

SISTEM INFORMASI PARIWISATA PUSAT LINGKUNGAN GAJAH (PLG) SEBLAT BERBASIS WEB

Happy, Monsya Juansen, Surya Ade Saputera, Andilala

(Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu)

Alamat e-mail (happy250502@gmail.com)

Abstract (English)

Promotion of the Seblat Elephant Environmental Center (PLG) is still done manually through brochures, billboards, and word of mouth, which is inefficient and has limited reach. Therefore, this research was developed and was able to improve the efficiency of promotion and tourism services at the Seblat Elephant Environmental Center (PLG) and facilitate access to information for the community. The purpose of designing this web-based information system is to develop an efficient information system to provide information about tourism, facilitate community access, and help promote and book tickets online. The method used is waterfall which includes requirements analysis, software design, system implementation and testing, integration, and operation and maintenance. The results showed an application consisting of three parts: user, admin, and village head. This application provides information about PLG Seblat, registration, login, and booking tour tickets. The admin can manage application data, while the village head can manage tourism data and view ticket sales reports.

Article History

Submitted: 6 July 2024

Accepted: 15 July 2024

Published: 16 July 2024

Key Words

Internet Technology, Tourism Promotion, Website

Abstrak (Indonesia)

Promosi pariwisata Pusat Lingkungan Gajah (PLG) Seblat masih dilakukan secara manual melalui brosur, baliho, dan informasi dari mulut ke mulut, sehingga tidak efisien dan memiliki jangkauan terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dikembangkan dan mampu meningkatkan efisiensi promosi dan layanan wisata di Pusat Lingkungan Gajah Seblat (PLG) serta mempermudah akses informasi bagi masyarakat. Tujuan perancangan sistem informasi berbasis web ini adalah mengembangkan sistem informasi yang efisien untuk menyediakan informasi tentang wisata, memudahkan akses masyarakat, serta membantu promosi dan pemesanan tiket online. Metode yang digunakan adalah waterfall yang meliputi analisis kebutuhan, desain perangkat lunak, implementasi dan uji coba sistem, integrasi, serta operasi dan perawatan. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi yang terdiri dari tiga bagian: user, admin, dan kades. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang PLG Seblat, pendaftaran, login, dan pemesanan tiket wisata. Admin dapat mengelola data aplikasi, sedangkan kades dapat mengelola data wisata dan melihat laporan penjualan tiket.

Sejarah Artikel

Submitted: 6 July 2024

Accepted: 15 July 2024

Published: 16 July 2024

Kata Kunci

Teknologi Internet, Promosi Pariwisata, Website

1. Pendahuluan

Salah satu contoh perkembangan teknologi informasi adalah situs web. Situs web menyajikan kumpulan halaman yang berisi berbagai informasi dalam berbagai format seperti teks, gambar, animasi, dan audio. Selain itu, situs web juga digunakan sebagai sarana edukasi seperti tutorial, tips dan trik, dan lain-lain. Saat ini, perkembangan situs web lebih berfokus pada pengelolaan konten yang ada di dalamnya. Banyak pengembang web yang menambahkan berbagai komponen agar situs web yang mereka bangun lebih menarik bagi pengunjung, sehingga informasi yang disajikan dapat disebarkan lebih luas. Sehingga memudahkan akses masyarakat terhadap *website* dimanfaatkan masyarakat sebagai media penyebaran informasi dan wadah untuk memperkenalkan potensi dan objek wisata kepada masyarakat luas. Terdapat disalah satu desa, di Desa Suka Baru Kecamatan Marga Sakti Sebelat dimana di desa

tersebut masih memperkenalkan objek wisata yang dinamakan Pusat Lingkungan Gajah (PLG) Seblat masih dilakukan secara manual misalnya membagikan brosur, baliho, serta memberikan informasi dari mulut ke mulut. Informasi tentang objek wisata yang masih dilakukan secara manual tersebut menjadi salah satu permasalahan yang menghalangi penyebaran informasi tentang objek wisata tersebut, misalnya menguras waktu dan tenaga, pemberitahuan tentang informasi yang tidak efisien, memerlukan biaya yang cukup besar, dan juga target audiens yang terbatas. Oleh karena itu dapat memberikan berbagai informasi mengenai tempat-tempat wisata dengan begitu dapat memudahkan masyarakat umum mengetahui informasi tentang objek wisata Pusat Lingkungan Gajah (PLG) Seblat dan juga membantu mempermudah pemerintah desa untuk memperkenalkan objek wisata, serta menyediakan pemesanan tiket secara online. Dengan adanya website ini diharapkan dapat menarik wisatawan. Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibuatlah sebuah website pariwisata dengan judul “Sistem Informasi Pariwisata Pusat Lingkungan Gajah (PLG) Seblat Berbasis Web”.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan yang bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi yang relevan untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian. Pariwisata, di sisi lain, dapat didefinisikan sebagai aktivitas seseorang yang melakukan perjalanan ke suatu tujuan di luar lingkungan sehari-hari dan tinggal selama jangka waktu tertentu untuk tujuan hiburan atau bisnis (Kahi Leba, Talakua dan Rada, 2022).

2.2 Pariwisata

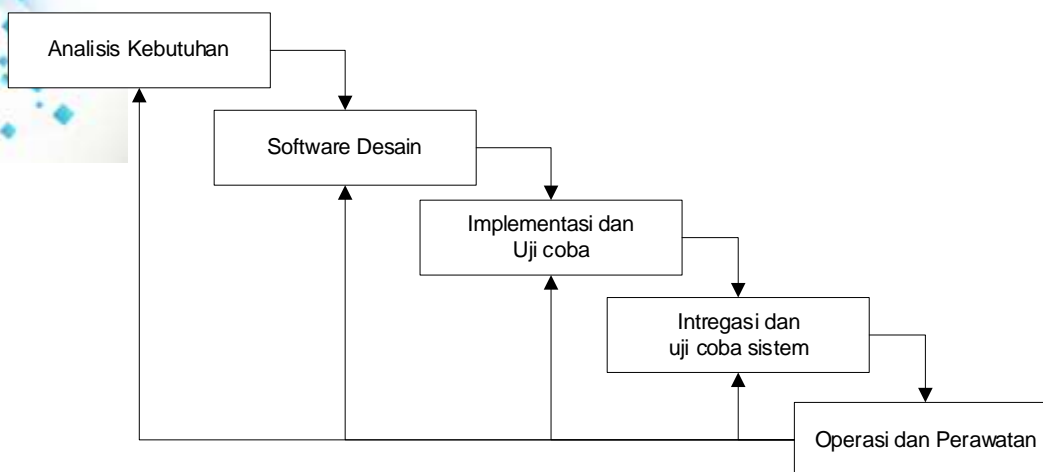
Pariwisata adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menyediakan jasa perjalanan, menyediakan atau mengoperasikan objek wisata, atraksi, fasilitas wisata, dan kegiatan usaha lainnya, serta jenis industri baru mampu mendorong pertumbuhan ekonomi dan menciptakan lapangan kerja, meningkatkan pendapatan, taraf hidup dan merangsang sektor produktif lainnya (Duwitau dan Wijanarko, 2020).

2.3 Website

Website adalah sekumpulan suatu halaman yang dipakai untuk menampilkan teks, gambar, informasi statis atau dinamis, animasi, suara dan/atau kombinasi dari berbagai elemen tersebut, statis dan dinamis, yang akan dibuat menjadi suatu serangkaian bangunan yang bergantung, sehingga setiap elemen saling terhubung oleh berbagai jaringan situs (Latifah dan Mukaroh, 2021).

3. Metode Penelitian

Tahapan suatu perancangan aplikasi pemasaran untuk wisata pusat konservasi dan pelatihan gajah seblat menggunakan metode waterfall sebagai model dalam pembangunan aplikasinya. Metode waterfall terdiri dari beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, software desain, implementasi dan uji coba sistem, integrasi dan uji coba sistem, operasi dan perawatan.



Gambar 1. Waterfall

1.1 Analisa Kebutuhan

Tahap awal yang harus dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan sistem yang mencakup pengumpulan data serta persyaratan perangkat lunak dan keras yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi. Penulis menggunakan metode dokumentasi dan wawancara dalam pengumpulan data.

1. Dokumentasi

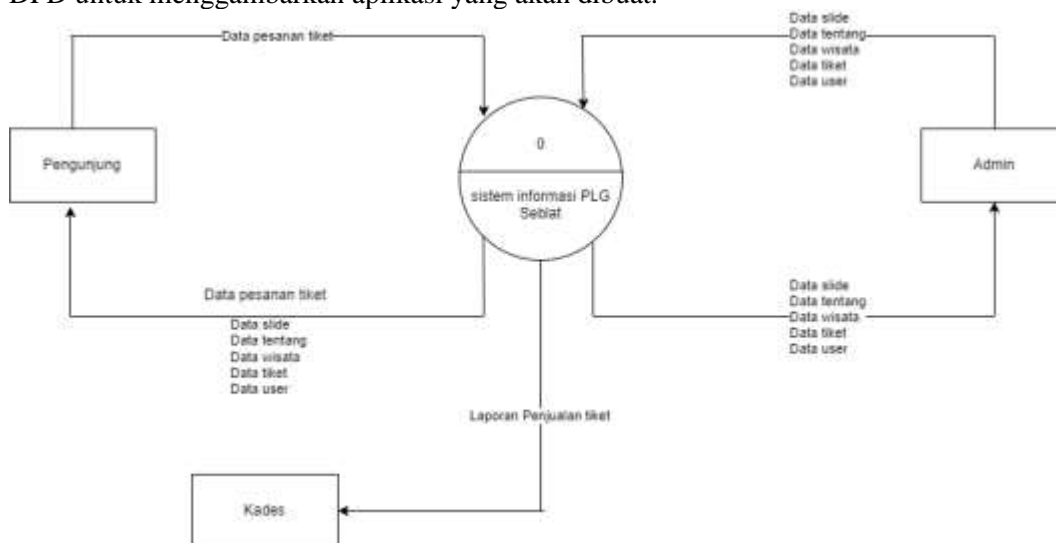
Penulis mengumpulkan data dengan melakukan dokumentasi di tempat penelitian untuk mengambil foto tempat wisata gajah seblat dan foto lainnya yang berhubungan dengan tempat penelitian untuk digunakan mendesain aplikasi.

2. Wawancara

Penulis juga mengumpulkan data dengan bertanya secara langsung kepada pihak-pihak yang terlibat atas pengelolaan pusat konservasi dan pelatihan gajah untuk mendapatkan informasi mengenai tiket wisata yang digunakan.

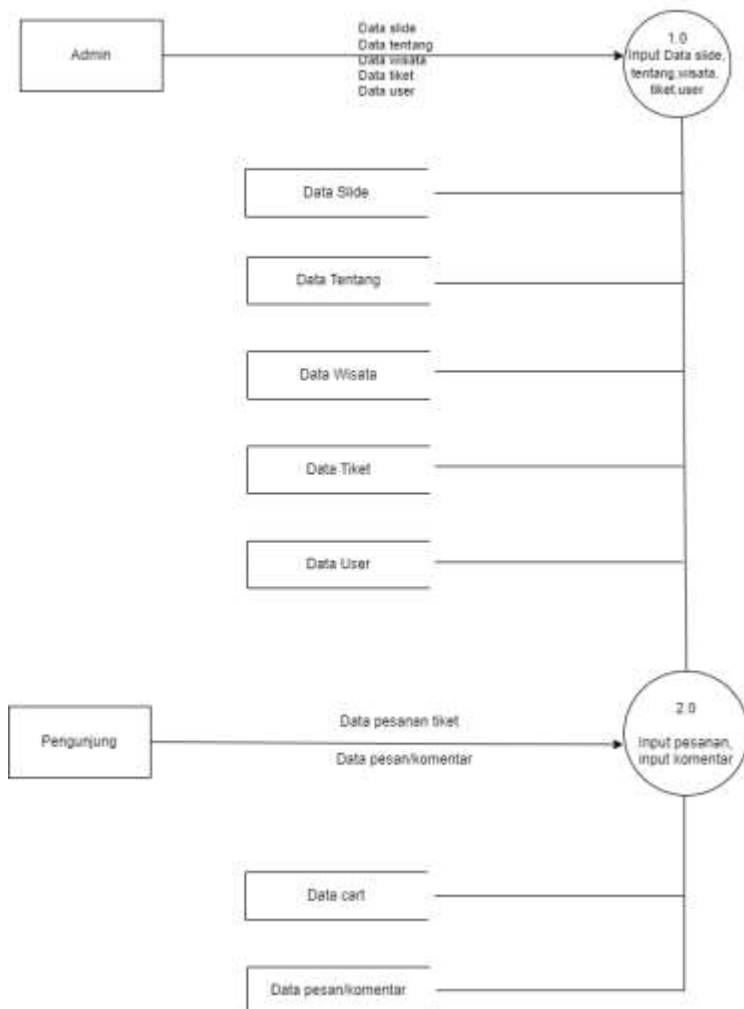
1.2 Software Design

Tahap software design atau perancangan sistem merupakan tahap di mana perancangan aplikasi dibuat berdasarkan data yang sudah terkumpul pada tahap sebelumnya. Penulis menggunakan diagram DFD untuk menggambarkan aplikasi yang akan dibuat.



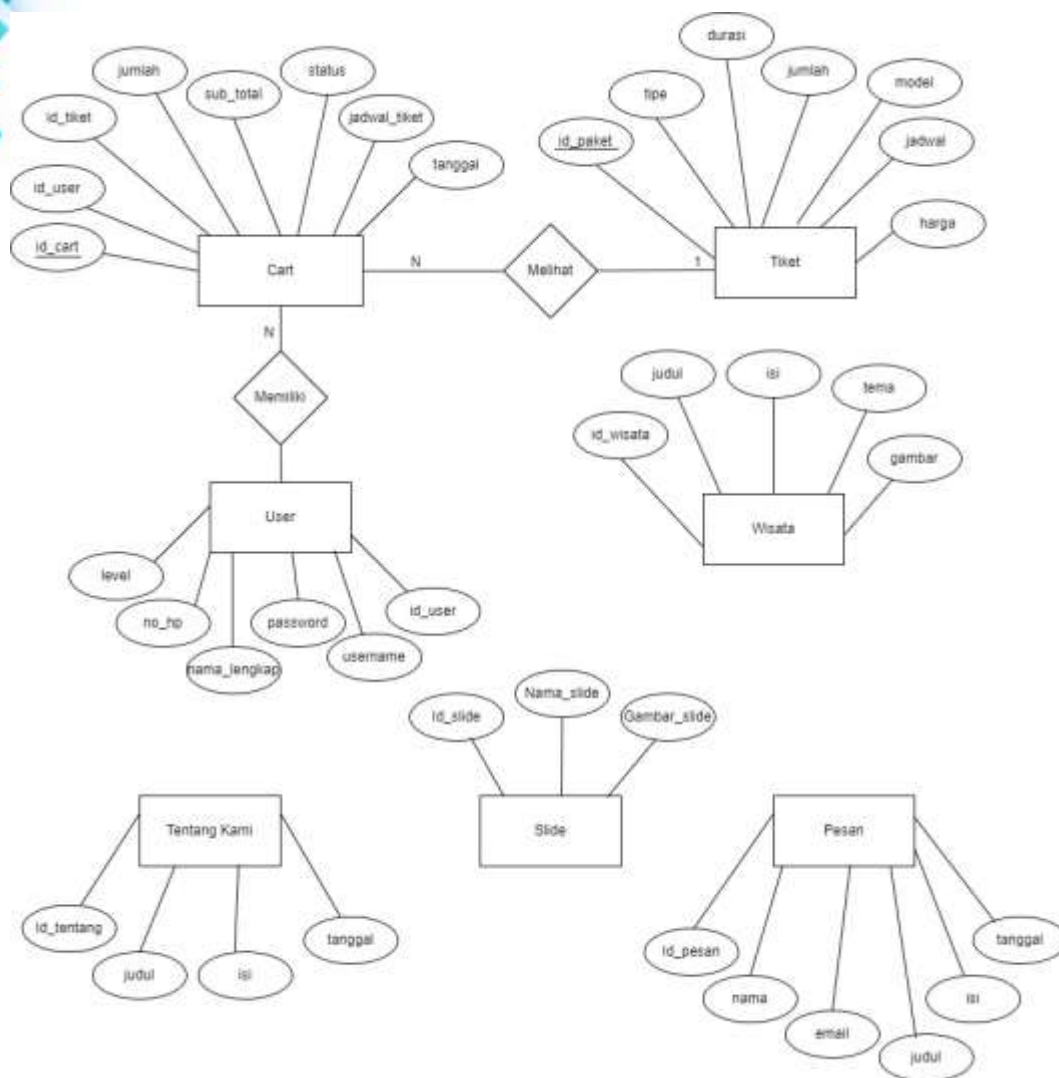
Gambar 2. Diagram Konteks

Diagram konteks diatas menggambarkan aliran data pengunjung, admin dan kades ke aplikasi dan sebaliknya. pengunjung mengirimkan data diri untuk registrasi, dan data pesanan kepada aplikasi. Entiti admin mengirimkan data login untuk proses login ke halaman admin, mengelola data wisata, tiket dan data user/pengguna sedangkan aplikasi menampilkan data user/pengguna,data tiket,data wisata,pesan dan pesanan tiket yang telah dilakukan pengguna. Entiti kades mengirimkan data login ke aplikasi sedangkan aplikasi menampilkan data pemesanan tiket, kepada kades.



Gambar 3. Diagram Level 0

Data flow diagram level 0 diatas, diagram ini dibuat untuk menggambarkan arus data dari proses selanjutnya dan tahapan proses sebelumnya. Diagram ini menggambarkan proses-proses yang terdapat dalam aplikasi yang kemudian menghasilkan output berupa informasi tentang pariwisata Pusa Lingkungan Gajah (PLG) Seblat.



Gambar 1. ERD

Tabel cart memiliki hubungan many to many dengan tabel user, dan tabel cart memiliki hubungan many to many dengan tabel tiket.

Tabel 1.1 User

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_user	int	11	primary key
2	Username	varchar	30	
3	Password	varchar	30	
4	nama_lengkap	varchar	30	
5	nomor_hp	varchar	15	
6	Level	varchar	30	

Tabel 1.2 Slide

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_slide	int	11	primary key
2	Nama_slide	varchar	30	
3	Gambar_slide	text		

Tabel 1.3 Tentang Kami

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_tentang	int	11	primary key
2	Judul	varchar	100	
3	Isi	text		
4	Tanggal	datetime		

Tabel 1.4 Wisata

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_wisata	int	11	primary key
2	Judul	varchar	100	
3	Isi	text		
4	Tema	varchar	55	
5	Gambar	text		

Tabel 1.5 Tiket

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id_tiket	int	11	primary key
2	Tipe	varchar	55	
3	Durasi	varchar	55	
4	jumlah_min	varchar	55	
5	Model	varchar	55	
6	Jadwal	varchar	55	
7	Harga	int	15	

Tabel 1.6 Cart

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_cart	Int	11	primary key
2	Id_user	Int	11	
3	Id_tiket	Int	11	
4	Sub_total	Int	15	
5	Status	Varchar	100	
6	jadwal_tiket	Varchar	100	
7	Tanggal	Datetime		

Tabel 1.7 Pesan

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_pesan	Int	11	primary key
2	nama	varchar	30	
3	email	varchar	30	
4	judul	varchar	100	
5	isi	text		
6	tanggal	Datetime		

1.3 Implementasi dan Uji coba

Tahap ini adalah tahap dimana proses pembangunan aplikasi mengikuti rancangan yang didapat. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP (hypertext preprocessor) yang akan diintegrasikan menggunakan aplikasi MySQL sebagai databasenya.

Setelah itu dilakukan dengan pengujian menggunakan metode blackbox dimana proses pengujian dilakukan pada fungsi user interface berikut dengan fitur-fiturnya.

1.4 Intregasi dan Uji Coba Sistem

Tahap selanjutnya adalah integrasi, uji coba sistem, dan penyesuaian lanjutan. Setelah aplikasi berhasil diuji dan mendapatkan hasil yang memuaskan, proses pengoperasian langsung dilapangan dimulai. Ini melibatkan penerapan perubahan kecil atau penyesuaian sesuai kebutuhan yang mungkin muncul selama penggunaan aplikasi secara nyata.

1.5 Operasi dan Perawatan

Tahap berikutnya adalah operasi dan perawatan sistem secara berkelanjutan. Setelah aplikasi dioperasikan langsung dilapangan, ada tahap memantau kinerja sistem secara berkala. Selama periode ini, ada proses mengidentifikasi dan memperbaiki masalah yang mungkin muncul, melakukan pemeliharaan rutin, serta mengimplementasikan peningkatan fungsionalitas sesuai kebutuhan pengguna. Proses ini memastikan bahwa sistem tetap berjalan dengan lancar dan memenuhi harapan pengguna dalam jangka panjang.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Halaman User

Halaman beranda aplikasi user adalah halaman awal terlihat ketika pengguna membuka aplikasi muncul ketika aplikasi diakses menggunakan browser. Halaman ini menampilkan menu utama seperti beranda, wisata, tiket, kontak dan login. Halaman beranda aplikasi tersebut menggunakan sistem sesi di tiap bagian sesuai dengan id nya masing-masing dan menu tersebut digunakan untuk mengarahkan ke sesi yang di maksud kecuali login yang merupakan menu untuk menampilkan halaman login dan register. Menu beranda berfungsi untuk auto fokus ke bagian atas aplikasi, sedangkan menu wisata berfungsi untuk mengarahkan user ke bagian wisata di halaman beranda tersebut. Sesi wisata menampilkan beberapa daftar wisata yang ada di pusat pelatihan gajah seblat



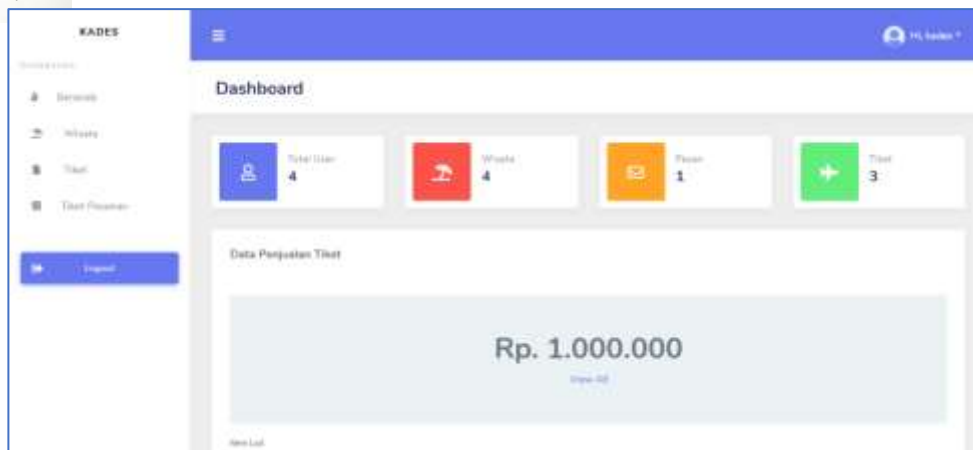
3.2 Halaman Admin

Halaman admin adalah halaman yang digunakan untuk mengatur sebuah informasi yang terdapat dalam aplikasi. Untuk mengakses ke halaman admin, pengguna harus melakukan proses login yang ditujukan khusus bagi admin. Setelah proses login berhasil, aplikasi menampilkan halaman beranda admin yang berisi menu beranda, data utama, data user, data admin dan tombol logout.



3.3 Halaman Kades

Halaman kades merupakan halaman yang dibuat untuk kades atau kepala desa melihat data didalam aplikasi. Halaman kades hanya bisa digunakan dengan menggunakan akun kades pada halaman login admin.



4. Kesimpulan

Tahapan pengembangan sistem informasi pariwisata pusat lingkungan gajah (PLG) Seblat berbasis web yang telah berhasil dibuat menggunakan kode pemrograman php dan database MySQL. Kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan pada bab sebelumnya merupakan sebagai berikut :

1. Aplikasi terbagi menjadi dalam tiga bagian, yaitu user, admin dan kades
2. Aplikasi bisa menampilkan informasi tentang pusat lingkungan gajah, melakukan pendaftaran, login dan melakukan pemesanan tiket wisata.
3. Admin bisa mengelola data didalam aplikasi yang terdiri dari data slide, tentang, wisata, tiket, user, pesan, pemesanan dan akun sedangkan kades bisa mengelola data wisata, tiket dan melihat laporan penjualan tiket.
4. Berdasarkan hasil pengujian blackbox, aplikasi dinyatakan layak.

5. Referensi

- Duwitau, F. and Wijanarko, R. (2020) 'Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Nabire Berbasis Web', *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2), p. 104. Available at:
- Kahi Leba, N.A., Talakua, A.C. and Rada, Y. (2022) 'Sistem Informasi Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Sumba Timur Berbasis Web Di Sanggar Seni Ori Angu', *Jurnal Teknik Informatika Inovatif Wira Wacana*, 1(1), p. 31. Available at: <https://doi.org/10.58300/inovatif-wira-wacana.v1i1.253>.
- Latifah, K. and Mukaroh, E.N. (2021) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Lampung Barat', *Cyberarea.id*, 1(3), pp. 1–15.