

SKRIPSI

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI GORONTALO BERBASIS WEB



Disusun Oleh

ADETYA PUSPITA HIPPY

NIM 04.12.632



JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1

KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2010

2025

THE OFFICE OF THE SECRETARY OF DEFENSE
ATTENTION: LEGAL ATTACHE

2025 FEBRUARY 20

2025 FEBRUARY

2025 FEBRUARY

2025 FEBRUARY

2025 FEBRUARY 20

2025 FEBRUARY 20

2025 FEBRUARY 20

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
DI GORONTALO BERBASIS WEB**

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Komputer dan Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

ADETYA PUSPITA HIPPY

NIM : 04.12.632

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP.Y. 1018800189


Sandy Nataly M. Skom

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro S-1




Ir. E. Yudi Limpraptono, MT
NIP.Y 103 950 0274

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

2010

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Tuhan YME yang dengan segala Kasih dan Anugerah – Nya, telah memberikan kekuatan, kesabaran, bimbingan dan perlindungan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul : “**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI GORONTALO BERBASIS WEB**“

Pembuatan skripsi ini disusun guna memenuhi syarat akhir kelulusan pendidikan jenjang Strata-I di Institut Teknologi Nasional Malang. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan baik moril maupun materil, saran dan dorongan semangat dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Abraham Lomi, MSEE., selaku rektor ITN Malang
2. Bapak Ir. Sidik Noertjahyono, MT., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri.
3. Bapak Ir. F. Yudi Limpraptono, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro S-1 ITN Malang.
4. Bapak Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT selaku Sekertaris Jurusan Teknik Elektro S-1 ITN Malang dan selaku Dosen Pembimbing I.
5. Ibu Sandy Nataly M, Skom selaku Dosen Pembimbing II.
6. Ayah, Ibu, kakak dan seluruh keluarga besar yang ada di Gorontalo atas dukungan dan doanya.
7. Teman-teman kost Bewon 22 atas dukungan dan Doanya.

8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak yang perlu disempurnakan. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Akhir kata, penulis mohon maaf kepada semua pihak bilamana selama penyusunan skripsi ini penyusun membuat kesalahan secara tidak sengaja dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Malang, Februari 2010

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DASAR TEORI	5
2.1. Sistem Informasi	5
2.1.1. Pengertian Sistem	5
2.1.2. Karakteristik Sistem	6
2.1.3. Pengertian Informasi	8
2.1.4. Pengertian Sistem Informasi	9
2.2. Sistem Informasi Pariwisata	11
2.2.1. Komponen Pariwisata.....	11
2.2.2. Jenis-jenis Pariwisata.....	13

2.3. Perangkat pemodelan sistem.....	15
2.3.1. Context Diagram	15
2.3.2. DFD	15
2.3.3. ER-Model.....	16
2.3.4. Tahap-tahap Perancangan Database	17
2.4. Internet.....	18
2.4.1. Pengertian Internet.....	18
2.4.2. Pengertian WWW.....	18
2.5. Microsoft SQL	19
2.5.1. SQL.....	19
2.5.2. SQL Server 2000	21
2.6. ASP.NET	22
2.7. Metode Pengemangan Sistem Waterfall	22
BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM.....	25
3.1. Analisa Sistem	25
3.1.1. Deskripsi Sistem.....	25
3.1.2. Lambang Provinsi Gorontalo	26
3.1.3. Keadaan Umum Provinsi Gorontalo	27
3.1.4. Batas Wilayah Administrasi.....	28
3.1.5. Iklim.....	28
3.2. Spesifikasi Sistem	29
3.2.1. Spesifikasi Sistem Saat Ini.....	29
3.2.2. Kelebihan Sistem Saat Ini.....	29
3.2.3. Kekurangan Sistem Saat Ini.....	30

3.3. Analisa Pembahasan.....	30
3.3.1. Materi Penelitian	30
3.3.2. Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
3.3.3. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	31
3.4. Perancangan Sistem.....	32
3.4.1. Context Diagram Sistem Informasi Pariwisata.....	33
3.4.2. Data Flow Diagram	34
3.4.3. Desain Database	35
3.4.3.1. Relasi Antar Tabel	35
3.4.3.2. Struktur Tabel-tabel yang Digunakan.....	38
3.4.4. Algoritma Program.....	41
3.5. Desain Antar Muka Aplikasi	47
3.5.1. Desain Halaman Utama	47
3.5.2. Desain Halaman Home	47
3.5.3. Desain Report.....	48
3.5.4. Desain Halaman Login	49
BAB IV PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI	50
4.1. Implementasi Sistem	50
4.1.1. Koneksi Basis Data	50
4.2.2. Pengoperasian Basis Data.....	51
4.2 Pengujian Hasil	51
4.2.1. Menu Utama.....	51
4.2.2. Menu Home	52
4.2.3. Info Pariwisata	53

4.2.4. Info Rumah Makan.....	55
4.2.5. Info Akomodasi.....	55
4.2.6. Info Penginapan	56
4.2.7. Hak Akses Pengguna	57
4.2.8. Pengujian Halaman Laporan.....	65
BAB V PENUTUP.....	67
5.1. Kesimpulan	67
5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman :
2.2 Simbol Utama DFD	16
3.1 File Hotel.....	38
3.2 File Travel	38
3.3 File Objek Wisata	39
3.4 File Rumah Makan.....	39
3.5 File Area.....	40
3.6 File User	40
3.7 File Berita.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar :	Halaman :
2.1 Karakteristik Sistem.....	8
2.2 Model Air Terjun (Water Fall).....	24
3.1 Peta Wilayah Gorontalo	26
3.2 Lambang Provinsi Gorontalo	26
3.3 Contex Diagram.....	33
3.4 DFD Level 1	34
3.5 Conceptual Data Model (CDM)	36
3.6 Physical Data Model (PDM).....	37
3.7 Flowchart Entry Rumah Makan	41
3.8 Entry Data Hotel.....	42
3.9 Entry Data Wisata.....	43
3.10 Edit Data Rumah Makan	44
3.11 Edit Data Hotel	45
3.12 Edit Data Wisata.....	46
3.13 Desain Menu Utama	47
3.14 Desain Form Home.....	48
3.15 Desain Report	48
3.16 Desain Halaman Login.....	49
4.1 Tampilan Menu Utama	52
4.2 Tampilan Halaman Home	53
4.3 Tampilan Halaman Info Pariwisata	54
4.4 Tampilan Halaman Detail Wisata.....	54

4.5	Tampilan Halaman Info Rumah Makan.....	55
4.6	Tampilan Halaman Info Akomodasi.....	56
4.7	Tampilan Halaman Info Penginapan	57
4.8	Halaman <i>Login</i> Admin.....	58
4.9	Halaman <i>Control Panel</i> setelah <i>Login</i>	58
4.10	Tampilan Halaman Tambah Wisata	59
4.11	Tampilan Halamanana Daftar Wisata.....	59
4.12	Tampilan Halaman Tambah travel	60
4.13	Tampilan Halaman Daftar Travel.....	60
4.14	Tampilan Halaman Tambah Rumah Makan	61
4.15	Tampilan Halaman Daftar Rumah makan.....	62
4.16	Tampilan Halaman Tambah Penginapan	62
4.17	Tampilan Halaman Daftar Penginapan.....	63
4.18	Tampilan Halaman Tambah Berita.....	64
4.19	Tampilan Halaman Daftar Berita.....	64
4.20	Tampilan Laporan Travel.....	65
4.21	Tampilan Laporan Rumah Makan.....	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata merupakan salah satu potensi yang banyak diangkat oleh beberapa daerah di Indonesia yakni baik jenis wisata alam maupun wisata budaya. Pada dasarnya daerah-daerah di Indonesia sebagian besar memiliki potensi ini, tetapi banyak diantaranya juga menemukan masalah-masalah dalam setiap langkah pengembangannya.

Salah satu masalah yang banyak dialami daerah-daerah di Indonesia adalah kurangnya promosi dan pengelolaan sektor pariwisata yang sebagian besar belum dikemas dengan baik dan terkoordinasi arah serta tujuan pengembangan sektor ini. Hal ini juga yang dialami sektor pariwisata yang ada di provinsi Gorontalo. Oleh karena itu perlunya adanya suatu perencanaan yang matang dalam promosi sektor pariwisata di provinsi Gorontalo khususnya mengenai jalur promosi eksternal sehingga seluruh daerah wisata yang potensial dapat lebih diangkat dan dikenalkan oleh masyarakat luas dan dunia sehingga nantinya diharapkan sektor ini dapat memajukan taraf kehidupan masyarakat Gorontalo. Karena promosi dan pemasaran di Gorontalo masih rendah, tidak bersinergi antar komponen dan tidak efisien, media promosinya pun masih rendah.

Langkah berikutnya yang mungkin dapat diterapkan dalam jalur promosi wisata adalah dengan menggunakan sistem Informasi wisata dalam pengemasan promosi sektor pariwisata Gorontalo. Hal inilah yang menimbulkan suatu keinginan untuk membantu mengembangkan sektor pariwisata di Gorontalo yaitu dengan penerapan Sistem Informasi wisata yang berbasis Web dalam pengelolaan objek wisatanya, sehingga nanti

diharapkan sektor pariwisata Gorontalo dapat berkembang dengan baik dan dikenal oleh masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal diatas maka timbul suatu permasalahan bagaimana membangun suatu aplikasi Sistem Informasi Pariwisata untuk mengembangkan suatu potensi wisata di provinsi Gorontalo.

1.3 Tujuan

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk membuat suatu perangkat lunak Sistem Informasi berbasis web yang dapat membantu potensi wisata yang ada dalam mengembangkan Gorontalo.

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan mengarah sesuai dengan tujuan maka pembahasan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

- Secara garis besar sistem informasi ini memiliki beberapa aplikasi, dalam hal ini dibatasi hanya pada aplikasi Sistem Informasi Pengembangan Pariwisata pada Dinas Pariwisata.
- Tidak membahas mengenai sistem jaringan yang digunakan.
- Memberikan informasi objek wisata, rumah makan, hotel dan sarana transportasi.
- Sistem dikembangkan dengan menggunakan aplikasi ASP.NET dan sistem basis data server menggunakan SQL Server 2000.

1.5 Metode Pengumpulan data

Data merupakan sumber atau bahan mentah yang sangat berharga bagi proses menghasilkan informasi. Oleh sebab itu dalam pengambilan data perlu dilakukan penanganan secara cermat dan hati-hati, sehingga data yang diperoleh dapat bermanfaat dan berkualitas.

Dalam pengumpulan data penyusun menggunakan metode sebagai berikut:

1. Studi Lapangan

Dengan metode ini data-data diperoleh langsung dari sumber yang bersangkutan, dimana peneliti berhadapan langsung dengan obyek yang diteliti, yang dilakukan dengan cara :

a. *Survey*

Teknik pengumpulan data dengan cara terjun secara langsung dan mencatat secara sistematis terhadap obyek masalah.

b. *Wawancara / Interview*

Teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi langsung dengan pimpinan atau pegawai perusahaan tentang sistem yang diterapkan.

2. Studi Pustaka / *Literature*

Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mencari bahan-bahan kepustakaan sebagai landasan teori yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dijadikan obyek penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diuraikan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan, Metode Penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang tinjauan umum Sistem Informasi Pariwisata dan teori-teori yang mendukung dalam perancangan dan pembuatan sistem yang meliputi ASP.NET, Basis Data, dan SQL Server 2000

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi mengenai algoritma dan database yang digunakan dalam penyusunan Sistem Informasi Pariwisata berbasis Web dengan ASP.NET

BAB IV : IMPLEMENTASI PROGRAM

Membahas implementasi sistem *hardware* dan *software* sebagai hasil dari analisis dan pengujian sistem dalam bentuk bahasa pemrograman, deskripsi file yang dihasilkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan pada skripsi ini.



BAB II

DASAR TEORI

2.1 Sistem Informasi

2.1.1 Pengertian Sistem

Dalam suatu perusahaan sistem yang digunakan sangat menentukan sekali dalam kegiatan yang dilakukan perusahaan. Oleh karena itu system yang dibuat harus sesuai dengan perusahaan.

Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu. Teori sistem secara umum pertama kali diuraikan oleh *Kenneth Boulding*, terutama menekankan pentingnya perhatian terhadap setiap bagian yang membentuk sebuah sistem.

Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sistem juga merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada system tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan.

Suatu sistem yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefinisikan masukan yang dibutuhkan sistem dan juga keluaran yang dihasilkan.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Sebuah sistem terdiri atas bagian-bagian yang saling berkaitan dan bervariasi bersama-sama untuk mencapai beberapa sasaran dan maksud. Sebuah sistem bukanlah seperangkat unsur yang tersusun secara teratur, tetapi terdiri atas unsur yang dapat dikenal yang saling melengkapi karena suatu maksud, tujuan dan sasaran.

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu :

a. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri atas sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerjasama membentuk suatu kesatuan.

b. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar dari sistem adalah apapun di luar ruang lingkup sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar dapat bersifat menguntungkan dan dapat pula bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut, yang dengan demikian lingkungan luar tersebut harus selalu dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan, jika tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Interface merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lainnya. Penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke

sub sistem lainnya. Keluaran (*Output*) dari suatu sub sistem akan menjadi masukan (*Input*) untuk subsistem lainnya dengan melalui penghubung. Dengan demikian terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa pemeliharaan(*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Sebagai contoh, di dalam suatu unit sistem komputer, “program” adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputer sementara “data” adalah *signal input* yang akan diolah menjadi informasi.

f. Keluaran Sistem (*Output*)

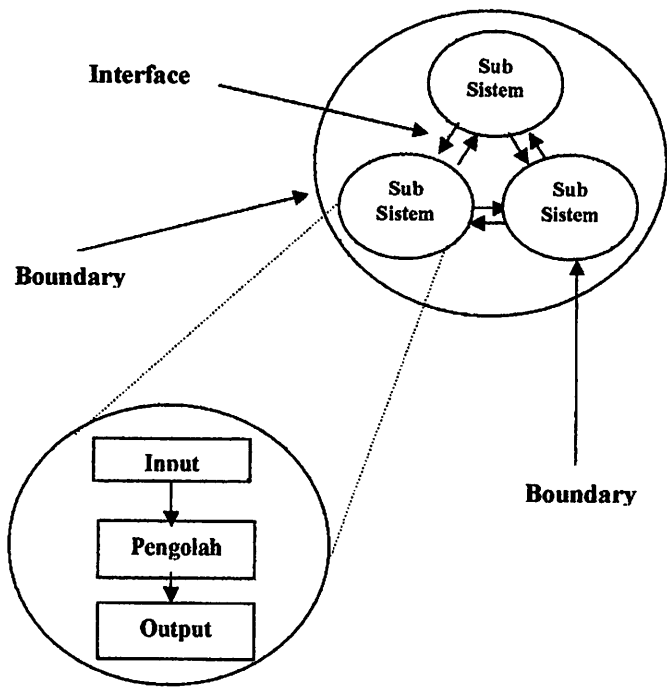
Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan untuk subsistem lain.

g. Pengolah Sistem (*Proses*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.



Gambar 2.1 Karakteristik Sistem^[8]

2.1.3 Pengertian Informasi

Informasi sangat penting bagi setiap perusahaan karena informasi mengerahkan dan memperlancar kegiatan sehari-hari serta sangat membantu dalam hal pengambilan keputusan manajemen.

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi.

Kualitas informasi tergantung dari 3 hal yang sangat dominan, yaitu:

a. Akurat

Informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut.

b. Tepat waktu

Informasi yang diterima harus tepat pada waktunya, karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.

c. Relevan

Informasi harus mempunyai manfaat bagi si penerima, karena informasi ini akan digunakan untuk pengambilan suatu keputusan dalam pemecahan suatu permasalahan.

2.1.4 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi^[4] adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai sasaran atau tujuan.

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu kerangka yang terdiri dari sumber-sumber data yang terkoordinasi mengumpulkan, memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung kegiatan pengambilan keputusan guna menghasilkan informasi yang akan disampaikan kepada berbagai pemakai untuk berbagai keperluan.

Ada dua macam komponen dalam sistem informasi, yaitu :

1. Komponen dasar

- a. *Input* : meliputi elemen yang *dicapture*, dirakit yang masuk ke sistem untuk diproses.
- b. Proses : meliputi proses transformasi yang mengubah input menjadi output.
- c. *Output* : meliputi transfer elemen yang dihasilkan oleh proses ke tujuan.

2. Komponen tambahan

- a. *Feedback* : data yang menyatakan performansi sistem.
- b. *Control* : meliputi *monitoring* dan evaluasi *feedback* untuk menentukan apakah sistem mencapai tujuan. Fungsinya adalah membuat penyesuaian untuk *input* sistem dan pemrosesan komponen untuk memastikan sistem menghasilkan *output* yang tepat.

Dalam sistem informasi, ada tiga tahap yang harus dipenuhi, yaitu input, proses dan *output*, dimana *output* memungkinkan suatu umpan balik yang dapat merubah atau memodifikasi suatu *input*. Di sinilah suatu sistem informasi berperan sebagai pengambil keputusan dalam menangani suatu permasalahan.

Di dalam pengembangan sistem informasi, dikenal istilah *SDLC* (*System Development Life Cycle*) atau “Siklus Hidup Pengembangan Sistem”^[7], yang terdiri dari enam tahap :

1. Perencanaan sistem
2. Analisis sistem
3. Rancangan sistem general atau konseptual
4. Evaluasi dan pemilihan sistem
5. Rancangan sistem terinci atau fungsional

6. Implementasi sistem

Empat tahap pertama disebut tahap *FRONT-END*, dua yang terakhir disebut tahap *BACK-END*. Setelah sistem baru dikembangkan dan dikonversikan ke operasi, selanjutnya menuju ke tahap pemeliharaan sistem yang berlangsung beberapa tahun, 10 sampai 20 tahun atau lebih lama. Jika sistem ini tidak lagi efisien dan efektif untuk tahap dipelihara, maka tidak dilanjutkan dan sistem baru dikembangkan untuk menggantikannya, *SDLC* mulai dari awal lagi.

2.2 Sistem Informasi Pariwisata^[1],

Pariwisata merupakan sektor yang dapat mendukung pengembangan suatu daerah, sehingga pengembangan sektor daerah merupakan suatu hal yang penting untuk diperhatikan.

2.2.1 Komponen-komponen Pariwisata

Komponen pariwisata dapat dibedakan menjadi tiga kelompok utama yaitu atraksi, akomodasi/fasilitas penunjang dan industri pariwisata. Ketiga komponen ini tidak beroperasi sendiri dan saling mempengaruhi.

1. Atraksi

Atraksi adalah segala sesuatu yang menarik dan mempunyai nilai untuk dikunjungi, meliputi:

- Sumber-sumber alam, meliputi:
 - Iklim
 - Pemandangan (keindahan alam, taman alam dan cagar alam)
 - Lingkungan laut bahari
 - Gunung

- **Sumber-sumber budaya (buatan manusi), meliputi:**
 - Tempat bersejarah
 - Upacara keagamaan
 - Kerajinan tangan
 - Pertunjukan dan pusat hiburan (musik dan tari-tarian)
 - Candi atau tempat-tempat peribadatan

2. Akomodasi/fasilitas penunjang

Fasilitas penunjang merupakan fasilitas yang mampu meningkatkan dan memperlancar kegiatan pariwisata. Fasilitas penunjang suatu wilayah pariwisata terdiri dari:

➤ **Infrastruktur**

Dalam suatu pariwisata, infrastruktur terdiri dari persediaan air, system pembuangan limbah, system komunikasi, jalan raya, lapangan udara, fasilitas pelabuhan, tempat parker, taman.

➤ **Suprastruktur**

Suprastruktur pariwisata terdiri dari fasilitas wisatawan utama seperti hotel, restaurant, pusat perbelanjaan, penyedia makanan dan sarana financial seperti ATM.

➤ **Sumber keramah-tamahan**

Hal yang penting disini adalah sikap penduduk terhadap pengunjung. Seperti menunjukkan sikap sopan santun, ramah-tamah, ulus hati dan

berkeinginan untuk melayani serta untuk mendapatkan persahabatan yang lebih baik dengan pengunjung.

3. Industri Pariwisata

Industri pariwisata yaitu suatu industry yang bergerak dalam bidang pariwisata dan membantu berlangsungnya pariwisata yang terdiri dari:

➤ **Agen perjalanan**

Agen perjalanan dapat menawarkan semua jenis jasa perjalanan atau mengharuskan dalam satu aspek misal bidang tour.

➤ **Alat transportasi**

- Transportasi udara: helicopter, pesawat, dan lain-lain
- Transportasi laut: *car-ferry*, *cruise-line*, dan lain-lain
- Transportasi darat: kereta api, bis, dan lain-lain

➤ **Akomodasi**

Hotel adalah salah satu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersil, disediakan bagi setiap orang untuk mendapatkan pelayanan, penginapan berikut makan dan minum.

1.2.2 Jenis-jenis Pariwisata

Untuk kepentingan pemasaran kegiatan wisata dibagi ke dalam berbagai jenis. Pembagian ini didasarkan pada motif utama seseorang dalam merencanakan kegiatan wisata. Jenis wisata berkembang sejalan dengan perubahan yang terjadi dalam masyarakat. Jika pada tahap awal perkembangan pariwisata, jenis wisata yang disukai adalah bahari, wisata olah raga dan berbagai

jenis wisata untuk kesenangan, maka kemudian lahir jenis-jenis wisata lain. Secara singkat berikut akan dijelaskan beberapa jenis wisata:

1. Wisata Budaya

Yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat, cara hidup, budaya dan seni. Jenis wisata ini merupakan daya tarik bagi wisatawan asing untuk berkunjung ke Indonesia.

2. Wisata Bahari

Yang termasuk dalam jenis wisata bahari ini, seperti menyelam (*diving*), berselancar (*surfing*), berlayar, memancing dan lain-lain.

3. Wisata Alam

Jenis wisata ini banyak menarik kaum remaja karena mempunyai unsur petualangan. Bukit yang terjal, gunung yang tinggi, gua-gua yang dalam, sungai yang deras, seolah-olah memanggil para remaja untuk bertualang.

4. Wisata Olahraga

Yaitu perjalanan dengan tujuan olahraga atau memang sengaja bermaksud mengambil bagian aktif dalam pesta olahraga disuatu tempat atau negara. Seperti Olimpiade, *All England*, *Thomas Cup* dan sebagainya.

5. Wisata Industri

Yaitu perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa ke suatu daerah perindustrian dengan maksud untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.

6. Wisata Konvensi

Yaitu penyediaan fasilitas-fasilitas konvensi bagi wisatawan yang datang dengan tujuan untuk menghadiri konvensi.

7. Wisata Komersil

Yaitu perjalanan yang mengunjungi pameran dan pekan raya yang bersifat komersil.

2.3 Perangkat Pemodelan Sistem

2.3.1 Context Diagram



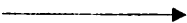

Context diagram merupakan model yang digunakan untuk menjawab sejumlah pertanyaan yang muncul dalam pembuatan *statement of purpose* (deskripsi tektual fungsi sistem) yang dipresentasikan dengan lingkungan tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

2.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram adalah sebuah diagram yang menggambarkan aliran data dan proses-proses yang berkaitan dengan perubahan atau transformasi data keseluruhan pada sebuah sistem.

Data flow diagram ini digambarkan dengan sekumpulan simbol-simbol.

Tabel 2.1 Simbol-simbol *data flow diagram*^[9]

Simbol	Keterangan
	Proses transformasi data
	Entity yang ada dalam sistem
	Aliran suatu berkas elemen data
	Tempat penyimpanan data atau file

2.3.3 Entity Relationship Modeling (ER-Model)

E-R Model adalah sebuah model analisis sistem berbentuk diagram yang menunjukkan hubungan antar entitas atau data dari suatu sistem. Elemen-elemen ER-D adalah sebagai berikut:

1. *Entity*

Yaitu tempat kejadian atau konsep yang informasinya direkam.

2. *Attribute*

Merupakan data elemen atau data item, data *field* yang menggambarkan suatu *entity*.

3. *Relationship*

Menggambarkan hubungan antara dua atau lebih *entity*.

2.3.4 Tahap-tahap Perancangan Database

2.3.4.1 Database

Basis data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Sistem *database* meliputi:

1. *Data*, yaitu data yang tersimpan didalamnya.
2. *Hardware*, perangkat keras yang bisa meliputi monitor, *keyboard*, CPU dan printer sebagai alat tambahan.
3. *Software*, perangkat lunak (biasanya disebut DBMS) yang berfungsi mengatur proses penyimpanan dan pencarian.
4. *Brainware*, user yang berhubungan langsung dengan computer, misalnya operator.

Untuk mengelola basis data diperlukan perangkat lunak yang disebut DBMS. DBMS adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien.

2.3.4.2 Web Database

Web database merupakan sebuah aplikasi web yang berintegrasi dengan sebuah sistem database. Sebagai contoh adalah interaksi antara ASP.NET dengan SQL SERVER. Aplikasinya adalah file ASP.NET dan sebagai DBMS (*database management system*) adalah SQL SERVER.

2.3.4.3 Flowchart

Flowchart merupakan gambaran tentang urutan kerja dari suatu sistem dengan tujuan untuk mempermudah dalam pembuatan program tahap demi tahap.

2.4 Internet

2.4.1 Pengertian Internet

Internet adalah nama dari sekelompok pusat-pusat informasi yang tersebar di beberapa penjuru dunia. Dapat juga didefinisikan sebagai jaringan komputer yang dihubungkan satu dengan yang lainnya dengan area yang sangat luas.

Jaringan komputer yang ada hanya sebagai sarana atau media untuk mengirimkan informasi. Dengan internet, jutaan orang di dunia dapat saling berkomunikasi dan berbagi informasi. Ini merupakan alternatif baru bagi manusia untuk melakukan komunikasi disamping telepon, *faxcimile*, kantor pos, surat kabar dan sebagainya.

2.4.2 Pengertian World Wide Web

World Wide Web merupakan salah satu layanan yang dapat dinikmati oleh pemakai komputer yang terhubung oleh internet.

pada mulanya *web* merupakan ruang informasi dalam internet, dimana pemakai dapat menemukan informasi dengan mengikuti *link* yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam browser *web*.

Ada dua komponen dalam mendesain web:

1. Isi (content)
2. Tampilan (format)

Hal mendasar yang harus diperhatikan sebelum memulai membangun sebuah website adalah:

- Deskripsikan apa tujuan atau fungsi web tersebut. Apakah untuk berita, pendidikan, pribadi, official web, penjualan, hiburan atau lainnya.
- Kumpulkan semua bahan atau materi apa saja yang akan ditampilkan. Misalnya data, gambar, *image*, database dan lain-lain.
- Rancang menu dan isinya.
- Rancang desain tampilan (*layout*) secara umum.

2.5 Microsoft SQL SERVER

2.5.1 SQL

SQL (*Structured Query Language*) adalah sebuah bahasa yang dipergunakan untuk mengakses data dalam basis data relasional. Bahasa ini secara *de facto* merupakan bahasa standar yang digunakan dalam manajemen basis data relasional. Saat ini hampir semua *server* basis data yang ada mendukung bahasa ini untuk melakukan manajemen datanya.

Secara umum, SQL terdiri dari dua bahasa, yaitu *Data Definition Language (DDL)* dan *Data Manipulation Language (DML)*. Implementasi DDL dan DML berbeda untuk tiap sistem

manajemen basis data (SMBD), namun secara umum implementasi tiap bahasa ini memiliki bentuk standar yang ditetapkan ANSI. Artikel ini akan menggunakan bentuk paling umum yang dapat digunakan pada kebanyakan SMBD.

➤ *Data Definition Language*

Data Definition Language (DDL) adalah bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan tempat penyimpanan data berupa tabel, indeks dan view. Dalam pendefinisiannya sebuah tabel ada beberapa jenis data yang harus ditetapkan sesuai dengan jenis data yang akan disimpan untuk memperoleh informasi yang diperlukan. DDL digunakan untuk mendefinisikan, mengubah, serta menghapus basis data dan objek-objek yang diperlukan dalam basis data, misalnya tabel, *view*, *user*, dan sebagainya. Secara umum, DDL yang digunakan adalah CREATE untuk membuat objek baru, USE untuk menggunakan objek, ALTER untuk mengubah objek yang sudah ada, dan DROP untuk menghapus objek. DDL biasanya digunakan oleh administrator basis data dalam pembuatan sebuah aplikasi basis data.

➤ *Data Manipulation Language*

DML digunakan untuk memanipulasi data yang ada dalam suatu tabel. Perintah yang umum dilakukan adalah:

- SELECT untuk menampilkan data
- INSERT untuk menambahkan data baru
- UPDATE untuk mengubah data yang sudah ada
- DELETE untuk menghapus data

2.5.2 Microsoft SQL SERVER 2000

Pada pertengahan tahun 2000, *microsoft* merilis SQL server versi terbaru yaitu SQL Server 2000. SQL Server 2000 hadir dengan beberapa edisi yang semuanya berisi mesin dan *database* inti, antara lain:

- a. Edisi *business server* merupakan edisi yang paling terbatas kemampuannya dan paling tepat dipakai untuk keperluan pribadi. Edisi ini hanya mendukung sebuah *database* berukuran maksimal 10GB dan tidak mendukung layanan OLAP untuk penyimpanan data pada SQL Server. Edisi ini tidak didukung sistem operasi *windows Server*.
- b. Edisi standart merupakan edisi dengan dukungan sistem operasi *Microsoft Windows NT Server* maupun *Microsoft Windows NT Server Enterprise Edition*. Dukungan kapasitas databasenya tidak terbatas dan terdapat layanan OLAP penyimpanan data pada SQL Server.
- c. Edisi *Enterprise* merupakan edisi dengan dukungan sistem operasi *Microsoft Windows NT Server Enterprise Edition*. Dukungan kapasitas databasenya tidak terbatas dan terdapat layanan OLAP penyimpanan data pada SQL Server. Selain mendapat dukungan memori *extended* dan *failover* jumlah SMP CPU sampai 32.

Edisi Developer ini diluncurkan bersana-sama dengan *Microsoft Visual Studio* dan lainnya disarankan untuk pengembangan aplikasi yang berbasis visual.

2.6 ASP.NET

ASP.NET merupakan teknologi baru pemrograman internet dari Microsoft yang lebih efisien dan menggunakan object-oriented dalam pengembangan aplikasi web secara dinamis.

Dari definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ASP.NET adalah kumpulan teknologi dalam framework.NET untuk membangun aplikasi web dinamik dan XML Web Service (layanan web XML). ASP.NET mempunyai kelebihan dibanding ASP Versi 3, antara lain:

1. Kemudahan mengakses berbagai library.Net Framework secara konsisten yang dapat mempercepat perkembangan aplikasi.
2. Dalam ASP.NET beberapa bahasa pemrograman seperti VB.NET, C#.NET, J#.NET, dan C++.NET dapat digunakan secara penuh sebagaimana layaknya bekerja di windows application.
3. Tersedia berbagai web control yang dapat digunakan untuk aplikasi secara cepat.
4. Kode pemrograman yang menjadi logika aplikasi ditempatkan terpisah dengan kode user interface yang berbentuk HTML.

2.7 Metode Pengembangan Sistem *Waterfall*

Metode yang digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Pariwisata adalah :

1. **Rekayasa Sistem**

Tahapan awal yang dilakukan adalah merumuskan sistem yang akan dibuat. Rekayasa sistem ini bertujuan agar pengembangan benar-benar mengerti sistem yang akan dibuat dan langkah-langkah serta kebijaksanaan apa saja yang akan berkaitan dengan pengembangan sistem.

2. Analisis Sistem

Tahap ini melakukan pengumpulan kebutuhan elemen-elemen ditingkat perangkat lunak. Dengan analisa harus dapat ditentukan kebutuhan data, fungsi, proses atau procedure yang diperlukan beserta untuk kerjanya, dan interface. Hasil akhir tahap ini adalah spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

3. Desain Sistem

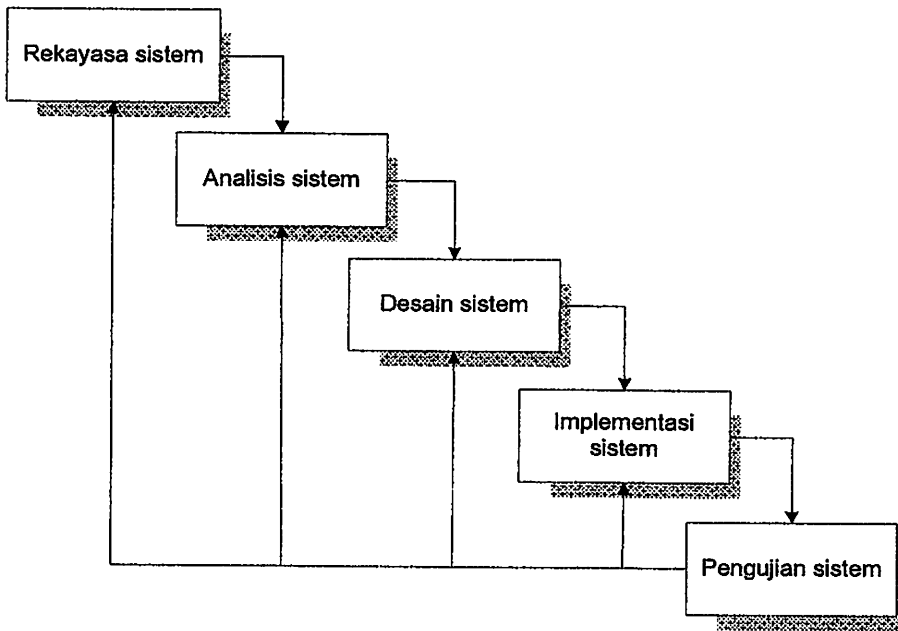
Tahapan ketiga adalah desain sistem, dilakukan setelah mendapat gambaran yang jelas dari sistem yang akan dibuat. Tahapan desain sistem ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum yang jelas kepada pengguna dan rancangan bangun yang lengkap tentang sistem yang akan dikembangkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan sistem.

4. Implementasi Sistem

Setelah mendapatkan gambaran yang jelas tentang rancang bangun sistem, kemudian dilakukan implementasi rancangan sistem ke dalam kode-kode dalam bahasa pemrograman. Pada tahap ini dilakukan pembuatan komponen-komponen sistem yang meliputi implementasi modul-modul program, antarmuka dan basis data.

5. Pengujian Sistem

Tujuan dilakukan tahapan pengujian ini adalah untuk mendapatkan perangkat lunak yang benar-benar valid dan sesuai dengan kebutuhan yang sudah dideskripsikan.



Gambar 2.2 Metode Pengembangan Sistem dengan Metode *Waterfall*^[7]

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

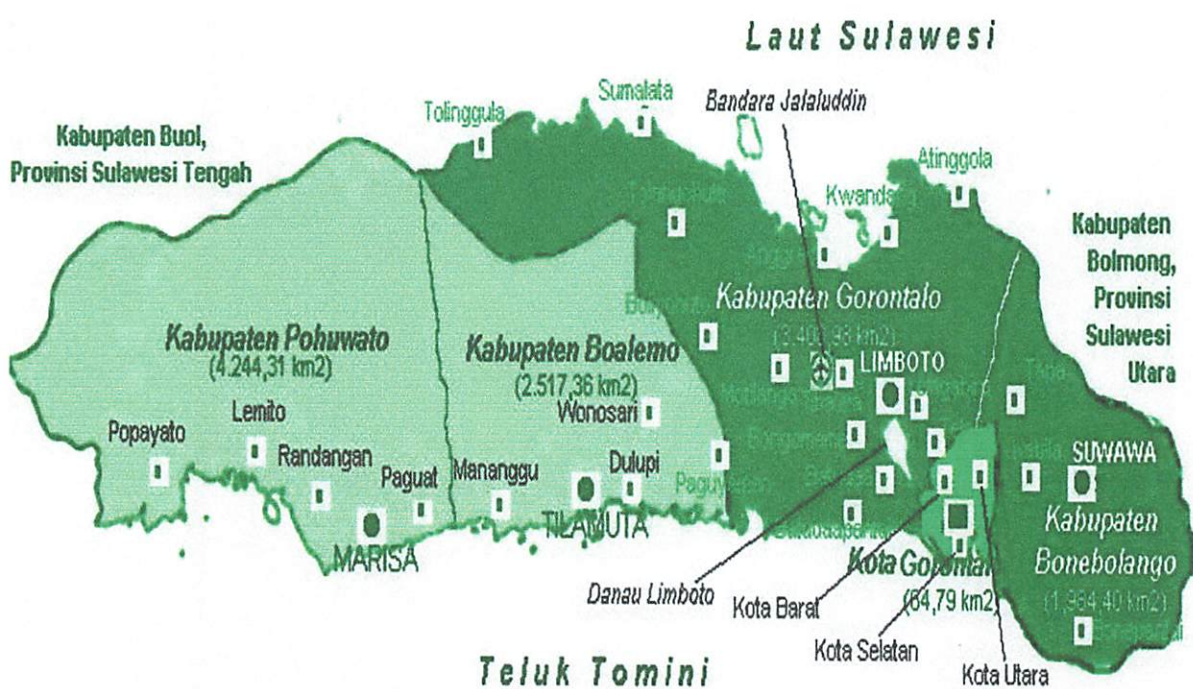
Pada bab ini dijelaskan mengenai analisis dan perancangan sistem aplikasi. Analisis ditujukan untuk memberikan gambaran secara umum terhadap aplikasi. Hal ini berguna untuk menunjang perancangan aplikasi yang akan dikembangkan sehingga kebutuhan akan aplikasi tersebut dapat diketahui sebelumnya. Kemudian hasil analisis akan menjadi dasar untuk melakukan perancangan atau desain aplikasi sesuai kebutuhan sistem.

Dalam merancang aplikasi pada proyek akhir ini terlebih dahulu dilakukan pembuatan desain proses, desain data, serta desain antar muka aplikasi. Desain proses berguna untuk mengintegrasikan semua proses yang terjadi dalam aplikasi yang akan dibuat. Desain data berguna untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan dalam proses yang akan dikerjakan. Sedangkan perancangan antarmuka berfungsi sebagai antar muka interaksi antara pengguna dengan sistem aplikasi yang dibuat, sehingga pengguna dapat mengoperasikan aplikasi yang dibuat.

3.1 Analisis Sistem

3.1.1 Deskripsi Sistem

Objek dan wilayah dari penelitian ini ialah lokasi-lokasi objek wisata yang ada di provinsi Gorontalo (dapat dilihat pada gambar 3.1)



Gambar 3.1 Peta wilayah Gorontalo

3.1.2 Lambang Provinsi Gorontalo

Provinsi Gorontalo mempunyai lambang daerah yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.2 Lambang Provinsi Gorontalo

Keterangan :

Ukuran, nuansa dan arti lambang daerah Provinsi Gorontalo

1. Lambang Daerah Provinsi Gorontalo pada bagian luar berbentuk perisai atau jantung yang memberi makna kesetiaan sebagai pelindung kehidupan rakyat Gorontalo.
2. Lambang Daerah Provinsi Gorontalo pada bagian dalam berbentuk bulat lonjong atau bulat telur yang memberi makna adanya gagasan, ide atau cita-cita yang indah, yang kelak menetas menjadi sesuatu kesejahteraan hidup rakyat Gorontalo.
3. Lambang Daerah Provinsi Gorontalo dengan bentuk dalam yang menampakkan keserasian formasi gambar yang terdiri dari warna putih di tengah dan diikuti oleh posisi padi - bintang, kapas - rantai memberi makna adanya keteraturan adat, agama, hukum dalam semua pola kehidupan masyarakat.
4. Lambang Daerah Provinsi Gorontalo dapat dibuat dalam berbagai ukuran sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dimana lambang tersebut ditempatkan.
5. Lambang Daerah Provinsi Gorontalo memiliki nuansa global.

3.1.3 Keadaan Umum Provinsi Gorontalo

Provinsi Gorontalo adalah salah satu dari 32 provinsi di wilayah Republik Indonesia yang memanjang dari Timur ke Barat di Bagian Utara Pulau Sulawesi. Provinsi termuda ini memiliki luas wilayah 12.215,44 km² dan berada pada posisi geografis antara 00030'04" – 01002'30" Lintang Utara dan 112008'04"– 123032'09" Bujur Timur.

Jika dilihat dari keberadaannya geologinya, Gorontalo mempunyai ketinggian dari permukaan laut antara 0 – 2.400 meter dengan jumlah pulau-pulau kecil yang teridentifikasi sampai saat ini sebanyak 67 buah. Gorontalo juga mempunyai garis pantai sepanjang + 590 km dengan luas laut teritorial + 10.500 km² dan luas perairan Zona Ekonomi Eksklusif

(ZEE) + 40.000 km² yang ada di perairan sebelah Utara, sehingga total luas perairan laut + 50.500 km² dengan tingkat kemiringan yang relatif rendah antara 0 – 40°.

3.1.4 Batas Wilayah Administrasi

Karakteristik wilayah merupakan salah satu unsure penting yang perlu diketahui, karena merupakan modal utama untuk mengetahui potensi daerah yang dapat dikelola dalam rangka meningkatkan pendapatan asli daerah, guna membiayai pelaksanaan pembangunan di masa-masa mendatang yang selanjutnya dapat diketahui dan dicapai hasil-hasil pelaksanaan pembangunan pada setiap wilayah.

- Batas wilayah administratif
- Utara : laut Sulawesi
- Timur : provinsi Sulawesi utara
- Barat : provinsi Sulawesi tengah
- Selatan : teluk tomini

3.1.5 Iklim

Provinsi Gorontalo mempunyai 2 (dua) musim iklim pada umumnya, yakni musim penghujan dan musim kemarau. Biasanya hari hujan terbanyak terjadi pada Bulan Maret, Mei dan Oktober dengan Curah Hujan rata-rata 207,7 mm dan suhu rata-rata 23 – 31° C. Sedangkan tekanan udaranya berkisar antara 11.21.5 MOB dengan kecepatan angin rata-rata 1,9 knot.

3.2 Spesifikasi Sistem

Sesuai dengan tujuan dari pengembangan sistem informasi akademik ini, maka spesifikasi dari sistem informasi akademik adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi dengan model *client server* berbasis *web*, dimana aplikasi client harus dapat dijalankan pada semua sistem operasi GUI dengan menggunakan *web browser*.
2. Sistem basis data *server* menggunakan SQL Server 2000.
3. Sistem pelaporan dan pendukung keputusan yang dapat memberikan data-data dan rekapan yang akurat yang sangat berguna untuk pengambilan keputusan.
4. Sistem informasi ini diharapkan dapat dengan mudah dipakai oleh *user*.

3.2.1 Spesifikasi Sistem saat ini

Sistem yang ada saat ini sudah berbasis web, tetapi masih blm menerapkan sistem basis data terstruktur. user mendapatkan informasi membutuhkan waktu yang lama. hal ini mengakibatkan sistem pariwisata yang kurang efisiensi terutama untuk pengembangan pariwisata itu sendiri.

3.2.2 Kelebihan Sistem Saat Ini

Kelebihan yang dimiliki sistem saat ini antara lain :

1. Data-data pariwisata bisa di outputkan menjadi bentuk laporan-laporan sebagai data arsip dinas pariwisata.
2. *User* dapat dengan lebih mudah dan cepat mendapatkan informasi tentang pariwisata yang ada di gorontalo.
3. Berita atau laporan dapat langsung di-*update* sesuai perkembangan yang ada.

3.2.3 Kekurangan Sistem Saat Ini

Kekurangan yang dimiliki sistem saat ini antara lain :

1. Pencarian data pariwisata membutuhkan waktu yang lama. hal ini mengakibatkan sistem informasi pariwisata yang kurang efisien untuk *user*.
2. Setiap pergantian periode pelaporan, aplikasi tersebut harus disimpan dengan nama yang berbeda sesuai periode pelaporan. dengan cara seperti ini, ada banyak tumpukan *file* aplikasi di setiap computer sehingga cukup sulit dalam pencarian data karena terdapat tumpukan *file* di setiap komputer.

3.3 Analisa Pembahasan

3.3.1 Materi Penelitian

Materi atau data-data yang digunakan dalam penelitian meliputi:

1. Data spasial

Peta digital pariwisata provinsi Gorontalo skala 1 : 100.000. Sumber peta pariwisata digital diperoleh dari Bappeda Gorontalo.

2. Data non spasial

- obyek wisata meliputi :

- Nama obyek wisata
- Jenis obyek wisata
- Deskripsi obyek wisata
- Foto obyek wisata

- Hotel meliputi :

- Nama hotel
- Tipe hotel
- Alamat hotel

- Nomor telepon
- Foto hotel
- Restoran meliputi :
 - Nama restoran
 - Jenis restoran
 - Foto restoran
 - Nomor telepon
 - Lokasi
- Transportasi meliputi :
 - Route transportasi
 - Jarak tempat-tempat penting
 - Nomor telepon

3.3.2 Kebutuhan perangkat keras /*hardware*

Untuk masing *alternative* yang diusulkan, konfigurasi perangkat keras yang dibutuhkan sebagai berikut:

1 unit computer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Monitor
- CPU (Control Processing Unit)
- Keyboard + mouse
- Printer

3.3.3 Kebutuhan perangkat lunak/*software*

- Sistem operasi windows XP
- Macromedia Dreamweaver MX

- AutoCad 2000
- SQL SERVER 2000
- Adobe photoshop7
- ASP.NET
- IIS (Internet Information Server)

3.4 Perancangan Sistem

Didalam mendesain suatu sistem informasi perlu dilakukan beberapa tahapan-tahapan sebagai berikut:

- *Contex Diagram*

Contex diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan entity luar, masukan dan keluaran system dan dipresentasikan kedalam lingkaran tunggal yang memiliki keseluruhan program.

- *DFD (data flow diagram)*

Sebuah diagram yang penggambaran secara grafis menunjukkan arus data, proses, dimana akan menunjukkan apa yang terjadi, bagaimana perubahan dalam proses serta kemana proses tersebut ditujukan.

- *Desain database*

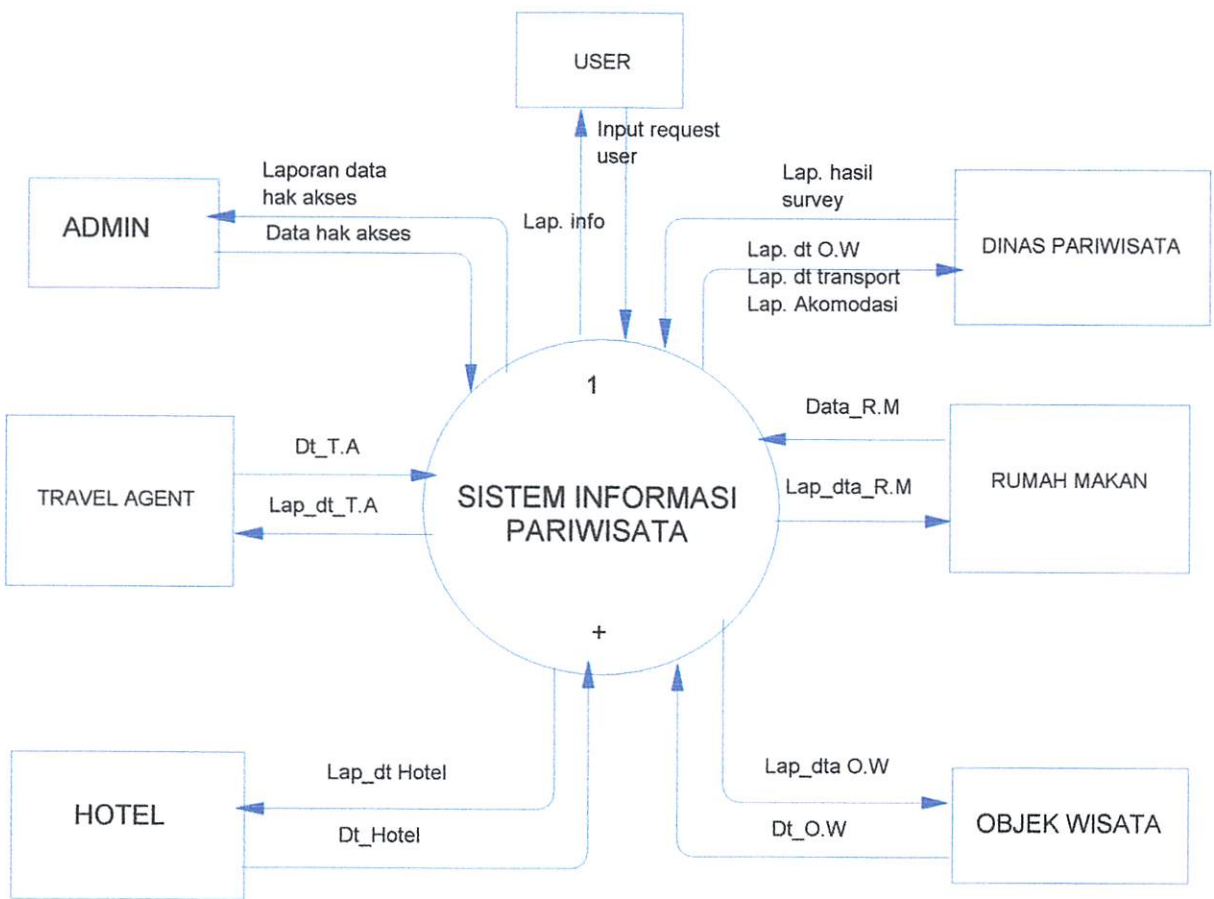
Digunakan untuk mengumpulkan data yang terintegrasi satu sama lain, dan apabila akan disimpan diletakkan ke dalam media penyimpanan tertentu serta untuk mengambil dan memanipulasinya diperlukan prosedur yaitu diperlukan suatu program yang berfungsi sebagai perintah.

- *Flowchart*

merupakan gambaran tentang urutan kerja dari suatu sistem dengan tujuan untuk mempermudah dalam pembuatan program tahap demi tahap.

3.4.1 Context Diagram Sistem Informasi Pariwisata

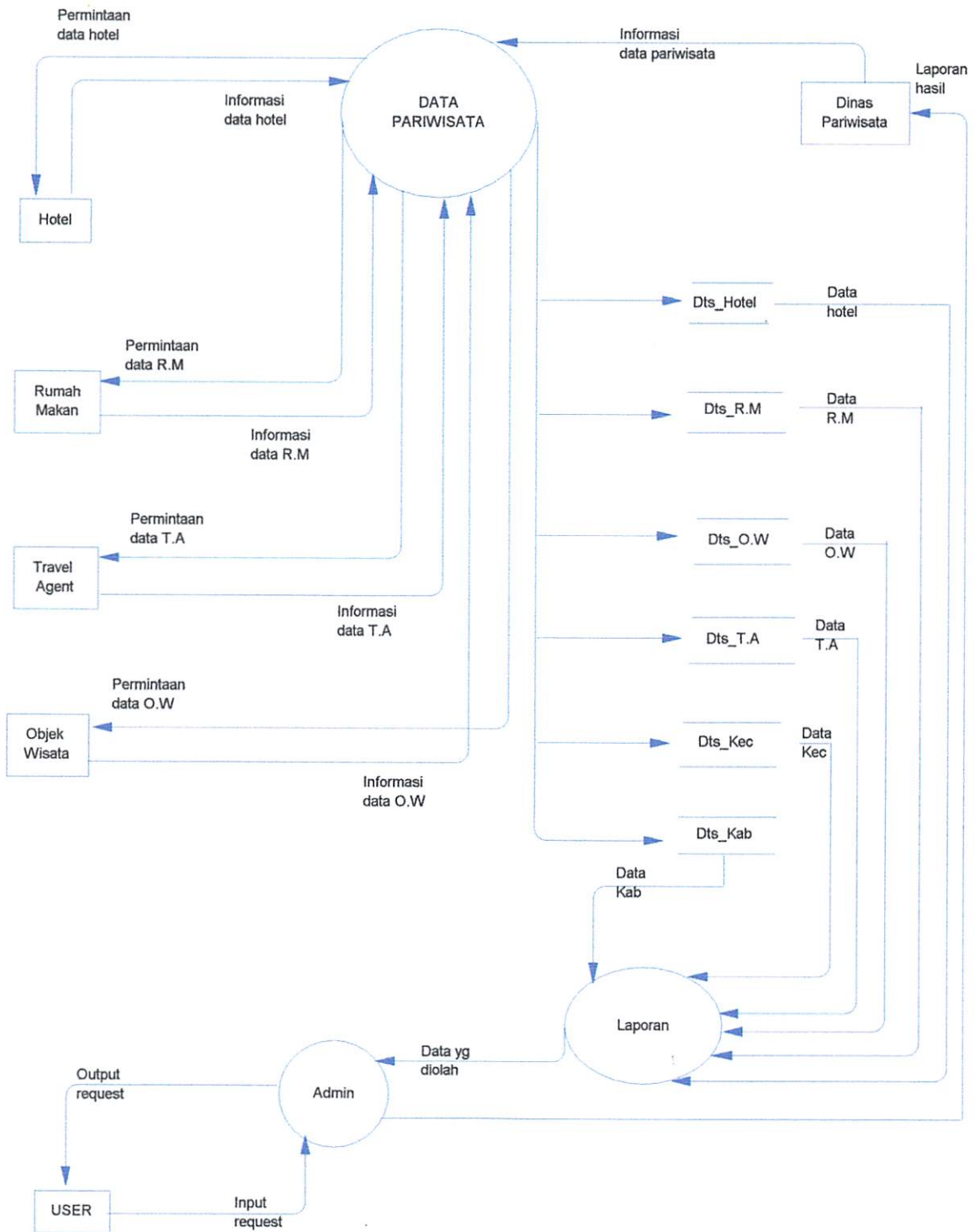
Dengan diawalinya pembuatan *context diagram* dengan tujuan untuk dapat mengetahui logika dan alur sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar *context diagram* sistem informasi pariwisata di Gorontalo.



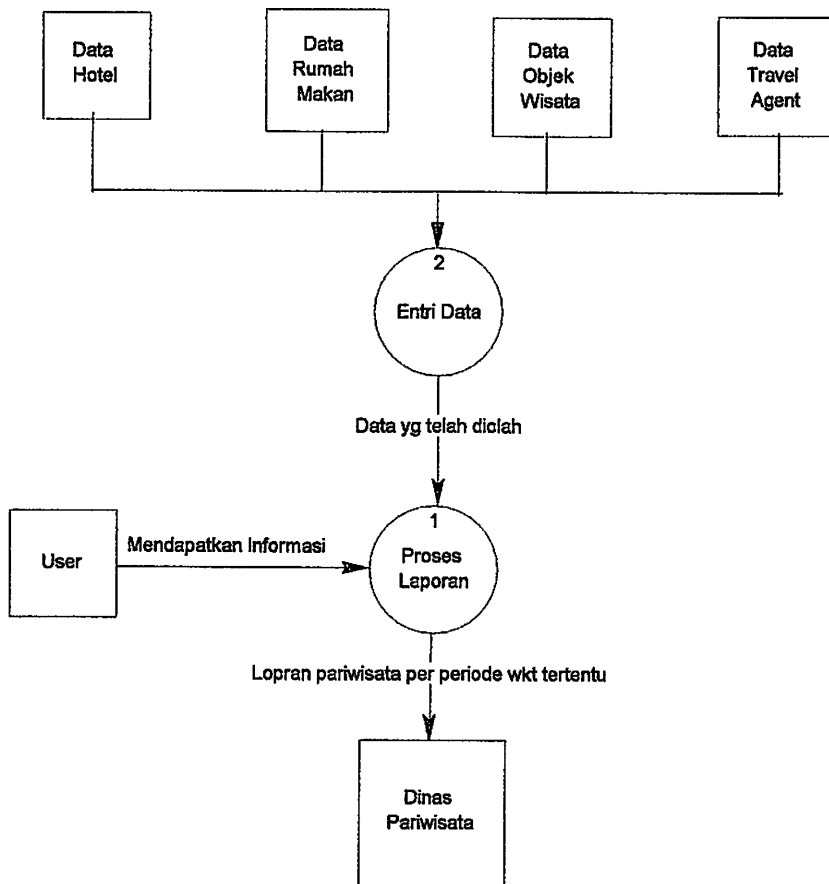
Gambar 3.3 *Context diagram* sistem informasi pariwisata di Gorontalo

3.4.2 Data Flow Diagram (DFD)

Untuk mempermudah memahami mengenai alur desain program, maka dijelaskan melalui DFD berikut:



Gambar 3.4 Data flow diagram (DFD level 1)



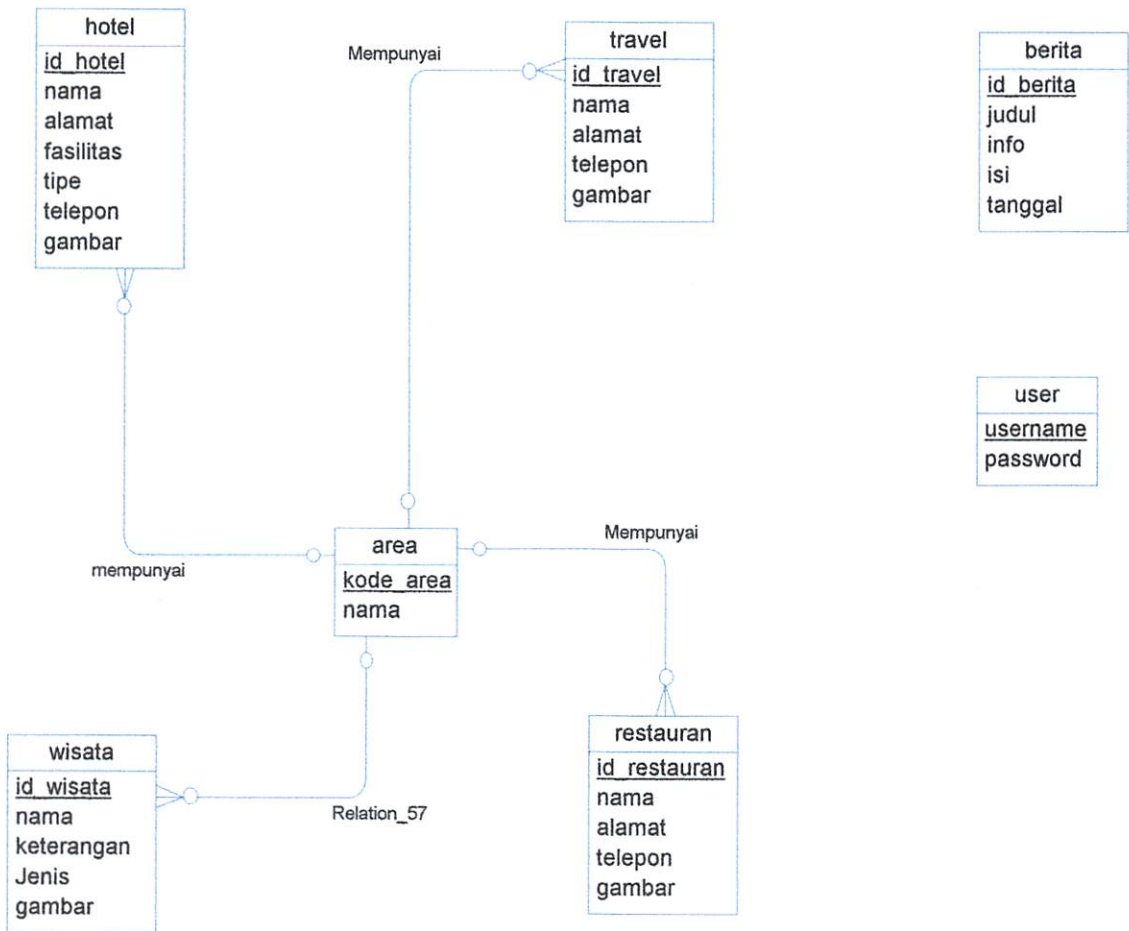
Keterangan gambar

1. Dinas pariwisata memberikan wewenang untuk melakukan *survey* dan mengambil data tentang pariwisata.
2. Pihak *surveyor* melakukan *survey* ketempat atau wilayah yang meliputi: hotel, *travel agent*, rumah makan dan objek wisata.
3. Hasil *survey* disimpan dalam *file data*, yang meliputi data hotel, data rumah makan, data *travel agent* dan data objek wisata.
4. Hasil *survey* yang berupa laporan diberikan ke Dinas Pariwisata digunakan sebagai kelengkapan data yang akan disajikan berupa informasi.
5. *User* menginputkan *request*, data yang diperlukan akan diambil dari file data.
6. Permintaan terakhir, *user* mendapatkan informasi yang diperlukan.

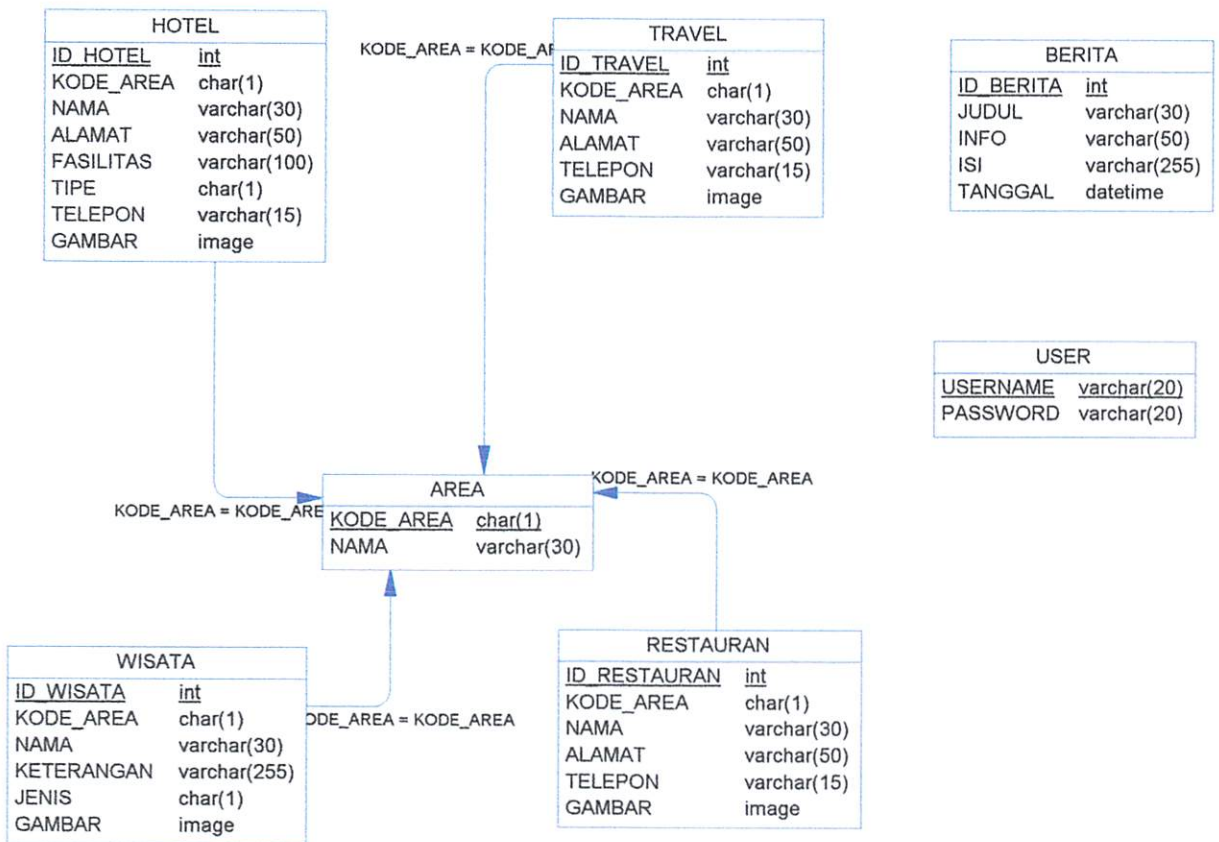
3.4.3 Desain database

3.4.3.1 Relasi antar tabel

Relasi antar tabel pada basis data pariwisata digambarkan dalam bentuk konsep atau *Conceptual Data Model (CDM)* dan dalam bentuk fisik atau *Physical Data Model (PDM)*, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.5 *Conceptual Data Model (CDM)*



Gambar 3.6 Physical Data Model (PDM)

3.4.3.2 Struktur tabel-tabel yang digunakan

Berdasarkan CDM diatas, maka tabel-tabel yang digunakan antara lain:

1. Tabel Hotel

Tabel ini menyimpan informasi tentang hotel yang diperlukan oleh *user* atau pengguna.

Tabel 3.1 File Hotel

<i>No</i>	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>
1	Id_hotel	Int	
2	Kode_area	Char	1
3	Nama	Varchar	30
4	Alamat	Varchar	50
5	Fasilitas	Varchar	100
6	Tipe	Char	1
7	Telepon	Varchar	15
8	Gambar	Varchar	

2. Tabel *Travel Agent*

Tabel ini menyimpan informasi tentang akomodasi/*travel agent* yang ada di Gorontalo, sehingga user dapat lebih mudah mendapat informasi tentang transportasi yang ada di Gorontalo.

Tabel 3.2 File Travel

<i>No</i>	<i>Feld Nama</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>
1	Id_travel	Int	
2	Kode_area	Char	1
3	Nama	Varchar	30
4	Alamat	Varchar	50
5	Telepon	Varchar	15
6	Gambar	Varchar	

1. bel Objek Wisata

Tabel ini menyimpan informasi tentang tempat-tempat wisata yang ada di Gorontalo, baik wisata alam, wisata budaya maupun wisata buatan.

Tabel 3.3 File Objek WisataTa

<i>No</i>	<i>Feld Nama</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>
1	Id_wisata	Int	
2	Kode_area	Char	1
3	Nama	Varchar	30
4	Keterangan	Varchar	255
5	Jenis	Char	1
6	Gambar	Varchar	

2. Tabel Rumah Makan

Tabel ini menyimpan informasi tentang rumah makan yang ada di Gorontalo, sehingga mempermudah *user* mendapatkan informasi tentang rumah makan yang ada di Gorontalo.

Tabel 3.4 File Rumah Makan

<i>No</i>	<i>Feld Nama</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>
1	Id_restaurant	Int	
2	Kode_area	Char	1
3	Nama	Varchar	30
4	Alamat	Varchar	50
5	Telepon	Varchar	15
6	Gambar	Varchar	

3. Tabel Area

Tabel ini menyimpan informasi tentang lokasi hotel, objek wisata, *travel agent* maupun rumah makan yang ada di Gorontalo. Lokasi yang dimaksud yaitu area seperti kecamatan dan kabupaten.

Tabel 3.5 File Area

No	Feld Nama	Data Type	Size
1	Kode_area	Char	1
2	Nama	Varchar	30

4. Tabel *User* pada *Administrator*

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pengguna sistem, berisi informasi yang diperlukan tentang pengguna sistem.

Tabel 3.6 File User

No	Feld Nama	Data Type	Size
1	Username	Varchar	20
2	Password	Varchar	20

5. Tabel Berita

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data-data yang tersedia, seperti data hotel, *travel agent*, rumah makan dan objek wisata yang ada di Gorontalo.

Tabel 3.7 File Berita

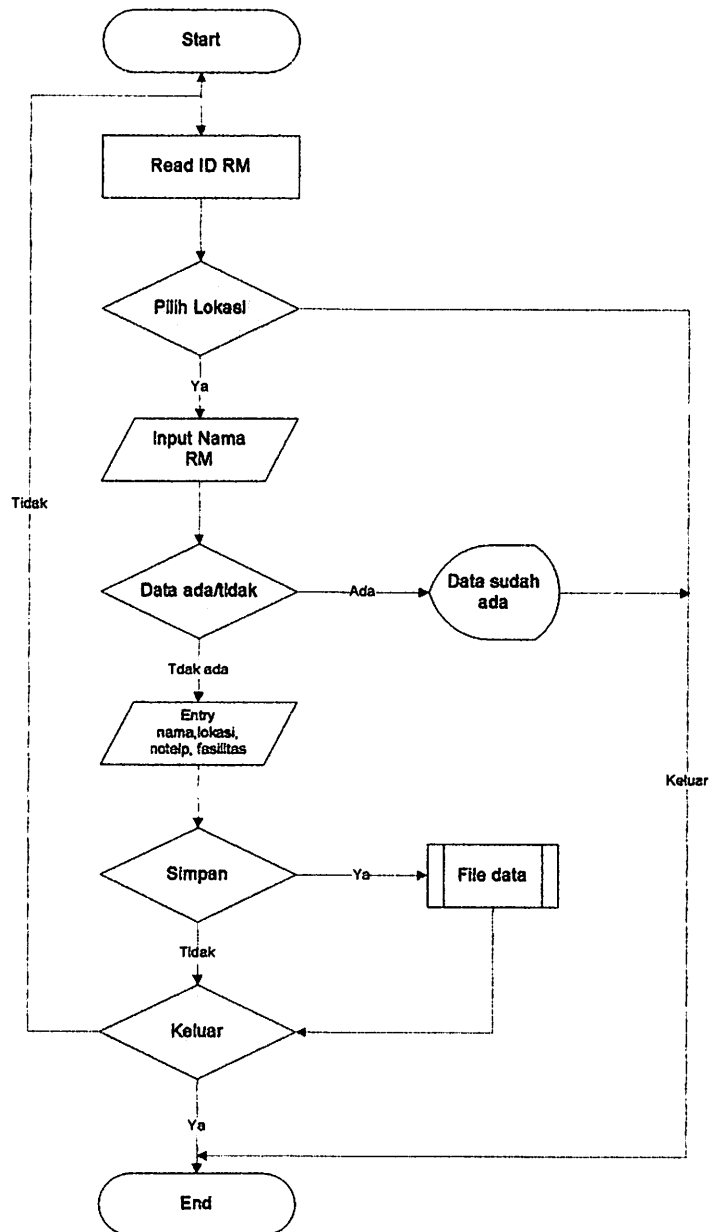
No	Feld Nama	Data Type	Size
1	Id_berita	Int	
2	Judul	Varchar	1
3	Info	Varchar	50
4	Isi	Varchar	255
5	Tanggal	Date time	

3.4.4 Algoritma program

Berikut ini penjelasan mengenai algoritma program menurut menu yang ada di program.

1. Entry data rumah makan

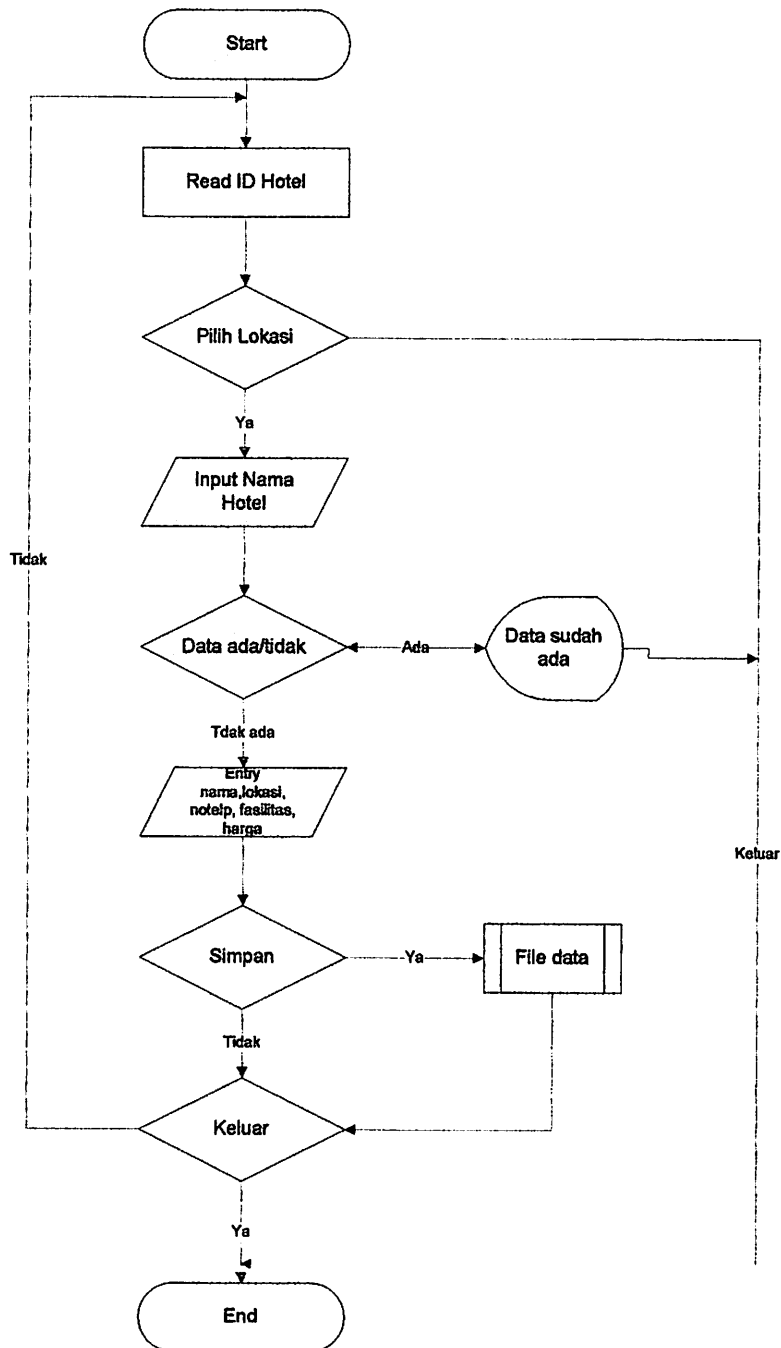
Entry data rumah makan berisi masukan data rumah makan yang meliputi nama, lokasi, nomor telepon dan fasilitas. Berikut flowchart entry data rumah makan.



Gambar 3.7 flowchart entry rumah makan

2. Entry Data Hotel

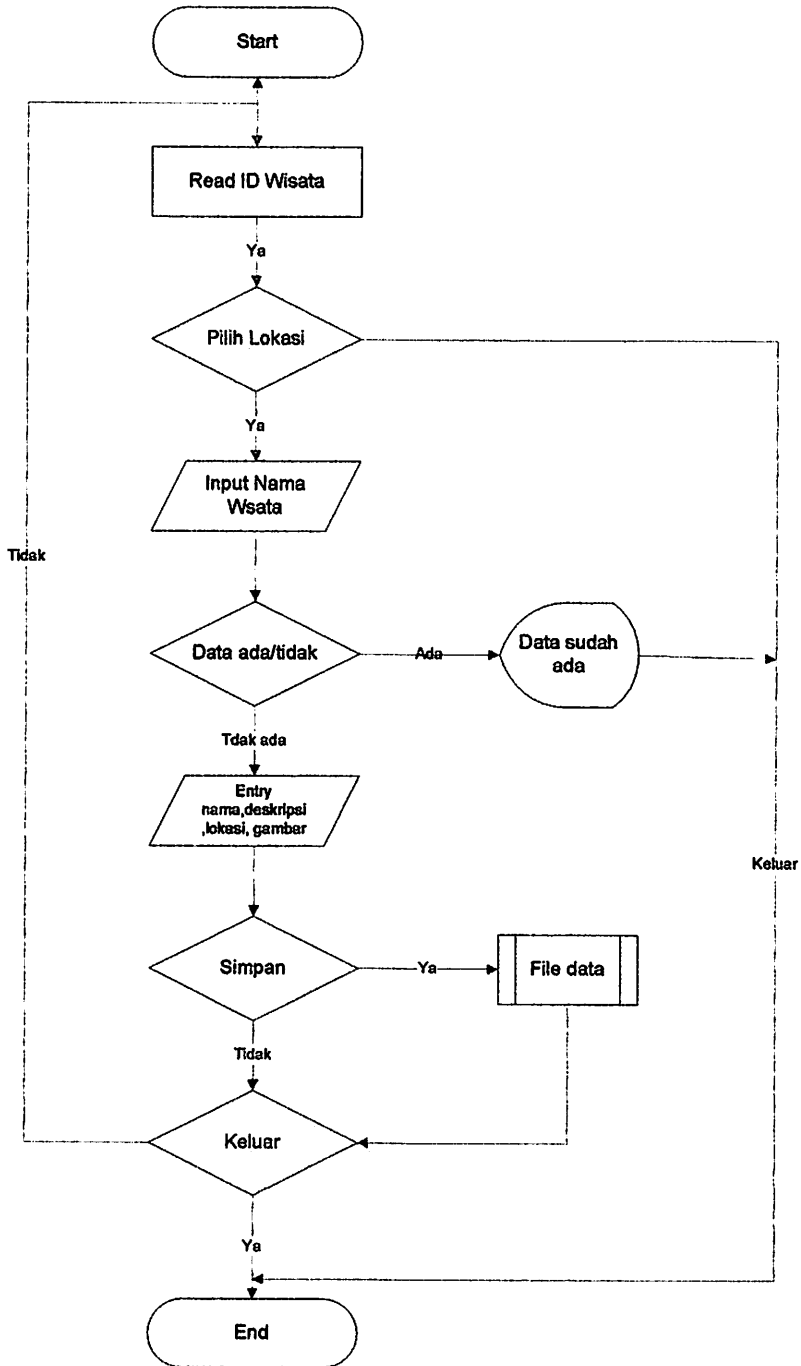
Entry data hotel berisi data masukan data hotel yang meliputi nama, lokasi, nomor telepon, fasilitas, dan gambar. Berikut *flowchart* entry data hotel.



Gambar 3.8 Entry Data Hotel

3. Entry Data Wisata

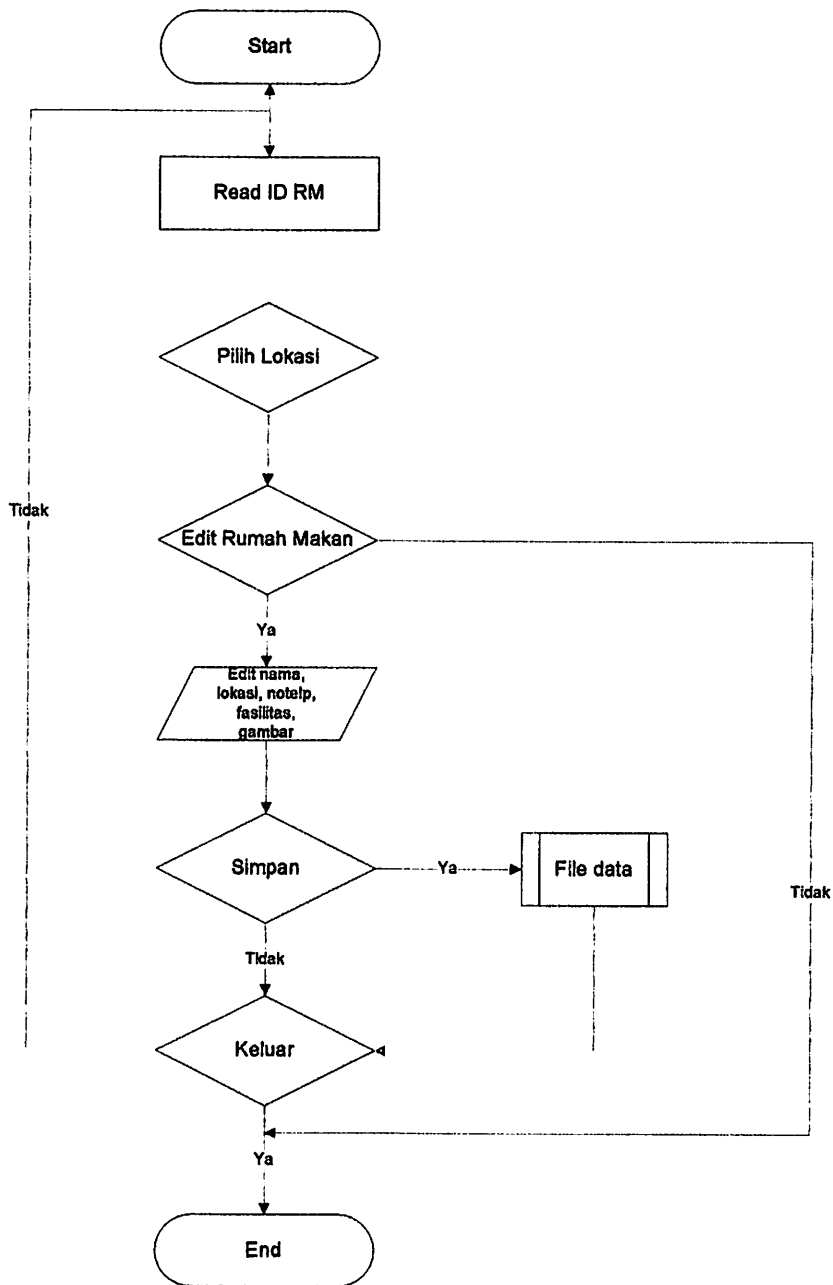
Entry data wisata berisi data masukan data wisata yang meliputi nama, deskripsi, lokasi, dan gambar. Berikut flowchart entry data wisata.



Gambar 3.9 Entry Data Wisata

4. *Edit* Data Rumah Makan

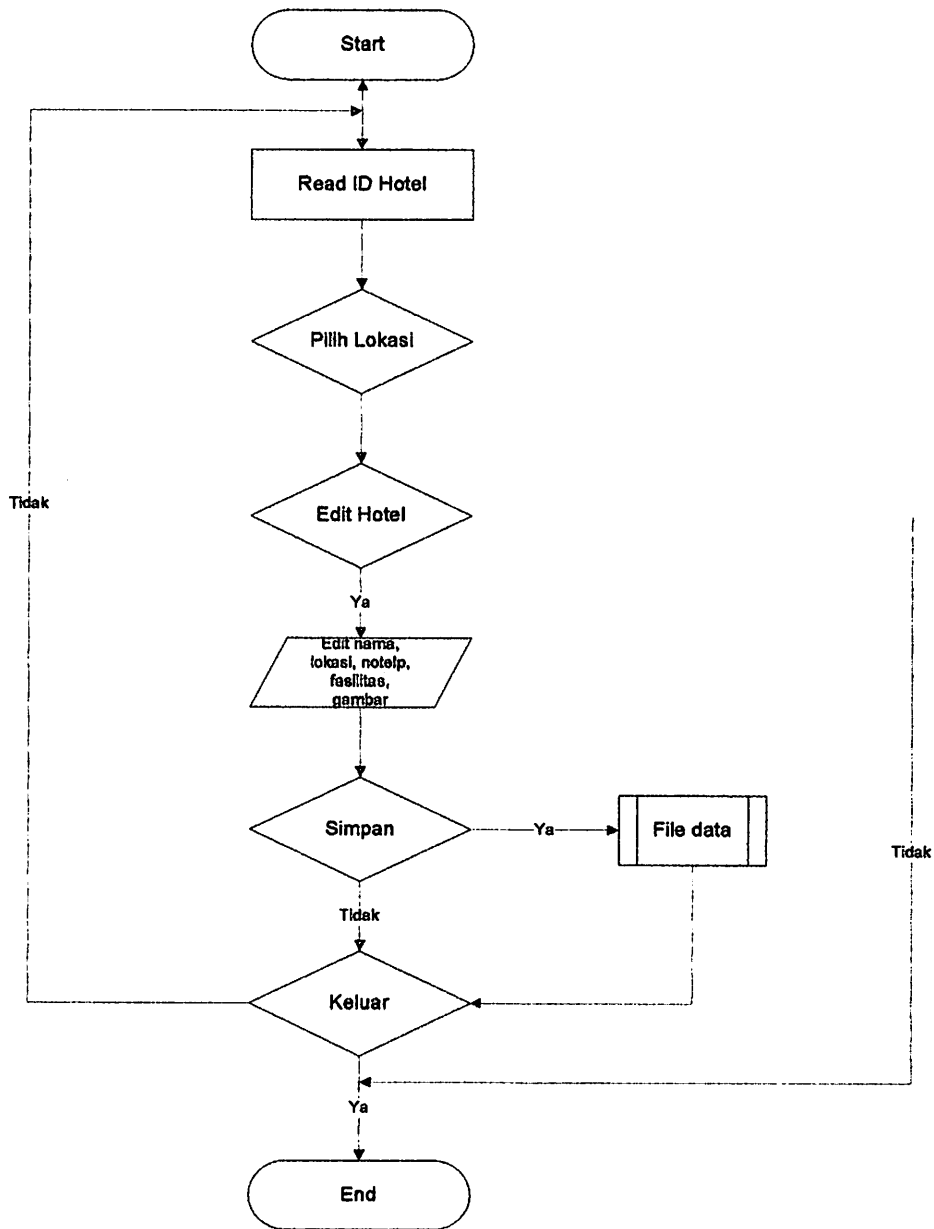
Dipergunakan untuk melakukan *edit* data rumah makan, untuk mengedit letak atau keterangan lain. Berikut *flowchart* *edit* rumah makan.



Gambar 3.10 *Edit* Data Rumah Makan

5. Edit Data Hotel

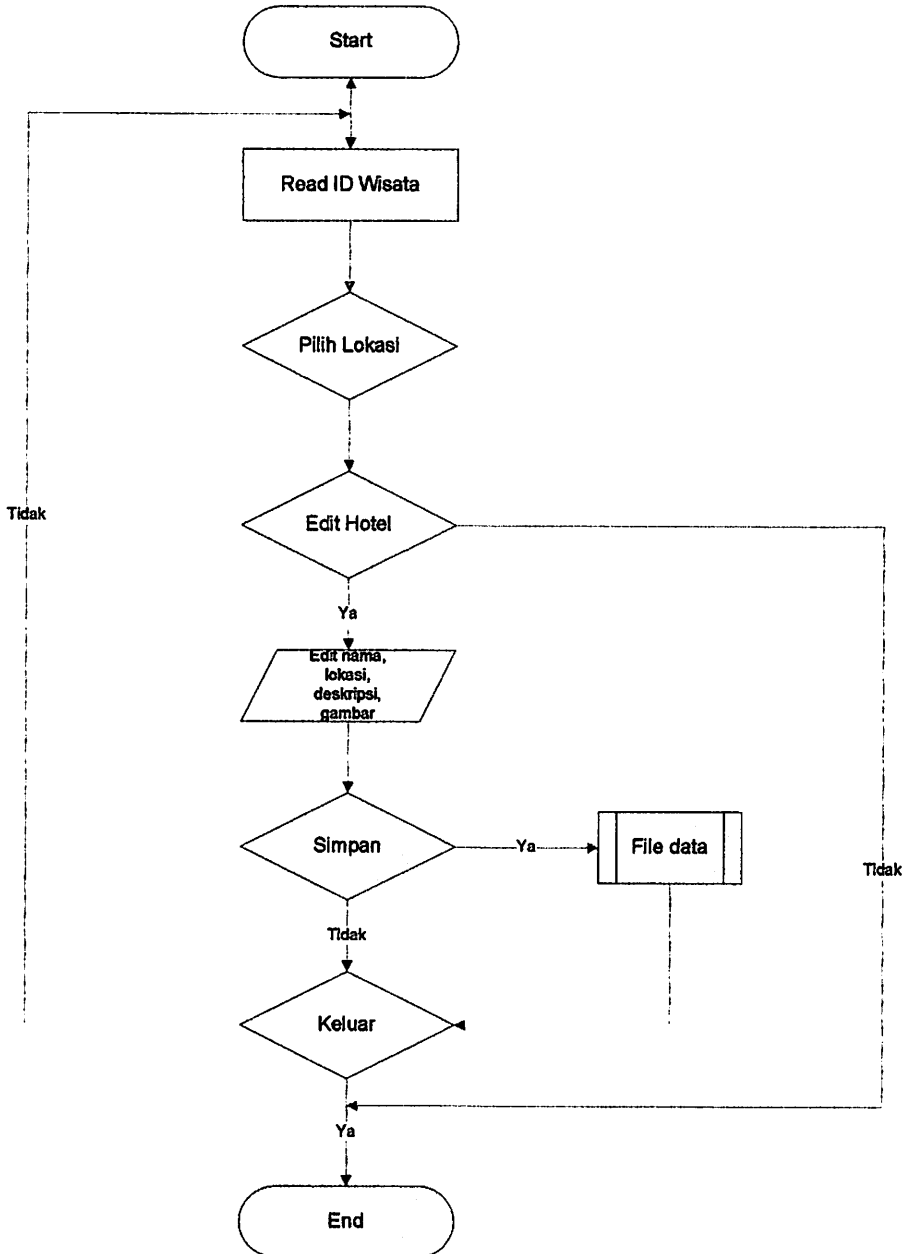
Dipergunakan untuk mengedit data hotel, digunakan untuk mengedit letak atau keterangan lain. Berikut *flowchart* edit data hotel.



Gambar 3.11 *flowchart* Edit Data Hotel

6. Edit Data Wisata

Dipergunakan untuk melakukan *edit* data wisata, digunakan untuk mengedit letak atau keterangan lain. Berikut *flowchart* edit wisata.



Gambar 3.12 *Edit Data Wisata*

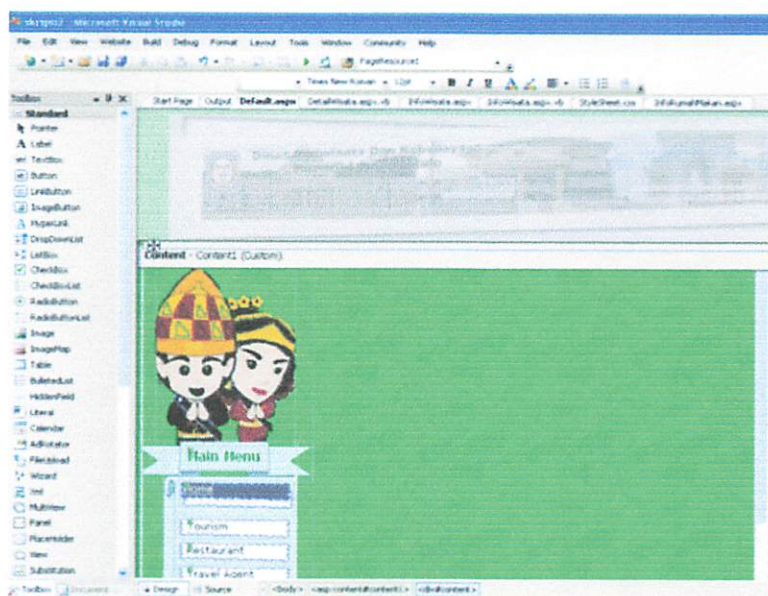
3.5 Desain Antarmuka Aplikasi

Sesuai dengan spesifikasi sistem diatas, sistem informasi akademik ini diharapkan dengan mudah dapat dimengerti oleh *user* atau pengguna. Untuk itu harus dibuat desain antarmuka yang mudah dipahami dan tidak terlalu rumit.

Ada empat macam desain antarmuka pada aplikasi ini baik halaman untuk admin maupun halaman informasi itu sendiri, yaitu desain halaman utama, halaman login, entry data dan laporan.

3.5.1 Desain Halaman Utama

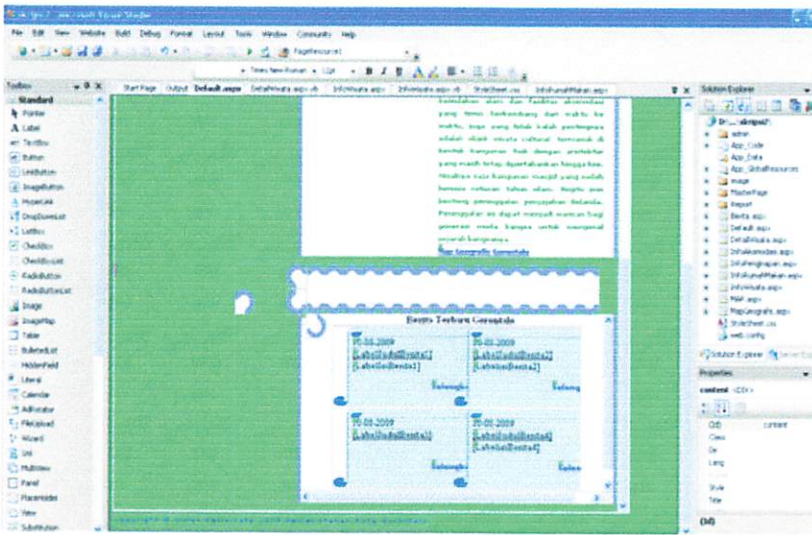
Menu ini merupakan menu yang bisa mengakses semua data yang tersimpan dalam database. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.13 Desain Tampilan Menu Utama

3.5.2 Desain Form Home

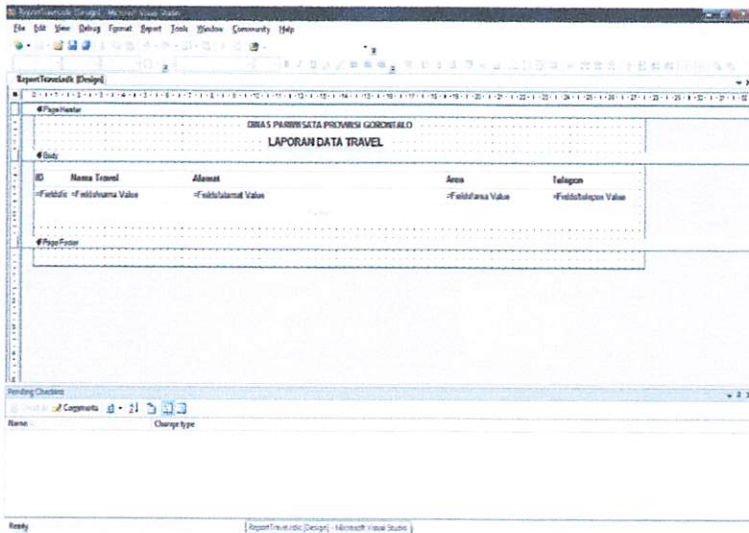
Form home akan tampil pada saat pertama aplikasi dibuka, tampilan *home* sebagai berikut, bagian ini merupakan kunci utama *user* untuk masuk kedalam program selanjutnya.



Gambar 3.14 Desain Form Home

3.5.3 Desain Report

Desain Form report ini berfungsi untuk melihat laporan data.

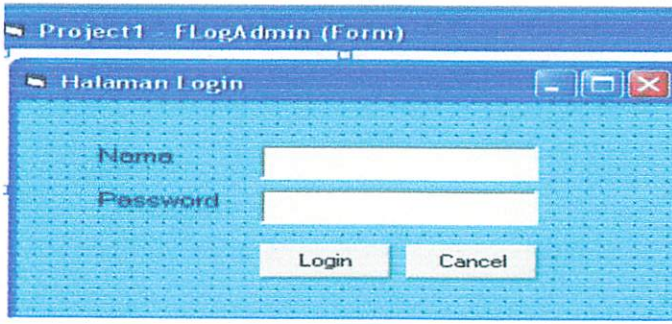


Gambar 3.15 Desain Tampilan Report

3.5.4 Halaman Login

Berikut ini adalah desain halaman *Login*, dimana nama *user* dan password harus

nama.



gambar 3.16 Desain Halaman *login*

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

Tahap implementasi pengembangan perangkat lunak merupakan proses pengubahan spesifikasi sistem menjadi sistem yang dapat dijalankan. Tahap ini merupakan lanjutan dari proses perancangan, yaitu proses pemrograman perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi dan desain sistem.

Aplikasi sistem informasi pariwisata ini menggunakan basis data SQL Server 2000 yang berfungsi sebagai media penyimpanan data atau informasi yang terkumpul, yang terdiri dari beberapa tabel yang saling berhubungan. Sedangkan untuk menjembatani antara informasi yang akan dibuat dengan basis data yang ada, digunakan ASP.Net . Implementasi dari desain aplikasi berupa implementasi struktur data dari masing-masing proses. Program bantu untuk mengimplementasikan struktur data pada masing-masing proses menggunakan Visual Studio.Net 2005.

Ada beberapa program utama yang sangat penting agar aplikasi ini dapat berjalan. Diantaranya adalah Koneksi basis data, pembacaan data, penambahan data, perubahan data, dan penghapusan data.

4.1.1 Koneksi Basis Data

Teknik pemrograman dengan menggunakan aplikasi yang berbasis *.Net Framework* adalah teknik pemrograman yang berorientasi pada objek. Untuk itu,

dibuat suatu *Class* untuk membuat program utama koneksi database, dalam hal ini adalah *Class DbConnection*.

Sebagai landasan untuk melakukan koneksi basis data SQL Server, digunakan *Class* dari *SqlConnection*. Ada tiga *parameter* atau variabel yang harus diketahui untuk melakukan koneksi, yaitu nama komputer server, nama pengguna basis data, dan nama basis data.

4.1.2 Pengoperasian Basis Data

Seperti proses koneksi di atas, pengoperasian basis data juga menggunakan suatu kelas, dalam hal ini dibuat *class MainLibrary*. Proses utama dari pengoperasian basis data meliputi pembacaan data, penyimpanan, pengubahan, dan penghapusan data.

4.2 Pengujian Hasil

Sistem informasi pariwisata merupakan aplikasi untuk pelaporan dan pendataan tentang informasi pariwisata. Pengoperasian aplikasi berupa entri data dan pelaporan, oleh karena itu pengujian hasil difokuskan pada proses entri data, pelaporan, hak akses pengguna terhadap aplikasi dan pengujian hasil pada berbagai *web browser*.

4.2.1 Menu Utama

Menu ini akan tampil saat pertama kali aplikasi dijalankan. Ada perbedaan antara menu utama aplikasi untuk admin dan untuk *user*. Untuk halaman admin desain menu adalah statis tidak berubah-ubah, mencakup semua menu yang ada.

Sedangkan menu untuk *user* di desain secara dinamis, dimana tampilan akan berubah-ubah sesuai dengan hak akses aplikasinya.



Gambar 4.1 Tampilan menu utama

Menu utama adalah berisi menu-menu yang terdapat pada sistem informasi pariwisata. Antara lain *home*, info pariwisata, info rumah makan, info akomodasi, info penginapan.

4.2.2 Menu *Home*

Berfungsi untuk memulai sebuah aplikasi. *Form Home* akan tampil pada saat pertama aplikasi dibuka, tampilan *login* sebagai berikut, bagian ini merupakan kunci utama *user* untuk masuk kedalam program selanjutnya

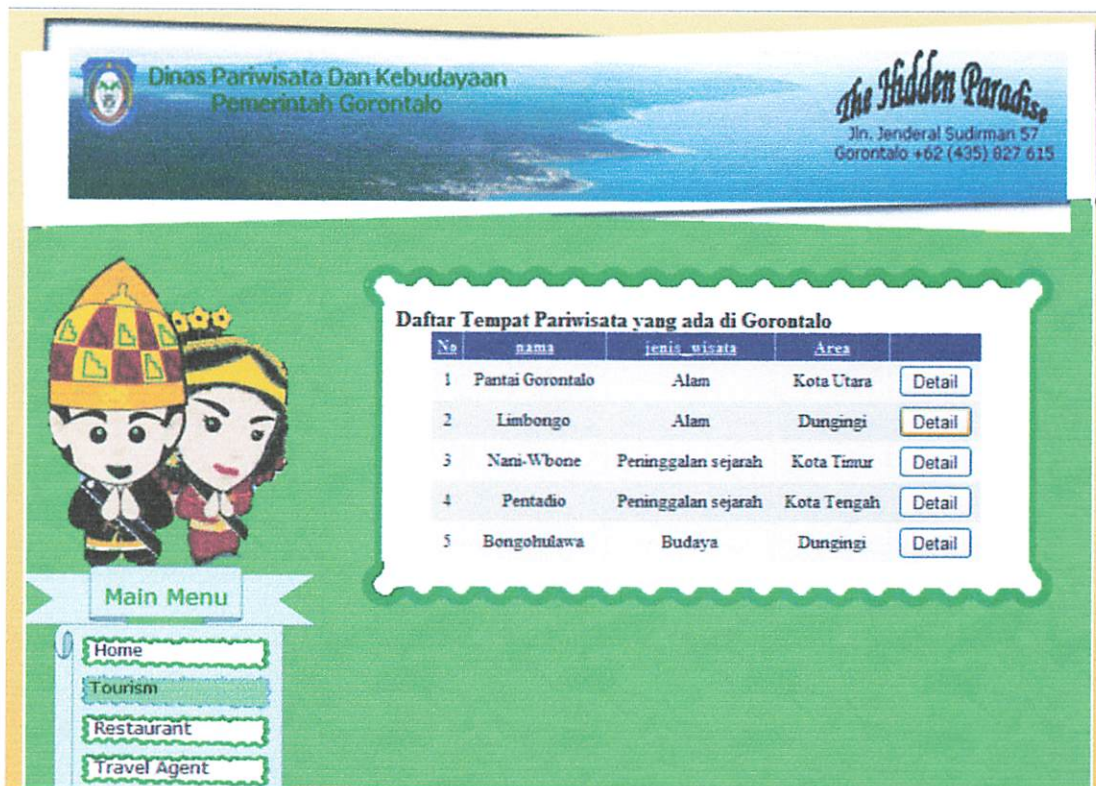


Gambar 4.2 Tampilan halaman home

Pada halaman ini juga terdapat Map geografis gorontalo dan beberapa informasi-informasi terbaru yang berhubungan dengan perkembangannya yang ada, sehingga *user* dapat dengan lebih mudah mengetahui berita terbaru

4.2.3 Info Pariwisata

Menu ini terdiri dari sub menu diantaranya data informasi objek wisata, data jenis objek wisata, data lokasi objek wisata, data gambar beserta deskripsinya. Pada *form* halaman ini akan ditampilkan data-data seperti diatas, sehingga mempermudah *user* untuk memilih lokasi objek wisata yang di inginkan.



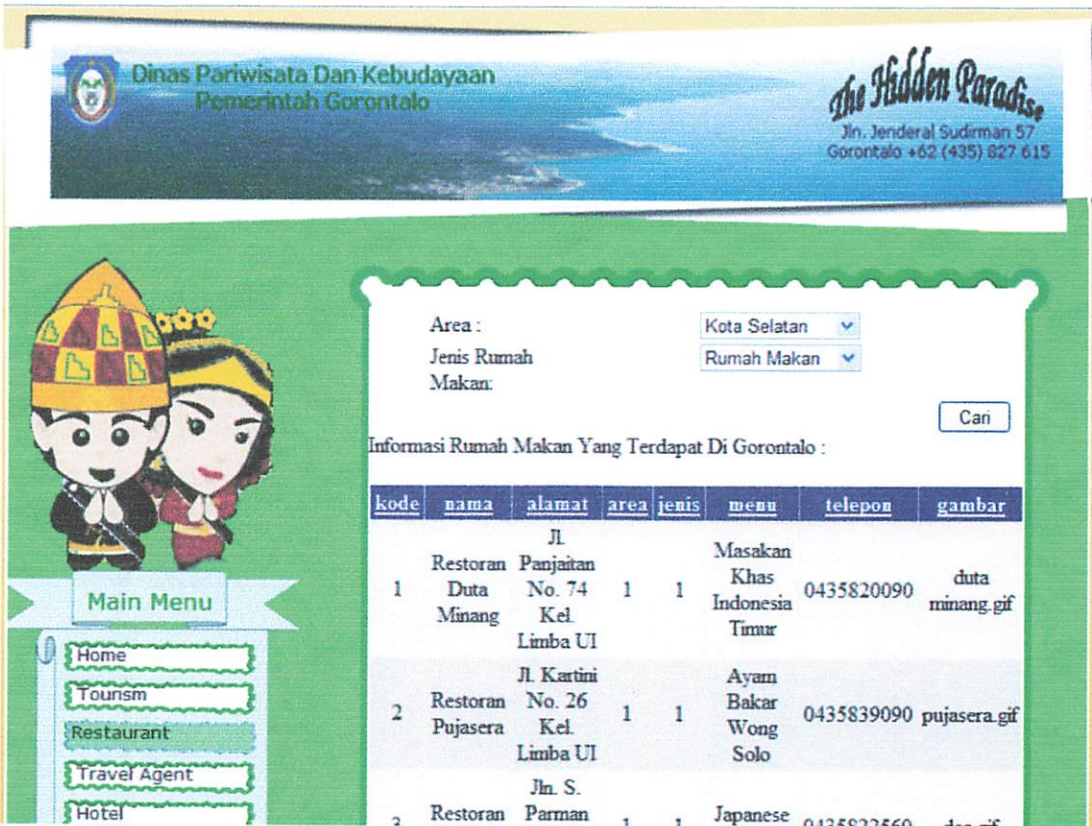
Gambar 4.3 Tampilan halaman info pariwisata



Gambar 4.4 Tampilan Halaman detail wisata

4.2.4 Info Rumah Makan

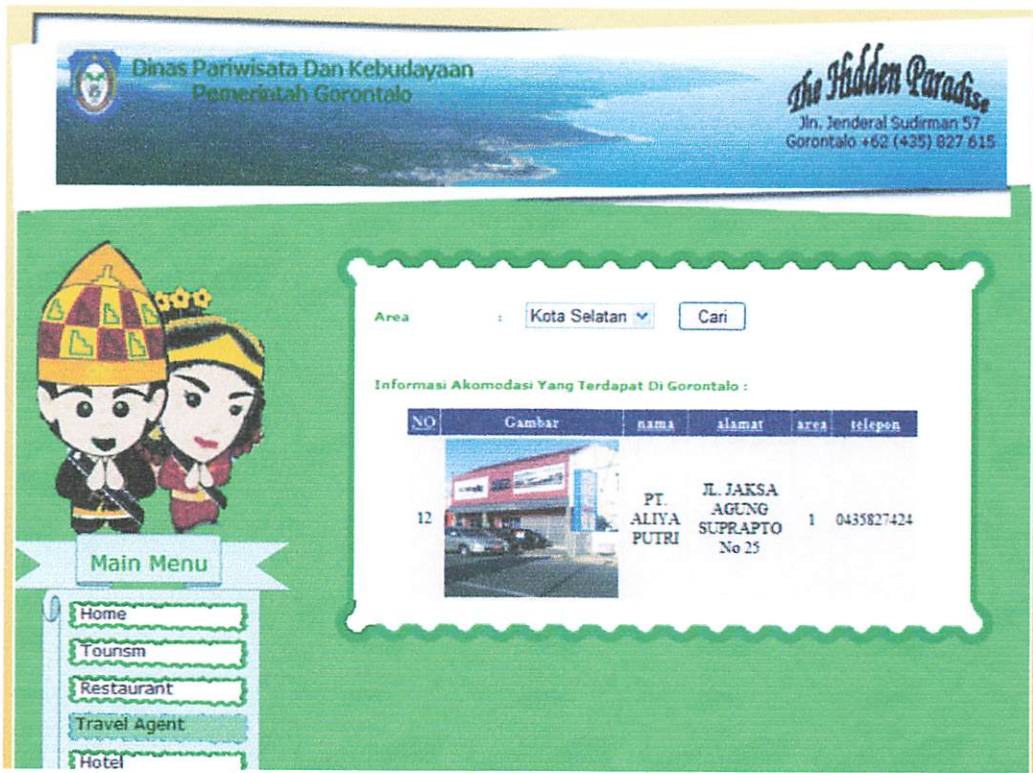
Pada menu ini juga terdiri dari beberapa sub menu diantaranya data nama rumah makan, data jenis rumah makan, data lokasi rumah makan, gambar rumah makan, sehingga *user* dapat lebih mudah mengetahui informasi tentang rumah makan yang ada di Gorontalo. Tampilannya sebagai berikut :



Gambar 4.5 Tampilan halaman info rumah makan

4.2.5 Info Akomodasi

Pada menu ini juga terdiri dari beberapa sub menu diantaranya data akomodasi atau travel agent, data lokasi travel agent, gambar lokasi travel agent, sehingga *user* dapat lebih mudah mengetahui informasi tentang akomodasi yang ada di Gorontalo. Tampilannya sebagai berikut :



Gambar 4.6 Tampilan halaman info akomodasi

4.2.6 Info Penginapan/Hotel

Pada menu ini juga terdiri dari beberapa sub menu diantaranya data penginapan/hotel, data tipe penginapan/hotel, data lokasi penginapan/hotel, data fasilitas penginapan/hotel, gambar lokasi penginapan/hotel, sehingga *user* dapat lebih mudah mengetahui informasi tentang informasi penginapan/hotel yang ada di Gorontalo. Tampilannya sebagai berikut :



Gambar 4.7 Tampilan halaman info penginapan/Hotel

4.2.7 Hak Akses Pengguna

Setiap pengguna sistem informasi pariwisata ini tidak dibatasi oleh apapun. Semua dibuat untuk user yang ingin mengetahui tentang gorontalo.

Untuk mengubah data-data yang akan ditampilkan, terdapat *form administrator* yang memiliki *folder* sendiri yaitu *folder admin*. Ini berfungsi untuk merubah informasi sesuai perkembangan yang ada. Diatur oleh *roleid* pengguna yang ditentukan oleh administrator. Dengan menggunakan “dede” sebagai username untuk login pada *controlpanel* sistem informasi pariwisata.

LOGIN ADMIN

User Name : dede

Password : ****

Login Cancel

Gambar 4.8 Halaman *login admin*

Selanjutnya administrator menentukan informasi yang akan ditampilkan terhadap aplikasi sistem informasi pariwisata berdasarkan *roleid* pengguna tersebut.

ControlPanel Administrator

ControlPanel ViewSite logout

Website Pariwisata Gorontalo

Manage Wisata

- Tambah Wisata
- Daftar Wisata

Manage Travel

- Tambah Travel
- Daftar Travel
- Cetak Travel

Manage Rumah Makan

- Tambah Rumah Makan
- Daftar Rumah Makan
- Cetak Rumah Makan

Manage Penginapan

- Tambah Penginapan
- Daftar Penginapan
- Cetak Penginapan

Manage Berita

- TambahBerita
- Daftar Berita

Gambar 4.9 Halaman *ControlPanel* pada admin setelah *login*

Dari gambar di atas, setelah pengguna login dan masuk ke halaman utama administrator, menu yang ditampilkan adalah menu sesuai dengan tampilan pada menu utama sistem informasi pariwisata diantaranya menu tambah wisata, menu tambah travel, menu tambah rumah makan, menu tambah penginapan, menu tambah berita.

1. Menu tambah wisata

Pada menu ini, *administrator* dapat merubah atau menambah informasi yang terdapat pada info wisata.

ControlPanel Administrator

ControlPanel| ViewSite|logout

Tambah Data Wisata

Nama Wisata: Gorontalo City

Area: Kota Utara

Jenis Wisata: Wisata Alam

Telp: 000

Keterangan:

Gambar: Browse...

Simpan Batal

Gambar 4.10 Tampilan halaman tambah wisata

Selanjutnya setelah melakukan perubahan atau tambahan pada info wisata, tampilannya sebagai berikut :

ControlPanel Administrator

ControlPanel| ViewSite|logout

Lihat Data Wisata

kode	nama	keterangan	jenis	area
1	Pantai Gorontalo	Pantai Gorontalo adalah wisata di jantung kota Gorontalo dengan keindahan alam yang menakjubkan.	1	1
2	Limbongo	Limbongo adalah Pemandian Air hangat dan Dingin Dengan pemandangan disekitar pemandian yang menakjubkan.	1	3
3	Nani-Wbone	nani - Wbone adalah monumen salah satu pahlawan di Gorontalo.	2	4
4	Pentadio	Pentadio adalah museum kebudayaan Gorontalo. Disini juga terdapat rumah makan khas Gorontalo.	2	6
5	Bongohulawa	bongohulawa adalah kebun binatang yang ada di Gorontalo.	3	3

Detail Pariwisata Yang Anda Pilih Adalah :

kode	1
nama	Pantai Gorontalo
keterangan	Pantai Gorontalo adalah wisata di jantung kota Gorontalo dengan keindahan alam yang menakjubkan
jenis	1
area	1

Gambar 4.11 Tampilan halaman daftar wisata

2. Menu Tambah *Travel*/Akomodasi

Pada menu ini, *administrator* dapat merubah atau menambah informasi yang terdapat pada info akomodasi/*travel agent*.

ControlPanel Administrator

ControlPanel: ViewSite:logout

Tambah Data Travel

Nama Travel : Abadi Jaya

Alamat Travel : aaa

Area : Kota Utara

Telp Travel :

Gambar :

Gambar 4.12 Tampilan halaman tambah travel

Selanjutnya setelah melakukan perubahan atau tambahan pada info travel, tampilannya sebagai berikut :

ControlPanel Administrator

ControlPanel: ViewSite:logout

Lihat Data Travel

id_travel	nama	alamat	area	telepon	
1	PT ANGKASA JAYA BERSAMA	JL. BASUKI RAHMAT NO. 36 KOTA GORONTALO	0	0435832690	Edit
2	PT. RAHMAT SINAR	JL. AGUS SALIM NO. 26	0	0435833355	Edit
3	PT. GORONTALO MITRA LINE	JL. AHMAD YANI	0	0435826689	Edit
4	PT. SINAR KURNIA CEMERLANG	JL. AHMAD YANI NO. 25	0	0435833390	Edit
8	UTTI TOUR DAN TRAVEL	JL. AHMAD YANI NO. 25	0	0435831610	Edit
9	PT. WISATA NUSAPALA PRADEMA	JL. AHMAD YANI NO. 26	0	0435828397	Edit
10	YATA TOUR	JL. JEND. AHMAD YANI NO 26	3	0435827592	Edit
11	PT. ROYAL TOUR	JL. SULTAN BOTUTHE NO. 54	2	0435831137	Edit
12	PT. ALIYA PUTRI	JL. JAKSA AGUNG SUPRAPTO No 25	1	0435827424	Edit

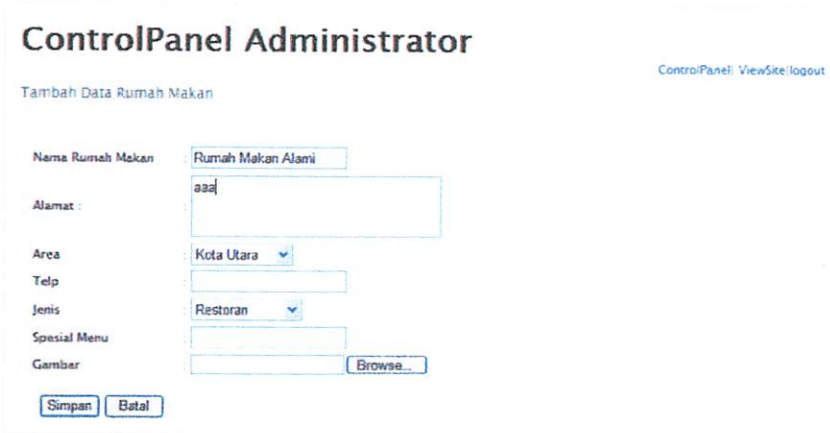
Detail Travel Yang Anda Pilih adalah :

id_travel 1
nama PT ANGKASA JAYA BERSAMA
alamat JL. BASUKI RAHMAT NO. 36 KOTA GORONTALO
area 0
telepon 0435832690
[Ubah](#) [Hapus](#) [Batal](#)

Gambar 4.13 Tampilan halaman daftar travel

3. Menu tambah rumah makan

Pada menu ini, *administrator* dapat merubah atau menambah informasi yang terdapat pada info rumah makan.



The screenshot shows a web form titled "ControlPanel Administrator" with a sub-header "Tambah Data Rumah Makan". The form contains several input fields: "Nama Rumah Makan" with the value "Rumah Makan Alami", "Alamat" with "aaa", "Area" with a dropdown menu set to "Kota Utara", "Telp" (empty), "Jenis" with a dropdown menu set to "Restoran", "Spesial Menu" (empty), and "Gambar" with a "Browse..." button. At the bottom, there are "Simpan" and "Batal" buttons. In the top right corner, there is a link "ControlPanel: ViewSite:logout".

Gambar 4.14 Tampilan halaman tambah rumah makan

Selanjutnya setelah melakukan perubahan atau tambahan pada info rumah makan, tampilannya sebagai berikut :

ControlPanel Administrator

ControlPanel| ViewSite|logout

Lihat Data Rumah Makan

kode	nama	alamat	telepon	
1	Restoran Duta Minang	Jl. Panjaitan No. 74 Kel. Limba UI	0435820090	Pilih
2	Restoran Pujasera	Jl. Karini No. 26 Kel. Limba UI	0435839090	Pilih
3	Restoran My Dea	Jln. S. Parman Kel. Biawao	0435822560	Pilih
4	Restoran Karsa Utama	Jl. S. Parman No. 77 Kel. Biawao	0435826900	Pilih
5	Resto dan Cafe Family	Jl. S. Parman No. 9 Kel. Biawao	0435824666	Pilih
6	RM. Olivia I	Jln. S. Parman Kel. Biawao	0435834488	Pilih
7	RM. Viva	Jl. Cempaka Kel. Tenda	0435826890	Pilih
8	RM. Agung	JL. Wolter Monginsidi No. 45 Kel. Tenda	0435839393	Pilih
9	RM. Brantas	Jl. Raja Eyoan No. 4 Kel. Biawao	0435838070	Pilih
10	RM. Den Bagoes	Jl. Agus Salim, Kel. Limba B	0435826979	Pilih

1 2

Detail Rumah Makan Yang Anda Pilih Adalah :

kode 1
nama Restoran Duta Minang
alamat Jl. Panjaitan No. 74 Kel. Limba UI
area 1
jenis 1
telepon 0435820090
gambar duta minang.gif

Gambar 4.15 Tampilan halaman daftar rumah makan

4. Menu Tambah Penginapan

Pada menu ini, *administrator* dapat merubah atau menambah informasi yang terdapat pada info penginapan/Hotel.

ControlPanel Administrator

ControlPanel| ViewSite|logout

Tambah Data Penginapan

Nama Penginapan :

Alamat Penginapan :

Area :

Telp :

Keterangan :

Type :

Gambar :

Gambar 4.16 Tampilan halaman tambah penginapan/Hotel

Selanjutnya setelah melakukan perubahan atau tambahan pada info penginapan/hotel, tampilannya sebagai berikut :

ControlPanel Administrator ControlPanel | ViewSite | logout

Lihat Data Penginapan

kode	nama	alamat	fasilitas	tipe	telepon	area	gambar	
1	Hotel Kerawang	Jl. Jend. Ahmad Yani No. 31 Kel Limba U	VIP/AC,Standard/AC,Ekonomi,Fan	1	0435821289	1	Karawang.gif	Pilih
2	Hotel Miri Saronde	Jl.Pekalengkongan No. 17 Kel. Tenda	Fan(single /double ,standard (single /Double /triple), ac suite /executive (single /double)	1	0435835690	1	saronde.gif	Pilih
3	Hotel Melati	Jl. Woltermongonsidi no.5 kel. Tenda	Ac room /tween bed,ac familyroom /Threebeds,fan room /tweenbed Dormitory room /five beds	0	0435831377	1	melati.gif	Pilih
4	hotel Imam-Bonjol 2	Jl. Imam bonjol kel. Limba b	Standard, ac room, family	0	0435821157	1	Imam Bonjol.gif	Pilih
5	Hotel Sumberia	Jl. Budi utomo no.74 kel. Limba Uf	Standard, vip room, family room	2	0435832390	1	Sumberiee.gif	Pilih
	Hotel	Jalan Samratulani	Sky view, suite room, vip senior Room, vip senior room Deluxe room					

Gambar 4.17 Tampilan halaman daftar penginapan/Hotel

5. Menu Tambah Berita

Pada menu ini, *administrator* dapat merubah atau menambah informasi yang terdapat pada *form* berita. Misalnya melakukan perubahan yang terdapat pada info berita terbaru, sehingga user dapat mengetahui perkembangan yang ada di Gorontalo.

ControlPanel Administrator

ControlPanel | ViewSite/logout

Tambah Data Berita

Judul Berita : Menyambut Hari Raya

Info Berita :

Detail Berita :

Tanggal Berita :
 < September 2009 >
 Su Mo Tu We Th Fr Sa
 30 31 1 2 3 4 5
 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26
 27 28 29 30 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10

Gambar 4.18 Tampilan halaman tambah berita

Selanjutnya setelah melakukan perubahan atau tambahan pada info berita, tampilannya sebagai berikut :

ControlPanel Administrator

ControlPanel | ViewSite/logout

Lihat Daftar Berita

id_berita	judul	info	isi	tanggal	
3	TiketGratis	Dalam memperingati HUT RI ke - 64 Tiket masuk	Dalam memperingati HUT RI ke - 64 Tiket masuk wisata Budaya dan Bangunan bersejarah Gratis. Hal ini disampaikan oleh kepala Dinas Pariwisata dan Budaya pada tanggal 7 Agustus Kemarin pada waktu kunjungan ke kabupaten Gorontalo. Hal ini dimaksudkan agar wisatawan khususnya masyarakat Gorontalo lebih mengenal Budaya.	8 / 8 / 2009 12:00:00 AM	Pilih
4	Pembukaan Wisata	Pembukaan Kembali Wisata Budaya Gorontalo	Pembukaan kembali wisata budaya Gorontalo yang selesai di renovasi akan dilaksanakan pada tanggal 17 Agustus 2009 oleh Kepala Dinas Pariwisata dan Budaya. Hal ini sengage di tetapkan pada tanggal 17 Agustus karena selain untuk membuka kembali wisata budaya Gorontalo, juga untuk ikut merayakan HUT RI ke -64, selain pembukaan tersebut, ada kegiatan pendukung lainnya yaitu lomba bercerita sejarah tingkat SLTP dan SLTA se-Gorontalo dan menggambar sejarah tingkat TK dan SD.	8 / 16 / 2009 12:00:00 AM	Pilih
5	Lomba 17-an	Untuk ikut meramaikan perayaan HUT RI ke - 64	Untuk ikut meramaikan HUT RI ke - 64, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan mengadakan lomba balap kerung dan kelereng yang pesertanya khusus pariwisata luar Gorontalo dan untuk final, peserta umum dan yang khusus luar Gorontalo bertemu. Lomba ini diadakan di depan Gedung Budaya pada hari minggu, 16 Agustus 2009.	8 / 13 / 2009 12:00:00 AM	Pilih
6	Makanan Khas	Dalam Memperingati HUT RI ke - 64,	Dalam memperingati HUT RI ke -64, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan akan mengadakan lomba masak yang bertema "Cita Rasa Gorontalo". pendaftaran lomba ini dibuka mulai tanggal 10 Agustus sampai tanggal 16 Agustus dengan peserta umum. dengan ketentuan peserta tidak memiliki	8 / 9 / 2009 12:00:00 AM	Pilih

Gambar 4.19 Tampilan halaman daftar berita

4.2.8 Pengujian Halaman Laporan

Pengujian laporan atau *Report* dilakukan pada laporan hasil entri program.

Berikut tampilan laporan hasil entri data informasi pariwisata :



ControlPanel Administrator ControlPanel| ViewSite|logout

Laporan Travel

100% Find | Next Select a format Export

DINAS PARIWISATA PROVINSI GORONTALO
LAPORAN DATA TRAVEL

ID	Nama Travel	Alamat	Area
1	PT ANGKASA JAYA BERSAMA	JL. BASUKI RAHMAT NO. 36 KOTA GORONTALO	1
2	PT. RAHMAT SINAR	JL. AGUS SALIM NO. 26	1
3	PT. GORONTALO MITRA LINE	JL. AHMAD YANI	1
4	PT. SINAR KURNIA CEMERLANG	JL. AHMAD YANI NO. 25	1
8	UTTI TOUR DAN TRAVEL	JL. AHMAD YANI NO. 25	1
9	PT. WISATA NUSAPALA PRADEMA	JL. AHMAD YANI NO. 26	1
10	YATA TOUR	JL. JEND. AHMAD YANI NO. 26	3
11	PT. ROYAL TOUR	JL. SULTAN BOTUTIHE NO. 54	2
12	PT. ALIYA PUTRI	JL. JAKSA AGUNG SUPRAPTO No. 25	0

Gambar 4.20 Tampilan laporan travel

ControlPanel Administrator

ControlPanel | ViewSite | logout

10 of 1 100% Find | Next Select a format Export

DINAS PARIWISATA PROVINSI GORONTALO
LAPORAN DATA RUMAH MAKAN

ID	Nama	Alamat	Area	Jeni
1	Restoran Duta Minang	Jl. Panjaitan No. 74 Kel. Limba Ul	1	1
2	Restoran Pujasera	Jl. Kartini No. 26 Kel. Limba Ul	1	1
3	Restoran My Dea	Jln. S. Parman Kel. Biawao	1	1
4	Restoran Karsa Utama	Jl. S. Parman No. 77 Kel. Biawao	1	1
5	Resto dan Cafe Family	Jl. S. Parman No. 9 Kel. Biawao	1	1
6	RM. Olivia I	Jln. S. Parman Kel. Biawao	1	2
7	RM. Viva	Jl. Cempaka Kel. Tenda	1	2
8	RM. Agung	Jl. Wolter Monginsidi No. 45 Kel. Tenda	1	2
9	RM. Brantas	Jl. Raja Eyano No. 4 Kel. Biawao	1	2
10	RM. Den Bagoes	Jl. Agus Salim, Kel. Limba B	1	2
11	RM. Pondok Indah	Jl. Panjaitan No. 90 Kel. Limba Ul	1	2
12	RM. Swadaya	Jl. Panjaitan Kel. Limba Ul	1	2

Gambar 4.21 Tampilan laporan rumah makan

Pada aplikasi laporan ini, terdapat *parameter* atau inputan untuk menampilkan data travel agent. Terdapat dua fasilitas untuk mencetak laporan dan menyimpan laporan dalam format *Word*, *Rich Text Format*, *Excel*, dan *Portable Document / pdf*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian sistem informasi pariwisata berbasis web dengan ASP.NET, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan data yang selalu ter-update dari sumber pariwisata, dapat menunjang kinerja dinas pariwisata dalam melakukan pendataan dan pelaporan tentang informasi pariwisata di Gorontalo
2. Sistem informasi pariwisata yang dikembangkan dapat meningkatkan pelayanan berupa informasi yang dapat diakses oleh pengguna atau pemakai.
3. Dengan aplikasi berbasis web, dapat membantu pengembangan pariwisata di Gorontalo.
4. Aplikasi ini dapat membantu pihak pemakai dalam mengetahui informasi pariwisata yang ada di Gorontalo.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan untuk pembuatan program informasi pariwisata berbasis web, adalah sebagai berikut :

1. Agar sistem informasi dapat berkelanjutan dan informasi yang disajikan selalu akurat, maka diperlukan pendataan terhadap informasi yang dibutuhkan dalam setiap periode waktu tertentu.

2. Sistem informasi pariwisata ini masih dapat dikembangkan lebih jauh lagi karena pertimbangan luasnya sistem dan sumber daya manusia yang akan menggunakan sistem ini.
3. Untuk mengurangi permasalahan jika terjadi kesalahan data atau sistem maka disarankan untuk membuat fasilitas *backup* data, sehingga data dapat dikembalikan seperti sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dyah. 2007. *Entity Relationship Diagram*. 22 Agustus 2008.
<http://blog.its.ac.id/dyah03tc/2007/10/05/modul-1-entity-relationship-diagram-erd/index.htm>
- [2] Gamal, Suwanto. *Dasar-dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi. 2004
- [3] H.S, Suryadi D., & Bunawan. 1995. *Pengantar Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Jakarta: Gunadarma.
- [4] Kadir, Abdul, *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta, 2003
- [5] Kristanto, Andri. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. 2008
- [6] Kroenke, David M. 2004. *Database Processing : Dasar-Dasar, Desain, dan Implementasi*. Jakarta: Erlangga.
- [7] Martin, Joe, & Bret Tomson. 2004. *Belajar Sendiri ASP.Net dalam 24 Jam*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [8] Pakereng, Ineke, M.A, & Teguh Wahyono. 2004. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- [9] Subari. Yuswanto. 2005. *Mengolah Database dengan SQL Server 2000*, Surabaya: Prestasi Pustaka.
- [10] Watequlis, Yan. 2006. *Diktat Kuliah Sistem Informasi*. Malang.
- [11] www.ilmukomputer.com/umum/choirul-dasar-asp.net.php
- [12] Yuhefizar. 2004. *Memahami Konsep Database*. 22 Agustus 2008.
<http://media.diknas.go.id/media/document/170.pdf>.

LAMPIRAN



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1
Jl. Karanglo KM.2 Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Adetya Puspita Hippy
Nim : 04.12.632
Jurusan : Teknik Elektro S-1
Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
DI GORONTALO BERBASIS WEB**

Dipertahankan di hadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 10 Februari 2010
Dengan Nilai : 82,25 (A) *Fuf*



Ir. H. Sidik Noertjahjono, MT
NIP.Y. 1028700163

Sekretaris Majelis Penguji

Ir. F. Yudi Limpraptono, MT
NIP Y. 1039500274

Penguji I

M. Ibrahim Ashari, ST.MT
NIP.P. 1030100358

Penguji II

Ir. TH. Mimin Mustikawati, MT
NIP.Y. 1030000352



FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Adetya Puspita Hippy
Nim : 04.12.632
Jurusan : Teknik Elektro S-1
Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika
Masa Bimbingan : 13 Juli 2009 s/d 13 Januari 2010
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
PARIWISATA DI GORONTALO BERBASIS WEB**

No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	Februari 2010	1. Ditambah penanta pada gambar dan tabel 2. Tambahkan kesimpulan 3. Daftar pustaka urut abjad 4. Belajar memasukkan gambar	
2.	Penguji II	Februari 2010	1. Di bab II, gambar dan tabel diberi daftar pustaka 2. Perbaiki DFD 3. Database diperbaiki, sesuaikan yang ada pada program 4. Flowchart diperbaiki 5. Tugas akhir ditujukan ganti dengan skripsi	

Disetujui

Penguji I

M. Ibrahim Ashari, ST.MT
NIP.P. 1030100358

Penguji II

Ir. Th. Mimien Mustikawati, MT
NIP.Y.1030000352

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP.Y. 1018800189

Dosen Pembimbing II

Sandy Nataly M, Skom



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **ADETYA PUSPITA HIPPY**
Nim : **04.12.632**
Masa Bimbingan : **13 JULI 2009 s/d 13 JANUARI 2010**
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI GORONTALO BERBASIS WEB**

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	15/08/09	Maju dan demo Program sekaligus perbaikan tampilan karena kurang jelas	
2	01/09/09	Maju dan Demo Program yang sudah diperbaiki tampilannya	
3	03/12/09	Maju Makalah Seminar Hasil dan revisi format penulisan serta Acc Makalah	
4	10/12/09	Maju laporan untuk Bab I,II,III,IV,V dan revisi spasi	
5	15/12/09	Maju laporan untuk Bab I,II,III,IV,V dan revisi abstrak	
6	16/12/09	Maju laporan untuk Bab I,II,III,IV,V dan revisi daftar pustaka	
7		Maju laporan untuk Bab I,II,III,IV,V dan revisi lembar persetujuan	
8			
9			
10			

Malang, Februari 2010

Dosen pembimbing I

Ir. Yusuf Ismail Nahkoda-MT
Nip. Y. 1018800189



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **ADETYA PUSPITA HIPPY**
Nim : **04.12.632**
Masa Bimbingan : **13 JULI 2009 s/d 13 JANUARI 2010**
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI GORONTALO BERBASIS WEB**

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	3/09/09	Bab I & Bab II Acc Lanjut Bab III	
2	11/10/09	Perbaiki Bab III DFD 0	
3	16/11/09	Perbaiki DFD I	
4	17/11/09	Bab III Acc / Lanjut Bab IV	
5	2/12/09	Tambahi Print screen	
6	8/12/09	Bab IV Acc / Lanjut Bab V	
7	21/12/09	Perbaiki Kesimpulan & Saran	
8	31/12/09	Bab V Acc	
9			
10			

Malang, Februari 2010

Dosen pembimbing II

Sandy Nataly Mantja, S.Kom