

Perancangan Sistem Informasi Objek Wisata Di Kabupaten Bengkulu Utara Berbasis Web

¹Yopita Syaputri, ²Kirman, ³Anisya Sonita, ⁴Dedy Agung Prabowo

^{1,2,3,4} Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Email : ¹yopitasyaputri99@gmail.com, ²kirman@umb.ac.id, ³anisyasonita@umb.ac.id,
⁴dedyagungprabowo@umb.ac.id

Jl. Bali, Po Box 118 Telp. (0736) 22756 Fax. (0736) 26161 Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu

(Received: Mei 2024, Revised: Agustus 2024, Accepted: Oktober 2024)

Abstract-A design of web-based information system of tourism objects in north Bengkulu regency is used as a tool in delivering information on tourism and cultural areas in north Bengkulu regency to people who want to know the tourism areas. It is one form of tourism promotion to attract tourists to visit north Bengkulu. This research is expected to be useful as a medium of information and promotion of tourism potential in north Bengkulu, so that people will be more familiar with regional tourism places. The more tourists who visit, the income of the area and the surrounding community will increase. The method used in this research was the Rapid Application Development (RAD) method. This method included the requirements analysis, system design, implementation, testing and maintenance stages, followed by making applications using the PHP and HTML programming languages with MySQL and XAMPP database.

Keywords: Web Design, Tourism Objects, Nourt Bengkulu Regency

Intisari-Perancangan Sistem Informasi Objek wisata di Kabupaten Bengkulu Utara Berbasis Web digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi kawasan wisata dan budaya yang ada di Kabupaten Bengkulu Utara kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah-daerah pariwisata yang ada di daerah tersebut. Sistem Informasi Objek Wisata Kabupaten Bengkulu Utara Berbasis Web merupakan salah satu bentuk promosi pariwisata agar menarik para wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Bengkulu Utara. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media informasi dan promosi potensi wisata daerah di Kabupaten Bengkulu Utara, sehingga masyarakat akan lebih mengenal tempat-tempat pariwisata daerah. Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah dan masyarakat sekitarnya akan mengalami peningkatan. Metode yang digunakan adalah metode Rapid Application Development (RAD), metode ini meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, tahap pengujian dan maintenance, dilanjutkan pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML dengan database MySQL dan XAMPP.

Kata kunci: Perancangan Web Objek Wisata di Kabupaten Bengkulu Utara

I. PENDAHULUAN

Menurut Prasetya (2014). Parawisata adalah salah satu fenomena pergerakan manusia, barang dan jasa yang sangat kompleks karena dalam kegiatan kepariwisataan terjadi hubungan yang antara individu, kebutuhan akan layanan akomodasi dan fasilitas pengunjung lainnya. Dalam arti luas, pariwisata adalah suatu aktivitas yang kompleks, yang dapat dipandang sebagai suatu sistem yang besar, yang mempunyai berbagai komponen seperti

ekonomi, politik, sosial, budaya, dan seterusnya Oleh karena itu hampir seluruh provinsi di Indonesia beramai-ramai memperkuat sektor pariwisatanya demi memajukan daerahnya masing-masing, termasuk Bengkulu Utara yang dinilai memiliki potensi objek pariwisata yang sangat melimpah berupa wisata alam, wisata pantai, wisata budaya maupun kesenian. Keindahan alam yang khas di Bengkulu Utara yang masih terpelihara menjadikan sebagai salah satu tujuan wisata yang memiliki daya tarik sendiri. Bengkulu utara memiliki banyak objek wisata seperti Air Terjun Kemumu, Pantai Tapak Balai, Lorong Watu, Pantai Nangai, pantai serangai, air terjun pacitan, Oleh karena itu, pengenalan objek wisata dan karakteristiknya merupakan suatu hal yang sangat perlu disebarluaskan kepada masyarakat yang masih belum mengetahui keberadaan objek wisata tersebut yang ada pada suatu daerah. Seiring dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat yang hampir menyentuh seluruh segi kehidupan manusia, membuat teknologi menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan pada saat ini. Perkembangan teknologi ini dapat mempermudah suatu aktifitas salah satunya adalah mempermudah wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai objek wisata yang ada di Bengkulu Utara. Salah satu perkembangan teknologi ini adalah adanya smartphone yang merupakan wujud dari kemajuan teknologi mobile, yang hampir setiap hari orang memanfaatkannya. Melihat potensi ini, promosi pariwisata di Bengkulu Utara dapat memanfaatkan smartphone sebagai media dalam memberikan informasi pariwisata di Bengkulu Utara ke masyarakat/pengguna smartphone. Sehingga dibutuhkan suatu aplikasi berbasis website yang dapat memberikan informasi mengenai objek wisata serta, dan deskripsi singkat objek wisata. Dengan penyediaan data yang akurat tentang kondisi objek wisata di Bengkulu Utara. Maka dari itu penulis memandang penting untuk membuat sebuah penelitian dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Objek Wisata di Bengkulu Utara Berbasis Website”.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem

Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Menurut Kristanto (2018).

B. Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Menurut Kristanto (2018)

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

C. Internet dan Website

Interconnected Network atau internet merupakan sekumpulan jaringan yang terhubung satu dengan lainnya, di mana jaringan menyediakan sambungan menuju global informasi, Internet telah memungkinkan komunikasi antar komputer dengan menggunakan *Transmission Control Protocol/ internet Protocol (TCP/IP)* yang didukung media komunikasi, seperti satelit dan paket radio. Menurut Oetomo (2007).

D. Pengertian Data

Menurut J Longkutoy, (2014) dalam bukunya “Pengenalan Komputer”. Data adalah suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengundang arti yang menghubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol, gambar-gambar, angka-angka, huruf-huruf atau simbol-simbol, yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasi dan lainnya. Lebih singkatnya, data itu dapat berupa apa saja dan dapat ditemui di mana saja. Kemudian kegunaan data adalah sebagai bahan dasar yang objektif (Relatif) di dalam proses penyusunan kebijaksanaan dan keputusan oleh pimpinan organisasi. Dari definisi dan uraian data tersebut dapat disimpulkan bahwa data adalah bahan mentah yang diproses untuk menyajikan informasi.

E. Metode Pengembangan Sistem

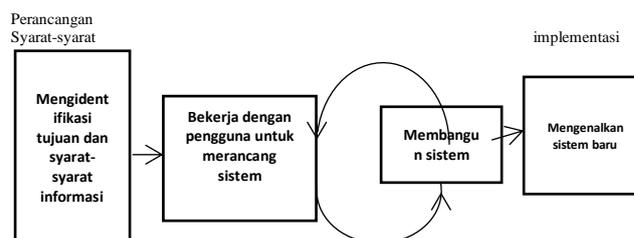
Menurut Dawson (Dalam Iqbal dan Husin (2017). Metode penelitian yang digunakan gabungan penelitian eksperimen dan survey. Penelitian eksperimen dilakukan dimana peneliti melibatkan investigasi hubungan sebab akibat menggunakan tes yang di kendalikan oleh peneliti, yang terdiri dari tahapan requirement engineering, desain, implementation, testing, release, dan maintenance.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan sistem informasi objek wisata diterapkan dengan metode RAD (*Rapid Application Development*). Berikut tahapan

pengembangan metode RAD pada sistem informasi objek wisata :



Gambar 1 Tahapan RAD

B. Metode Pengumpulan Data

Penulis dalam penelitian ini menggunakan metode untuk mengumpulkan data yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden Wawancara dilakukan dengan narasumber.

2. Observasi

Observasi adalah teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya.

3. Studi Literatur

Studi literature berupa bacaan-bacaan kepustakaan seperti buku referensi, jurnal penelitian dan sejenisnya. Tujuan dari studi literatur untuk mendapatkan teori-teori yang menjelaskan tentang perancangan Website.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Implementasi Perancangan Sistem

Hasil proses konstruksi berdasarkan perancangan sistem *web* telah sesuai dengan hasil analisa yang dilakukan. Berikut ini penjelasan hasil perancangan dari masing-masing *web* page yang dibuat.

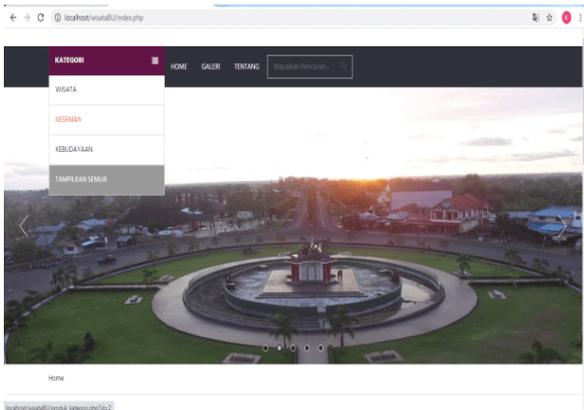
1. Tampilan Menu Utama



Gambar 1 Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama adalah yang akan di tampil pertama kali pada saat membuka sistem. Adapun beberapa menu yang ada pada header menu utama sistem ini yaitu, Kategori, Home, Galery, tentang, dan menu login untuk admin.

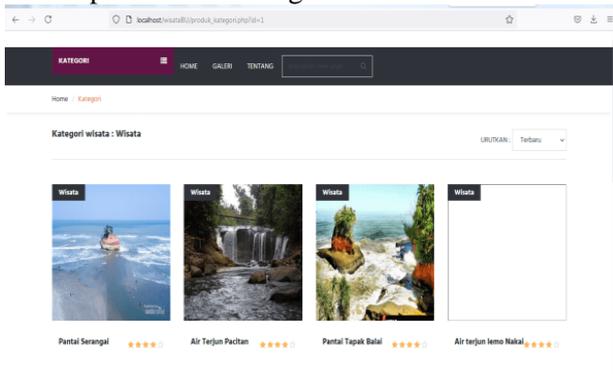
2. Tampilan Menu Kategori



Gambar 2 Tampilan Menu Kategori

Pada halaman tampilan menu kategori yaitu menu yang menampilkan beberapa kategori untuk mempermudah pengguna dalam mencari informasi, ada pun menu yang di tampilkan dalam menu kategori ini yaitu, Wisata, Keseniaan dan Kebudayaan.

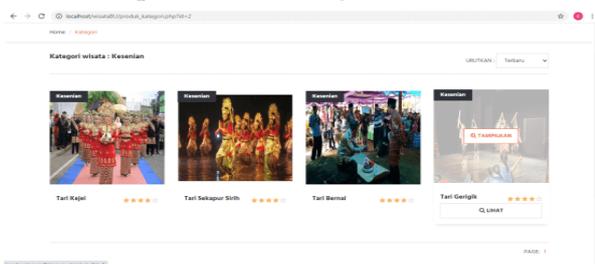
3. Tampilan Menu Kategori Wisata



Gambar 3 Tampilan Menu Kategori Wisata

Pada halaman kategori wisata ini terdapat pilihan objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Bengkulu Utara. Wisata yang ditampilkan, yang terdiri dari nama objek, rating objek dan sedikit keterangan objek wisata. Pengunjung dapat memilih objek wisata yang ingin ditampilkan dan setelah memilihnya sistem akan menampilkan deskripsi objek wisata sesuai dengan yang dipilih.

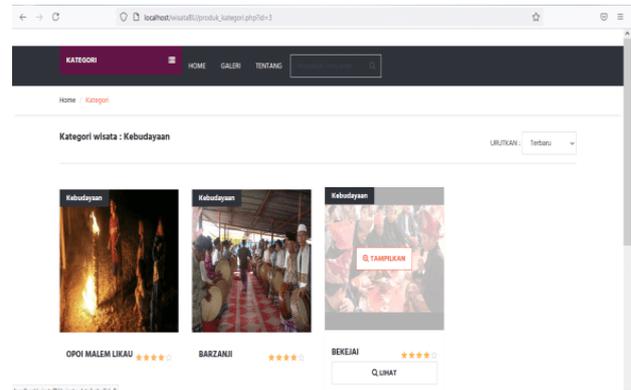
4. Tampilan Menu Kategori Kesenian



Gambar 4 Tampilan Menu Kategori Kesenian

Pada halaman kategori kesenian ini terdapat pilihan kesenian-kesenian yang ada di Kabupaten Bengkulu Utara. Kesenian yang ditampilkan, yang terdiri dari nama kesenian, rating kesenian dan sedikit keterangan kesenian. Pengunjung dapat memilih kesenian yang ingin ditampilkan dan setelah memilihnya sistem akan menampilkan deskripsi kesenian sesuai dengan yang dipilih.

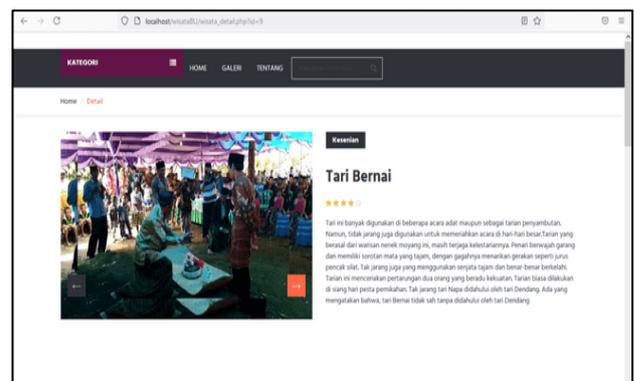
5. Tampilan Menu Kategori Kebudayaan



Gambar 5 Tampilan Menu Kategori Budaya

Pada halaman kebudayaan ini terdapat pilihan objek-objek kebudayaan dan sejarah yang ada di Kabupaten Bengkulu Utara. Pada halaman ini yang membedakan sistem ini dengan sistem-sistem informasi wisata yang pernah ada sebelumnya, karena kebanyakan sistem informasi wisata tidak ada yang memberikan informasi tentang kebudayaan. Padahal informasi tentang kebudayaan sangat perlu untuk menambah wawasan tentang budaya, adat, dan sejarah yang ada di daerah tersebut.

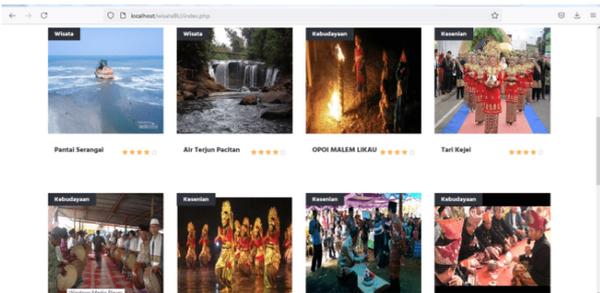
6. Tampilan Menu Deskripsi



Gambar 6 Tampilan Menu Deskripsi

Pada halaman ini terdapat penjelasan informasi tentang Objek Wisata, Kesenian dan Kebudayaan. Informasi yang didapatkan yaitu Foto, Lokasi, dan penjelasan tentang fasilitas-fasilitas yang tersedia. Pada halaman ini juga pengunjung dapat melihat komentar beserta rating dari pengunjung sebelumnya.

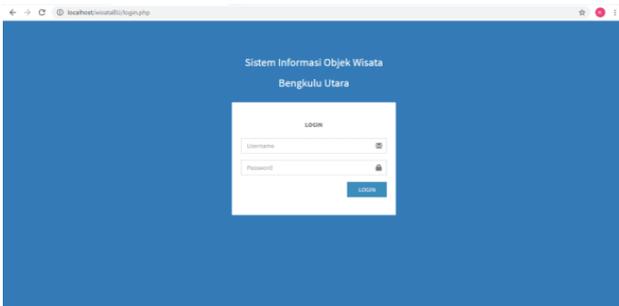
7. Tampilan Menu Galeri



Gambar 7 Tampilan Menu Galeri

Halaman galeri berisi tampilan gambar obyek-obyek wisata, kesenian dan kebudayaan.

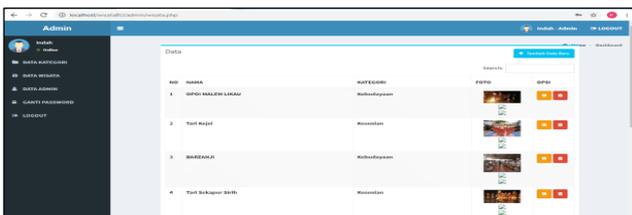
8. Tampilan Menu Login Admin



Gambar 8 Tampilan Menu Login Admin

Pada halaman login admin harus mengisi form username dan password yang telah terdaftar dalam sistem. Panjang password tidak ditentukan jumlahnya. Dan password tidak valid maka halaman tidak akan berpindah.

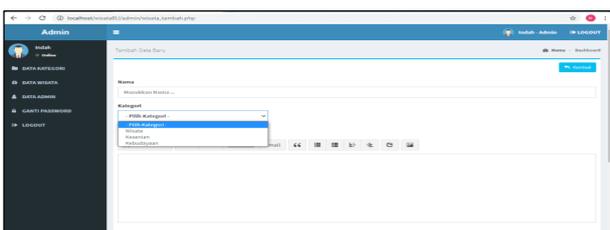
9. Tampilan Menu Seluruh Data



Gambar .9 Tampilan Menu Seluruh Data

Pada halaman merupakan from admin menampilkan seluruh data-data yang diperlukan dan mulai fitur yang disediakan untuk admin. Dari jumlah Admin, jumlah objek wisata, kesenian, dan kebudayaan.

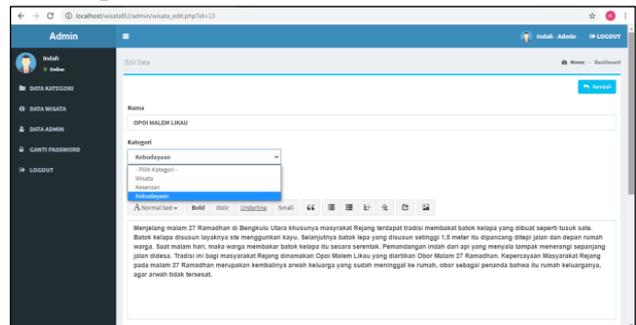
10. Tampilan Menu Tambah



Gambar 10 Tampilan Menu Tambah

Pada halaman ini admin yang menambahkan objek wisata, kesenia, dan kebudayaan harus mengisi form yaitu nama, lokasi. Deskripsi, dan menambahkan foto. Setelah form itu diisi lalu klik tombol save untuk menyimpan dan klik cancel untuk membatalkan penambahan. Apabila sudah menyimpan maka semua data tersebut akan tersimpan di database dan data tersebut akan dapat dilihat oleh user.

11. Tampilan Menu Edit



Gambar 11 Tampilan Menu Edit

Pada halaman ini merupakan from admin untuk mengedit dan menghapus data wisata.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan terhadap perancangan dan pembuatan sistem informasi wisata Kabupaten Bengkulu Utara berbasis Website, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi wisata memberikan informasi bagi pengguna atau wisatawan dalam mencari informasi mengenai wisata, budaya, dan kesenian. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan menjadi suatu media promosi wisata di Kabupaten Bengkulu Utara kepada masyarakat luar Kabupaten Bengkulu Utara.
2. Perancangan sistem informasi wisata digunakan sebagai alat bantu menyampaikan informasi kawasan wisata dan budaya di Kabupaten Bengkulu Utara

B. Saran

Pada penelitian yang telah dilakukan, tentu terdapat banyak kekurangan dan kelebihan. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk ditinjau kembali dalam pengembangan sistem ke depan antara lain sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk kedepannya program ini dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi serta adanya peningkatan keamanan database agar lebih disajikan benar-benar tepat dan akurat.
2. Pemerintah Kabupaten Bengkulu Utara hendaknya lebih maksimal dalam pengelolaan

kawasan wisata yang ada seperti perbaikan jalan menuju wisata serta pengelolaan untuk sarana dan prasarana penunjang yang ada di tempat wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andri Kristanto, 2018. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Yogyakarta: Gava Media.
- [2] Arlinda, 2005. *Kamus Koputer*, Jakarta : RESTU AGUNG.
- [3] Anggraeni, A. 2016. *Pembangunan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Untuk Pemetaan Persebaran Industri Kreatif Berbasis Budaya di Kota Sukarta*. Surabaya: Jurusan Teknik Geomatika, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh November.
- [4] Damanik, J & Helmut, W. 2006. *Perencanaan Ekowisata dari Teori ke Aplikasi*. Yogyakarta: PUSPAR UGM dan Andi.
- [5] Hasugian Sudarto Penda. 2018. *Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi*. Volume 3 Nol 1 Maret 2018.
- [6] Iqbal, M dan Husin, 2017, *Perancangan dan Implementasi Konsultasi Gizi Online Berbasis Web*. Seminar Nasional hasil penelitian, (2012) 117-124.
- [7] Juniardi, F dan Azwansyah, H, 2014. *Penyusunan Sistem Informasi Gegrafis Infrastruktur Transpormasi Kabupaten Kapuas Hulu Berbasis Web*, 6(1), 6-12.
- [8] Jogiyanto, HM, 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- [9] Kusuma, A. P dan Widpdp, T, 2016. *Perancangan Bangun Sistem Pendataan Nilai Akademik Siswa Berbasis Web Menggunakan Php dan Mysql di SMA Islam Hasanudin Kesamben*. Antivirus, 10(1), 11-20.
- [10] Kusuma, M. E. 2015. *Aplikasi Google Maps Api Dalam Pengembangan Sistem informasi Geografis (SIG) Pariwisata Berbasis Web (Studi Kasus: Kabupaten Sidoarjo)*. Surabaya: Departemen Teknik Geomatika, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepeuh November.
- [11] Longkutoy, J. 2014. *Pengenalan Komputer*. Cetakan keenam. PT. Mutiara Sumber Widya. Jakarta.
- [12] Ladjamudin, Al-Bahra, 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- [13] Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi Internet Konsep dan Aplikasinya*, Yogyakarta : ANDI.
- [14] Prasetya, D, 2014, *Pengembangan Potensi Pariwisata Kabupaten sumenep Madura Jawa Timur (studi kasus : pantai lombang)*. Surabaya : Program Studi Ilmu Politik, FISP. Universitas Airlangga.
- [15] Rahman, F dan Santoso, S, 2017. *Aplikasi Pemesanan Undangan Online*. Jurnal Sains dan Informatika. 1(2). 78-87.
- [16] Robert J. Verzello, 2008. *Esensi Sistem Informasi*. Jakarta: Elex Media Komputer.
- [17] Sidik, Betha, 2017. *Pemrograman Web dengan Php7*. Bandung: Informatika.
- [18] Sutabri Tata, 2014. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: CV. Andri OFFSET.
- [19] Suyanto, Herman Asep, 2007. *Web Design Theory and Practise*, Yogyakarta: ANDI.
- [20] Sedarmayanti, 2014. *Membangun dan Mengembangkan Kebudayaan dan Industri Pariwisata (Bunga Rampai Tulisan Pariwisata)*. Bandung, PT. Refika Aditama.
- [21] Uswatun, H, 2013. *Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Kreatif Suncom Pacitan*. Networkng And Security, 2 (oktober 2013), 40-48. Retrieved From.
- [22] Wandini, A. I. 2012. *Pengembangan WebSIG Obyek Wisata dan Budaya di Kabupaten Mojokerto*. Surabaya: Jurusan Teknik Gografi, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh November.