
SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEBSITE DI DESA WISATA WINDUAJI PAGUYANGAN BREBES

Deni Murdiani¹, Willis Stiyoso²

¹Universitas Saintek Muhammadiyah, Jl. Kelapa Dua Wetan Ciracas No.17, Jakarta, Indonesia

²Universitas Saintek Muhammadiyah, Jl. Kelapa Dua Wetan Ciracas No.17, Jakarta, Indonesia

denimurdiani@saintekmu.ac.id, tijoso1996@gmail.com

Abstrak

Winduaji merupakan salah satu desa yang dinobatkan sebagai desa wisata di Jawa Tengah, dengan memiliki potensi wisata, alam wisata religi/edukasi dan wisata kuliner yang sangat beragam. Seiring berjalannya waktu, pesona destinasi wisata Winduaji menjadi daya tarik dari wisatawan luar kota ataupun luar daerah, sedangkan semua bentuk pelayanan dan informasi masih menggunakan sistem manual/*offline* sehingga informasi terbaru yang ada di destinasi wisata Winduaji kurang tersampaikan kepada masyarakat umum atau calon wisatawan, serta kurangnya efektifitas pelayanan pengelolaan pariwisata. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan membuat sebuah program yang berbasis internet dan *website*.

Metode pengembangan sistem dilakukan dengan pendekatan SDLC (*Software Development Life Cycle*) yaitu dengan metodologi *waterfall* yang terdiri dari atas, perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pemeliharaan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, studi pustaka dan wawancara. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP MyAdmin dan MySQL sebagai *datasenya*.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah terciptanya sebuah program sistem informasi pariwisata yang dilengkapi dengan *fitur* pemesanan paket wisata menggunakan *website* secara *online* yang dapat dimanfaatkan wisatawan untuk mengakses berbagai macam informasi wisata di desa Winduaji Paguyangan Brebes dan dapat melakukan transaksi pemesanan paket wisata dengan mudah hanya dengan melalui ponsel.

Kata Kunci : sistem, informasi, pariwisata, wisata, online.

1. PENDAHULUAN

Seiring kemajuan teknologi yang sangat pesat, informasi pelayanan-pelayanan sarana umum atau publik sekarang sudah banyak yang di akses oleh internet melalui komputer, *handphone* dan lain sebagainya. Berwisata merupakan kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi atau mempelajari serta menikmati keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu tertentu.

Pemesanan tiket adalah salah satu proses yang sering banyak orang lakukan sebelum melaksanakan suatu perjalanan ataupun suatu kunjungan ke suatu daerah wisata. Sistem pemesanan paket wisata desa wisata Winduaji, saat ini masih dilakukan dengan cara calon wisatawan harus datang langsung ke tempat atau loket pembeliannya. Tentunya hal tersebut, memakan waktu serta menjadi tidak efisien, membuat tenaga terbuang serta kurangnya kepuasannya pengunjungnya. Diharapkan dengan adanya sistem informasi pemesanan paket wisata menggunakan sistem *online* dapat lebih mudah dan mengurangi antrian panjang pada loket manual di lokasi wisatanya serta mengurangi potensi terjadinya kesalahan pengolahan data dibanding pengolahan data secara manual dan datanya

langsung tersimpan pada *database*.

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* di Desa Wisata Winduaji Paguyangan Brebes” yang diharapkan dapat mempermudah dalam proses pengelolaan data pariwisata di desa tersebut.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa identifikasi permasalahan yang dapat dituangkan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pemesanan tiket masih menggunakan cara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk prosesnya karena wisatawan harus datang langsung ke tempat wisata.
2. Informasi paket wisata tidak mudah diketahui karena masih dilakukan manual di lokasi wisata.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang ada, maka batasan masalah yang diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibangun hanya menyediakan informasi pariwisata desa wisata Winduaji berbasis *website*.
2. Sistem yang akan dibangun menyediakan pemesanan paket wisata berbasis *online/website*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, ada beberapa perumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana membuat sistem informasi destinasi wisata berbasis *website*?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem pemesanan paket wisata yang secara *online* yang berbasis *website*?

1.4 Landasan Teori

1.4.1 Sistem Informasi

Sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan yang lainnya untuk suatu tujuan bersama. Informasi adalah data yang sudah diambil kembali, diolah, atau sebaliknya digunakan untuk tujuan informatif, kesimpulan, argumentasi dan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan (*Murdick dan Ross dalam Al Fatta, 2007*).

1.4.2 Website

Website adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hyper text transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. Beberapa jenis *browser* yang populer saat ini di antaranya, *Internet Explorer* yang diproduksi oleh *Microsoft*, *Mozilla Firefox*, *Opera* dan *Safari* yang diproduksi oleh *Apple*. *Browser* (perambah) adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen *web* dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi *browser* yang biasa disebut *web engine*. Semua dokumen *web* ditampilkan dengan cara diterjemahkan. (*Sibero, 2017*).

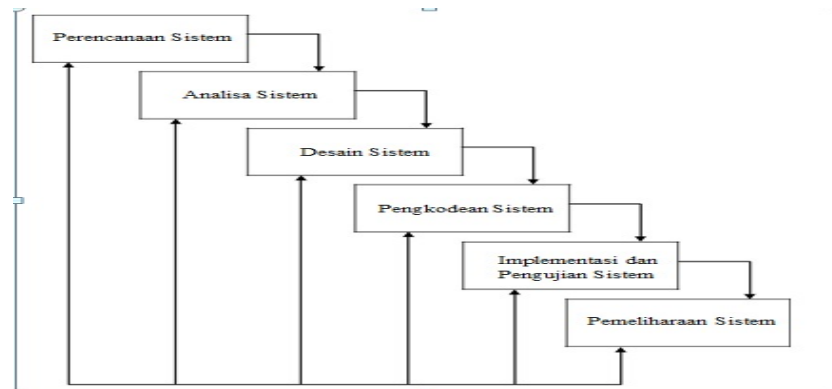
1.4.3 Pariwisata

Pariwisata adalah berbagai macam cara kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah. (*Counterpart. Buku Panduan Wisata Kab. Brebes, Dikbudpar Brebes*).

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Dalam merancang sistem informasi pariwisata ini, penulis menggunakan metodologi pengembangan perangkat lunak berbentuk model *waterfall* sebagai pendekatan dalam penyelesaian masalah melalui pembangunan sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis *website*. Metode *waterfall* dijelaskan pada Gambar 1.



Gambar 1. SDLC Model *Waterfall*

Tahapan – tahapan dalam metode *waterfall*:

1. Perencanaan Sistem
Pada tahap ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan *software* seperti kegunaan *software* yang diinginkan oleh pengguna dan batasan *software*.
2. Analisa Sistem
Tahap selanjutnya yaitu desain. Desain dilakukan sebelum proses *coding* dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan.
3. Pengkodean Sistem
Proses penulisan *code* ada di tahap ini. Pembuatan *software* akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya.
4. Implementasi dan Pengujian Sistem
Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah *software* sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.
5. Pemeliharaan Sistem (*Maintenance*)
Tahapan terakhir dari metode pengembangan *waterfall*. Di sini *software* yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya. Dan juga dilakukan pemeliharaan.

2.2 Metode Pengumpulan Data

2.2.1 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang diperoleh dari sumber-sumber yang ada dibuku, artikel, jurnal, dan laporan tugas akhir yang berhubungan dengan penelitian atau buku-buku sebagai referensi penulis dalam penyusunan penelitian ini.

2.2.2 Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap

fenomena-fenomena yang dijadikan obyek pengamatan.

2.2.3 Wawancara

Wawancara adalah bentuk kegiatan pemerolehan informasi dengan cara melakukan proses tanya jawab antara penanya dengan narasumber/sumber informasi.

3. HASIL

Hasil dari penelitian Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* di Desa Wisata Winduaji Paguyangan Brebes ini menjadikan sistem yang terkomputerisasi sehingga mempermudah proses pemesanan paket wisata secara *online*, pemesanan tiket secara *online*, informasi destinasi wisata, memudahkan Admin membuat laporan, kemudahan dalam pembayaran, dan lain sebagainya.

3.1 Implementasi Halaman Beranda *Website*

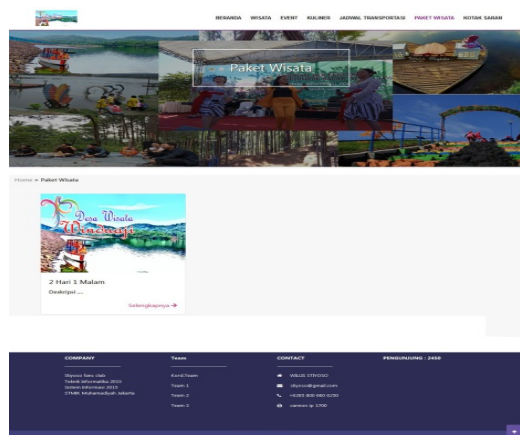
Halaman *home website* ini berisi mengenai informasi destinasi pariwisata desa wisata Winduaji Paguyangan Brebes, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Beranda *Website*

3.2 Implementasi Halaman Paket Wisata

Halaman paket wisata berisi informasi yang menyediakan pilihan paket wisata untuk dipilih pemesan atau calon wisatawan, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Halaman Paket Wisata

3.3 Implementasi Halaman *Form Pendaftaran Pemesan*

Halaman ini menampilkan *form* untuk mendaftarkan diri dan mengisi data pemesan, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 4.

Gambar 4. Halaman *Form Pendaftaran Pemesan*

4. PEMBAHASAN

4.1 Analisis

4.1.1 Analisa Kebutuhan *Hardware*

Berikut rincian perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan sistem ini, sebagai berikut:

Tabel 1. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

1	Laptop
2	RAM 4 GB
3	HDD
4	Keyboard dan Mouse

4.1.2 Analisa Kebutuhan *Software*

Adapun rincian perangkat lunak yang diperlukan untuk pembuatan sistem informasi pariwisata ini, sebagai berikut:

Tabel 2. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

1	Windows 7, 64 bit, 4GB	:	Sistem Operasi
2	XAMPP	:	Web Server
3	PHP MyAdmin	:	Bahasa pemrograman untuk pembuatan web system
4	MySQL	:	Database
5	Mozilla Firefox	:	Web Browser

4.1.3 Analisa Kebutuhan *Brainware*

Dengan adanya kebutuhan ini diharapkan *website* selalu *up to date*, sehingga analisis yang dibutuhkan adalah:

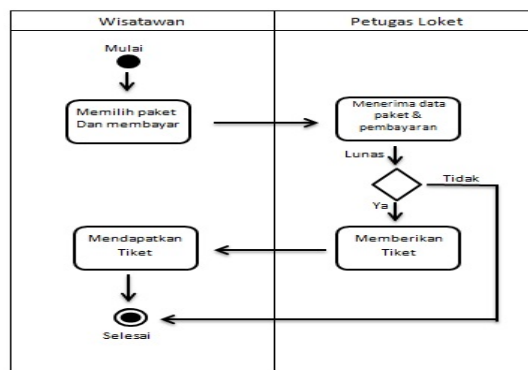
- a) Admin
- b) User
- c) Programmer

4.1.4 Analisa Sistem Yang Berjalan

Analisa sistem informasi pemesanan “paket wisata” di desa Winduaji Paguyangan yang saat ini digunakan adalah sistem manual, dimana calon wisata datang langsung untuk mengetahui informasi dan pembelian tiket paket wisata. Untuk lebih mengetahui mengenai prosedur sistem yang berjalan saat ini dijelaskan menggunakan *activity diagram*, sebagaimana Gambar 5.

Aktor yang terlibat, sebagai berikut:

1. Petugas Loket: menerima data pilihan paket dan pembayaran tiket dari calon wisatawan.
2. Wisatawan: datang ke loket untuk memilih jenis paket wisata dengan melakukan transaksi pembayaran.



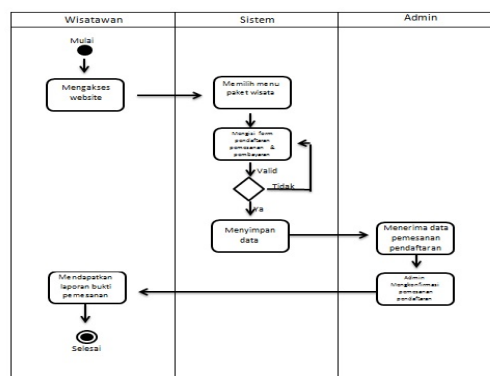
Gambar 5. Analisa Sistem Yang Berjalan

Penjelasan proses sistem yang berjalan saat ini, sebagai berikut:

1. Wisatawan datang ke loket untuk memilih jenis paket dan membayar sesuai tarif.
2. Petugas loket mendapatkan data pilihan paket dan pembayaran dari Wisatawan.
3. Petugas loket memberikan tiket ke Wisatawan
4. Wisatawan mendapatkan tiket.

4.1.5 Analisa Sistem Yang Akan Diusulkan

Sistem informasi pariwisata berbasis *website*, akan dibuat sesuai hasil analisis sistem yang akan diusulkan, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 6.



Gambar 6. Analisa sistem Yang Diusulkan

Penjelasan proses sistem yang diusulkan, sebagai berikut:

1. Calon wisatawan mengakses *website*.
2. Calon wisatawan memilih menu paket wisata pada *website*.
3. Calon wisatawan mengisi *form* pendaftaran pemesanan dan melakukan transaksi pembayaran melalui transfer pada rekening yang disediakan oleh sistem.
4. Data pemesan tersimpan dan di terima oleh Admin.

5. Admin melakukan konfirmasi pemesanan pendaftaran berhasil ke calon wisatawan.
6. Calon wisatawan mendapatkan laporan berhasil dan bukti pemesanan tiket/paket wisata.

4.2 Design System

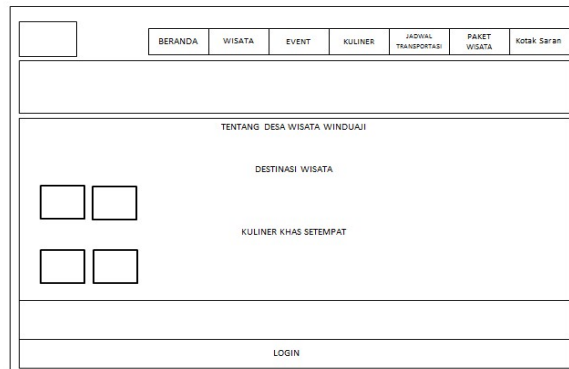
Dalam penelitian ini dijelaskan dan diuraikan tentang proses desain sistem, yaitu proses yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, tampilan antarmuka (*interface*), dan prosedur pengkodean, agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

4.2.1 Perancangan Desain Interface

Perancangan *design interface* ini merupakan proses pengembangan, rencana dan sketsa dari analisis sistem sebelumnya. Berikut perancangan *design interface* yang berlangsung pada Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* di Desa Wisata Winduaji Paguyangan Brebes.

a. Design Interface Halaman Beranda Website

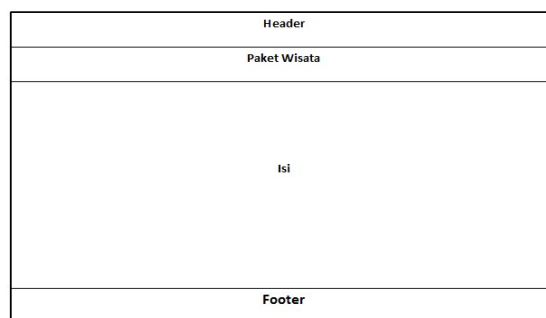
Merupakan rancangan dari halaman beranda atau tampilan utama jika diakses oleh pengguna/pengunjung *website*, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 7.



Gambar 7. Design Interface Halaman Beranda Website

b. Design Interface Halaman Paket Wisata

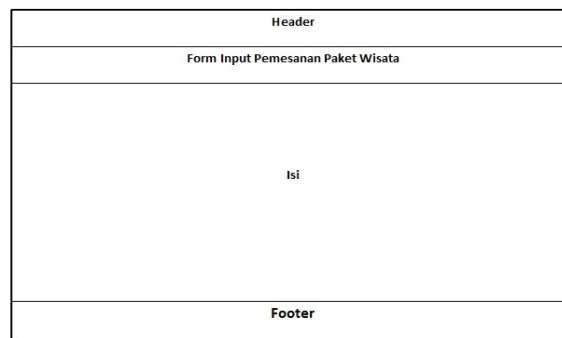
Berikut adalah rancangan halaman paket wisata untuk memilih jenis paket oleh pengguna atau calon wisatawan secara *online*, hal tersebut tertuang pada Gambar 8.



Gambar 8. Design Interface Halaman Paket Wisata

c. Design Interface Halaman Form Pemesanan

Berikut adalah rancangan halaman *form* pendaftaran/pemesanan oleh calon wisata/pengguna yang diakses melalui *website/online*, hal tersebut tertuang pada Gambar 9.



Gambar 9. Design Interface Halaman Form Pemesanan

4.3 Intergration and Testing

Setelah Implementasi sistem dilakukan, selanjutnya penulis melakukan pengujian internal menggunakan metode *black box testing*. Metode *black box testing* merupakan pengujian program yang mengutamakan pengujian terhadap kebutuhan fungsi dari suatu program. Tujuan dari metode *black box testing* ialah untuk menemukan kesalahan fungsi pada program.

Rencana pengujian yang dijelaskan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Rencana Pengujian Admin Login/Logout

No	Pengujian	Inputan	Jenis Pengujian
1	Login	User melakukan login	Black Box
2	Logout	User melakukan logout	Black Box

Tabel 4. Rencana Pengujian Pemesanan Paket Wisata

No	Pengujian	Inputan	Jenis Pengujian
1	Paket Wisata	Pengguna melakukan pemilihan jenis paket wisata	Black Box
2	Pendaftaran Pemesanan	Pengguna melakukan pengisian pendaftaran pemesanan	Black Box

Hasil Pengujian

Berikut adalah hasil dari pengujian pada sistem informasi pariwisata berbasis *website*, sebagaimana dijelaskan pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Hasil Pengujian Admin Login/Logout

No	Pengujian	Skenario Uji	Espektasi hasil	Hasil
1	Login	Login (Benar)	Masuk ke halaman <i>Dashboard</i> admin	Sesuai
		Login (Salah)	Tampil pesan login gagal	Sesuai
2	Logout	Logout	Kembali ke menu login	Sesuai

Tabel 6. Hasil Pengujian Pemesanan Paket Wisata

No	Sub Modul	Skenario uji	Espektasi hasil	Hasil
1	Paket Wisata	Memilih jenis paket wisata (Benar)	Pemilihan paket berhasil masuk ke halaman Form Pendaftaran	Sesuai
2	Pendaftaran Pemesanan	Pengguna melakukan pengisian	Mendapat laporan bukti pemesanan dari admin(Berhasil)	Sesuai

		pendaftaran pemesanan dan transaksi pembayaran	Tidak Mendapat laporan bukti pemesanan dari admin (Tidak Berhasil)	Sesuai
--	--	--	--	--------

4.4 Operation and Maintenance

Pada tahap ini diperlukan pemeliharaan (*maintenance*) untuk memperbaiki dan menjaga sistem dari kerusakan. Berikut ini adalah pemeliharaan yang harus dilakukan, secara berkala yaitu:

1. **Backup Hardware.**

Upaya untuk memelihara komputer supaya tetap prima saat digunakan dan *hardware*nya pun lebih awet, maka perlu dilakukan perawatan secara periodik. Komponen-komponen yang perlu untuk dibersihkan antara lain; *Mainboard, Processor, RAM, VGA Card, CD/DVD ROM, Power Supply* dan *Harddisk*. Serta menjaga kondisi listrik agar senantiasa stabil, karena sangat mempengaruhi kinerja PC.

2. **Pemeliharaan Software**

Pemeliharaan *software* yaitu menghindari dari pengguna yang tidak tahu cara pengoperasian program dari sistem informasi serta memonitoring *operating system* PC nya untuk menjaga dari virus.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan perancangan sistem informasi, pengujian sistem dan implementasi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Program Sistem Informasi dan Pemesanan Paket Wisata di Desa Winduaji yang berbasis *website* merupakan media Promosi Informasi Pariwisata yang *online*, berisi tentang Halaman Beranda, Profil Wisata, Event, Kuliner, Jadwal Transportasi, Paket Wisata serta terdapat Menu Bantuan ketika ada yang ingin menanyakan informasi lebih lanjut.
2. Dalam *Website* ini terdapat sistem pemesanan paket wisata yang berbasis *website* atau *online* dengan mengisi *form* data pemesanan atau calon wisatawan dengan membayar langsung melalui *link* bank yang tersedia sehingga wisatawan mendapatkan pelayanan yang efisien.

5.2 Saran

Sistem informasi pariwisata berbasis *website* ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, adapun saran yang dapat penulis sampaikan adalah:

1. Sistem ini dibuat untuk menyelesaikan masalah sistem informasi dan pemesanan paket wisata yang berbasis internet atau melalui *online*, sehingga masih sangat terbatas dalam penyediaan layanan informasi dalam sistem *websitenya*. Selanjutnya, dapat dikembangkan agar lebih luas lagi dalam segi jenis informasi yang lebih menarik.
2. Kedepannya diharapkan sistem informasi ini dapat diaplikasikan dalam perangkat *mobile* Android.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al Fatta, Hanif, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- [2] M. Rudyanto, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset, 2011.
- [3] Counterpart. *Buku Panduan Wisata Kab. Brebes*, Dikbudpar Brebes.
- [4] Darsono Rahmat, *Sistem Reservasi Tiket*. Bandung, 2010.

- [5] Hidayah Nurdin, *Pemasaran Pariwisata*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [6] Sibero Alexander F.K., *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: MediaKom Offset, 2011.
- [7] Madcoms, *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan PHP-MySQL*. Yogyakarta: ANDI, 2011.
- [8] Bunafit Nugroho, *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Gava Media, 2011.
- [9] A.S. Rosa, dan M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2014.
- [10] Anhar, *PHP dan MySQL Secara Otodidak*, Jakarta: PT.TransMedia, 2010.
- [11] Kustiyahningsih, Y. dan Anamisa, Devie R., *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.
- [12] Raharjo, Budi, *Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika, 2011.