

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PROMOSI
PARIWISATA KECAMATAN LEPAR PONGOK KABUPATEN
BANGKA SELATAN**

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh:

ZUHRI

NIM 1061930

**POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI
BANGKA BELITUNG
TAHUN 2023**

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL PROYEK AKHIR

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PROMOSI
PARIWISATA KECAMATAN LEPAR PONGOK KABUPATEN
BANGKA SELATAN**

Oleh:

ZUHRI / 1061930

Laporan ini telah disetujui dan disahkan sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

Menyetujui,

Pembimbing 1



Ahmat Josi, M.Kom

NIP. 198908202019031015

Pembimbing 2



Sidhiq Andriyanto, M.Kom.

NIP. 199007182019031011

Penguji 1



Yang Agita Rindri, M.Eng

NIP. 198609282022032003

Penguji 2



Linda Fujiyanti, M.Ti

NIP. 198109262014042001

PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Zuhri NIM : 1061930

Dengan Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Pariwisata
Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan

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, 18 Januari 2023

Nama Mahasiswa

Tanda Tangan



Zuhri

ABSTRACT

Lepar Pongok District has 8 tourist attractions but what can be displayed on the website are 6 tourist attractions, information about tourist attractions in Lepar Pongok District is still lacking, due to the lack of information about tourism in Lepar Pongok District, so with this the author is interested in making "Design of a Tourism Promotion Information System in Lepar Pongok District, South Bangka Regency". The aim of this final project is to design and build a Tourism Promotion Information System for Lepar Pongok District, South Bangka Regency as an effort to promote tourism in Lepar Pongok District, South Bangka Regency. In the tourism promotion information system research, Lepar Pongok sub-district, South Bangka district, the data collection method used was interview, documentation, observation, and literature study. And the method used in designing a tourism promotion information system website in Lepar Pongok sub-district, South Bangka district, is the waterfall method. as for the waterfall method of this system namely analysis, design, implementation, testing and maintenance. The results of research on the tourism promotion information system website in Lepar Pongok sub-district, South Bangka district, based on the tests that have been carried out, obtain a percentage value of 83% so that this application is feasible to use. The conclusion from research on the tourism promotion information system website in Lepar Pongok sub-district, South Bangka district is that this website can make it easier for potential tourists to find out which tourism destinations are in Lepar Pongok sub-district and are feasible to use.

Keywords: *Information Systems, Lepar Pongok, Tourism*

ABSTRAK

Kecamatan Lepar Pongok memiliki 8 tempat wisata tetapi yang dapat di tampilkan pada website yaitu 6 tempat wisata, informasi tentang tempat wisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok masih kurang, karena minimnya informasi tentang pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok maka dengan ini penulis tertarik untuk membuat “Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan”. Tujuan dari proyek akhir ini ialah merancang dan membangun sebuah Sistem Informasi Promosi Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan sebagai upaya mempromosikan pariwisata di Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan. Pada penelitian sistem informasi promosi pariwisata kecamatan lepar pongok kabupaten bangka selatan menggunakan metode pengumpulan data ialah dengan metode wawancara, dokumentasi, observasi, dan studi pustaka. Dan metode yang digunakan dalam merancang website sistem informasi promosi pariwisata di kecamatan lepar pongok kabupaten bangka selatan dengan metode waterfall. adapun metode waterfall dari sistem ini yaitu analisis, perancangan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Hasil dari penelitian website sistem informasi promosi pariwisata di kecamatan lepar pongok kabupaten bangka selatan berdasarkan test yang telah dilakukan mendapatkan nilai presentase sebesar 83% sehingga aplikasi ini layak untuk digunakan. Kesimpulan dari penelitian website sistem informasi promosi pariwisata di kecamatan lepar pongok kabupaten bangka selatan ialah website ini dapat memudahkan calon wisatawan untuk mengetahui destinasi pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok dan layak untuk digunakan.

Kata kunci: *Lepar Pongok, Pariwisata, Sistem Informasi*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan proyek akhir dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan”.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan doa, dorongan dan motivasi sehingga Proyek Akhir ini dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak I Made Andik Setiawan, M.Eng., Ph.D selaku Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
2. Bapak Irwan, M.Sc., Ph.D selaku Wakil Direktur I Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
3. Bapak Muhammad Subhan, M.T selaku Wakil Direktur II Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
4. Bapak Eko Sulistyono, M.T selaku Wakil Direktur III Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
5. Bapak M. Iqbal Nugraha, M.Eng selaku Kepala Jurusan Teknik Elektro dan Informatika Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
6. Bapak Ahmat Josi, M.Kom selaku Kepala Prodi D4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak sekaligus Dosen Pembimbing I pada Proyek Akhir Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
7. Bapak Sidhiq Andriyanto selaku Dosen Pembimbing II pada Proyek Akhir Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.
8. Kedua orang tua yang selalu senantiasa memberikan dukungan, semangat, kasih sayang dan do'a yang tak pernah putus disetiap sujud mereka.
9. Seluruh pihak yang telah membantu memberi semangat dan masukan dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis memohon maaf apabila dalam penulisan terdapat kesalahan kata, pengetikan dan kekeliruan sehingga membingungkan para pembaca dalam memahami maksud dari isi laporan.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun sehingga dapat menyempurnakan laporan ini dan menjadi acuan dalam menyusun laporan selanjutnya. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Sungailiat, 18 Januari 2023



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Proyek Akhir	2
BAB II LANDASAN TEORI.....	3
2.1 Sejarah Kecamatan Lepar Pongok	3
2.2 Sistem	3
2.3 Informasi	3
2.7 Metode Pengembangan	4
2.8 Alat Bantu Perancangan Sistem Informasi.....	5
2.8.1 <i>Framework</i> Laravel	5
2.8.2 <i>Hypertext Preprocessor</i>	5
2.8.3 <i>Hypertext Markup Language</i> (HTML).....	5
2.8.4 Model, View, Controller (MVC)	5
2.8.5 <i>Cascading Style Sheet</i> (CSS).....	5
2.8.6 <i>Framework</i> Bootstrap	6
2.8.7 Basis Data	6
2.8.8 XAMPP	6
2.8.9 PhPMyAdmin	6

2.8.10 Database Management System (DBMS)	7
2.8.11 Entity Relationship Diagram (ERD)	7
2.8.12 Structure Query Language (MYSQL)	7
2.8.13 Flowchart	7
BAB III METODE PELAKSANAAN	8
3.1 Kerangka Kerja Penelitian	8
3.2 Pengumpulan Data	9
3.3 Identifikasi Masalah	9
3.4 Analisis Sistem	10
3.5 Membuat Desain	10
3.6 Merancang Sistem	10
3.7 Testing	10
3.8 Implementasi Sistem	10
3.9 Desain Sistem	11
3.9.1 Use case Diagram	11
3.9.2 Activity Diagram	12
3.9.3 Tabel Relasi	14
3.9.4 Tabel Biodata	15
3.9.5 Tabel Deskripsi	15
3.9.6 Tabel Destinasi	15
3.9.7 Tabel Destinasi Foto	16
3.9.8 Tabel Kategori	16
3.9.9 Tabel Profil	17
3.9.10 Tabel Slide	17
3.9.11 Tabel Sosmed	17
3.9.12 Tabel Pengguna	18
3.9.13 Tabel Pengunjung	18
BAB IV PEMBAHASAN	19
4.1 Gambaran Umum yang diusulkan	19
4.2 Perancangan Sistem yang diusulkan	19
4.3 Analisa Kebutuhan Sistem	20

4.4 Hasil Analisis/Evaluasi Analisis	20
4.5 Rancangan <i>Prototype</i>	21
4.5.1 <i>User Interface</i> Menu <i>Login</i>	21
4.5.2 <i>User Interface</i> Menu Admin.....	22
4.5.3 <i>User Interface</i> Menu <i>Home</i>	23
4.5.4 <i>User Interface</i> Menu Kategori Destinasi	24
4.5.5 <i>User Interface</i> Menu Detail Kategori Destinasi	25
4.6 <i>Website</i> Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok	26
4.6.1 Halaman <i>Home</i>	26
4.6.2 Halaman <i>Login</i>	27
4.6.3 Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	27
4.6.4 Halaman Menu Objek Wisata.....	28
4.6.5 Halaman Menu Penginapan	29
4.6.6 Halaman Menu Kuliner	30
4.6.7 Halaman Menu Budaya	31
4.6.8 Halaman Menu Berita.....	32
4.6.9 Halaman Menu Transportasi.....	33
4.6.10 Halaman Menu Rumah Ibadah	34
4.6.11 Halaman Menu Detail Objek Wisata.....	35
4.6.12 Halaman Menu Detail Penginapan	36
4.6.13 Halaman Menu Detail Kuliner	37
4.6.14 Halaman Menu Detail Budaya	38
4.6.15 Halaman Menu Detail Berita	39
4.6.16 Halaman Menu Detail Transportasi.....	40
4.6.17 Halaman Menu Detail Rumah Ibadah	41
4.7 Testing(Pengujian)	42
4.7.1 <i>Syntax Error</i>	42
4.7.2 <i>Black-Box</i> Testing.....	42
4.7.3 Uji Penerimaan Pengguna Uji Coba(<i>User Acceptance Test</i>)	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan.....	46

5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian	8
Gambar 3. 2 <i>Use case</i> Diagram.....	11
Gambar 3. 3 <i>Activity</i> Diagram Admin.....	12
Gambar 3. 4 <i>Activity</i> Diagram Pengguna.....	13
Gambar 3. 5 Tabel Relasi.....	14
Gambar 3. 6 Tabel Biodata	15
Gambar 3. 7 Tabel Deskripsi	15
Gambar 3. 8 Tabel Destinasi.....	16
Gambar 3. 9 Tabel Destinasi Foto	16
Gambar 3. 10 Tabel Kategori.....	16
Gambar 3. 11 Tabel Profil.....	17
Gambar 3. 12 Tabel Menggeser	17
Gambar 3. 13 Tabel Sosmed	17
Gambar 3. 14 Tabel Pengguna.....	18
Gambar 3. 15 Tabel Pengunjung.....	18
Gambar 4. 1 <i>User Interface</i> Menu <i>Login</i>	21
Gambar 4. 2 <i>User Interface</i> Admin	22
Gambar 4. 3 <i>User Interface</i> Menu <i>Home</i>	23
Gambar 4. 4 <i>User Interface</i> Menu Kategori Destinasi	24
Gambar 4. 5 <i>User Interface</i> Menu Detail Kategori Destinasi.....	25
Gambar 4. 6 <i>Home</i>	26
Gambar 4. 7 <i>Login</i>	27
Gambar 4. 8 <i>Dashboard</i> Admin.....	27
Gambar 4. 9 Objek Wisata	28
Gambar 4. 10 Menu Penginapan.....	29
Gambar 4. 11 Menu Kuliner	30
Gambar 4. 12 Menu Budaya	31
Gambar 4. 13 Menu Berita.....	32

Gambar 4. 14 Menu Kuliner	33
Gambar 4. 15 Menu Rumah Ibadah	34
Gambar 4. 16 Menu Detail Objek Wisata.....	35
Gambar 4. 17 Menu Detail Penginapan	36
Gambar 4. 18 Menu Detail Kuliner.....	37
Gambar 4. 19 Menu Detail Budaya.....	38
Gambar 4. 20 Menu Detail Berita	39
Gambar 4. 21 Menu Detail Transportasi.....	40
Gambar 4. 22 Menu Detail Rumah Ibadah	41



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Blackbox Testing</i> Pengguna	42
Tabel 4. 2 <i>Blackbox Testing</i> Admin.....	43
Tabel 4. 3 Kuesioner	44
Tabel 4. 4 Jawaban Kuesioner	44
Tabel 4. 5 Lampiran Jawaban Kuesioner	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2: Form Monitoring

Lampiran 3: Form Bimbingan-1

Lampiran 4: Form Bimbingan-2

Lampiran 5: Bukti Publikasi

Lampiran 6: Surat BAST



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata menjadi fenomena global sudah sebagai kebutuhan dasar ratusan juta orang. Sebagai kebutuhan dasar, bepergian berwisata wajib sebagai bagian berdasarkan hak asasi manusia yg wajib dihormati & dilindungi [1]. Di Indonesia pariwisata merupakan salah satu sektor yang memberikan dampak besar pada perekonomian negara.

Negara Indonesia merupakan Negara tropis dimana memiliki banyak potensi pariwisata yang dapat dikembangkan. Di Kabupaten Bangka Selatan tepatnya di Kecamatan Lepar Pongok terdapat alam yang indah, walaupun letaknya cukup jauh dari pusat kota yang menyebabkan banyak orang tidak tahu bahwa di Kecamatan Lepar Pongok tersimpan salah satu surga bagi para wisatawan. Oleh karena itu promosi pariwisata di Kecamatan Lepar Pongok menjadi penting agar para wisatawan banyak yang mengetahuinya mengenai wisata alam di Kecamatan Lepar Pongok.

Kecamatan Lepar Pongok memiliki 8 tempat wisata tetapi yang dapat di tampilkan pada *website* yaitu 6 tempat wisata, informasi tentang tempat wisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok masih kurang, karena kurangnya informasi tentang pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok maka dari itu penulis tertarik untuk membangun “Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten bangka Selatan”. Ini digunakan sebagai sarana promosi pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.

Dengan adanya *website* ini dapat meningkatkan daya tarik wisatawan lokal maupun mancanegara, mempermudah para wisatawan untuk mencari informasi pariwisata di Kecamatan Lepar Pongok.

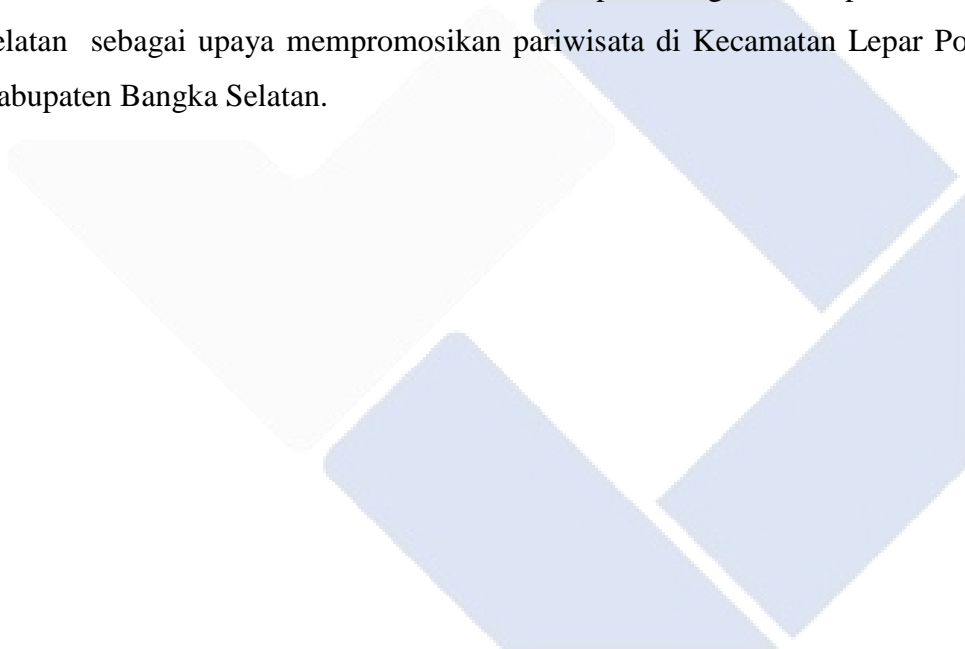
1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas rumusan masalahnya yaitu :

- a. Bagaimana cara mengenalkan pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok?
- b. Bagaimana cara mempermudah para wisatawan mengetahui pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok?

1.3 Tujuan Proyek Akhir

Tujuan dari proyek akhir ini ialah merancang dan membangun sebuah Sistem Informasi Promosi Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan sebagai upaya mempromosikan pariwisata di Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sejarah Kecamatan Lepar Pongok

Kecamatan Lepar Pongok merupakan kecamatan yang berada di Wilayah Administratif Bangka Selatan, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Kecamatan Lepar Pongok dulunya terdapat dua pulau utama yaitu Pulau Lepar dan Pulau Pongok serta pulau - pulau yang ada disekitar pulau utama. Pada bulan Juli 2012, kecamatan Lepar Pongok dipecah menjadi dua kecamatan, yaitu kecamatan Lepar Pongok yang terdiri dari pulau Lepar dan sekitarnya, dan kawasan Kepulauan Pongok yang terdiri dari pulau Pongok dan sekitarnya. Ibu kota dari kecamatan Lepar Pongok berada di Tanjung Labu. Di Kecamatan Lepar Pongok terdapat 4 desa yaitu Desa Tanjung Labu, Desa Tanjung Sangkar, Desa Kumbang dan juga Desa Penutuk.

2.2 Sistem

Sistem merupakan entitas konseptual atau fisik yg terdiri menurut bagian-bagian yang saling bergantung [2].

2.3 Informasi

Sistem adalah sekelompok dua atau lebih komponen atau subsistem yang saling berhubungan yang melayani tujuan bersama [3].

2.4 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk pengambilan keputusan, koordinasi, pemantauan, dan tata kelola dalam suatu organisasi [4]. Dan sistem informasi adalah serangkaian proses formal dimana informasi dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pengguna [5].

2.5 Pariwisata

Pariwisata sebagai fenomena global telah menjadi kebutuhan dasar ratusan juta orang. Sebagai kebutuhan dasar, perjalanan berwisata harus menjadi bagian dari hak asasi manusia yang harus dihormati dan dilindungi [1].

2.6 Website

Website didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan data tekstual, gambar statis atau bergerak, data animasi, audio, video dan kombinasi dari semua ini, baik statis maupun dinamis, membentuk rangkaian bangunan yang saling berhubungan dan dihubungkan ke situs web (*hyperlink*) [6].

2.7 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem metode *waterfall*. Langkah-langkah metode *waterfall* adalah:

a. Analisis kebutuhan

Langkah ini dapat menghasilkan data pengguna *requirement*.

b. Desain Sistem

Langkahnya adalah menyalurkan ide dan desain sistem ke dalam suatu masalah untuk mencari solusi dengan mendefinisikan alat pemodelan sistem seperti *flow* diagram.

c. *Coding*

Coding merupakan interpretasi desain pada bahasa pemrograman yang dapat diidentifikasi oleh komputer.

d. Pengujian sistem

Pengujian sistem dilakukan oleh pengguna. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana *website* ini sesuai kebutuhan dari pengguna. Kemudian digunakan sebagai subjek evaluasi dengan memberikan *Black Box* Testing.

e. Implementasi dan Pemeliharaan Sistem

Pengguna menganalisis apakah sistem yang dibangun sesuai harapan atau tidak. Jika perlu, lanjutkan ke langkah terakhir, yaitu. penggunaan sistem.

2.8 Alat Bantu Perancangan Sistem Informasi

2.8.1 Framework Laravel

Laravel merupakan *framework* yang berbasis PHP bersifat *open source*, dengan menggunakan konsep model–View–Controller(MVC). Laravel dilisensikan di bawah lisensi MIT dan menggunakan *Github* untuk merilis kode untuk dijalankan [7].

2.8.2 Hypertext Preprocessor

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk membuat *website* dan aplikasi web yang dinamis. PHP dapat berinteraksi dengan *database*, *file*, dan direktori, memungkinkan PHP menampilkan konten situs web yang dinamis [8].

2.8.3 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML adalah pemrograman dasar dalam pembuatan *website*. Berkat adanya HTML, semua sistem komputer yang tidak sama dapat mengenali yang ditampilkan di halaman internet tanpa adanya kesamaan yang berarti [9].

2.8.4 Model, View, Controller (MVC)

MVC sebenarnya adalah pola / teknik pemrograman yang memisahkan logika bisnis (aliran pemikiran), logika data (penyimpanan data) dan logika presentasi (API), atau hanya memisahkan desain, data, dan proses [10].

2.8.5 Cascading Style Sheet (CSS)

CSS adalah pemrograman web yang digunakan untuk mengontrol dan membuat berbagai komponen web agar web terlihat rapi, sistematis dan berkesinambungan [11].

CSS adalah bahasa pemrograman yang di gunakan untuk memperindah tampilan *website* menjadi lebih rapi dan terstruktur.

2.8.6 Framework Bootstrap

Bootstrap terdiri dari CSS dan HTML untuk membuat kisi, tata letak, tabel, tipografi, navigasi, *form* dan lainnya. Bootstrap juga memiliki Javascript (plugin jQuery) untuk membuat komponen UI yang cantik. Bootstrap dapat membuat situs web responsif lebih cepat dan lebih mudah [12].

Bootstrap merupakan *framework* yang biasa digunakan oleh *programmer* untuk membuat *website*, dimana didalam bootstrap sudah terdapat *template* yang berisi HTML, CSS, dan JS.

2.8.7 Basis Data

Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah untuk menyimpan data atau informasi yang diproses agar tersedia saat dibutuhkan. Pada dasarnya basis data merupakan alat untuk menyimpan informasi agar dapat diakses dengan mudah dan cepat [13].

2.8.8 XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket dikembangkan berdasarkan *open source* PHP dari komunitas *open source*. Di dalam menggunakan XAMPP disediakan berbagai kebutuhan, jadi tidak perlu dilakukan penginstal perangkat lunak lainnya. Beberapa Paket phpmyadmin sudah disediakan, Filezilla, PHP, MySQL dan Apache [14].

2.8.9 PhPMyAdmin

PhpMyAdmin adalah aplikasi *open source* yang dirancang untuk menyederhanakan administrasi MySQL. PhpMyAdmin memungkinkan penulis membuat *database*, membuat tabel, menyisipkan, menghapus, dan memperbarui data dalam GUI, tanpa harus mengetikkan perintah SQL secara manual, yang terasa lebih mudah [15].

2.8.10 Database Management System (DBMS)

DBMS (*Database Management System*) atau sering disebut dengan *Database Management System* dalam bahasa Indonesia adalah sistem aplikasi untuk menyimpan, mengatur dan menampilkan data [16].

DMBMS merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola *database* secara baik dan benar, dan dapat diakses oleh pengguna.

2.8.11 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah bentuk paling awal dari desain basis data *relasional*. Jika Anda menggunakan OODMBS, anda tidak perlu merancang ERD [17].

ERD merupakan suatu diagram yang digunakan untuk membuat *database*, dimana diagram tersebut menampilkan relasi antar entitas dan juga atribut-atributnya secara baik dan benar.

2.8.12 Structure Query Language (MYSQL)

Mysql adalah aplikasi DBMS yang sangat populer dipakai oleh *programmer* aplikasi web, dimana pada sistem basis data non *relasional* semua informasi disimpan dalam satu *field* besar, dimana data yang dikandungnya terkadang sangat sulit dan melelahkan. Tetapi MySQL adalah sistem basis data *relasional*, sehingga dapat mengelompokkan data ke dalam tabel atau kelompok data terkait. Setiap tabel berisi bidang terpisah yang mewakili setiap informasi. Mysql menggunakan indeks untuk mempercepat proses pencarian baris data tertentu. Mysql membutuhkan setidaknya satu indeks untuk setiap tabel. Biasanya menggunakan kunci utama atau pengidentifikasi unik untuk melacak data [18].

MySQL merupakan sebuah manajemen basis data (DBMS) yang digunakan untuk data *warehousing*(gudang data) dengan menggunakan bahasa SQL.

2.8.13 Flowchart

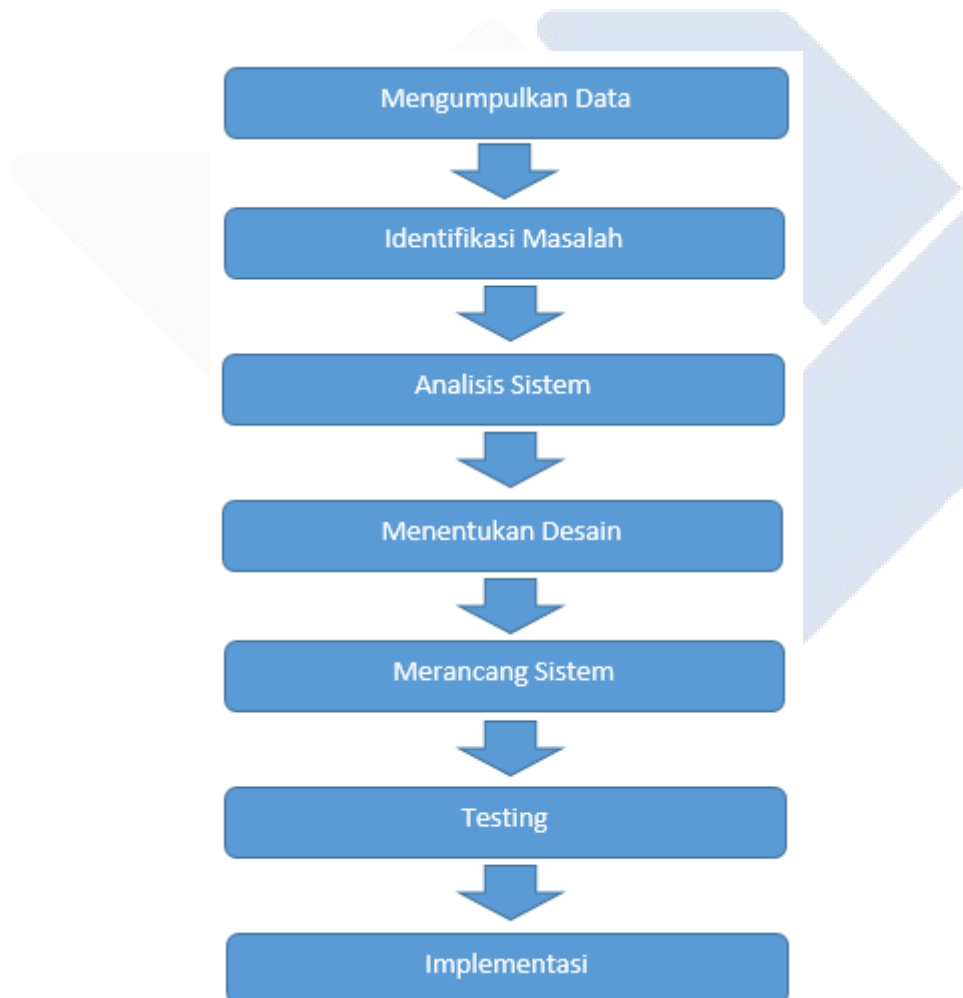
Flowchart adalah dokumen merupakan simbol-simbol standar yang digunakan oleh analis sistem untuk menggambarkan bagan alir dokumen suatu sistem [19].

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja adalah suatu konsep dasar di dalam suatu penelitian yang di gunakan untuk memecahkan masalah yang kompleks secara sistematis. Kerangka kerja juga digunakan dalam tahap penyelesaian masalah, berikut kerangka kerja penelitian yang dapat digambarkan:



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian

3.2 Pengumpulan Data

Agar mendapatkan informasi yang penulis butuhkan, penulis menggunakan cara sebagai berikut :

a. Wawancara

Penulis secara pribadi mewawancarai dan menjawab pertanyaan, serta merespon langsung ke departemen terkait yang berwenang untuk memberikan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan akhir.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode melihat langsung ke sumber dokumen terkait. Dengan kata lain, dokumentasi adalah pencarian informasi dari dokumen tertulis dan elektronik.

c. Observasi

Agar dapat menghimpun informasi tentang kebutuhan sistem penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan observasi tentang website pariwisata, bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan *framework* laravel dan *framework* bootstrap.

d. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan mencari bahan yang mendukung definisi masalah, melalui buku, majalah dan laporan yang berkaitan erat dengan bahasa pokok sebagai sumber dan referensi untuk pengolahan karya ini.

3.3 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana merancang sistem informasi promosi pariwisata berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan *framework* laravel dan *framework* bootstrap.

3.4 Analisis Sistem

Berdasarkan hasil wawancara, dokumentasi, observasi dan juga studi pustaka yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat banyak informasi mengenai sistem informasi promosi pariwisata, sehingga dapat mempermudah penulis untuk merancang sistem informasi promosi pariwisata.

3.5 Membuat Desain

Membuat desain pada penelitian ini terpaku pada *software* yang didesain agar mudah untuk digunakan oleh pengguna baik yang sudah profesional maupun yang masih awam. Menentukan desain ini seperti halnya menentukan bagaimana *user interface*, alur *software* dan lain sebagainya.

3.6 Merancang Sistem

Berdasarkan sistem yang telah ditentukan oleh penulis, selanjutnya adalah merancang sistem, dalam tahap ini penulis merancang sistem perangkat lunak untuk sistem informasi promosi pariwisata berbasis *website*, pada tahap ini penulis membangun sebuah *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL, *framework* laravel dan *framework* bootstrap.

3.7 Testing

Testing adalah sebuah tahap pengujian sistem yang dirancang oleh penulis sebelum diimplementasikan, dalam hal ini penulis melakukan pengujian *software* secara berkala mulai dari pengkodean, *database* dan juga tampilan *website* apakah sudah sesuai atau belum.

3.8 Implementasi Sistem

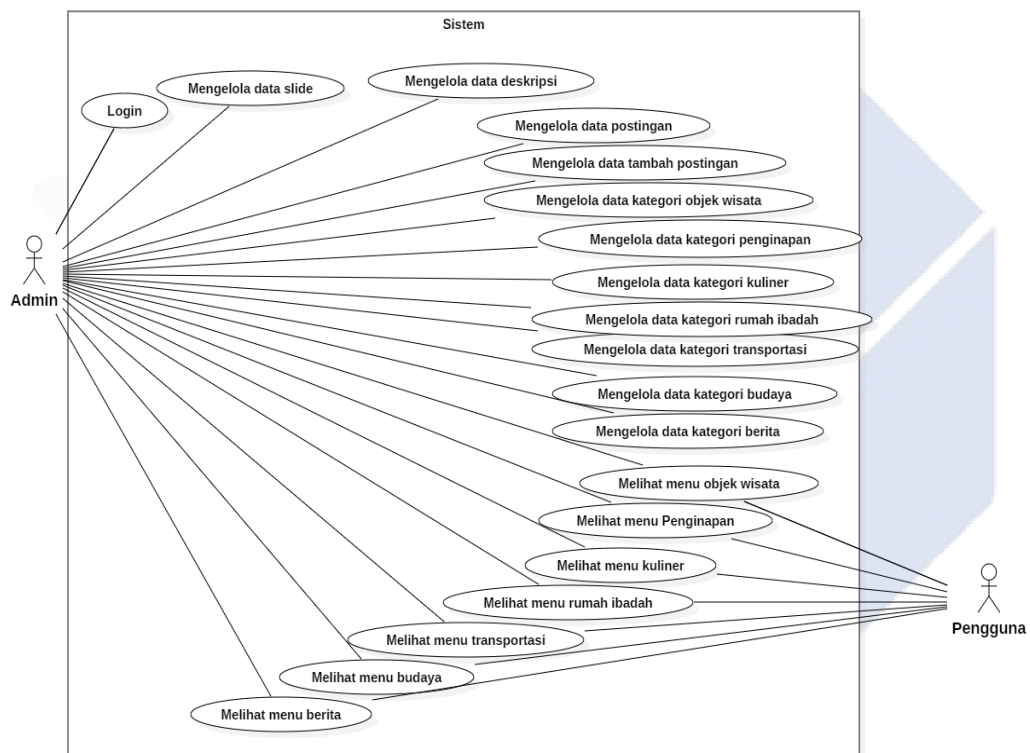
Implementasi sistem merupakan tahap penerapan sistem yang sudah dirancang, agar sistem yang telah dibuat dapat dioperasikan dan digunakan secara optimal sesuai dengan kebutuhan. Kemudian penulis mengimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman MySQL, PHP, *framework* laravel, *framework* bootstrap dan web *browser* untuk menampilkan data. Setelah selesai

diimplementasikan hasil dari langkah ini yaitu program komputer (pengkodean/kode) yang sesuai dengan Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan.

3.9 Desain Sistem

3.9.1. Use case Diagram

Pada gambar 3.2 merupakan *use case* diagram yang mendeskripsikan apa saja yang dapat dilakukan oleh admin dan pengguna.



Gambar 3. 2 Use case Diagram

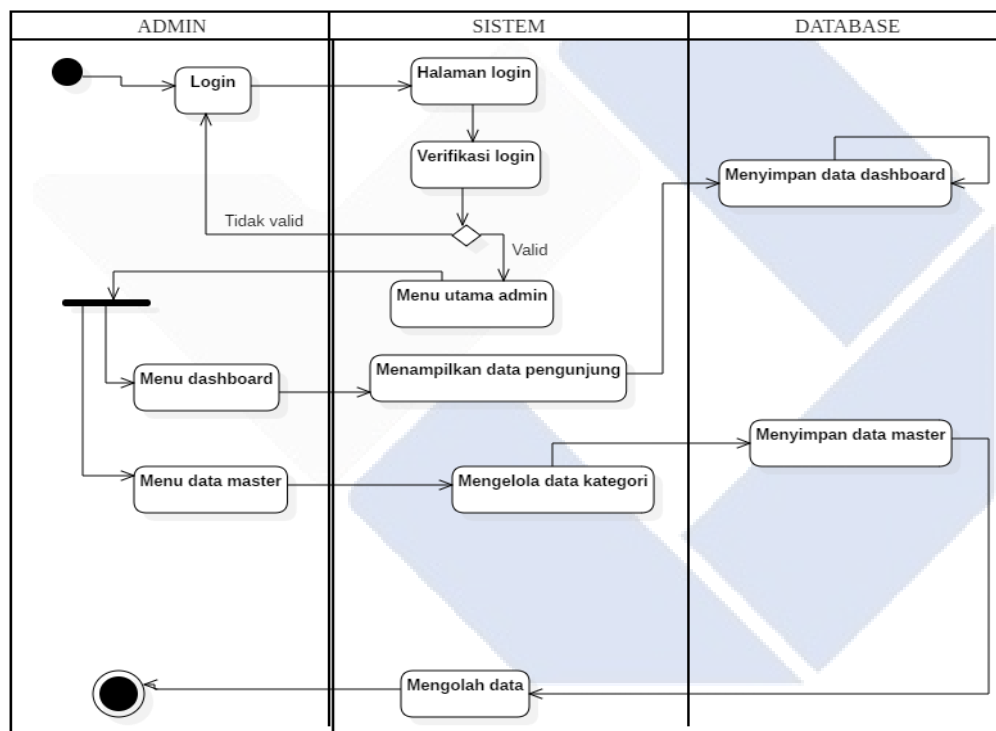
Sesuai pada gambar 3.2, admin dapat *login*, mengelola data *slide*, data deskripsi, mengelola data postingan, data tambah postingan, data kategori objek wisata, data kategori penginapan, data kategori kuliner, data kategori rumah ibadah, data kategori transportasi, data kategori budaya, data kategori berita, melihat menu objek wisata, melihat menu penginapan, melihat menu kuliner, melihat menu rumah

ibadah, melihat menu transportasi, melihat menu budaya dan melihat menu berita. Sedangkan pengguna dapat melihat menu objek wisata, melihat menu penginapan, melihat menu kuliner, melihat menu rumah ibadah, melihat menu transportasi, melihat menu budaya dan melihat menu berita.

3.9.2. Activity Diagram

a Admin

Pada bagian *activity* diagram admin yang dijelaskan adalah mengenai apa saja yang dapat dilakukan oleh admin.



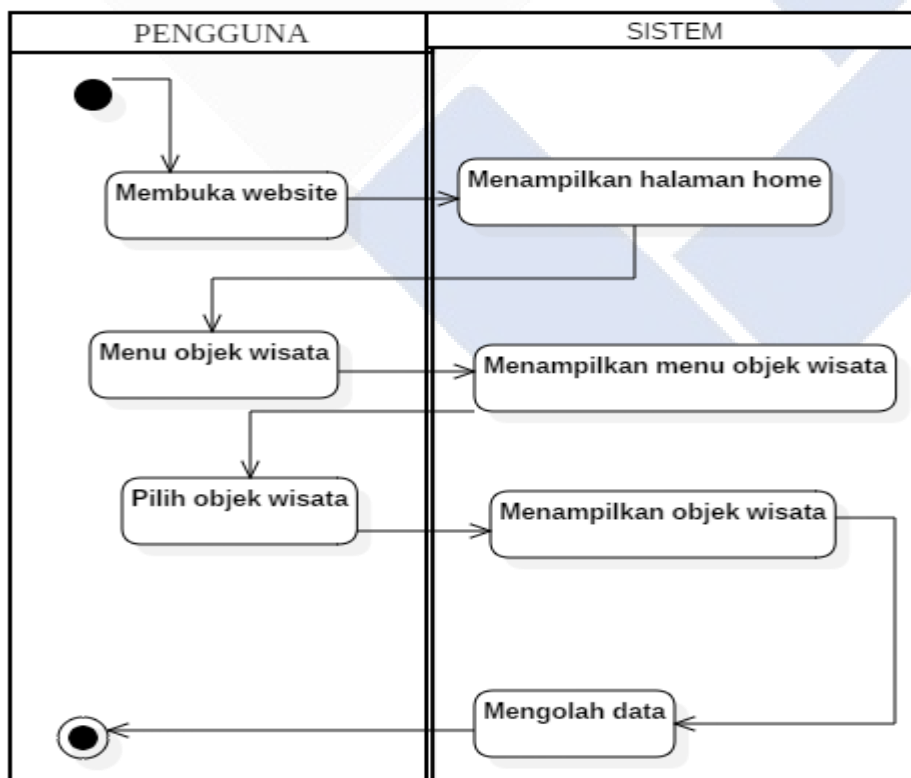
Gambar 3. 3 Activity Diagram Admin

Pada gambar 3.3, admin dapat melakukan *login* terlebih dahulu, lalu setelah *login* berhasil admin masuk ke tampilan halaman menu utaman admin, kemudian admin bisa mengakses menu *dashboard*, menu data master, menu postingan saya, menu data sosmed, kemudian di menu *dashboard* menampilkan total pengunjung, di menu data master terdapat submenu yaitu menu deskripsi, menu *slide*, dan menu

kategori, dimana masing-masing submenu tersebut menampilkan data sesuai dengan submenunya. Menu data postingan menampilkan data postingan yang telah dimasukkan oleh admin. Menu post juga akan menampilkan data tabel postingan, menu data postingan saya terdapat submenu yaitu menu data post dan menu tambah post, dimenu data post sistem akan menampilkan data tabel postingan, sedangkan dimenu tambah post sistem akan menampilkan menu *form* tambah postingan. Menu data sosmed kita dapat mengelola data sosial media yang ada di tabel data sosial media. Dan yang terakhir yaitu menu halaman depan, dimenu halaman depan kita bisa kembali ke halaman depan. Lalu admin bisa langsung logout jika sudah selesai melakukan pengaturan di menu admin.

b Pengguna

Pada bagian *activity* diagram pengguna yang dijelaskan adalah mengenai apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna.

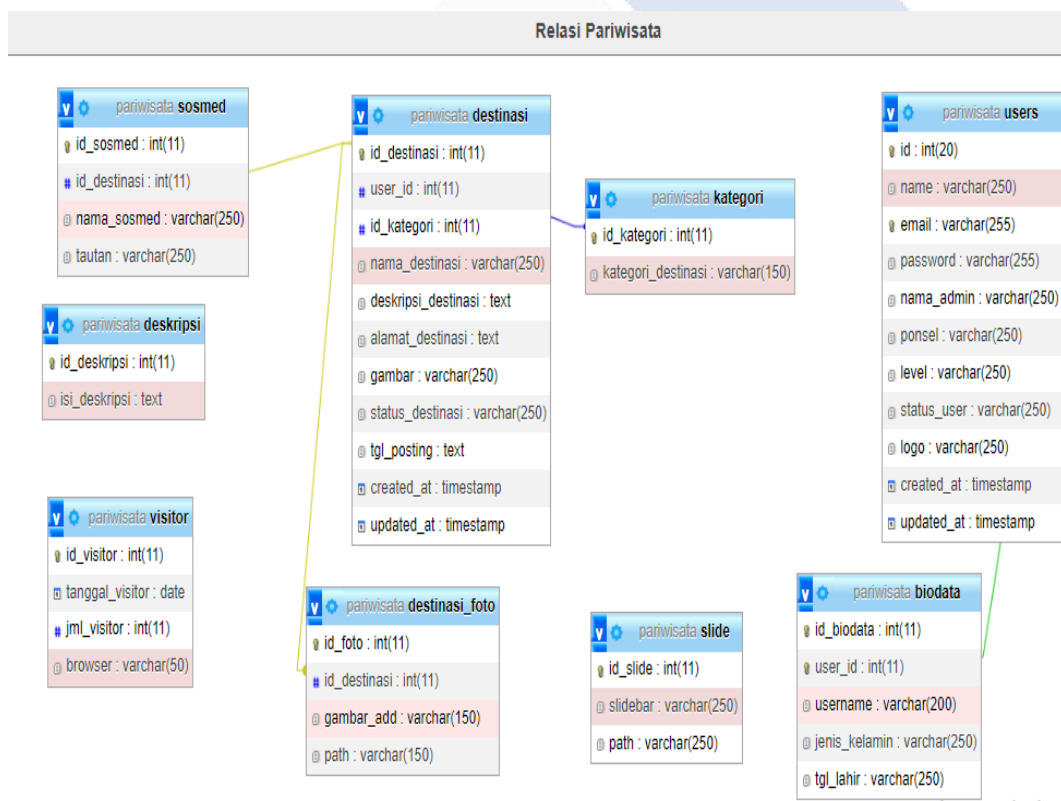


Gambar 3. 4 Activity Diagram Pengguna

Pada gambar 3.4, pengguna membuka *website*, kemudian sistem menampilkan halaman *home* kepada pengguna, lalu setelah itu pengguna bisa melihat menu-menu lainnya, seperti menu objek wisata, menu penginapan, menu kuliner, menu transportasi, menu budaya, menu berita dan menu rumah ibadah. Kemudian sistem akan menampilkan menu yang dipilih. Dan jika tidak ada lagi yang ingin dilakukan oleh pengguna maka pengguna bisa menutup *website*.

3.9.3. Tabel Relasi

Pada gambar 3.5 merupakan tabel relasi, didalam tabel ini terdapat 9 tabel yaitu tabel biodata, tabel deskripsi, tabel destinasi, tabel destinasi foto, tabel kategori, tabel *slide*, tabel sosmed, tabel *users* dan tabel *visitor*.



Gambar 3. 5 Tabel Relasi

3.9.4. Tabel Biodata

Pada gambar 3.6 merupakan tabel biodata, didalam tabel biodata terdapat 5 kolom yaitu kolom id_biodata, kolom identitas pengguna, kolom nama belakang, kolom jenis_kelamin dan kolom tgl_lahir.

#	Nama	Jenis	Pemeriksaan	Atribut	Batal	Bawaan	Komentar	Tambahan	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_biodata	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	2 identitas pengguna	int(11)			Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	3 nama belakang	varchar(200)	utf8mb4_general_ci	Ya	BATAL				Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	4 jenis_kelamin	varchar(250)	utf8mb4_general_ci	Ya	BATAL				Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	5 tgl_lahir	varchar(250)	utf8mb4_general_ci	Ya	BATAL				Mengubah Menjatuhkan Lagi

Gambar 3. 6 Tabel Biodata

3.9.5. Tabel Deskripsi

Pada tabel deskripsi terdapat 2 kolom yaitu kolom id_deskripsi dan kolom isi_deskripsi. Berikut gambar 3.7 yang menggambarkan tabel deskripsi.

#	Nama	Jenis	Pemeriksaan	Atribut	Batal	Bawaan	Komentar	Tambahan	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_deskripsi	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	2 isi_deskripsi	teks	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi

Gambar 3. 7 Tabel Deskripsi

3.9.6. Tabel Destinasi

Pada tabel destinasi terdapat 11 kolom yaitu kolom id_destinasi, kolom identitas pengguna, kolom id_kategori, kolom nama_destinasi, kolom deskripsi_destinasi, kolom alamat_destinasi, kolom gambar, kolom status_destinasi, kolom tgl_posting, kolom dibuat di dan kolom diperbarui_at. Gambar 3.8 merupakan tampilan dari tabel destinasi yang terdapat di PhpMyAdmin.

#	Nama	Jenis	Pemeriksaan	Atribut	Batal	Bawaan	Komentar	Tambahan	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_destinasi 📌	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	2 identitas pengguna	int(11)			Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	3 id_kategori	int(11)			Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	4 nama_destinasi	varchar(250)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	5 deskripsi_destinasi	teks	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	6 alamat_destinasi	teks	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	7 gambar	varchar(250)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	8 status_destinasi	varchar(250)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	9 tgl_posting	teks	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	10 dibuat di	cap waktu			Ya	BATAL			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	11 diperbarui at	cap waktu			Ya	BATAL			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi

Gambar 3. 8 Tabel Destinasi

3.9.7. Tabel Destinasi Foto

Pada gambar 3.9 merupakan tabel destinasi foto, didalam tabel destinasi foto terdapat 4 kolom yaitu kolom id_foto, kolom id_destinasi, kolom gambar_tambahkan dan kolom jalur.

#	Nama	Jenis	Pemeriksaan	Atribut	Batal	Bawaan	Komentar	Tambahan	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_foto 📌	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	2 id_destinasi	int(11)			Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	3 gambar_tambahkan	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	4 jalur	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi

Gambar 3. 9 Tabel Destinasi Foto

3.9.8. Tabel Kategori

Pada tabel kategori terdapat 2 kolom yaitu kolom id_kategori dan kolom kategori_destinasi. Yang digambarkan pada gambar 3.10.

#	Nama	Jenis	Pemeriksaan	Atribut	Batal	Bawaan	Komentar	Tambahan	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_kategori 📌	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	2 kategori_destinasi	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			✏️ Mengubah 🚫 Menjatuhkan Lagi

Gambar 3. 10 Tabel Kategori

3.9.9. Tabel Profil

Pada gambar 3.11 merupakan tabel profil, didalam tabel profil terdapat 2 kolom yaitu kolom id_profil dan kolom logo.

#	Nama	Jenis	Pemeriksaan	Atribut	Batal	Bawaan	Komentar	Tambahan	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	id_pofil	int(11)		Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	2	logo	varchar(259)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi

Gambar 3. 11 Tabel Profil

3.9.10. Tabel Slide

Pada tabel *slide* terdapat 3 kolom yaitu kolom id_slide, kolom slidebar dan kolom jalur. Berikut gambar 3.12 yang menggambarkan tabel *slide*

#	Nama	Jenis	Pemeriksaan	Atribut	Batal	Bawaan	Komentar	Tambahan	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	id_slide	int(11)		Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	2	slidebar	varchar(250)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	3	jalur	varchar(250)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi

Gambar 3. 12 Tabel Slide

3.9.11. Tabel Sosmed

Pada gambar 3.13 merupakan tabel sosmed, didalam tabel sosmed terdapat 4 kolom yaitu kolom id_sosmed, kolom id_destinasi, kolom nama_sosmed dan kolom tautan.

#	Nama	Jenis	Pemeriksaan	Atribut	Batal	Bawaan	Komentar	Tambahan	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	id_sosmed	int(11)		Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	2	id_destinasi	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Ya	BATAL			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	3	nama_sosmed	varchar(250)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	4	tautan	varchar(250)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi

Gambar 3. 13 Tabel Sosmed

3.9.12. Tabel Pengguna

Pada tabel pengguna terdapat 11 kolom yaitu kolom id, kolom nama, kolom surel, kolom kata sandi, kolom nama_admin, kolom ponsel, kolom tingkat, kolom status_pengguna, kolom logo, kolom dibuat di dan kolom diperbarui_at. Gambar 3.14 merupakan tampilan dari tabel destinasi yang terdapat di MySQL.

#	Nama	Jenis	Pemeriksaan	Atribut	Batal	Bawaan	Komentar	Tambahan	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 Indo	besar(20)	TAK TERTANDA		Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	2 nama	varchar(250)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	BATAL			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	3 surel	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	4 kata sandi	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	5 nama_admin	varchar(250)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	BATAL			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	6 ponsel	varchar(250)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	BATAL			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	7 tingkat	varchar(250)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	8 status_pengguna	varchar(250)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	9 logo	varchar(250)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	BATAL			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	10 dibuat di	cap waktu			Ya	BATAL			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	11 diperbarui_at	cap waktu			Ya	BATAL			Mengubah Menjatuhkan Lagi

Gambar 3. 14 Tabel Pengguna

3.9.13. Tabel Pengunjung

Pada gambar 3.15 merupakan tabel pengunjung, didalam tabel pengunjung terdapat kolom tanggal_pengunjung, kolom jml_visitor dan kolom browser.

#	Nama	Jenis	Pemeriksaan	Atribut	Batal	Bawaan	Komentar	Tambahan	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 tanggal_pengunjung	tanggal			Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	2 jml_visitor	int(11)			Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi
<input type="checkbox"/>	3 browser	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Mengubah Menjatuhkan Lagi

Gambar 3. 15 Tabel Pengunjung

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum yang diusulkan

Sistem informasi promosi pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan merupakan aplikasi berbasis web yang ditujukan untuk para wisatawan yang sudah maupun yang belum mengetahui tentang pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok, dengan website ini memungkinkan adanya perkembangan dan kemajuan di sektor pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.

4.2 Perancangan Sistem yang diusulkan

Berikut ini merupakan perancangan sistem website pariwisata yang diusulkan:

- a Pengguna akan membuka *website* pariwisata.
- b Pengguna dapat melihat tampilan menu *home* pada *website* pariwisata.
- c Di menu *home* terdapat menu-menu lainnya seperti menu objek wisata, menu penginapan, menu kuliner, menu transportasi, menu budaya, menu berita dan menu rumah ibadah.
- d Menu kategori destinasi terdapat pilihan menu-menu destinasi yaitu menu objek wisata, menu penginapan, menu kuliner, menu transportasi, menu budaya, menu berita dan menu rumah ibadah.
- e Pengguna bisa memilih menu-menu yang telah tersedia, misalnya pengguna memilih menu objek wisata, kemudian didalam menu objek wisata terdapat *sub-sub* menu objek pariwisata yang berupa destinasi pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.
- f Pengguna bisa memilih menu penginapan, kemudian didalam menu penginapan terdapat *sub-sub* menu penginapan yang berupa penginapan-penginapan yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.
- g Pengguna bisa memilih menu kuliner, kemudian didalam menu kuliner

terdapat *sub-sub* menu kuliner yang berupa makanan-makanan tradisional masyarakat Kecamatan Lepar Pongok.

- h Pengguna bisa memilih menu transportasi, kemudian didalam menu transportasi terdapat *sub-sub* menu transportasi yang berupa transportasi yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.
- i Pengguna bisa memilih budaya, kemudian didalam menu budaya terdapat *sub-sub* menu budaya yang berupa budaya dan adat istiadat yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.
- j Pengguna bisa memilih menu berita, kemudian didalam menu berita terdapat *sub-sub* menu berita yang berupa berita-berita yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.
- k Pengguna bisa memilih menu rumah ibadah, kemudian didalam menu rumah ibadah terdapat *sub-sub* menu rumah ibadah seperti Masjid yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.
- l Di setiap submenu akan memberikan informasi sesuai dengan menu apa yang dipilih oleh pengguna.

4.3 Analisa Kebutuhan Sistem

Merancang sistem yang bisa mengenalkan destinasi pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok dan memberikan informasi yang cukup akurat, agar para wisatawan yang ingin berkunjung ke Kecamatan Lepar Pongok bisa lebih mengenal dan mengetahui apa yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.

4.4 Hasil Analisis/Evaluasi Analisis

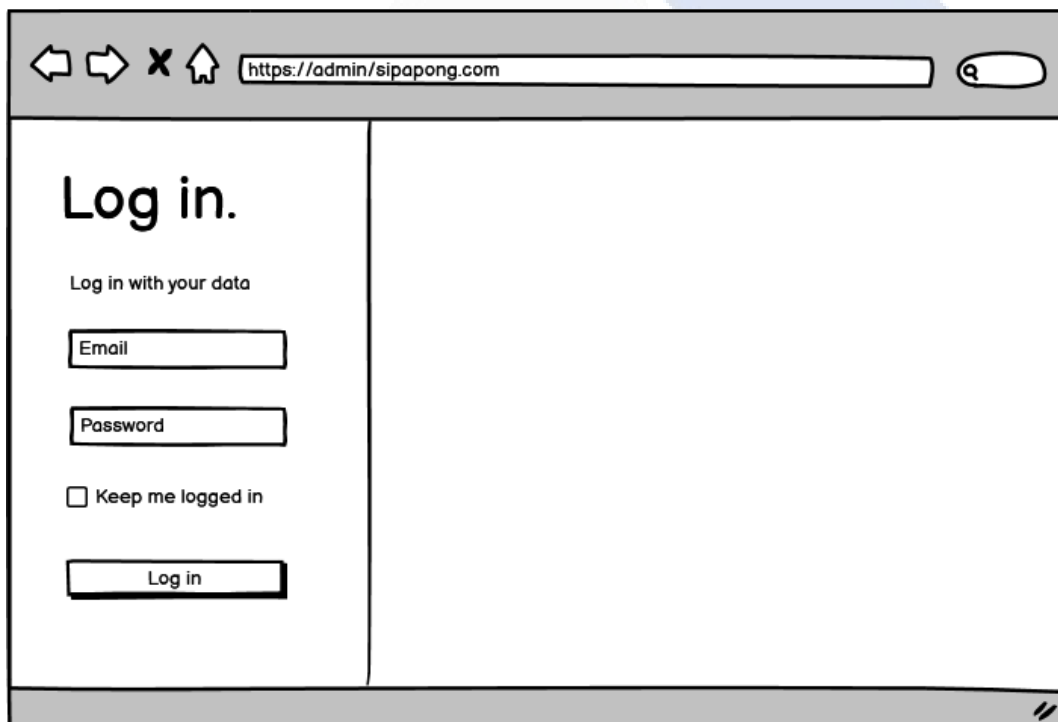
Setelah melakukan beberapa observasi dan memeriksa masalah yang ada, *website* ini bisa digunakan sebagai sarana mengenalkan destinasi pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok. Selain itu juga *website* ini tidak sulit untuk digunakan dan dapat dijalankan dengan mudah.

4.5 Rancangan *Prototype*

Prototype merupakan cara paling umum untuk meningkatkan pemrograman. *Prototyping* juga bisa menjadi proses pengembangan cepat model yang digunakan terlebih dahulu dan terus ditingkatkan hingga keseluruhan kerangka kerja tercapai. *Prototyping* merupakan metode yang umum digunakan. Strategi ini memungkinkan *developer* dan pelanggan untuk berkomunikasi satu sama lain selama pembuatan sistem untuk menggambarkan kebutuhan perangkat lunak (*software*).

4.5.1 *User Interface Menu Login*

Pada gambar 4.1 merupakan tampilan menu *login*. Pada menu *login* admin dapat masuk ke menu *login* dan melakukan *login* untuk masuk ke menu admin.



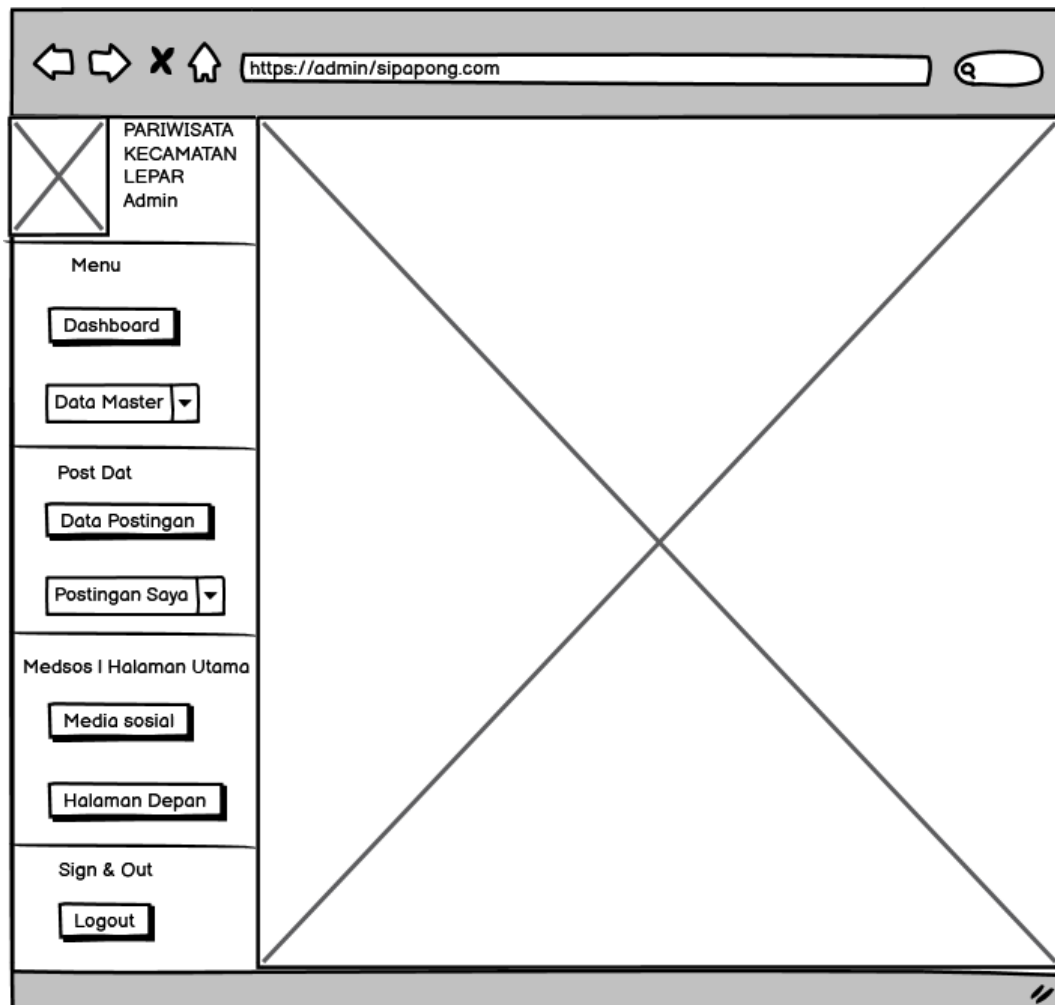
The image shows a browser window with the address bar containing "https://admin/sipapong.com". The main content area displays a login form with the following elements:

- Header: "Log in."
- Text: "Log in with your data"
- Input field: "Email"
- Input field: "Password"
- Checkbox: "Keep me logged in"
- Button: "Log in"

Gambar 4. 1 *User Interface Menu Login*

4.5.2 User Interface Menu Admin

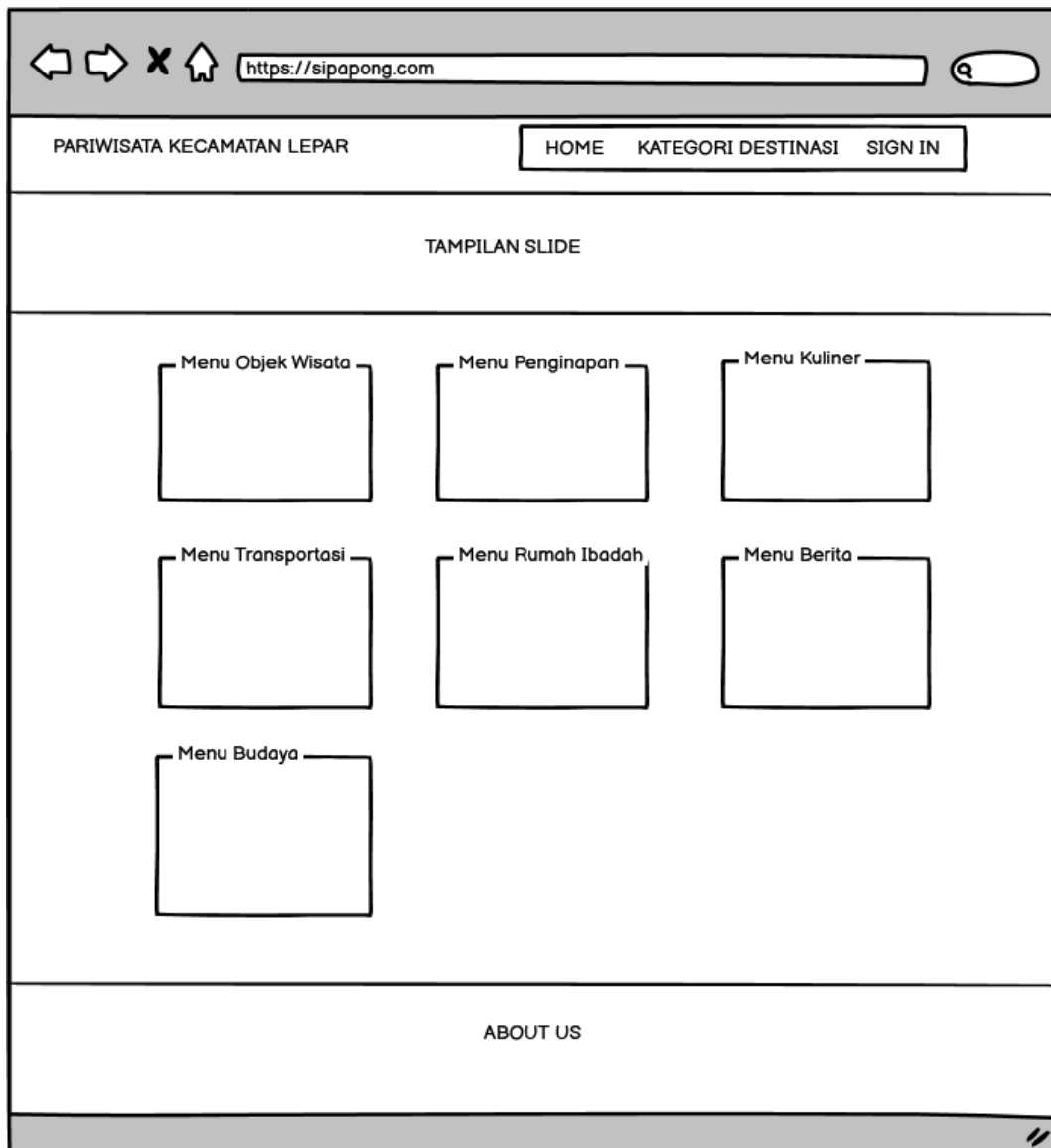
Pada gambar 4.2 merupakan tampilan menu admin. Sesuai pada gambar 4.2, admin dapat mengelola menu admin untuk mengatur tampilan *website*.



Gambar 4. 2 User Interface Admin

4.5.3 User Interface Menu Home

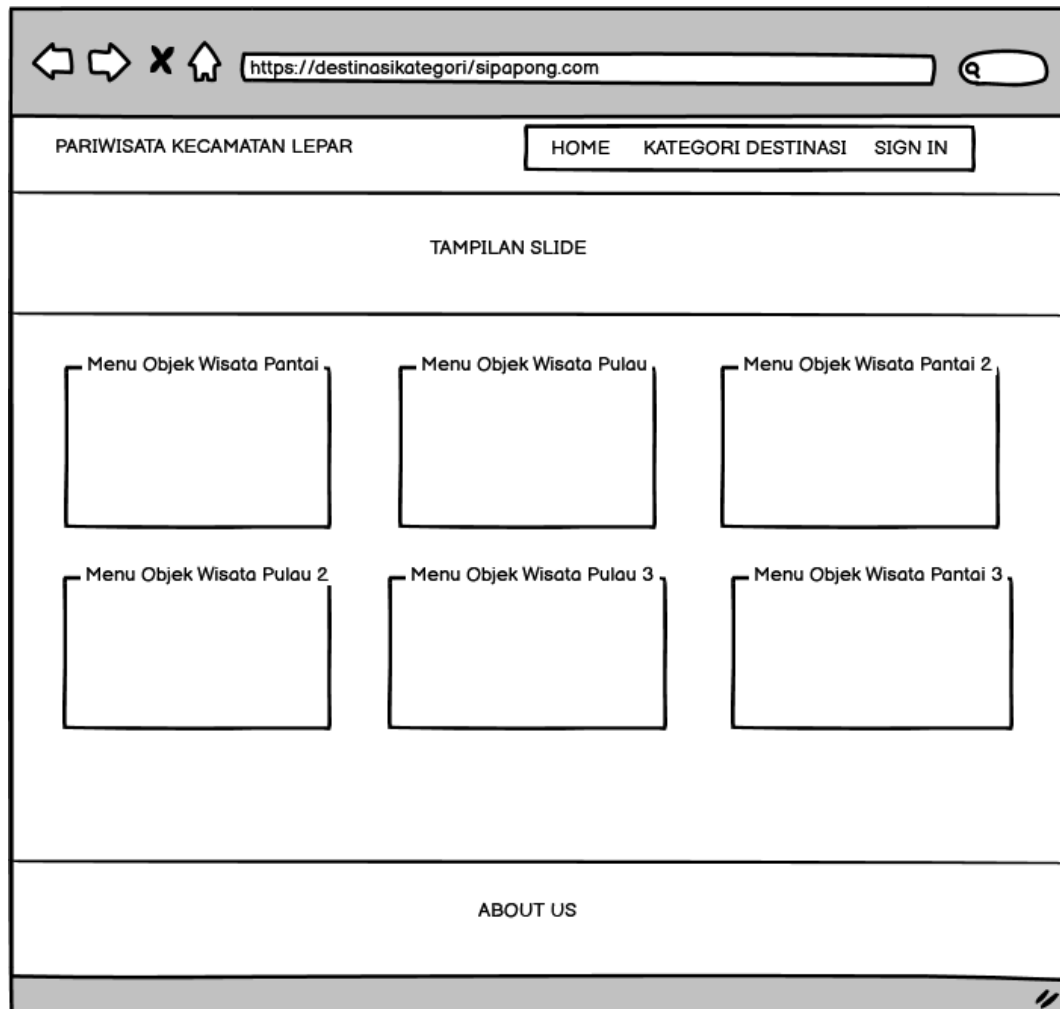
Pada gambar 4.3 merupakan tampilan menu *home*. Sesuai pada gambar 4.3, dimenu *home* dapat melihat tampilan awal *website*.



Gambar 4. 3 User Interface Menu Home

4.5.4 User Interface Menu Kategori Destinasi

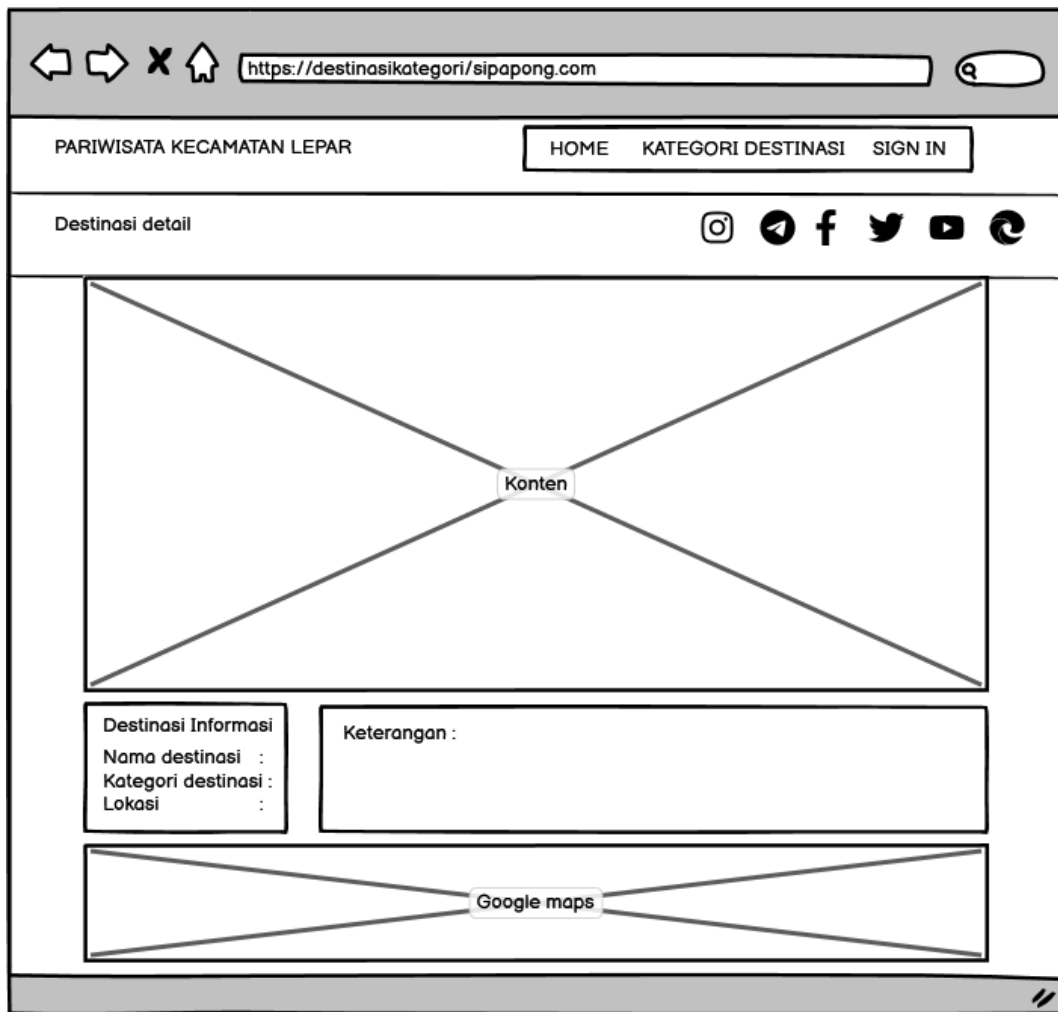
Sesuai pada gambar 4.4 yang merupakan tampilan menu kategori destinasi, dimenu kategori destinasi pengguna dapat melihat tampilan menu destinasi yang dipilih.



Gambar 4. 4 User Interface Menu Kategori Destinasi

4.5.5 User Interface Menu Detail Kategori Destinasi

Sesuai pada gambar 4.5 merupakan menu detail kategori destinasi, di menu detail kategori destinasi dapat melihat tampilan detail menu destinasi yang dipilih.

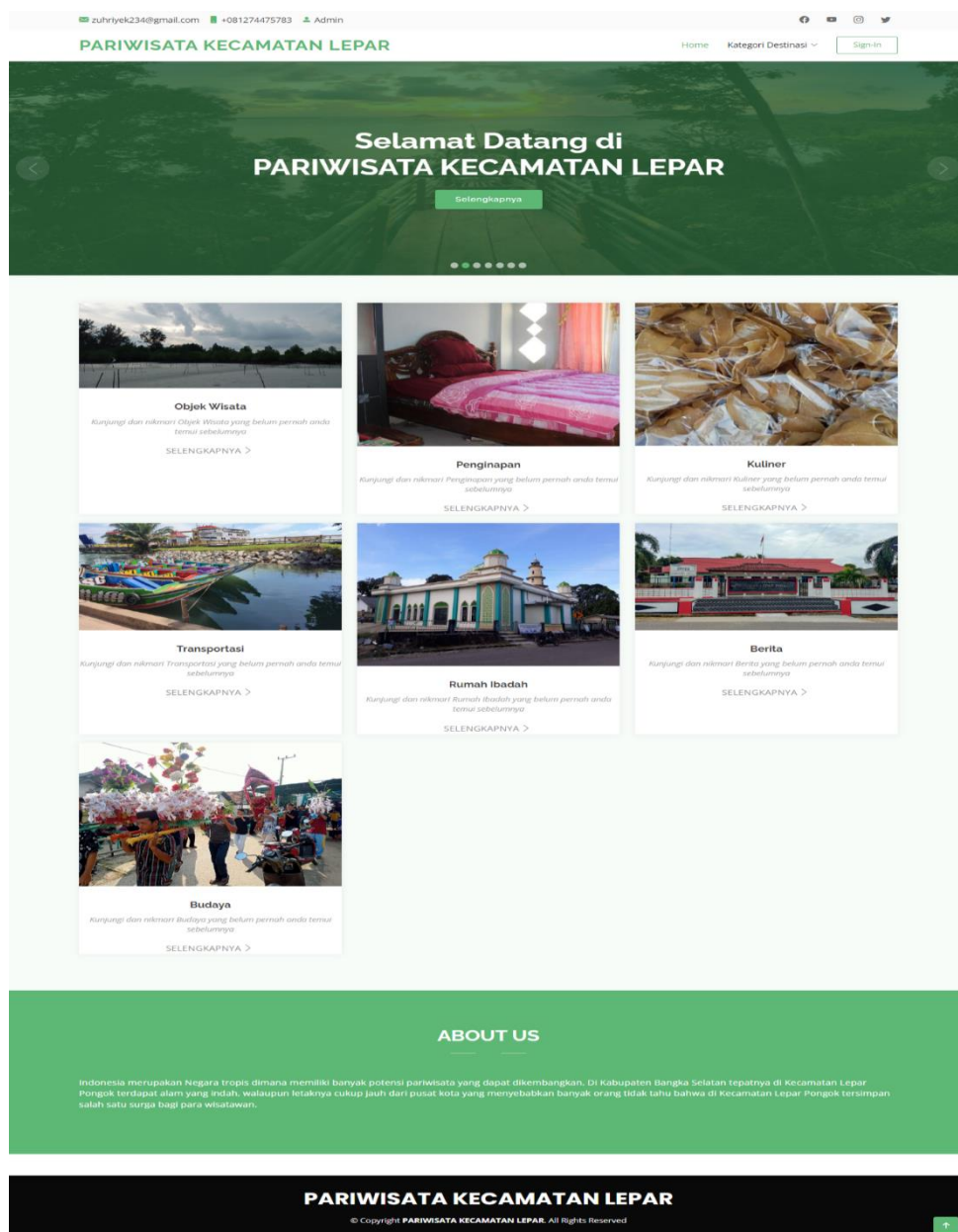


Gambar 4. 5 User Interface Menu Detail Kategori Destinasi

4.6 Website Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok

4.6.1 Halaman Home

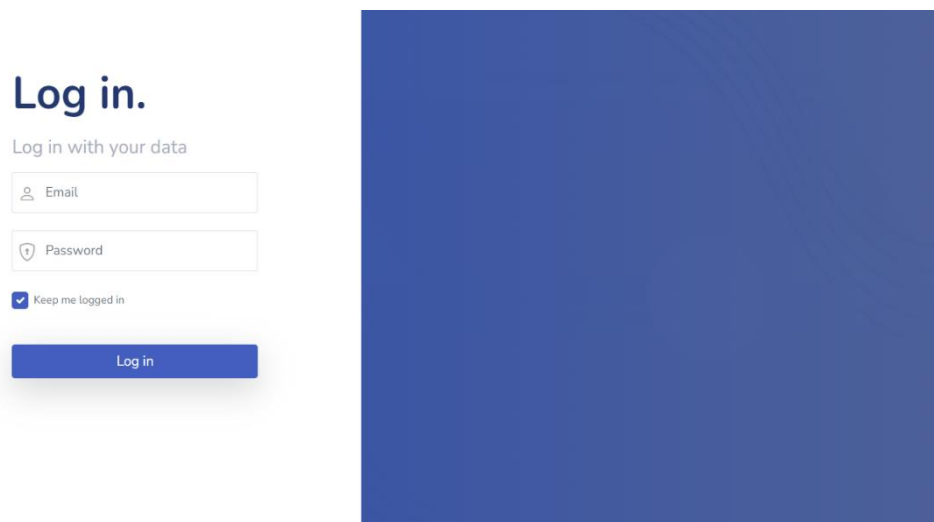
Pada gambar 4.6 merupakan tampilan awal pada website. Pada menu *home* ketika pengguna mengakses sistem. Halaman *home* akan menampilkan menu-menu seperti menu objek wisata, menu kuliner, menu penginapan, menu transportasi, menu berita, menu budaya dan menu rumah ibadah. Selain itu juga di menu *home* menampilkan fitur *link* ke media sosial.



Gambar 4. 6 Home

4.6.2 Halaman *Login*

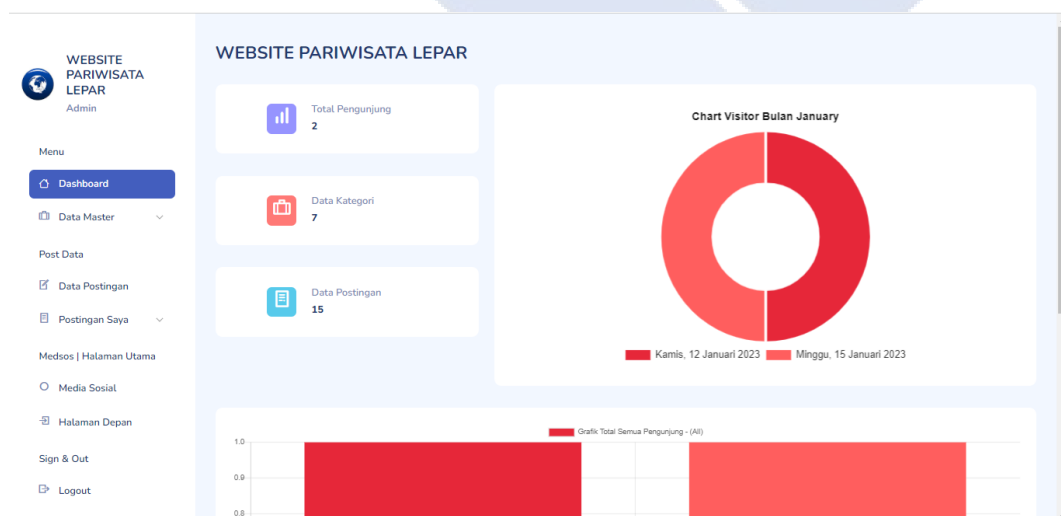
Pada gambar 4.7 merupakan rancangan halaman *login*. Di halaman *login admin* bisa melakukan *login* dengan cara memasukkan *email* dan juga *password*.



Gambar 4. 7 *Login*

4.6.3 Halaman *Dashboard Admin*

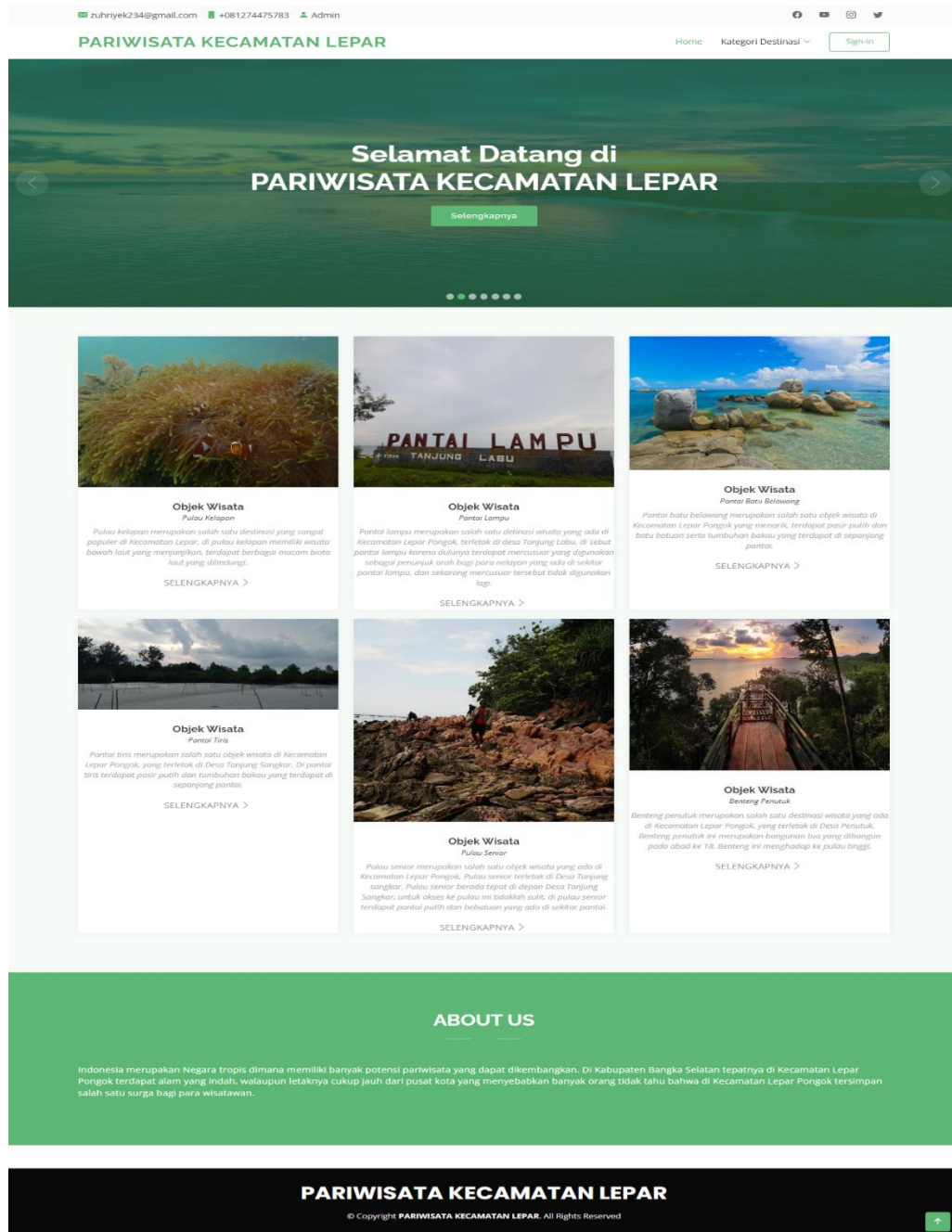
Halaman pada gambar 4.8 berguna untuk admin mengelola seluruh isi *website*.



Gambar 4. 8 *Dashboard Admin*

4.6.4 Halaman Menu Objek Wisata

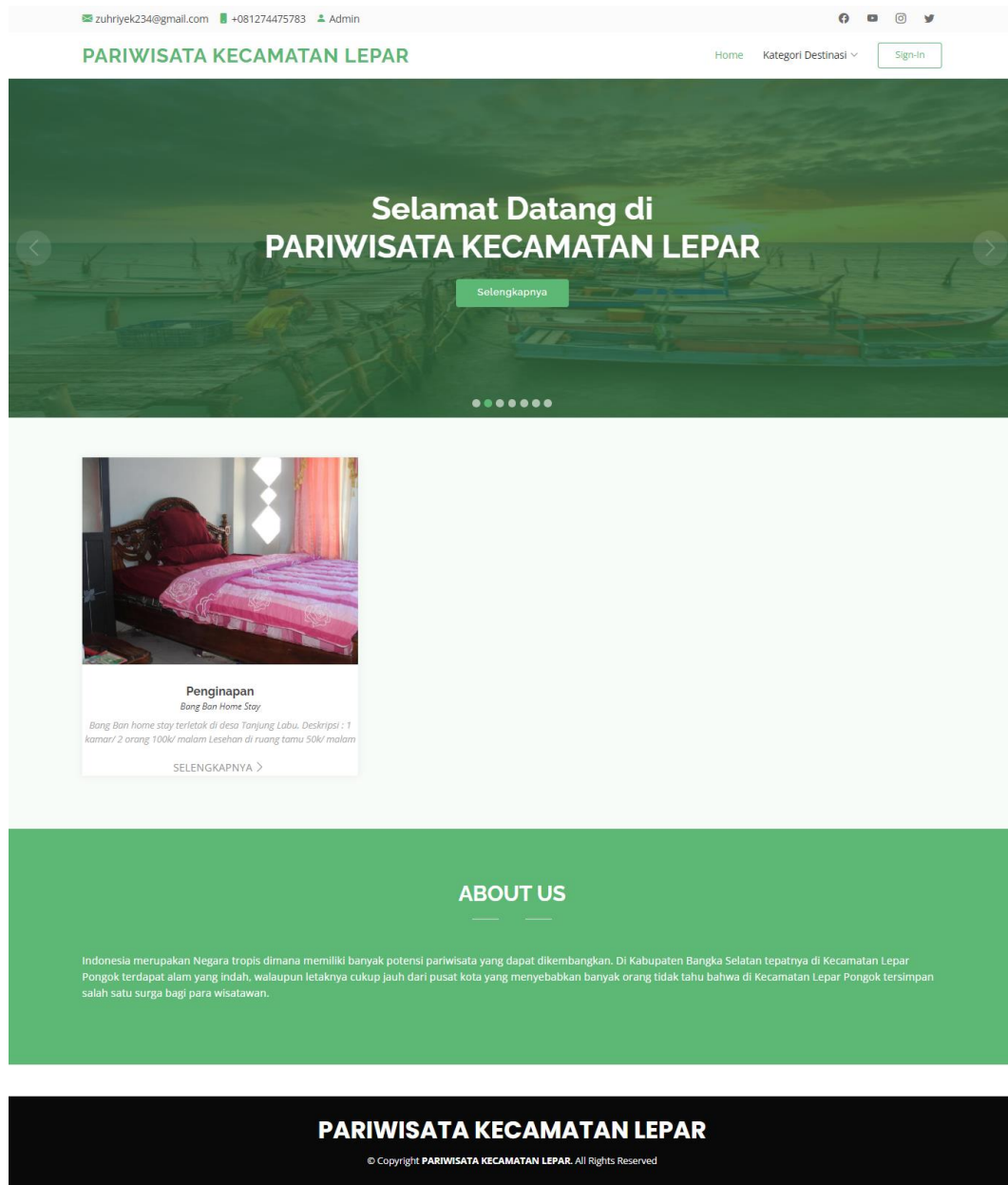
Halaman pada gambar 4.9 memberikan informasi-informasi destinasi wisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.



Gambar 4. 9 Objek Wisata

4.6.5 Halaman Menu Penginapan

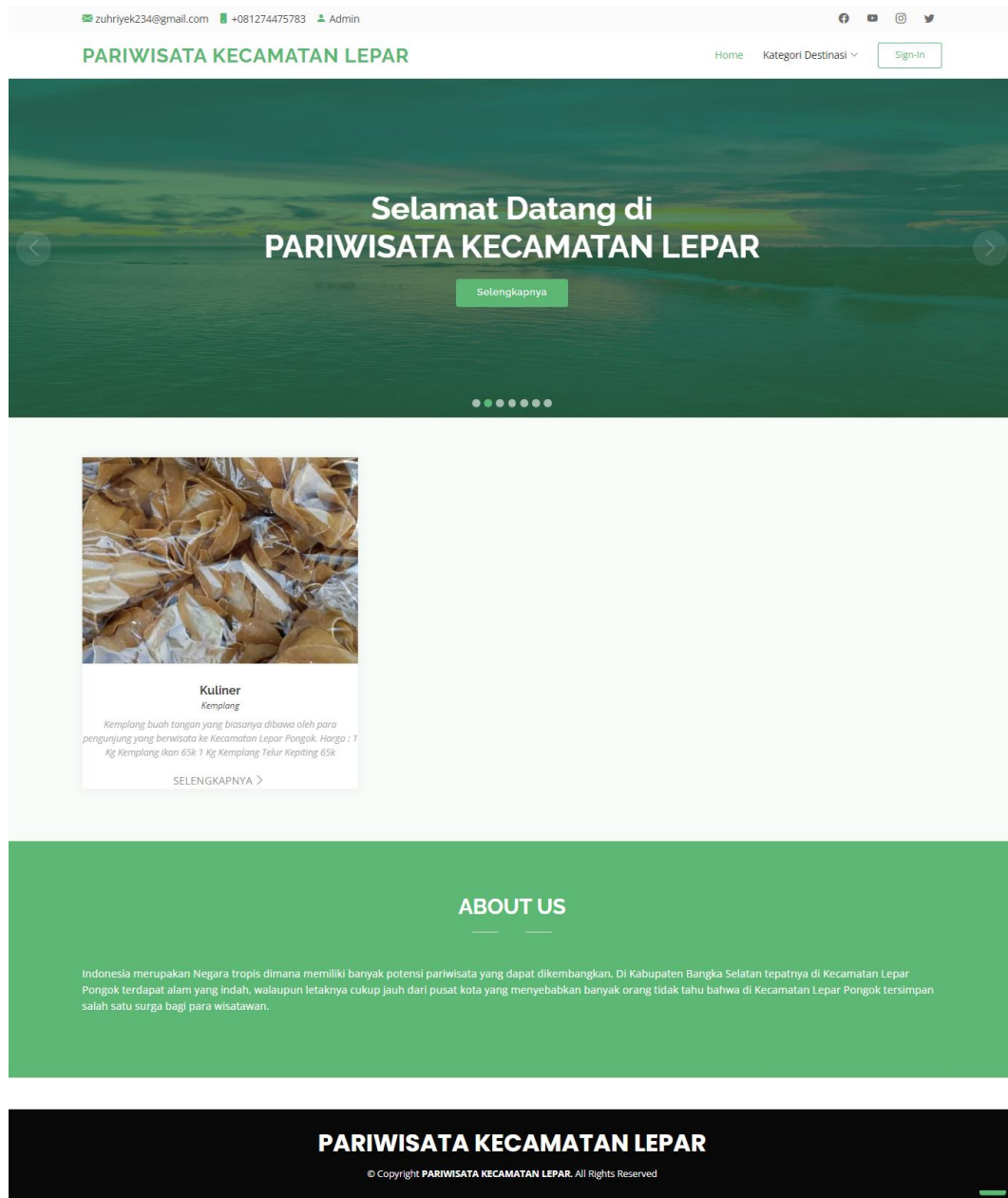
Pada gambar 4.10 merupakan halaman menu penginapan yang memberikan informasi-informasi penginapan yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.



Gambar 4. 10 Menu Penginapan

4.6.6 Halaman Menu Kuliner

Halaman menu kuliner sesuai pada gambar 4.11 memberikan informasi-informasi kuliner yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.



Gambar 4. 11 Menu Kuliner

4.6.7 Halaman Menu Budaya

Halaman menu budaya memberikan informasi-informasi budaya yang ada di Kecamatan Lepar Pongok yang sesuai pada gambar 4.12.

The screenshot displays the website interface for 'PARIWISATA KECAMATAN LEPAR'. At the top, there is a navigation bar with contact details (email: zuhriyek234@gmail.com, phone: +081274475783, user: Admin) and social media icons. The main banner features a large image of a boat on the water with the text 'Selamat Datang di PARIWISATA KECAMATAN LEPAR' and a 'Selengkapnya' button. Below the banner, two culture items are highlighted:

- Budaya Buang Jung**: A traditional ceremony where a large wooden structure is thrown into the sea. The text describes it as a ritual to appease the sea deity and maintain social harmony.
- Budaya Arak-arakan Pengantin**: A wedding procession where the bride and groom are carried on a palanquin through the community.

Each item includes a 'SELENGKAPNYA >' link. Below the featured items is an 'ABOUT US' section with a green background, followed by a footer with the website name and copyright information.

Gambar 4. 12 Menu Budaya

4.6.8 Halaman Menu Berita

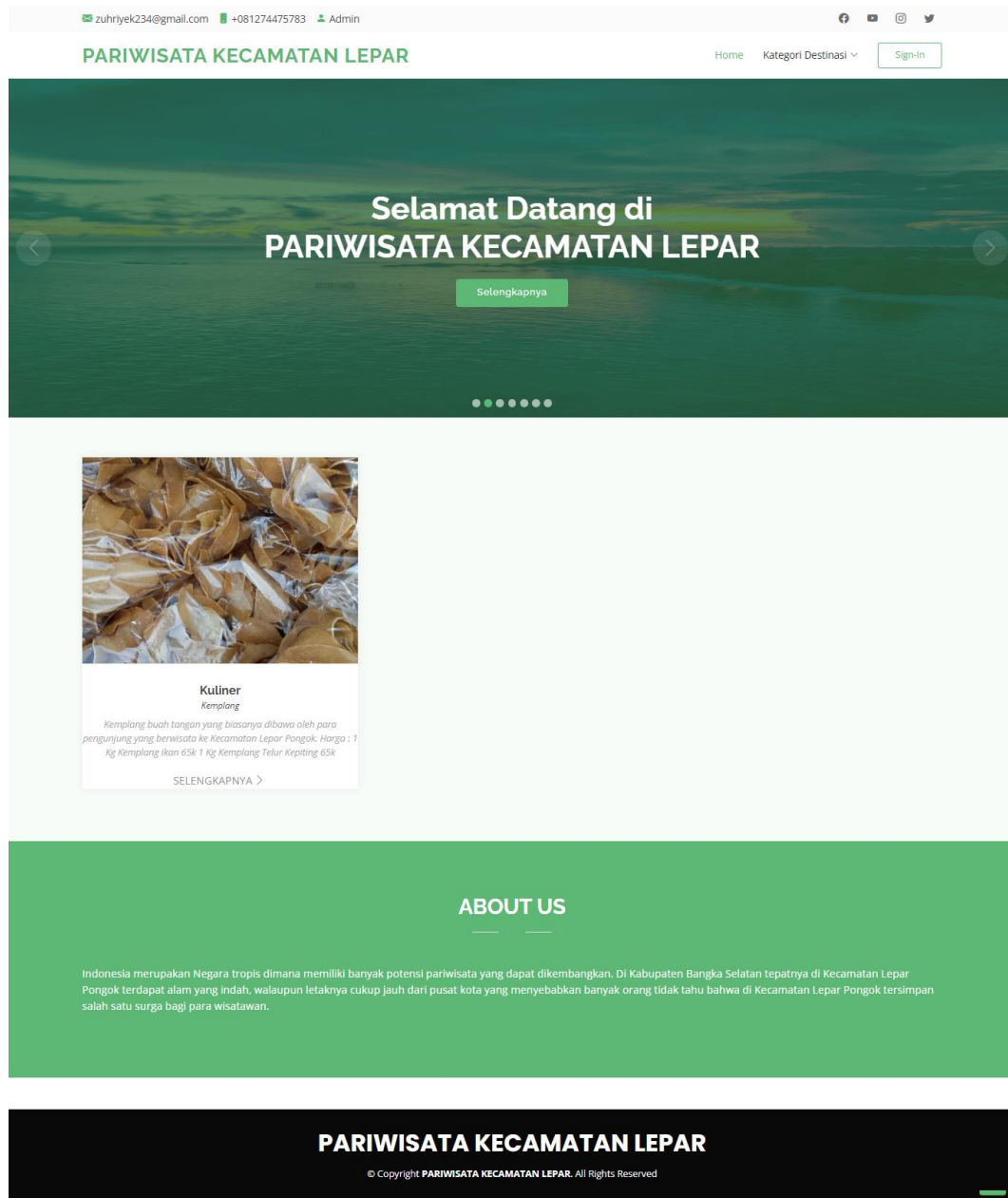
Pada gambar 4.13 merupakan halaman menu berita yang memberikan informasi-informasi berita yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.



Gambar 4. 13 Menu Berita

4.6.9 Halaman Menu Transportasi

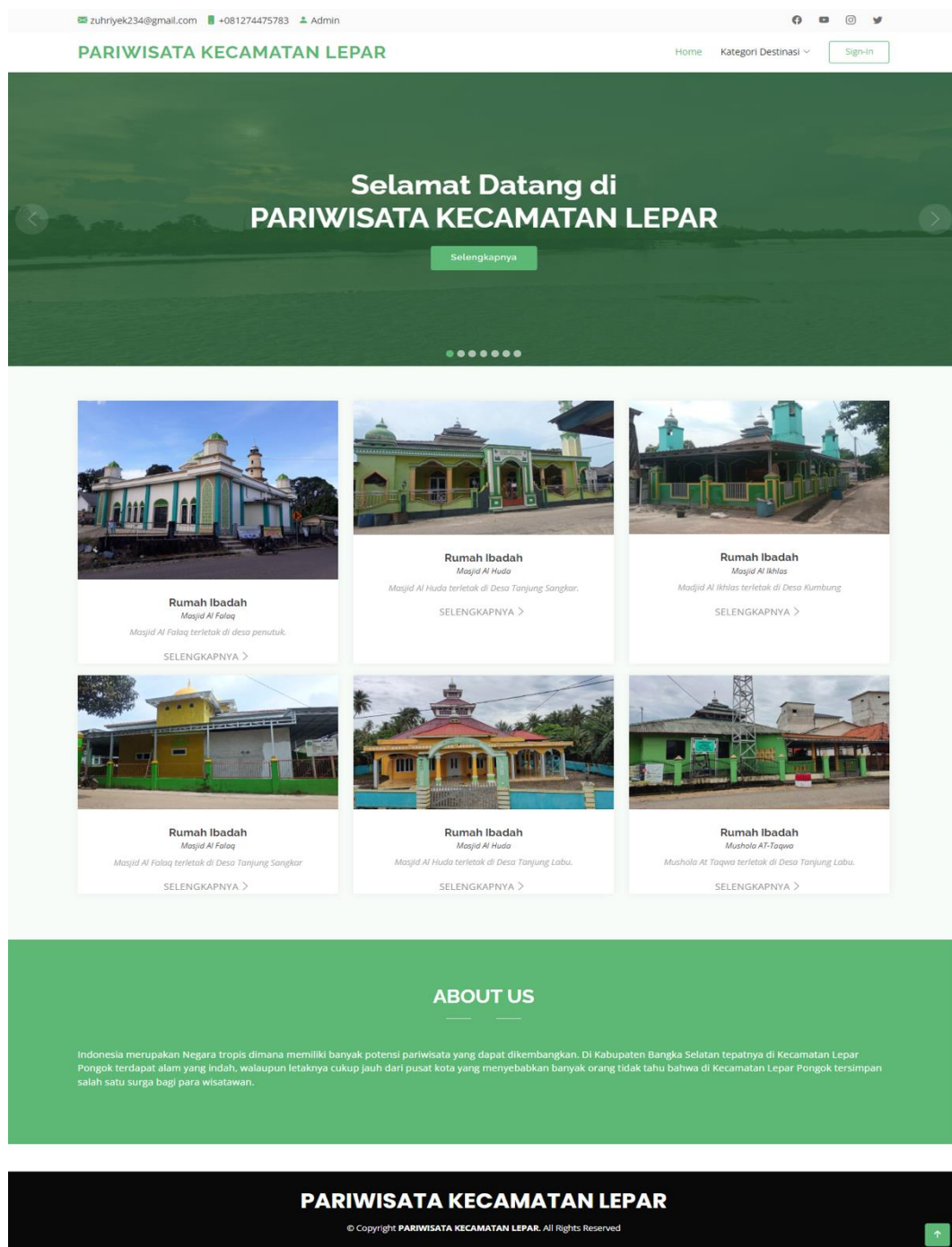
Halaman menu transportasi sesuai pada gambar 4.14 memberikan informasi-informasi transportasi yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.



Gambar 4. 14 Menu Kuliner

4.6.10 Halaman Menu Rumah Ibadah

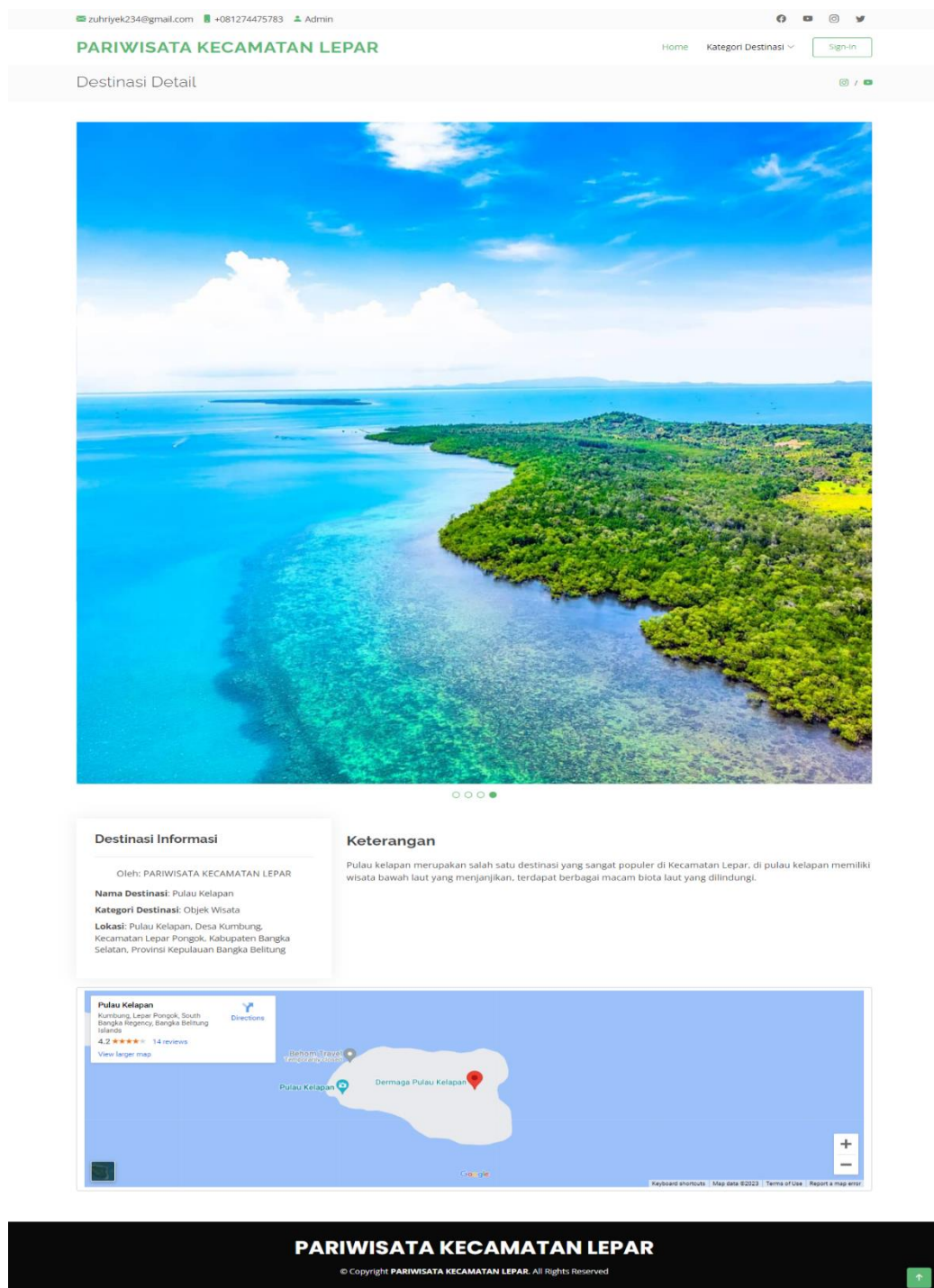
Halaman menu rumah ibadah memberikan informasi- informasi rumah ibadah yang ada di Kecamatan Lepar Pongok. Berikut gambar 4.15 yang menggambarkan halaman menu rumah ibadah.



Gambar 4. 15 Menu Rumah Ibadah

4.6.11 Halaman Menu Detail Objek Wisata

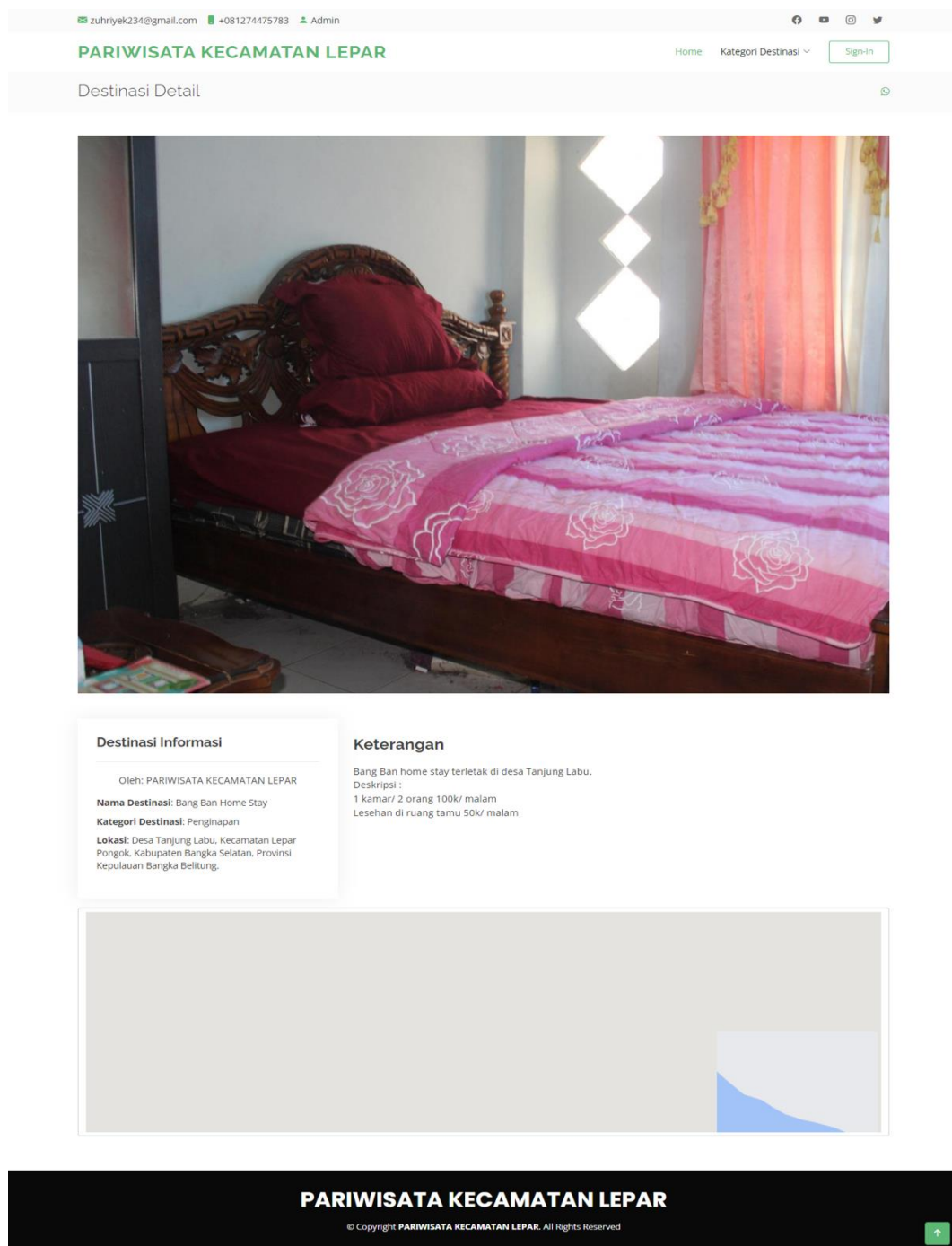
Pada gambar 4.16 merupakan halaman menu detail objek wisata yang memberikan informasi detail tentang objek wisata yang anda pilih. Selain itu terdapat fitur media sosial dan juga fitur *Google Maps*.



Gambar 4. 16 Menu Detail Objek Wisata

4.6.12 Halaman Menu Detail Penginapan

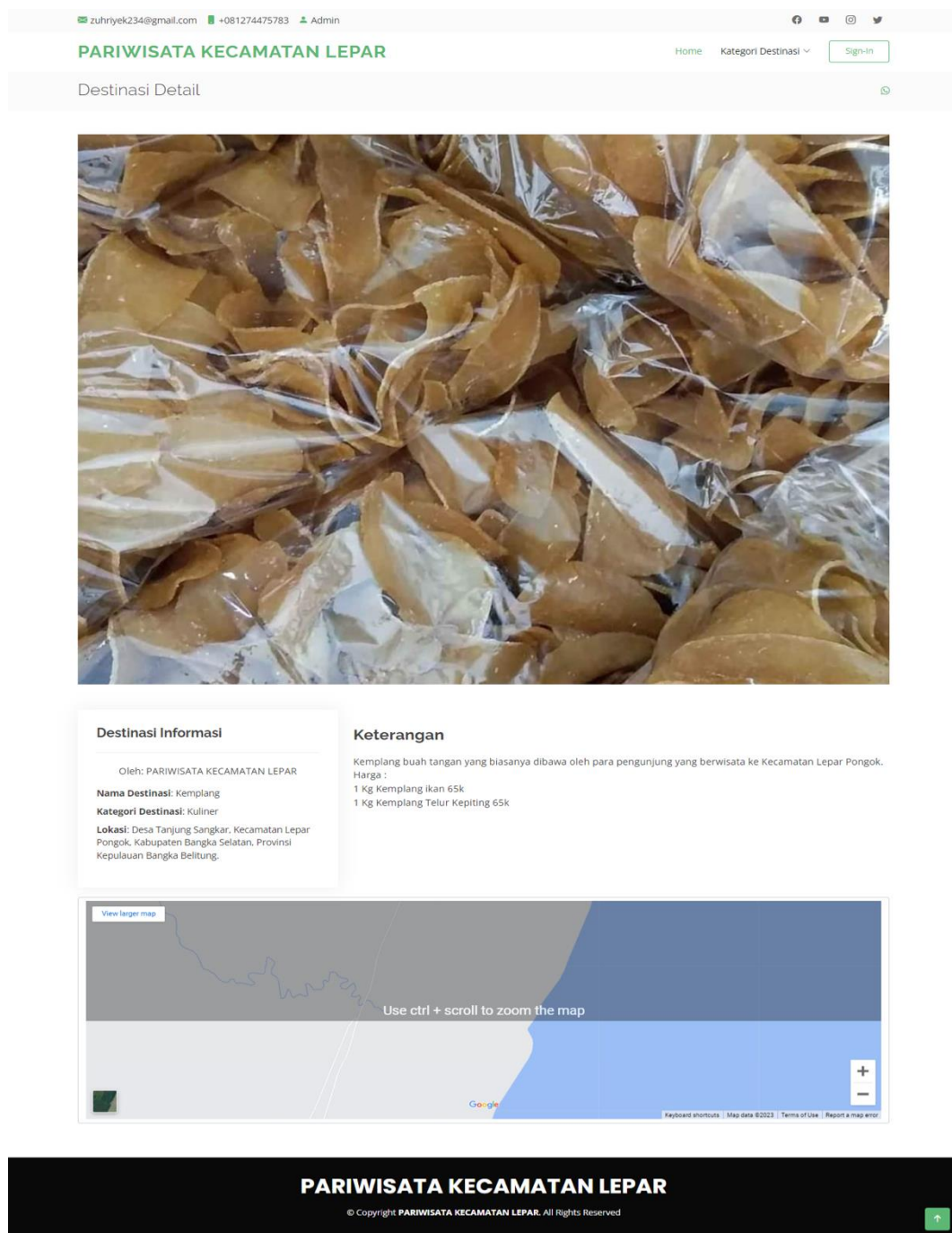
Halaman menu detail penginapan sesuai pada gambar 4.17 yang memberikan informasi detail tentang penginapan yang anda pilih. Selain itu terdapat fitur media sosial dan juga fitur *Google Maps*.



Gambar 4. 17 Menu Detail Penginapan

4.6.13 Halaman Menu Detail Kuliner

Halaman menu detail kuliner yang memberikan informasi detail tentang kuliner yang dipilih. Selain itu terdapat fitur media sosial dan juga fitur *Google Maps*. Berikut gambar 4.18 yang menggambarkan halaman menu detail kuliner.



Gambar 4. 18 Menu Detail Kuliner

4.6.14 Halaman Menu Detail Budaya

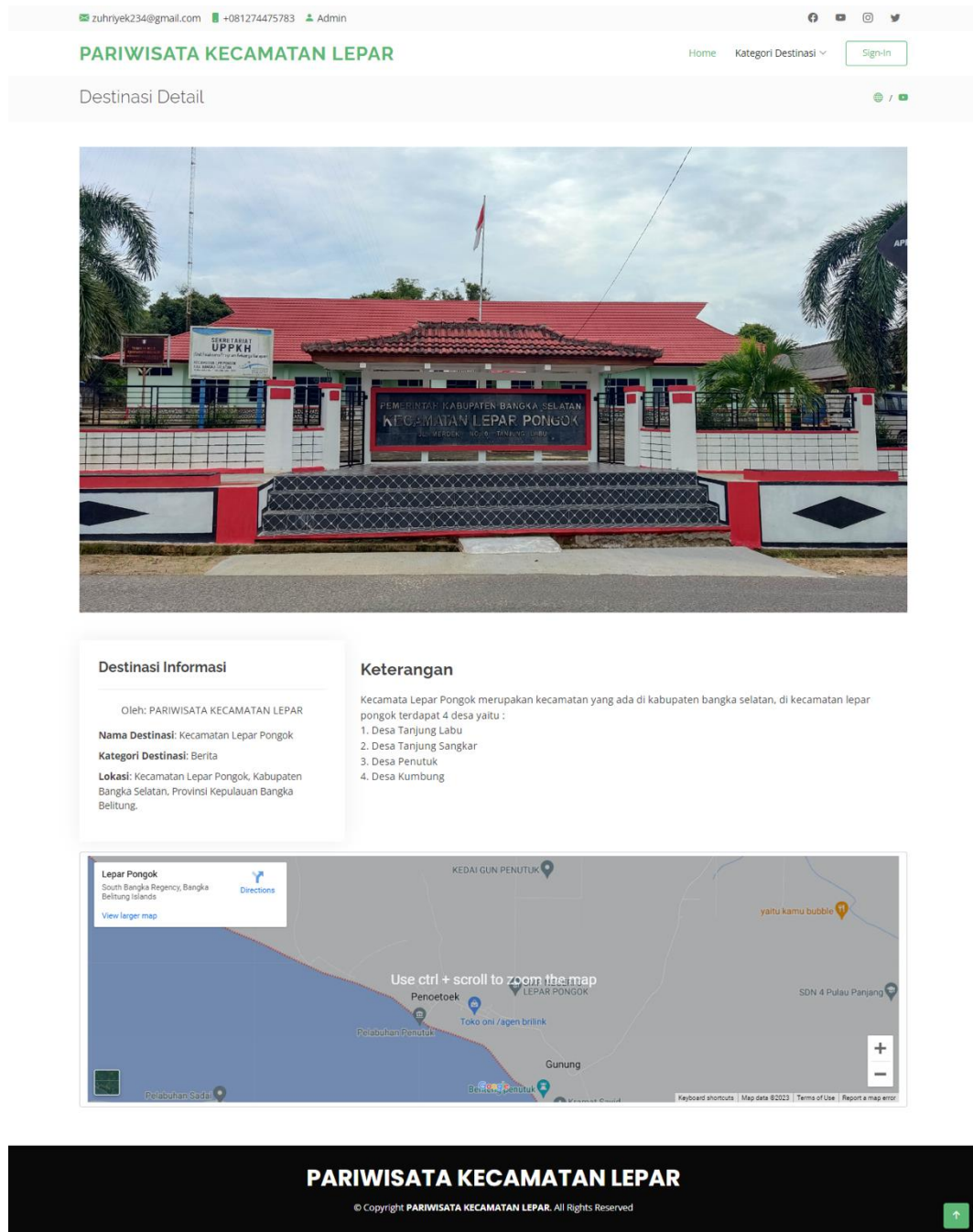
Pada gambar 4.19 merupakan halaman menu detail budaya yang memberikan informasi detail tentang budaya yang dipilih.



Gambar 4. 19 Menu Detail Budaya

4.6.15 Halaman Menu Detail Berita

Halaman menu detail berita yang sesuai pada gambar 4.20 memberikan informasi detail berita yang dipilih.



Gambar 4. 20 Menu Detail Berita

4.6.16 Halaman Menu Detail Transportasi

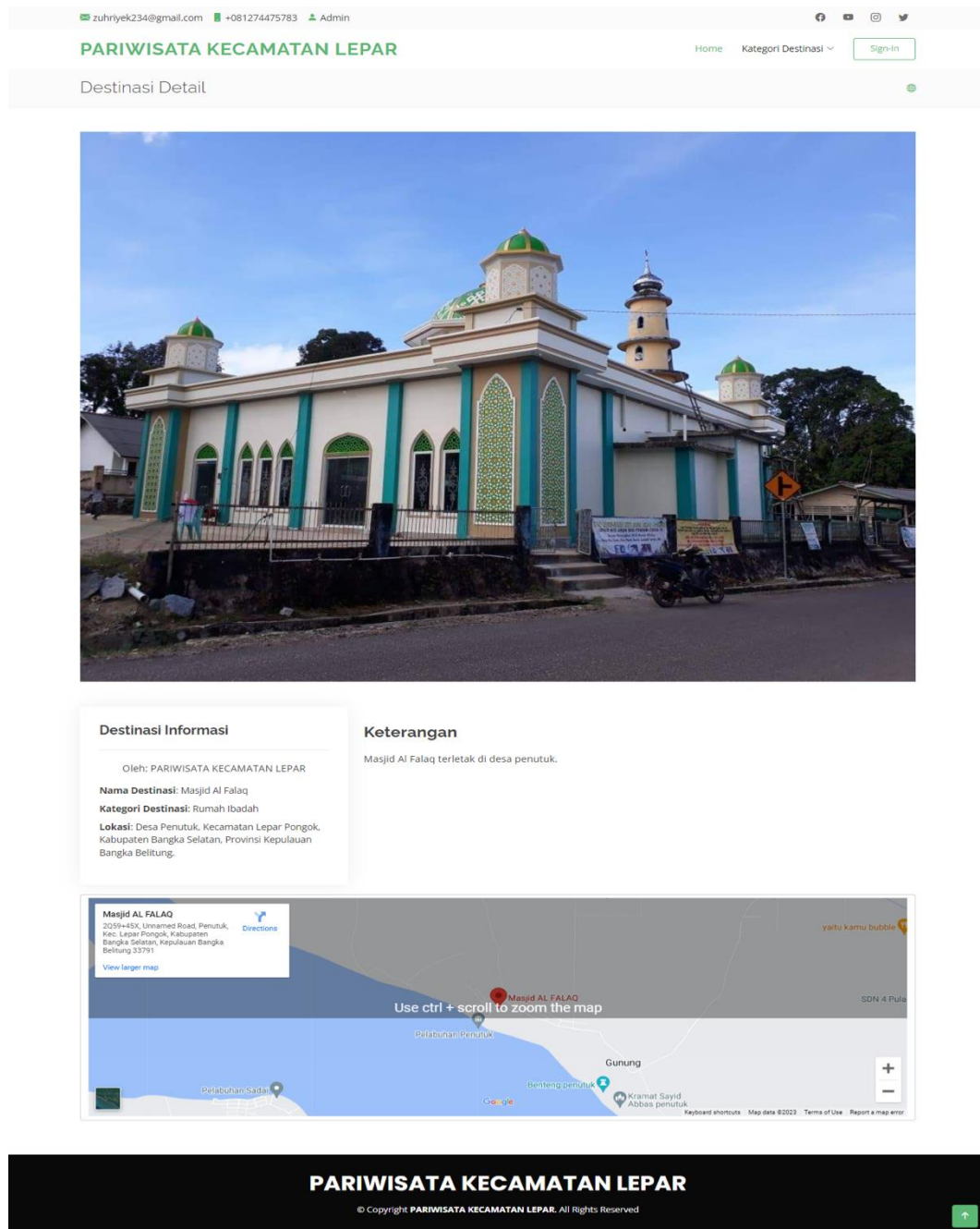
Halaman menu detail transportasi yang memberikan informasi detail tentang transportasi yang dipilih. Berikut gambar 4.21 yang menggambarkan halaman menu detail transportasi. Selain itu terdapat fitur media sosial dan juga fitur *Google Maps*.



Gambar 4. 21 Menu Detail Transportasi

4.6.17 Halaman Menu Detail Rumah Ibadah

Pada gambar 4.22 merupakan halaman menu detail rumah ibadah yang memberikan informasi detail tentang rumah ibadah yang dipilih. Selain itu terdapat fitur media sosial dan juga fitur *Google Maps*.



Gambar 4. 22 Menu Detail Rumah Ibadah

4.7 Testing(Pengujian)

4.7.1 *Syntax Error*

Kesalahan sintaksis adalah jenis kesalahan yang terjadi saat penulis menulis bahasa pemrograman yang salah atau tidak mengikuti aturan bahasa kompilasi yang penulis gunakan.

4.7.2 *Black-Box Testing*

Dalam pembahasan pengujian sistem, penulis melakukan pengujian menggunakan *Black Box Testing* yang hanya menguji proses input dan output. Hasil pengujian hanya ditampilkan untuk formulir yang terkait dengan proses utama pariwisata. Berikut tabel 4.1 yang merupakan tabel *blackbox* testing.

Tabel 4. 1 *Blackbox* Testing Pengguna

Fitur	Deskripsi	Hasil Pengujian (Sesuai/Tidak Sesuai)
<i>Home</i>	Menu <i>home</i> menampilkan tampilan <i>home</i> pada layar pengguna.	
Kategori Destinasi	Dimenu ini pengguna dapat memilih beberapa kategori.	
Detail Destinasi	Didalam kategori terdapat beberapa <i>sub</i> menu dan dapat pengguna pilih ke detail <i>sub</i> menunya.	

Berikut ini merupakan tabel *blackbox* testing admin yang menjelaskan tentang fitur yang dapat digunakan oleh admin.

Tabel 4. 2 *Blackbox* Testing Admin

Fitur	Deskripsi	Hasil Pengujian (Sesuai/Tidak Sesuai)
<i>Login</i>	Dapat input email dan password	
<i>Dashboard</i>	Dapat melihat info tentang data pengunjung, data kategori dan data postingan.	
Data Master	Dapat menambahkan data deskripsi, <i>slide</i> dan kategori.	
Data Postingan	Dapat mengatur apakah postingannya ingin ditampilkan atau tidak.	
Postingan Saya	Dapat mengatur data post,bisa diedit, dihapus. Dan juga terdapat tambah postingan.	
Media Sosial	Dapat menambahkan data sosial media yang nantinya akan ditampilkan di halaman menu <i>home</i> .	
Halaman Depan	Dapat kembali ke halaman depan	

4.7.3 Uji Penerimaan Pengguna Uji Coba(*User Acceptance Test*)

Harapan dirancang sistem ini pengguna berhak untuk mengevaluasi langsung sistem informasi berbasis website dalam bentuk survei. Jumlah responden 10 orang dengan 6 pertanyaan. Kategori penilaian antara lain:

- 1 Sangat Tidak Menyetujui (1)
- 2 Tidak Menyetujui (2)
- 3 Ragu-ragu (3)
- 4 Menyetujui (4)
- 5 Sangat Menyetujui (5)

Pada tabel 4.3 merupakan tabel kuesioner yang menjelaskan tentang pertanyaan yang diberikan oleh penulis sebagai uji coba sistem.

Tabel 4. 3 Kuesioner

No	Pertanyaan	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah aplikasi <i>website</i> yang telah di bangun sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan?					
2	Apakah <i>website</i> yang di bangun bisa mudah digunakan oleh pengguna?					
3	Apakah <i>website</i> yang di bangun dapat membantu para wisatawan untuk lebih mengetahui adanya destinasi wisata di Kecamatan Lepar?					
4	Apakah kejelasan informasi yang ditampilkan sudah jelas?					
5	Apakah kelengkapan data yang disajikan telah sesuai?					
6	Penilaian keseluruhan <i>website</i> apakah memuaskan?					

Berikut merupakan hasil dari penilaian *user acceptance test* yang sesuai pada tabel 4.4 yaitu:

Tabel 4. 4 Jawaban Kuesioner

Pertanyaan	Jumlah Jawaban					Bobot	%
	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu Ragu	Setuju	Sangat Setuju		
1	-	-	-	7	3	43	86%
2	-	-	-	8	2	42	84%
3	-	-	-	8	2	42	84%
4	-	-	1	4	5	44	88%
5	-	-	2	5	1	37	74%
6	-	-	2	5	3	41	82%
Rata-rata						41	83%

Pada tabel 4.5 merupakan tabel lampiran jawaban kuesioner yang mendeskripsikan jawaban-jawaban yang telah di berikan oleh para responden.

Tabel 4. 5 Lampiran Jawaban Kuesioner

No	Nama	Umur	Pertanyaan					
			1	2	3	4	5	6
1	Arjun Saputra	24	4	5	4	3	5	3
2	Renaldi Saputra	20	4	4	4	5	4	5
3	Feri Suryadi	23	4	4	5	5	4	4
4	Arwenti	21	5	4	4	5	3	4
5	Yosi Yolanda	24	4	4	4	5	4	5
6	Arpan	21	5	4	4	4	4	5
7	Sakti	18	4	4	5	4	3	3
8	Rahmat	21	4	4	4	5	3	4
9	Niar	18	5	5	4	4	3	4
10	Sabda Sari	21	4	4	4	4	4	4

Dari hasil pengujian dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 6 pertanyaan dan 10 responden mendapatkan bobot rata-rata 41 dengan presentase 83% sehingga aplikasi ini layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian kuesioner.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan akhir dari proyek ini setelah selesai melakukan tahapan-tahapan dalam membangun kerangka data sistem informasi promosi pariwisata berbasis *website* , maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a Sistem informasi promosi pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan *framework* laravel dan *framework* bootstrap, metode pengembangan yang digunakan ialah metode air terjun(*waterfall*), dan melakukan *Black Box* Testing.
- b Setelah dilakukan pengujian *user*, *website* ini memudahkan calon wisatawan untuk mengetahui destinasi pariwisata yang ada di Kecamatan Lepar Pongok.
- c Sistem informasi promosi pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan layak digunakan, karena berdasarkan hasil uji penerimaan pengguna bisa ditarik kesimpulan bahwa dari 6 pertanyaan dan 10 responden mendapatkan bobot rata-rata 41 dengan presentase 83%.

5.2 Saran

Pada penelitian Sistem Informasi Promosi Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan belum sempurna, karena terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan peneliti. Maka dari itu peneliti memohon maaf dan juga peneliti berharap agar kedepannya proyek ini bisa dikembangkan lagi misalnya dengan menambahkan destinasi wisata yang belum ditampilkan pada penelitian ini, kemudian menambahkan fitur pembayaran online, atau juga fitur memberi penilaian objek wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ikun, "Sistem Informasi Pemasaran Pada Desa Wisata Liang Ndara Berbasis Web," 2022.
- [2] S. Azhar, "Sistem Informasi Manajemen konsep dan pengembangannya," *ketiga, (Bandung Lingga Jaya, 2004)*, 2004.
- [3] R. McLeod, "Sistem Informasi Manajemen Jilid 1," *Jakarta PT. Prenhallindo*, 2001.
- [4] A.-B. Bin Ladjamudin, *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- [5] J. A. Hall, *Sistem informasi akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat, 2001.
- [6] A. S. Riyadi, E. Retnadi, and A. D. Supriatna, "Perancangan sistem informasi berbasis website subsistem guru di sekolah pesantren persatuan islam 99 rancabango," *J. Algoritm.*, vol. 9, no. 2, pp. 327–337, 2012.
- [7] D. Naista, "Bikin framework PHP sendiri dengan teknik OOP dan MVC," *Jakarta: Lokomedia*, 2016.
- [8] T. Yuliano, "P e n g e n a l a n P H P," *Ilmiu Komput.*, pp. 1–9, 2007.
- [9] A. N. Hidayat, *Belajar HTML kelas Ringkas*. Wonogiri: bisakimia, 2015.
- [10] I. Daqiqil, "Framework Codeigniter: sebuah panduan dan best practice," *Pekanbaru koder. web. id*, 2011.
- [11] T. Wahyudi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pondok Pesantren (Studi Kasus Darul Abror Watumas)," *Simnasiptek 2017*, vol. 1, no. 1, pp. 23–30, 2017.
- [12] H. Alatas, "Proyek Membangun Responsive Web Design dengan Bootstrap 3\&4," *Yogyakarta: Lokomedia*, 2015.
- [13] R. AS and M. Shalahuddin, "Rekayasa Perangkat Lunak edisi revisi,"

Bandung Inform. Bandung, 2018.

- [14] A. R. Putera and M. Ibrahim, “Rancang Bangun Sistem Informasi Peminjaman dan Pengembalian Buku Perpustakaan SMP Negeri 1 Madiun,” *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, p. 57, 2018, doi: 10.25273/doubleclick.v1i2.2025.
- [15] T. Madcoms, “Pemrograman PHP dan MySQL untuk pemula,” *Yogyakarta CV Andi Offset*, 2016.
- [16] Y. Yanuardi and A. A. Permana, “Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Pada Pt. Secret Discoveries Travel and Leisure Berbasis Web,” *JIKA (Jurnal Inform.)*, vol. 2, no. 2, pp. 1–7, 2019, doi: 10.31000/.v2i2.1513.
- [17] M. Salahudin and A. S. Rosa, “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek,” *Bandung Inform.*, 2013.
- [18] R. H. Sianipar, *Membangun web dengan php dan mysql untuk pemula dan programmer*, vol. 1. Yogyakarta: Penerbit INFORMATIKA, 2015.
- [19] S. Mulyadi, “Sistem Akuntansi edisi 3,” *Jakarta: Salemba Empat*, 2001.

Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2: Form Monitoring

Lampiran 3: Form Bimbingan-1

Lampiran 4: Form Bimbingan-2

Lampiran 5: Bukti Publikasi

Lampiran 6: Surat BAST



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data Pribadi

Nama Lengkap : Zuhri
Tempat & tanggal lahir : Tanjung Sangkar, 24 April 2000
Alamat : Desa Tanjung Sangkar
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Agama : Islam
No. HP : 081274475783
Email : zuhriyek234@gmail.com



2. Riwayat Pendidikan

a. 2006 – 2012 : SD Negeri 2 Lepar Pongok
b. 2012 – 2015 : SMP Negeri 3 Lepar Pongok
c. 2015 – 2018 : SMA Negeri 1 Lepar Pongok
d. 2019 – Sekarang : Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

Sungailiat, 18 Januari 2023

Tanda Tangan

Zuhri

