



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGENALAN TEMPAT WISATA DI ACEH

Munar¹⁾ Taufiq²⁾

¹⁾Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim Bireuen

²⁾ Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh

e-mail: munar.ayah@gmail.com¹⁾, taufiq.te@unimal.ac.id¹⁾

Abstract

[Design Of Tourism Information Systems In Acehoptimization] This Information System aims to promote tourist attractions in Aceh Province. The design of this web-based information system consists of displaying images, text, maps, video and sound. The display produces an elegant and pleasant system. This Web-based designed information system can produce a system that has very complete information for tourists that can be viewed any time needed. The design of a system cannot be separated from the existence of an aspect of design design and technology in it through the manufacturing process. Likewise with other information systems, the success of this system is also determined based on the success in delivering information. Making the system is done by collecting some data based on field study observations, observations, and analyzing the needs of the software, designing a database through MySQL, designing the interface using auxiliary applications, namely Photoshop and PHP, to ensure that something built can run smoothly. perfect need to do a feasibility test of the program as the last work for the development of the information system. In making this Tourism Information System, it is necessary to carry out several structured steps where the work in collecting data is in the form of observations related to tourism objects in Aceh Province. There is also another step, namely unstructured interviews conducted freely with related parties, in this case not using interview guidelines systematically, because they only lead to tourism data quoted from journals, books, brochures and browsing on the internet. For the design that will be produced, namely a tourism information system website in the hope that it can be used as a means of disseminating information to the wider community who want to learn or want to know about Aceh tourism in school.

Keywords: Design, Information Systems, Tourism, PHP, Web, Aceh Province.

Abstrak

Sistem Informasi ini bertujuan untuk mempromosikan tempat wisata di Provinsi Aceh. Perancangan sistem informasi ini berbasis web yang terdiri dari tampilan gambar, teks, map, video dan suara. Tampilan tersebut menghasilkan sistem yang elegan dan menyenangkan. Sistem informasi yang dirancang berbasis Web ini dapat menghadirkan sistem yang memiliki informasi yang sangat lengkap untuk para wisata yang dapat dilihat setiap waktu yang dibutuhkan. Perancangan sebuah sistem tidak terlepas dari ada nyan suatu aspek desain perancangan dan teknologi di dalamnya melalui proses pembuatannya. Sama juga halnya pada sistem informasi lainnya, keberhasilan sistem ini juga ditentukan berdasarkan keberhasilan dalam penyampaian informasi. Pembuatan sistem dilakukan dengan mengumpulkan beberapa data berdasarkan amatan studi lapangan, observasi, dan menganalisa akan kebutuhan dari perangkat lunak, merancang basis data melalui MySQL, merancang tampilan antar muka dengan menggunakan aplikasi pembantu yaitu photoshop dan PHP, untuk memastikan suatu yang di bangun dapat berjalan dengan sempurna perlu melakukan langkah uji kelayakan program sebagai kerja terakhir untuk pengembangan sistem informasi tersebut. Dalam pembuatan Sistem Informasi Pariwisata ini, perlu dilakukan beberapa langkah terstruktur di mana pengerjaannya dalam mengumpulkan data yang dimaksud berupa observasi yang berkaitan dengan obyek wisata di Provinsi Aceh. Juga ada langkah lain yaitu wawancara yang tak terstruktur dilakukan secara bebas dengan pihak terkait, dalam hal ini tidak menggunakan pedoman wawancara secara sistematis, sebab hanya mengarah ke data pariwisata yang di kutip dari jurnal, buku, brosur dan browsing di internet. Untuk perancangan yang akan dihasilkan yaitu sebuah website sitem informasi pariwisata dengan harapan dapat dijadikan sarana

penyebaran informasi untuk masyarakat luas yang ingin mempelajari atau ingin mengetahui sekolas tinting pariwisata aceh.

Kata Kunci: Perancangan, Sistem Informasi, Pariwisata, PHP, Web, Provinsi Aceh.

1. Pendahuluan

Provinsi Aceh adalah salah satu daerah di wilayah barat Negara Kesatuan Republik Indonesia yang memiliki wilayah pariwisata berbagai objek wisata yang meliputi lokasi wisata pesisir, wisata alam dan wisata sejarah yang di miliki oleh Provinsi Aceh, sehingga dalam penyebaran informasi seputar pariwisata dibutuhkan suatu system yang telah terjadi pengembangan, selain yang telah ada antara lain penyebaran brosur, pamflet, poster serta panduan kepada para wisata yang datang ke tempat objek wisata juga sekilas yang terpasang di internet.

Di era perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka saatnya sekarang pengelolaan *system* informasi yang sudah ada dapat di mamfaat kan secara berkelanjutan dengan di ganti kepengelolaan informasi yang bersifat teknologi yang lebih canggih. Hadirnya teknologi internet dewasa ini semakin luas jaringannya, sehingga dapat memudahkan kita dalam penggunaannya bahkan dimana saja kita berada. Hal ini dapat dibuktikan semakin berkembangnya perancangan website yang bertebaran di mesin pencarian, oleh karena masyarakat dengan hal ini maupun merangsang kesadaran akan tingginya kemajuan dunia teknologi informasi yang dapat memberikan kemudahan dalam segala aspek kebutuhan.

Media informasi khususnya website, menjadi salah satu sarana bantuan bagi setiap individu maupun komunitas dalam melaksanakan kegiatan kerja. Untuk hal tersebut diatas berdasarkan Instruksi Presiden No 3 tahun 2003 tentang kebijakan dan strategi nasional pengembangan teknologi komunikasi dan informasi di pemerintahan yang disebut dengan E-government (Bapperis, 2009), berdasarkan Instruksi Presiden No 3 tahun 2003, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya sebuah sistem aplikasi yang bersifat online dalam penyajian data objek wisata salah satunya di Provinsi Aceh

Sektor yang sangat potensial salah satunya adalah sektor pariwisata maka perlu adanya perhatian khusus dari pemerintah daerah dengan memajukan daerah sebagai kawasan wisata. Dengan adanya peran pemerintah yang serius daerah tersebut akan menjadi kawasa yang berpotensi penghasilan dan tingkat perekonomian masyarakat akan membaik. Sehingga wisatawan dalam negeri maupun manca negara akan datang tertarik mengunjungi daerah aceh, dengan demikian akan menjadi penambahan devisa daerah yang besar.

2. Metode

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) terdiri dari empat tahapan (Sidik, 2006), yaitu:

- 1) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak, tahapan ini sangat menekan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan *system* dengan menentukan konsep.
- 2) Desain, proses ini melakukan desain sistem yang dapat diperkirakan sebelum pembuatan program, proses ini berfokus pada rancangan arsitektur, *interface* dan detail (algoritma) *procedural*. Tahapan ini menghasilkan dokumen yang disebut desain *software*.
- 3) Pembuatan Kode Program, pada tahapan ini adalah pembuatan kode program yang digunakan dalam mentranslasikan tahapan sebelumnya. *software* yang digunakan untuk menerjemahkan ke dalam bahasa mesin dalam perancangan aplikasi ini adalah *software: photoshop, PHP, XAMPP, dan database My SQL*.
- 4) Pengujian, akhir dari tahapan ini dilakukanlah pengujian dalam pengembangan *software*, yang dilakukan untuk menghindari kesalahan (*error*) dan memastikan *output* yang dihasilkan sesuai dengan yang dibutuhkan.

B. Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pembuatan sistem ini dalam hal pengumpulan data menggunakan beberapa metode yang dapat membantu penulis dalam pembuatan aplikasi, di mana metode tersebut yaitu:

- 1) Observasi
Observasi merupakan pengumpulan data dengan cara sistematis, melakukan pengamatan dan mencari informasi dengan survei ke beberapa objek wisata yang ada di Aceh, hal ini merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yang cukup efektif untuk membuat sebuah aplikasi.
- 2) Studi Pustaka

Selain observasi, dalam pembuatan aplikasi WEB ini, maka dilakukan studi kepustakaan melalui berbagai jurnal dan buku-buku yang berhubungan dengan penulisan. Pengumpulan data, seperti dengan menggunakan sumber-sumber tertulis dengan cara membaca, dan mencatat hasil kajian dari buku dan jurnal yang *ebook* maupun cetak.

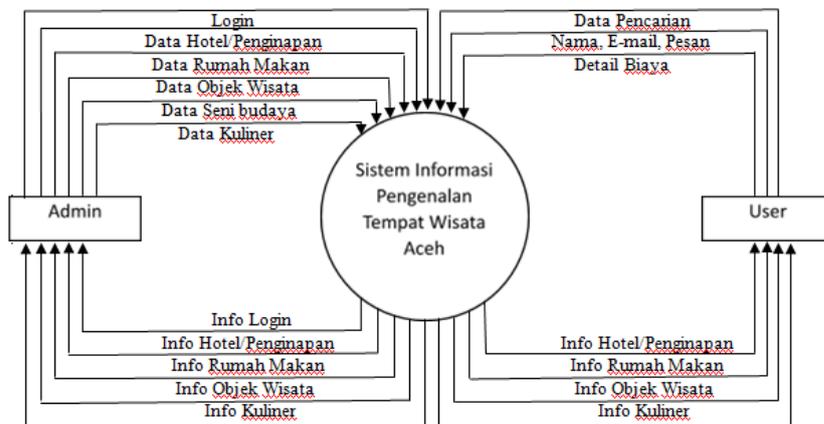
3. Hasil dan Pembahasan

A. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru. Pada bagian ini penyusun akan memberikan usulan yang merupakan sistem informasi secara komputerisasi yang diharapkan akan membantu dan mempermudah mendapatkan informasi (Jaelani Ahmad, 2011).

1. Diagram Konteks

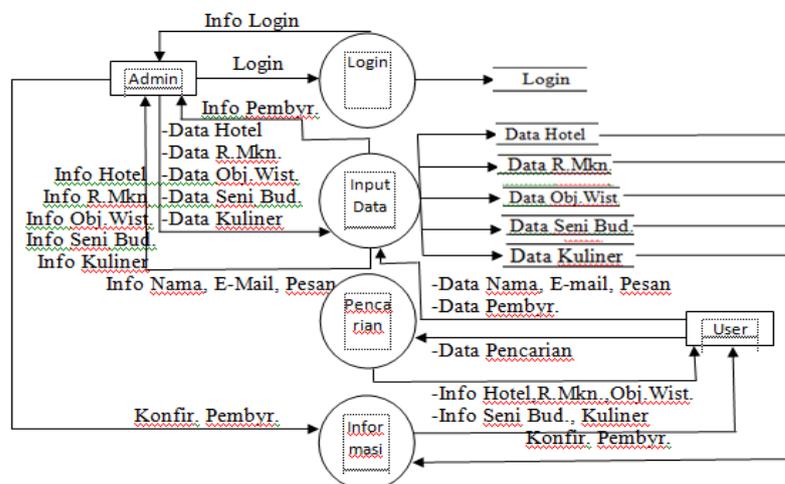
Diagram konteks adalah suatu diagram yang terdiri dari suatu proses sistem yang mempunyai keterkaitan dengan jumlah entitas, yang berhubungan dengan entitas luar sistem ataupun dengan entitas dalam sistem. Hubungan antara entitas dengan sistem di rancang dengan diagram konteks. Pada gambar. 1 merupakan diagram konteks untuk tempat wisata (D & Winar, 2021).



Gambar 1 Diagram Konteks Sistem Informasi Tempat Wisata

2. DFD (Data Flow Diagram)

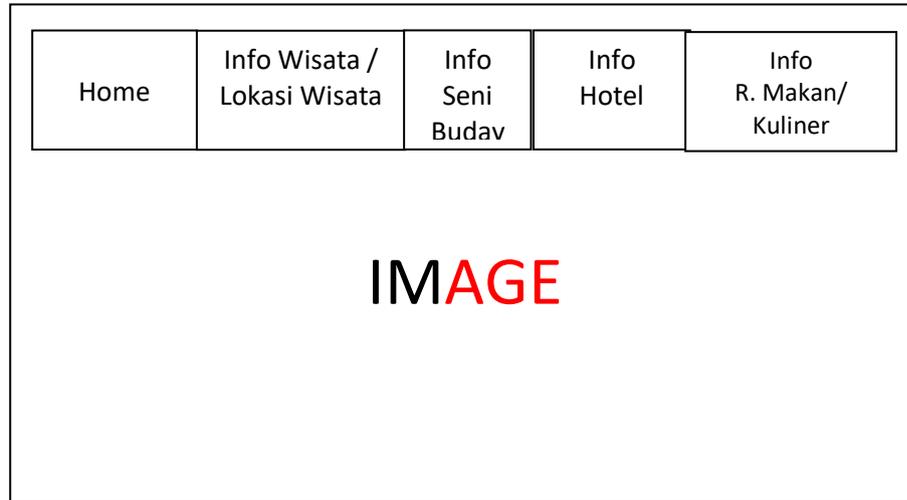
Data flow diagram adalah pengembangan diagram konteks yang penjabarannya lebih terperinci. Memasukkan lebih banyak proses pada level ini akan terjadi dalam suatu diagram yang kacau yang sulit dipahami dan setiap proses diberi nomor bilangan bulat (Kendall, 2003) DFD yaitu *data flow* diagram, diagram ini dibuat untuk menggambarkan arus data dari proses tahapan selanjutnya dan tahapan proses sebelumnya. Diagram ini menggambarkan proses – proses yang terdapat dalam aplikasi yang kemudian menghasilkan output berupa informasi tentang kepariwisataan Aceh kepada user.



Gambar 2 Data Flow Diagram Sistem Informasi Tempat Wisata

3. Rancangan Antar muka

Dalam hal pembuatan sebuah sistem, programmer terlebih dahulu merancang tampilan yang akan dijadikan sebuah sistem *website*, setiap rancangan yang akan dibuat haruslah digambar terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar memperjelas dan memudahkan dalam perancangan tampilan *website* Sistem Informasi tempat wisata Provinsi Aceh.



Gambar 3 Desain Rancangan antar muka

B. Form Halaman Menu

Untuk melihat menu utama, user menekan tombol home. Ketika menekan home maka user langsung menuju ke laman menu sistem informasi wisata. Dalam laman menu wisata terdapat lima menu yakni home, info wisata/ lokasi wisata, info seni budaya, info hotel dan info rumah makan/kuliner. Dalam aplikasi ini user difasilitasi dengan lima menu untuk dapat melihat informasi wisata. Menu home yakni sebagai menu menuju ke laman kategori wisata (jenis – jenis wisata yang terdapat di Aceh)



Gambar 4. Tampilan halaman muka website promosi wisata (Disbudpar Aceh, 2018)

C. Pengujian Hasil

Sebelum sistem digunakan setelah selesai dikerjakan, hal yang utama adalah pengujian terlebih dahulu yaitu dimulai menjalankan aplikasi, terdiri dari proses me loading sampai dengan sempurna semua yang terpakai saat ini berjalan. Dengan tujuan supaya mengetahui kemampuan hardware dan software yang dipakai

dalam menggunakan aplikasi ini. Pada tahap ini dilakukan pengujian menggunakan perangkat komputer yang spesifikasinya sebagai berikut :

1. Laptop / Komp. PC
2. Celeron CPU 1.9 GHz
3. R A M 3 GB
4. HDD 360 GB
5. GPU Andreno 645

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari sistem yang telah dikerjakan, maka pembuatan program sistem informasi pengenalan tempat wisata di Aceh dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a . Dalam pembuatan aplikasi berbasis web, dapat menggunakan Bahasa pemrograman PHP, sistem Basis data menggunakan MySql dan photosop sebagai editor.
- b. Sistem informasi pengenalan tempat wisata di Aceh adalah memperkenalkan objek wisata Aceh kepada generasi muda dan masyarakat lokal bahkan untuk wisatawan mancanegara.
- c. Karena tampilan ini disajikan secara online dalam bentuk web, maka diharapkan pengguna yang memakai tidak merasa bosan dan bisa mencintai wisata yang ada di Aceh.

Daftar Pustaka

- Bapperis. (2009). *Instruksi Presiden No.3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan e-Government*. <https://www.bappenas.go.id/id/data-dan-informasi-utama/produk-hukum-peraturan-perundangan/inpres/inpres-no3-tahun-2003-tentang-kebijakan-dan-strategi-nasional-pengembangan-e-government/>
- D, B., & Winar, S. (2021). Implementasi J-Query Pada Aplikasi Monitoring Kehadiran Siswa Untuk Orang Tua Dengan Sms Gateway. *JURNAL TIKA*, 6(01), 44–52. <https://doi.org/10.51179/tika.v6i01.413>
- Disbudpar Aceh. (2018). *Rencana Strategis Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh Tahun 2017-2022*. Disbudpar Aceh. https://ppid.acehprov.go.id/assets/uploads/31E1/informasi-ublik/jbbL/Rencana_Strategis_Disbudpar_Aceh_2017-2022.pdf
- Jaelani Ahmad. (2011). *Perancangan Sistem Penerimaan Calon Siswa Baru Berbasis Web*.
- Kendall, K. E. dan K. J. E. (2003). *Analisa Dan Perancangan Sistem*.
- Sidik, B. (2006). *Pemograman Web dengan PHP*. Informatika.