



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DAN PEMASARAN
PARIWISATA SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN
KEPULAUAN MENTAWAI BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya(D-III)
Jurusan Manajemen Informatika*

Oleh :

MURTI SARI DEWI

NIM. 1850401039

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATANGAS**

2022

ABSTRAK

MURTI SARI DEWI. Nim **1850401039.** Judul Tugas Akhir :” **Perancangan Sistem Informasi Dan Pemasaran Pariwisata Sebagai Media Promosi Pada kabupaten Kepulauan Mentawai Berbasis Web**”. Program Diploma III Manajemen Informatika Institut Agama Islam Negri (IAIN) Batusangkar Tahun 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data, mengelola, menganalisa, membahas Daya Tarik Wisata di Kecamatan Sipora Utara dilihat dari : 1) Kualitas Objek Wisata, 2) Aksesibilitas Objek Wisata, 3) Fasilitas Daya Tarik Objek Wisata, 4) Kelembagaan Daya Tarik Objek Wisata. Jenis penelitian ini termasuk pada penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 300 dengan menggunakan rumus purposive sampling maka didapatlah sampel sebanyak 90 orang responden. Pengumpulan data menggunakan angket, analisa yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan memakai formula persentase dan skala likert. Hasil penelitian ini yang di temukan bahwa:

1) Kualitas Objek Wisata Sipora Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai termasuk kategori “baik” dengan nilai 1.652. Hal ini terlihat bahwa pengunjung melihat kualitas objek wisata di Kecamatan Sipora Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai termasuk nyaman untuk di kunjungi.

2) Aksesibilitas Objek Wisata Sipora Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai termasuk kategori “cukup baik” dengan nilai 660. Hal ini dikarenakan akses ke tempat objek wisata di Sipora tergolong sulit dan jauh.

3) Fasilitas Objek Wisata Sipora Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai termasuk kategori “baik” dengan nilai 610. Hal ini dikarenakan fasilitas di objek wisata Sipora Utara yang tergolong memadai, yang dilihat dari fasilitas umum dan fasilitas khusus.

4) Kelembagaan Objek Wisata Sipora Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai termasuk kategori “baik” dengan nilai 1.185. Hal ini dikarenakan kelembagaan di objek wisata Sipora Utara tergolong memadai, yang dilihat dari pengolahan objek wisata, lalu jumlah pegawai yang bekerja di kantor dinas pariwisata, jumlah anggaran maupun mutu pelayanan yang baik.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Pemasaran Parawisata, Web*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga pembuatan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Salawat dan salam buat junjungan umat, yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti kita rasakan seperti sekarang ini.

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor IAIN Batusangkar.
2. Bapak Dr.H.Rizal, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
3. Ibu Lidya Rahmi. M.Pd.T selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.
5. Teman-teman seperjuangan angkatan (2018) yang telah memberikan saran-saran yang bermanfaat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan semangat serta sumbangan pemikirannya kepada penulis sehingga selesainya tugas akhir ini.

Penulis sadar bahwasanya tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritikan dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis juga berharap semoga penulisan tugas akhir ini memberikan manfaat kepada kita semua. Amin.....

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis bermohon dan bersujud semoga keikhlasan yang diberikan akan dibalas-Nya. ***Amin Ya Robbal'alamin.***

Batusangkar, february 2022

Murti Sari Dewi

DAFTAR ISI

BAB I.....	6
PENDAHULUAN.....	8
A. Latar Belakang.....	8
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Batasan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Metode Penelitian	11
H. Sistematika Penulisan	11
BAB II	13
LANDASAN TEORI.....	13
A. Gambaran umum pariwisata kepulauan Mentawai	13
1. Sejarah singkat pariwisata kepulauan mentawai	13
2. Visi dan Misi Dan Tujuan Pariwisata Mentawai	16
3. Tujuan pariwisata Mentawai.....	16
4. Struktur organisasi pariwisata Mentawai.....	16
5. Konsep Dasar Sistem Informasi	17
B. Pengertian Pemasaran, Media Promosi Dan Pariwisata.....	24
1. Pengertian Pemasaran	24
2. Tujuan Umum Pemasaran.....	24
3. Jenis-Jenis pemasaran	25
4. Jenis-Jenis pemasaran	26
5. Pengertian Media Promosi.....	27
6. Tujuan Media Promosi.....	28
7. Jenis-Jenis Media Promosi.....	28
8. Fungsi Media Promosi Untuk pemasaran Produk	29
9. Pengertian pariwisata	30
C. Alat Bantu Perancangan Sistem	32

1. UML (Unified Modelling Language)	32
D. Perangkat Lunak Pembangun Sistem	38
1. PHP	38
2. Database	40
3. MySQL	40
4. WEB.....	40
5. XAMPP.....	41
BAB III ANALISA DAN HASIL.....	39
A. Perancangan Sistem.....	39
1. Perancangan UML (Unified Modeling Language).....	40
a. Use Case Diagram.....	41
b. Activity Diagram.....	42
c. Sequence Diagram.....	43
d. Class Diagram.....	44
2. Perancangan Antar Muka.....	44
a. Desain Output.....	45
b. Desain Database.....	46
BAB IV PENUTUP.....	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran-Saran.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<i>Jumlah Kunjungan Wisatawan Ke kab. Kep. Mentawai</i>
Tabel 2.2	<i>Banyaknya Resort, Wisma dan Penginapan di kepulauan Mentawai, 2021</i>
Tabel 2.3	<i>Simbol Use Case Diagram</i>
Tabel 2.4	<i>Simbol Activity Diagram</i>
Tabel 2.5	<i>Simbol Sequence Diagram</i>
Tabel 2.6	<i>Simbol Class Diagram</i>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Struktur Organisasi</i>
Gambar 2.2	<i>Objek</i>

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kepulauan mentawai adalah salah satu kabupaten di provinsi sumatra barat, indonesia. kabupaten ini terdiri dari empat pulau besar yaitu pulau seberut, pulau sipora, pulau pagai utara, dan pulau pagai selatan yang dihuni oleh mayoritas suku mentawai. selain itu masih ada beberapa pulau kecil yang berpenghuni namun sebagai besar pulau lainnya yang berpenghuni namun sebagian pulau lainnya ditumbuhi pohon kelapa. pulau mentawai merupakan kabupaten yang terletak memanjang dibagian barat pulau sumatra dan dikelilingi oleh samudra hindia. daerah ini memiliki potensi alam yang banyak, selain dalam bidang perkebunan.

Pertanian dan perikanan. kepulauan mentawai juga memiliki potensi untuk emnjadi daerah wisata. Hingga saat ini pariwisata di mentawai belum berjalan optimal, padahal aspek ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan pendapatan masyarakat terutama pendapatan asli daerah. Indonesia sebagai negara yang memiliki kekayaan alam mempergunakan kekayaannya sebagai objek untuk mendatangkan devisa melalui pariwisata alam. Selain daerah Jawa dan Bali. Sumatera merupakan tujuan utama untuk penarikan wisatawan melalui kekayaan alam yang terkandung di dalamnya.

Pembangunan kepariwisataan sebagai salah satu sector andalan untuk mendorong pertumbuhan ekonomi, peningkatan pendapatan daerah, pemberdayaan perekonomian masyarakat, memperluas lapangan kerja dan kesempatan berusaha, serta meningkatkan pengenalan dan pemasaran produk dalam rangka meningkatkan Kesejahteraan masyarakat. Pariwisata memperlihatkan perkembangan yang stabil dan luput dari fluktuasi ekstrim sebagaimana dialami sector idustri lain. Potensi perkembangan yang diprediksi semakin baik di masa-masa mendatang pariwisata diyakini akan terus berkontribusi dalam kehidupan masyarakat dari berbagai aspek (RPJMN 2020-2021).

Media yang di pakai saat ini, masih menggunakan media cetak. seperti, booklet dan leaflet. strategi promosi parawisata bisa menjadi

terobosan baru untuk membantu meningkatkan potensi wisata daerah. Potensi perkembangan yang diprediksi semakin baik di masa-masa mendatang, pariwisata diyakini akan terus berkontribusi dalam kehidupan masyarakat dari berbagai aspek (RPJMN 2020-2021). Menurut data badan pusat statistic kabupaten kepulauan Mentawai tahun 2021 terdapat sebanyak 194 objek wisata yang berada di sepuluh kecamatan di kabupaten kepulauan Mentawai yang berpotensi untuk dikembangkan antara lain; 22 objek wisata panorama alam, 150 objek wisata bahari, objek wisata sumber air dan 13 objek wisata budaya.

Sementara fasilitas atau sarana pendukung untuk mengembangkan wisata bahari di kecamatan sipora utara pada umumnya masih sangat minim dan belum memadai, seperti resort, penginapan dan tempat-tempat kuliner yang ada masih sangat terbatas, dan itupun merupakan milik swasta dan masyarakat setempat, bahkan pengelola resort berasal dari negara asing (Australia dan Italia) yang bekerja sama dengan penduduk lokal yang memiliki lahan untuk kawasan resort dengan menggunakan sistem kontrak.

Permasalahan yang telah diuraikan perlu untuk merancang sistem informasi meningkatkan promosi pariwisata dengan sistem: **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DAN PEMASARAN PARIWISATA SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN KEPULAUAN MENTAWAI BERBASIS WEB”** Rancangan sistem tersebut diharapkan dapat mengatasi masalah dalam mencari informasi sebagai objek dan daya tarik wisata, sarana wisata, prasarana wisata, masyarakat di sekitar objek wisata.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

Penelitian Tugas Akhir ini terarah, maka perlu adanya batasan masalah, sebagai berikut :

1. Jumlah wisatawan yang berkunjung ke pulau Mentawai semakin meningkat.

2. Belum adanya informasi secara resmi dan detail tentang wisata di kepulauan Mentawai.
3. Media promosi masih menggunakan media booklet dan leaflet.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas didapatlah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang system informasi Pariwisata yang efektif dan efisien pada pariwisata mentawai?
2. Bagaimana Meng-implementasikan situs web sebagai media promosi untuk meningkatkan pengunjung?

D. Batasan Masalah

1. Sistem yang dirancang mencakup pembuatan website untuk penyajian informasi tentang pariwisata di Mentawai.
2. Agar Sistem Informasi pariwisata yang dirancang menghasilkan output berupa laporan wisatawan yang masuk di kepulauan Mentawai.
3. Sistem ini dibangun menggunakan PHP dan data base MySQL.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk membangun system pariwisata secara online pada kabupaten kepulauan Mentawai berbasis Web.
2. Untuk meng-implementasikan system informasi pariwisata pada kabupaten kepulauan mentawai Berbasis Web.
3. Membuat system pemasaran dan promosi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambahkan kesempatan untuk berusaha bagi masyarakat yang tinggal di objek wisata.
2. Meningkatkan perolehan atau pendapatan bagi masyarakat sekitar.

3. Meningkatkan kesejahteraan bagi warga sekitar objek wisata.
4. Membantu kinerja pihak pengelola pariwisata.

G. Metode Penelitian

1. Wawancara, dimana penulis melakukan wawancara dengan pihak pariwisata yang dilakukan secara manual.
2. Dokumentasi, merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian.

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, Pada bab ini memuat teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir yang disesuaikan dengan permasalahan.

BAB III Metodologi Penelitian, Bab ini menjelaskan tentang perusahaan tempat penelitian, tahapan penelitian, sistem berjalan dan sistem yang diusulkan.

BAB IV Analisa Dan Perancangan, Analisis Kebutuhan, Mencakup pekerjaan-pekerjaan penentuan kebutuhan atau kondisi yang harus di penuhi dalam suatu produk baru atau perubahan produk, yang mempertimbangkan berbagai kebutuhan yang bersinggungan antar berbagai pemangku kepentingan.

BAB V Hasil Dan Pembahasan, Bagian ini berisi penjelasan tentang lingkungan implementasi (OS, Perangkat keras dan bahasa pemograman yang digunakan), file-file implementasi analisa dan perancangan sistem dari masing-masing modul atau class (relasinya) serta algoritma yang di implementasikan.

BAB V Kesimpulan Dan Saran, Bagian isi berisi kesimpulan yang dirumuskan oleh peneliti, yaitu pernyataan singkat dan tepat yang dijelaskan dari hasil penelitian dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah/batasan masalah.

Daftar Pustaka Lampiran

BAB II LANDASAN TEORI

A. Gambaran umum pariwisata kepulauan Mentawai

1. Sejarah singkat pariwisata kepulauan mentawai

Kabupaten kepulauan Mentawai adalah salah satu kabupaten yang terletak di provinsi Sumatra barat ,Indonesia. Kabupaten ini berada di luar pulau Sumatra,terdiri dri empat pulau utama.kabupaten kepulauan Mentawai dibentuk berdasarkan UU RI No.49 tahun 1999. Menurut nama asli geografisnya. Kabupaten ini terdiri dari empat kelompok pulau utama yang berpenghuni yaitu pulau siberut,pulau sipora ,pulau pagai utara, pulau pagai selatan yang dihuni oleh mayoritas masyarakat suku Mentawai dan suku Minangkabau. Selain itu masih ada beberapa pulau kecil lainnya yang berpenghuni namun sebagian besar pulau yang lain hanya ditanami pohon kelapa.

Secara topografis, keadaan geografis kabupaten kepulauan Mentawai bervariasi antara dataran,sungai dan berbukit-bukit dimana rata-rata ketinggian daerah seluruh ibukota kecamatan dari permukaan laut (DPL) adalah 2 meter .kabupaten kepulauan Mentawai beribukota di tuapeijat yang terletak di kecamatan sipora utara dengan jarak tempuh ke kota padang panjang 153 km.

Kepulauan mentawai yang dikelilingi oleh samudra hindia dan terletak di daerah khatulistiwa mempunyai iklim dengan udara yang dan lembab dengan curah hujan tinggi.

Tabel 2.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Ke kab. Kep. Mentawai

No	wisatawan	Jumlah kunjungaa (orang)				
		2017	2018	2019	2020	2021
1	Wisatawan asing	3.369	3.847	4.010	4.560	5.130
2	Wisatawan lokal	245	268	120	230	354
	jumlah	3.614	4.130	4.130	4.790	5.484

Tabel 2.2 Banyaknya Resort, Wisma dan Penginapan di kepulauan Mentawai,
2021

No	Tahun	Resort	Wisma	Penginapan
1	2021	24	9	24
2	2020	13	12	32
3	2019	18	6	23
4	2018	10	0	21
5	2017	10	0	21

Secara umum wisata yang ada di Kabupaten Kepulauan Mentawai dibagi menjadi 3 kelompok yaitu :

a. Wisata Alam

1. Labuan Bajau (Kecamatan Siberut Utara)

Desa Labuan Bajau ini memiliki potensi wisata alam berupa terumbu karang, hutan campuran, rawa dan hutan pantai, serta merupakan akses menuju hutan primer yang alami dengan flora dan fauna yang berkarakter endemik.

2. Air Terjun Madobag (Kecamatan Siberut Selatan)

Terletak di dusun Rokdog di Desa Madobag, dapat ditempuh dengan sampan bermotor tempel yang dapat dicarter dari Muara Siberut dengan waktu \pm 4 jam, melalui sungai yang memiliki pemandangan unik di pedalaman Mentawai.

3. Tanjung Malilimok (Kecamatan Siberut Barat Daya)

Tanjung ini terletak di Dusun Malilimok, Desa Katurei yang merupakan jalur keluar masuk kawasan wisata Katurei yang menojolkan kekayaan hutan bakau sebagai tempat wisata.

4. Pulau Pitojat (Kecamatan Sipora Utara)

Pulau ini terletak di Desa Tuapejat di sebelah barat Pulau Sipora, disini wisatawan akan menikmati panorama pasir putih di sepanjang pesisir pantai barat pulau Sipora yang indah.

b. Wisata Budaya

1. Simatalu (Kecamatan Siberut Barat)

Desa Simatalu terletak di bagian barat pulau Siberut dengan jarak tempuh \pm 4 jam dari Muara Sikabalu dengan menggunakan speedboat. Desa ini terkenal sebagai desa leluhurnya suku asli Mentawai yang hingga saat ini masih bertahan dalam adat dan tradisinya.

- c. Wisata Bahari

1. Karangmajat (Kecamatan Siberut Barat Daya)

Terletak di kawasan Desa Katurai, Pulau Karangmajat adalah tujuan internasional peselancar dunia di Mentawai karena nama Karangmajat sudah mendunia saat ini. Didukung oleh sarana dan prasarana berupa Resort yang cukup memadai, Pulau Karangmajat menjadi salah satu tujuan wisata bahari yang sangat menjanjikan. Dengan ombaknya “Kandui Waves” pulau Karangmajat menjadi salah satu *central surf* area berkelas di dunia. Pulau Pananggalat besar dan kecil juga menumpang keunikan pulau Karangmajat ini sehingga wisatawan sangat ramai di temui di pulau ini sekitar bulan Maret hingga bulan Oktober.

2. Mapadegat (Kecamatan Sipora Utara)

Pantai ini terkenal dengan ombak *Telescope* (ombaknya menyerupai tube atau tabung) terletak di desa Mapadegat yang berjarak 4 km dari pelabuhan Tuapejat. Dapat ditempuh dengan motor atau angkot dari pelabuhan.

3. Katiet (Kecamatan Sipora Selatan)

Katiet merupakan salah satu desa di Pantai Barat Pulau Sipora yang sangat terkenal di kalangan terkenal di kalangan nama ombak “Hollow Trees”. Selain disuguhi tantangan ombak yang cukup besar disaat musim selancar tiba, wisatawan juga dapat menikmati hasil kerajinan tangan asli suku Mentawai (souvenir) yang dijajakan sepanjang pantai tersebut. Desa ini

ditempuh selama \pm 1 jam perjalanan dengan speedboat dari pelabuhan Tuapejat.

4. Ombak Silabu (Kecamatan Pagai Utara)

Ombak silabu terletak di Desa Silabu di Kecamatan Pagai Utara yang merupakan salah satu objek wisata yang dapat izin operasional dari pemerintah Daerah Kabupaten Kepulauan Mentawai untuk Resort pantai. Lebih dikenal dengan nama “Maccarronies” dengan ketinggian Ombak 3-4 meter disaat musim selancar tiba.

2. Visi dan Misi Dan Tujuan Pariwisata Mentawai

a. Visi

Terwujudnya kesejahteraan masyarakat mentawai melalui percepatan pembangunan infrastruktur dan perbaikan tata kelola pemerintahan.

b. Misi

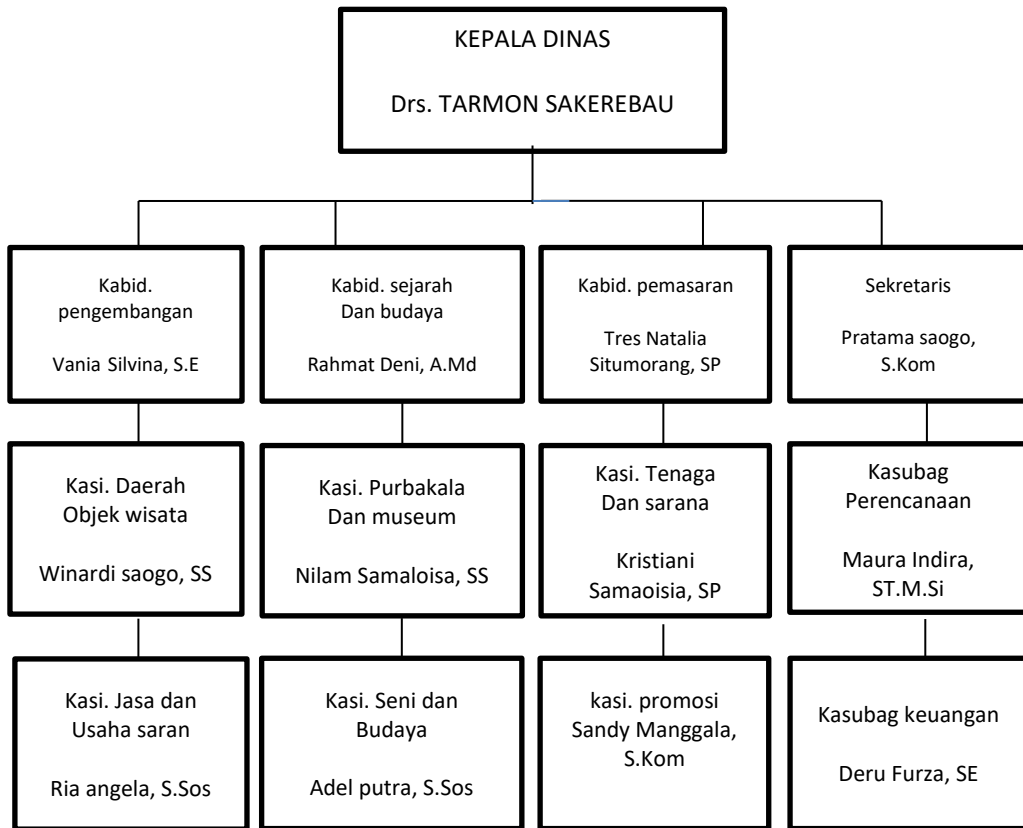
1. Mewujudkan percepatan pembangunan infrastruktur.
2. Mewujudkan tata kelola pemerintahan berkualitas.
3. Mewujudkan masyarakat sejahtera.
4. Mewujudkan masyarakat yang tertib.

3. Tujuan pariwisata Mentawai

- a. Dimana wisatawan datang untuk dinas kerja, usaha dagang dan lain-lain.
- b. Meningkatkan devis khususnya pendapatan negara serta masyarakat pada umumnya.
- c. Memperluas lapangan kerja dan mendorong kegiatan-kegiatan industri penunjang dan industry sampingan lainnya.
- d. Memperkenalkan keindahan alam dan kebudayaan.

4. Struktur organisasi pariwisata Mentawai

**STRUKTUR SEKRETARIAT PARIWISATA KABUPATEN
KEPULAUAN MENTAWAI**



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

5. Konsep Dasar Sistem Informasi

a. Sistem

1. Pengertian Sistem

Kata “sistem” berasal dari bahasa Yunani yaitu systema, yang artinya himpunan bagian atau komponen yang berhubungan secara teratur dan merupakan suatu keseluruhan. sistem adalah bagian dari sistem yang lain yang lebih besar dan terdiri dari berbagai sistem yang lebih kecil yang disebut subsistem.

Menurut Tata Sutabri (2012:3), sistem merupakan suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu.

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Kesimpulan dari sistem adalah kumpulan dari unsur/elemen- elemen yang saling berkaitan/berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Ada Beberapa pengertian system menurut para ahli antara lain sebagai berikut:

- a) Menurut Azhar susanto, system adalah kumpulan atau grup dari sub system/bagian /komponen atau apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan dapat bekerja sama untuk mencapai satu tujuan tertentu.
- b) Menurut Prof sumantri, pengertian system adalah sekelompok bagian-bagian yang bekerja bersma-sama untuk melakukan suatu tujuan, apabila salah satu tujuan bagian rusak atau tidak dapat menjalankan tugasnya, maka tujuan yang hendak dicapai tidak akan terpenuhi atau setidaknya tidaknya sistem yang telah terwujud.
- c) Menurut Rommey system adalah serangkaian dua atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.
- d) Menurut Gordon B. Davis dalam bukunya menyatakan, system bisa berupa abstrak atau fisis. Sitem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan atau konsepsi yang saling bergantung.

2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu. Menurut (Supriyanto, 2005), karakteristik sistem atau sifat- sifat tertentu seperti elemen-elemen (*elements*), batasan sistem (*boundary*), lingkungan sistem (*environments*),

penghubung (*interface*), masukan (*input*), pengolahan (*process*), keluaran (*output*) dan tujuan (*goal*).

a) Komponen – komponen (*components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerjasama membentuk satu kesatuan

b) Batasan Sistem (*boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

c) Lingkungan sistem (*environments*)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan karena dapat mengganggu kelangsungan hidup sistem.

d) Penghubung (*interface*)

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lain. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

e) Masukan (*input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal.

f) Pengolahan (*process*)

Suatu sistem dapat mempunyai bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

g) Keluaran (*output*)

Keluaran merupakan hasil dari input.

3. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya sebagai berikut ini :

- a) Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (abstract system) dan sistem fisik (physical system) Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran- pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi dan lain sebagainya.
- b) Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (natural system) dan sistem buatan manusia (human made system) Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan human-machine system atau ada yang menyebut dengan man- machine system. Sistem informasi merupakan contoh man-machine system, karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

b. Informasi

1. Pengertian Informasi

Merupakan suatu kumpulan data yang telah diolah menjadi beberapa kalimat dan paragraf sehingga memberikan mamfaat kepada penerima informasi, menurut (Edhy Sutanta, 2003) Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang paling penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan dasar dalam pengambilan keputusan yang

dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang.

Sedangkan menurut (Jogiyanto,2005), Informasi dapat didefinisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang penerimanya.

Dari kedua pengertian diatas mengatakan bahwa informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian- kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan.

Transformasi data menjadi informasi dapat digambarkan sebagaimana oleh Gambar 2.2. dalam gambar tersebut, input adalah data yang akan diolah oleh unit pengolah,dan output adalah informasi sebagai hasil pengolahan data yang telah diinputkan tersebut, Suatu unit penyimpanan diperlukan sebagai alat simpanan data,pengolahan data, pengolahan maupun informasi.

Informasi yang kita peroleh sebenarnya berasal dari sebuah proses sehingga melahirkan sebuah informasi . inilah yang disebut dengan istilah teori penemuan informasi, yang dimulai dari:

- a) Inisiasi, yaitu situasi dan kondisi dimana seseorang mulai merasakan kebutuhan informasi. kebutuhan informasi muncul ketika ada dalam struktur manusia.
- b) Seleksi, merupakan proses memilih dan memilih informasi dimana yang harus dipenuhi terlebih dahulu.
- c) Eksplorasi, merupakan proses mencari ke sumber-sumber informasi
- d) Formulasi, yaitu membuat formula bagaimana informasi disimpan dalam memori kita.
- e) Poleksi, merupakan kekayaan intelektual seseorang.

f) Presentasi.

2. Fungsi Informasi

Suatu informasi dapat mempunyai beberapa fungsi antara lain :

- a) Menambah pengetahuan.
- b) Mengurangi ketidakpastian.
- c) Mengurangi resiko kegagalan.
- d) Mengurangi keanekaragaman/variasi yang tidak diperlukan.
- e) Memberikan standar, aturan -aturan ukuran-ukuran, dan keputusan- keputusan yang menentukan pencapaian sasaran dan tujuan.

3. Nilai Informasi

Nilai informasi dapat ditentukan berdasarkan sifatnya yaitu sebagai berikut (Edhy sutanta, 2003) :

- a) Kemudahan dalam memperoleh
- b) Sifat luas dan kelengkapannya
- c) Ketelitian (Accuracy)
- d) Kecocokan dengan pengguna (Relevance)
- e) Ketepatan waktu
- f) Kejelasan (Clarity)
- g) Fleksibilitas/Keluasannya
- h) Dapat dibuktikan
- i) Tidak ada prasangka
- j) Dapat diukur

c. Sistem Informasi

1. Pengertian Sistem Informasi

Merupakan suatu pengoperasian pengolahan data yang menggunakan perangkat komputer sehingga dapat menunjang kinerja pada suatu instansi atau organisasi. Menurut (Arbie.E, 2000) Sistem informasi adalah sistem yang terdapat di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, membantu dan mendukung kegiatan operasi,

bersifat manajerial dari suatu organisasi dan membantu mempermudah penyediaan laporan yang diperlukan.

Sedangkan menurut (Faisal, 2008), Sistem informasi adalah gabungan dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data, kebijakan dan prosedur yang terorganisir yang mampu menyimpan, mengambil, dan mendistribusikan informasi di dalam sebuah organisasi.

Komponen Sistem Informasi (Faisal, 2008) menyatakan Sistem Informasi terdiri dari komponen/blok yaitu :

a) Blok Model (Model Block)

Komponen pembentuk kerangka dasar dari suatu sistem informasi secara utuh.

b) Blok Basis data (Database Block)

Komponen pendukung informasi yang biasanya dikelola oleh program penyimpanan seperti : Mysql, SQL Server, Oracle dan sejenisnya.

c) Blok Input (Input Block)

Komponen input terdiri dari elemen pendukung yang berhubungan dengan pemasukan data sumber, misal : metode input, cara input, media input, dan elemen lain yang berhubungan dengan input.

d) Blok Keluaran (Output Block)

Komponen keluaran berupa produk yang siap disajikan dan biasanya sudah teruji serta diketahui betul oleh pimpinan terkait keluaran juga bisa sebagai pokok ukur keberhasilan suatu unsur usaha dalam menjalankan roda usahanya.

e) Blok Teknologi (Technology Block)

Bagian Teknologi informasi yang sangat mendukung kelancaran dan kecepatan penyajian informasi adalah komponen teknologi.

f) Blok Kendali (Controls Block)

Meliputi masalah pengendalian yang berfungsi mencegah dan menangani kesalahan/kegagalan sistem.

Beberapa definisi system informasi menurut para ahli adalah sebagai berikut:

- a) Menurut O'brien system informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun baik dari people, hardware, software, maupun database yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi.
- b) Menurut Mulyanto dalam Kuswara dan Kusmana, "system informasi adalah suatu system yang terdiri dari kumpulan komponen system, yaitu software, hardware dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mrncapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi".
- c) Menurut Jeperson Hutapean ialah, "suatu system di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu.

B. Pengertian Pemasaran, Media Promosi Dan Pariwisata

1. Pengertian Pemasaran

Secara umum, pengertian pemasaran adalah suatu proses menyeluruh, terpadu dan terencana, yang dilakuka oleh sebuah organisasi atau institusi dalam melakukan usaha agar mampu mengakomodir permintaan pasar dengan cara menciptakan produo bernilai jual, menentukan harga, mengkomunikasikan, menyampaikan dan saling bertukar tawaran yang bernilai bagi konsumen, klien, mitra dan masyarakat umum.

2. Tujuam Umum Pemasaran

- a. Memperkenalkan produk ke masyarakat
- b. Mencapai target penjualan
- c. Memastikan kepuasan konsumen

- d. Menciptakan strategi lanjutan untuk produk
- e. Bekerja sama dengan mitra
- f. Membuat rekapitulasi penjualan

3. Jenis-Jenis pemasaran

Banyak sekali jenis Pemasaran yang ada saat ini diantaranya adalah:

a. Branding

Produk dan layanan harus memiliki target pasar, dan nama atau “merek,” untuk dikenal. Branding adalah bentuk pemasaran yang memiliki fungsi sebagai iklan jangka panjang. Ini sangat membantu untuk membuat produk atau layanan menjadi lebih menarik dan terkenal. Branding sering kali menyertakan nama, slogan, dan logo.

b. Iklan siaran

Menggunakan radio sebagai media pemasaran adalah salah satu bentuk iklan berbayar yang paling umum. Pemasaran ke pelanggan sangat potensial ketika menggunakan radio karena pendengar radio benar-benar mendengarkan apa yang diucapkan oleh penyiarinya. Selain itu, juga bisa menggunakan media TV untuk menjangkau pelanggan secara luas.

c. Multi-level marketing (MLM)

Pemasaran dengan menggunakan multi-level marketing adalah bentuk penjualan langsung yang melibatkan banyak orang di mana perusahaan merekrut dan menjual produk-produknya. Multi-level marketing juga disebut network marketing karena tenaga penjualan mendapatkan komisi dari produk yang mereka jual serta komisi penjualan dari jaringannya.

d. Internet atau online

Internet menjadi salah satu media pemasaran yang paling diminati. Hampir semua orang pasti menggunakan internet, sehingga pasarnya sangat luas. Pemasaran dapat dilakukan dalam berbagai cara seperti menggunakan email, website atau iklan. Target pasarnya

juga bisa ditentukan karena banyak penyedia jasa iklan yang memiliki fitur ini

4. Jenis-Jenis pemasaran

a. Fungsi Pertukaran

Lewat dilakukannya pemasaran, konsumen dapat mengetahui dan membeli suatu produk yang dipasarkan oleh produsen dengan uang ataupun barang lain yang senilai. Produk yang sudah dibeli bisa digunakan untuk keperluan pribadi atau dijual lagi demi mendapat keuntungan.

b. Fungsi Distribusi Fisik

Fungsi distribusi fisik terjadi ketika kegiatan dilakukan dengan menyimpan produk dan mendistribusikannya. Proses pengangkutannya bisa lewat jalur laut, darat, udara. Penyimpanan produk dilakukan dengan menjaga agar stok tetap ada jika dibutuhkan.

c. Fungsi Perantara

Penyampaian produk dari produsen ke konsumen dilakukan melalui perantara marketing/pemasaran yang menghubungkan kegiatan pertukaran dengan distribusi fisik. Dalam proses ini terjadi kegiatan pembiayaan, pencarian informasi, dan klasifikasi produk.

Pada umumnya, proses pemasaran produk atau layanan dilakukan dengan mengalaborasikan empat hal yaitu:

- 1) Produk (*Product*), yaitu item yang akan ditawarkan oleh suatu bisnis kepada calon konsumen.
- 2) Harga (*Price*), yaitu berapa nilai yang dipatok oleh suatu bisnis untuk produk atau layanan yang ditawarkan.
- 3) Tempat (*Place/ Distribution*), ini merujuk pada proses distribusi produk yang akan ditawarkan kepada konsumen.
- 4) Promosi (*Promotion*), yaitu kegiatan komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan informasi mengenai karakteristik dan manfaat produk/ layanan kepada calon konsumen.

Agar lebih memahami apa yang dimaksud dengan pemasaran, kita bisa merujuk pada pendapat beberapa ahli berikut ini:

- 1) Menurut John Westwood pengertian pemasaran adalah sebuah usaha terpadu yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan konsumen dan memberikan keuntungan atau laba kepada perusahaan.
- 2) Tung Dasem Waringin pengertian pemasaran adalah media untuk mengkomunikasikan sebuah nilai tambah yang lebih tinggi.

5. Pengertian Media Promosi

Yang dimaksud dengan media promosi adalah cara yang dilakukan oleh pembisnis dalam menyampaikan, menyebarkan, dan menawarkan produk atau jasa yang dijualnya supaya calon konsumen tertarik untuk membeli.

Di dalam dunia kerja, promosi adalah suatu pengikatan pangkat ataupun posisi karyawan di dalam struktur organisasi perusahaan. Sedangkan dalam dunia pemasaran, promosi adalah suatu kegiatan yang dilakukan agar bisa meningkatkan perkembangan sesuatu, baik itu merk, produk, ataupun perusahaan itu sendiri.

Namun kali ini kita akan lebih fokus membahas promosi dalam bidang pemasaran saja. Jadi, dalam dunia pemasaran, promosi adalah suatu kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh seseorang ataupun perusahaan kepada masyarakat luas. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan produk kepada masyarakat dan mempengaruhi mereka untuk membeli dan menggunakan produk tersebut. Artinya, promosi adalah suatu kegiatan yang sudah sangat umum dilakukan oleh para *marketer* untuk bisa memberikan informasi terkait suatu produk dan juga mendorong calon konsumen agar mau melakukan pembelian barang ataupun jasa yang ditawarkan perusahaan. Kegiatan ini umumnya akan menggabungkan beberapa bentuk promosi, seperti iklan, diskon, ataupun kaos bermerk perusahaan.

Menurut Fandy Tjptono promosi adalah salah satu bentuk komunikasi pemasaran yang dilakukan untuk menyebarkan informasi,

mempengaruhi, membujuk, atau meningkatkan pasar sasaran atas perusahaan dan juga produknya agar masyarakat bisa menerima, membeli dan juga loyal pada produk yang ditawarkan oleh perusahaan.

6. Tujuan Media Promosi

- a. Memberikan informasi mengenai suatu produk secara luas pada calon konsumen potensial
- b. Memperoleh dan juga menjangkau konsumen baru serta menjaga tingkat loyalitas konsumen tersebut.
- c. Membantu meningkatkan penjualan dan juga keuntungan perusahaan
- d. Meningkatkan keunggulan dan juga membedakan suatu produk dengan produk lain dari kompetitor.
- e. Membangun branding dan citra produk pada suatu brand di mata konsumen
- f. Mempengaruhi asumsi dan perilaku konsumen atas suatu produk.

7. Jenis-Jenis Media Promosi

Media Promosi Secara Fisik, Promosi yang dilakukan secara fisik bisa kita temukan dengan mudah pada event ataupun kegiatan tertentu, seperti konser, bazar, pameran, dan masih banyak lagi. Kegiatan promosi ini umumnya dilakukan dengan membuka *booth* agar bisa menawarkan barang produk atau jasanya .

a. Media Promosi Melalui Media Tradisional

Jenis promosi ini dulunya memang sangat efektif untuk meningkatkan penjualan, beberapa contohnya adalah media cetak, TV, radio, billboard, iklan banner, dll.

b. Media Promosi Melalui Media Digital

Perkembangan teknologi dan juga media informasi saat ini sudah mengubah cara promosi kita. Beberapa promosi yang bisa dilakukan secara digital diantaranya adalah jaringan website, media sosial, mesin pencari, aplikasi, email, dll.

8. Fungsi Media Promosi Untuk pemasaran Produk

a. Pengenalan

Fungsi yang pertama tentunya untuk mengenalkan produk atau jasa yang akan di jual ke pasar mulai dari kegunaannya, keunggulan, harganya dll., sehingga calon pembeli mengetahui informasi produk atau jasa tersebut. Dengan pengenalan produk yang baik maka calon pembeli biasanya akan membandingkan dengan produk saingan lalu akan mengambil kesimpulan produk mana yang lebih baik menurutnya.

b. Penawaran

Fungsi media promosi selanjutnya yaitu untuk menawarkan dan membujuk calon konsumen sehingga dapat memutuskan untuk membeli produk tersebut. Lakukan penawaran yang baik dengan memberikan informasi yang jelas mengenai harga hingga keunggulan produk yang ditawarkan. Oleh karena itu tawarkan kepada konsumen yang memang membutuhkan produk atau jasa tersebut sehingga banyak yang tertarik membelinya. Misal produsen properti membuat perumahan untuk kalangan menengah ke atas, maka harus di tawarkan juga kepada masyarakat dengan perekonomian menengah ke atas jangan ditawarkan ke menengah ke bawah.

c. Penjagaan Konsumen

Media promosi juga berfungsi untuk menjaga konsumen supaya tetap loyal terhadap produk yang di belinya sehingga melakukan pembelian secara berkelanjutan, tentunya hal ini harus dibarengi juga dengan pelayanan yang dilakukan perusahaan kepada konsumen tersebut. Misalnya kita sudah merasa puas dengan menggunakan Smartphone merek Samsung maka perusahaan harus memberikan service yang baik, dan melakukan promosi mengenai produk-produk terbarunya kepada konsumen melalui media promosi yang ada.

d. Perbaikan

Fungsi media promosi yang terakhir yaitu untuk memperbaiki kesalahan yang dilakukan oleh perusahaan, jika produk yang sebelumnya dikeluarkan memiliki kekurangan sehingga membuat konsumen kecewa, maka dipromosi selanjutnya dapat diinformasikan bahwa produk tersebut telah di sempurnakan sehingga lebih baik dari produk sebelumnya.

Jika produk atau jasa yang dijual dapat diterima dengan baik oleh konsumen tentunya nama perusahaan juga akan semakin terangkat dan terkenal, hal ini akan berguna untuk perkembangan perusahaan.

9. Pengertian pariwisata

Secara etomologi istilah pariwisata berasal dari bahasa Sanskerta yaitu “pari” yang berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, lengkap dan “wisata” yang berarti perjalanan, bepergian. Secara umum pariwisata dapat diartikan sebagai suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk rekreasi atau liburan ke suatu tempat yang memiliki potensi dan dapat dinikmati. Menurut Undang-Undang No.10 tahun 2020, pasal 1 tentang kepariwisataan, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.

Ada beberapa pendapat ahli tentang pengertian pariwisata seperti:

- a. Menurut Sinaga (2010), Pariwisata merupakan suatu perjalanan yang terencana, yang dilakukan secara individu maupun kelompok dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mendapatkan suatu bentuk kepuasan dan kesenangan semata.
- b. Sedangkan menurut Koen (2009), Pariwisata ialah aktivitas perjalanan yang dilakukan sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau libur dan tujuan-tujuan lainnya.

- c. Sementara itu Gamal (2002), Menegaskan bahwa pariwisata difenisikan sebagai bentuk. Suatu proses kepergian sementara dari seorang, lebih 9 menuju ke tempat lain di luar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain.

Di lain hal menurut Sudaryana dan Octavia berdasarkan jenisnya, pariwisata dapat dibagi ke dalam dua kategori, yaitu:

- 1) Wisata alam, yang terdiri dari:
 - a) Wisata Pantai (Marine Tourism), Meliputi kegiatan berenang, memancing, menyelam, dan olahraga air lainnya, yang didukung dengan sarana dan prasarana termasuk akomodasi, makan dan minum.
 - b) Wisata Etnik (Etnik Tourism), yaitu perjalanan dengan tujuan untuk mengamati kebudayaan dan gaya hidup masyarakat yang dianggap menarik.
 - c) Wisata Cagar Alam (Ecotourism), Merupakan wisata untuk menikmati keindahan alam, pegunungan, margasatwa serta tumbuh-tumbuhan yang jarang terdapat di tempat-tempat lain
 - d) Wisata Buru, merupakan wisata yang dilakukan di tempat-tempat yang memiliki daerah atau hutan berburu yang dibenarkan oleh pemerintah dan digalakkan oleh berbagai agen atau biro perjalanan wisata.
 - e) Wisata Agro, merupakan jenis wisata yang dapat dilakukan secara rombongan untuk mengadakan kunjungan dan peninjauan ke proyekproyek pertanian, perkembunan dan ladang pembibitan dengan tujuan studi maupun menikmati segarnya tanaman di sekitarnya.
- 2) Wisata Sosial - Budaya, yang terdiri dari:
 - a) Monumen nasional gedung bersejarah, kota, desa, bangunan-bangunan keagamaan, serta tempat-tempat

bersejarah lainnya seperti tempat bekas pertempuran (battle fields) merupakan daya tarik wisata utama di banyak negara. Peninggalan sejarah kepurbakalaan dan monumen tersebut digolongkan ke dalam kelompok budaya.

- b) Museum dan fasilitas budaya lainnya, merupakan wisata yang berhubungan dengan aspek alam dan kebudayaan di suatu kawasan atau daerah tertentu. Museum dapat dikembangkan berdasarkan pada temanya, antara lain museum arkeologi, sejarah, etnologi, sejarah alam, seni dan 10 kerajinan, ilmu pengetahuan dan teknologi, industri ataupun dengan tema khusus lainnya.

C. Alat Bantu Perancangan Sistem

Untuk dapat melakukan langkah-langkah pengembangan sistem sesuai dengan metodologi pengembangan sistem yang terstruktur, maka dibutuhkan alat dan teknik untuk melaksanakannya. Alat-alat yang digunakan dalam suatu perancangan sistem umumnya berupa gambar dan diagram.

Adapun alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem yang akan digunakan dalam penelitian adalah

1. UML (Unified Modelling Language)


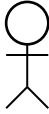

Menurut Windu Gata, Grace (2013:4), Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

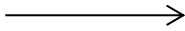
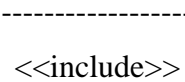
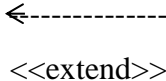
a) Use Case Diagram

Use Case Diagram Use case diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-

fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram yaitu:

Tabel 2.3 *Simbol Use Case Diagram*




No	Simbol	Arti/Tujuan
1		<p>Use Case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.</p>
2		<p>Actor atau Aktor adalah Abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan Use Case, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap use case.</p>
3		<p>Asosiasi antara aktor dan use case, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.</p>

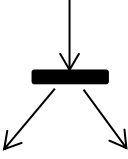
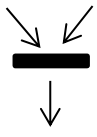
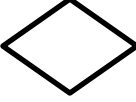

4		Asosiasi antara aktor dan use case yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan system.
5		Include, merupakan di dalam use case lain (required) atau pemanggilan use case oleh use case lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
6		Extend, merupakan perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

b) Activity Diagram

Diagram Aktivitas (Activity Diagram) Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dalam activity Diagram yaitu:

Tabel 2.4 *Simbol Activity Diagram*


No	Simbol	Arti/Tujuan
1		Start Point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
2		End Point, akhir aktivitas.
3		Activities, menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis.






4		Fork/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
5		Join (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.
6		Decision Points, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.
7		Swimlane, pembagian activity diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

c) Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Simbol-simbol yang digunakan dalam Sequence Diagram yaitu:

Tabel 2.5 *Simbol Sequence Diagram*

No	Simbol	Arti/Tujuan
1		Entity Class, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang

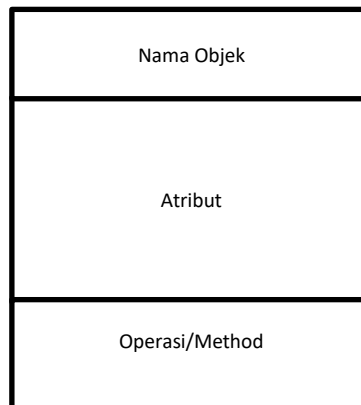
		membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
2		Boundary Class, berisi kumpulan kelas yang menjadi interfaces atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak.
3		Message, simbol mengirim pesan antar class.
4		Recursive, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
5		Activation, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.
6		Lifeline, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation.

d) Class Diagram

Diagram Kelas (Class Diagram) Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas

yang menentukan perilaku sistem. Class Diagram juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan constraint yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan.



Terdapat tiga komponen dalam sebuah class diagram, sebagai berikut :


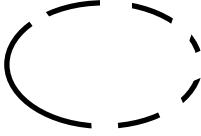
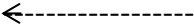
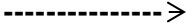



Gambar 2.2 *Objek*

- 1) Class name, merupakan sesuatu yang mewakili dari nama kelas.
- 2) Atribut, merupakan properti dari sebuah kelas, atribut melambangkan batas nilai kelas yang mungkin terdapat dalam objek kelas.
- 3) Proses/method, sesuatu yang dapat dilakukan tau diproses oleh sebuah kelas.

Tabel 2.6 *Simbol Class Diagram*

No	Simbol	Arti/Tujuan
		Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
		Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.

		Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
		Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
		Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
		Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
		Apa yang menghubungkan antar objek satu dengan objek yang lainnya.

D. Perangkat Lunak Pembangun Sistem

1. PHP

a. Sejarah PHP

Pada tahun 1996, PHP telah banyak dalam website didunia.sebuah kelompok pengembang software yang terdiri dari rasmus,zeew suraski,andi gutman,stig bakken,shane caraveo, dan jim wistead bekerja sama untuk menyempurnakan PHP 2.0.akhirnya,pada tahun 1998,PHP 3.0 diluncurkan.penyempurnaan terus dilakukan sehingga pada tahun 2000 dikeluarkanPHP 4.0. tidak berhenti sampai

disitu, kemampuan PHP terus ditambah dan saat buku ini disusun, versi terbaru yang telah dikeluarkan adalah PHP 5.0.x.

James word menjelaskan PHP diciptakan pertama kali oleh Ramus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya, PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada homepage-nya. Ramus Lerdorf adalah salah seorang pengunjung open source. Oleh karena itu, ia mengeluarkan Personal Page Tools versi 1.0 secara gratis, kemudian menambah kemampuan PHP 1.0 dan meluncurkan PHP 2.0 (Arief, 2011).

b. Pengertian PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan server-side scripting maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML.

1) Kelebihan PHP

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. PHP difokuskan pada pembuatan *script server side*, yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI. PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi, antara lain linux, unix (termasuk variannya HP-UX, solaris, dan Open BSD), Microsoft Windows, Mac OS X, Risc OS.

2) Sintax/ Script PHP

Script PHP termasuk dalam HTML-embedded, artinya kode PHP dapat disisipkan pada sebuah halaman HTML. Ada empat macam pasangan tag PHP yang dapat digunakan untuk menandai blok script PHP dalam buku karangan Peranginangin Kasiman (2006): `<?php...?>`, `<script language = "PHP"> ... </script>`, `<? ... ?>`, `<% .. %>`

2. Database

Database adalah sekumpulan data yang terdiri dari suatu atau lebih tabel yang saling berhubungan. User mempunyai wewenang untuk mengakses data tersebut, baik untuk menambah, mengubah bahkan menghapus data yang ada dalam tabel tersebut (Anonymous, 2005).

Database digunakan untuk menampung beberapa tabel atau query yang dijadikan media untuk menyimpan data sebagai sumber pengolahan data (Anonymous, 2005).

Menurut Wahyono (2005), database merupakan kumpulan data yang terorganisasi dalam file-file

3. MySQL

Menurut Sugiri (2008:1), MySQL merupakan database yang bersifat client server, dimana data diletakkan di server yang bisa diakses melalui komputer client. MySQL dibuat sekitar tahun 1994/1995 dan dikembangkan oleh sebuah perusahaan di Swedia yang bernama MySQL AB dengan istilah T.c.X DataKonsult AB. Tujuannya adalah untuk mengembangkan aplikasi web yang dimiliki oleh clientnya.

Database terdiri dari table yang didalamnya terdapat field, dan sebuah database biasanya terdiri dari beberapa table. Dalam pembuatan database, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

- a. Setiap table dalam database harus memiliki field (kolom) yang unik disebut dengan primary key.
- b. Table dalam database tidak boleh ada redundancy data yaitu mengandung record ganda. Jika terdapat data yang sama maka perlu melihat kembali rancangan tablenya.
- c. Pilih tipe data yang tepat sehingga ukuran database seminimal mungkin.

4. WEB

Menurut Sidik (2005:1) World Wide Web (WWW) yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Pertama kali diciptakan pada tahun 1991 di CERN, Laboratorium Fisika Partikel

Eropa Jenawa, Swiss. Tujuan awalnya adalah untuk menciptakan media yang mudah untuk berbagi informasi di antara para fisikawan dan ilmuwan.

Informasi yang terdapat di Web disebut halaman Web (web page). Untuk mengakses sebuah halaman Web dari browser, pemakai perlu menyebutkan URL (Uniform Resource Locator). URL Tersusun atas tiga bagian :

- a. Format Transfer
- b. Nama host, dan
- c. Path berkas dokumen

5. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan komilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP.

BAB III ANALISA DAN HASIL

A. Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem (*System Analysis*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Pada bab ini dijelaskan mengenai prosedur yang berjalan dan yang diusulkan dari sistem yang ada di Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Mentawai. Analisis yang dilakukan ini terdiri dari analisis objek sistem yang berjalan, mencari kelemahan sistem yang berjalan sesuai standar yang telah ditentukan, serta mengevaluasi sistem yang sedang berjalan sehingga menghasilkan usulan rancangan sistem yang baru.

Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponen komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi kekurangan kekurangan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Analisis sistem yang sedang berjalan di Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten mentawai dibuat oleh penyusun dalam bentuk *use case diagram* dan *activity diagram*, karena kedua notasi *Unified Modelling Language* (UML) ini mewakili secara sederhana dan bisa dijadikan sebagai bahan dalam evaluasi sistem yang berjalan secara efektif, sehingga sistem dapat terlihat tanpa harus mengetahui secara detail prosedur yang berjalan.

1. Perancangan UML (Unified Modelling Language)

Pemodelan (*Modelling*) adalah tahap merancang perangkat lunak sebelum melakukan tahap pembuatan program (*Coding*). Berikut perancangan sistem dilakukan dengan memodelkan permasalahan dalam bentuk diagram UML.

a. Aktor

Use Case Diagram dibawah menggambarkan sistem dari sudut pandang admin. Pembuatan *use case* dititik beratkan pada fungsionalitas yang ada pada sistem, bukan pada alur atau urutan kejadian. Actor yang berperan dalam sistem ini adalah :

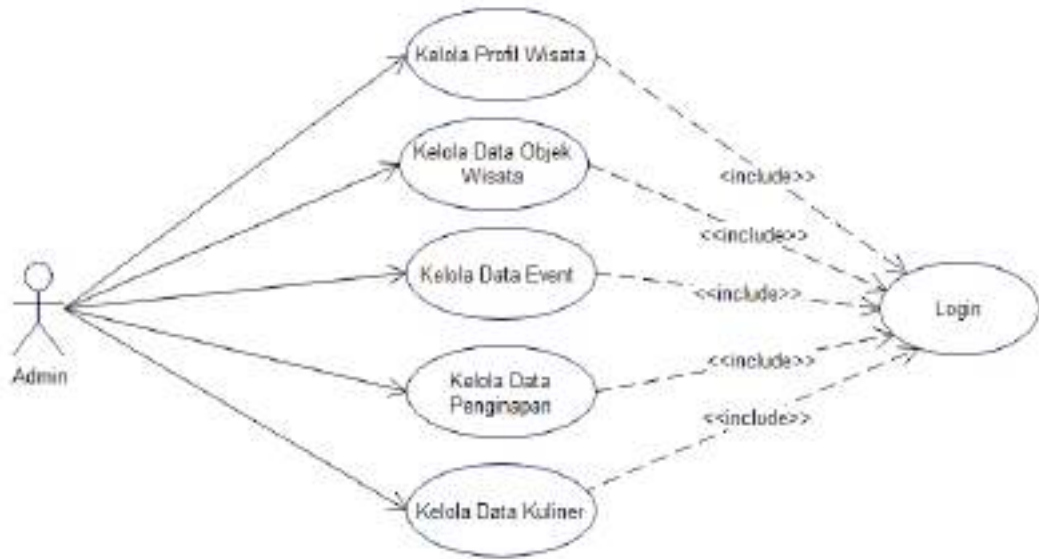
Tabel 3.1 Actor

Actor	Peran
Admin	<ol style="list-style-type: none">1. Login2. Kelola Profil Wisata3. Kelola Data Objek Wisata4. Kelola Data Event5. Kelola Data Penginapan6. Kelola Data Kuliner
User	<ol style="list-style-type: none">1. Login2. Melihat Lokasi Objek Wisata3. Melihat Event Wisata4. Melihat Lokasi Penginapan5. Melihat Daftar Penginapan6. Melihat Daftar Kuliner

b. Use Case Diagram

Use Case Diagram dibawah menggambarkan sistem dari sudut pandang admin. Pembuatan *use case* dititik beratkan pada fungsionalitas yang ada pada sistem, bukan pada alur atau urutan kejadian.

- 1) Use Case Diagram Admin



Gambar 3.1 Use Case Diagram

2) Use Case Diagram User

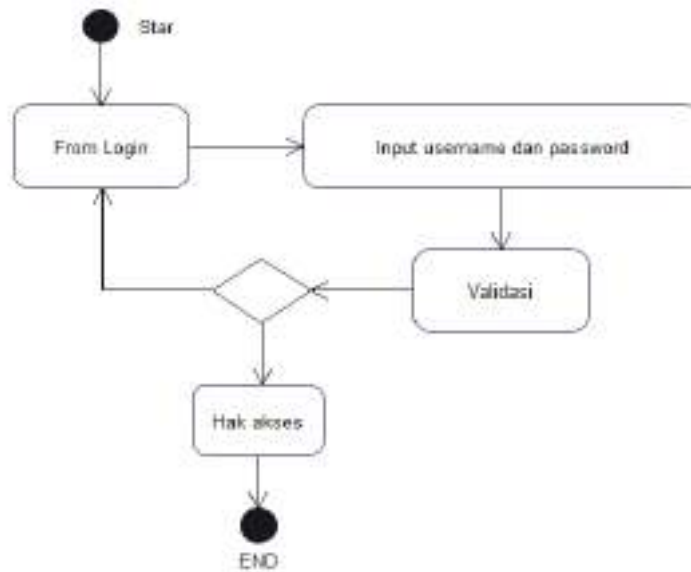


Gambar 3.2 Use Case Diagram

c. Activity Diagram

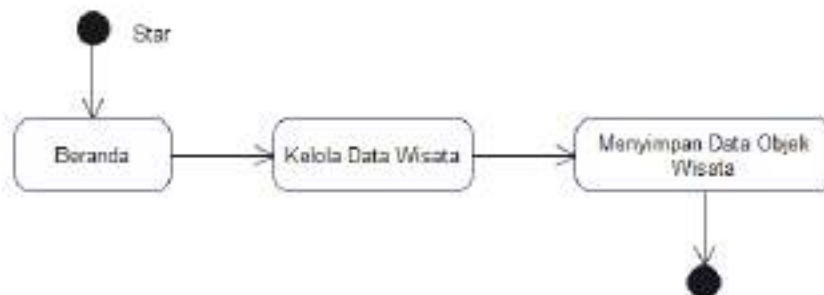
Activity Diagram menggambarkan rangkaian aliran dari aktifitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas dalam satu operasi. Terdapat beberapa aktifitas yang dilakukan masing-masing actor sebagai berikut :

1) Activity Diagram Admin



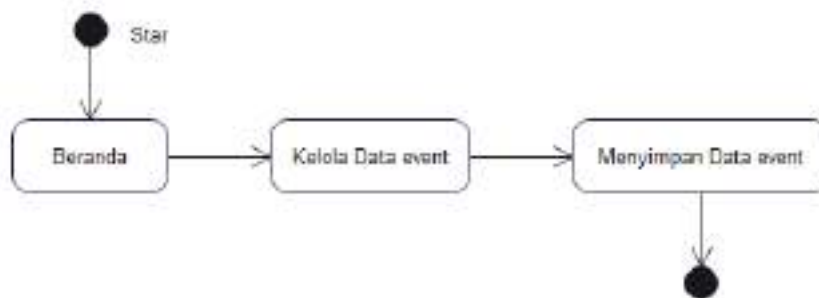
Gambar 3.3 Activity Diagram

2) Activity Diagram Data Wisata



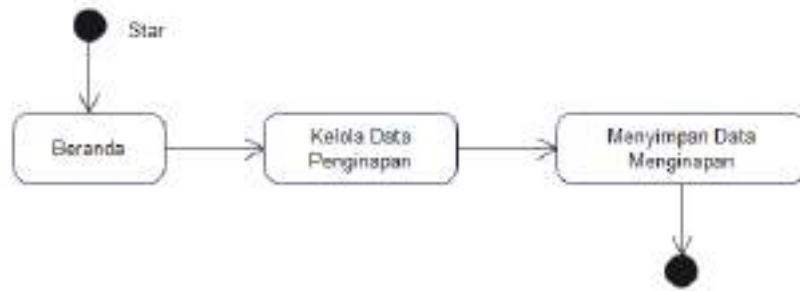
Gambar 3.4 Activity Diagram

3) Activity Diagram Data Event



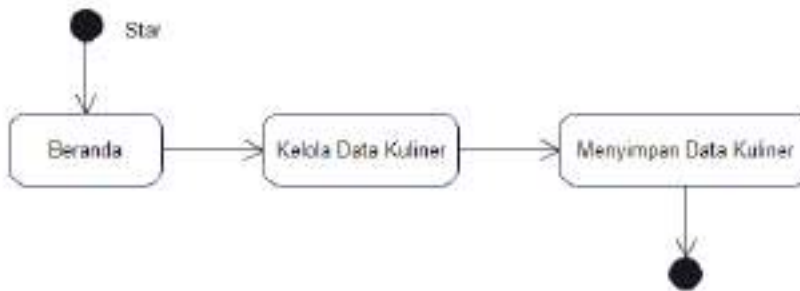
Gambar 3.5 Activity Diagram

4) Activity Diagram Data Penginapan



Gambar 3.6 Activity Diagram

5) Activity Diagram Data Kuliner



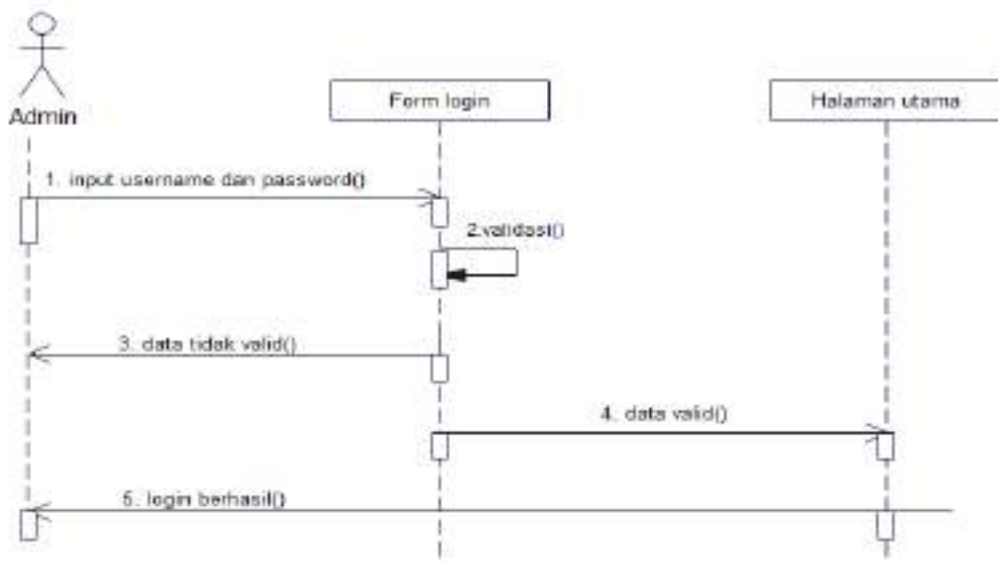
Gambar 3.7 Activity Diagram

d. Sequence Diagram

Sequence diagram berguna dalam menggambarkan bentuk interaksi antara objek sistem. Sistem informasi pariwisata Kabupaten Mentawai memiliki beberapa Sequence Diagram diantaranya:

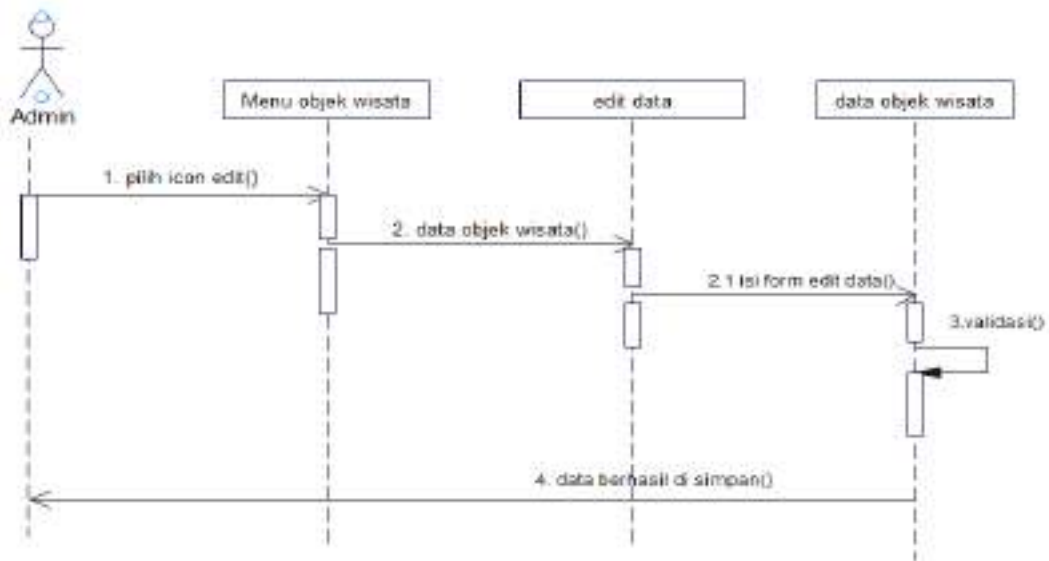
1) Sequence Diagram Admin Login

Adapun *sequence diagram Admin* yang diusulkan pada sistem informasi pariwisata Kabupaten Mentawai berbasis Web tersaji pada Gambar



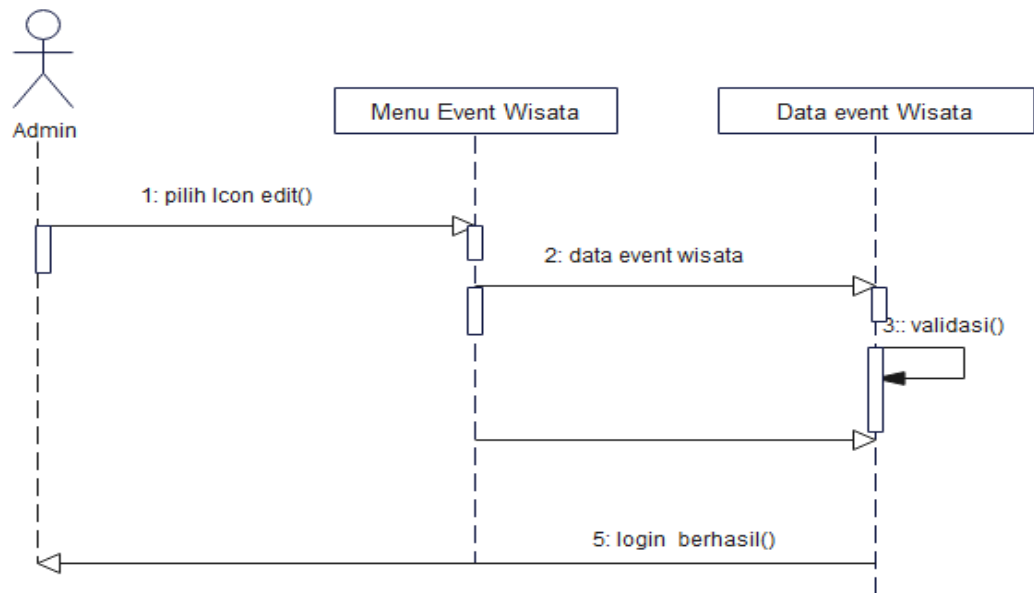
Gambar 3.11 Sequence Diagram

2) Sequence Diagram Kelola Objek Wisata



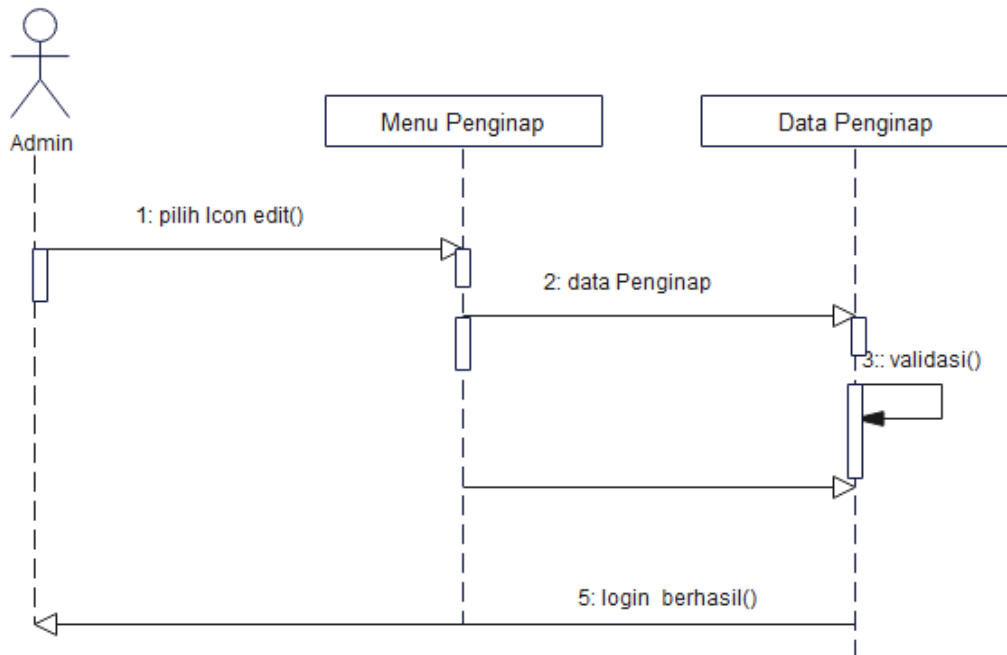
Gambar 3.12 Sequence Diagram

3) Sequence Diagram Kelola Event Wisata



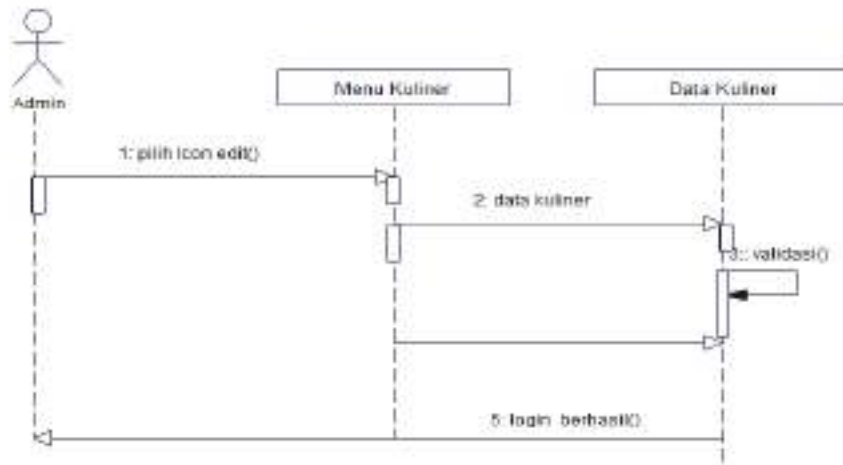
Gambar 3.13 Sequence Diagram

4) Sequence Diagram Kelola Penginapan Wisata



Gambar 3.14 Sequence Diagram

5) Sequence Diagram Kelola Kuliner

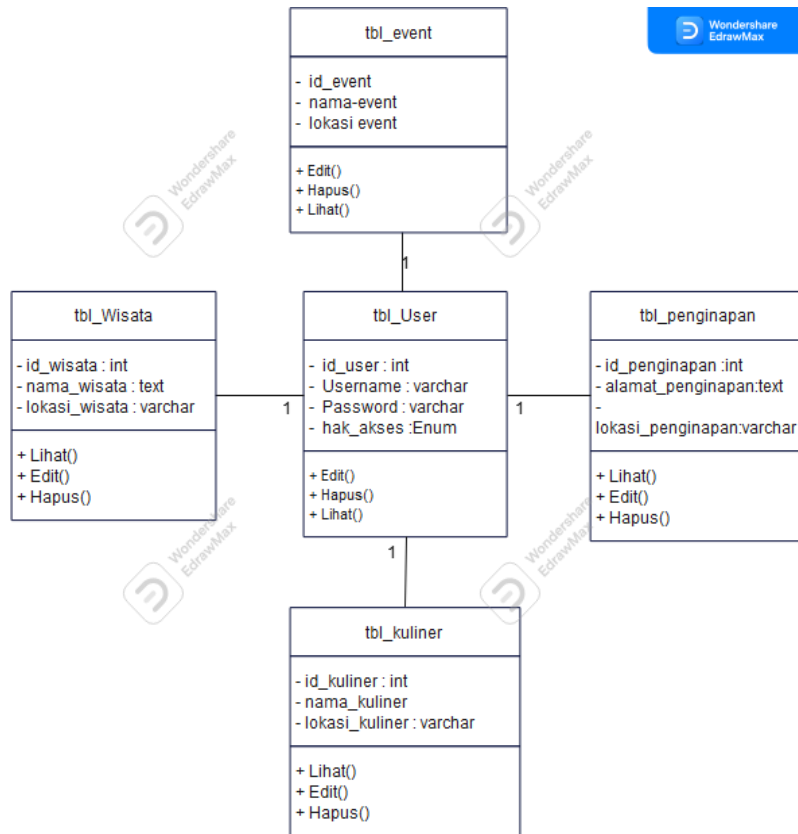


Gambar 3.15 Sequence Diagram

e. Class Diagram

Diagram kelas adalah Diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang kita kembangkan. Diagram kelas memberi gambaran/Diagram statis tentang sistem/perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada didalamnya.

Class diagram yang dibuat pada tahap design merupakan deskripsi lengkap dari class-class yang ditangani oleh sistem, dimana masing-masing class telah dilengkapi dengan atribut dan operasi yang diperlukan. Seperti yang tersaji pada Gambar.



Gambar 3.16 Class Diagram

2. Perancangan Antar Muka (*Interface*)

Perancangan tampilan (*interface*) dibangun bertujuan untuk memudahkan *User* dalam menggunakan aplikasi yang akan dibangun. Penekanan *interface* meliputi tampilan yang baik, mudah dipahami (*User friendly*), dan tombol-tombol yang familiar seperti yang tersaji pada Gambar.

a. Desain output profil wisata



Gambar 3.17 Menu Beranda

3. Perancangan Menu Kategori Objek Wisata Mentawai



Gambar 3.18 Menu Profil Wisata

4. Perancangan Database

a. Tabel_Login

Database : login

Field Key : username

Tabel 3.2 Tabel Login

No	Field name	Type	Width	Description
1	Username	Var	30	username
2	Password	Var	20	Password

b. Tabel_Admin

Database : Admin

Field Key : username

Tabel 3.3 Tabel Admin

No	Field name	Type	Width	Description
1	Username	Var	30	username
2	Password	Var	20	Password
3	Nama_admin	Var	30	Nama admin

c. Tabel_Wisata

Database : Wisata

Field Key : username

Tabel 3.4 Tabel Wisata

1.	Penjelasan_Wisata	Deskripsi		
2.	Gambar_Wisata	Image		
3.	Jenis_Wisata	Label		

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisa sistem yang berjalan di Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten dimana kegiatan promosi pariwisata yang sdilakukan antara lain membagikan brosur, siaran radio, memasang spanduk, dan menyelenggarakan event yang dirasa kurang efisien karena berhubungan dengan dana yang harus dikeluarkan untuk mencetak brosur, promosi lewat radio, cetak spanduk, selenggarakan event. Hal ini yang menjadi pertimbangan oleh Dinas Pariwisata, mengingat kegiatan promosi itu sangat penting untuk memberikan informasi seputar objek wisata kepada wisatawan yang hendak berkunjung ke Klaten.
2. Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Klaten ini dibuat untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Klaten secara lengkap dengan fasilitas pendukung wisatawan saat melakukan kunjungan ke pariwisata Klaten.
3. Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Klaten berbasis website diterapkan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Basis Data MySql Adapun saran yang diajukan antara lain:
 - a. Setelah implementasi dilaksanakan dengan baik, maka tahap sosialisasi mengenai pelatihan segera dilakukan agar dapat meningkatkan kinerja sumber daya manusia itu sendiri dalam mengoperasikan komputer dengan baik serta menjalankan sistem dengan baik.
 - b. Untuk mencegah adanya kerusakan pada hardware dan software yang lebih berat dan mengefisiensi waktu dan biaya yang dikeluarkan sehingga sistem tersebut dapat berjalan dengan optimal tanpa gangguan yang berarti maka diperlukan adanya maintenance atau pemeliharaan terhadap hardware dan software.
 - c. Perlu adanya update dilakukan apabila ada data-data baru seperti tempat pariwisata baru. Agar wisatawan dapat mengetahui dengan cepat informasi tempat-tempat wisata yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Amirullah. 2015. *Perancangan sistem Informasi (teori-Konsep-Kinerja)*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

A.J. Muljadi. 2011. *Kepariwisataaan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

David, Fred R. 2011. *Strategic Management Consept and Cases, Thirteenth Edition*. England: Person.

Freddy Rangkuti. 2013, *Teknik Membedah Kasus Bisnis Analisis SWOT Cara Perhitungan Bobot, Rating dan OCAI*. Jakarta : PT Gramedia Utama Pustaka Jakarta.

Freddy Rangkuti, 2014. *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Hadiwijiyoyo, Suryo Sakti. 2012 *perancangan Pariwisata Berbasis Web*. Salatiga : Graha Ilmu

Muljadi, dan Andri Warman. 2014. *Kepariwisataaan*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.

Mardikanto Totok, dan Poewoko Soebiato. 2013. *pemberdayaan masyarakat*. Bandung. Alfabeta.

Sabrini. 2014. *Filsafat Pariwisata*. Yogyakarta : PT Kanisius

Suryono Bambang. 2013. *Kebijakan Pengembangan Destinasi Pariwisata*. Yogyakarta. Andy offset.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Aderius, Sero. 2012. *Model Pengembangan Pariwisata Bahari Berbasis Masyarakat*. Jurnal Nasional Pariwisata. Vol 4. No 1. Hal 73-74.

B. Peraturan Pemerintah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan.

