

ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI OBYEK WISATA GROJOGANSEWU BERBASIS WEB

RIKI AFRIAN

Jurusan sistem informasi,stmik pringsewu

Jl. wismarini no. 09 pringsewu lampung

telp/fax : (0729) 22240

E-mail: sepedao19@yahoo.com

ABSTRAKS

Dunia pariwisata di indonesia khususnya sangat berkembang dengan pesat,di indonesia banyak tempat-tempat yang telah mejadi tempat wisata kelas dunia contohhya tempat wisata di bali,taman wisata bunaken,pulau komodo dan masih banyak lagi. Di lampung tempat wisata yang sedang mejadi favorit keluarga salah satunya pantai mutun, pantai pulau pasir,taman wisata waykambas,arena bermain di lembah hijau,dan masih banyak lagi.

Di kabupaten pringsewu grojogansewu adalah tempat wisata yang menjadi salah satu tempat wisata yang menjadi favorit keluarga.tempat wisata tersebut mungkin bisa menjadi tempat rekreasi alternatif yang menarik untuk di kunjungi seluruh anggota keluarga ,grojogansewu memiliki banyak fasilitas bermain salah satunya ember tumpah, prosotan, ayunan, badut, dan komedi putar mini.untuk memudahkan informasi tentang grojogansewu penulis membuat sebuah website untuk memberikan informasi kepada masyarakat umum tentang fasilitas-fasilitas yang ada di grojogansewu tersebut.

Kata Kunci: grojogansewu,website,sdlc

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Tempat wisata adalah salah satu tempat yang di jadikan untuk mengilangkan kepenatan rutinitas sehari-hari, banyak

tempat wisata yang telah menyediakan fasilitas untuk menghilangkan kepenatan rutinitas tersebut. Di grojogansewu, tempat wisata tersebut menyediakan banyak fasilitas arena bermain untuk anak-anak

dan keluarga, diantara fasilitas tersebut misalnya ember tumpah, prosotan, ayunan, badut, dan komedi putar mini.

Grojogansewu adalah tempat wisata yang menjadi kegemaran masyarakat kabupaten pringsewu pada khususnya. Masyarakat kabupaten pringsewu tidak harus pergi keluar kota untuk menikmati wisata yang aman dan nyaman, mereka sekarang bisa menikmati wisata tersebut di grojogansewu yang berlokasi di jl. Satria pringsewu barat kabupaten pringsewu, tempat yang mudah di jangkau menjadi salah satu tempat yang di gemari masyarakat kabupaten pringsewu sekitar.

Berdasarkan hal tersebut diatas penulis memandang perlu didukung sebuah website untuk menunjang promosi dan marketing objek wisata grojogansewu.

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah dari latar belakang di atas adalah:

1. Bagaimana mengetahui tempat wisata yang ada di kabuptaen pringsewu?
2. Bagaimana cara memudahkan masyarakat pringsewu untuk mendapatkan informasi wisata di daerahnya.?
3. Bagaimana cara untuk menarik wisatawan untuk berkunjung di pringsewu?

1.3 Manfaat dan tujuan penelitian

Memberikan informasi tempat wisata yang berada di kabupaten pringsewu bertujuan untuk:

1. Mendapatkan informasi tentang tempat wisata yang berada di kabupaten pringsewu.
2. Memberikan informasi kepada seluruh masyarakat agar dapat berkunjung di kabupaten pringsewu.
3. Bertujuan menarik wisatawan luar kota agar dapat berknjung di pringsewu.

1.4 Tujuan

Tujuan dari aplikasi ini adalah:

1. Memberikan informasi tempat obyek rekreasi di kabupaten pingsewu.
2. Memberikan informasi tentang fasilitas dari tempat wisata grojogansewu.
3. Memberikan fasilitas bagi anak-anak dan semua usia.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Definisi pariwisata

Dalam undang-undang RI tahun 1999 pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk perusahaan obyek dan daya tarik wisata serta daya tarik wisata serta usaha yang terkait di bidang tersebut. Wisata adalah

kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan dengan sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata. Kepariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan penyelenggaraan wisata. Usaha pariwisata adalah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan pariwisata atau menyediakan atau mengusahakan obyek dan daya tarik wisata, usaha sarana pariwisata dan obyek lain yang terkait dengan hal tersebut.

2.2 Sistem Informasi

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cermat. (Jogiyanto Hartono 2006:697)

2.3 Website

Istilah website menyatakan lokasi dari nama domain web, sedangkan informasi yang terdapat pada web disebut halaman

web dan untuk mengakses sebuah halaman web dari browser pengguna perlu menyebutkan URL, setiap situs mempunyai homepage yaitu sebuah halaman utama bagi sebuah situs. (Abdul Kadir 2005: 376)

2.4 Metode SDLC

SDLC (Systems Development Life Cycle, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau Systems Life Cycle (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi.

SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance).

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Ada beberapa model SDLC. Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah waterfall. Beberapa model lain SDLC misalnya fountain, spiral, rapid, prototyping, incremental, build & fix,

dan synchronize & stabilize.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis dalam mengembangkan dan merancang sistem adalah System Development Life Cycle (SDLC)

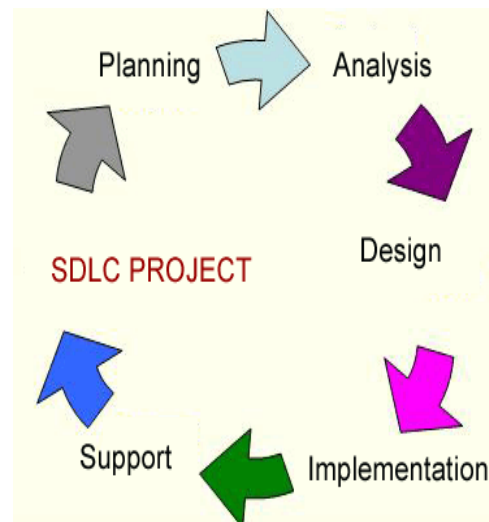
Dalam sebuah siklus SDLC, terdapat enam langkah yang dilakukan oleh penulis dalam mengembangkan dan merancang sistem Langkah tersebut adalah

1. Penulis membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan
2. Penulis menspesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan sistem informasi grojogansewu
3. Penulis merancang sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi grojogansewu
4. Penulis mengembangkan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan
5. Penulis melakukan pengujian terhadap sistem informasi yang telah dibuat
6. Penulis mengimplementasikan dan memelihara sistem.

Siklus SDLC penulis jalankan secara

berurutan, mulai dari langkah pertama hingga langkah keenam. Setiap langkah yang telah selesai dikaji ulang, kadang-kadang bersama expert user, terutama dalam langkah spesifikasi kebutuhan dan perancangan sistem untuk memastikan bahwa langkah telah dikerjakan dengan benar dan sesuai harapan. Jika tidak maka langkah tersebut perlu diulangi lagi atau kembali ke langkah sebelumnya.

Kaji ulang yang dilakukan penulis adalah pengujian yang sifatnya quality control, Quality control dilakukan oleh penulis untuk membangun kualitas sistem, Semua langkah dalam siklus penulis dokumentasikan agar mempermudah pemeliharaan dan peningkatan fungsi sistem.

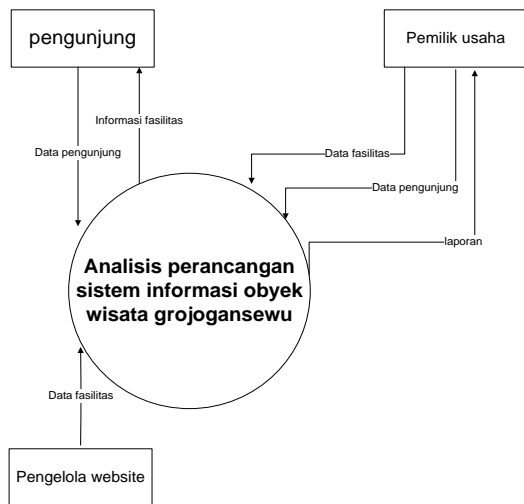


Gambar 1. Siklus Systems Development Life Cycle (SDLC)

4. ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Diagram Konteks

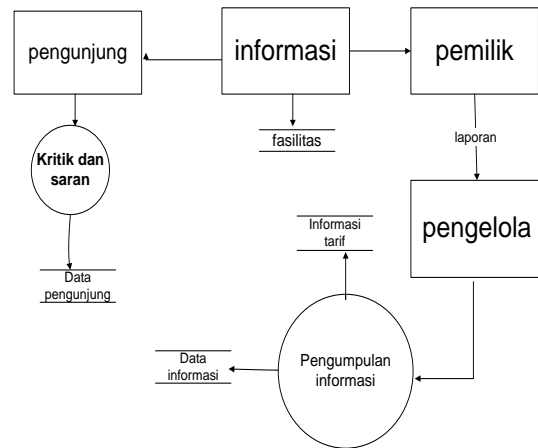
Desain Sistem Informasi fasilitas dan wahana tempat wisata grojogansewu dengan membuat flowchart sistem yang menggambarkan bagaimana sistem informasi grojogansewu sebelum sistem komputerisasi dan bagaimana rancangan dari sistem pengembangan, dilanjutkan dengan membuat dokumen Diagram Konteks dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Diagram Konteks Analisis Perancangan Sistem Informasi

4.2 DFD (Data Flow Diagram)

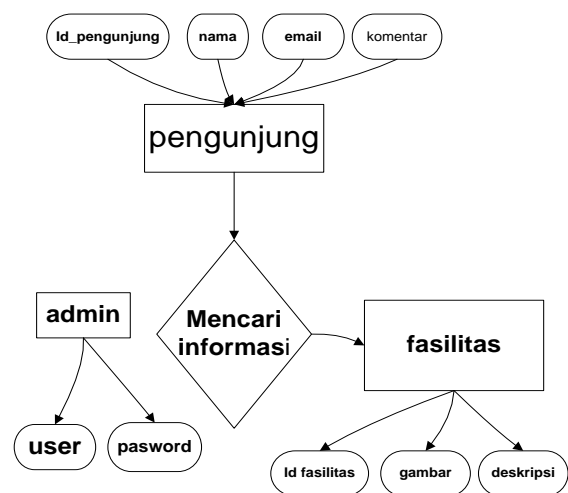
Desain Sistem Informasi Pemasaran ini dengan membuat flowchart sistem yang menggambarkan bagaimana sistem informasi grojogansewu sebelum sistem komputerisasi dan bagaimana rancangan dari sistem pengembangan, dilanjutkan dengan membuat dokumen alir dari Data Flow Diagram



Gambar 3. DFD Analisis Perancangan Sistem Informasi

4.3 ERD (Entity Relationship Diagram)

Desain sistem informasi pemasaran ini dengan membuat flowchart sistem yang menggambarkan bagaimana sistem informasi grojogansewu sebelum sistem komputerisasi dan bagaimana rancangan dari sistem pengembangan, dilanjutkan dengan membuat dokumen alir dari Entity Relationship Diagram (ERD).

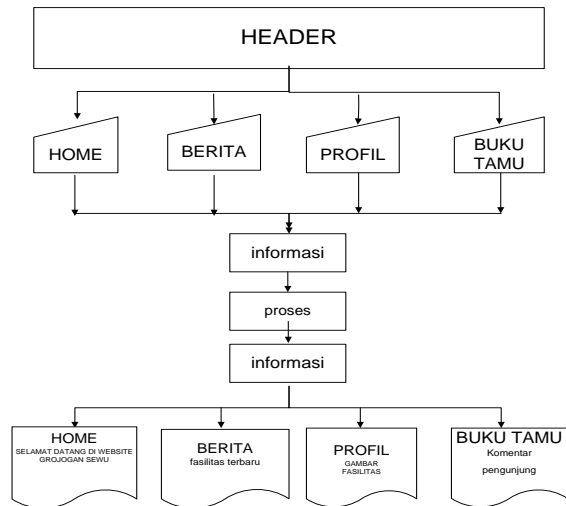


Gambar 4. ERD Analisis Perancangan Sistem Informasi

5. PEMBAHASAN

5.1 Desain Global

Desain global pada sistem ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 5. Desain Global Perancangan Sistem Informasi

5.3 Perencanaan antar muka

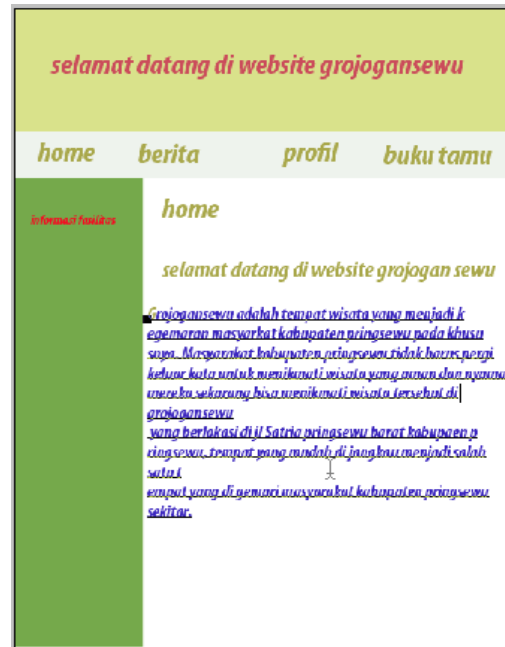
Rancangan website ini dapat di lihat di bawah ini:



Gambar 6. Rancangan website

5.4 Implementasi website

Desain website ini akan menampilkan fasilitas-fasilitas yang ada di grojogansewu



Gambar 7. Implementasi website

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

kesimpulan di atas bahwa: dengan adanya sistem informasi objek wisata grojogansewu berbasis website, masyarakat bisa mengetahui fasilitas-fasilitas yang ada di grojogansewu.. Pengguna dapat mengetahui alamat dan tempat di grojogansewu.

6.2 Saran

Pemilik harus selalu mengupdate fasilitas-fasilitas dan harga tiket masuknya.

7. Daftar pustaka

Abdul kadir. 2005. *Pengenalan system informasi*. Hlm 375.

<http://humaspemkabpringsewu.blogspot.com/2010/06/potensi-pariwisata-di-pringsewu.html> (diakses 8 oktober 2012)

undang-undang RI no 09 tahun1999

Mayun Nadiasa1, D. N. K. Widnyana
vol.14 2 juli 2010.Maya2, dan I N.
Norken1 *Analisis investasi pengembangan potensi pariwisata pada pembangunan waduk jehem dikabupaten bangli.*

[http://carapedia.com/pengertian_definisi_w](http://carapedia.com/pengertian_definisi_web_info2043.html)
[eb_info2043.html](http://carapedia.com/pengertian_definisi_web_info2043.html) (diakses 8 oktober 2012)

system-development-life-cycle-
sdlc.html(diakses 8 oktober 2012)