

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membangun sistem informasi pariwisata berbasis web sangatlah penting, dengan adanya sistem tersebut, dapat membantu pengunjung melakukan rencana perjalanan menuju destinasi wisata, kuliner serta penginapan di Kota Pontianak. Hal ini memiliki pertimbangan tersendiri dalam menentukan objek-objek yang ingin dikunjungi.

Pada tahun 2020 Kota Pontianak mengalami penurunan kunjungan wisatawan dikarenakan masa Covid-19. Seiring berjalannya waktu, kunjungan wisatawan mengalami peningkatan ketika telah melewati masa Covid-19. Untuk meningkatkan perkembangan itu, diperlukan sistem informasi pariwisata untuk mengenalkan indahnya destinasi wisata dan kuliner di Kota Pontianak.

Menurut (Mukaffi & Tri Haryanto, 2022) Pariwisata menjadi fokus khusus dari pemerintah, pemerintah menjadikan pariwisata sebagai program pembangunan ekonomi. Karena pariwisata terbukti memiliki kontribusi besar pada pembangunan Indonesia, khususnya sebagai sektor pendapatan negara dan juga daerah. Selain sebagai alat penggerak ekonomi, pariwisata membuat berkurangnya angka pengangguran. Sehingga dalam perekonomian nasional, pariwisata dapat meningkatkan pendapatan dalam penerimaan devisa.

Sedangkan menurut (Djunaid et al., 2024) Pariwisata mempunyai peran dalam melestarikan dan mempromosikan kekayaan alam dan budaya Indonesia, yang

merupakan salah satu daya tarik bagi wisatawan. Indonesia memiliki 300 kelompok etnis dan 700 bahasa daerah, yang menciptakan keberagaman budaya yang luar biasa. Pariwisata sangat berkontribusi besar dalam perekonomian dan pembangunan Indonesia.

Kota Pontianak sebagai salah satu daerah yang memiliki otonomi untuk mengembangkan teknologi, sangat memerlukan adanya perkembangan pariwisata yang didukung dengan teknologi informasi. Dikarenakan proses pengelolaan informasi dan pendataan kunjungan yang masih belum terkomputerisasi dan dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas, Microsoft Word, dan Microsoft Excel. Sehingga memerlukan waktu dan sumber daya manusia yang banyak untuk mengelola data.

Industri pariwisata merupakan salah satu alternatif sumber pendapatan daerah dan devisa negara. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 9 Tahun 1990, dipahami bahwa industri pariwisata mempunyai peran yang besar, yaitu dengan membuka lapangan pekerjaan, memberdayakan kegiatan provinsi dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Saat ini sudah banyak sekali biro perjalanan wisata yang dapat membantu berkembangnya industri pariwisata Indonesia, hal ini sejalan dengan perkembangan dunia pariwisata.

Di bidang pariwisata pada Disporapar Kota Pontianak berupaya memperbanyak tempat wisata sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, meningkatkan pendapatan sesuai tujuan yang diberikan oleh Pemerintah Daerah Pontianak. Kota Pontianak sebagai pusat kota yang memiliki ikon wisata, khususnya Tugu Khatulistiwa, hendaknya lebih fokus pada sistem pengelolaan dan pendataan dikarenakan masih belum terkomputerisasi serta dilakukannya pelatihan dan media berdurasi terbatas yang diperlukan agar pengunjung dapat memperoleh

informasi yang akurat dan dapat melakukan perjalanan dengan nyaman di Kota Pontianak.

Pentingnya sistem informasi untuk perkembangan pariwisata Kota Pontianak, dapat mempromosikan wisata yang tadinya tidak diketahui masyarakat mengenai apa saja yang ada di Pontianak, menjadi tahu informasi apa saja yang ada, contohnya informasi destinasi wisata, kuliner, penginapan hotel bintang yang memiliki letak strategis, informasi event pariwisata yang di rayakan tiap tahun, serta pengenalan produk lokal dan oleh-oleh makanan khas Kota Pontianak yang jarang terlihat di sosial media.

Tujuan dari sistem informasi pariwisata adalah untuk memfasilitasi penciptaan lapangan kerja dengan menarik wisatawan domestik dan internasional sehingga meningkatkan pendapatan daerah dan masyarakat. Selain itu, keberadaan sistem informasi pariwisata Kota Pontianak berbasis web akan mengenalkan para pengunjung tentang informasi yang berkaitan dengan pariwisata dan mendorong pemerintah daerah untuk fokus dalam pengelolaannya.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini yaitu:

- 1) Sebagai syarat kelulusan Diploma Tiga (D3) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Informatika.
- 2) Merancang *prototype* sebagai ide atau usulan dibangunnya sistem informasi pariwisata sebagai media promosi serta sumber informasi online untuk mengetahui objek wisata, kuliner, dan tempat-tempat unik yang ada di Kota Pontianak.

- 3) Membentuk Perancangan sistem informasi yang dapat membantu mempermudah dalam mengelola data dan meningkatkan kinerja.

2. Manfaat

a. Bagi Objek Penelitian

- 1) Memberikan usulan berbentuk *prototype* untuk memudahkan dalam memberi konsep sebuah sistem.
- 2) Sebagai bahan usulan untuk evaluasi sistem yang berjalan saat ini.

b. Bagi Penulis

- 1) Menambah Pengalaman dan wawasan mengenai sistem informasi dan pariwisata
- 2) Menambah penerapan teori yang di dapatkan dari akademis maupun pengetahuan yang tidak di dapatkan selama perkuliahan.

c. Bagi Pembaca

- 1) Membantu pembaca dalam memahami bagaimana perancangan sistem ini dirancang dan dikembangkan.
- 2) Memberi ide atau pengetahuan pada pembaca terhadap sistem yang dirancang sehingga pembaca dapat memahami betapa pentingnya peran sistem informasi di zaman sekarang.

1.3 Metode Penelitian

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode Pengembangan ini adalah Metode *Prototype*, dalam metode ini dibangun beberapa output untuk menyederhanakan proses. Berikut tahapan dengan metode *Prototype*, yaitu:

1. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan dilakukan secara riset dengan melakukan pengumpulan beberapa data serta melakukan wawancara langsung dengan kepala bidang Pariwisata mengenai informasi yang dibutuhkan oleh user.

2. Perancangan Sistem

Penulis berfokus pada desain pembuatan program agar dapat diimplementasikan menjadi sebuah rancang bangun sederhana. Perancangan sistem itu menggunakan UML.

3. Membangun Prototype

Perancangan sementara yang berfokus kepada pengelola dan konsumen.

4. Evaluasi Sistem

Dimana suatu sistem yang akan digunakan dapat berjalan sesuai prosedur dalam pengembangannya apakah layak digunakan.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data diperlukan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penulisan Tugas Akhir. Berikut Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain:

1. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan sesi tanya jawab kepada Kepala bidang Pariwisata sebelumnya yaitu Bapak Edy Purwanto, SE, ME serta Kepala bidang Pariwisata yang sekarang yaitu Ibu Dra. Anita, M.A.P dan staf

bidang pariwisata yaitu Ibu Raiyani, SE, untuk mendapatkan data dengan detail.

2. Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengamati langsung proses pengelolaan data pada Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kota Pontianak yang beralamat di Jalan Gusti Sulung Lelanang No.3, Benua Melayu Darat, Kec. Pontianak Selatan, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78243. Dengan waktu satu sampai dua bulan selama masa magang pada bulan oktober dan november, penulis melakukan pengamatan terhadap masalah-masalah yang ditemukan dan akan dijadikan fokus penelitian.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilaksanakan dengan mendapat dari internet, buku, artikel serta sumber-sumber lain. Penulis juga melakukan studi pustaka dengan memanfaatkan referensi yang tersedia di Repository UBSI. Langkah ini memberikan tambahan wawasan dan mendukung penelitian dengan informasi yang relevan dari sumber-sumber yang terpercaya.

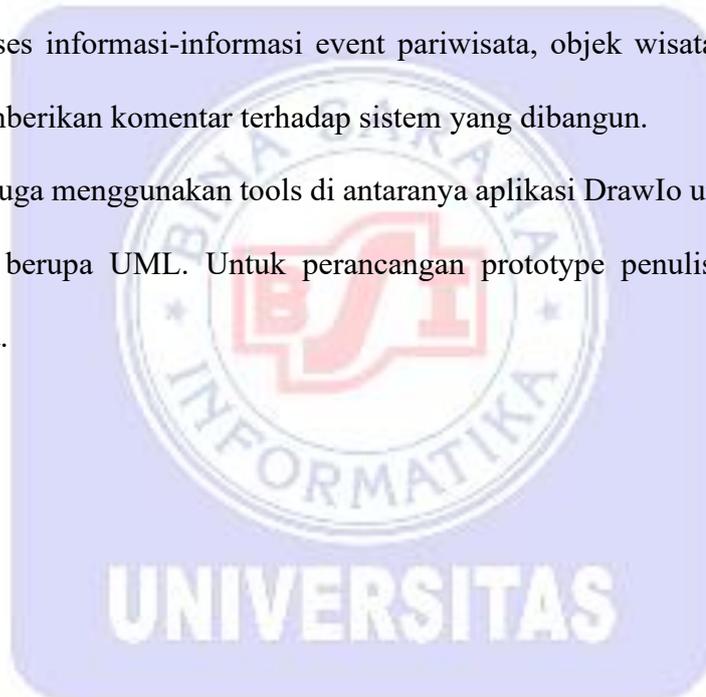
1.4 Ruang Lingkup

Dalam lingkup ini, penulis memfokuskan perhatian pada penyusunan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kota Pontianak Berbasis Web.

Pada penelitian ini penulis membatasi pembahasan meliputi perancangan sistem informasi yang berkaitan dengan pariwisata daerah Kota Pontianak dengan modul yang di rancang di antaranya: pengelolaan pengguna sistem, dalam perancangan sistem informasi ini terdapat 1 hak akses yaitu admin yang membuat sistem ini, admin

dapat melakukan pengelolaan data admin dan data informasi. Pengaturan ini juga menetapkan batasan-batasan dalam hak akses pengguna, yang mana hak akses adalah kemampuan untuk melakukan tindakan tertentu yang dibatasi hanya kepada peran atau pengguna tertentu dimulai dari daftar dan akses login yang mana admin memasukkan id dan password yang telah dibuat untuk mengakses akun mereka. Disini admin dapat mengelola akun admin dan mengelola data informasi tentang event pariwisata, objek pariwisata, wisata kuliner, hotel berbintang dan komentar/masukan. Sedangkan pengunjung yang menggunakan sistem informasi ini tidak perlu melakukan login, dan dapat mengakses informasi-informasi event pariwisata, objek wisata, kuliner, hotel dan dapat memberikan komentar terhadap sistem yang dibangun.

Penulis juga menggunakan tools di antaranya aplikasi DrawIo untuk merancang model sistem berupa UML. Untuk perancangan prototype penulis menggunakan aplikasi Figma.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Analisis Sistem

Secara umum, suatu sistem terdiri atas objek atau elemen atau bagian yang saling terkait dalam berbagai cara, bekerja sama dan memengaruhi satu sama lain, dan terhubung oleh program umum untuk mencapai tujuan tertentu dalam lingkungan yang rumit.

Menurut (Effendy et al., 2023) Pergerakan informasi, material, atau energi menuju suatu tujuan dimungkinkan oleh komponen atau elemen yang saling berhubungan yang membentuk suatu sistem. Sistem ini saling bergantung jika dilihat secara keseluruhan.

Sedangkan menurut (Agustini & Kurniawan, 2019) sistem adalah suatu jenis sistem unik yang didasarkan pada kombinasi komponen atau elemen yang identik satu sama lain dan dapat digunakan untuk membuat suatu jenis sistem yang unik.

Ada juga menurut (Ghonyu, 2019) Analisis terstruktur, yang berkonsentrasi pada aliran data, dan analisis berorientasi objek, yang lebih berfokus pada bagaimana objek berinteraksi dengan sistem informasi, adalah beberapa pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan analisis sistem.

Dapat disimpulkan bahwa suatu sistem memiliki komponen yang terstruktur dan saling berhubungan yang berinteraksi sehingga membentuk suatu sistem yang unik.

2.1.1. Pengertian Sistem

Menurut (Firliana & Rhohman, 2019) Sistem merupakan suatu alat untuk menganalisa dan menganalisis suatu hal yang sama dengan cara yang berbeda. Di antara kedua hal tersebut, hubungan dapat dijadikan titik awal untuk mengatasi suatu tantangan tertentu. Selain itu, sistem ini dapat digunakan sebagai variabel atau kumpulan yang dapat digunakan dengan cara apa pun yang berfungsi untuk situasi yang sama.

Sedangkan menurut (Hoendarto et al., 2022) Sistem adalah sekelompok orang yang berkumpul dan bekerja berdasarkan seperangkat aturan untuk membentuk suatu kesatuan dan melaksanakan tugas yang mengarah pada tujuan akhir. Sistem adalah kumpulan prosedur yang saling berhubungan yang melakukan tindakan bersama-sama.

Ada juga menurut (Effendy et al., 2023) Sistem adalah kumpulan komponen-komponen sistem yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan program utama suatu bisnis atau organisasi.

Dapat disimpulkan bahwa suatu sistem tercipta ketika variabel saling terhubung satu sama lain dan berkolaborasi untuk mencapai satu tujuan yang sama.

2.1.2. Karakteristik Sistem

Menurut (Agustini & Kurniawan, 2019) sistem mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1. Komponen (*Component*)

Sistem merupakan gabungan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi.

2. Batasan (*Boundary*)

Batasan sistem merujuk pada ruang yang memisahkan satu sistem dari sistem lain, atau sistem lain dari lingkungan eksternal.

3. Lingkungan Luar (*Environments*)

Sesuatu yang berdampak pada berjalannya sistem yang berada di luar batas-batas sistem. Lingkungan eksternal sistem dapat memberikan manfaat, sehingga dapat memberikan manfaat yang besar bagi sistem.

4. Penghubung (*Interface*)

Ini adalah media yang menghubungkan satu subsistem dengan subsistem lainnya.

5. Masukan (*Input*)

Ini adalah masukan untuk sinyal dan pemeliharaan. Energi yang diperlukan untuk pengoperasian merupakan masukan pemeliharaan. Energi yang diproses untuk menghasilkan keluaran disebut masukan sinyal.

6. Keluaran (*Output*)

Itu adalah produk sampingan dari energi yang dikerjakan dan disortir untuk menghasilkan keluaran dan limbah yang berguna.

7. Pengelolaan (*Process*)

Bagian ini mungkin merupakan bagian dari suatu sistem yang akan menangani dan mengubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran (*Objectives*)

Tidak ada keraguan bahwa suatu sistem memiliki target atau sasaran. Dengan adanya tujuan, suatu kerangka kerja akan mengetahui informasi apa yang harus diberikan kepada kerangka tersebut.

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Menurut (Fachruddin et al., 2023) sistem di klasifikasikan menjadi beberapa macam, yaitu:

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem yang mengandung konsep atau gagasan yang tidak terlihat disebut sistem abstrak. Sistem abstrak bertentangan dengan sistem fisik. Kerangka kerja ini sebenarnya dapat dihubungkan. Misalnya kerangka Komputer.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

Sistem yang merupakan hasil tanpa terlibat manusia disebut sistem alami. Sistem yang dibuat manusia menggunakan mesin disebut sebagai sistem buatan manusia.

3. Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik

Sistem deterministik yang memungkinkan terjadinya interaksi antar komponen dan prediksi yang tepat dapat dibuat. Misalnya saja pada kerangka Komputer. Sistem probabilistik memiliki hasil atau kondisi yang tidak terprediksi karena adanya izin atau probabilitas.

4. Sistem Terbuka dan Sistem Tertutup

Sistem terbuka adalah kerangka yang memungkinkan terjadinya perdagangan isu atau energi antara kerangka. Ambil contoh, ekosistem tanaman. Sistem tertutup adalah kebalikan dari sistem terbuka, yaitu sistem yang terisolasi karena mencegah pertukaran material dengan lingkungannya.

2.1.4 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu kerangka yang menyatukan kebutuhan penanganan pertukaran sehari-hari yang membantu elemen fungsional administratif

suatu organisasi dengan kegiatan-kegiatan penting untuk memberikan laporan kepada pihak luar tertentu (Fitri et al., 2021).

Sistem informasi adalah kombinasi perangkat lunak, perangkat keras, jaringan, dan manusia yang terorganisir untuk pengumpulan, manipulasi, dan penyampaian informasi (Saputra & Ishak, 2019).

Sistem Informasi harus akurat, yang berarti jelas menunjukkan maksudnya, dan tidak memiliki kesalahan atau menyesatkan. Tepat pada waktunya berarti penerima tidak boleh menerima informasi terlambat. Informasi yang tidak relevan akan kehilangan nilainya. Relevan, yang berarti informasi tersebut bermanfaat bagi pemakainya (Saputra et al., 2024).

Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan sekumpulan perangkat yang membantu suatu organisasi dalam menyampaikan informasi kepada orang luar.

2.1.5 Pariwisata

Pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu (RIDWAN, 2020).

Pariwisata mengacu pada perjalanan dan kunjungan seseorang ke suatu tempat yang berbeda dari tempat tinggalnya, baik untuk tujuan rekreasi, bisnis, atau pendidikan. Hal ini melibatkan sejumlah aktivitas, seperti menginap di penginapan, menjelajahi tempat wisata, berinteraksi dengan budaya dan lingkungan baru (Mukaffi & Tri Haryanto, 2022).

Pariwisata diartikan sebagai mempertimbangkan dampak pengalaman seseorang saat melakukan perjalanan. Keinginan untuk mewujudkan kepuasan

tersebut menjadi faktor utama untuk mengisi liburan wisatawan, dimana motivasi utamanya adalah istirahat, kesenangan, petualangan, penemuan baru (Pitanatri, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa pariwisata adalah kunjungan seseorang ke suatu tempat yang dilakukan untuk berinteraksi dengan sosial, budaya dan lingkungan yang baru.

2.1.6 Website

Website merupakan suatu sarana yang dapat digunakan oleh siapa saja di dunia yang mempunyai browser yang terhubung dengan internet dan dapat menampilkan teks, grafik, video, dan informasi. "Halaman *web* adalah file yang disimpan di server dan dapat diakses melalui web browser. Makalah ini bersifat multi halaman. Setiap halaman menawarkan interaksi dan informasi unik." (Doni & Rahman, 2020).

Bagian terpenting dari sebuah domain adalah *website*, menyajikan berbagai informasi yang dapat diakses dan dilihat oleh pengguna *web* melalui mesin pencari. Konten yang ditampilkan di area ini mencakup beragam permainan, ilustrasi, video, dan teks yang relevan dengan berbagai kepentingan (Syahputra et al., 2021).

Website merupakan kumpulan halaman *web* yang telah dipublikasikan di Internet dan mempunyai nama domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses oleh semua pengguna Internet dengan memasukkan alamatnya. Teknologi ini memungkinkan penggunaan fitur hypertext untuk menampilkan data berupa teks, gambar, animasi, suara, dan data multimedia lainnya (Fathurrohman & Ardhiansyah, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa website merupakan sekumpulan halaman web yang menyajikan informasi berupa teks, gambar, dan video yang dapat di akses dan dilihat oleh pengguna web.

2.1.7 Database

Database atau basis data merupakan kumpulan Informasi yang disimpan dalam sistem komputer dianggap berkualitas tinggi, dan program komputer digunakan untuk menyimpan dan menggunakan informasi ini. Data di atas berfungsi sebagai landasan untuk memastikan integritas data, meminimalkan kesalahan penanganan data, dan memaksimalkan evaluasi data. efisien dan aman dalam berbagai aplikasi (Kurniawan, 2024).

Database adalah aplikasi yang membantu mengumpulkan informasi. Setiap kumpulan data memiliki fungsi khusus untuk membuat, mengakses, mengatur, mencari, dan menyalin informasi yang tersimpan di dalamnya. Selain itu, database berisi metode untuk memastikan keamanan dan konsistensi informasi, serta memungkinkan pengguna untuk menjalankan pertanyaan dan analisis yang kompleks (Firliana & Rhohman, 2019).

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan secara online yang disistematisasikan dalam komputer, sehingga memungkinkan penggunaan program komputer untuk memeriksa dan mengaksesnya. Selain itu, database memungkinkan pengelolaan data yang efisien, termasuk menyortir, mengindeks, dan memperbarui data dengan cepat dan akurat (Anggraini, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa Database adalah suatu sistem yang digunakan untuk mengumpulkan data informasi yang berfungsi untuk mengatur, mencari, menyalin dan menyimpan informasi dengan aman yang meminimalkan kesalahan penanganan data, dan memaksimalkan evaluasi data.

2.1.8 Prototype

Prototipe adalah metode untuk mengembangkan aplikasi yang sangat cepat dan andal kepada pengguna, sehingga memungkinkan mereka untuk terus menggunakannya dalam waktu yang lama. Model memberikan gambaran kepada pengguna tentang program yang akan dibuat (Fikriyya & Dirgahayu, 2020).

Prototype adalah eksposisi pembuatan model dengan cepat yang kemudian ditingkatkan secara bertahap hingga mencapai keseluruhan sistem yang utuh. Komposisi pengembangan sistem ini meliputi pembuatan prototipe atau model awal, pengujian, peningkatan, dan seterusnya, yang disebut sebagai prosedur berulang untuk mengembangkan suatu sistem (Kusumo et al., 2021).

Prototype merupakan bentuk dasar atau model awal dari suatu sistem atau bagian dari suatu sistem. Setelah dioperasikan, prototipe diperbaiki dilanjutkan sesuai dengan kebutuhan Jumlah pengguna sistem yang juga meningkat (Damayanti, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa Prototipe adalah aplikasi yang sangat cepat digunakan untuk membangun suatu gambar atau model program dari awal, pengujian, peningkatan, hingga pengembangan berkelanjutan.

2.2 Teori Pendukung

Merupakan bagian dari alat untuk menggambarkan dalam bentuk logika model di suatu sistem. Adapun peralatan pendukung yang akan dijelaskan sebagai berikut:

2.2.1 Konsep Dasar UML

UML tidak hanya merupakan metodologi untuk membangun sistem berorientasi objek tetapi juga merupakan alat untuk mendukung proses pengembangan sistem. gambaran fungsional suatu sistem yang dirancang agar pengguna dapat

mempelajarinya. Setiap contoh menunjukkan spesifikasi perilaku sistem yang dimaksud yang dibutuhkan oleh aktor untuk mencapai tujuannya (Saputra et al., 2021).

UML adalah pendekatan pengembangan sistem populer yang mendokumentasikan dan mendefinisikan sistem menggunakan alat bantu visual seperti grafik (Nurwulan & Choldun, 2020).

UML merupakan salah satu dari bahasa standar yang banyak digunakan dalam dunia industri, untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, dan menjelaskan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (D. W. T. Putra & Andriani, 2019).

Dapat disimpulkan UML merupakan pengembangan sistem menggunakan diagram yang dirancang agar pengguna mempelajari kebutuhan yang dibutuhkan aktor untuk mencapai tujuannya.

2.2.2 Use Case Diagram

Use Case merupakan representasi rangkaian aktivitas atau skenario yang saling berkaitan dalam suatu sistem, yang diawasi atau dilakukan oleh seorang aktor. Diagram ini digunakan untuk menggambarkan entitas dalam suatu model dan diwujudkan melalui kolaborasi berbagai komponen (Effendy et al., 2023).

Use case diagram adalah Salah satu perangkat yang dapat digunakan untuk menunjukkan hubungan antara sistem dan komponen adalah kasus pemanfaatan, yang mencirikan apa yang akan dilakukan komponen dan bagian-bagiannya. yang memahami bagaimana sistem memperlakukan komponen dan juga sebaliknya (Setiyani, 2021).

Use case diagram merupakan pemodelan dari sistem informasi yang akan dibuat. Bekerja dengan kasus penggunaan yang menggambarkan interaksi antara

pengguna sistem dan sistem itu sendiri melalui cerita tentang bagaimana sistem digunakan (D. W. T. Putra & Andriani, 2019).

Dapat disimpulkan *Usecase* adalah rangkaian aktivitas yang menunjukkan hubungan antara sistem dan komponen yang dilakukan oleh seorang aktor.

2.2.3 Activity Diagram

Menurut (Syabania & Rosmawani, 2021) *Activity Diagram* menggambarkan urutan aktivitas program, awal aliran proses, kemungkinan keputusan, dan akhir sistem.

Sedangkan Menurut (Kusumo et al., 2021) Pada setiap level, *Activity Diagram* berfungsi sebagai satu kesatuan yang kohesif. Diagram-diagram tersebut dapat disusun menurut tanggung jawabnya dengan menunjukkan hubungan antar objek dan memberi label aktivitas dengan nama objek.

Ada juga menurut (Fathurrohman & Ardhiansyah, 2020) *Activity Diagram* adalah tipe khusus diagram keadaan yang menunjukkan aliran dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem dan berfungsi untuk menganalisis proses. Diagram ini juga dapat diganti dengan jumlah teks berapa pun

Dapat disimpulkan bahwa *Activity Diagram* adalah sekumpulan urutan aktivitas awal hingga akhir yang memiliki hubungan antar objek dan satu kesatuan.

2.2.4 Sequence Diagram

Menurut (Syabania & Rosmawani, 2021) *Sequence Diagram* adalah diagram yang menunjukkan (memberikan tanda atau instruksi) bagaimana objek-objek ini berkomunikasi satu sama lain dan menjelaskan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain.

Sedangkan Menurut (D. W. T. Putra & Andriani, 2019) Semakin banyak kasus penggunaan yang didefinisikan, yang masing-masing memiliki prosesnya sendiri, deskripsi diagram urutan dibuat. Akibatnya, lebih banyak diagram urutan perlu dibuat.

Ada juga menurut (Fathurrohman & Ardhiansyah, 2020) *Sequence Diagram* menggambarkan interaksi antara objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, layar, dll). *Sequence Diagram* sering digunakan untuk menggambarkan skenario atau urutan langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons terhadap suatu peristiwa untuk menghasilkan hasil tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa *Sequence Diagram* adalah diagram yang prosesnya terjadi ketika objek-objek saling berkomunikasi satu sama lain dan masing-masing urutan perlu dibuat.

2.2.5 *Class Diagram*

Menurut (Syarif & Pratama, 2021) *Class Diagram* adalah hubungan antar kelas dan klarifikasi terperinci dari setiap kelas dalam model konfigurasi sistem, serta menunjukkan prinsip dan kewajiban elemen yang menentukan pelaksanaan kerangka kerja.

Sedangkan Menurut (D. W. T. Putra & Andriani, 2019) *Class Diagram* merupakan gambaran konstruksi suatu sistem, termasuk makna kelas-kelas yang akan digunakan untuk membuat sistem tersebut. Pemrogram dapat menghubungkan perangkat lunak dan dokumentasi desain dengan bantuan diagram kelas, yang mencakup atribut dan operasi.

Ada juga menurut (Annisa et al., 2022) *Class Diagram* menggambarkan hubungan statis antar sistem dan dapat menunjukkan hubungan dan properti antara kelas yang ada.

Dapat disimpulkan *Class Diagram* adalah hubungan antar kelas yang digunakan untuk membuat sistem tersebut mencakup komponen atribut dan operasi.

2.2.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah representasi grafis dari model informasi yang memberikan analisis sistem informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan sistem pengembangan dengan memberikan deskripsi komprehensif tentang semua entitas, koneksi, dan Batasan (Al Ghozali, 2023).

ERD sebagai garis besar yang digunakan untuk merencanakan tabel yang akan diimplementasikan dalam basis data. ERD ini terdiri dari tiga elemen utama, yaitu entitas, atribut, dan relasi (F. D. Putra et al., 2020).

ERD adalah diagram yang menggambarkan hubungan antara entitas dalam database dalam bentuk entitas dan relasi. Selain itu, ERD digunakan untuk menampilkan hubungan antar data (Damayanti, 2019).

Dapat disimpulkan ERD merupakan diagram yang digunakan untuk menyelesaikan sistem pengembangan yang di implementasikan dalam basis data yang terbentuk dari entitas, atribut, dan relasi.

2.2.7 Logical Record Structure (LRS)

Logical Record Structure (LRS) adalah bagian dari sebuah relasi berupa tabel yang berisi informasi mengenai suatu entitas. LRS digunakan untuk menggambarkan bagaimana informasi disusun dan diorganisir secara logis dalam sistem. Representasi ini membantu dalam memvisualisasikan hubungan antara berbagai jenis data dan atribut-atributnya, serta mendefinisikan struktur logis dari data tersebut. Selain itu, LRS juga menyederhanakan desain komposisi dengan menerapkan data dasar yang

andal, memastikan konsistensi data, dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik (D. W. T. Putra & Andriani, 2019).

LRS (*Logical Record Structure*) adalah representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antara himpunan entitas. Menentukan kardinalitas, jumlah tabel dan Foreign Key (Komalasari, 2020).

Sebelum tabel dibentuk dari field atau level internal , harus dibuat model relasional berupa yang dihasilkan secara logis atau level eksternal dan konsep, dari pernyataan yang diminta disebut *Logical Record Structure* (LRS) (Tabrani & Aghniya, 2019).

Dapat disimpulkan LRS merupakan konsep dalam desain basis data yang menggambarkan bagaimana data diorganisasikan secara logis dalam tabel-tabel, yang mencakup informasi mengenai berbagai entitas dan hubungan di antara mereka.

2.2.8 Figma

Figma adalah *platform* desain berbasis *web* yang memungkinkan tim untuk bekerja sama dalam mengembangkan desain antarmuka yang interaktif dan responsif. Dengan berbagai fitur kolaboratifnya, figma memungkinkan anggota tim untuk secara efisien berbagi dan memberikan umpan balik langsung satu sama lain, mempercepat iterasi desain dan meningkatkan produktivitas tim secara keseluruhan (Riski, 2021).

Figma adalah program desain dan pembuatan model proyek terkomputerisasi berbasis cloud. Figma dikembangkan untuk memungkinkan pengguna bekerja dalam tim dan berkolaborasi dalam proyek dari lokasi manapun. Desainer UI/UX menggunakan Figma untuk mengembangkan antarmuka pengguna untuk situs web dan aplikasi seluler (Pramudita et al., 2021).

Figma adalah alat *web* untuk pengembangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI dan UX). Ini dapat digunakan untuk merancang antarmuka pengguna untuk situs web, aplikasi seluler, dan proyek lainnya. Serta memungkinkan desainer untuk berkolaborasi satu sama lain dan membuat desain. Dengan desain berbasis cloud, Figma bertujuan untuk menjadi lebih efisien dan konsisten (Sudjiran et al., 2023).

Dapat disimpulkan bahwa Figma adalah aplikasi desain yang dapat memungkinkan pengguna bekerja sama dalam suatu proyek dalam mengembangkan desain antarmuka.

2.2.9 DrawIo

Draw.io adalah aplikasi buat menciptakan dialog alur, dan berbasis browser yang paling banyak digunakan di dunia aplikasi diagram pengguna akhir. Didalam aplikasi ini tersedia berbagai jenis simbol-simbol dan diantaranya dibutuhkan dalam perancangan pada saat membuat *flowchart* atau diagram (Ranuwinata & Suryadi, 2022).

Drawio merupakan platform yang berfungsi untuk memvisualisasikan XML. UML dibangun berdasarkan aturan, sehingga keluaran dari aplikasi ini akan terstandarisasi (Wijaya, 2020).

Draw.io adalah situs web yang dirancang khusus untuk menggambar diagram secara online. Untuk mengaksesnya, hanya memerlukan browser dan koneksi Internet. Draw.io terintegrasi dengan Google Drive untuk menyimpan file selain mengekspor ke format JPG/PNG/SVG/XML(Suharyanto, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa Drawio merupakan aplikasi yang berfungsi untuk memvisualisasikan XML, biasanya digunakan pada saat perancangan untuk membangun *flowchart* atau diagram.



BAB III

ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1 Tinjauan Perusahaan

Tinjauan ini berisi sejarah, latar belakang, struktur organisasi serta fungsi dari masing-masing bagian yang ada dalam perusahaan.

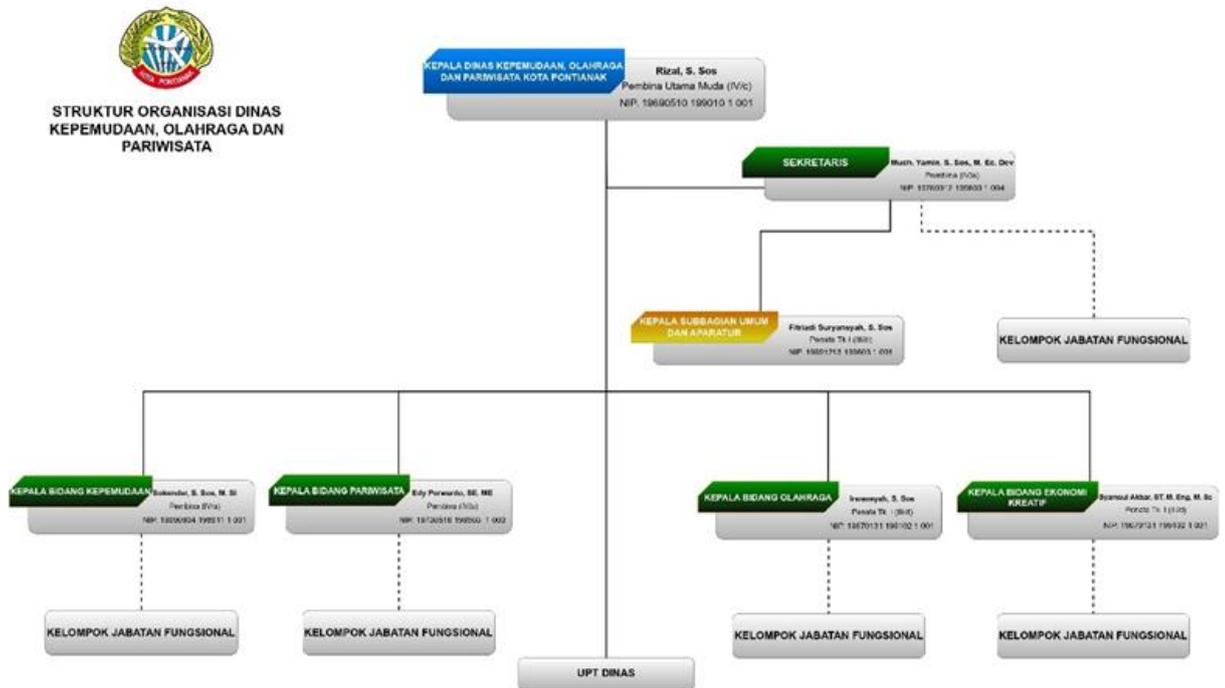
3.1.1 Sejarah Instansi / Perusahaan

Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kota Pontianak berdiri pada tahun 2005 merupakan salah satu lembaga pemerintahan, yang berperan sebagai kunci pergerakan Bidang Pariwisata yang ada di Kota Pontianak ditujukan dapat menjalankan peran penting dalam melakukan pengembangan kepariwisataan yang menjadi salah satu Upaya pemerintah, dalam meratakan pendapat dan Pembangunan daerah yang dapat mengembangkan kesejahteraan Masyarakat luas serta hasil pendapatan asli daerah sektor pariwisata.

Berikut adalah, data Riwayat nama Kepala Dinas Pontianak:

1. Kasjja Eka Admadja
2. Ir. Firyanta. M.T
3. H. Mulyadi, M.Si
4. Sy. Isimail S.Stp
5. Fuji Hardadi
6. Alm. Suparman
7. Ir. Sy Saleh Alkadrie
8. Rizal S.Sos

3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi



Sumber : Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kota Pontianak

Gambar III.1 Struktur Organisasi

Tugas dan Fungsi Jabatan:

1. Kepala Dinas

Perumusan kebijakan teknis, rencana kerja, pelayanan publik, pengendalian dan bimbingan teknis, perizinan, serta pelaporan dan evaluasi pelaksanaan tugas di bidang pemuda, olahraga, dan pariwisata merupakan tanggung jawab dan fungsi Kepala Dinas.

2. Sekretaris

Perumusan kebijakan, penyusunan program kerja, organisasi koordinasi pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi kebijakan, bimbingan teknis, pelaporan

pelaksanaan, dan pengelolaan administrasi di bidang kesekretariatan merupakan tanggung jawab dan fungsi sekretaris.

3. Kasubbag Umum dan Aparatur

Penyiapan rencana kerja, pengorganisasian kegiatan, penyiapan bahan laporan pelaksanaan, serta pemantauan dan evaluasi di bidang umum dan kepegawaian merupakan tanggung jawab dan fungsi Kepala Subbagian Umum dan Aparatur.

4. Kepala Bidang Kepemudaan

Kebijakan teknis, program kerja, koordinasi tugas, kegiatan pelayanan publik, pemantauan dan evaluasi tugas, bimbingan dan pengendalian teknis, pelaporan dan pelaksanaan tugas, serta pengelolaan administrasi di bidang pemuda, semuanya menjadi tanggung jawab kepala bidang pemuda.

5. Kepala Bidang Keolahragaan

Penyusunan kebijakan teknis, penyusunan program kerja, koordinasi pelaksanaan tugas, kegiatan pelayanan publik, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan tugas, pengendalian dan pelatihan teknis, pelaporan dan pelaksanaan tugas, serta pengelolaan administrasi di bidang olahraga merupakan tanggung jawab sektor kepala keolahragaan.

6. Kepala Bidang Pariwisata

Pimpinan bidang industri perjalanan mempunyai kewajiban dan kemampuan: perencanaan pengaturan khusus, penetapan program kerja, koordinasi pelaksanaan tugas, latihan bantuan masyarakat, pemeriksaan dan penilaian pelaksanaan pelaksanaan, pengarahan dan pengendalian khusus, perincian dan pelaksanaan penugasan, manajerial. administrasi di bidang industri perjalanan.

7. Kepala Bidang Ekonomi Kreatif

Kebijakan teknis, program kerja, koordinasi tugas, kegiatan pelayanan publik, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan tugas, bimbingan teknis dan pengendalian, pelaporan dan pelaksanaan tugas, serta pengelolaan administrasi di bidang ekonomi kreatif, semuanya menjadi tanggung jawab kepala sektor ekonomi kreatif.

8. Unit Pelaksana Teknis

Unit pelaksanaan khusus bantuan dapat dibentuk untuk menyelesaikan latihan khusus fungsional atau mengelola latihan khusus fungsional. Kepala Unit Pelaksana Teknis bertanggung jawab kepada Kepala Dinas melalui Sekretaris.

3.2 Prosedur Sistem Berjalan

1. Analisis Kebutuhan

Perencanaan dan menentukan siapa saja yang akan menggunakan sistem dan Menganalisis kebutuhan yang telah dikumpulkan untuk memahami fitur dan fungsi yang harus ada dalam sistem.

2. Menganalisis Perancangan Sistem

Sistem informasi dan teknologi terkini Sistem Informasi Pariwisata Kota Pontianak dilirik untuk mendukung perancangannya.

3. Membangun Prototipe Sistem Informasi

Dengan menggunakan aplikasi Figma, dibuatlah prototype sistem informasi berupa user interface.

4. Integrasi dan Pengujian Sistem

Dilakukan pengujian sistem secara keseluruhan untuk memastikan semua bagian bekerja dengan baik.

5. Pemeliharaan dan Dukungan Sistem

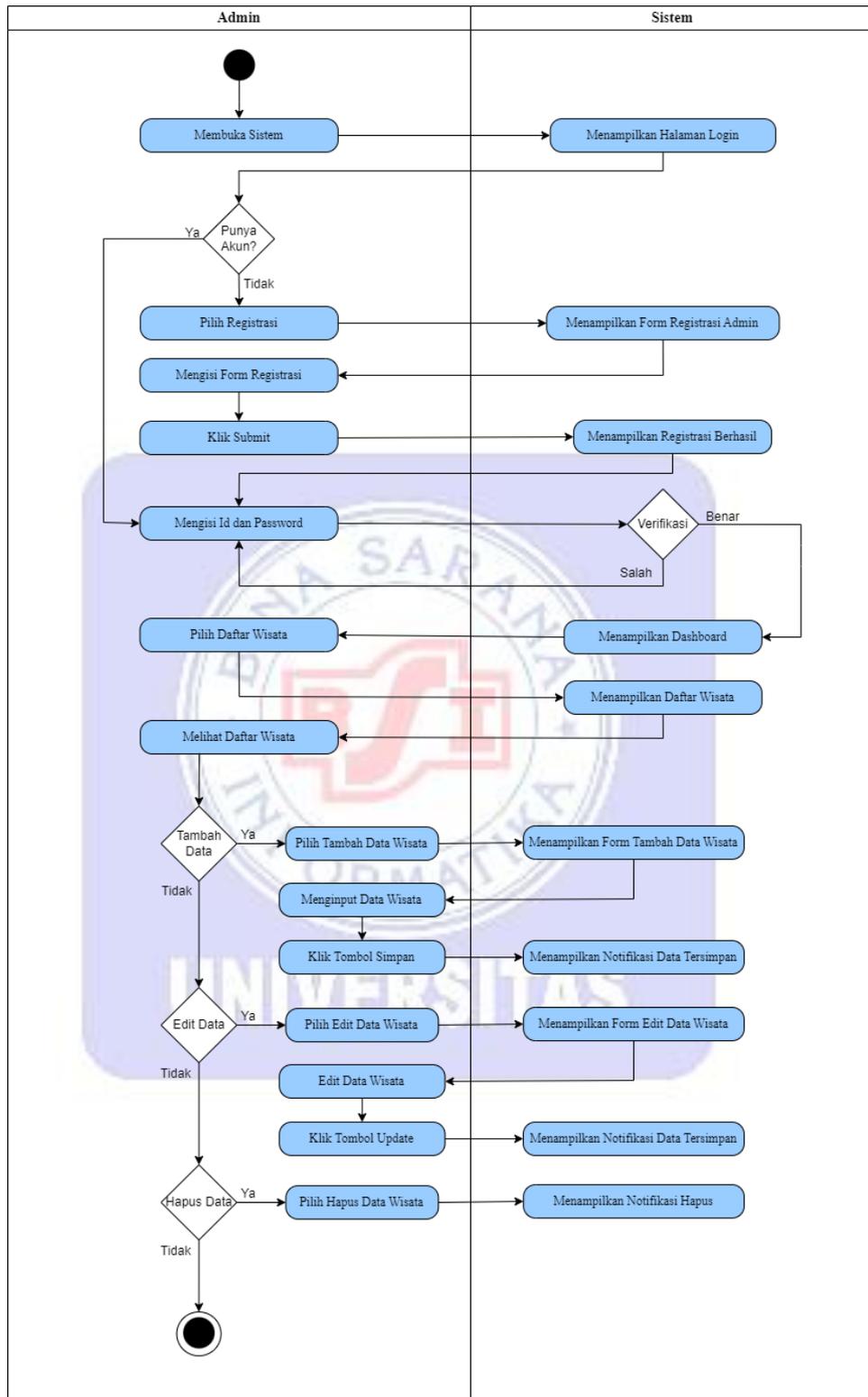
Dilakukan pemeliharaan rutin dengan memantau kinerja sistem secara berkelanjutan dan memastikan sistem tetap update.

6. Pengelolaan Lanjutan Sistem

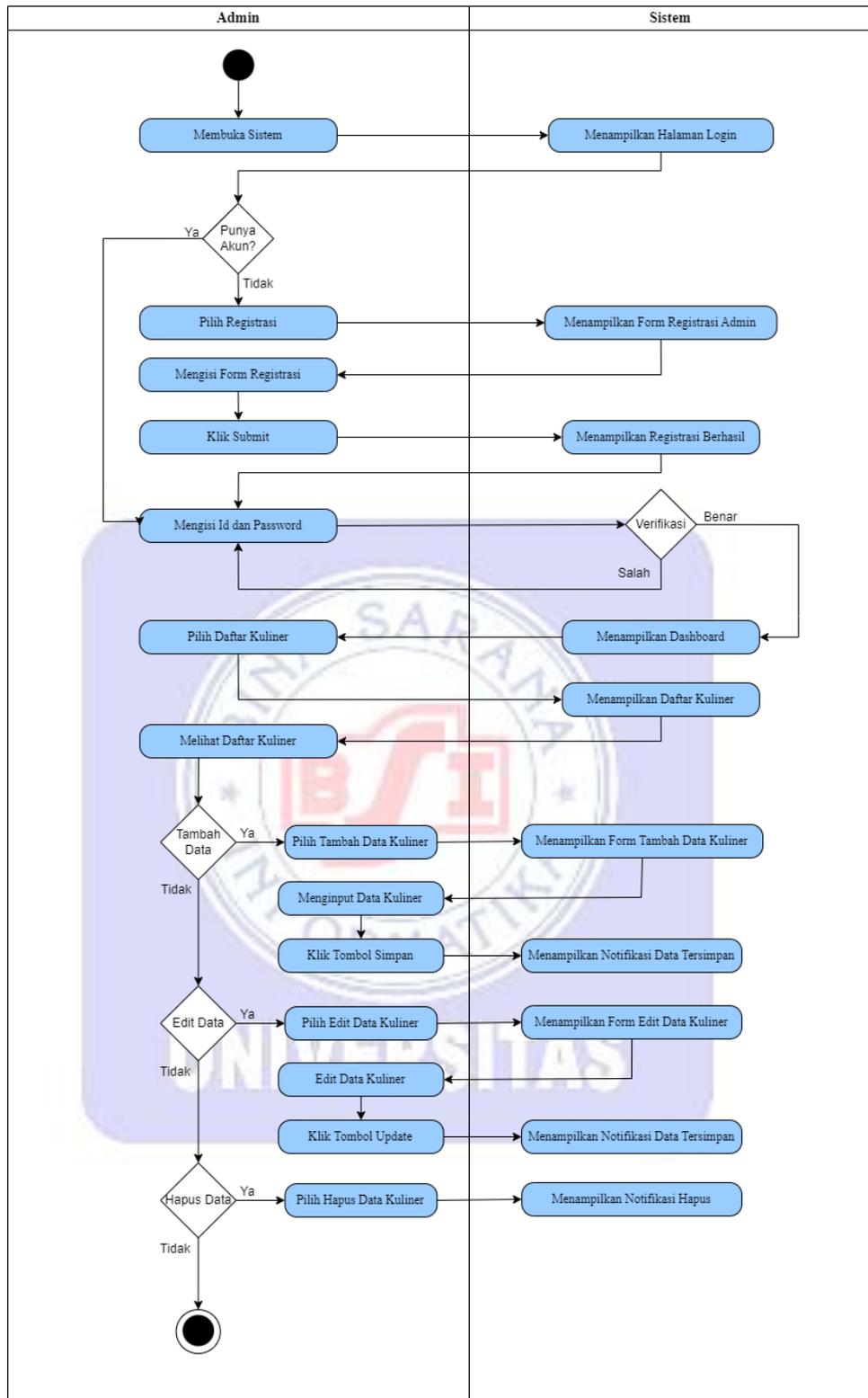
Kinerja sistem dievaluasi pada tahap ini dengan mengidentifikasi area untuk perbaikan dan mengembangkan fitur berdasarkan kebutuhan.



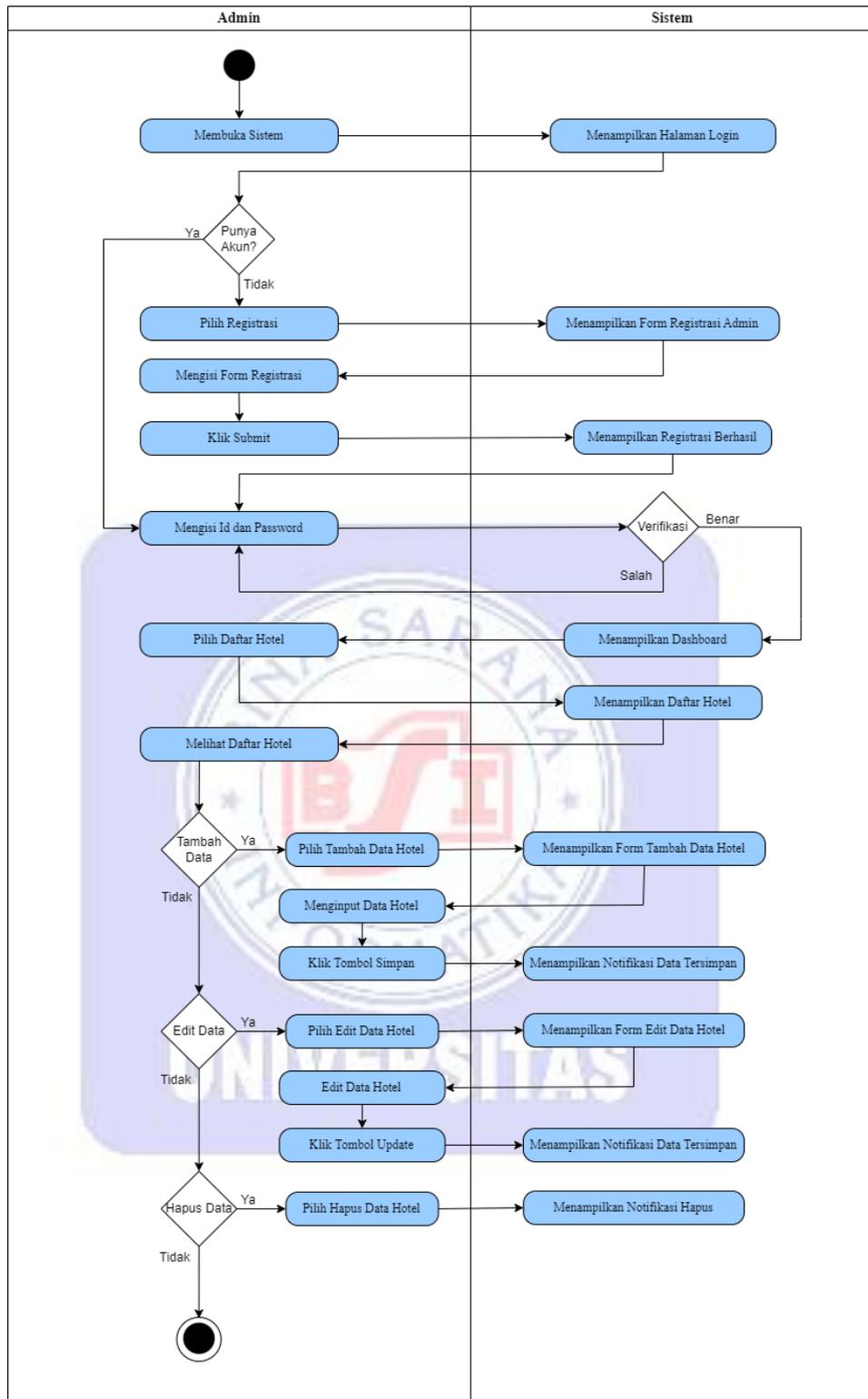
3.3 Activity Diagram



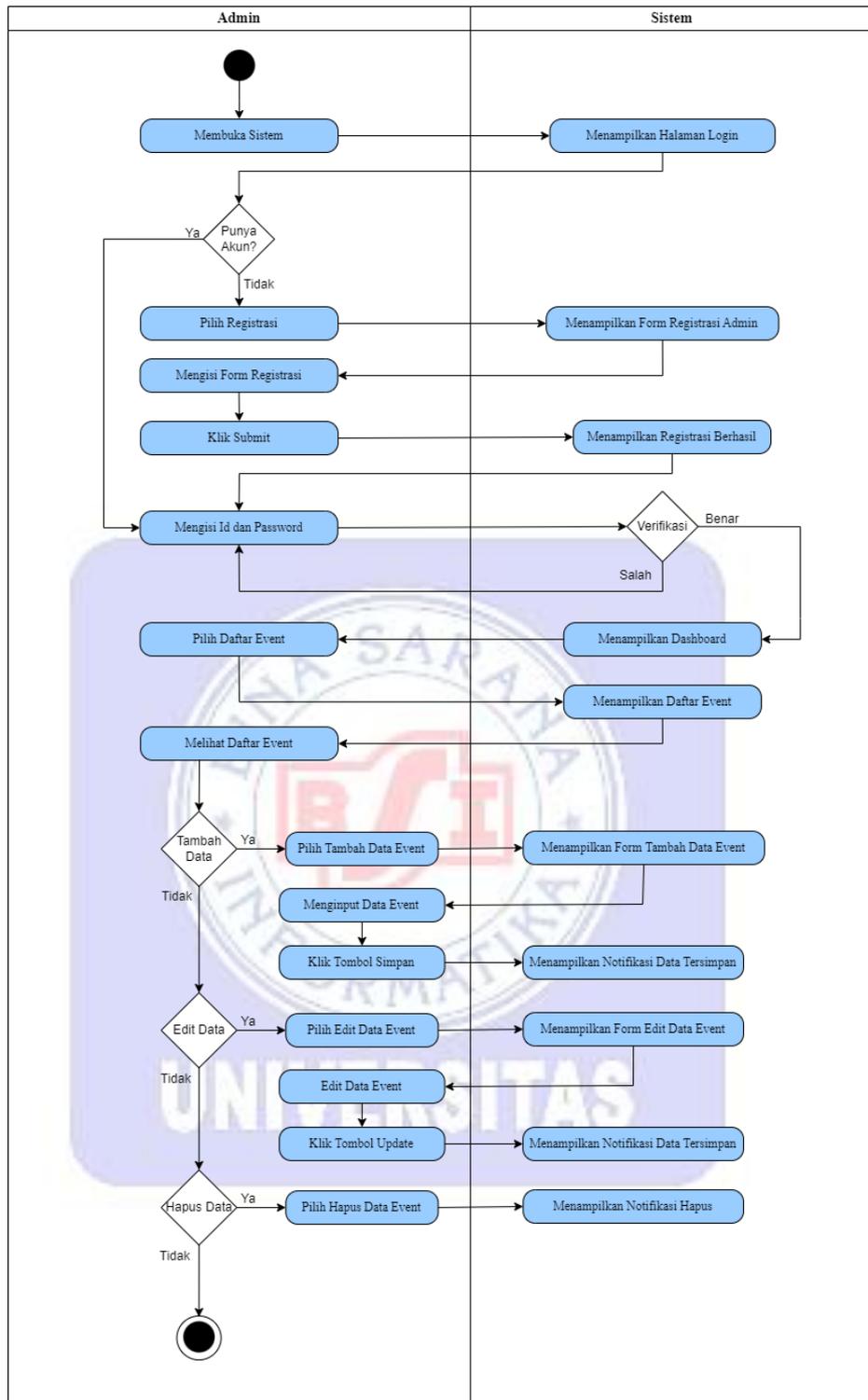
Gambar III.2 Activity Diagram Admin Mengelola Data Wisata



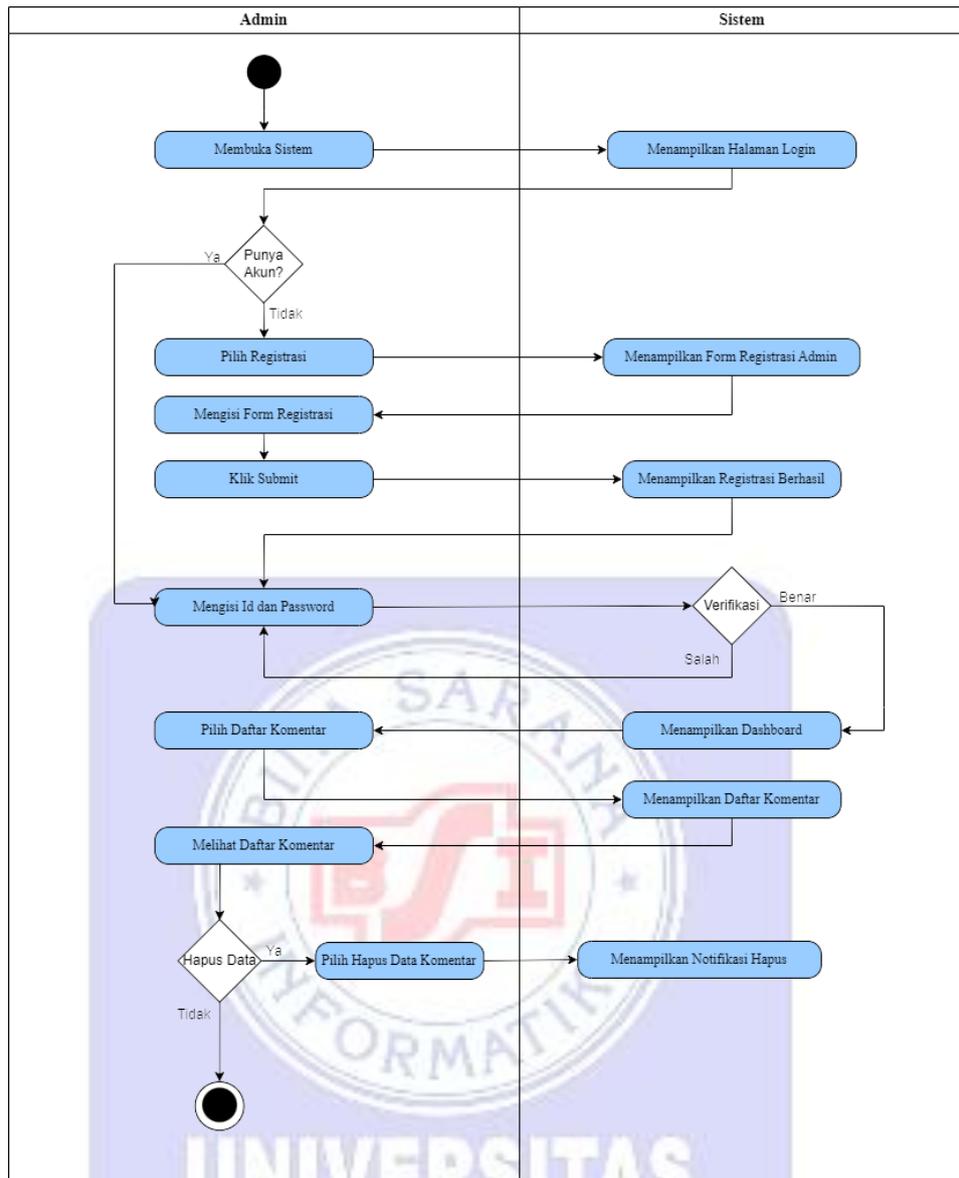
Gambar III.3 Activity Diagram Admin Mengelola Data Kuliner



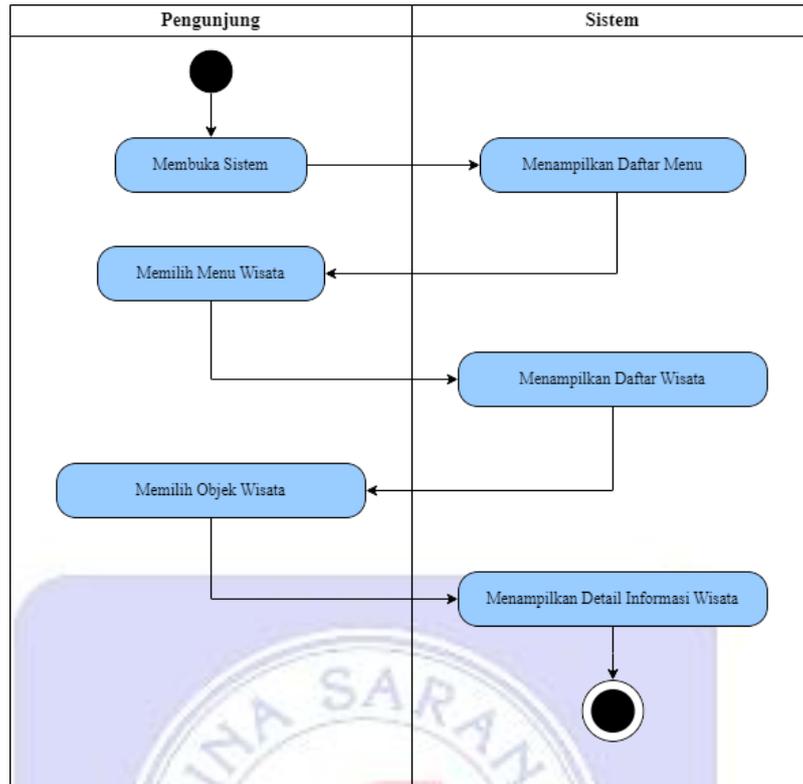
Gambar III.4 Activity Diagram Admin Mengelola Data Hotel



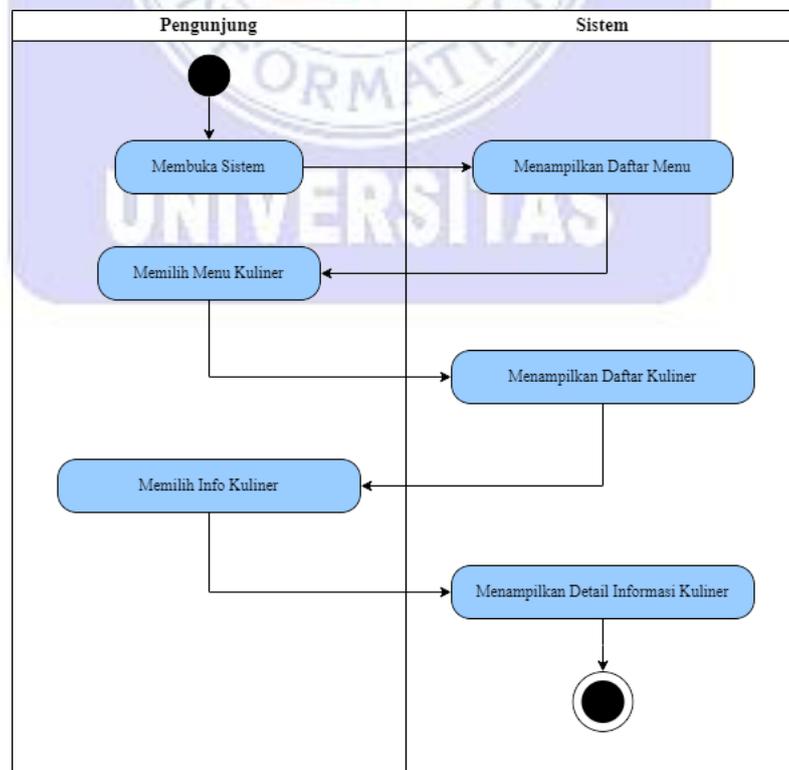
Gambar III.5 Activity Diagram Admin Mengelola Data Event



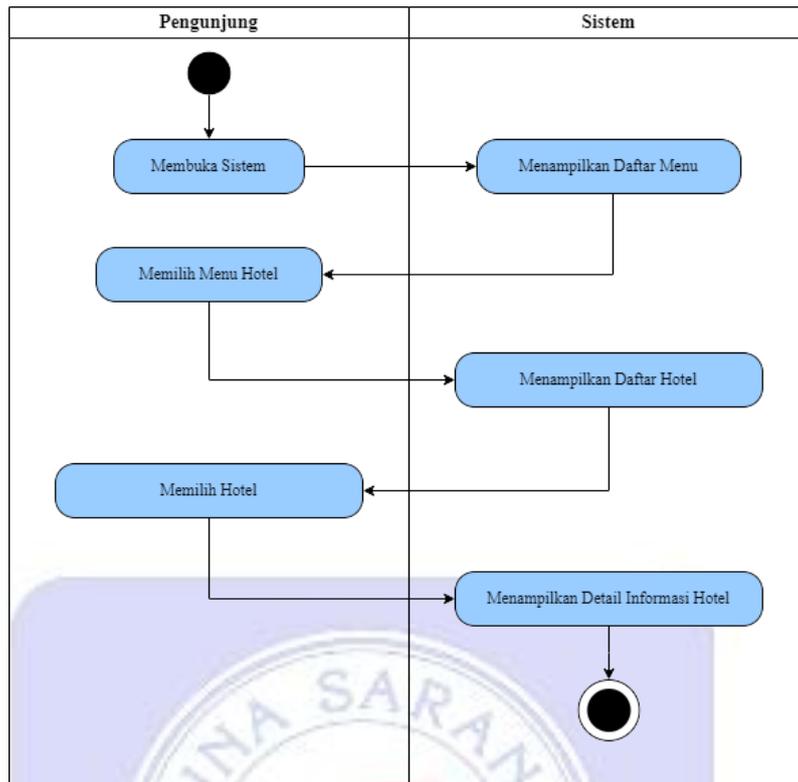
Gambar III.6 Activity Diagram Admin Mengelola Data Komentar



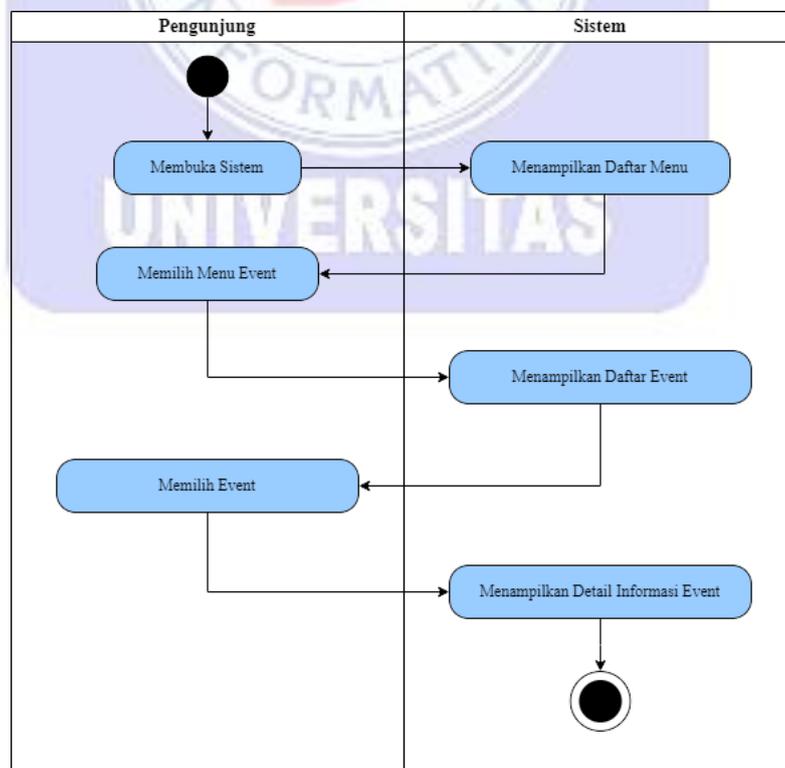
Gambar III.7 Activity Diagram Wisata Pengunjung



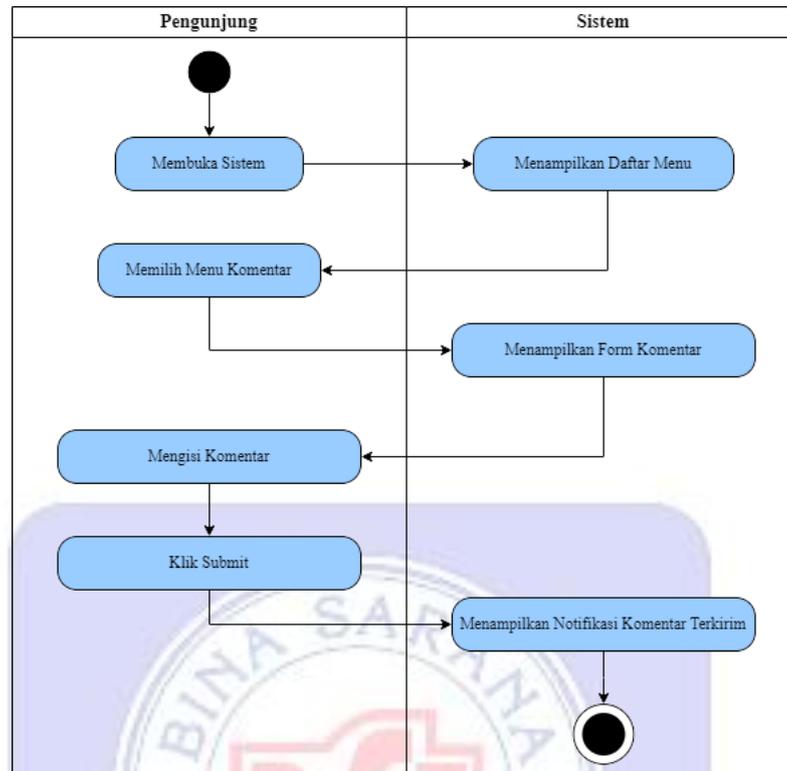
Gambar III.8 Activity Diagram Kuliner Pengunjung



Gambar III.9 Activity Diagram Hotel Pengunjung



Gambar III.10 Activity Diagram Event Pengunjung



Gambar III.11 Activity Diagram Komentar Pengunjung

3.4 Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukan

Dibawah ini uraian dokumen masukan adalah sebagai berikut :

Nama Dokumen	Laporan Bulanan Kegiatan Hotel
Fungsi	Untuk mencatat/merekam data laporan kegiatan hotel
Sumber	Penanggungjawab Hotel
Tujuan	sebagai alat untuk mengolah dan menganalisis data statistik
Media	Kertas
Frekuensi	Setiap bulan

3.5 Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran

Dibawah ini uraian dokumen keluaran adalah sebagai berikut :

Nama Dokumen	Rekapitulasi Laporan Kegiatan Hotel
Fungsi	Dapat menggunakan laporan sebagai rekam statistik
Sumber	Pengelola
Tujuan	Analisis data dari laporan dapat membantu mengidentifikasi jumlah kamar, klasifikasi tingkat hotel, total rincian tamu menginap.
Media	Kertas
Frekuensi	Setiap tahun

3.6 Permasalahan Pokok

Dari hasil pengamatan, ditemukan permasalahan yang dihadapi dalam sistem, berjalan, diantaranya adalah:

- 1) Sistem pengelolaan data yang belum terkomputerisasi sehingga pengelolaan data di lakukan secara manual.
- 2) Memerlukan waktu dan sumber daya manusia yang banyak untuk mengelola data.
- 3) Kurangnya transparansi dalam proses pengelolaan data sehingga dapat terjadinya kesalahan sewaktu-waktu dikarenakan masih menggunakan metode manual.

3.7 Pemecahan Masalah

Dengan melihat berbagai permasalahan yang ada pada sistem berjalan, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut ada beberapa cara yaitu :

- 1) Membangun perancangan sistem informasi untuk mengatasi kekurangan dalam proses pengelolaan data dan informasi.
- 2) Membuat perancangan sistem informasi agar dapat meminimalisir banyaknya penggunaan waktu dan sumber daya manusia.
- 3) Membangun perancangan sistem informasi serta memastikan sistem pengelolaan dan pendataan terintegrasi serta di lakukan pengembangan sehingga meningkatkan akurasi data dan mempermudah pengelolaan data.



BAB IV

PERANCANGAN SISTEM USULAN

4.1 Tahap Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan dasar dari pembuatan sistem dan memerlukan suatu tahapan yaitu: Tahap analisis, Tahap desain, dan Tahap implementasi.

4.1.1 Analisis Kebutuhan

Dalam web perancangan ini memiliki dua pengguna, yaitu Admin dan Pengunjung.

1) Admin

Mengelola menu admin, data wisata, data kuliner, data hotel, data event dan data komentar.

2) Pengunjung

Melihat Data informasi wisata, data informasi kuliner, data informasi hotel, informasi event dan Memberikan komentar.

4.1.2 Rancangan *Usecase Diagram*



Gambar IV.1 *Usecase Diagram*

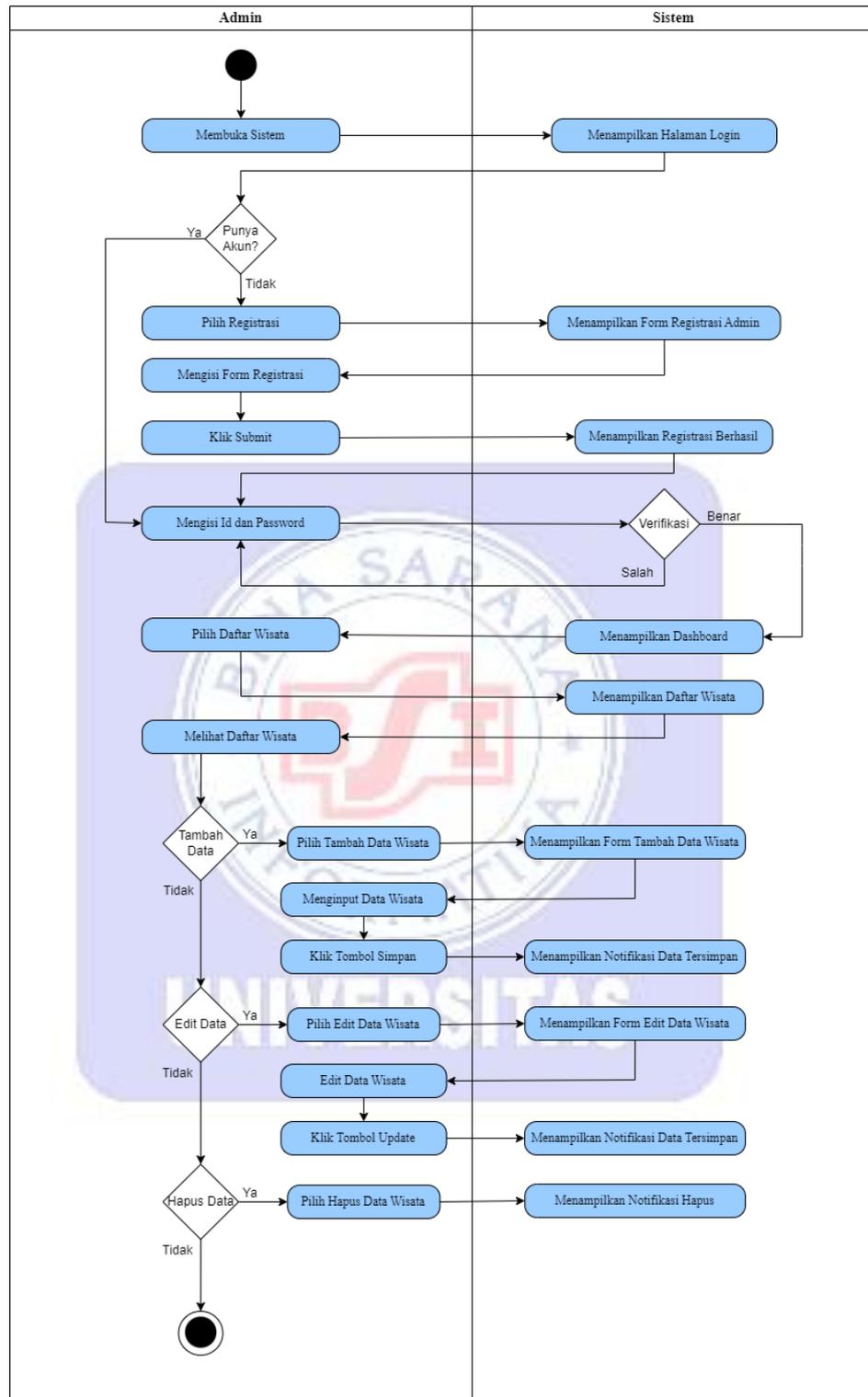
Tabel IV.1 Deskripsi *Usecase* Admin

<i>Usecase Name</i>	Hak akses Admin
<i>Requirements</i>	Melakukan login admin
<i>Goal</i>	Mengelola Data Wisata
<i>Pre-Conditions</i>	Admin telah melakukan login
<i>Post-Conditions</i>	Menampilkan dashboard admin
<i>Failed end Condition</i>	Login tidak berhasil karena id atau password salah
<i>Actors</i>	Admin
<i>Main Flow / Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin mengisi id dan password 2. Login berhasil selanjutnya akan menampilkan dashboard admin
<i>Alternate Flow</i>	Admin dapat menambah, mengedit, menghapus data

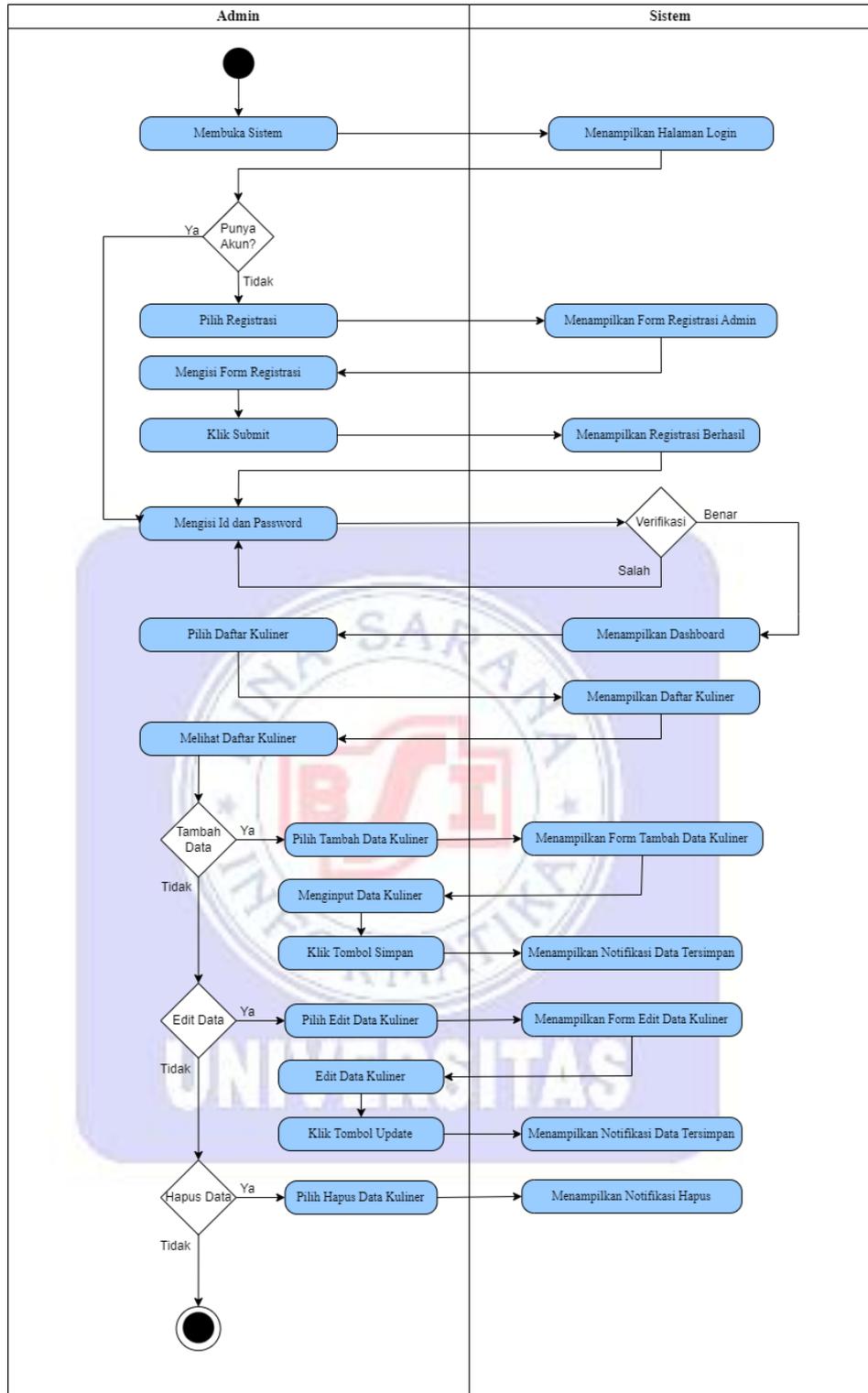
Tabel IV.2 Deskripsi *Usecase* Pengunjung

<i>Usecase Name</i>	Hak akses Pengunjung
<i>Requirements</i>	Membuka sistem
<i>Goal</i>	Melihat informasi pariwisata
<i>Pre-Conditions</i>	Pengunjung membuka sistem
<i>Post-Conditions</i>	Menampilkan informasi pariwisata
<i>Actors</i>	Pengunjung
<i>Main Flow / Basic Path</i>	Pengunjung membuka sistem, dan selanjutnya menampilkan beranda
<i>Alternate Flow</i>	Pengunjung dapat melihat informasi wisata, kuliner, hotel, dan memberika komentar

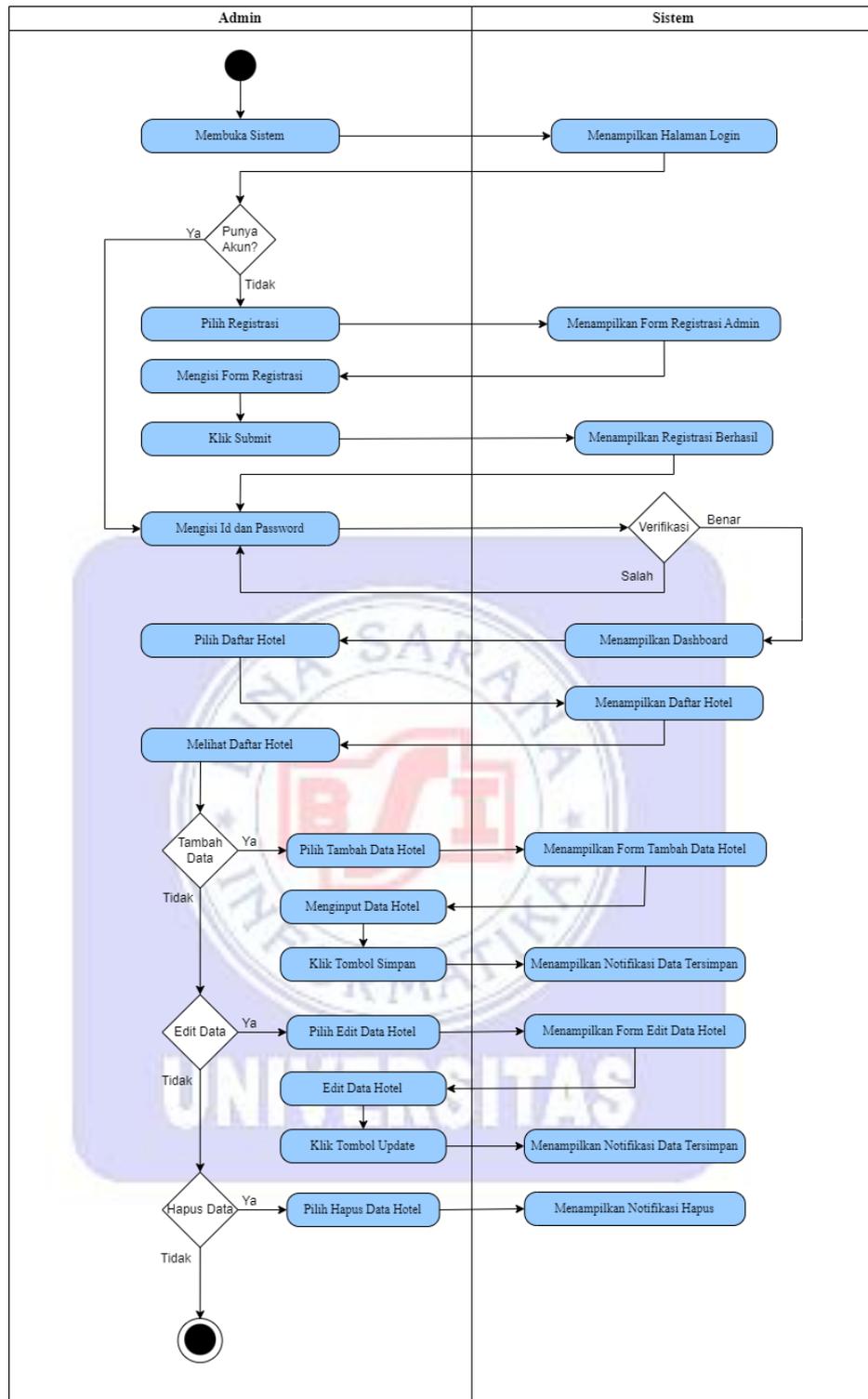
4.1.3 Rancangan Activity Diagram



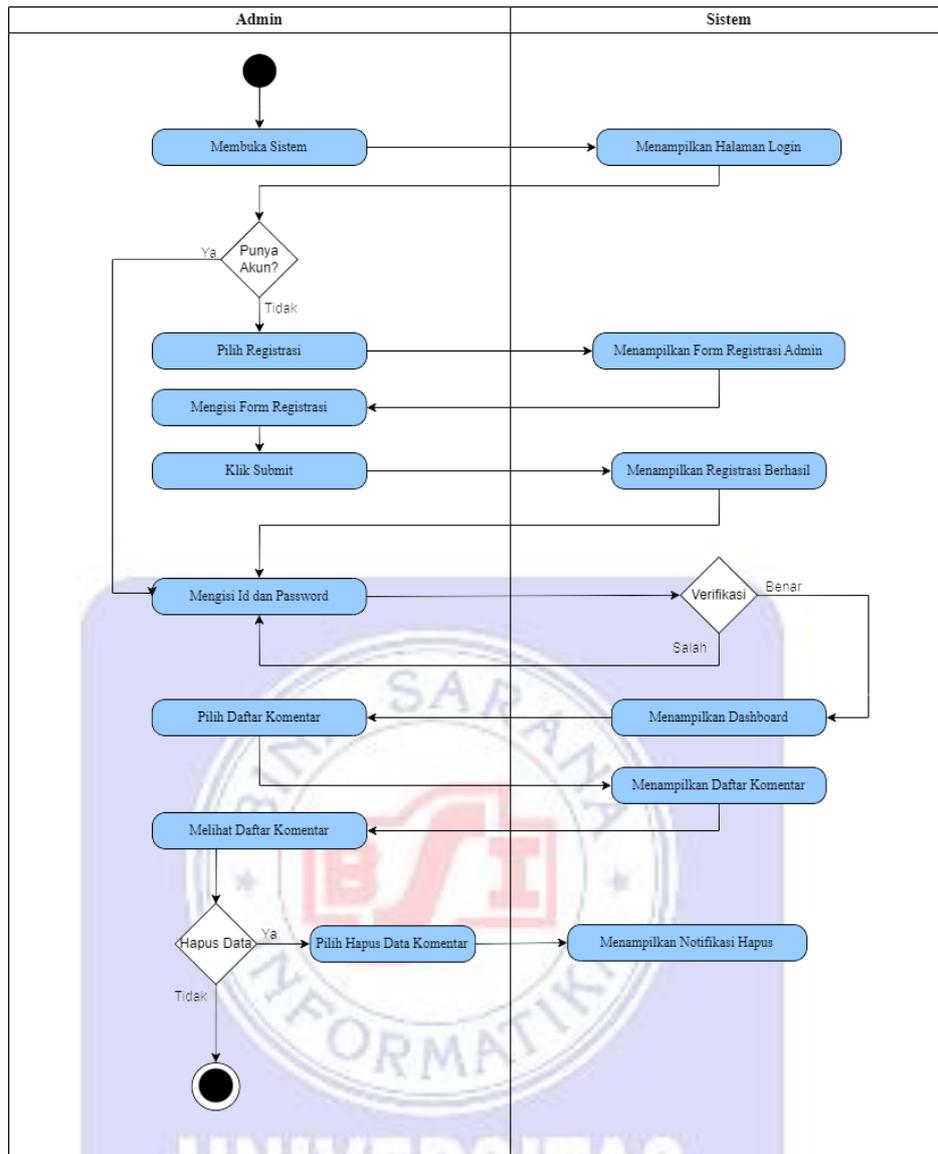
Gambar IV.2 Activity Diagram Admin Mengelola Data Wisata



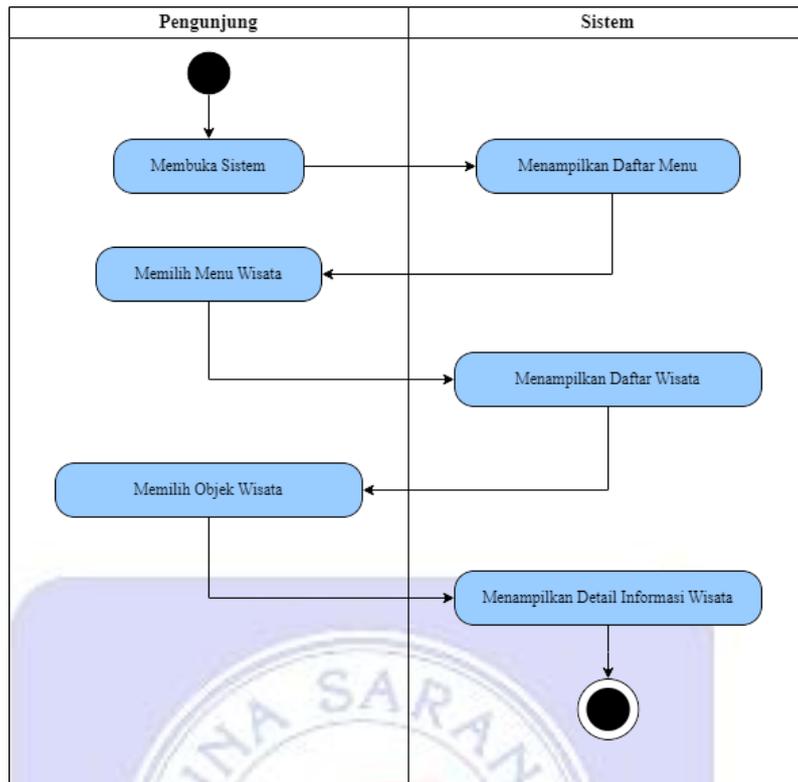
Gambar IV.3 Activity Diagram Admin Mengelola Data Kuliner



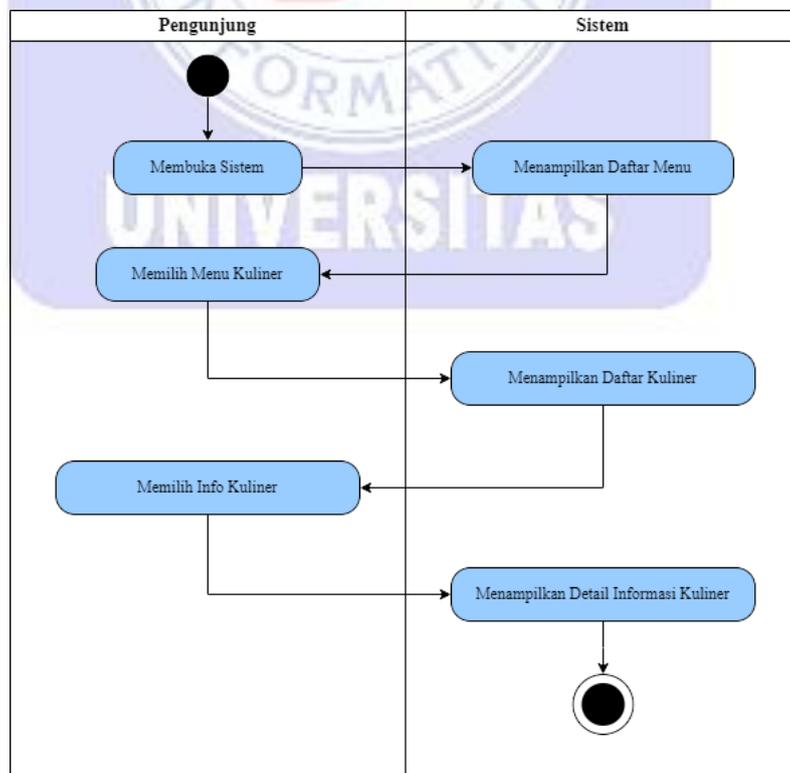
Gambar IV.4 Activity Diagram Admin Mengelola Data Hotel



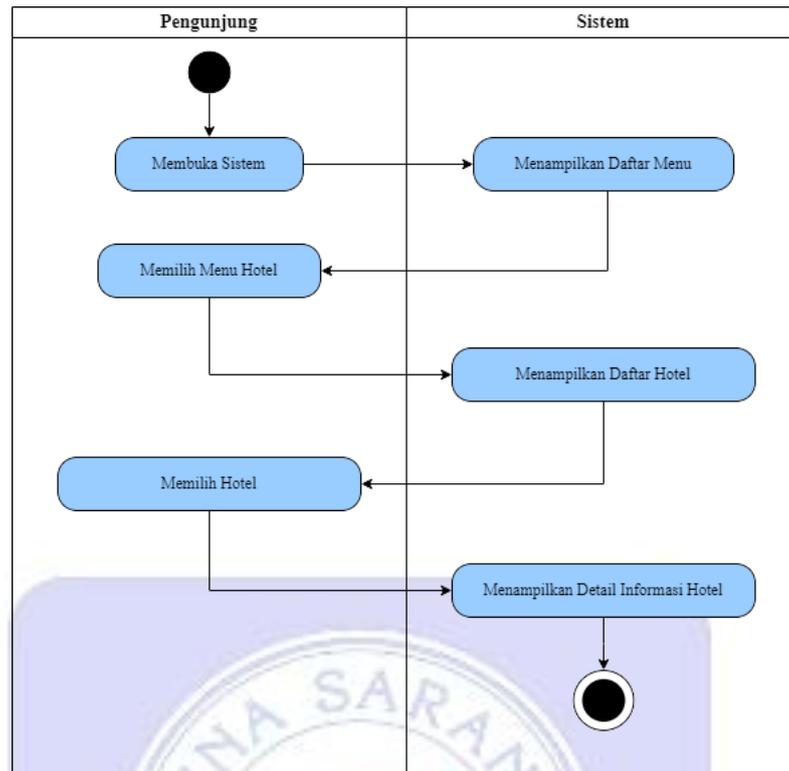
Gambar IV.6 Activity Diagram Admin Mengelola Data Komentar



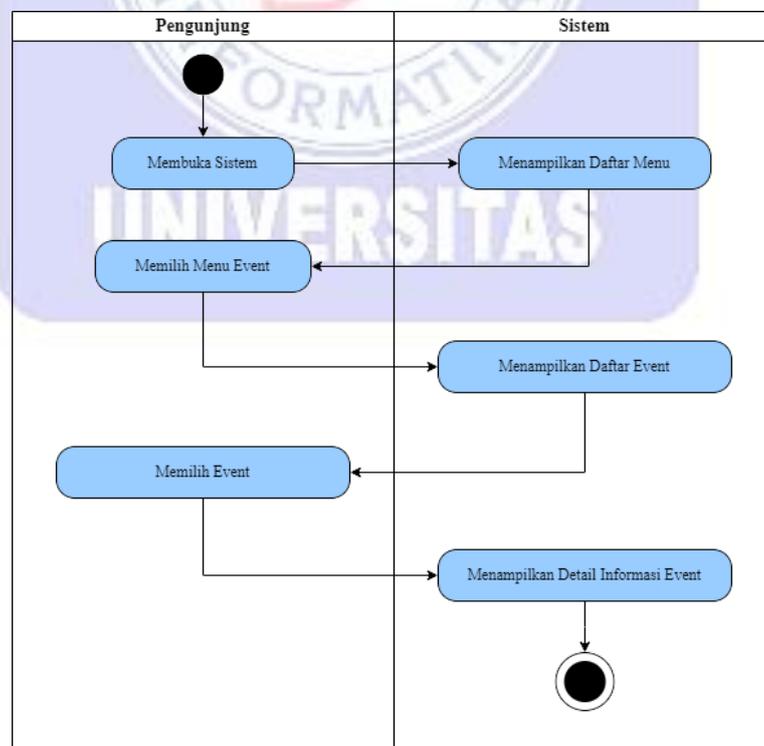
Gambar IV.7 Activity Diagram Wisata Pengunjung



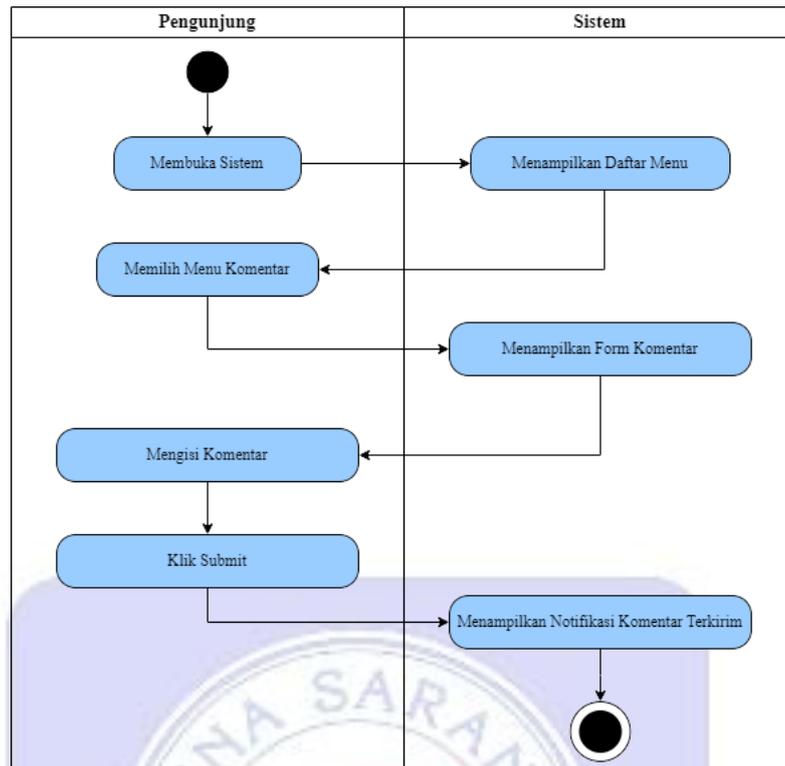
Gambar IV.8 Activity Diagram Kuliner Pengunjung



Gambar IV.9 Activity Diagram Hotel Pengunjung



Gambar IV.10 Activity Diagram Event Pengunjung



Gambar IV.11 Activity Diagram Komentar Pengunjung

4.1.4 Rancangan Dokumen Pengembangan Sistem

A. Rancangan Dokumen Masukan (*Input*)

1. Nama Dokumen : Laporan Bulanan Kegiatan Hotel
- Fungsi : Untuk mencatat/merekam data laporan kegiatan hotel
- Sumber : Penanggungjawab Hotel
- Tujuan : Sebagai alat untuk mengolah dan menganalisis data statistik
- Media : Kertas
- Frekuensi : Setiap bulan

B. Rancangan Dokumen Keluar (*Output*)

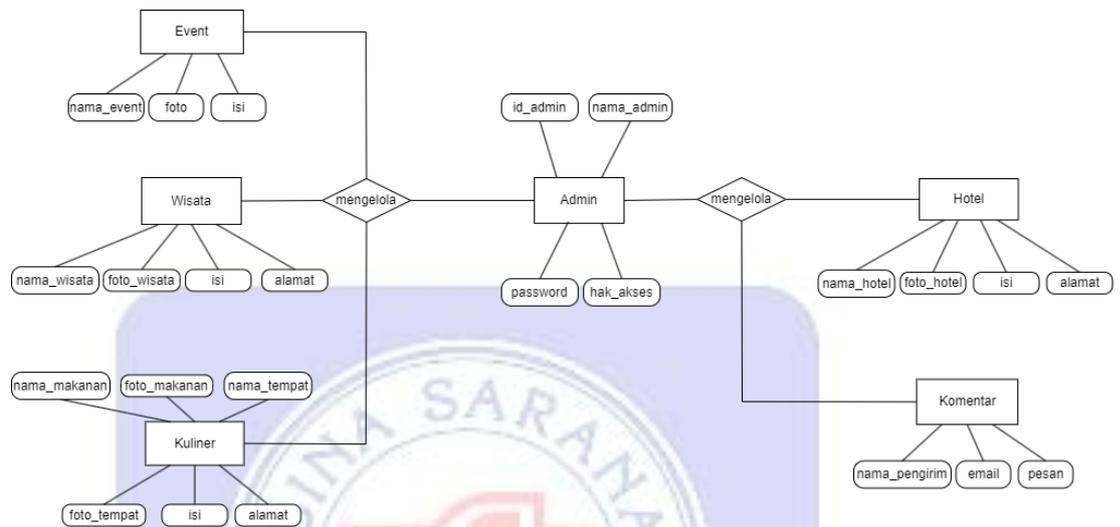
1. Nama Dokumen : Rekapitulasi Laporan Kegiatan Hotel
Fungsi : Dapat menggunakan laporan sebagai rekam statistik
Sumber : Pengelola
Tujuan : Analisis data dari laporan dapat membantu mengidentifikasi jumlah kamar, klasifikasi tingkat hotel, dan total rincian tamu menginap.
Media : Kertas
Frekuensi : Setiap tahun



4.2 Perancangan *Prototype*

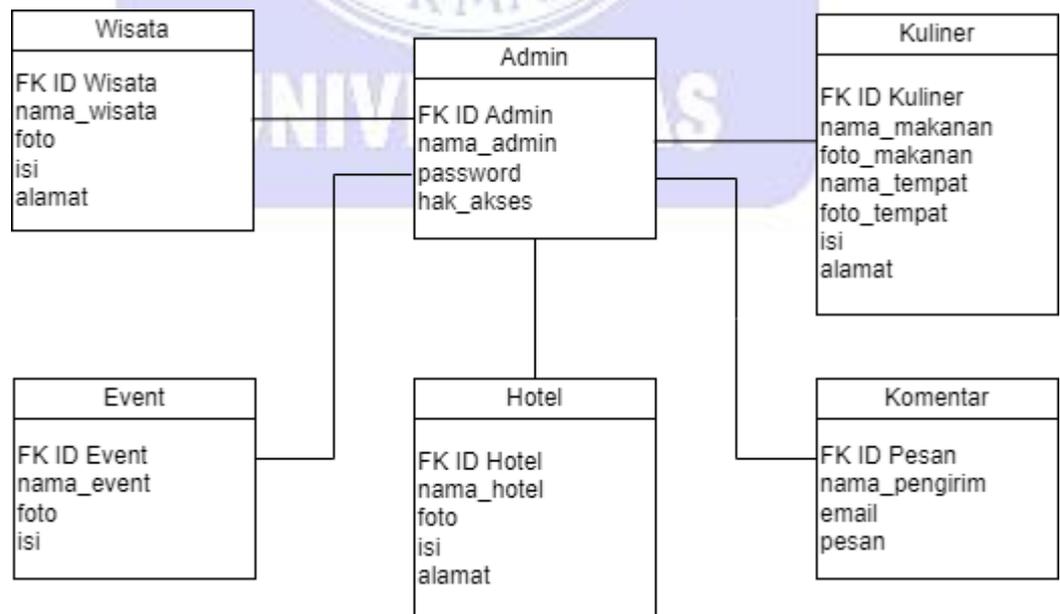
Berikut ini merupakan Perancangan sistem informasi pariwisata Kota Pontianak.

4.2.1 *Entity Relationship Diagram (ERD)*



Gambar IV.12 *Entity Relationship Diagram*

4.2.2 *Logical Record Structure (LRS)*



Gambar IV.13 *Logical Record Structure*

4.2.3 Spesifikasi File

1. Spesifikasi Tabel Admin

Nama <i>File</i>	: Tabel Admin
Akronim	: admin
Fungsi	: Untuk mengecek data admin
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Akses <i>File</i>	: <i>Random</i>
Panjang Record	: 80 Karakter
Kunci <i>Field</i>	: id admin
<i>Software</i>	: MySql

Tabel IV.3 Spesifikasi Tabel Admin

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Admin	id_admin	<i>int</i>	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama Admin	nama_admin	<i>varchar</i>	40	
3	Password	password	<i>varchar</i>	20	
4	Hak Akses	hak_akses	<i>varchar</i>	10	

2. Spesifikasi Tabel Wisata

Nama *File* : Tabel Wisata

Akronim : wisata

Fungsi : Untuk mengelola data informasi pariwisata

Tipe *File* : *File* Master

Akses *File* : *Random*

Panjang Record : 80 Karakter

Kunci *Field* : id wisata

Software : MySql

Tabel IV.4 Spesifikasi Tabel Wisata

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Wisata	id_wisata	<i>int</i>	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama Wisata	nama_wisata	<i>varchar</i>	40	
3	Foto Wisata	foto_wisata	<i>varchar</i>	100	
4	Isi	isi	<i>varchar</i>	300	
5	Alamat	alamat	<i>varchar</i>	50	

3. Spesifikasi Tabel Kuliner

Nama <i>File</i>	: Tabel Kuliner
Akronim	: kuliner
Fungsi	: Untuk mengelola data informasi kuliner
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Akses <i>File</i>	: <i>Random</i>
Panjang Record	: 80 Karakter
Kunci <i>Field</i>	: id kuliner
<i>Software</i>	: MySql

Tabel IV.5 Spesifikasi Tabel Kuliner

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Kuliner	id_kuliner	<i>int</i>	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama Makanan	nama_makanan	<i>varchar</i>	40	
3	Foto Makanan	foto_makanan	<i>varchar</i>	100	
4	Nama Tempat	nama_tempat	<i>varchar</i>	40	
5	Foto Tempat	foto_tempat	<i>varchar</i>	100	
6	Isi	isi	<i>varchar</i>	300	
7	Alamat	alamat	<i>varchar</i>	50	

4. Spesifikasi Tabel Hotel

Nama <i>File</i>	: Tabel Hotel
Akronim	: hotel
Fungsi	: Untuk mengelola data informasi hotel
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Akses <i>File</i>	: <i>Random</i>
Panjang Record	: 80 Karakter
Kunci <i>Field</i>	: id hotel
<i>Software</i>	: MySql

Tabel IV.6 Spesifikasi Tabel Hotel

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Hotel	id_hotel	<i>int</i>	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama Hotel	nama_hotel	<i>varchar</i>	40	
3	Foto Hotel	foto_hotel	<i>varchar</i>	100	
4	Isi	isi	<i>varchar</i>	300	
5	Alamat	alamat	<i>varchar</i>	50	

5. Spesifikasi Tabel Event

Nama <i>File</i>	: Tabel Event
Akronim	: event
Fungsi	: Untuk mengelola data informasi event
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Akses <i>File</i>	: <i>Random</i>
Panjang Record	: 80 Karakter
Kunci <i>Field</i>	: id event
Software	: MySql

Tabel IV.7 Spesifikasi Tabel Event

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Event	id_event	<i>int</i>	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama Event	nama_event	<i>varchar</i>	50	
3	Foto	foto	<i>varchar</i>	100	
4	Isi	isi	<i>varchar</i>	400	

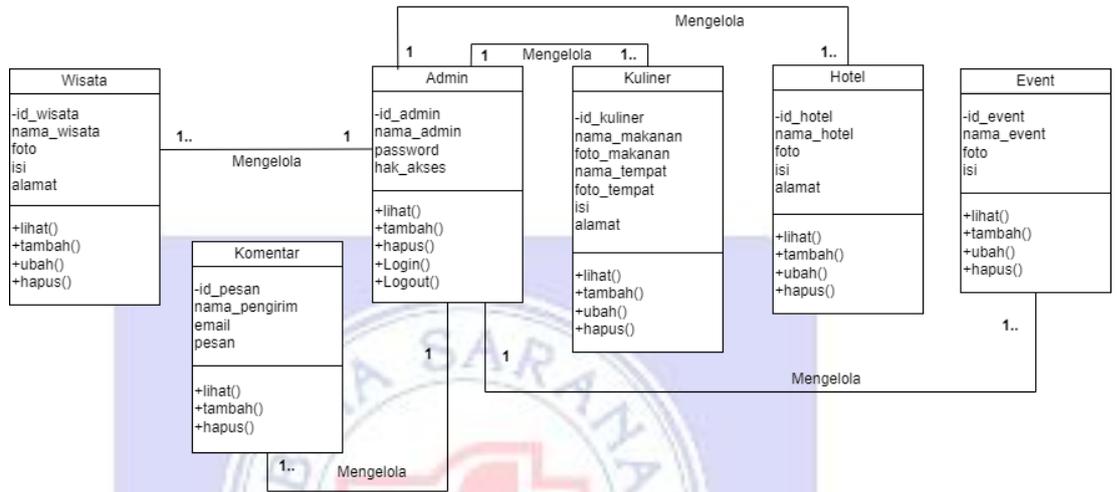
6. Spesifikasi Tabel Komentar

Nama <i>File</i>	: Tabel Komentar
Akronim	: komentar
Fungsi	: Untuk mengelola data informasi hotel
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Akses <i>File</i>	: <i>Random</i>
Panjang Record	: 80 Karakter
Kunci <i>Field</i>	: id pesan
<i>Software</i>	: MySql

Tabel IV.8 Spesifikasi Tabel Komentar

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Pesan	id_pesan	<i>int</i>	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama Pengirim	nama_pengirim	<i>varchar</i>	40	
3	Email	email	<i>varchar</i>	30	
4	Pesan	pesan	<i>varchar</i>	100	

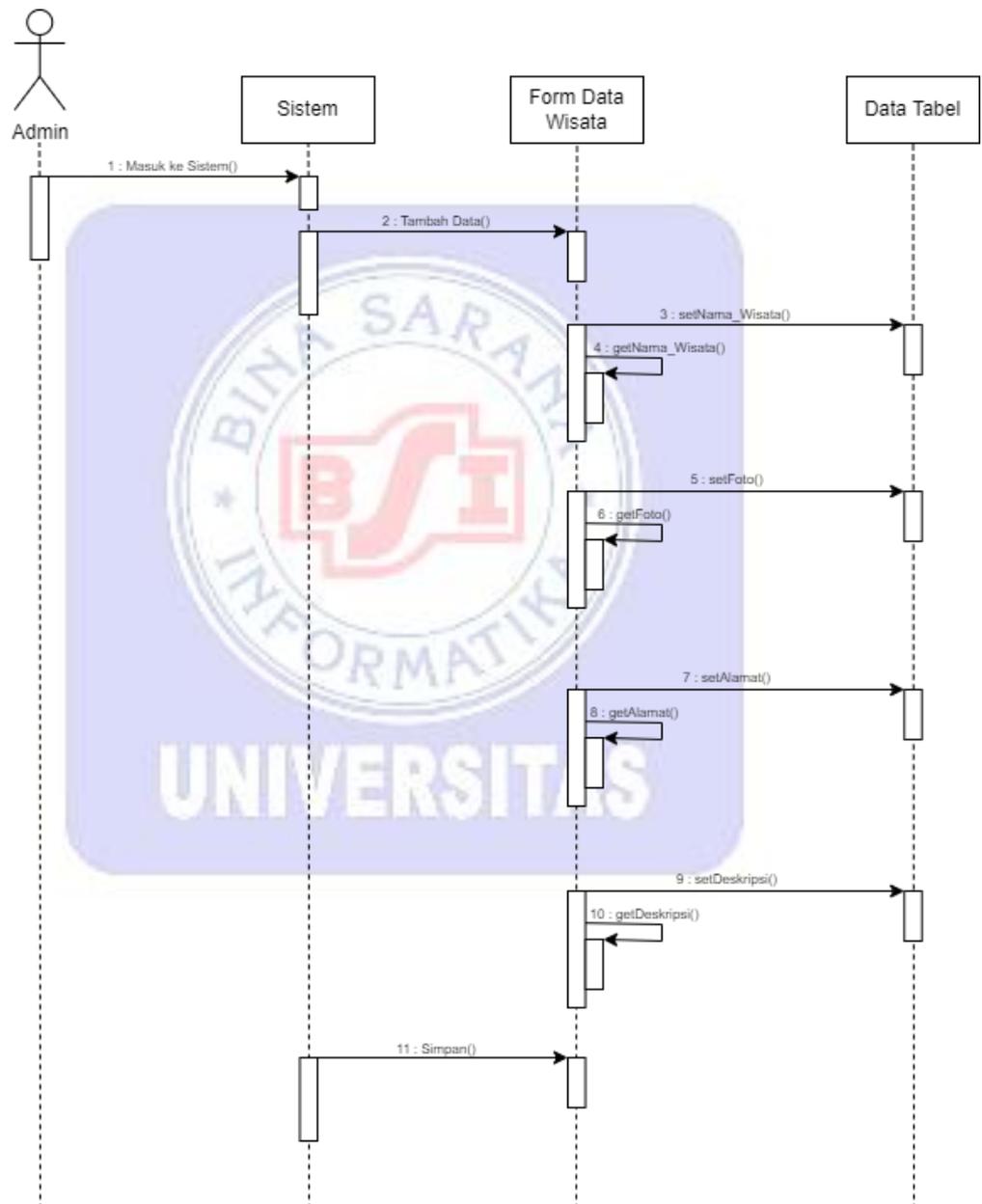
4.2.4 Class Model / Class Diagram



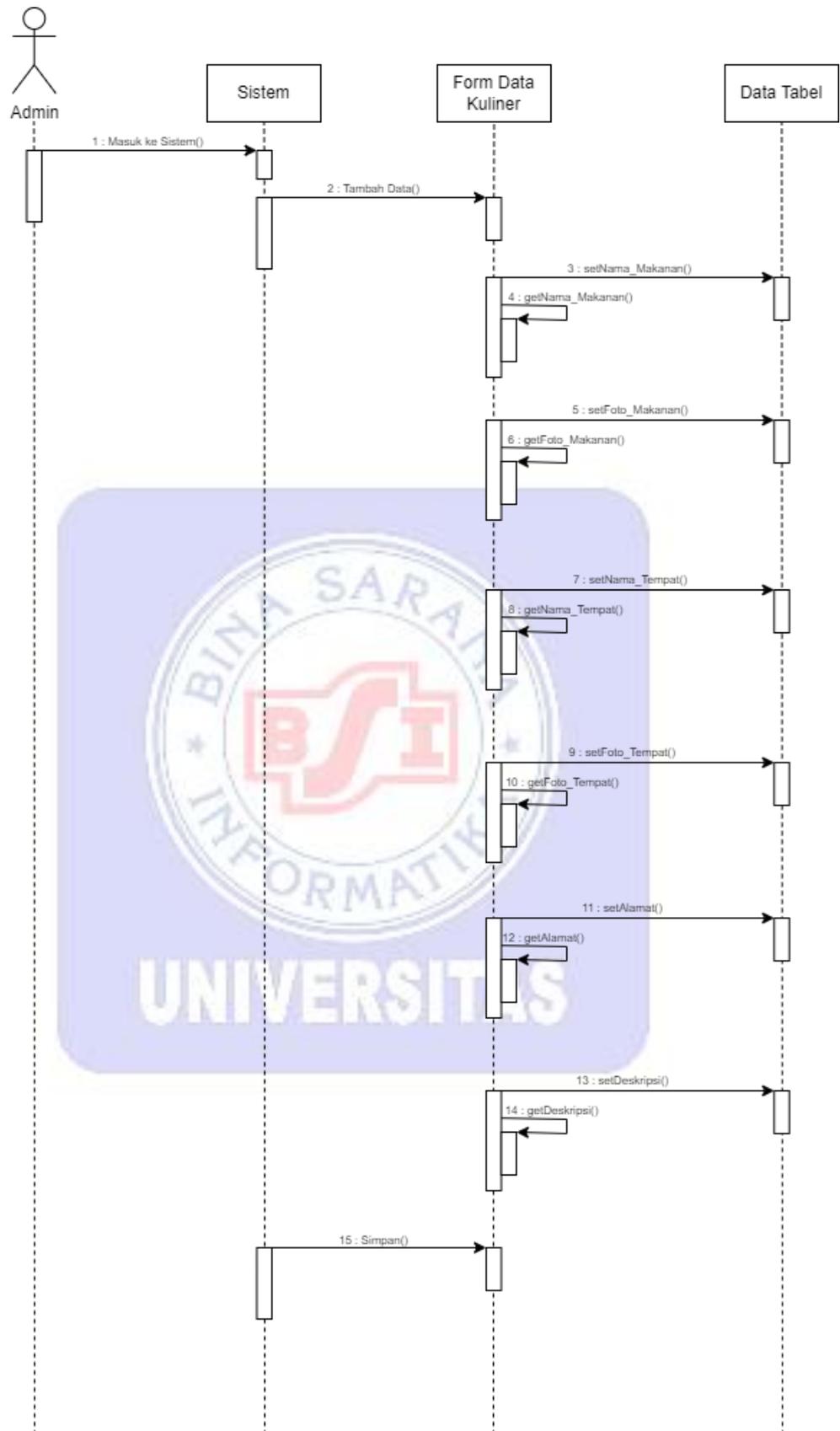
Gambar IV.14 Class Model / Class Diagram

4.2.5 Sequence Diagram

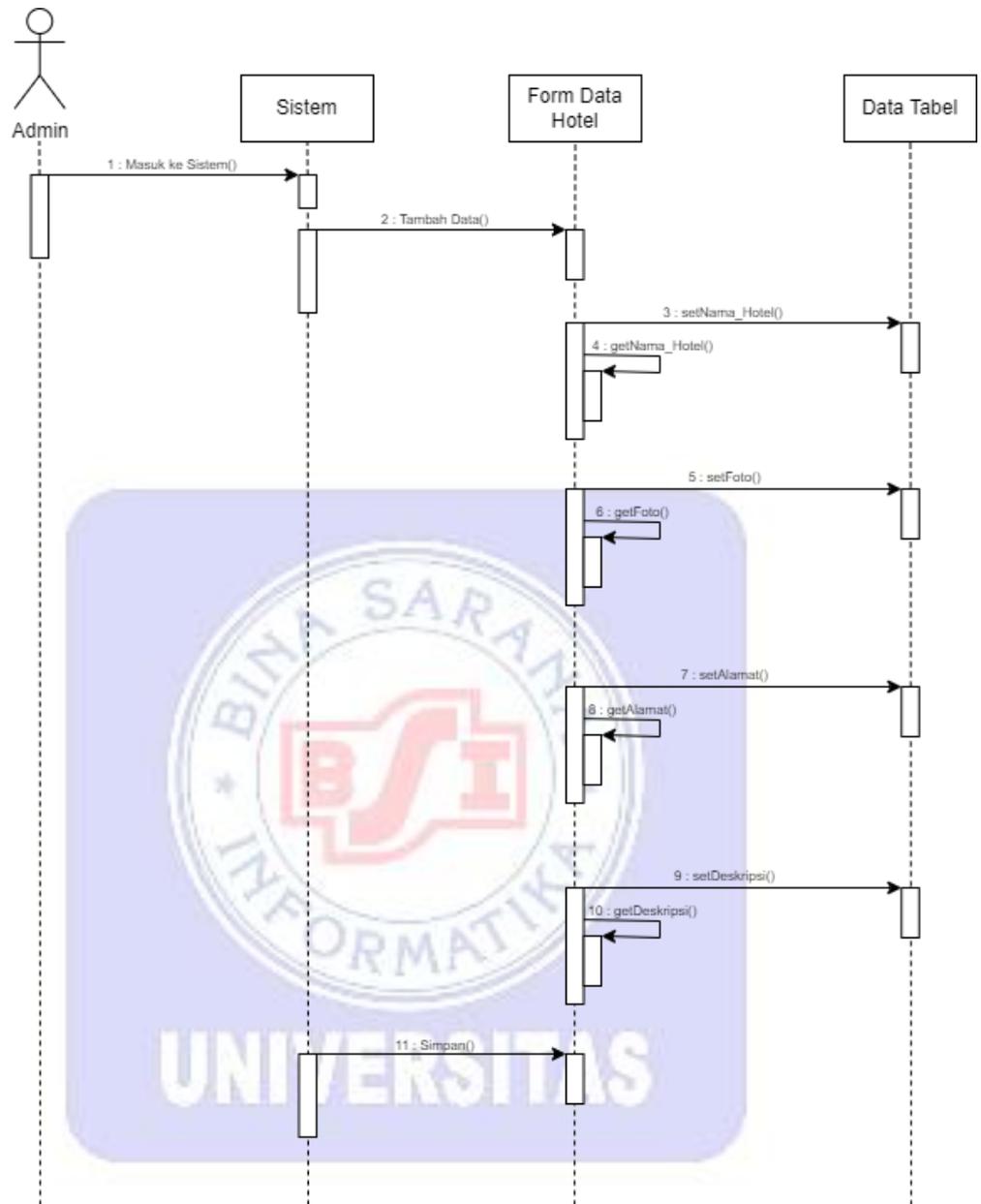
1. Sequence Diagram Admin



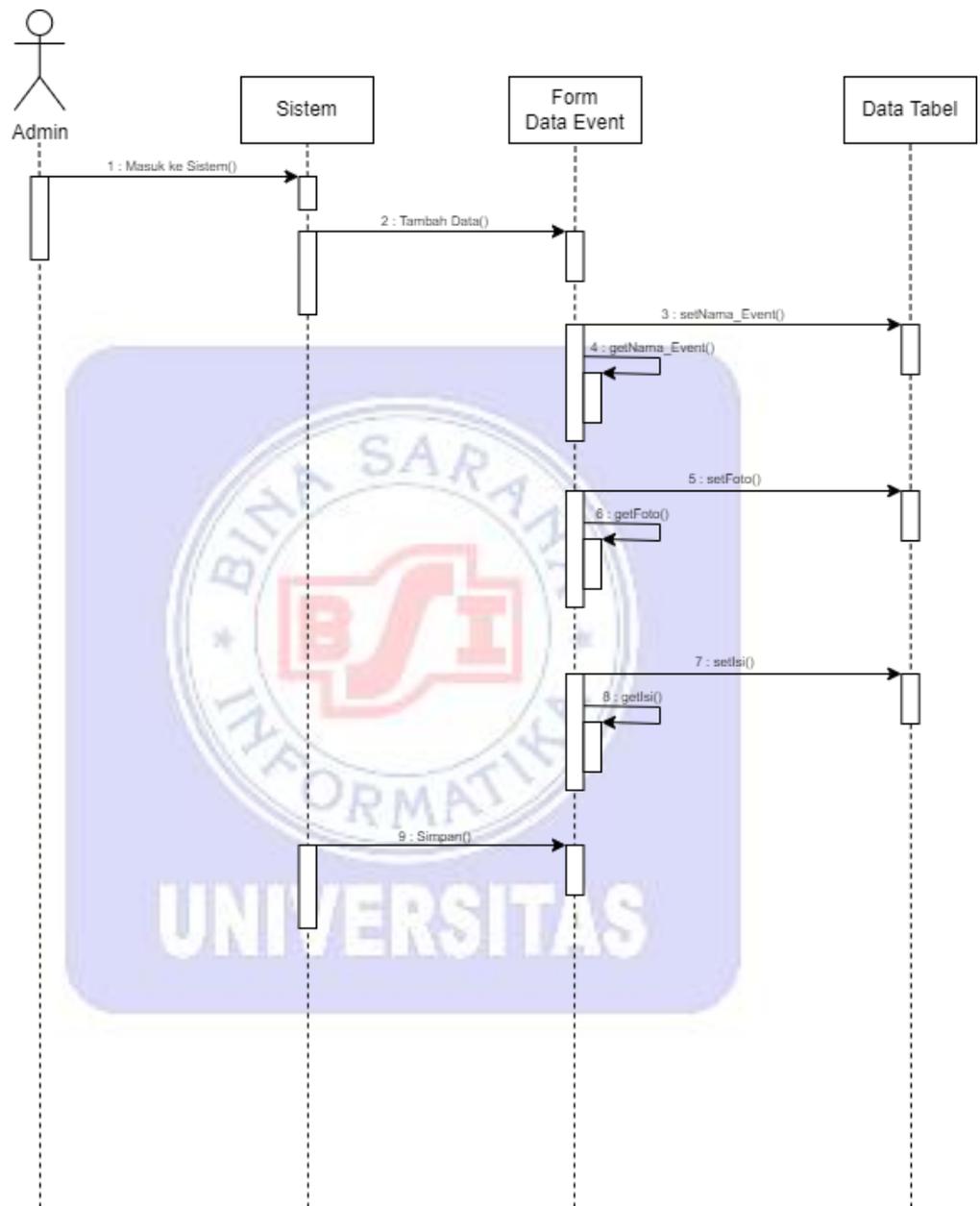
Gambar IV.15 Sequence Diagram Admin Menambah Data Wisata



Gambar IV.16 Sequence Diagram Admin Menambah Data Kuliner

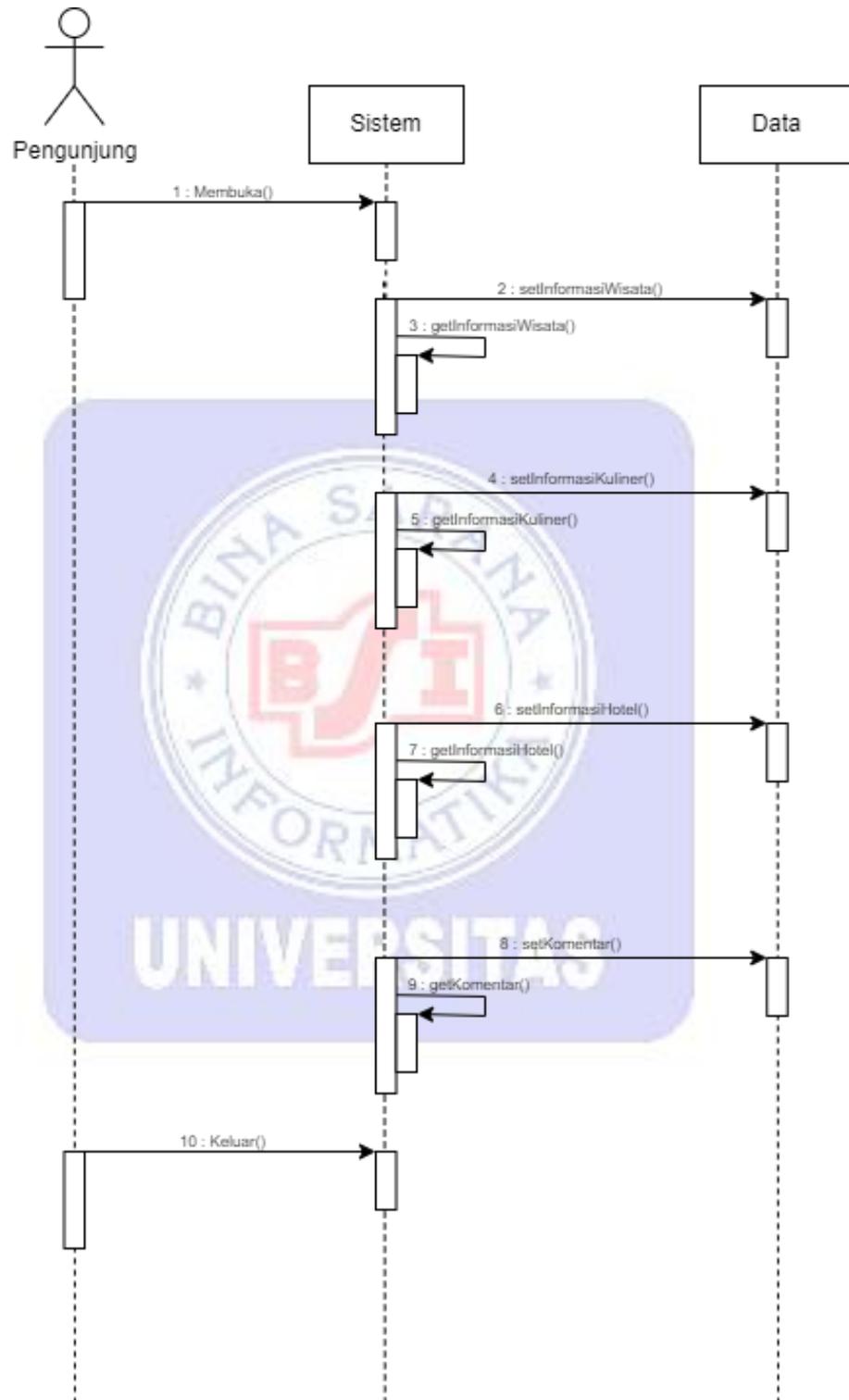


Gambar IV.17 *Sequence Diagram* Admin Menambah Data Hotel



Gambar IV.18 *Sequence Diagram* Admin Menambah Data Event

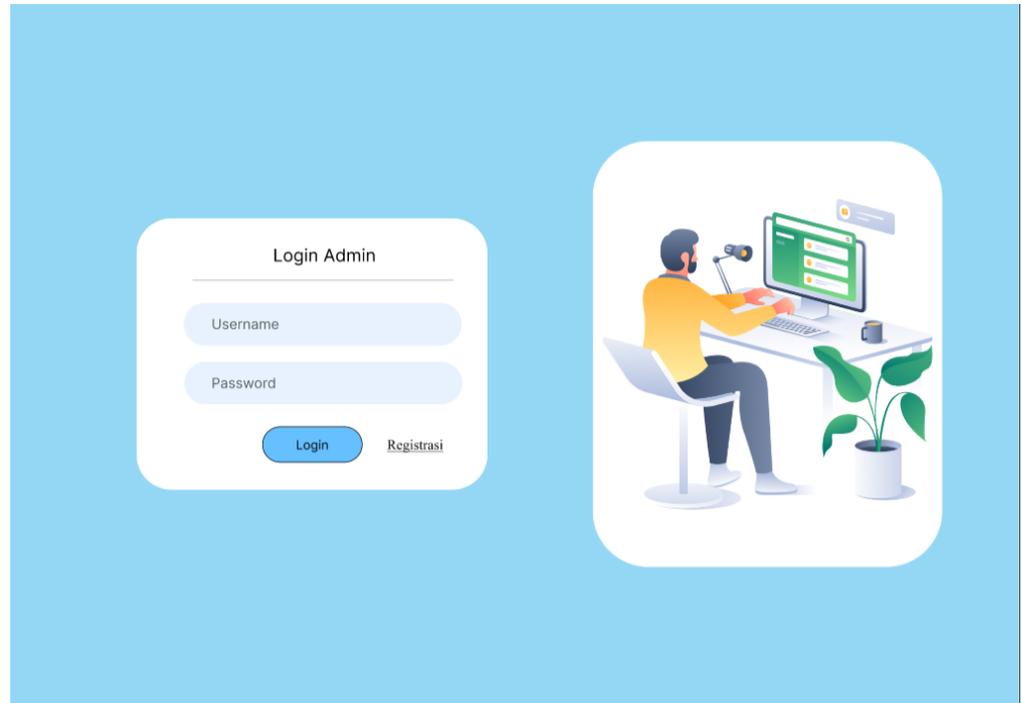
2. Sequence Diagram Pengunjung



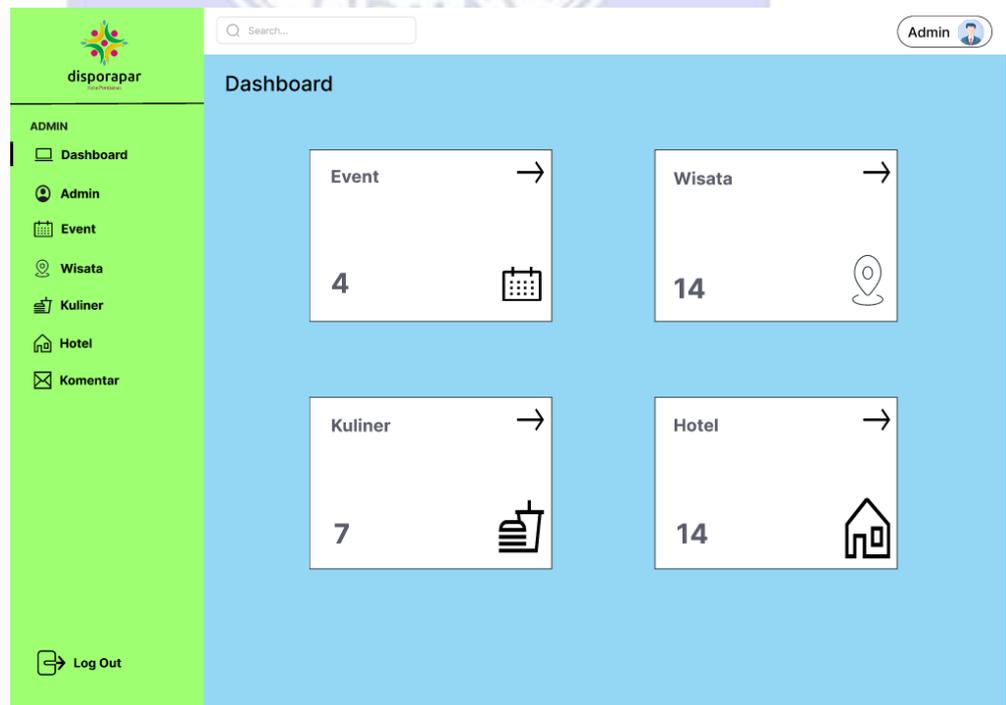
Gambar IV.19 Sequence Diagram Pengunjung

4.2.7 Rancangan Antarmuka

1. Rancangan *Prototype* Admin



Gambar IV.20 Login Admin



Gambar IV.21 Dashboard Admin

Admin

Data Table Admin

Show 5 Entries Search :

No	ID	Nama	Username	Role	Action
1	111	Admin	Admin	Admin	
2	112	Budi	Admindua	Admin	

Log Out

Gambar IV.22 Tabel Admin

Wisata

Data Table Wisata

Show 5 Entries Search :

+ Tambah Wisata

No	Nama Wisata	Image	Deskripsi	Alamat	Action
1	Tugu Khatulistiwa	Tugu.jpg	Tugu Khatulistiwa dibangun sebagai petanda pontianak ...	Jl.Khatulistiwa Kelurahan Batu Layang ...	
2	Istana Kadariah	Kadariah.jpg	Keraton Kadariah adalah istana Kesultanan Pontianak..	Jl. Tanjung Raya 1, Dalam Bugis, Kec. Pontianak Timur, Kot..	
3	Taman Alun Kapuas	AlunKapuas.jpg	Taman ini berada dijalan Rahadi Oesman, di depan kantor Walik..	Jl. Rahadi Usman, Tengah, Kec. Pontianak Kota, Kota	
4	Tugu Digulis	Digulis.jpg	Monumen Sebelas Digulis Kalimantan Barat, disebut juga se..	Jl. Jenderal Ahmad Yani, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara,...	
5	Rumah Radakng	Radakng.jpg	Rumah Radakng merupakan rumah panjang yang menjadi..	Jl. Sutan Syahrir, Kel. Sungai Bangkong, Kec. Pontianak Kota,...	

Showing 1 to 5 of 15 entries Previous 1 Next

Log Out

Gambar IV.23 Tabel Wisata

disporapar

ADMIN

- Dashboard
- Admin
- Event
- Wisata
- Kuliner**
- Hotel
- Komentar

Log Out

Search...

Admin

Kuliner

+ Tambah Kuliner

Data Table Kuliner

Show 5 Entries Search :

No	Nama Makanan	Image Makanan	Nama Tempat	Image Tempat	Deskripsi	Alamat	Action
1	Bubur Pedas	Bubur.jpg	Bubur Pedas Pa' Ngah	Pangah.jpg	Bubur pedas atau bubbor paddas. Ini merupakan s...	Jl. Komodor Yos Sudarso G...	Edit Delete
2	Choi Pan	Choipan.jpg	Chai Kue Aphio	Aphio.jpg	Choi pan / chai kue makanan khas Pontianak l...	Jl. DR. Setia Budi, Benua Mel...	Edit Delete
3	Lidah Buaya	Lidahbuaya.jpg	I Sun Vera	Isunvera.jpg	Saat berkunjung ke Pontianak, tidak lupa untuk...	Jl. Budi Utomo No.3, Sian...	Edit Delete
4	Sotong Pangkong	Sotongpangkong.jpg	Sotong Pangkong ALENG	Aleng.jpg	Makanan khas Pontianak ini terbuat dari bah...	Jl. Nusa Indah 1 block d, D...	Edit Delete
5	Bingke	Bingke.jpg	Bingke Al Fajar	Alfajar.jpg	Bingke atau kue kantong semar adalah kue tradi...	Jl. Prof. M.Yamin No.6, Kota	Edit Delete

Showing 1 to 5 of 8 entries

Previous 1 Next

Gambar IV.24 Tabel Kuliner

disporapar

ADMIN

- Dashboard
- Admin
- Event
- Wisata
- Kuliner
- Hotel**
- Komentar

Log Out

Search...

Admin

Hotel

+ Tambah Hotel

Data Table Hotel

Show 5 Entries Search :

No	Nama Hotel	Image	Deskripsi	Alamat	Action
1	Hotel Mercure	Mercure.jpg	Hotel Mercure ini memiliki lokasi yang strategis, sangat dekat dengan pu...	Jl. Jendral Ahmad Yani No. 91, Pontianak 78124	Edit Delete
2	Hotel Aston	Aston.jpg	Aston Pontianak Hotel & Convention Center adalah hotel internasional binta...	Jl. Gajahmada No.21, Benua Melayu Darat, Kec. Pontianak Sel...	Edit Delete
3	Hotel Harris	Harris.jpg	HARRIS Hotel Pontianak, berlokasi strategis di jalan Gajahmada yang berpus...	Jl. Gajahmada No.150, Benua Melayu Darat, Kec. Pontianak Sel...	Edit Delete
4	Hotel Maestro	Maestro.jpg	Maestro Hotel Kota Baru adalah tempat bermalam yang tepat bagi Anda ya.	Jl. Sit. Abdurrahman No.72 - 74, Akcaya, Kec. Pontianak Sel...	Edit Delete
5	Hotel Ibis	Ibis.jpg	Ibis Pontianak City Center terletak di jantung kota, dekat mal perbelanjaan t...	Jl. Jenderal Ahmad Yani No.81, Parit Tokaya, Kec. Pontian...	Edit Delete

Showing 1 to 5 of 15 entries

Previous 1 Next

Gambar IV.25 Tabel Hotel

Event

+ Tambah Event

Data Table Event

Show 5 Entries Search :

No	Nama Event	Foto	Isi	Action
1	HUT KOTA PONTIANAK	HUTPontianak.jpg	Kota Pontianak di dirikan oleh Sultan Syarif Abdurrahman pada tanggal 23 Oktober. Hari jadi Kota Pontianak di.	
2	FESTIVAL MERIAM KARBIT	MeriamK.jpg	Dentuman dahsyat suara meriam dari dua sisi tepian sungai Kapuas menjadi hiburan tersendiri bagi pen...	
3	PESONA KULMINASI MATAHARI	Kulminasi.jpg	Kulminasi merupakan suatu fenomena alam, dimana matahari tepat berada di garis bujur, tempat...	
4	CAP GO MEH	Capgomeh.jpg	Sebagai rangkaian perayaan Tahun Baru Tionghoa (Imlek) maka digelar prosesi Cap Go Meh atau upacara ri.	
5	GAWAI DAYAK	GawaiDayak.jpg	Merupakan salah satu pesta sebagai ucapan terima kasih kepada sang pencipta "Jubata" atas panen padi y..	

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous 1 Next

Log Out

Gambar IV.26 Tabel Event

Komentar

Data Table Komentar

Show 5 Entries Search :

No	Nama Pengirim	Email	Pesan	Action
1	Budi	Budi123@gmail.com	Wah tempat wisatanya indah dan kulinernya menarik.	
2	Kaizen	Kai123@gmail.com	Informasi yang diberikan sangat bermanfaat!	

Showing 1 to 2 of 5 entries

Log Out

Gambar IV.27 Tabel Komentar

The screenshot shows the 'Form Registrasi Admin' interface. On the left, a green sidebar contains the 'disporapar' logo and a list of menu items under the 'ADMIN' section: Dashboard, Admin, Event, Wisata, Kuliner, Hotel, and Komentar. At the bottom of the sidebar is a 'Log Out' button. The main content area has a search bar at the top left and a 'Login' button at the top right. The page title is 'Registrasi', with a 'Kembali' button. The form itself is titled 'Form Registrasi Admin' and includes the following fields: 'Id' (with 'Id Admin' as a placeholder), 'Nama' (with 'Nama Lengkap' as a placeholder), 'Role' (with 'Admin' as a placeholder), 'Username', and 'Password'. A blue 'SUBMIT' button is positioned at the bottom center of the form.

Gambar IV.28 Form Registrasi Admin

The screenshot shows the 'Form Tambah Wisata' interface. The green sidebar on the left is identical to the previous page, with the 'disporapar' logo and menu items. The main content area has a search bar and a user profile 'Admin' at the top right. The page title is 'Tambah Wisata', with a 'Kembali' button. The form is titled 'Form Tambah Wisata' and includes the following fields: 'Nama Wisata' (with 'Nama Tempat Wisata' as a placeholder), 'Foto' (with 'Foto.jpg' as a placeholder and a 'Choose File' button), 'Alamat', and 'Deskripsi' (with 'Isi' as a placeholder). A blue 'SUBMIT' button is located at the bottom center of the form.

Gambar IV.29 Form Tambah Wisata

disporapar

Search...

Admin

Tambah Kuliner

Kembali

Form Tambah Kuliner

Nama Makanan

Foto Makanan
 Choose File

Nama Tempat

Foto Tempat
 Choose File

Alamat

Deskripsi

+ SUBMIT

ADMIN

- Dashboard
- Admin
- Event
- Wisata
- Kuliner
- Hotel
- Komentar

Log Out

Gambar IV.30 Form Tambah Kuliner

disporapar

Search...

Admin

Tambah Hotel

Kembali

Form Tambah Hotel

Nama Hotel

Foto
 Choose File

Alamat

Deskripsi

+ SUBMIT

ADMIN

- Dashboard
- Admin
- Event
- Wisata
- Kuliner
- Hotel
- Komentar

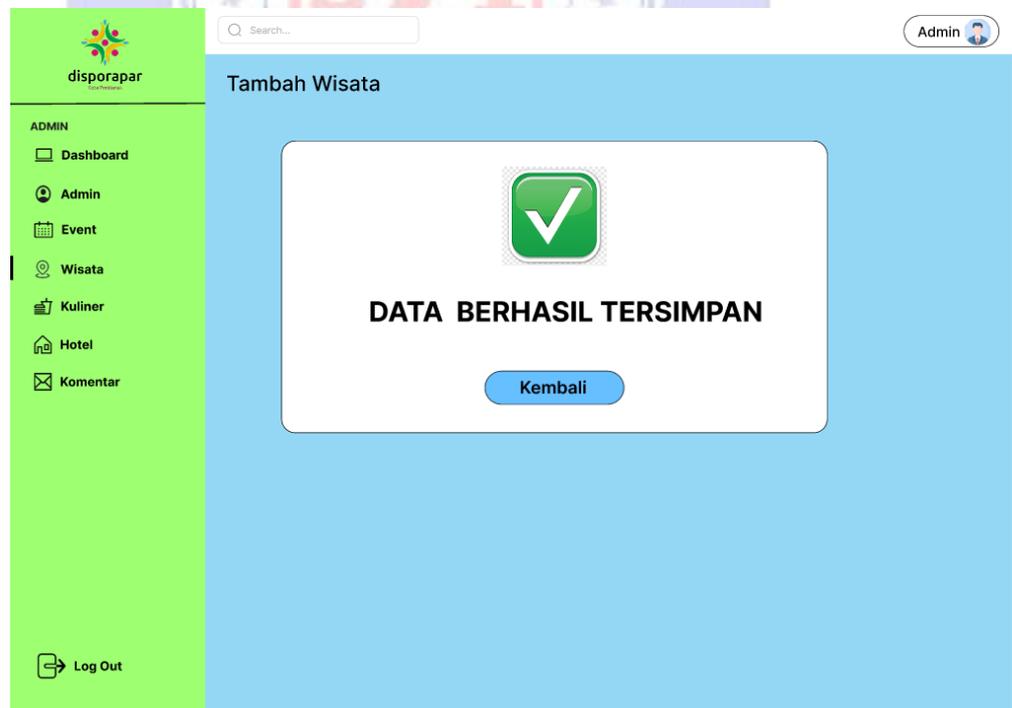
Log Out

Gambar IV.31 Form Tambah Hotel

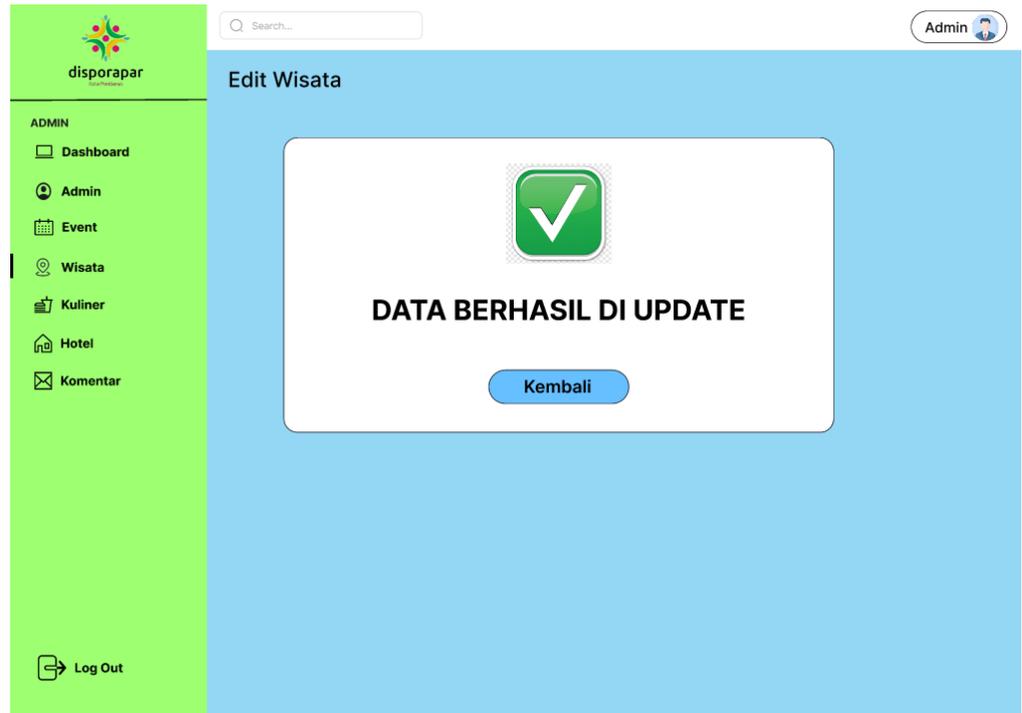
The screenshot shows the 'Tambah Event' form in the disporapar admin interface. The form is titled 'Form Tambah Event' and contains the following elements:

- Search Bar:** A search bar with the placeholder text 'Search...'.
- Admin Profile:** A profile icon labeled 'Admin' in the top right corner.
- Navigation Menu:** A green sidebar menu on the left with the following items: Dashboard, Admin, Event, Wisata, Kuliner, Hotel, and Komentar. A 'Log Out' button is at the bottom of the sidebar.
- Form Fields:**
 - Nama Event:** A text input field with the placeholder text 'Nama Event'.
 - Foto:** A file upload field with the placeholder text 'Event.jpg' and a 'Choose File' button.
 - Isi:** A large text area with the placeholder text 'Isi'.
- Submit Button:** A blue button with a plus sign and the text 'SUBMIT'.
- Return Button:** A blue button with a left arrow and the text 'Kembali' in the top right corner of the form area.

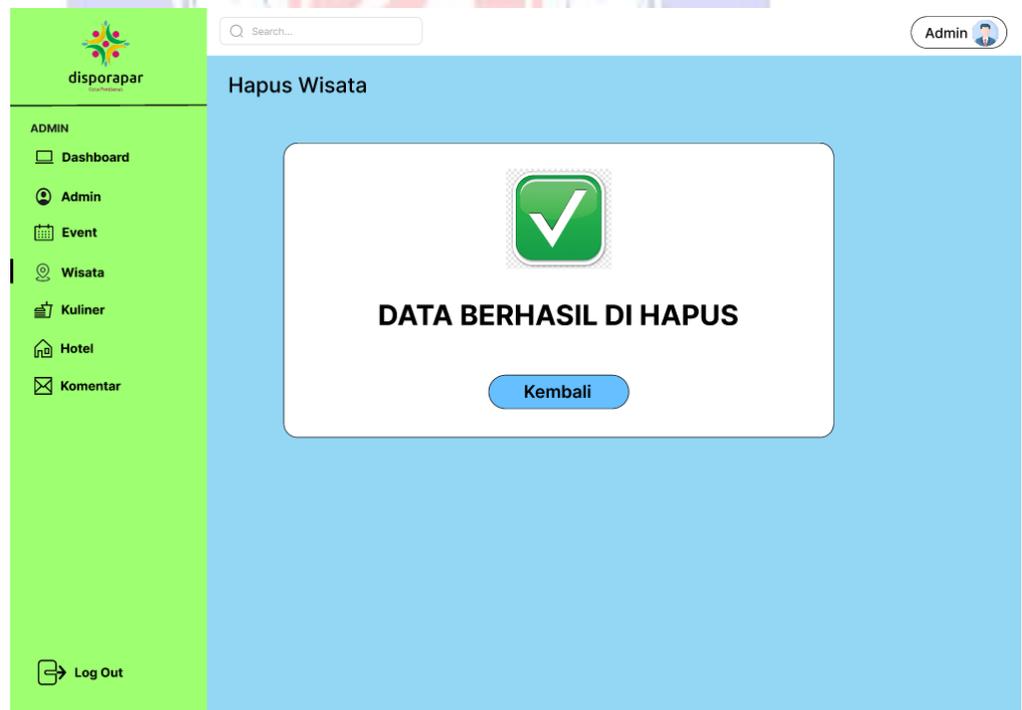
Gambar IV.32 Form Tambah Event



Gambar IV.33 Tampilan Tambah Data Berhasil



Gambar IV.34 Tampilan Edit Data Berhasil



Gambar IV.35 Tampilan Hapus Data Berhasil

2. Rancangan *Prototype* Pengunjung



Gambar IV.36 Beranda Pengunjung



Gambar IV.37 Informasi Wisata Pengunjung



Gambar IV.38 Informasi Kuliner Pengunjung



Gambar IV.39 Informasi Hotel Pengunjung

Pontianak
Kota Khatulistiwa

Pariwisata Kota Pontianak

BERANDA | EVENT | WISATA | KULINER | HOTEL | KOMENTAR

CALENDAR OF EVENT

HUT KOTA PONTIANAK
Hari jadi Kota Pontianak diperingati dengan di selenggarakan Pontianak Fair, permainan rakyat dan panggung hiburan serta ber...

FESTIVAL MERIAM KARBIT
Dentuman dahsyat suara meriam dari dua sisi tepian sungai Kapuas menjadi hiburan tersendiri bagi pengunjung Festival Meriam...

PESONA KULMINASI MATAHARI
Kulminasi merupakan suatu fenomena alam, dimana matahari tepat berada di garis bujur, tempat kita berdiri, di Tugu Khatulistiwa.

CAP GO MEH
Sebagai rangkaian perayaan Tahun Baru Tionghoa (Imlek) maka digelar prosesi Cap Go Meh atau upacara ritual pada hari ke-15 setelah Imlek. Tatung/Sin Min/Loya turun...

GAWAI DAYAK
salah satu pesta sebagai ucapan terima kasih kepada sang pencipta "Jubata" atas panen padi yang berlimpah. Gawai Dayak melambangkan persatuan, aspirasi, identitas...

◀ 1 ▶

Gambar IV.40 Informasi Event Pengunjung

Pontianak
Kota Khatulistiwa

Pariwisata Kota Pontianak

BERANDA | EVENT | WISATA | KULINER | HOTEL | KOMENTAR

KOMENTAR

Form Komentar

Nama Pengirim

Email

Pesan

[+ SUBMIT](#)

Gambar IV.41 Form Komentar Pengunjung



TUGU KHATULISTIWA

Alamat, Jl. Khatulistiwa, Kelurahan Batu Layang, Pontianak Utara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat, 78244

Tugu Khatulistiwa dibangun sebagai petanda bahwa kota Pontianak tepat dilalui garis khatulistiwa. Di kawasan tugu, setiap tanggal 21-23 Maret dan September menjelang tengah hari selalu di peringati kejadian alam yang unik di mana posisi titik perpotongan antara pusat matahari dengan garis khatulistiwa disebut Kulminasi. Pada saat itu semua benda yang berada di sekitar tugu tidak memiliki bayangan.



Fasilitas:

- Warung makan / Cafe
- Kamar mandi / Toilet
- Toko Cinderamata
- Listrik
- Telepon
- Karcis Masuk
- Spot Foto



Gambar IV.42 Tampilan Informasi Wisata Pengunjung



BUBUR PEDAS



Bubur pedas atau bubor paddas. Ini merupakan salah satu makanan khas Pontianak, tepatnya dari suku Melayu Sambas yang berasal dari Kalimantan Barat. Sekilas jika mendengar namanya, kamu pasti mengira bahwa bubur ini memiliki cita yang rasa pedas. Faktanya, bubur ini justru tidak pedas sama sekali. Bagi orang Pontianak, kata 'pedas' berarti sayuran dan rempah. Sayurannya seperti kangkung, jagung yang dipipil, daun pakis, kentang, dan daun kesum. Sebagai pelengkap, bubur pedas ini akan ditambahkan kacang dan teri goreng di atasnya.

Bubur Pedas Pa' Ngah

Alamat, Jl. Komodor Yos Sudarso Gg. Jagung No.1, Sungai Jawi Luar, Kec. Pontianak Bar., Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78113



Gambar IV.43 Tampilan Informasi Kuliner Pengunjung



HOTEL MERCURE

Alamat, Jl. Jendral Ahmad Yani No. 91,
Pontianak 78124

Hotel Mercure ini memiliki lokasi yang strategis, sangat dekat dengan pusat bisnis, Kantor Gubernur, Museum Kalimantan Barat, Sungai Kapuas, Monumen Khatulistiwa, dan berdampingan dengan kompleks mal perbelanjaan terbesar di kota ini, Ayani Megamall.

Hotel ini memiliki desain kontemporer dan santai, dan memiliki standar baru terkait layanan, gaya, dan kenyamanan.



Gambar IV.44 Tampilan Informasi Hotel Pengunjung



HUT KOTA PONTIANAK



Kota Pontianak di dirikan oleh Sultan Syarif Abdurrahman pada tanggal 23 Oktober. Hari jadi Kota Pontianak diperingati dengan di selenggarakannya Pontianak Fair, permainan rakyat dan panggung hiburan serta berbagai rangkaian event-event untuk memeriahkan.

Diperingati setiap tahun diselenggarakan untuk memperingati Hari Jadi Kota Pontianak (23 Oktober 1771)



Gambar IV.45 Tampilan Informasi Event Pengunjung

4.2.7 Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

1. Spesifikasi *Hardware*

A. Laptop

- AMD Ryzen 5 5600U with Radeon Graphics 2.30 GHz.
- RAM 16GB

B. Mouse Wireless

2. Spesifikasi *Software*

A. Sistem Operasi Windows 10

B. Xampp dan PhpMyAdmin

C. Basis Data: MySql

4.3 Pengujian Rancangan Antarmuka

1. Pengujian Data Wisata

Tabel IV.9 Pengujian Data Wisata

Perintah	Aksi	Hasil	Keterangan
Lihat data wisata	Klik menu wisata	Menampilkan data wisata	Berhasil
Tambah data wisata	Klik tambah wisata	Menampilkan form tambah wisata	Berhasil
Edit data wisata	Klik tombol edit	Menampilkan data wisata dan bisa mengedit	Berhasil
Hapus data wisata	Klik tombol hapus	Menghapus data wisata yang ingin di hapus	Berhasil

2. Pengujian Data Kuliner

Tabel IV.10 Pengujian Data Kuliner

Perintah	Aksi	Hasil	Keterangan
Lihat data kuliner	Klik menu kuliner	Menampilkan data kuliner	Berhasil
Tambah data kuliner	Klik tambah kuliner	Menampilkan form tambah kuliner	Berhasil
Edit data kuliner	Klik tombol edit	Menampilkan data kuliner dan bisa mengedit	Berhasil
Hapus data kuliner	Klik tombol hapus	Menghapus data kuliner yang ingin di hapus	Berhasil

3. Pengujian Data Hotel

Tabel IV.11 Pengujian Data Hotel

Perintah	Aksi	Hasil	Keterangan
Lihat data hotel	Klik menu hotel	Menampilkan data hotel	Berhasil
Tambah data hotel	Klik tambah hotel	Menampilkan form tambah hotel	Berhasil
Edit data hotel	Klik tombol edit	Menampilkan data hotel dan bisa mengedit	Berhasil
Hapus data hotel	Klik tombol hapus	Menghapus data hotel yang ingin di hapus	Berhasil

4. Pengujian Data Event

Tabel IV.12 Pengujian Data Event

Perintah	Aksi	Hasil	Keterangan
Lihat data event	Klik menu event	Menampilkan data event	Berhasil
Tambah data event	Klik tambah event	Menampilkan form tambah event	Berhasil
Edit data event	Klik tombol edit	Menampilkan data event dan bisa mengedit	Berhasil
Hapus data event	Klik tombol hapus	Menghapus data event yang ingin di hapus	Berhasil

5. Pengujian Data Komentar

Tabel IV.13 Pengujian Data Komentar

Perintah	Aksi	Hasil	Keterangan
Lihat data komentar	Klik menu komentar	Menampilkan data komentar	Berhasil
Hapus komentar	Klik tombol hapus	Menghapus komentar yang ingin di hapus	Berhasil

6. Pengujian Sistem Pengunjung

Tabel IV.14 Pengujian Sistem Pengunjung

Perintah	Aksi	Hasil	Keterangan
Lihat halaman beranda	Klik beranda	Menampilkan halaman beranda	Berhasil
Lihat daftar wisata	Klik wisata	Menampilkan informasi wisata	Berhasil
Lihat daftar kuliner	Klik kuliner	Menampilkan informasi kuliner	Berhasil
Lihat daftar hotel	Klik hotel	Menampilkan informasi hotel	Berhasil
Lihat daftar event	Klik event	Menampilkan informasi event	Berhasil
Memberi komentar	Klik komentar	Menampilkan form komentar	Berhasil

4.4 Jadwal Implementasi

Berikut adalah jadwal implementasi dalam pembuatan Perancangan sistem informasi pariwisata Kota Pontianak:

Tabel IV.15 Jadwal Implementasi

No	Kegiatan	Waktu											
		OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan data awal												
2	Analisa												
3	Desain sistem												
4	Desain perangkat lunak												
5	Pembuatan dan Test program												
6	Test sistem												

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dapat disimpulkan mengenai Perancangan sistem informasi pariwisata Kota Pontianak yaitu:

1. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dapat diketahui dalam proses pengelolaan informasi terkait objek-objek wisata di Kota Pontianak belum terkomputerisasi. Oleh sebab itu belum banyak masyarakat yang mengenal objek-objek wisata yang cukup populer di Kota Pontianak.
2. *Prototype* sebagai ide atau usulan dibangunnya sistem informasi pariwisata Kota Pontianak untuk menyampaikan informasi terkait event pariwisata, objek wisata, kuliner, dan hotel. Sehingga masyarakat dan wisatawan dapat mengatur waktu dalam melakukan kunjungan.
3. *Prototype* ini di rancang agar dapat mengelola data pariwisata menjadi lebih efisien. Sehingga data yang disajikan selalu di perbarui. Serta desain sistem yang bertujuan untuk meningkatkan transparansi dalam proses mengelola data informasi pariwisata.

5.2 Saran

Dalam pembuatan Tugas Akhir, adapun Penulis memberi saran yaitu:

1. Desain sistem ini masih di perlukannya pengembangan. Perlu dilakukannya penambahan fitur-fitur agar lebih mudah dan efektif ketika penggunaan berlangsung.
2. Agar *prototype* ini dapat di implementasikan diperlukannya pelatihan untuk mengetahui cara mengakses dan menggunakan sistem ini setelah diterapkan.
3. Setelah di implementasikan, sistem informasi yang di rancang dan dikembangkan perlu diperbarui secara berkala dan dilakukannya pemeliharaan secara rutin agar tetap relevan.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, & Kurniawan, W. J. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(3), 154–159. <http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/JMApTeKsi/index.php/JOM/article/view/526>
- Al Ghozali, R. I. G. (2023). Sistem Informasi Penjualan Ayam Berbasis Android Pada PT. MAFI. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 6(1), 295–304.
- Anggraini, Z. I. (2023). *PERBANDINGAN METODE SUPPORT VECTOR MACHINE DAN K-NEAREST NEIGHBOR UNTUK ANALISIS SENTIMEN ULASAN PENGGUNA APLIKASI TIKTOK PADA GOOGLE PLAY STORE*. UPN" Veteran" Yogyakarta.
- Annisa, E. N., Matondang, N. H., & Afrizal, S. (2022). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Pada Kabupaten Nunukan. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 478–486. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i2.2822>
- Damayanti, E. (2019). Sistem Informasi Penjualan Obat Pertanian Berbasis Web pada Toko BUTANI Blora. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 161–170.
- Djunaid, I. S., Fahlevi, R., Sinambela, F. A., Djati, S. P., & Nurbaeti, N. (2024). Tinjauan Ontologi Pekan Gawai Dayak Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya di Kota Pontianak. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2629–2637. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3946>
- Doni, R., & Rahman, M. (2020). Sistem monitoring tanaman hidroponik berbasis IoT (Internet of Thing) menggunakan Nodemcu ESP8266. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 4(2), 516–522.
- Effendy, E., Siregar, E. A., Fitri, P. C., & Damanik, I. A. S. (2023). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4343–4349.
- Fachruddin, F., Syukri, M., Maulidya, A., & Syahputra, D. (2023). Klasifikasi Sistem dan Hubungan sebagai Inti dari Sistem. *Transformasi Manageria: Journal of Islamic Education Management*, 3(2), 535–542. <https://doi.org/10.47467/manageria.v3i2.3182>
- Fathurrohman, R., & Ardhiansyah, M. (2020). Aplikasi Pemandu Wisata Berbasis Web Menggunakan Model Extreme Programming (Studi Kasus: DPD Himpunan Pramuwisata Indonesia DKI Jakarta). *Jurnal Ilmu Komputer & Informatika*, 1(1), 17–24.
- Fikriyya, A., & Dirgahayu, R. T. (2020). Implementasi Prototyping dalam Perancangan Sistem Informasi Pendar Foundation Yogyakarta. *AUTOMATA*, 1(2).

- Firliana, R., & Rhohman, F. (2019). Aplikasi sistem informasi absensi mahasiswa dan dosen. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 2(2), 70–74.
- Fitri, L. E., Setiawan, D., Utomo, P. E. P., & Bhayangkari, S. K. W. (2021). Penerapan Sistem Informasi Desa Berbasis TIK Di Desa Nyogan Menuju Tata Kelola Good Governance Dan Kemandirian Desa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(3), 494–503. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i3.11568>
- Ghoniyyu, M. R. (2019). *Aplikasi Game Simulasi Tanggap Bencana Gempa Dan Banjir Berbasis Android Pada Badan Nasional Penanggulangan Bencana Jawa Barat*. Universitas Komputer Indonesia.
- Hoendarto, G., Ndaumanu, R. I., & Hero, M. J. (2022). Penerapan Sistem Informasi Pariwisata Dinas Pemuda Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Sintang. *Inteksis*, 9(2), 47–56. <https://journal.widyadharmia.ac.id/index.php/inteksis/article/view/1517%0Ahttps://journal.widyadharmia.ac.id/index.php/inteksis/article/download/1517/1672>
- Komalasari, Y. (2020). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Pt Bina San Prima Karawang. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(2), 158–175.
- Kurniawan, A. R. (2024). *LKP: Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada PT Surya Baru Aneka Bangunan*. Universitas Dinamika.
- Kusumo, A. T., Vito Triantori, & Ishak Komarudin. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Smooth-Tee dengan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 82–88. <https://doi.org/10.51998/jsi.v10i2.422>
- Mukaffi, Z., & Tri Haryanto. (2022). Dampak Sektor Pariwisata Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Kabupaten Banyuwangi. *TOBA: Journal of Tourism, Hospitality and Destination*, 1(2), 38–43. <https://doi.org/10.55123/toba.v1i2.356>
- Nurwulan, F., & Choldun, M. I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Pensiun Pada PT PLN (PERSERO) Distribusi Jawa Barat. *Improve*, 12(1), 22–29.
- Pitanatri, P. D. S. (2020). *Sejarah perkembangan pariwisata dan definisi pariwisata*. Pariwisata.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.
- Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TeknoIf*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39>
- Putra, F. D., Riyanto, J., & Zulfikar, A. F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset pada Universitas Pamulang. *Journal of Engineering, Technology & Applied Science*, 2(1), 32–50.
- Ranuwinata, H., & Suryadi, L. (2022). Penerapan Metode Topsis Untuk Pemberian Beasiswa Murid Tahfidz Pada SDIT Stabit Keis. *Prosiding Seminar Nasional*

- Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI), 1(1), 1370–1378.
- RIDWAN, R. (2020). *Ekonomi dan pariwisata*. Penerbit Garis Khatulistiwa.
- Riski, A. (2021). *Rancang bangun knowledge management system sharing materi kuliah, forum diskusi, dan prosedur pelayanan akademik program studi berbasis android studi kasus: program studi sistem informasi UIN Jakarta*. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Saputra, D., Haryani, H., Martias, M., Surniandari, A., & Widiyanto, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pesamline (Pemesanan Ambulance Online) Berbasis Android. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 6(2), 110–122. <https://doi.org/10.32767/jusim.v6i2.1188>
- Saputra, D., & Ishak, R. (2019). Pelayanan Perpustakaan Berbasis Web (Studi Kasus MAN I Kota Tangerang Selatan). *Jurnal Mantik Penusa*, 3(1), 33–42.
- Saputra, D., Meilinda, E., & Sidauruk, J. (2024). RPG based educational game on basic arithmetic using the MDLC method. *ITEGAM-JETIA*, 10(47), 115–123.
- Setiyani, L. (2021). Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan. *Prosiding Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi 2021, September*, 246–260. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19517>
- Sudjiran, S., Saefudin, M., & Perdana, S. A. (2023). Digital System Ui/Ux Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 7(1), 74–85.
- Suharyanto, E. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode RAD. *Jurnal Ilmu Komputer*, 5(1), 30.
- Syabania, R., & Rosmawani, N. (2021). Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website. *Rekayasa Informasi*, 10(1), 44–49.
- Syahputra, G., Calam, A., Nugroho, C., Faisal, F., & Syafrizal, S. (2021). Pembuatan Website Stkip Amal Bakti. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 43–48.
- Syarif, M., & Pratama, E. B. (2021). Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing Dan Pemodelan Diagram Uml Pada Aplikasi Veterinary Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfall. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(2), 253–258.
- Tabrani, M., & Aghniya, I. R. (2019). Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(1), 41–50.
- Wijaya, A. A. A. (2020). *TA: Rancang Bangun Aplikasi untuk Konversi Business Process Model Notation ke Model Unified Modeling Language Berbasis Website*. Universitas Dinamika.