

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA DI
KABUPATEN BENGKULU UTARA BERBASIS WEB**



SKRIPSI

OLEH:

YOPITA SYAPUTRI
1760400026

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
2022**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yopita Syaputri
NPM : 1760400026
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Objek Wisata di Kabupaten Bengkulu Utara Berbasis Web”** merupakan hasil karya sendiri, bukan (plagiat) dari hasil penelitian orang lain. Jika dikemudian hari terbukti melakukan (plagiat) dari hasil penelitian orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi yang diberikan oleh hukum yang berlaku.

Bengkulu, Agustus 2022

Yang menyatakan



YOPITA SYAPUTRI
1760400026

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA DI
KABUPATEN BENGKULU UTARA BERBASIS WEB



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Teknik Sistem Informasi Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

OLEH:

YOPITA SYAPUTRI
1760400026

Disetujui oleh :

Pembimbing

Kirman, M. Kom
NIDN. 0214078603

HALAMAN PENGESAHAN

Telah di pertahankan di Depan Tim Penguji Dalam Sidang Ujian Skripsi

Pada Tanggal 28 Agustus 2021 dan Dinyatakan

LULUS

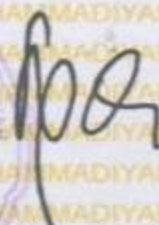
Tim Penguji

Ketua : Anisya Sonita, S.Kom, M.Kom

Anggota I : Dedy Agung Prabowo, S.Kom, M.Kom

Anggota II : Kirman, S.Kom, M.Kom

Bengkulu, Agustus 2022
Mengetahui dan Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik


Dr. Onsardi, MM
NBK. 043661535

MOTTO

Barang siapa yang berbuat kebaikan (sebesar biji dzarrah), niscaya dia akan melihat (balasan) nya. Dan barang siapa yang berbuat kejahatan (sebesar biji dzarrah), niscaya dia akan melihat (balasannya) nya pula.

Qs. Az-Zalzalah:7-8

Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya.

Qs. Al-Baqarah:286

Bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga dan bertaqwalah kepada Allah supaya kamu menang.

Qs. Al-Imran:200

Barang siapa yang keluar rumah untuk mencari ilmu, maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang.

HR. Tirmidzi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah atas anugerah yang diberikan Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan pada setiap detik perjalanan hidup. Setelah melalui perjuangan dan rintangan Allah SWT telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pelaksanaan dan penyelesaian pendidikan ini, perlahan kuraih sebuah keberhasilan. Dengan kerendahan hati dan penuh ketulusan, maka skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas izin dan karunia-Nyalah skripsi ini dapat diselesaikan. Puji syukur yang tak terhingga pada tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. Skripsi ini saya persembahkan untuk Ayahanda (Yusdi) dan Ibunda (Husnawati) yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik moral dan materi, motivasi dalam hidup saya. Terimakasih atas kasih dan sayang yang telah diberikan untuk anak perempuan tercintamu ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya untuk kalian berdua.
3. Saudariku (Adik) Dita Novrianti dan Chery Gusnitasari yang selalu memberi dukungan, senyuman dan do'a untuk keberhasilanku.
Terimakasih dan sayangku untuk kalian
4. Kepada M. Riskyansyah yang selalu membantu dan menyemangatiku, saya ingin mengucapkan satu diantaranya terima kasih atas kehadiranmu.
5. Sahabatku Icha, Inten, Lola, Andiani dan Ridho yang selalu membantu dan menyemangatiku. Kalian menjadi salah satu orang yang layak kupersembahkan bentuk perjuanganku ini.

6. Bapak Kirman, M.Kom pembimbingku terima kasih telah membimbingku, menuntun dan memberikan arahan, dan selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman saya di Fakultas Teknik Sistem Informasi angkatan 2017. Terima kasih atas canda dan tawa yang setiap hari kita miliki dan solidaritas yang luar biasa. Sehingga masa kuliah selama 4 tahun ini menjadi lebih berarti. Semoga saat-saat indah itu akan selalu menjadi kenangan yang paling indah.
8. Almamater hujauku, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
9. Seluruh keluarga besar dari Bapak dan Ibukku terima atas dukungannya. Dan skripsi ini ku persembahkan juga untuk Alm.Suarman (Datuk) yang semasa hidupmu sudah membimbing dan menyemangatiku.
10. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas Pribadi



Nama : Yopita Syaputri
TTL : Pasar Tebat, 19 September 1999
Agama : Islam
Anak Ke : Pertama dari 3 Bersaudara
Alamat : Desa Pasar Tebat, Kecamatan Air Napal, Kabupaten Bengkulu Utara.

2. Nama Orang Tua:

Ayah : Yusdi
Pekerjaan : Wiraswasta
Ibu : Husnawati
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

3. Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 117 Bengkulu Utara
2. MTS. Ti Kerkap
3. SMA Negeri 03 Bengkulu Utara
4. Diterima Di Program Studi Teknik Sistem Informasi, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu 2017.

ABSTRACT

A DESIGN OF WEB-BASED INFORMATION SYSTEM OF TOURISM OBJECTS IN NORTH BENGKULU REGENCY

Name : Yopita Syaputri

NPM : 1760400026

Supervisor : Kirman, M.Kom

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, North Bengkulu Regency*

ABSTRAK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA DI KABUPATEN BENGKULU UTARA BERBASIS WEB

Nama : Yopita Syaputri

NPM : 1760400026

Pembimbing : Kirman, M.Kom

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

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasul kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita ke alam yang penuh dengan teknologi seperti yang kita rasakan saat ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Objek Wisata di Bengkulu Utara Berbasis Web”** tidak akan selesai dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan dan pengarahan yang diberikan kepada penulis selama menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Sakroni, M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
2. Bapak Dr. Onsardi, MM selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu
3. Ibu Anisya Sonita, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu
4. Bapak Kirman, S.Kom, M.kom selaku Dosen Pembimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

5. Keluarga, khususnya Bapak dan Ibu yang selalu mendukung dan selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
6. Sahabat dan teman-teman dekat seperjuangan yang selalu membantu saat penulis dalam kesulitan.
7. Serta seluruh Dosen fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah berjasa mendidik dan memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga segala saran dan kritik akan sangat penting demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap, skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi yang membutuhkannya khususnya penulis sendiri, dosen, rekan-rekan mahasiswa dan masyarakat umumnya.

Semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT, Amin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bengkulu, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	viii
ABSTRACT	
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem.....	5
2.1.1 Defenisi Perancangan Sistem	6
2.1.2 Elemen Sistem	6
2.2 Konsef Dasar Informasi	9
2.2.1 Pengertian Informasi.....	9
2.2.2 Kualitas Informasi	9

2.3	Konsep Dasar Membangun Sistem Informasi	
	Berbasi Web	10
2.3.1	Internet dan website	10
2.3.2	Web Server	11
2.3.3	PHP	11
	2.3.3.1 Pengertian PHP	11
	2.3.3.2 Kelebihan-kekurangan PHP	12
	2.3.3.3 Sintaks PHP	12
2.3.4	MySQL	13
2.3.5	Xampp	13
2.3.6	Client Server	13
2.3.7	Macromedia Dreamweaver	14
2.3.8	Aplikasi Berbasis Web	14
2.4	Konsep Basis Data	14
2.4.1	Pengertian Data	15
2.4.2	Pengertian Basis Data	16
2.4.3	Pengolahan Basis Data	16
2.5	Alat Perencanaan Sistem yang Digunakan	16
2.5.1	Data Flow Diagram (DFD)	16
2.6	Metode Pengembangan Sistem	18
2.6.1	Requirement Engineering	19
2.6.2	Desain	19
2.6.3	Testing	19
2.7	Pariwisata	20
2.7.1	Sistem Informasi Pariwisata	20
2.7.2	Pertimbangan dalam Melakukan Wisata	20
2.8	Jenis Wisata.....	20
2.8.1	Wisata Budaya	20
2.8.2	Wisata Pantai	20
2.8.3	Wisata Alam	21
2.8.4	Wisata Kesenian	21

2.9 Pertimbangan Dalam Melakukan Wisata	21
2.10 Kriteria Penilaian Obyek Wisata	22
2.11 Manfaat Sistem Informasi Pariwisata	22

BAB 111 METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu	24
3.2 Metode Pengumpulan Data	24
3.2.1 Wawancara	24
3.2.2 Observasi	24
3.2.3 Studi Literatur	24
3.3 Tahapan Pengembangan Sistem.....	24
3.3.1 Rencana Kebutuhan (<i>requirement planning</i>).....	26
3.3.2 Proses Desain (<i>desain workshop</i>)	26
3.3.3 Implementasi	26
3.4 Peralatan	26
3.4.1 Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	27
3.4.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	27
3.5 Perancangan Sistem	28
3.5.1 Diagram Konteks	28
3.5.2 Data Flow Diagram Level 0	29
3.5.3 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	30
3.5.4 Rancangan Database	32
3.5.5 Rancangan Tampilan Web	33
3.5.5.1. Rancangan Input Admin	34
3.5.5.2. Rancangan Input Data Objek Wisata	35
3.5.5.3. Rancangan Input Data Budaya	36
3.5.5.4. Rancangan Input Data Kesenian	36
3.5.5.5. Rancangan Input Data Kategori	37
3.5.6 Rancangan Keluaran (<i>Output</i>).....	38
3.5.6.1 Rancangan Keluaran Data Kategori Objek Wisata	38

3.5.6.2 Rancangan Data Objek Wisata	38
3.5.6.3 Rancangan Keluaran Data Budaya	39
3.5.6.4 Rancangan Keluaran Data Kesenian	39
3.5.7 Pengujian Testing (sistem)	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Perancangan sistem	41
4.1.1 Tampilan Menu Utama	41
4.1.2 Tampilan Menu Kategori	42
4.1.3 Tampilan Menu Kategori Wisata	42
4.1.4 Tampilan Menu Kategori kesenian	43
4.1.5 Tampilan Menu Kategori Kebudayaan	44
4.1.6 Tampilan Menu Deskripsi	45
4.1.7 Tampilan Menu Galeri	45
4.1.8 Tampilan Menu Login Admin	46
4.1.9 Tampilan Menu Seluruh Data	46
4.1.10 Tampilan Menu Tambah	47
4.1.11 Tampilan Menu Edit	47
4.2 Testing	48

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	53

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Elemen-Elemen Sistem	7
Gambar 3.1 Tahapan RAD	22
Gambar 3.2 Diagram Konteks	25
Gambar 3.3 DPD Level 0	27
Gambar 3.4 ERD	28
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Web	31
Gambar 3.6 Login Admin	32
Gambar 3.7 Input Data Objek Wisata	32
Gambar 3.8 Input Data Budaya	33
Gambar 3.9 Input Data Kesenian	34
Gambar 3.10 Input Kategori	34
Gambar 3.11 Output Kategori	35
Gambar 3.12 Output Data Objek Wisata	35
Gambar 3.13 Output Data Budaya	36
Gambar 3.14 Output Data Kesenian	36
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama	37
Gambar 4.2 Tampilan Menu Kategori	38
Gambar 4.3 Tampilan Menu Kategori Wisata	38
Gambar 4.4 Tampilan Menu Kategori Kesenian	39

Gambar 4.5 Tampilan Menu Kategori Budaya	40
Gambar 4.6 Tampilan Menu Deskripsi	41
Gambar 4.7 Tampilan Menu Galeri	41
Gambar 4.8 Tampilan Menu Login Admin	42
Gambar 4.9 Tampilan Menu Seluruh Data	42
Gambar 4.10 Tampilan Menu Tambah	43
Gambar 4.11 tampilan Menu Edit	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol ERD	16
Tabel 2.2 Simbol Data <i>Flow</i>	17
Tabel 3.1 Rancangan Tabel Admin	29
Table 3.2 Rancangan Tabel Objek Wisata	29
Table 3.3 Rancangan Tabel Galeri	29
Table 3.4 Rancangan Tabel Budaya	29
Table 3.5 Rancangan Tabel Kesenian	30
Table 4.1 Hasil Testing Sistem	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Prasetya (2014). Parawisata adalah salah satu phenomena 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 disebarkan 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”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana Membangun Sistem Informasi Pariwisata di Bengkulu Utara Berbasis *web*” ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, perlu membatasi masalah agar tidak menyimpangi dari tujuan semula yaitu *Website* yang di buat hanya menampilkan tentang informasi objek wisata alam, pantai, kebudayaan, dan kesenian yang ada di Bengkulu Utara.
2. Wilayah Studi penelitian hanya mencakupi wilayah Kabupaten Bengkulu Utara.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem informasi pariwisata daerah Kabupaten Bengkulu Utara berbasis *web* sebagai sumber informasi dan promosi wisata berbasis *online* untuk mengetahui objek wisata serta kekayaan lain yang ada di Bengkulu Utara.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

a. Bagi Instansi

1. Dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis *web* ini dapat meningkatkan kualitas kerja Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bengkulu Utara.
2. Hasil penelitian dapat dijadikan media promosi bagi pariwisata di daerah kabupaten Bengkulu Utara.

3. Pengguna hasil penelitian dapat diterapkan dalam pencarian kumpulan data objek wisata dan budaya yang dimiliki.

b. Bagi Penulis

1. Hasil penelitian akan menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai sistem informasi berbasis web.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah