

Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Merangin

Lily Indria¹, Setiawan Assegaff²

*Pascasarjana, Magister Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi
Jl. Jend. Sudirman Thehok-Jambi Telp: 0741-35096 Fax : 35093
E-mail: lilyindria15@gmail.com¹, setiawanassegaff@stikom-db.ac.id²*

Abstract

Currently there is not enough information about tourist objects in Merangin Regency so not many tourists and the public know what tourist objects are in Merangin Regency. Therefore, this needs to be overcome by providing more complete and detailed information using web-based information media. The purpose of this research is to make it easier for tourists to find any tourist information in Merangin district. The research method used was to collect data through literature studies, interviews, and observations, as well as analyzing software requirements, building a database using the UML (Unified Modeling Language) method. This research produced a web-based Merangin district tourism information system and was made only as a prototype.

Keywords: Analysis, Design, Information Systems, Tourism, Merangin Regency

Abstrak

Saat ini belum ada informasi yang cukup mengenai objek wisata yang ada di Kabupaten Merangin sehingga belum banyak wisatawan maupun masyarakat yang mengetahui objek wisata apa saja yang ada di Kabupaten Merangin. Oleh karena itu, hal ini perlu diatasi dengan memberikan informasi yang lebih lengkap dan detail menggunakan media informasi berbasis web. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan wisatawan dalam mencari informasi wisata apapun yang ada di kabupaten Merangin. Metode penelitian yang digunakan adalah mengumpulkan data melalui studi literatur, wawancara, dan observasi, serta menganalisis kebutuhan perangkat lunak, membangun database dengan menggunakan metode UML (Unified Modelling Language). Penelitian ini menghasilkan istem informasi pariwisata kabupaten merangin berbasis web dan dibuat hanya sebatas prototipe. Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Merangin untuk pengembangan sistem informasi pariwisata kabupaten Merangin berbasis web.

Kata kunci: Analisis, Perancangan, Sistem Informasi, Pariwisata, Kabupaten Merangin

© 2023 Jurnal MANAJEMEN SISTEM INFORMASI.

1. Pendahuluan

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat, sehingga akan membawa perubahan yang besar, karena dengan teknologi ini bisa mempermudah manusia untuk melakukan pekerjaan dengan mudah dan mendapatkan informasi dengan cepat serta tidak terbatas oleh waktu.

Kabupaten Merangin merupakan salah satu dari sebelas (11) kabuten atau kota di Provinsi Jambi. Terdiri dari dua puluh empat (24) kecamatan, dua ratus lima (205) desa dan sepuluh (10) Kelurahan. Wilayah Kabupaten Merangin berada di bagian barat dan secara geografis terletak antara 101, 32, 11 - 102, 50, 00 bujur timur dan 1, 28, 23 - 1, 52, 00 bujur selatan. Kabupaten Merangin memiliki luas wilayah 7.679 km² atau 745,130 ha yang terdiri dari 4.607 km² berupa dataran rendah dan 3.027 km² berupa dataran tinggi, dengan ketinggian berkisar 46 - 1.206 m dari permukaan air laut (Pemerintah Kabupaten

Merangin, 2017). Objek wisata yang ada di Kabupaten Merangin sangat banyak, baik wisata alam, wisata budaya maupun wisata buatan, bahkan hampir di setiap kecamatan di Kabupaten Merangin memiliki objek wisata. Kekayaan wisata pun menawarkan pilihan wisatawan untuk berlibur di kawasan Merangin. Menurut Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Merangin (DISPARPORA), ada ratusan tempat wisata di negeri tambang telit ini. Rinciannya 62 destinasi wisata alam, 23 destinasi wisata buatan, dan 20 destinasi wisata budaya.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Nana Supriyatna selaku kepala bidang (KABID) pariwisata kabupaten merangin, yang dilaksanakan tanggal 4 Oktober 2022 pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Merangin (DISPARPORA), permasalahan yang ada pada pariwisata merangin adalah wisatawan kesulitan dalam mencari informasi wisata yang ada pada kabupaten merangin, bagaimana bentuk wisatanya dan dimana letak wisatanya, yang mana menggunakan Facebook, Instagram, majalah dinding, baliho, spanduk, koran dan majalah wisata lainnya sebagai sarana dan prasarana dalam penyebaran informasi pariwisata kabupaten merangin. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan solusi yaitu sistem informasi pariwisata berbasis web yang memungkinkan wisatawan mengetahui wisata apa saja yang tersedia di Kabupaten Merangin dan lokasinya dimana.

2. Tinjauan Pustaka

Berikut ini beberapa penelitian terkait yang pernah dilakukan mengenai sistem informasi pariwisata berbasis *web* yang relevan dengan penelitian penulis :

1. Raysa Puteri Ardhiyani dan Herry Mulyono pada tahun 2018, ISSN:2528-0082, Volume 3, Nomor 1 dengan judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi pada Kabupaten Tebo”**.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yaitu 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.

Penelitian tersebut memiliki relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

- a. Metode pengumpulan data yang digunakan sama yaitu menggunakan metode observasi, wawancara dan analisis dokumen.
- b. Penelitian yang dilakukan sama yaitu penelitian tentang analisis dan perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Raysa Puteri Ardhiyani dan Herry Mulyono, yaitu perancangan Sistem informasi pada penelitian ini bukan sekedar sebatas *prototype* saja akan tetapi sudah berupa aplikasi yang berbentuk website sedangkan pada penelitian ini hanya sebatas *prototype* saja.

2. Kornelius Sitindaon dan Herry Mulyono pada tahun 2020, ISSN:2528-0082, Volume 5, Nomor 1 dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Panduan Wisatawan Pada Kabupaten Kerinci”**.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yaitu 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.

Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

- a. Metode pengumpulan data yang digunakan sama yaitu menggunakan metode observasi, wawancara dan analisis dokumen.
- b. Output yang dihasilkan sama yaitu sistem informasi pariwisata dalam bentuk *prototype*
- c. Penelitian yang dilakukan sama yaitu penelitian tentang analisis dan perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Kornelius Sitindaon dan Herry Mulyono, yaitu dalam penelitian ini menyediakan informasi penginapan dan akomodasi, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya menyediakan informasi wisata yaitu Wisata alam, Wisata budaya dan Wisata Buatan.

3. Nopita, Titin Pramiyati dan Wayan Widi Pradnyana pada tahun 2020, e-ISSN: 2656-6753, p-ISSN: 2598-9944, Volume 5, Nomor 1 dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Sukabumi”**.

Merujuk Pada Undang-undang Nomor 22 Tahun 1999, yang mengatur wewenang, dan kewajiban daerah otonom untuk mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintahan dan kepentingan masyarakat setempat. Hal ini diperuntukkan oleh dinas pariwisata sebagai wewenang dalam mempromosikan pariwisata yang ada di Kab.Sukabumi dalam bidang teknologi yang diharapkan dapat mengurangi biaya dinas pariwisata dalam mempromosikan informasi Pariwisata. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* dengan tujuan untuk membuat Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Sukabumi Berbasis Web, sebagai media promosi berupa informasi wisata unggulan, penginapan, rumah makan, kuliner tradisional, seni tradisional, dan industri kreatif yang nantinya pengunjung akan dialihkan menuju website link dekranasda., dan penelitian ini menggunakan metode *PIECES* sebagai identifikasi masalah. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi web yang sudah dapat digunakan oleh pengunjung dan pihak dinas pariwisata.

Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

- a. Metode pengumpulan data yang digunakan sama yaitu menggunakan metode observasi, wawancara dan analisis dokumen.
- b. Penelitian yang dilakukan sama yaitu penelitian tentang perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web

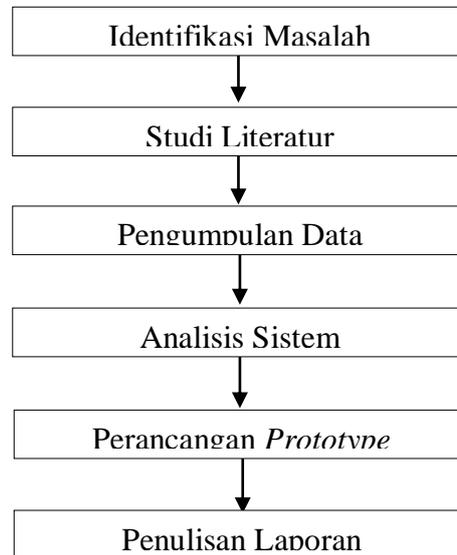
Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nopita, Titin Pramiyati dan Wayan Widi Pradnyana dengan yang dilakukan penulis, yaitu

- a. Penelitian ini juga menyediakan informasi penginapan dan akomodasi, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya menyediakan informasi mengenai pariwisata saja yaitu Wisata alam, Wisata budaya dan Wisata Buatan
- b. Pada penelitian ini menggunakan metode *waterfall* dan *PIECES* sedangkan pada penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode *prototype*.
- c. Perancangan Sistem informasi pada penelitian ini bukan hanya sebatas *prototype* saja tetapi aplikasi yang berbentuk website sedangkan pada penelitian ini hanya sebatas *prototype* saja.

3. Metodologi

3.1 Alur Penelitian

Alur penelitian adalah yang berisi tahapan kegiatan penulisan untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian. Alur penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Alur Penelitian

a. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi atau menetapkan hal-hal yang menjadi permasalahan untuk penulis dapat mengetahui apa yang dibutuhkan dalam perancangan sistem informasi pariwisata. Hal ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat menghasilkan *prototype* sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan.

b. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Pada tahap studi literatur ini, penulis melakukan penelusuran yaitu mencari informasi dengan cara membaca dan mengambil data melalui berbagai sumber buku, jurnal atau situs-situs di internet yang berhubungan dengan masalah yang akan dijadikan penelitian sebagai dasar dalam melakukan penelitian.

c. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat dan terpercaya, serta metode observasi untuk mengamati proses penyebaran informasi pariwisata yang ada pada kabupaten merangin.

1) Pengamatan

Pada tahapan ini dilakukan pengamatan secara langsung ketempat tujuan yang akan penulis teliti agar dapat melihat permasalahan apa saja yang ada pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (DISPARPORA) Kabupaten Merangin.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan secara lisan oleh penulis kepada pihak Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (DISPARPORA) Kabupaten Merangin bagian pariwisata, sehingga dapat menghasilkan data yang akurat dan relevan untuk membantu dalam penelitian yang penulis lakukan.

3) Studi Dokumen

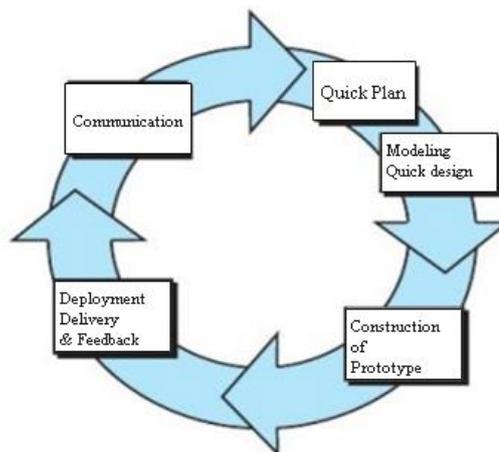
Penulis melakukan pengumpulan dokumen yang berkaitan langsung dengan penelitian yang akan dibuat. Dokumen tersebut berhubungan dengan data – data objek wisata yang ada pada kabupaten merangin.

d. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahapan penulis menganalisis dan merancang sistem informasi yang sedang berjalan pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (DISPARPORA) Kabupaten Merangin bagian Pariwisata dan dapat memberikan saran terhadap masalah yang ada yaitu dengan membuat Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Merangin dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*).

e. Perancangan Prototype

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem dengan menggunakan model *Prototype*. Pembuatan rancangan *prototype* sistem informasi ini dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Model Prototype [14].

Berikut tahapan *prototype* yang terdiri dari:

a. Communication (Komunikasi)

Di tahapan ini pengembang sistem melakukan komunikasi dengan *stakeholder* perusahaan yang dilakukan dengan mencari kebutuhan yang diperlukan untuk mendapatkan permasalahan yang terjadi.

b. Quick Plan (Perencanaan Secara Cepat)

Pada tahap ini peneliti membuat perancangan *prototype* secara cepat dimana langkah ini menjadi dasar untuk membuat tahap selanjutnya yaitu perancangan permodelan dengan cepat.

c. Modeling Quick Design (Model Rancangan Cepat)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap *quick plan*, dimana pada tahap ini dibuat permodelan dengan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram* secara terperinci.

d. Construction of Prototype (Pembuatan prototype)

Pada tahap ini, aktivitas desain dilakukan berdasarkan aspek perangkat lunak dan terlihat *end user*, dan desain cepat menjadi dasar untuk memulai *prototyping*.

e. Deployment Delivery and Feedback (Penyerahan Dan Memberikan Umpan Balik Terhadap Pengembangan)

Pada tahap ini, *prototype* yang telah selesai dibuat diberikan ke *stakeholders* untuk dievaluasi, kemudian *stakeholder* memberikan umpan balik mengenai *prototype* dimana umpan balik ini nantinya akan digunakan untuk memperbaiki kekurangan dari *prototype* agar sesuai dengan kebutuhan *stakeholders* perusahaan.

f. Penulisan Laporan

Tahap penulisan laporan penelitian merupakan kerangka yang telah dibangun sebelumnya. Laporan dari kerangka hasil penelitian yakni pendahuluan, landasan teori dan tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil

penelitian dan pembahasan serta penutup yang ditambah dengan lampiran-lampiran bukti hasil penelitian yang telah dilakukan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Sistem

1. Admin Pada bagian pengelola informasi wisata, bagian Admin bertanggung jawab untuk memberikan informasi terkini terkait informasi wisata terkini di Kabupaten Merangin, informasi wisata di Kabupaten Merangin, gambar aktivitas wisata. Kalender dan hal terkini akan menjadi tempat wisata di Kabupaten Merangin.
2. Pengunjung dapat melihat dan mencari informasi wisata di kabupaten merangin. Namun saat ini informasi mengenai objek wisata yang ada di kabupaten merangin masih sangat minim sehingga sedikit sekali wisatawan dan masyarakat yang mengetahui potensi objek wisata tersebut. Oleh karena itu, hal ini harus diatasi dengan memberikan informasi menggunakan media informasi berbasis web. Dengan semakin berkembangnya teknologi, kebutuhan untuk mengumpulkan informasi secara cepat dan akurat juga semakin meningkat. Maka diperlukan suatu sistem yang dapat mempercepat pemrosesan data terkait periklanan.

4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

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 Wisatawan, maka fungsi utam yang harus dilakukan dalam mengolah sistem informasi pariwisata pada Kabupaten Merangin adalah sebagai berikut :

Fungsi sistem untuk admin, Kepala dinas dan Kepala bidang pariwisata adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi Login
Digunakan oleh admin untuk login atau masuk ke dalam sistem dengan memasukkan *username* dan *password*.
- b. Fungsi Logout
Digunakan oleh admin untuk keluar dari dalam sistem.
- c. Fungsi mengelola data admin
Fungsi ini adalah fungsi yang dilakukan oleh admin untuk mengedit, menambah dan menghapus data admin.
- d. Fungsi Mengubah *Home*
Fungsi ini adalah fungsi yang dilakukan oleh admin untuk mengedit informasi yang ada pada halaman *home*.
- e. Fungsi Mengelola Data Wisata Budaya
Fungsi ini adalah fungsi yang dilakukan oleh admin untuk melihat, menambah, mengedit dan menghapus data informasi wisata budaya.
- f. Fungsi Mengelola Data Wisata Alam
Fungsi ini adalah fungsi yang dilakukan oleh admin untuk melihat, menambah, mengedit dan menghapus data informasi wisata alam.
- g. Fungsi Mengelola Data Wisata Buatan
Fungsi ini adalah fungsi yang dilakukan oleh admin untuk melihat, menambah, mengedit dan menghapus data informasi wisata buatan.
- h. Fungsi Mengelola Galery
Fungsi ini adalah fungsi yang dilakukan oleh admin untuk melihat, menambah, mengedit dan menghapus galery.
- i. Fungsi Mengelola Video
Fungsi ini adalah fungsi yang dilakukan oleh admin untuk melihat, menambah, mengedit dan menghapus video.
- j. Fungsi Mengelola Tanya Jawab

Fungsi ini adalah fungsi yang dilakukan oleh admin untuk melihat, menjawab, mengedit dan menghapus data tanya jawab.

k. Fungsi Melihat Laporan

Digunakan oleh Pengunjung, Kepala Dinas dan Kepala Bidang Pariwisata untuk melihat laporan pengunjung objek wisata merangin perbulan dan pertahunnya.

l. Fungsi Melihat Grafik Pengunjung

Digunakan oleh Kepala Dinas dan Kepala Bidang Pariwisata untuk melihat jumlah pengunjung objek wisata yang ada pada kabupaten merangin.

Fungsi sistem untuk Pengunjung website pariwisata kabupaten merangin adalah sebagai berikut :

a. Fungsi Melihat Halaman *Home*

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan wisatawan untuk melihat halaman utama sistem informasi pariwisata pada kabupaten merangin.

b. Fungsi Melihat Informasi Wisata Budaya

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan wisatawan untuk melihat foto, alamat, nama serta sejarah wisata budaya yang ada pada kabupaten merangin.

c. Fungsi Melihat Informasi Wisata Alam

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan wisatawan untuk melihat foto, alamat, nama serta sejarah wisata alam yang ada pada kabupaten merangin.

d. Fungsi Melihat Informasi Wisata Buatan

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan wisatawan untuk melihat foto, nama serta alamat wisata buatan yang ada pada kabupaten merangin.

e. Fungsi Melihat Galeri

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan wisatawan untuk melihat semua foto wisata budaya, wisata alam dan wisata buatan yang ada pada kabupaten merangin.

f. Fungsi Melihat Video

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan wisatawan untuk melihat video wisata budaya, wisata alam dan wisata buatan yang ada pada kabupaten merangin.

g. Fungsi mengajukan Pertanyaan

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan oleh pengunjung untuk mengajukan pertanyaan mengenai pariwisata yang ada pada kabupaten merangin.

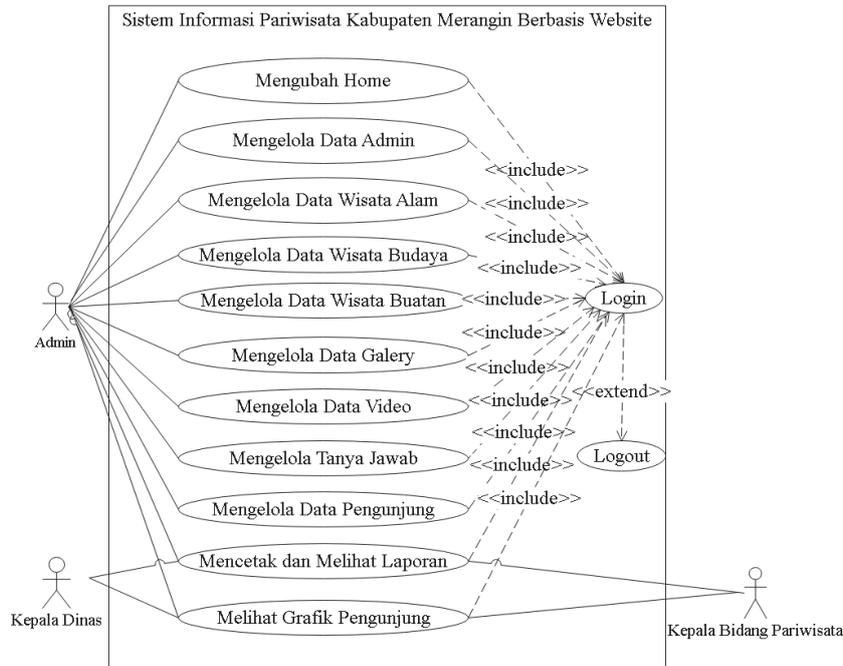
h. Fungsi Melihat Tanya Jawab

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan oleh pengunjung website untuk melihat informasi tanya jawab pariwisata yang ada pada kabupaten merangin.

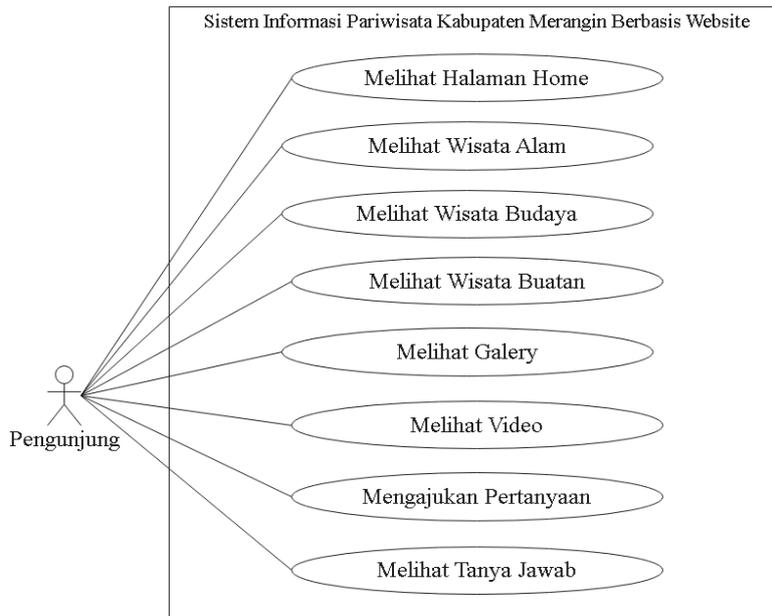
4. Pembahasan

4.1 Use Case Diagram

Berdasarkan asumsi yang digunakan dapat digambarkan diagram *use case* sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi atau penyebaran informasi wisata yang ada pada Kabupaten Merangin adalah sebagai berikut:



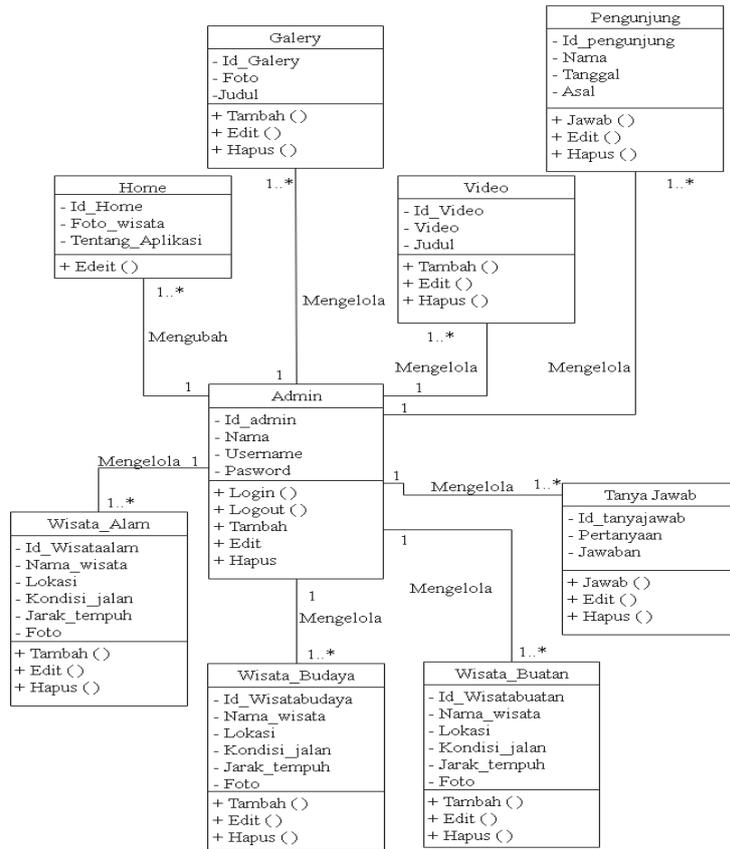
Gambar 3. Use case Diagram Admin, Kepala Dinas dan Kepala Bidang Pariwisata



Gambar 4. Use case Diagram Pengunjung

4.1.1 Class Diagram

Untuk menggambarkan kebutuhan data untuk perangkat lunak yang dihasilkan penulis menggunakan alat bantu *Class Diagram*. Berikut adalah penggambaran class diagram perancangan website pariwisata kabupaten merangin yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 5. Class Diagram Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Merangin

4.1.2 Rancangan Prototype Sistem

Berikut ini merupakan tahapan mendesain atau merancang sistem yang akan dibangun dimana pada tahap ini menentukan fungsi-fungsi apa saja yang seharusnya.

4.1.2.1 Rancangan Input

1. Rancangan Halaman Input Login

Rancangan halaman login admin dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Output Form Login

Rancangan halaman input login pada gambar 6 diatas digunakan oleh admin untuk mengoperasikan atau mengelola website pariwisata kabupaten merangin.

2. Rancangan input galery

Rancangan input *galery* pariwisata kabupaten merangin dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7. Input Galery

Rancangan input *galery* pada gambar diatas dapat digunakan oleh admin website pariwisata kabupaten merangin untuk menambah, mengedit dan menghapus data *galery* yang ada pada halaman input *galery* pariwisata kabupaten merangin.

4.1.2.2 Rancangan Output

Rancangan-rancangan tampilan *output* dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Rancangan Output Menu Home

Rancangan *Output form* menu *home* digunakan untuk menampilkan data menu *home*. Berikut merupakan rancangan tampilan menu *home*:



Gambar 8. Output Form Menu Home

Rancangan *output form* menu *home* diatas merupakan halaman *home* pengunjung website pariwisata kabupaten merangin merupakan halaman utama yang berisi informasi pariwisata kabupaten merangin dan akses menu ke halaman sub menu selanjutnya.

2. Rancangan Output Menu Galery

Rancangan *Output form* menu *galery* digunakan untuk menampilkan data menu *galery*, Berikut merupakan rancangan tampilan menu *galery* :



Gambar 9. Output Form Menu gallery

Rancangan *output form* menu *galery* diatas merupakan tampilan halaman menu *galery*, Pengunjung website wisata Kabupaten Merangin menggunakan halaman ini untuk melihat galeri wisata Kabupaten Merangin.

5. Kesimpulan

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian penulis ini dapat ditarik kesimpulan untuk pengembangan penelitian selanjutnya :

1. Berdasarkan analisis peneliti, permasalahan di wisata Merangin adalah sulitnya wisatawan mendapatkan informasi wisata kabupaten Merangin, bentuk wisatanya seperti apa dan lokasi wisatanya dimana, yang masih menggunakan *facebook*. Instagram, majalah dinding, baliho, spanduk, surat kabar dan majalah wisata lainnya sebagai sarana dan prasarana penyebaran informasi pariwisata di kabupaten merangin.
2. Diharapkan dengan adanya sistem baru dengan aplikasi web ini dapat mendukung dinas pariwisata, pemuda dan olahraga kabupaten merangin dalam bidang pariwisata, sehingga nantinya pengguna aplikasi mendapatkan informasi mengenai wisata merangin dan para pengunjung tertarik untuk mengunjungi langsung tempat wisata di kabupaten merangin.
3. Dengan adanya aplikasi wisata kabupaten merangin dapat mempromosikan wisata yang ada di kabupaten merangin, sehingga jumlah kunjungan wisatawan akan meningkat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang penulis uraikan di atas, ada beberapa saran yang sebaiknya penulis sampaikan yaitu:

1. Bagi pihak Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Merangin diharapkan untuk dapat mengimplementasi perancangan sistem informasi prototipe menjadi aplikasi pariwisata yang dapat diakses secara *online*.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengimplementasi aplikasi Pariwisata Kabupaten Merangin dan mengembangkan sistem ini lebih lanjut.

6. Daftar Rujukan

- [1] A. Hasan, 2015. *Tourism Marketing Center for Academic Publishing Service*. Yogyakarta.
- [2] C. M. Lengkong, 2019. R. Sengkey, and B. A. Sugiarto, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa," vol. 14, no. 1, pp. 15–20.
- [3] C. A. Pamungkas, 2017. *Pengantar dan Implementasi Basis Data*. Yogyakarta.
- [4] D. Purnomo, 2017. "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," vol. 2, no. 2, pp. 54–61
- [5] H. Pandia, 2019. *Pemodelan Perangkat Lunak*. Jakarta: Erlangga.
- [6] Jaluanto sanu punjul tyoso, 2016. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- [7] K. Sitindaon and H. Mulyono, 2020. " Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web," vol. 5, no. 1, pp. 125–135.
- [8] M. Muslihudin and Oktafianto, 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [9] Nurmi, 2017. "Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata," *Edik Inform.*, pp. 1–6.
- [10] R. T. Djaelangkara, R. Sengkey, and O. A. Lantang, 2015. "Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Studi Kasus Sekolah Menengah Atas Kristen 1 Tomohon," pp. 86–94.
- [11] Roger s. Pressman and B. R. Maxim, 2015. *Software Engineering*, Yogyakarta: Andi.
- [12] S. Mulyani, 2016. *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- [13] S. Hanik Mujiati, 2014. "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Stok Obat Pada Apotek Arjowinangun," *Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 11, no. 2, pp. 1–6.
- [14] Y. A. Rahman, E. D. Wahyuni, and D. S. Pradana, 2020. "Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design," vol. 2, no. 4, pp. 503–510.