keras, perangkat ini meliputi :
 - a. Sebuah Leptop
 - b. *Processor Core i3*
 - c. *Memory (RAM)8 GB*
 - d. Kapasitas Memory (*Harddisk*) *500 GB*
 - e. Monitor 16,5 inch
 - f. dan beberapa perangkat keras pendukung lainnya seperti : *mouse* dan *keyboard*.
2. Perangkat Lunak, perangkat ini meliputi :
 - a. *Operating system, Windows 10 Pro*
 - b. *Adobe Dreamweaver CC*
 - c. *XAMPP-Win32-5.6.23-0-VC11*
 - d. *Browser, Mozilla Firefox 52.0.1 (64-bit)*
 - e. *Database MySQL*
 - f. dan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya

4. PEMBAHASAN

Pembahasan merupakan tahapan dimana semua analisis dan hasil penelitian yang ada dikemukakan dan dibahas secara detail untuk mengetahui untuk menguraikan masalah dan mencari gambaran dari sistem yang sedang berjalan saat ini di dinas pemuda dan olahraga serta mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada dengan memberikan solusi atau hasil penelitian. Tahapan dalam pembahasan adalah sebagai berikut :

4.1 Analisis Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem merupakan salah satu teknik untuk menguraikan masalah dan mencari gambaran dari sistem yang sedang berjalan saat ini di Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata. 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 Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata, informasi mengenai pariwisata terbaru di Kabupaten Tebo, informasi mengenai Hotel dan Kuliner di Kabupaten Tebo, foto-foto dari kegiatan pariwisata dan pesan dari pengunjung mengenai hal-hal terbaru yang akan menjadi objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo.
2. Pengunjung, bisa melihat dan mencari informasi pariwisata yang ada di kabupaten tebo serta memberikan komentarnya mengenai pariwisata yang telah dikelola oleh *admin*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan, Dari data Kementrian Pariwisata perkembangan Wisatawan nasional dari tahun 2011-2016 menunjukkan jumlah wisatawan nasional pada tahun 2011 jumlahnya 6,750,416 dengan tingkat pertumbuhan 8.26%, tahun 2012 Jumlahnya 7,453,633 dengan tingkat pertumbuhan 10,42% pada tahun ini perbedaan jumlah pada wisatawan nasional karena data estimasi/tidak ada survei outbound pada tahun 2012, tahun 2013 jumlahnya 8,024,876 tingkat pertumbuhan 7,66%, pada tahun 2014 jumlah wisatawan nasional 7,899,070 dengan tingkat pertumbuhan -1,57%, 2015 Jumlah 7,908,534, tingkat pertumbuhan 0,12% dan hasil survei terakhir pada tahun 2016 jumlah wisatawan nasional 6,677,918 dengan tingkat persentase pertumbuhannya 1,97%, data sementara ini di ambil dari 19 pintu keluar utama.

Namun saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo 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. Promosi dan penyediaan informasi yang disajikan dalam bentuk website, yang kembangkan untuk mempermudah dalam mengolah informasi yang ada pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata.

4.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem merupakan tahap yang penting dalam mengembangkan suatu sistem. Pada tahap ini, kebutuhan pemakai dapat terdefiniskan. Pendefinisian ini akan berdampak pada pembuatan sebuah sistem. Pemahaman kebutuhan yang tepat akan menghasilkan suatu sistem yang sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, pendefinisian kebutuhan yang baik akan menjadi faktor kesuksesan dari pengembangan sebuah sistem.

Pada analisis sistem, pengidentifikasian kebutuhan sistem dapat di bagi menjadi 2 yaitu :

4.2.1 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* dan pengunjung, maka fungsi utama yang harus dilakukan dalam mengolah sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo adalah sebagai berikut :

Fungsionalitas sistem untuk *Admin* adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi *Login*
Digunakan untuk *login* atau masuk ke dalam sistem dengan menginputkan *username* dan *password* sebelum melakukan tambah, mengubah, menghapus informasi.
- b. Fungsi Mengubah *Password*
Mengubah *Password* merupakan fungsi yang dilakukan oleh admin untuk ubah data admin pada sistem.
- c. Fungsi Mengolah Informasi Terbaru
Mengolah Informasi Terbaru merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data informasi terbaru.
- d. Fungsi Mengolah Informasi Pariwisata
Mengolah Informasi Pariwisata merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data informasi pariwisata.
- e. Fungsi Mengolah Informasi Akomodasi
Mengolah Informasi akomodasi merupakan fungsi yang dilakukan *Admin* untuk menambah, merubah, serta menghapus data informasi hotel dan kuliner di Kabupaten Tebo.
- f. Fungsi Mengolah Galeri
Mengolah Galeri merupakan fungsi yang dilakukan oleh *Admin* untuk menambah serta menghapus foto atau kegiatan kepariwisataan.
- g. Fungsi Mengolah Pesan
Mengolah Pesan merupakan fungsi yang dilakukan oleh *Admin* untuk menambah dan menghapus pesan.
- h. Fungsi *Logout*
Digunakan untuk *logout* atau keluar dari sistem.

Fungsionalitas sistem untuk Pengunjung adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi Mencari Informasi
Mencari Informasi merupakan fungsi yang di lakukan oleh Pengunjung dan *admin* untuk mencari informasi atau berita yang ada pada sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo.
- b. Fungsi Melihat Informasi
Melihat informasi merupakan fungsi yang dilakukan oleh Pengunjung dan *admin* untuk melihat informasi yang terdiri dari beranda, about us, galeri, kontak, arsip berita, serta informasi yang ada pada hak aksesnya masing-masing.
- c. Fungsi Menambah Pesan
Menambah Pesan merupakan fungsi yang di lakukan oleh Pengunjung untuk menambah pesan.

4.2.2 Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal berikut :

1. *Usability*

- a. Mudah digunakan oleh user dalam mengolah dan melihat mengenai informasi pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo.
 - b. Sistem memiliki rancangan antar muka yang mudah digunakan oleh user.
2. *Functionality*
 - a. Mempermudah akses informasi.
 - b. Sistem dapat diakses dalam 24 jam sehari
 3. *Security*
 - a. Semua data dan informasi dikelola oleh user masing-masing sesuai dengan hak aksesnya.
 - b. *User* diberi *username* dan *password*.
 4. *Flexibility*
 - a. Kemudahan dalam mencari data yang dibutuhkan dikarenakan pengorganisasian data yang baik.
 - b. Kemudahan setiap akan melakukan pencarian yang sudah terintegrasi dengan baik.

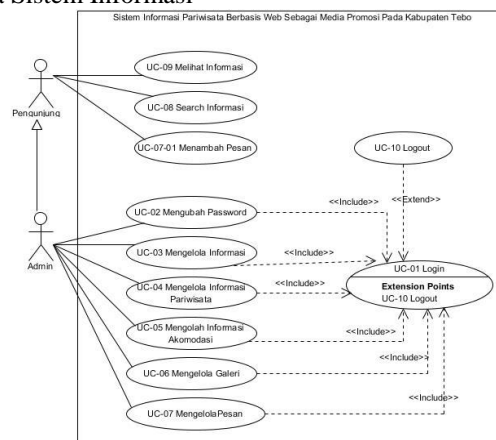
4.3 Gambaran Umum Yang Diusulkan

Tahap ini dilakukan untuk mempersiapkan proses perancangan sistem yang diinginkan dan untuk menggambarkan secara jelas proses-proses atau prosedur-prosedur yang terdapat didalam sistem sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan, yaitu pendekatan *Object Oriented* yang dalam menggambarkan seluruh proses dan objeknya menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), yaitu Diagram *Use case*, Diagram *Activity* dan Diagram *Class*. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan sistem yang diperlukan Dinas Pemuda dan Olahraga dan untuk memberikan gambaran dan rancang bangun yang jelas kepada programmer adalah sebagai berikut :

4.3.1 Diagram Use Case

Berdasarkan asumsi yang digunakan dapat digambarkan diagram *use case* sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo adalah sebagai berikut :

1. Use Case Pada Pada Sistem Informasi



Gambar 1 *Diagram Use Case Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo*

Berdasarkan *use case diagram* yang dibahas sebelumnya maka dapat di deskripsikan *use case* pada sistem, yang dituangkan dalam bentuk tabel berikut:

1. Deskripsi Use Case Login

Berdasarkan *use case diagram* yang dibahas sebelumnya maka dapat di deskripsikan *use case* pada sistem, yang dituangkan dalam bentuk tabel berikut:

2. Deskripsi Use Case Login

Tabel 4.3 *Deskripsi Use Case Login*

Nama	<i>Login</i>
NoId Use Case	UC-01
Aktor	<i>Admin</i>
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk otentikasi dalam pengolahan data pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata.
Exception	Login gagal
Pre Condition	Username dan password sudah harus tersimpan dalam database

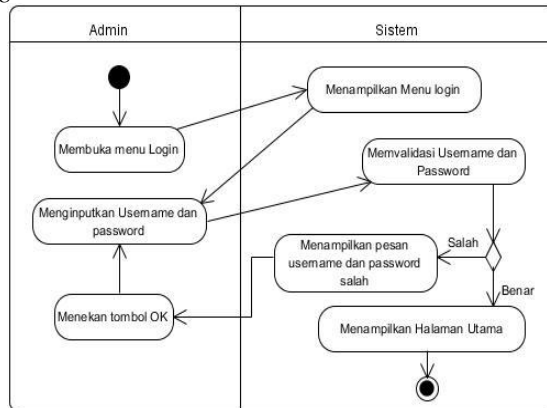
<i>Aktor</i>	<i>Sistem</i>
<i>Scenario Normal</i>	
1. Membuka sistem	
	2. Menampilkan halaman <i>login</i>
3. Menginput <i>username</i> dan <i>password</i>	
	4. Melakukan validasi <i>username</i> dan <i>password</i>
	5. Sistem menampilkan halaman utama
<i>Scenario Alternatif (login gagal)</i>	
4a: Jika validasi gagal, Sistem akan mengeluarkan peringatan bahwa login gagal, periksa <i>username</i> dan <i>password</i> anda kemudian aktor menekan tombol OK	
4b: Sistem memberi kesempatan untuk melakukan <i>login</i> kembali	
Post Condition	Aktor berhasil melakukan <i>login</i>

Berdasarkan deskripsi *use case* login pada tabel 4.3 di atas, diketahui bahwa *user* dapat login dengan memasukkan *username* dan *password* untuk dapat mengakses sistem.

4.3.2 Diagram Activity

Diagram *activity* dibuat untuk menggambarkan aliran kerja dari sistem informasi yang akan dirancang. Berikut ini merupakan diagram *activity* dari sistem informasi pariwisata media promosi berbasis web pada Klinik Mata Kambang :

1. Diagram *Activity Login*



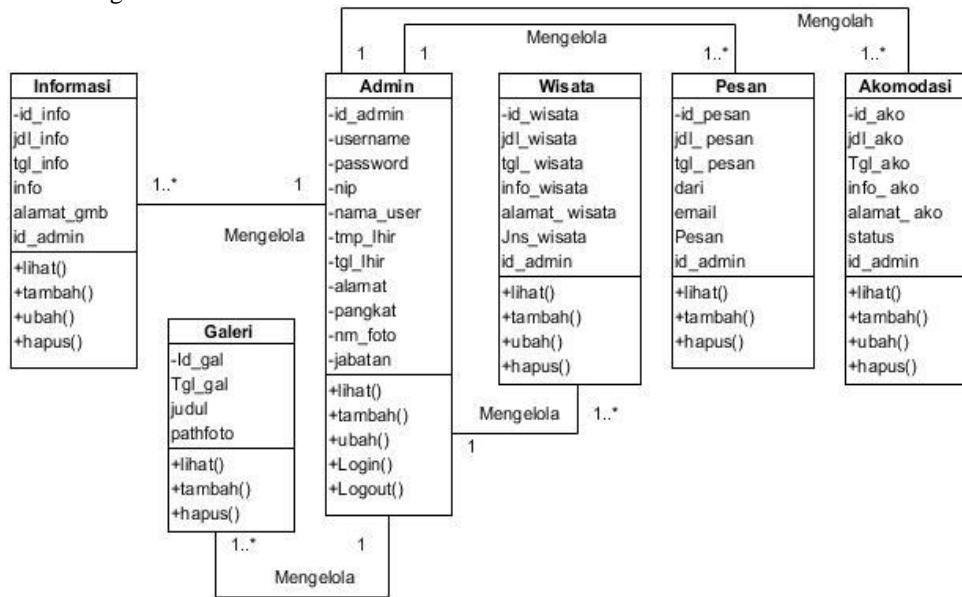
. Diagram *Activity Login*

Berdasarkan gambar diagram *activity* login di atas dapat dijelaskan bahwa setiap *user* harus menginputkan *username* dan *password* dengan benar, untuk kemudian dicek dan divalidasi oleh sistem. Jika *username* dan *password* tidak valid (salah), maka *user* harus menginput kembali *username* dan *password*nya. Namun jika *username* dan *password* valid, maka sistem akan menampilkan halaman utama *user* sesuai hak aksesnya.

4.3.3 Diagram Class

Diagram *class* menggambarkan *class* berikut perilaku dan keadaan dengan menghubungkannya antar *class* – *class* yang terdapat dalam sistem. Pada bagian ini akan dijabarkan deskripsi diagram *class*

yang terdapat dalam sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo adalah sebagai berikut :

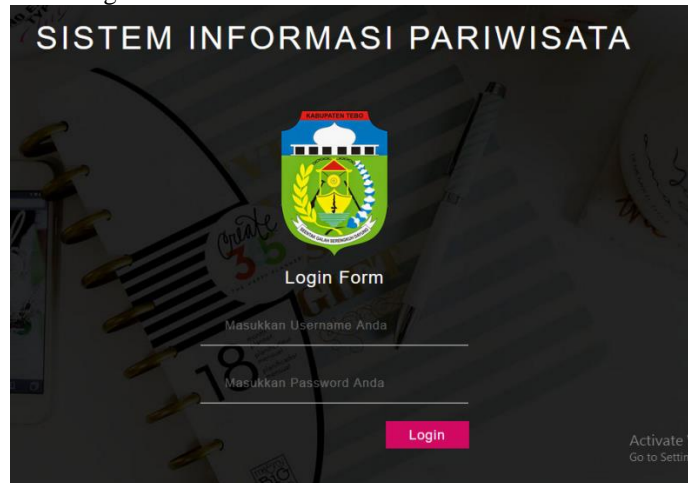


Gambar Diagram Class Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo

4.4 Perancangan Prototype Sistem

Perancangan sistem digunakan untuk memberikan gambaran bagaimana kira-kira sistem tersebut akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap. Adapun tampilan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman Login



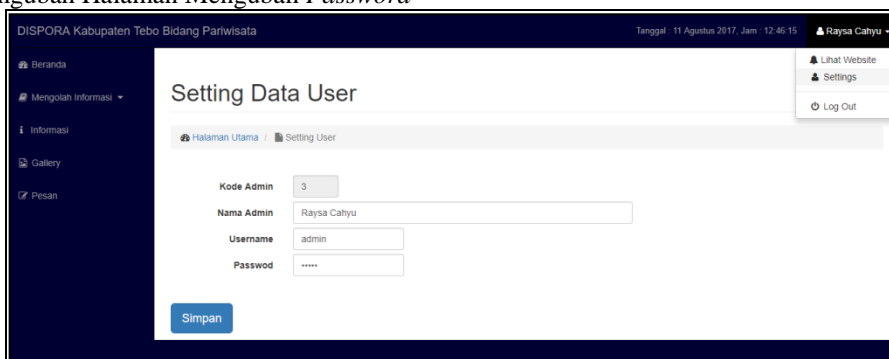
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Login

2. Tampilan Halaman Utama Admin



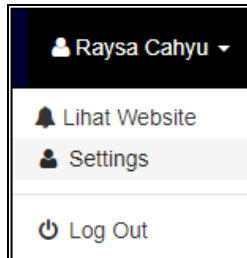
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Utama Admin

3. Mengubah Halaman Mengubah Password



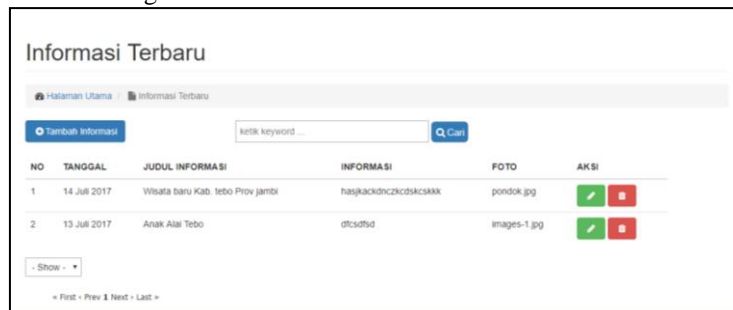
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Mengubah Password

4. Logout



Gambar 4.24 Tampilan Halaman Logout

5. Tampilan Halaman Mengolah Informasi Terbaru

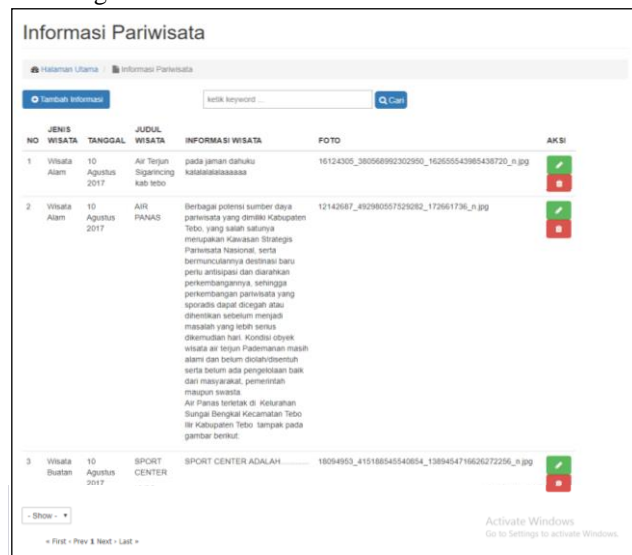


Gambar 4.25 Tampilan Halaman Mengolah Informasi Terbaru

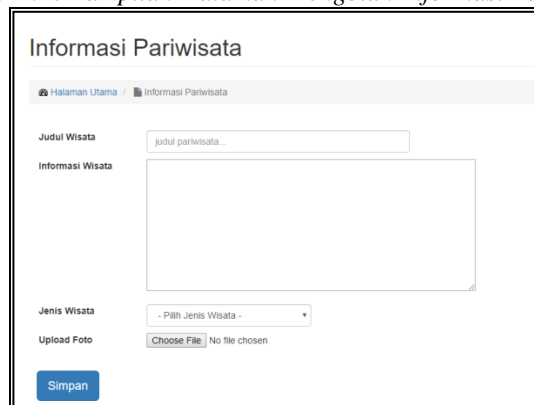


Gambar 4.26 Tampilan Halaman Tambah Informasi Terbaru

6. Tampilan Halaman Mengolah Informasi Pariwisata



Gambar 4.27 Tampilan Halaman Mengolah Informasi Pariwisata



Gambar 4.28 Tampilan Halaman Tambah Informasi Pariwisata

7. Tampilan Halaman Mengolah Informasi Akomodasi

Akomodasi Pariwisata

Halaman Utama / Akomodasi Pariwisata

Tambah Akomodasi Cari

NO	STATUS	TANGGAL	JUDUL AKOMODASI	INFORMASI AKOMODASI	FOTO	AKSI
1	Hotel	14 Juli 2017	HOTEL ALYA	hotel alya adalah	15135796_321561521562637_3869641016799833707_n.jpg	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	Hotel	14 Juli 2017	HOTEL ANDA	hotel anda adalah	446786_Main.jpg	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	Kuliner	14 Juli 2017	rumah makan sederhana	rumah makan sederhana adalah	66rumah-makan-sederhana-batuaji.jpg	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	Kuliner	14 Juli 2017	rumah makan sari bundo	Rumah makan sari bundo adalah	sari-bundopp.jpg	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Show -
 < First < Prev 1 Next > Last >

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.29 Tampilan Halaman Mengolah Informasi Akomodasi

Akomodasi Pariwisata

Halaman Utama / Akomodasi Pariwisata

Akomodasi Pariwisata

Informasi akomodasi

Judul Akomodasi

Status Akomodasi

- Pilih Status Akomodasi -

Upload Foto

Choose File No file chosen

Simpan

Activate Windows
Go to Settings

Gambar 4.30 Tampilan Halaman Tambah Informasi Akomodasi

8. Tampilan Halaman Mengolah Galeri

Data Galeri

Halaman Utama / Data Galeri

Tambah Gallery Cari

NO	TANGGAL FOTO	KETERANGAN	PATH FOTO	AKSI
1	14 Juli 2017	Air Panas	12142667_492980557529282_172661736_n.jpg	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	14 Juli 2017	Air Terjun Bukit Gerinting	16124305_380568992302950_162655543985436720_n.jpg	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	14 Juli 2017	Mesjid Al-Ittihad	15625170_1278808648845698_3377.jpg	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	14 Juli 2017	Stadion Tebo	18094953_415188545540854_1389454716626272256_n.jpg	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	14 Juli 2017	Taman Tanggo Rajo	14448167_1285659354781074_5340279477337325568_n.jpg	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	14 Juli 2017	Makam Sulthan Thaha Saifuddin	detik_dsc_8848.jpg	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Show -
 < First < Prev 1 Next > Last >

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.31 Tampilan Halaman Mengolah Galeri

Data Galeri

Halaman Utama / Data Galeri

Judul Foto

Keterangan foto













Upload Foto

Choose File No file chosen

Simpan

Gambar 4.32 Tampilan Halaman Tambah Galeri

9. Tampilan Halaman Mengolah Pesan

NO	TANGGAL	JUDUL INFORMASI	NAMA PENGIRIM	EMAIL	PESAN	AKSI
1	13 Juli 2017	bia bla bla	Raysa Ard	caaa@gmail.com	banyak salahahaha	 
2	13 Juli 2017	bia bla bla	Admin	admin@gmail.go.id	<p>what teh heliss</p>	 
3	14 Juli 2017	Keindahan alam	watili	wati@gmail.com	amazing	 
4	14 Juli 2017	sddv	dvfsdv	admin99@gmail.com	<p>bxcvxb</p>	 
5	14 Juli 2017	dsdfs	fcdfsdf	admin99@gmail.com	<p>rrrr</p>	 
6	14 Juli 2017	Keindahan alam	watili	wati@gmail.com	amazing	 

Gambar 4.33 Tampilan Halaman Mengolah Pesan

Pesanan Pengunjung

Halaman Utama / Pesanan Pengunjung

Judul Pesan

Nama Pengirim

Email Pengirim

Pesan

Simpan Pesan

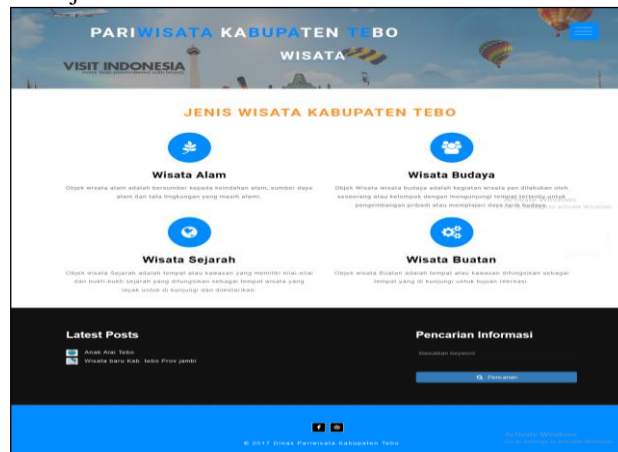
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Tambah Pesan

10. Tampilan Halaman Utama Sistem

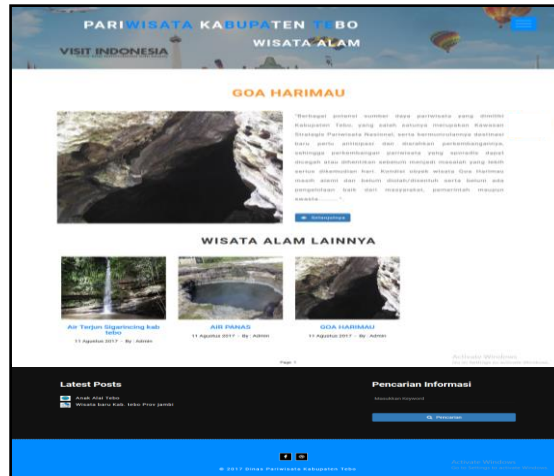


Gambar 4.35 Tampilan Halaman Utama Sistem

11. Tampilan Halaman Objek Wisata

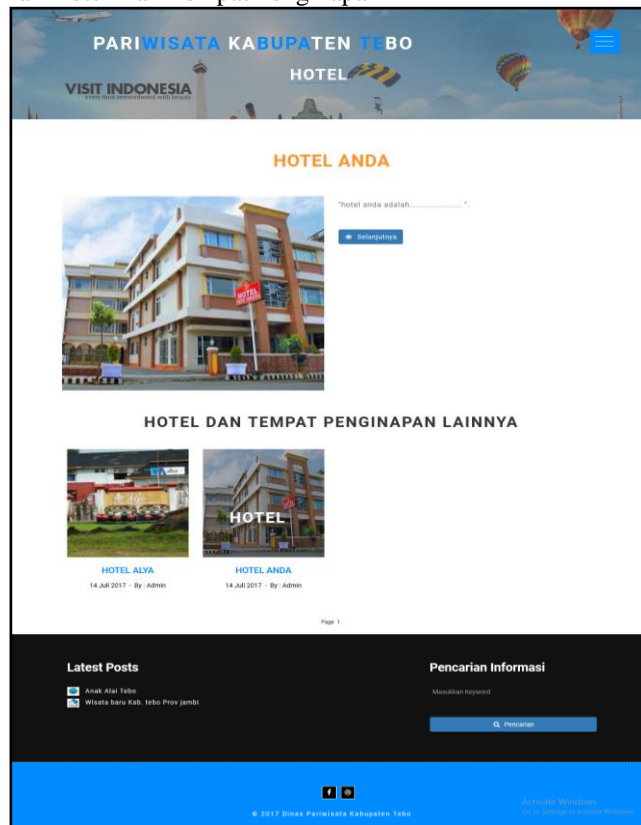


Gambar 4.36 Tampilan Halaman Jenis Objek Wisata



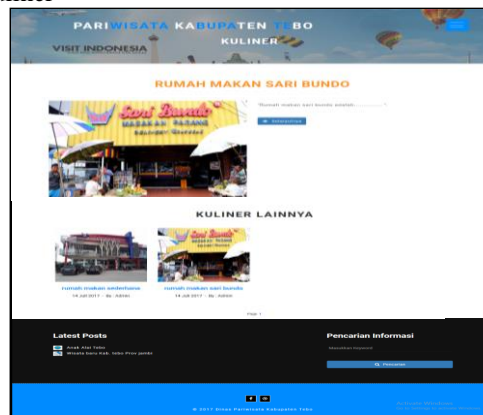
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Objek Wisata

12. Tampilan Halaman Hotel Dan Tempat Penginapan



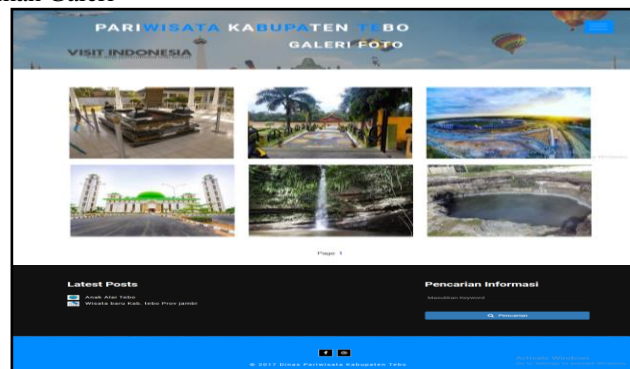
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Hotel Dan Tempat Penginapan

13. Tampilan Halaman Kuliner



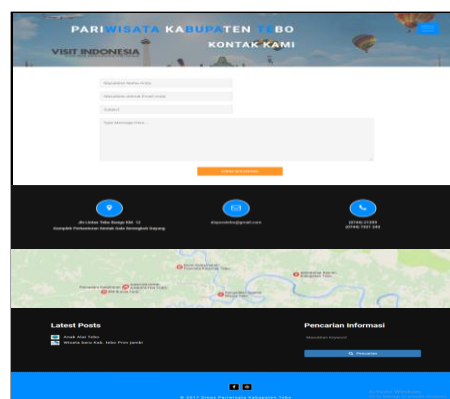
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Kuliner

14. Tampilan Halaman Galeri



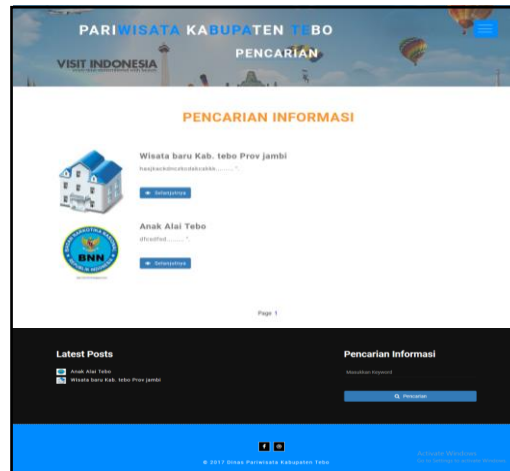
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Galeri

15. Tampilan Halaman Kontak Kami



Gambar 4.41 Tampilan Halaman Kontak Kami

16. Tampilan Halaman Pencarian



Gambar 4.42 Tampilan Halaman Pencarian

5. PENUTUP

Pada tahap ini penulis akan membahas mengenai kesimpulan dari bab - bab sebelumnya dan saran untuk peneliti berikutnya dalam mengembangkan Sistem *Electronic Medical Record* (EMR) yang digunakan Klinik Mata Kambang adalah sebagai berikut :

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa 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 Tebo sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial pada daerah Kabupaten Tebo.
2. Penelitian ini menghasilkan rancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan informasi supaya menjadi sebuah media promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Tebo. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pemodelan analisis sistem berbasis objek, yaitu *Use Case Diagram*, *Diagram Class Diagram* dan *Diagram Activity*.
3. Prototype sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo ini menampilkan informasi mengenai berita atau informasi terbaru mengenai Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata, profil, galeri, objek- objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo dan beberapa informasi penting lainnya yang disimpan di sistem informasi pariwisata ini.

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 Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata 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.
3. Dalam perancangan sistem informasi ini hanya menyediakan fasilitas terkait dengan pengelolaan informasi pariwisata pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo Bidang Pariwisata, maka untuk penelitian selanjutnya dapat dilengkapi dengan pengelolaan data yang lainnya.

6. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Dennis, Alan; & Wixom, Haley Barbara; & M.Roth, Roberta. 2010. *Systems Analysis and Design*. Fourth Edition. United States of America : John Wiley & Sons, Inc.
- [2] Dennis, Alan; & Wixom, Haley Barbara; & Tegarden, David. 2013. *Systems Analysis and Design with UML*. Fourth Edition. United States of America : John Wiley & Sons, Inc.
- [3] Janita Dewi, Ike. 2011. *Implementasi dan Implikasi Kelembagaan Pemasaran Pariwisata yang Bertanggung Jawab (Responsible Tourism Marketing)*. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia.
- [4] Kendall, E. Kenneth; & Kendall, E. Julie. 2011. *Systems Analysis and Design*. Eighth Edition. United States of America : Pearson Education Inc
- [5] Kotler, Phillip; & Keller, Kevin Lane. 2012. *Marketing Management. 14th Edition*, United States of America : Pearson Education Inc.
- [6] Laudon, Kenneth C; & Laudon, Jane P. 2012. *Management Information Systems (Managing The Digital Firm)*. Twelfth Edition. United States of America : Pearson Education Inc
- [7] Madcoms. 2008. *Aplikasi Web Database Menggunakan Adobe Dreamweaver CS3 dan Pemrograman PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Andi.
- [8] Nahak, Yohanes. 2009. *Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Belu*. Tesis tidak terpublikasi. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [9] Novara, A. (2014). *Pengaruh Biaya Promosi Terhadap Penjualan Sepeda Motor Honda di CV. Mira Makmur Samarinda*. Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis, Volume 2, Nomor 4. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- [10] O'Brien, James A; & M. Marakas, George. 2010. *Introduction To Information Systems. Fifteenth Edition*. New York : McGraw-Hill.
- [11] Pressman, Roger S. 2010. *Software Engineering : A Practitioner's Approach*. Seventh Edition. New York : McGraw-Hill.
- [12] Rejeki, Indah Tri; & Miyono, Noor. 2015. *Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Web*. Teknologi Informasi dan Komunikasi, ISSN:2087-0868, Volume 6 Nomor 1. Semarang : STEMIK Provinsi Semarang.
- [13] Sidik, Betha. 2014. *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung : Informatika.
- [14] Wahana Komputer. 2009. *Adobe Dreamweaver CS5*. Yogyakarta : Andi.
- [15] www.visitingjogja.com