

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA BANGKA BELITUNG
BERBASIS WEBSITE**

PROYEK AKHIR

Laporan akhir ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Diploma IV Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung



Disusun oleh :

Bayu Pratama NPM 1061803

**POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI
BANGKA BELITUNG
TAHUN 2021**

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL PROYEK AKHIR

SISTEM INFORMASI PARIWISATA BANGKA BELITUNG BERBASIS WEBSITE

Oleh :

Bayu Pratama

NPM 1061803

Laporan akhir ini telah disetujui dan disahkan sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma IV Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

Menyetujui,

Pembimbing 1



Ahmat Josi, M.Kom

NIP. 198908202019031015

Pembimbing 2



Yang Agita Rindri, M.Eng

NIDN. 0028098605

Penguji 1



Riki Afriansyah, M.T

NIP. 199004042019031013

Penguji 2



Sidhiq Andriyanto, M.Kom

NIP. 19900718201903011

PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Bayu Pratama

NPM: 1061803

Dengan Judul : SISTEM INFORMASI PARIWISATA BANGKA
BELITUNG BERBASIS WEBSITE

Menyatakan bahwa laporan akhir ini adalah hasil kerja saya sendiri dan bukan merupakan plagiat. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan bila ternyata dikemudian hari ternyata melanggar pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Sungailiat, 21 Januari 2021

Nama Mahasiswa

Tanda Tangan

Bayu Pratama



ABSTRAK

Kepulauan Bangka Belitung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang berbentuk kepulauan. Provinsi yang terdiri dari 2 pulau utama dan ratusan pulau kecil disekitarnya ini menyimpan banyak potensi terutama di sektor pariwisata. Tanah yang dikelilingi oleh luasnya lautan membuat Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dianugerahi potensi tempat wisata terutama pantai dan resort yang sangat beragam dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Namun informasi tempat wisata yang didapat dari website resmi pemerintah daerah masih kurang lengkap dan tidak spesifik. Untuk itulah melalui penelitian ini akan dibangun sebuah Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung berbasis website dengan tampilan yang sederhana, hal ini bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mencari informasi dengan desain yang tidak membingungkan. Pembuatan sistem informasi pariwisata bangka belitung berbasis website ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP serta framework codeigniter 4 dan mysql. Sistem informasi pariwisata bangka belitung berbasis website ini dibangun agar dapat menyampaikan informasi tentang pariwisata di Bangka Belitung berupa nama tempat, lokasi berdasarkan desa atau kelurahan beserta kecamatan dan kabupaten, dilengkapi dengan rekomendasi tempat wisata dan juga komentar dan saran dari masyarakat lain yang sudah pernah mengunjungi tempat wisata tersebut. Selain itu, terdapat berita tentang pariwisata di Bangka Belitung yang dapat dibaca oleh masyarakat, informasi mengenai tour guide yang telah diverifikasi oleh admin serta informasi mengenai event berupa tradisi, adat dan lainnya.

Kata kunci: Kepulauan Bangka Belitung, Pariwisata, website, informasi.

ABSTRACT

The Bangka Belitung Islands is one of the provinces in Indonesia that is in the form of islands. The province, which consists of 2 main islands and hundreds of small islands, has a lot of potential especially in the tourism sector. Land surrounded by vast oceans has led the Province of the Bangka Belitung Islands to be awarded the potential of tourist attractions especially beaches and resorts that are very diverse and can be enjoyed by the community. However, tourist information obtained from official local government websites is still incomplete and not specific. For this reason, through this research a website-based Bangka Belitung Tourism Information System will be built with a simple display, this aims to make it easier for people to find information with a design that is not confusing. The creation of a website-based barrage tourism information system was built using the PHP programming language and framework codeigniter 4 and mysql. This website-based barrage tourism information system was built so that it can convey information about tourism in Bangka Belitung in the form of a place name, location based on village or outpouring along with sub-district and district, supplemented by tourist site recommendations and also comments and suggestions from other communities who have visited the tourist site. In addition, there is news about tourism in Bangka Belitung that can be read by the public, information about tour guides that have been verified by the admin as well as information about events in the form of tradition, custom and others.

Keyword: Bangka Belitung Islands, Tourism, website, information.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir yang berjudul “Sistem Informasi Parwisata Bangka Belitung Berbasis Website”. Dalam proyek akhir ini akan dibahas pembuatan sebuah media untuk memberikan informasi tempat wisata di provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Maksud dan tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti sidang tugas akhir, Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua, bapak dan ibu dosen di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, teman-teman serta banyak lagi yang tidak bisa penulis sebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa proyek akhir ini masih jauh dari kata sempurna namun dengan bantuan dari orang-orang yang telah membimbing, penulis dapat melewati berbagai macam hambatan. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat khususnya untuk penulis dan juga orang lain.

Dalam pembuatan proyek akhir ini, penulis banyak sekali mendapat pelajaran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berharap atas saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda untuk kita semua.

Sungailiat, 21 Januari 2021



Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Proyek Akhir	2
BAB II	3
DASAR TEORI / STUDI PUSTAKA	3
2.1 Sistem Informasi	3
2.2 Pariwisata	3
2.3 Provinsi Kepulauan Bangka Belitung	4
2.4 Website	4
2.5 Use-case	5
2.6 Activity Diagram	5
2.7 Penelitian Terdahulu	5
BAB III	7
METODE PELAKSANAAN	7
3.1 Metode Pengambilan dan Pengolahan Data	7
3.1.1 Sumber Data	7
3.1.2 Metode Pengumpulan Data	7

3.1.3 Metode Pengolahan Data.....	8
3.2 Metode Perancangan Sistem	8
3.2.1 Model Perancangan Sistem	8
3.2.2 Perancangan Proses	12
BAB IV	15
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	15
4.1 Analisa Sistem Informasi Pariwisata	15
4.1.1 Admin	16
4.1.2 Guide	21
4.1.3 Visitor	25
4.2 Pengujian	30
4.2.1 Black-box testing.....	30
4.2.2 Kuesioer.....	33
BAB V.....	40
PENUTUP.....	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	43
Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup	43
Lampiran 2. Form Bimbingan Pembimbing 1	44
Lampiran 3. Form Bimbingan Pembimbing 2	45
Lampiran 4. Form Monitoring	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode Waterfall.....	9
Gambar 3. 2 Desain Halaman Home	9
Gambar 3. 3 Desain Halaman News	10
Gambar 3. 4 Desain Halaman Guide	10
Gambar 3. 5 Desain Halaman Event.....	11
Gambar 3. 6 Use Case Diagram.....	12
Gambar 3. 7 Activity Diagram Penyewaan Guide.....	14
Gambar 4. 1 Login	16
Gambar 4. 2 halaman dashboard admin.....	16
Gambar 4. 3 data tempat wisata	17
Gambar 4. 4 menambahkan data tempat wisata.....	17
Gambar 4. 5 approve data tempat wisata	18
Gambar 4. 6 dashboard news	18
Gambar 4. 7 membuat data news	19
Gambar 4. 8 dashboard guide.....	19
Gambar 4. 9 approve guide	20
Gambar 4. 10 dashboard event.....	20
Gambar 4. 11 menambahkan event.....	21
Gambar 4. 12 halaman login	21
Gambar 4. 13 halaman tempat wisata	22
Gambar 4. 14 halaman berita	22
Gambar 4. 15 membaca berita	23
Gambar 4. 16 halaman guide	23
Gambar 4. 17 halaman event.....	24
Gambar 4. 18 komentar dan rating.....	24
Gambar 4. 19 Fitur transaksi	25
Gambar 4. 20 halaman login	25

Gambar 4. 21 halaman tempat wisata	26
Gambar 4. 22 halaman berita	26
Gambar 4. 23 membaca berita	27
Gambar 4. 24 halaman guide	27
Gambar 4. 25 Halaman Mendaftar Guide	28
Gambar 4. 26 halaman event.....	28
Gambar 4. 27 komentar dan rating.....	29
Gambar 4. 28 Fitur Transaksi.....	29
Gambar 4. 29 Pertanyaan 1	34
Gambar 4. 30 Pertanyaan 2	34
Gambar 4. 31 Pertanyaan 3	35
Gambar 4. 32 Pertanyaan 4	35
Gambar 4. 33 Pertanyaan 5	36
Gambar 4. 34 Pertanyaan 6	36
Gambar 4. 35 Pertanyaan 7	37
Gambar 4. 36 Pertanyaan 8	37
Gambar 4. 37 Pertanyaan 9	38
Gambar 4. 38 Pertanyaan 10	38
Gambar 4. 39 Pertanyaan 11	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Definisi Aktor	13
Tabel 3. 2 Definisi Use Case.....	13
Tabel 4. 1 Pengujian fitur admin.....	30
Tabel 4. 2 Pengujian fitur guide.....	31
Tabel 4. 3 Pengujian fitur visitor	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	43
---------------------------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepariwisata berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan dengan rekreasi dan perjalanan serta meningkatkan pendapatan negara untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat (UU RI No. 10 Tahun 2009). Hal ini berarti pariwisata berperan sangat penting dalam memenuhi kesejahteraan masyarakat sebagai sarana untuk rekreasi serta dapat menjadi penggerak roda perekonomian.

Pariwisata merupakan aset tiap daerah, tidak terkecuali Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang tidak hanya menonjolkan keindahan laut dan pantai tapi juga sektor wisata lainnya. Namun dalam mencari informasi tentang tempat wisata, masyarakat masih sering bertanya langsung kepada orang terdekat maupun mengakses internet yang informasinya tidak jelas.

Berdasarkan observasi awal, Dinas Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung memiliki sebuah sistem informasi tentang pariwisata. Namun hanya sebagai media promosi dan publikasi sehingga tidak menampilkan informasi spesifik mengenai tempat wisata yang diinginkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibuatlah sebuah Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung Berbasis Website yang lebih fokus sebagai media penyampaian informasi tempat wisata.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas yaitu,

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis website.
2. Bagaimana merancang dan membangun website dengan desain yang simpel.
3. Bagaimana memberikan rekomendasi tempat wisata.

1.3 Tujuan Proyek Akhir

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut

1. Membangun sistem informasi pariwisata dengan desain yang simpel dan tidak membingungkan.
2. Memberikan rekomendasi tempat wisata berdasarkan rating dari pengguna.
3. Merancang sebuah media promosi dan publikasi.



BAB II

DASAR TEORI / STUDI PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi terorganisir dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi (Pengantar Sistem Informasi oleh Elisabet Yunaeti).

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yaitu, blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technology blok*), blok basis data (*database block*)(konsep sistem informasi oleh Tata Sutabri).

Proses pengumpulan, penyimpanan, dan analisis sebuah informasi dengan tujuan tertentu dan terdiri dari data (*input*) yang menghasilkan laporan (*output*) sehingga diterima oleh sistem lainnya serta kegiatan strategi dalam suatu organisasi dalam melakukan tindakan atau keputusan merupakan sistem informasi (buku ajar konsep sistem informasi oleh Dedy Rahman).

2.2 Pariwisata

Menurut Undang-Undang Kepariwisata Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009, kepariwisataan adalah berbagai kegiatan pariwisata yang didukung oleh berbagai fasilitas dan pelayanan yang diberikan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah.

Pariwisata adalah keseluruhan fenomena (gejala) dan hubungan-hubungan yang ditimbulkan oleh perjalanan dan persinggahan manusia di luar tempat tinggalnya. Namun, bukan yang bertujuan untuk menetap untuk waktu yang lama maupun sebentar serta tidak berkaitan dengan pekerjaan-pekerjaan yang menghasilkan upah. (Soebagio, 2012).

Menurut Isdarmanto, SE., MM., M.Par dalam bukunya yang berjudul Dasar-Dasar Kepariwisata dan Pengelolaan Destinasi Pariwisata(2017), motif atau tujuan dari pariwisata adalah untuk mengisi waktu luang, bersenang-senang, bersantai, belajar, kegiatan agama, bahkan untuk kegiatan olahraga dimana seluruh kegiatan tersebut dapat memberi keuntungan tersendiri untuk pelaku pariwisata baik secara fisik maupun secara mental baik untuk jangka waktu lama maupun sementara.

2.3 Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung merupakan provinsi yang terdiri dari dua pulau utama yaitu Pulau Bangka dan Pulau Belitung serta ratusan pulau-pulau kecil dimana 470 pulau telah memiliki nama dan 50 pulau diantaranya merupakan pulau berpenghuni. Provinsi ini sendiri melepaskan diri dari Provinsi Sumatera Selatan dan diakui sebagai provinsi pada tahun 2000.(ebook Profil Kepulauan Bangka Belitung Tahun 2020).

Menurut data pemerintah Provinsi Bangka Belitung melalui babelprov.go.id, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung memiliki luas wilayah mencapai 81.725,06 kilometer persegi dimana 79,90 persen luas wilayah tersebut atau sebanyak 65.301 kilometer persegi merupakan wilayah laut sementara hanya 20,10 persen atau sebanyak 16.424,06 kilometer persegi yang merupakan wilayah daratannya. Wilayah darat tersebut terbagi menjadi tujuh kabupaten dan kota dimana 5 kabupaten dan kota berada di pulau terbesar yaitu Pulau Bangka dan dua kabupaten lainnya berada di Pulau Belitung.

2.4 Website

Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung dan memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya. Website terbagi menjadi dua, yaitu website statis dan website dinamis. Namun saat ini website statis sudah jarang sekali dipakai oleh orang dan mayoritas website saat ini merupakan website dinamis. Website memiliki beberapa karakteristik utama yaitu halaman-halaman yang saling terhubung dan dilengkapi dengan domain,

website juga hanya dapat diakses menggunakan internet dengan menggunakan suatu aplikasi bernama browser .(e book konsep dasar pemrograman website dengan php oleh Elgamar, S.Kom., M.Kom.)

2.5 Use-case

Usecase diagram berfungsi untuk memberikan gambaran satu hubungan atau lebih antara aktor terhadap sistem. (Nurmansyah, 2021). Usecase diagram dapat menampilkan fungsionalitas atau kelas suatu sistem dengan cara sistem berinteraksi pada dunia luar juga dengan menguraikan sistem sebagai fungsional dan terpendang pada aktor (sri & Sofian Winardi, 2020).

2.6 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang memvisualkan karakter dinamis dengan alamiah yang berupa sebuah model gerakan dan melakukan proses pemeriksaan dari kegiatan-kegiatan lainnya. (Adi Nurseptaji, dkk, 2021). Kerangka kerja yang menggambarkan aktivitas yang dijalankan pada sistem bukan yang dilakukan oleh aktor merupakan *Activity Diagram* (Afifah & Setyantoro, 2021).

2.7 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian Andi Prayudi dkk yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Dompu Berbasis Website menemukan bahwa kurangnya upaya pemerintah Kabupaten Dompu dalam membuat sebuah media penyampaian informasi tentang pariwisata dalam bentuk aplikasi maupun website yang dapat memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi-informasi tempat wisata yang ada di Kabupaten Dompu.

Perancangan sistem informasi pariwisata pantai pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kab. Kepulauan Banggai, Sulawesi Tengah menggunakan metode *Waterfall Modelling* sebagai metode pengembangan. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Sistem Informasi Wisata Pantai Berbasis Web dapat dengan cepat dan mudah mengelola data wisata yang ada untuk memberikan

informasi wisata pantai di Kab. Kepulauan Banggai. (Mertayasa & Yambese, 2017).

Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat yang bertujuan untuk mengatasi masalah dalam memperoleh informasi tentang Taman Nasional Gunung Ciremai dengan mengambil data menggunakan metode observasi, metode wawancara, dan metode Pustaka atau penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga bertujuan untuk membantu pemerintah daerah Provinsi Jawa Barat dalam meningkatkan pendapatan daerah. (Sagita Utarki, Eva Argarini, Corie Mei, 2020)

Pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis web dan analisa potensi pariwisata di Kabupaten Pacitan menghasilkan aplikasi Sistem Informasi Geografis potensi wisata Kabupaten Pacitan berbasis web yang terintegrasi dengan baik untuk potensi wisata. Selain itu, dari hasil analisis SWOT dapat diketahui bahwa tingkat daya tarik dan potensi wisata didasarkan pada faktor-faktor yang mempengaruhi, sehingga diharapkan dapat menjadi model dasar bagi Pemerintah Kabupaten Pacitan untuk meningkatkan fasilitas objek wisata terutama sarana dan prasarana serta infrastruktur dalam pengembangan obyek wisata tersebut. (Gilang Satoso & Muhammad Taufik, 2012).

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pengambilan dan Pengolahan Data

3.1.1 Sumber Data

Metode ini melakukan pengambilan sumber data dari berbagai sumber yang ada. Data tersebut berupa data primer dan data sekunder, yaitu

1. Data primer

berupa data pariwisata yang terdaftar di Dinas Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, meskipun data tersebut masih belum terlalu rinci namun akan menjadi patokan dari penelitian ini.

2. Data sekunder

berupa data pariwisata berdasarkan observasi secara langsung maupun melalui internet oleh peneliti sebagai pelengkap data primer.

3.1.2 Metode Pengumpulan Data

Sebagian besar data pariwisata didapat peneliti dari Dinas Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Metode yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data lainnya, yaitu

1. Observasi dan Wawancara

Peneliti melakukan observasi baik secara langsung maupun melalui internet sehingga peneliti mendapat data yang lebih valid dan dapat dipercaya. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kebenaran data berdasarkan pandangan masyarakat sekitar ataupun untuk melengkapi data yang diperlukan. Seperti wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu pengelola tempat wisata Danau Pading di desa Perlang, yang merupakan salah satu destinasi unggul di Bangka Belitung. Tujuan observasi dan wawancara ini sendiri adalah untuk meminimalisir kurangnya data yang dimiliki oleh peneliti

2. Penelitian Terdahulu

Metode pengumpulan data ini mendapatkan data berdasarkan buku dan penelitian sebelumnya maupun website resmi pemerintah yang berkaitan dengan pariwisata di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung serta penelitian-penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.1.3 Metode Pengolahan Data

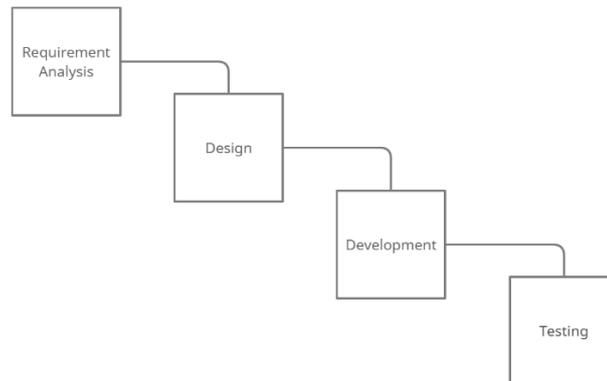
Peneliti menggunakan teknik pengolahan data berupa teknik kualitatif dimana pengolahan data dimulai dengan mengumpulkan semua data hasil penelitian baik data primer maupun data sekunder, kemudian peneliti melakukan pengkajian atas berbagai hubungan data tersebut sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan. Peneliti mencoba menganalisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut,

1. Mengklasifikasikan dan menyeleksi data yang dibutuhkan.
2. Menyesuaikan dan membandingkan data primer dengan data hasil observasi dan wawancara di lapangan atau sumber lain yang berkaitan dengan tempat wisata agar menghasilkan suatu kesimpulan.
3. Mendeskripsikan hasil kesimpulan penelitian dalam bentuk file.

3.2 Metode Perancangan Sistem

3.2.1 Model Perancangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah salah satu model dari metode pengembangan sistem *SDLC* (*System Development Life Cycle*). *SDLC* adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem, *SDLC* merupakan sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang *system analyst* untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirement*, *validation*, *training* dan pemilik sistem. Menurut *ebook* Metode Analisis dan Perancangan Sistem oleh Sri Mulyani, Ak., CA, Ada banyak tahapan dari pengembangan model *waterfall*, namun tahapan tersebut tidak wajib karena bisa dipilih sesuai kebutuhan dan keinginan. Tahapan model *waterfall* yang peneliti gunakan, yaitu



Gambar 3. 1 Metode Waterfall

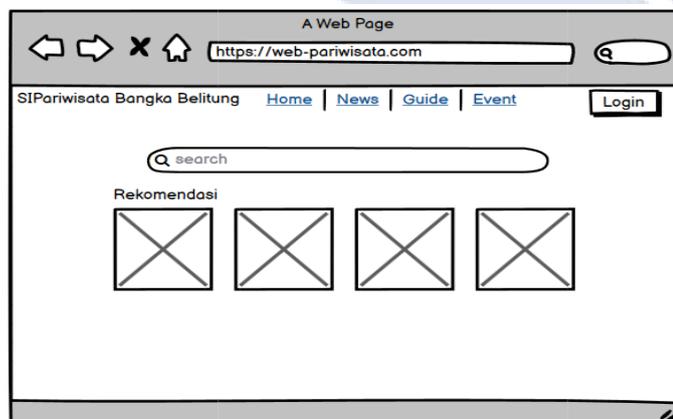
3.2.1.1 Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan)

Dalam tahapan ini, penulis melakukan analisa awal dari sebuah masalah yang diangkat dan juga kebutuhan pada sistem. Hal ini dilakukan sebagai langkah awal sebuah sistem dibentuk agar hasil akhir sesuai dengan yang diinginkan dan dibutuhkan.

3.2.1.2 Desain (desain atau perencanaan)

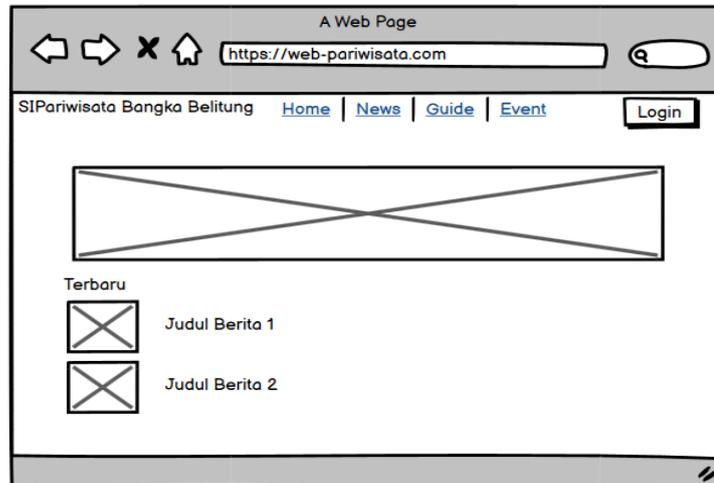
Setelah menganalisis kebutuhan, penulis akan membuat sebuah perencanaan bagaimana sistem informasi yang diinginkan dapat berjalan. Desain juga digunakan sebagai pedoman dalam tahap pengaplikasian. Berikut rancangan tampilan yang digunakan dalam proses desain.

- Desain Halaman Home



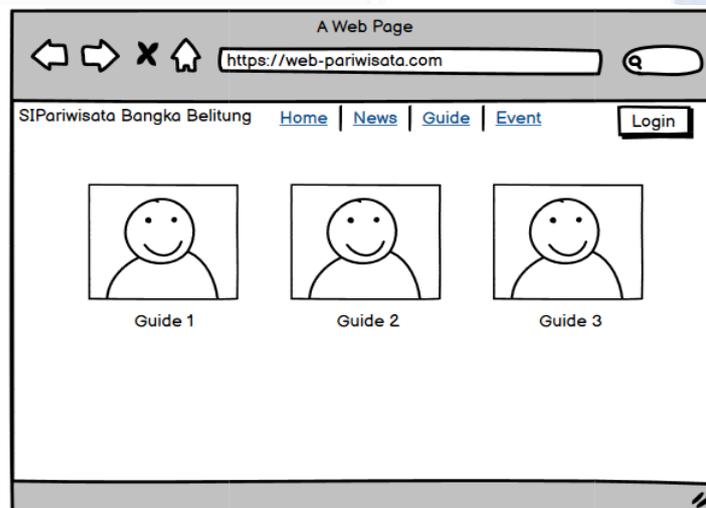
Gambar 3. 2 Desain Halaman Home

- Desain Halaman News



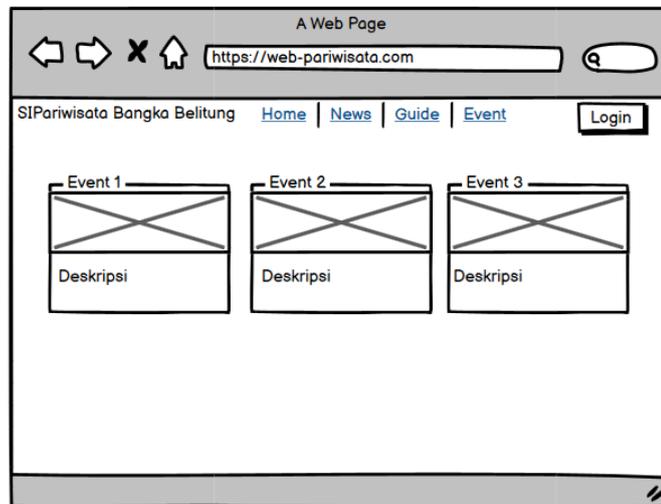
Gambar 3. 3 Desain Halaman News

- Desain Halaman Guide



Gambar 3. 4 Desain Halaman Guide

- Desain Halaman Event



Gambar 3. 5 Desain Halaman Event

3.2.1.3 Development (Pengaplikasian atau Pengembangan)

dalam tahap ini, peneliti mulai melakukan pembangunan sistem informasi menggunakan bahasa komputer (*coding*). Tahap ini identik dengan pembuatan program-program yang diperlukan untuk sebuah sistem informasi. Berikut alat yang digunakan peneliti dalam proses development,

- Laptop dengan spesifikasi : Processor intel i5, RAM 8GB, Memori 500GB.
- Visual Studio Code sebagai Text Editor.
- Framework Codeigniter 4 dan Bootstrap 5.
- Xampp.
- Git untuk mencatat perubahan seluruh file atau repository.
- Chrome sebagai Web Browser.

3.2.1.4 Testing (Pengujian)

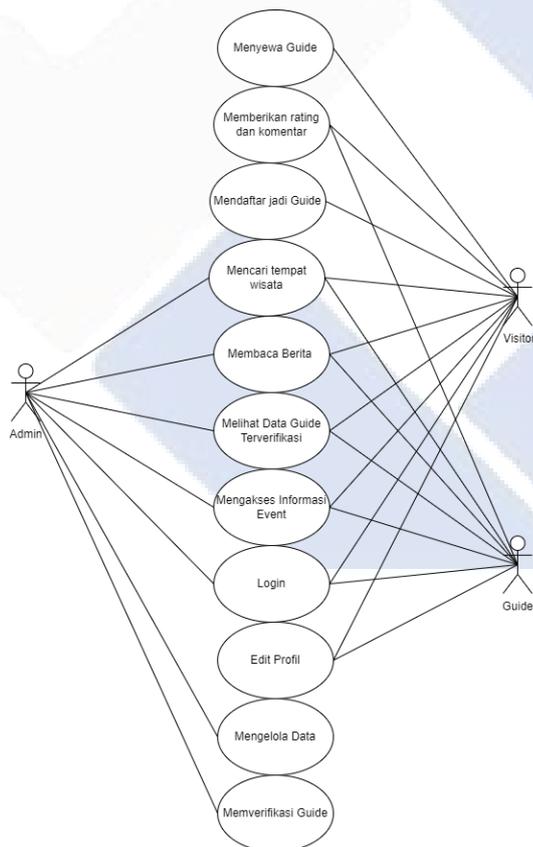
Sebelum diluncurkan, sistem informasi harus melakukan tahap pengujian sistem agar fungsi-fungsi didalam sistem bekerja dengan baik dan sesuai keinginan. Peneliti menggunakan Black Box Testing sebagai metode pengujian sistem dan menggunakan kuisioner kepada random user.

Penggunaan black box testing dimaksudkan untuk mendapatkan kesimpulan dari sistem yang telah dibuat berdasarkan fungsi dari sistem tersebut karena black box testing merupakan pengujian yang berfokus kepada output atau keluaran dari sebuah sistem. Sementara itu kuesioner berfungsi untuk mendapatkan kesimpulan dari sistem yang telah dibuat berdasarkan pengalaman dan sudut pandang masyarakat umum yang menjadi subyek pada pembuatan sebuah sistem.

3.2.2 Perancangan Proses

3.2.2.1 Usecase Diagram

Usecase diagram berfungsi untuk menjelaskan interaksi antara user dengan sistem yang telah dibuat. Berikut rancangan usecase yang peneliti buat,



Gambar 3. 6 Use Case Diagram

Tabel 3. 1 Definisi Aktor

No	Actor	Deskripsi
1.	Admin	User yang dapat mengakses dan mengelola data yang akan ditampilkan di website
2.	Guide	User yang dapat mengakses Website dan telah dapat persetujuan dari admin dan datanya ditampilkan di website
3.	Visitor	User yang dapat mencari tempat wisata, memberikan rating dan komentar, membaca berita, melihat informasi guide, melihat event.

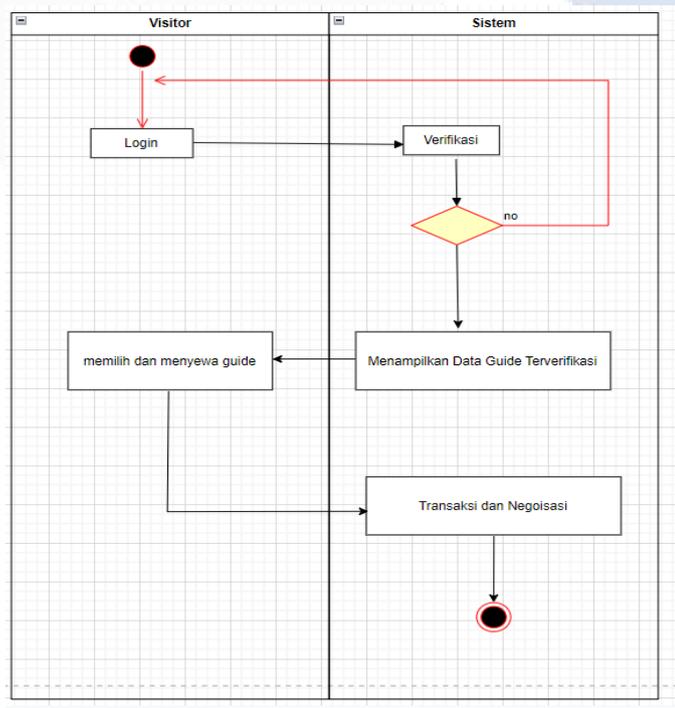
Tabel 3. 2 Definisi Use Case

No	Use Case	Deskripsi
	Login	Proses pengecekan hak akses
2	Mencari tempat wisata	Mengakses page tempat wisata dan mencari tempat wisata, dapat dilakukan admin,guide dan visitor
3	Membaca berita	Mengakses page news dan membaca berita, dapat dilakukan admin,guide dan visitor
4	Melihat informasi guide terverifikasi	Mengakses page guide dan melihat data guide terverifikasi, dapat dilakukan admin,guide dan visitor
5	Melihat informasi event	Mengakses page event dan melihat event yang ada, dapat dilakukan admin,guide dan visitor
6	Edit profil	Mengubah profil seperti nama dan lain-lain, dapat dilakukan oleh user dan guide
7	Mengelola data	Mengakses dashboard admin dan melakukan CRUD data, hanya dapat diakses oleh admin
8	Memverifikasi guide	Memverifikasi data guide yang mendaftar, hanya

		dapat diakses oleh admin
9	Mendaftar guide	Mendaftarkan diri menjadi guide, hanya dapat diakses oleh visitor
	Memberikan rating dan komentar	Memberikan rating dan komentar sesuai tempat wisata, dapat dilakukan oleh visitor dan guide
	Menyewa Guide	Menghubungi guide yang dipilih, dapat dilakukan oleh visitor

3.2.2.2 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas yang dilakukan didalam sistem, berikut merupakan *activity diagram* penyewaan guide yang dilakukan oleh seorang user atau visitor,



Gambar 3. 7 Activity Diagram Penyewaan Guide

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Sistem Informasi Pariwisata

Sistem informasi yang telah dibangun memiliki 3 level user dengan masing-masing akses. Level user yang peneliti buat yaitu,

- **Admin**

User dengan level admin memiliki akses ke seluruh sistem seperti melakukan CRUD pada data yang akan ditampilkan dan data user, melakukan approve ataupun menolak visitor yang mendaftar jadi guide, dan mencari tempat wisata, dan mengakses dashboard admin.

- **Guide**

User dengan level guide memiliki akses untuk mengakses halaman website, mengajukan tempat wisata yang belum ada disistem, berkomentar dan memberikan rating sebagai guide, dan informasi pribadinya akan ditampilkan di halaman guide, dapat mengedit data yang akan ditampilkan di halaman guide dan dapat disewa oleh visitor.

- **Visitor**

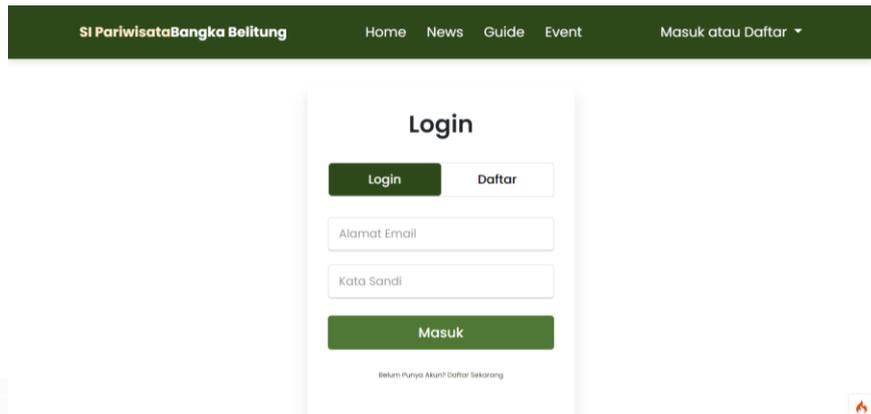
User dengan level visitor memiliki akses untuk mengakses halaman website, mengajukan tempat wisata yang belum ada disistem, berkomentar dan memberikan rating sebagai masyarakat, dapat mengedit profile dan dapat mendaftarkan diri menjadi guide.

Berikut rincian fitur yang terdapat pada masing masing level user

4.1.1 Admin

Hak akses yang dimiliki oleh admin yaitu,

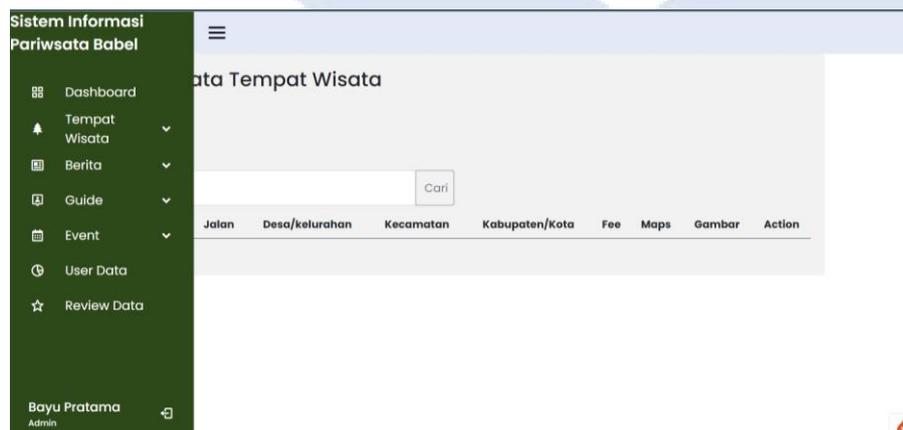
- Login



Gambar 4. 1 Login

fitur login merupakan fitur untuk mengecek level user, admin akan memiliki email dan kata sandi khusus admin

- Dashboard admin



Gambar 4. 2 halaman dashboard admin

Fitur dashboard admin adalah fitur yang hanya bisa diakses oleh user dengan level admin.

- Melihat data tempat wisata

Tabel Data Tempat Wisata Terverifikasi

HOME

Cari Data

No.	Nama	Jalan	Desa/kelurahan	Kecamatan	Kabupaten/Kota	Fee	Maps
1	pantai koba	koba	tanjung	koba	Bangka tengah	gratis	https://goo.gl/maps/2LYK5x8WNXObJv9m7
2	gunung maras	buhir	buhir	bakam	Bangka	10000	https://goo.gl/maps/2LYK5x8WNXObJv9m7
3	pantai matras	pantai matras	matras	sinar baru	bangka	5000	https://goo.gl/maps/2LYK5x8WNXObJv9m7

Gambar 4. 3 data tempat wisata

Fitur CRUD tempat wisata dashboard hanya dapat diakses oleh admin

- Menambahkan data tempat wisata

Formulir untuk menambahkan data tempat wisata:

Nama Tempat Wisata:

Jalan:

Desa / Kelurahan:

Kecamatan:

Kabupaten:

Biaya Masuk:

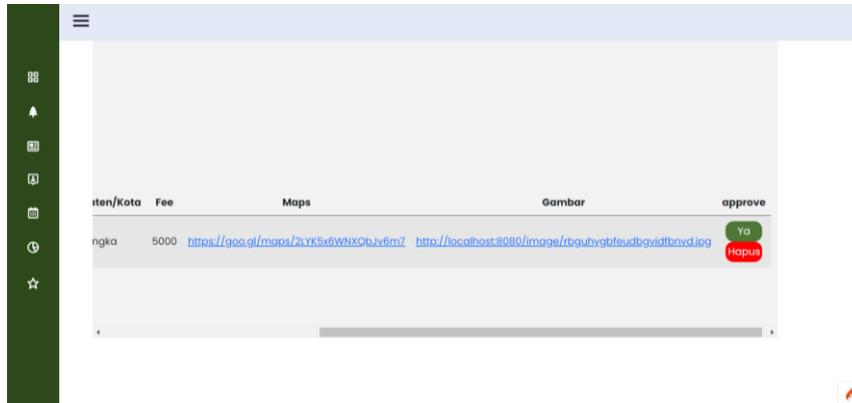
Link Gmaps:

Foto Tempat Wisata:

Gambar 4. 4 menambahkan data tempat wisata

Fitur menambahkan data khusus admin dimana jika admin yang menambahkan data maka data akan langsung masuk ke database

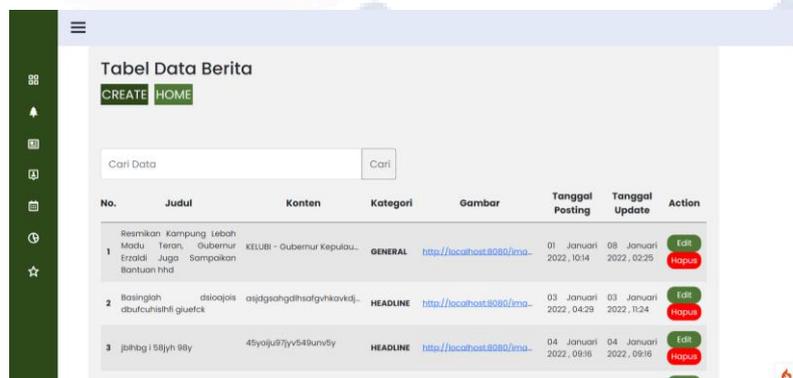
- Approve tempat wisata



Gambar 4. 5 approve data tempat wisata

Fitur approve data tempat wisata merupakan fitur dimana admin dapat melakukan pengecekan data tempat wisata yang dimasukkan oleh user dan melakukan persetujuan agar bisa ditampilkan oleh admin

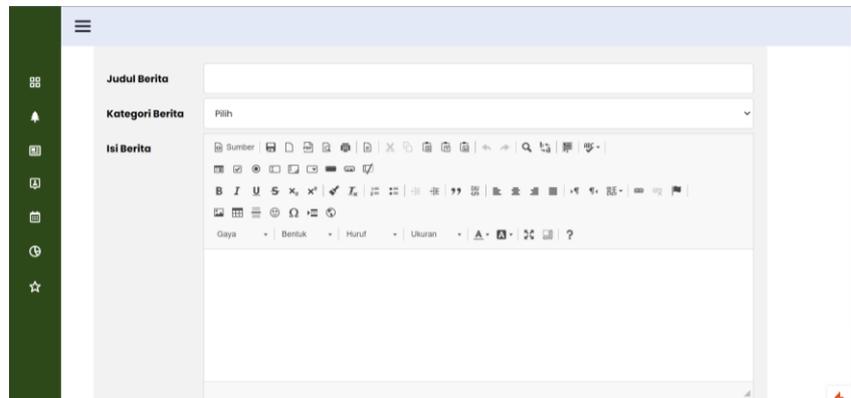
- Dashboard news



Gambar 4. 6 dashboard news

Fitur dashboard news merupakan fitur khusus admin yang berisi CRUD pada data berita

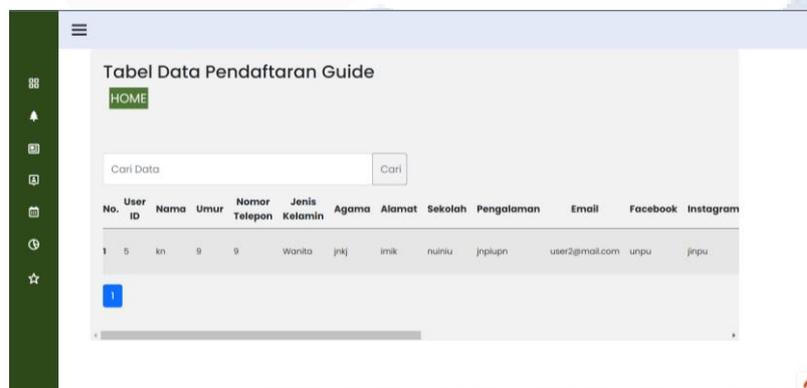
- Menambahkan berita



Gambar 4. 7 membuat data news

Fitur menambahkan data khusus admin dimana jika admin yang menambahkan data maka data akan langsung masuk ke database dan ditampilkan di website

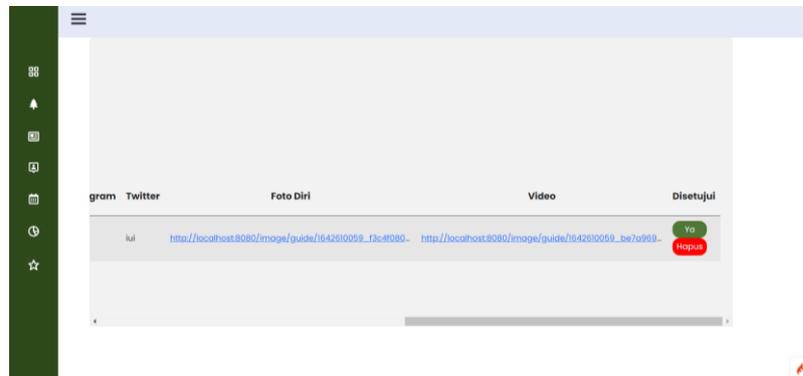
- Dashboard guide



Gambar 4. 8 dashboard guide

Fitur dashboard guide merupakan fitur khusus admin yang berisi CRUD pada data guide

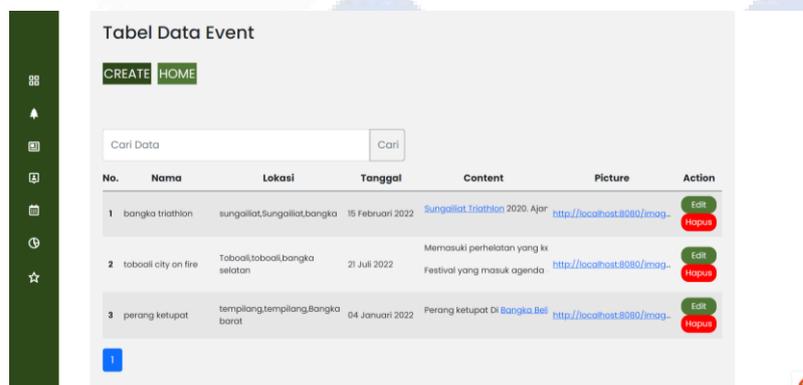
- Approve guide



Gambar 4. 9 approve guide

Fitur approve data guide merupakan fitur dimana admin dapat melakukan pengecekan data visitor yang melakukan pendaftaran diri menjadi guide dan melakukan persetujuan agar bisa ditampilkan di website

- Dashboard event



Gambar 4. 10 dashboard event

Fitur dashboard event merupakan fitur khusus admin yang berisi CRUD pada data event

- Menambahkan event

Gambar 4. 11 menambahkan event

Fitur menambahkan data khusus admin dimana data akan langsung masuk ke database dan ditampilkan di website

4.1.2 Guide

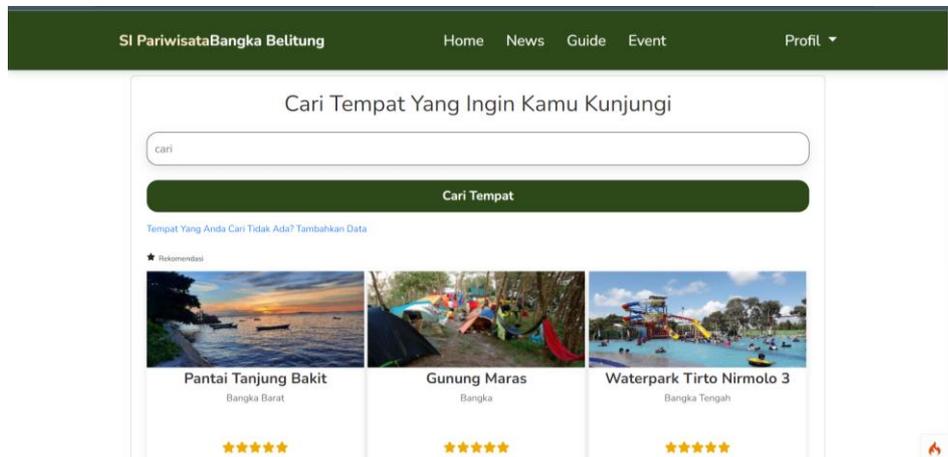
Hak akses yang dimiliki oleh guide yaitu,

- Login

Gambar 4. 12 halaman login

fitur login merupakan fitur untuk mengecek level user, guide akan memiliki email dan kata sandi khusus khusus

- Halaman tempat wisata



Gambar 4. 13 halaman tempat wisata

Fitur mencari dan melihat tempat wisata

- Halaman berita



Gambar 4. 14 halaman berita

Fitur melihat dan membaca berita yang telah dibuat oleh admin

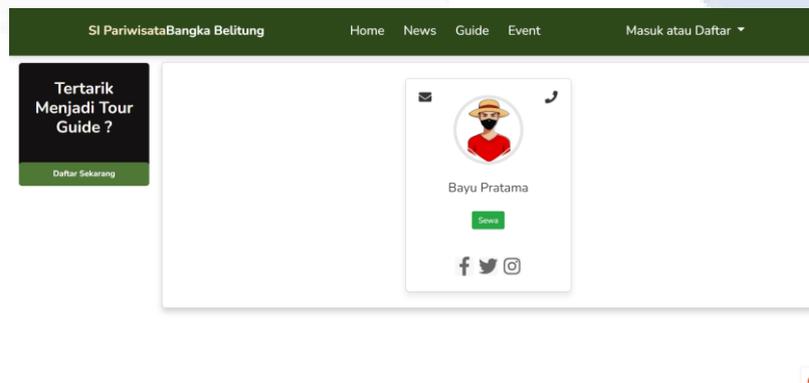
- Membaca berita



Gambar 4. 15 membaca berita

Fitur membaca berita

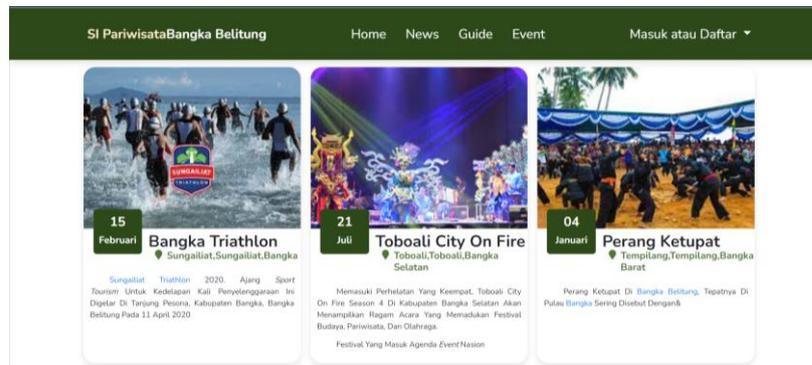
- Halaman guide



Gambar 4. 16 halaman guide

Fitur melihat data guide yang telah diverifikasi oleh admin

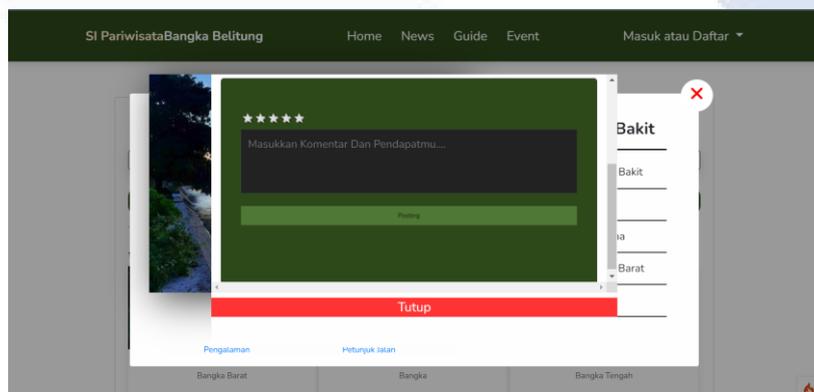
- Halaman event



Gambar 4. 17 halaman event

Fitur halaman event berisi data event yang akan terjadi di bangka belitung yang telah dibuat oleh admin

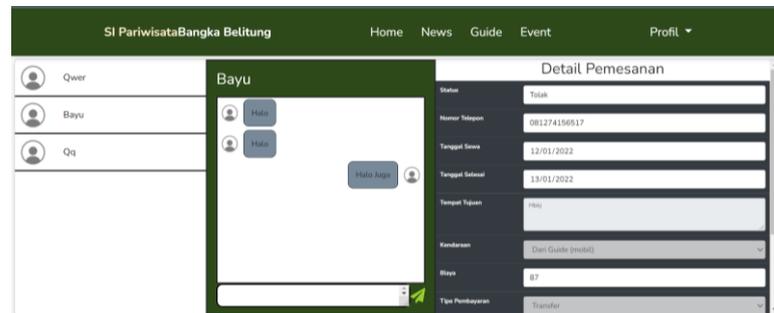
- Komentar dan rating



Gambar 4. 18 komentar dan rating

Fitur menambahkan komentar dan rating berdasarkan tempat wisata

- Transaksi



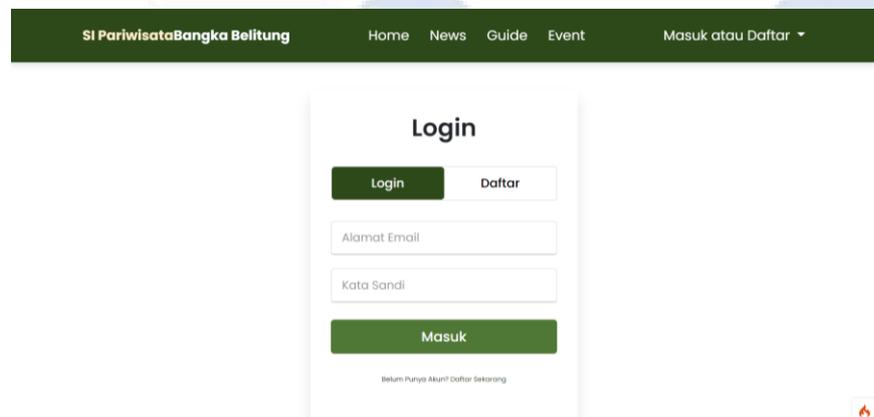
Gambar 4. 19 Fitur transaksi

Fitur transaksi dengan user yang mau menyewa jasa guide yang terverifikasi, berisi fitur chat dan juga detail pemesanan.

4.1.3 Visitor

Hak akses yang dimiliki oleh visitor yaitu,

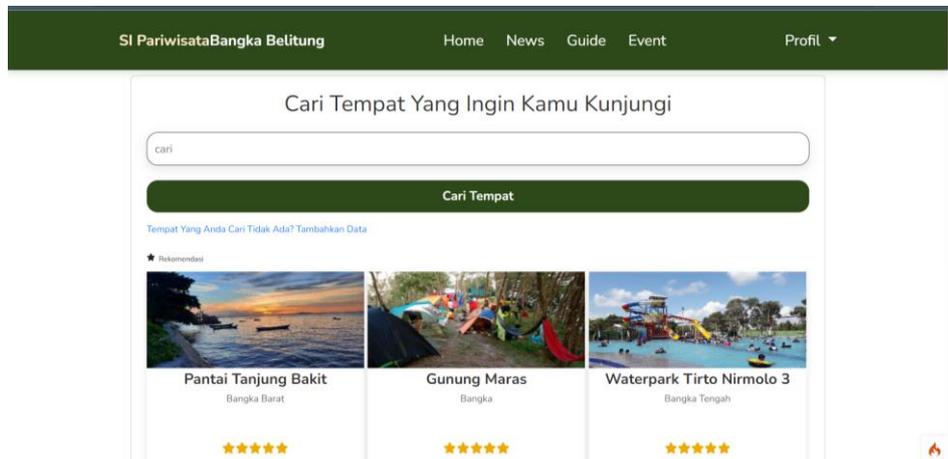
- Login



Gambar 4. 20 halaman login

fitur login merupakan fitur untuk mengecek level user, visitor akan memiliki email dan kata sandi khusus visitor

- Halaman tempat wisata



Gambar 4. 21 halaman tempat wisata

Fitur mencari dan melihat tempat wisata

- Halaman berita



Gambar 4. 22 halaman berita

Fitur melihat dan membaca berita yang telah dibuat oleh admin

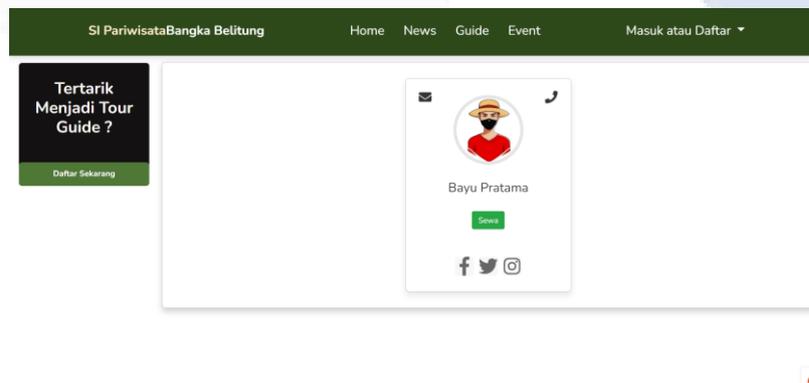
- Membaca berita



Gambar 4. 23 membaca berita

Fitur membaca berita

- Halaman guide



Gambar 4. 24 halaman guide

Fitur melihat data guide yang telah diverifikasi oleh admin

- Halaman mendaftar jadi guide

The screenshot shows a registration form titled 'SI Pariwisata Bangka Belitung'. The form has a header with navigation links: Home, News, Guide, Event, and a user icon. The form fields are:

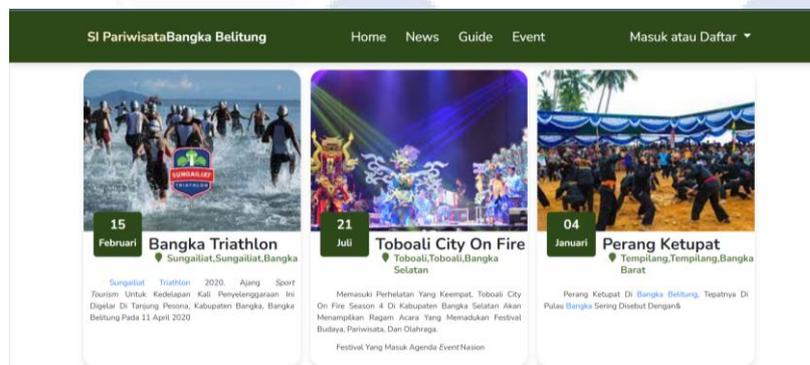
- Nama Lengkap
- Nomor Telepon
- Jenis Kelamin (with a dropdown arrow)
- Alamat
- Umur
- Agama
- Pengalaman

 A small red flame icon is visible at the bottom right of the form area.

Gambar 4. 25 Halaman Mendaftar Guide

Fitur untuk seorang visitor dimana bisa mendaftarkan diri menjadi guide dengan mengisi form guide dan jika telah di approve oleh admin, maka level user akan bertambah menjadi guide dan datanya ditampilkan di halaman guide.

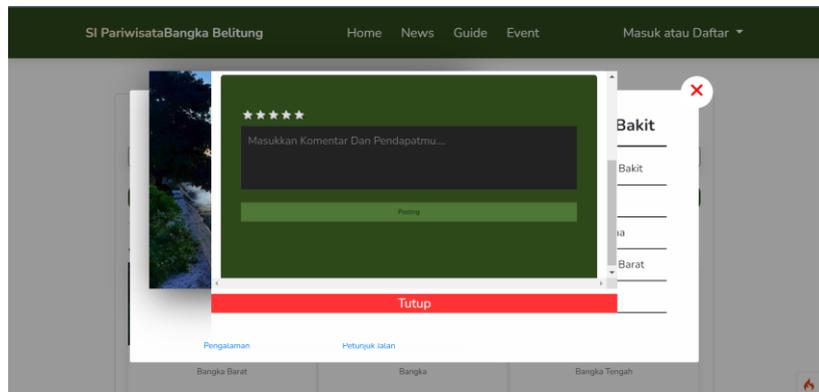
- Halaman event



Gambar 4. 26 halaman event

Fitur halaman event berisi data event yang akan terjadi di bangka belitung yang telah dibuat oleh admin

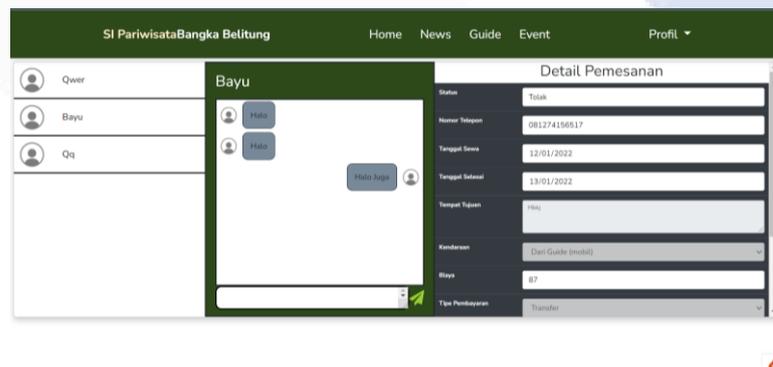
- Komentar dan rating



Gambar 4. 27 komentar dan rating

Fitur menambahkan komentar dan rating berdasarkan tempat wisata

- Fitur transaksi sewa guide



Gambar 4. 28 Fitur Transaksi

Fitur ini berisi chatting dan detail pemesanan jika ingin menyewa seorang guide.

4.2 Pengujian

Pengujian pada suatu sistem dilakukan untuk mengecek validasi dari prosedur dan fungsi-fungsi sebuah sistem dengan sistem yang lain. pada sistem yang dirancang, peneliti menggunakan black-box testing .

4.2.1 Black-box testing

Black-box testing merupakan pengujian yang berfokus pada kebutuhan atau fungsi sebuah software. Pada black-box testing , penguji hanya akan berfokus pada input dan output sebuah software apakah berjalan dengan baik atau tidak (software engineering and testing, 2010).

Pada black-box testing hasil pengujian akan berupa sesuai atau tidak sesuai dimana jika fitur berfungsi maka hasil pengujiannya akan sesuai, jika fitur tidak berfungsi seperti yang diinginkan, maka hasilnya akan berupa tidak sesuai.

Pengujian pada fitur dilakukan kepada semua level user, pengujian pada admin akan dijelaskan pada tabel 4.1 , pengujian pada guide akan dijelaskan pada tabel 4.2 dan pengujian pada visitor akan dijelaskan pada tabel 4.3.

Tabel 4. 1 Pengujian fitur admin

Fitur	Deskripsi	Hasil pengujian (Sesuai/Tidak Sesuai)
Login	Input username dan password	Sesuai
Halaman tempat wisata	Mencari tempat wisata	Sesuai
Halaman berita	Melihat berita yang ada	Sesuai
Halaman membaca berita	Memilih dan membaca berita	Sesuai
Halaman guide	Melihat data guide	Sesuai
Halaman event	Melihat data event	Sesuai

Dashboard admin	Mengakses dashboard admin	Sesuai
Crud data tempat wisata	Melihat, membuat, update, dan menghapus data tempat wisata	Sesuai
Approve tempat wisata	Melakukan persetujuan tempat wisata yang diajukan oleh user dengan level guide atau visitor	Sesuai
Dashboard news	Melakukan crud pada data news	Sesuai
Menambahkan berita	Menambahkan berita	Sesuai
Dashboard guide	Melakukan crud pada data guide	Sesuai
Approve guide	Melakukan persetujuan data guide dimana user dengan level visitor mendaftarkan diri	Sesuai
Dashboard event	Melihat, update dan menghapus data event	Sesuai
Menambahkan event	Menambahkan data event	Sesuai

Tabel 4. 2 Pengujian fitur guide

Fitur	Deskripsi	Hasil pengujian (Sesuai/Tidak Sesuai)
Login	Input username dan password	Sesuai
Halaman tempat wisata	Mencari tempat wisata	Sesuai
Halaman berita	Melihat berita yang ada	Sesuai
Halaman membaca berita	Memilih dan membaca berita	Sesuai

Halaman guide	Melihat data guide	Sesuai
Halaman event	Melihat data event	Sesuai
Menambahkan tempat wisata baru	Mengirimkan data tempat wisata baru ke admin	Sesuai
Menambahkan rating dan komentar	Memberikan komentar dan rating berdasarkan tempat wisata	Sesuai
Transaksi dan chatting	Mengirimkan dan menerima pesan yang dikirim oleh user yang mau menyewa	sesuai

Tabel 4. 3 Pengujian fitur visitor

Fitur	Deskripsi	Hasil pengujian (Sesuai/Tidak Sesuai)
Login	Input username dan password	Sesuai
Halaman tempat wisata	Mencari tempat wisata	Sesuai
Halaman berita	Melihat berita yang ada	Sesuai
Halaman membaca berita	Memilih dan membaca berita	Sesuai
Halaman guide	Melihat data guide	Sesuai
Halaman event	Melihat data event	Sesuai
Menambahkan tempat wisata baru	Mengirimkan data tempat wisata baru ke admin	Sesuai
Mendaftarkan	Mengirimkan form pendaftaran diri	Sesuai

guide	menjadi guide ke admin	
Menambahkan komentar dan rating	Mengomentari dan memberikan rating tempat wisata	Sesuai
Transaksi dan chatting	Mengirimkan dan menerima balasan dari guide yang ingin diisewa	sesuai

4.2.2 Kuesioer

Diperlukannya sebuah kuesioner adalah untuk mengetahui penilaian user terhadap sistem yang dibangun (Heru Supriyono, 2014). Kuesioner yang dibuat berdasarkan beberapa aspek penilaian dengan indikator penilaian :

- Sangat Tidak Setuju = STS
- Tidak Setuju = TS
- Netral = N
- Setuju = S
- Sangat Setuju = SS

Hasil dari kuesioner yang diisi oleh responden dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah Pemilih Indikator Penilaian}}{\text{Jumlah Responden}} \times 100$$

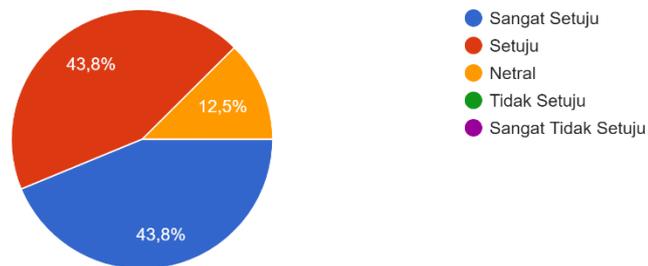
Berikut ini aspek-aspek yang dinilai dalam kuesioner,

- Sistem dapat berfungsi sesuai yang diinginkan
- Penggunaan sistem sesuai yang diharapkan
- Tampilan sistem yang tidak membingungkan
- Informasi yang disampaikan dipahami oleh masyarakat
- Informasi dapat berguna untuk masyarakat

- Penilaian sistem secara keseluruhan

Secara keseluruhan, kuesioner telah diisi oleh 16 orang yang bertindak sebagai masyarakat umum. Berikut hasil dari pengujian dengan mengisi kuesioner,

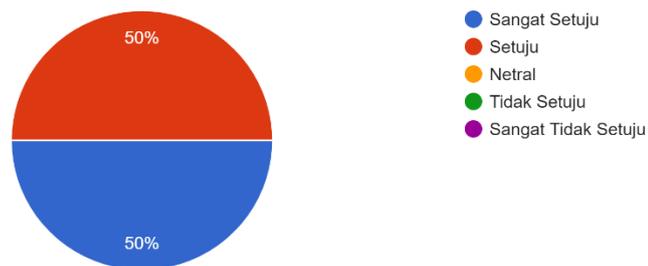
Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung berbasis website yang telah dibuat mudah digunakan
16 jawaban



Gambar 4. 29 Pertanyaan 1

masing-masing 43,8% dari 16 orang setuju dan sangat setuju jika sistem yang dibuat mudah digunakan dan 12,5% merasa netral.

Tampilan Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung berbasis website ini tidak membingungkan
16 jawaban

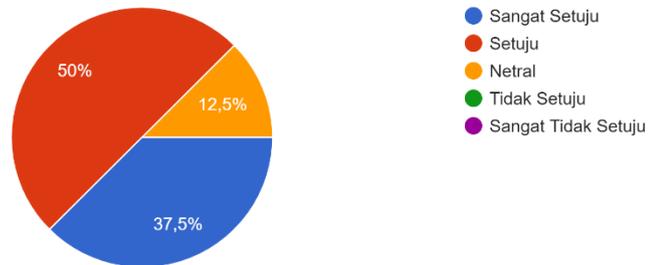


Gambar 4. 30 Pertanyaan 2

masing-masing 50% dari 16 orang setuju dan sangat setuju jika sistem yang dibuat tidak membingungkan.

Jenis dan ukuran huruf yang digunakan Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung berbasis website mudah dibaca

16 jawaban

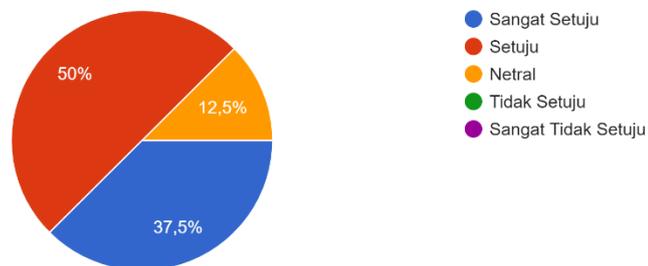


Gambar 4. 31 Pertanyaan 3

sebanyak 50% dari 16 orang setuju, 37,5% sangat setuju dan 12,5% netral jika jenis dan ukuran huruf mudah dibaca

Fitur-fitur pada Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung berbasis website mudah digunakan

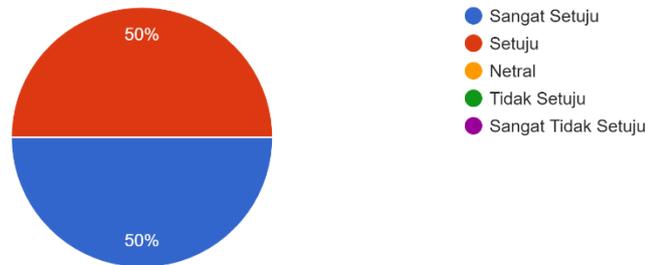
16 jawaban



Gambar 4. 32 Pertanyaan 4

sebanyak 50% dari 16 orang setuju, 37,5% sangat setuju dan 12,5% netral jika fitur fitur sistem mudah digunakan.

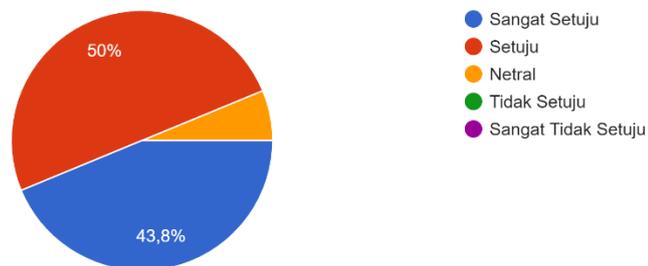
Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung berbasis website yang telah dibuat memiliki design yang simpel
16 jawaban



Gambar 4. 33 Pertanyaan 5

masing-masing 50% dari 16 orang setuju dan 50% sangat setuju jika sistem memiliki design yang sangat simpel.

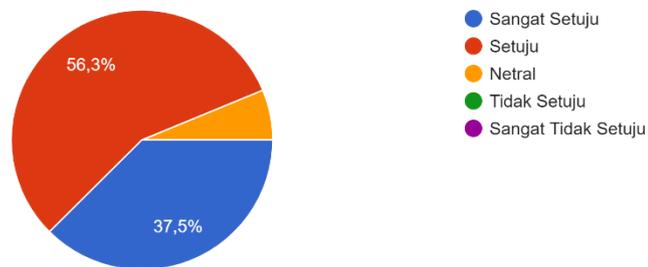
Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung berbasis website yang telah dibuat berguna
16 jawaban



Gambar 4. 34 Pertanyaan 6

sebanyak 50% dari 16 orang setuju, 43,8% sangat setuju dan 6,3% netral jika sistem yang dibuat dapat berguna

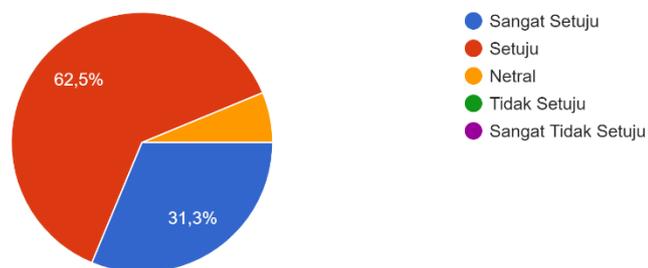
Informasi yang disajikan di web Sistem Pariwisata Bangka Belitung jelas dan mudah dipahami
16 jawaban



Gambar 4. 35 Pertanyaan 7

sebanyak 56% dari 16 orang setuju, 37,5% sangat setuju dan 6,3% netral jika sistem yang dibuat mudah dipahami

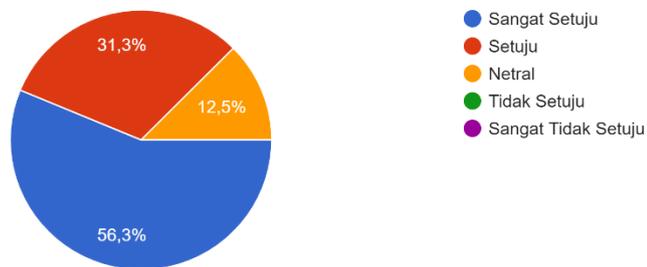
Penggunaan Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung mempermudah dalam mencari informasi tentang pariwisata di bangka belitung
16 jawaban



Gambar 4. 36 Pertanyaan 8

sebanyak 62% dari 16 orang setuju, 31,3% sangat setuju dan 6,3% netral jika sistem yang dibuat dapat mempermudah dalam mencari informasi

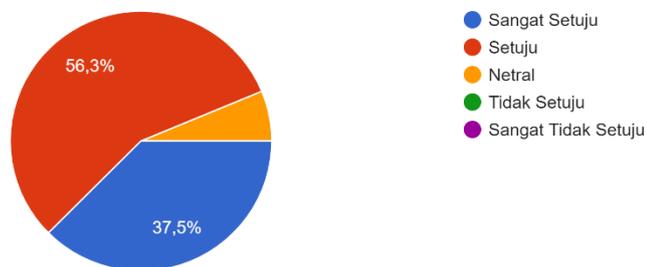
Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung menyediakan informasi yang cukup
16 jawaban



Gambar 4. 37 Pertanyaan 9

sebanyak 56% dari 16 orang sangat setuju, 31,3% setuju dan 12,5% netral jika sistem yang dibuat memiliki informasi yang cukup.

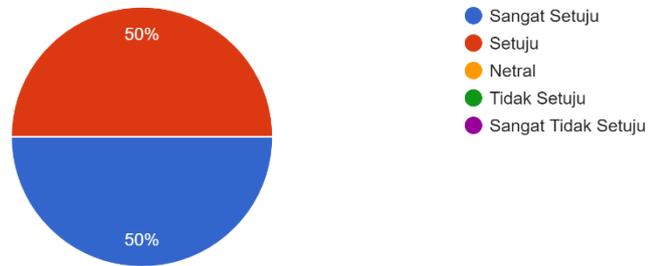
Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung menyediakan informasi yang dibutuhkan
16 jawaban



Gambar 4. 38 Pertanyaan 10

sebanyak 56,3% dari 16 orang setuju, 37,5% sangat setuju dan 6,3% netral jika sistem yang dibuat menyediakan informasi yang dibutuhkan

Secara Keseluruhan Sistem Informasi Pariwisata Bangka Belitung memuaskan
16 jawaban



Gambar 4. 39 Pertanyaan 11

Secara keseluruhan, 50% dari 16 orang sangat setuju dan 50% orang setuju jika sistem yang dibuat memuaskan

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat peneliti ambil dari hasil perancangan sistem informasi pariwisata bangka belitung berbasis website ini adalah, sistem memiliki tampilan yang tidak membingungkan yang terbukti dari hasil kuesioner yang telah dilakukan, serta dapat memberikan rekomendasi tempat wisata berdasarkan rating dari pengguna lain.

5.2 Saran

Dikarenakan sistem informasi yang dirancang oleh peneliti berbasis website, admin akan bertanggung jawab dalam mengelola sistem sehingga diperlukan admin yang paham tentang sistem informasi sekaligus harus memiliki data akurat tentang pariwisata di Bangka Belitung. Dan peneliti menyarankan agar sistem dapat selalu dikembangkan lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Republik Indonesia. 1961. Undang-Undang Republik Indonesia No.10 Tahun 1961 Tentang Pariwisata. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Republik Indonesia. 2009. Undang-Undang Republik Indonesia No.10 Tahun 2009 Tentang Pariwisata. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Elisabet Yunaeti. (2017). Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Dedy Rahman, M.Kom. (2020). Buku Ajar Konsep Sistem Informasi. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Tata Sutabri. (2012). Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Soebagyo. (2012). Strategi Pengembangan Pariwisata di Indonesia. *Jurnal Liquidity.*, vol 1:153-158.
- Isdarmanto, SE., MM., M.Par. 2017. Dasar-Dasar Kepariwisata dan Pengelolaan Destinasi Pariwisata. Yogyakarta: Gebang Media Aksara.
- Soraya B Larasati. (2020). Ebook Profil Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Pangkal Pinang: PT Micepro Indonesia.
- Elgamar, S.Kom., M.Kom. (2020). Ebook konsep dasar pemrograman website dengan php. Malang: CV. Multimedia Edukasi.
- Hartopo dan Sofian Winardi. (2020). Penerapan Metode Forward Chaining untuk Mendiagnosa Penyakit Kulit pada Manusia. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi.*, vol 2(3):77-82.
- Karnadi dan MW Perdana. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Dosen Berbasis Web di Fakultas Teknik UM-Palembang. *Jurnal Digital Teknologi Informasi.*, vol 4(1).
- Adi Nurseptaji. (2021). Sistem Informasi Perpustakaan dengan Implementasi Model Waterfall. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi.*, vol 13(1).

- Vivi Afifah dan Dwipo Setyantoro. (2021). Rancangan Sistem Pemilihan dan Penetapan Harga Dalam Pengadaan Barang dan Jasa Logistik Berbasis Web. *Jurnal IKRA-ITH Informatika.*, vol 5(2).
- Andi Prayudi . (2018). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu Berbasis Website. *Seminar Nasional Informatika*. Yogyakarta: UPN Veteran
- Dewa Made Mertayasa dan Abd. Rizal Yambese. (2017). Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan . *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*. Vol. 3(1).
- Sagita Utarki., EA Pratama dan Corie Mei. (2020). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering*. Vol. 6(1).
- Gilang Satoto dan Muh. Taufik. (2021). Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web dan Analisa Potensi Pariwisata di Kabupaten Pacitan. *Journal of Geodesy and Geomatic*. Vol.7(2).
- Sri Mulyani, Ak., CA. (2017). Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Bandung:Abdi Sistematika.
- Agarwal, B. B. (2010). Sofyware Engineering and Testing. Sudbury:Jones and Bartlett Publishers.
- Sidhiq Andriyanto dan Laras N.M. (2020). Analisa dan Perancangan Perangkat Lunak “Digital Library”. Sungailiat:Polmanbabel Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

1. Data Pribadi

Nama lengkap : Bayu Pratama
Tempat & tanggal lahir : Terentang, 21 Juli 2000
Alamat rumah : Jalan Soekarno-Hatta 2 Rt.03
Kelurahan Simpang Perlang
Kecamatan Koba Provinsi
Kepulauan Bangka Belitung
Jenis kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Hp : 081274156517
Email : bayupratamaggg168@gmail.com



2. Riwayat Pendidikan

- a. 2006-2012 : SD Negeri 10 Koba
- b. 2012-2015 : SMP Negeri 1 Koba
- c. 2015-2018 : SMA Negeri 1 Koba
- d. 2018-2021 : Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

Sungailiat, 21 Januari 2022

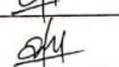
Tanda Tangan



Bayu Pratama

Lampiran 2. Form Bimbingan Pembimbing 1

FORM-PPR-3- 4: Bimbingan Proyek Akhir

 FORM BIMBINGAN PROYEK AKHIR TAHUN AKADEMIK/.....			
JUDUL	Sistem Informasi Pariwisata Bayka Belitung berbasis web		
Nama Mahasiswa	Bayu Pratama NIRM: 1001503		
Nama Pembimbing	1. Ahmad Josi 2. Yang Anggita R 3.		
Pertemuan Ke	Tanggal	Topik Bimbingan	Paraf dan nama Pembimbing
1	22/10/21	Laporan	
2	23/10/21	Monitoring	
3	04/11/2021	Google maps dataum Si	
4	16/11/21	Tampilan belum bagus	
5	17/12/2021	Bru Kesmanan	
6	08/01/2022	Kamus Suni	
7	18/01/2022	Bimbur Sidney Akur	
8			
9			
10			

Catatan:

- Jika pertemuan bimbingan lebih dari sepuluh kali, dapat mengambil Form kembali di Panitia/Komisi Proyek Akhir

Lampiran 3. Form Bimbingan Pembimbing 2

FORM-PPR-3- 4: Bimbingan Proyek Akhir

	FORM BIMBINGAN PROYEK AKHIR TAHUN AKADEMIK/.....		
JUDUL	Sistem Informasi Pariwisata Bangsa Belitung berbasis web		
Nama Mahasiswa	Bayu Pratana NIRM: 1061403		
Nama Pembimbing	1. Ahmet Dasi M.kom 2. Yany anggita Rindri M.Eng 3.		
Pertemuan Ke	Tanggal	Topik Bimbingan	Paraf dan nama Pembimbing
1	09/11/21	Google maps	
2	16/12/21	Tampilan web	
3	18/01/22	Bimbingan sidang akhir	
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Catatan:

- Jika pertemuan bimbingan lebih dari sepuluh kali, dapat mengambil Form kembali di Panitia/Komisi Proyek Akhir

Lampiran 4. Form Monitoring

FORM-PPR-3- 6: Form Monitoring Proyek Akhir

 <p>FORM MONITORING PROYEK AKHIR TAHUN AKADEMIK/...../.....</p>			
JUDUL		Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web	
Nama Mahasiswa		1. Bayu Pratama /NIRM: 161503 2. /NIRM: 3. /NIRM: 4. /NIRM: 5. /NIRM:	
Monitoring ke	Tanggal	Progress Alat	Paraf Pembimbing
2	17/12/21	tanpa bahan pengantar	
2	19/1/22	80% sudah selesai	

KESIAPAN ALAT UNTUK SIDANG: SIAP / BELUM (coret salah satu)

Mengetahui		
Pembimbing 1	Pembimbing 2	Pembimbing 3
 (.....)	 (.....)	(.....)