

PERANCANGAN WEB PARIWISATA PADA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN PASAMAN BARAT DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL

MASRIADI

UPI "YPTK", Padang
masriadi@upiypk.ac.id

Abstract: *In connection with the research conducted at the Culture and Tourism Office of West Pasaman Regency, particularly on the development and introduction of culture and tourism, several key points that need to be discussed and become a major concern in the process of developing and introducing culture and tourism are creating a website that contains culture and tourism. tourism that is packaged attractively so as to attract the interest of the community to visit West Pasaman Regency. This culture and tourism website is designed so that it can become a media of promotion and education so that it has a use value for the community. West.*

Keywords: *Tourism, Website, PHP, MySQL.*

Abstrak: Sehubungan dengan telah dilakukannya penelitian pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Pasaman Barat, khususnya pada pengembangan dan pengenalan kebudayaan dan pariwisata, dikemukakan beberapa hal pokok yang perlu dibahas dan menjadi perhatian utama dalam proses pengembangan dan pengenalan kebudayaan dan pariwisata yaitu membuat sebuah *website* yang berisikan kebudayaan dan pariwisata yang dikemas secara menarik sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke Kabupaten Pasaman Barat. *Website* kebudayaan dan pariwisata ini di rancang agar dapat menjadi media promosi dan edukasi sehingga mempunyai nilai guna bagi masyarakat. *Website* pariwisata ini juga dilengkapi dengan tampilan gambar dan berita- berita yang ter update sehingga dapat menjadi salah satu alternatif untuk mempromosikan pariwisata yang ada di Kabupaten Pasaman Barat.

Kata Kunci: *Pariwisata, Website, PHP, MySQL.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah sedemikian pesatnya, ini terjadi akibat perkembangan teknologi dan kebutuhan akan informasi bagi berbagai kalangan masyarakat. Bagi masyarakat kebutuhan akan informasi sangat penting, karena dengan informasi yang diperoleh maka masyarakat dapat menentukan dan memilih hal-hal yang menjadi kebutuhannya dan dapat menambah pengetahuan. Salah satu alat informasi yang dapat menjangkau masyarakat secara luas adalah teknologi internet yang dapat menampilkan *website* secara luas hingga keseluruh dunia. Kebudayaan secara teoritis merupakan hasil cipta, rasa dan karsa manusia yang dapat diaktualisasikan kedalam kehidupan nyata sehingga dapat dinikmati oleh semua orang. Kebudayaan dapat meliputi berbagai macam jenis seperti tarian, lagu, bahasa, makanan khas, senjata, pakaian, rumah adat, cara hidup serta berbagai aktivitas unik yang dilakukan oleh masyarakat. Sementara pariwisata adalah tempat untuk rekreasi semua kalangan baik masyarakat biasa maupun pekerja kantoran. Namun adanya kekurangan yang dimiliki oleh dinas tersebut belum adanya *website* dalam mengenalkan budaya dan pariwisata supaya lebih bisa dikenal di dunia luar lewat dunia maya.

Sehingga dengan ini dilakukan terobosan baru untuk menunjang kemajuan yang dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan dan pariwisata di kabupaten pasaman barat adalah sebagai salah satu langkah nyata untuk mengembangkan kebudayaan dan pariwisata pasaman barat agar kebudayaan yang dimiliki oleh kabupaten pasaman barat bisa di kenal oleh masyarakat dan bisa menjadi kekhasan daerah nya masing-masing. Sebagai langkah nyata untuk mengembangkan kebudayaan dan pariwisata kabupaten pasaman barat maka penulis mencoba untuk mengembangkan sistem digital berbasis komputer, maka penulis tertarik untuk mengangkat topik tersebut dalam penelitian ini.

B. Metodologi Penelitian

Agar penelitian ini terarah dan permasalahan yang dihadapi tidak terlalu luas dan sesuai dengan tujuan penelitian, maka dibuat suatu batasan terhadap masalah yang akan diteliti. Hal ini dimaksudkan agar langkah pemecahan masalah tidak terlalu menyimpang dan dapat terselesaikan untuk membangun sistem baru yang akan diterapkan nantinya. Penelitian yang penulis lakukan melalui observasi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pasaman Barat, terlihat masih banyak data pariwisata yang hanya disimpan dalam *storage memory* saja dan tidak dikembangkan dalam suatu aplikasi khusus ataupun *database* sehingga ini ditakutkan akan terjadi kehilangan atau kerusakan jika tempat penyimpanan tersebut rusak atau hilang. Selain hal tersebut, terdapat juga potensi pariwisata yang dapat dimanfaatkan dan sangat potensial untuk menarik minat wisatawan sehingga dapat meningkatkan pendapatan daerah. Mengingat keterbatasan waktu yang Penulis hadapi dalam penelitian ini, maka penulis membatasi penelitian ini hanya pada pembangunan rumah pariwisata dari yang bersifat konvensional menjadi rumah digital.

C. Hasil dan Pembahasan

Aliran Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan

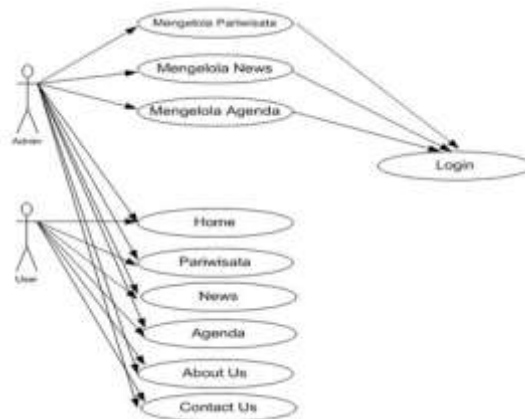
Analisa sistem adalah penguraian sistem yang utuh kedalam bagian-bagian kecil yang sederhana untuk memahami atau mengetahui masalah, hambatan, kelemahan dan kendala pada sistem lama untuk dicarikan alternatif pemecahan masalahnya sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Untuk menganalisa kelemahan-kelemahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan salah satu adalah dengan mengidentifikasi penyebab dari permasalahan yang timbul. Prosedur sistem berjalan yang terjadi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pasaman Barat mencakup beberapa hal, Namun dalam penelitian ini lebih ditekankan pada bagaimana cara mengubah penginformasian dari yang bersifat konvensional menjadi berbasis komputerisasi dengan menggunakan berbagai teknologi informasi dengan tujuan agar lebih efektif.

Alternatif Pemecahan Masalah

Dari permasalahan yang didapat, maka penulis mencoba untuk membangun suatu aplikasi yang dapat meningkatkan minat masyarakat untuk pariwisata, dimana aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melihat dan mengetahui budaya dan pariwisata di kabupaten pasaman barat. Dengan dibangunnya *website* ini, pariwisata yang ada di pasaman barat dapat lebih di kenal oleh wisatawan dalam negeri maupun mancanegara.

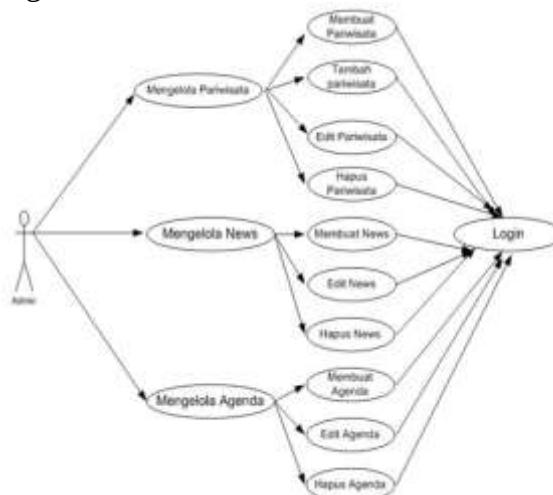
Diagram *Unified Modelling Language* (UML) *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara pengguna sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. *Use case diagram* dari *website* ini adalah: *Use Case Diagram* Sistem. Diagram *Use case* menggambarkan bagaimana *actor*, yang mana dalam hal ini yaitu admin dan user berinteraksi dengan sistem. Terdapat pada gambar 1 berikut:



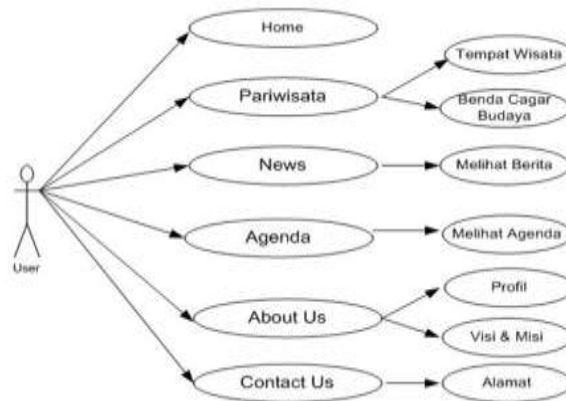
Gambar 1 *Use Case Diagram* Sistem

Use Case Diagram Admin. *Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Pada *use case diagram* dibawah dijelaskan bahwa untuk dapat bertindak sebagai admin, user harus dapat login ke dalam aplikasi. Terdapat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2 *Use Case Diagram* Admin

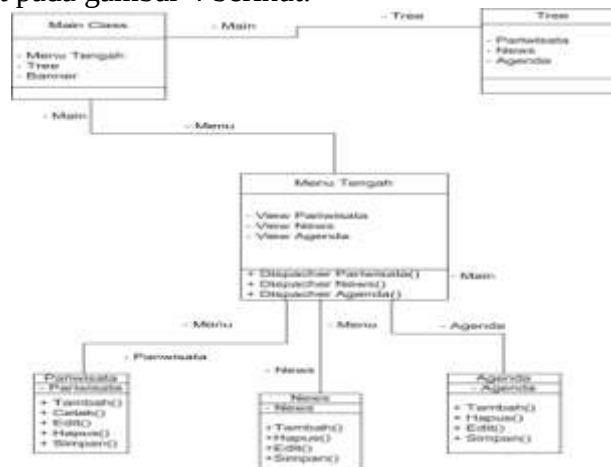
Use Case Diagram User. *Use case diagram* ini menjelaskan bagaimana aktivitas user selama user berada dalam sistem ini. User hanya mampu melakukan beberapa aktivitas. Terdapat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3 Use Case Diagram User

Class Diagram

Class diagram menampilkan eksistensi atau keberadaan dari class-class dan hubungan (*relationship*) dalam desain logikal dari sebuah sistem. *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. *Use case diagram* dari *website* ini terdapat pada gambar 4 berikut:

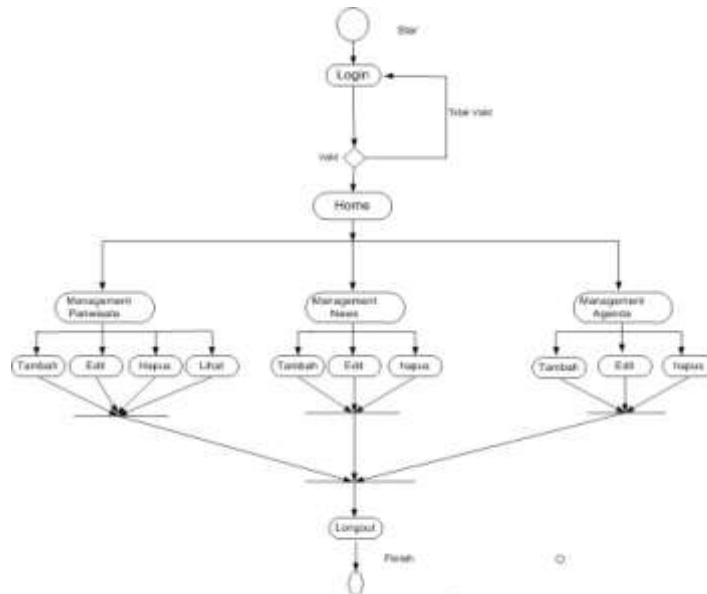


Gambar 4 Class Diagram

Activity Diagram

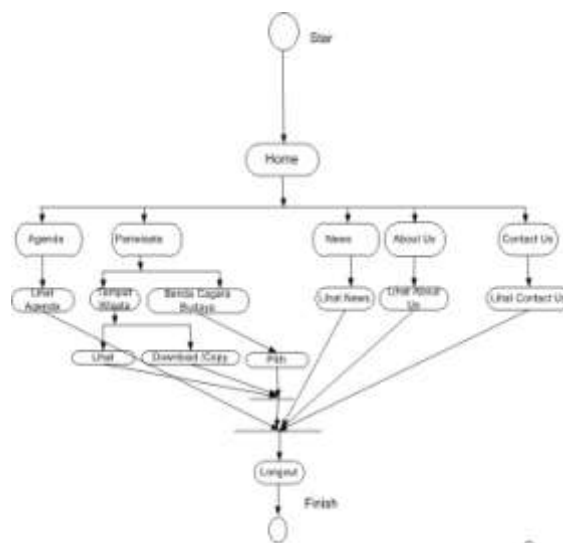
Merupakan diagram yang menggambarkan berbagai alir aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* dari sistem ini adalah:

Activity Diagram Admin. Diagram ini menjelaskan segala aktivitas yang bisa dilakukan oleh admin dengan memilih menu-menu yang tersedia pada sistem. Admin dapat melakukan aktivitas penambahan, pengeditan serta penghapusan terhadap data yang terdapat dalam database. Terdapat pada gambar 5 berikut ini:



Gambar 5 ActivityDiagram Admin

Activity Diagram User. Diagram ini menjelaskan segala aktivitas yang bisa dilakukan oleh user dengan memilih menu-menu yang tersedia pada sistem. User dapat melakukan berbagai aktivitas untuk melihat fitur-fitur dari *website* pariwisata.Seperti yang terlihat pada gambar 6 berikutini :

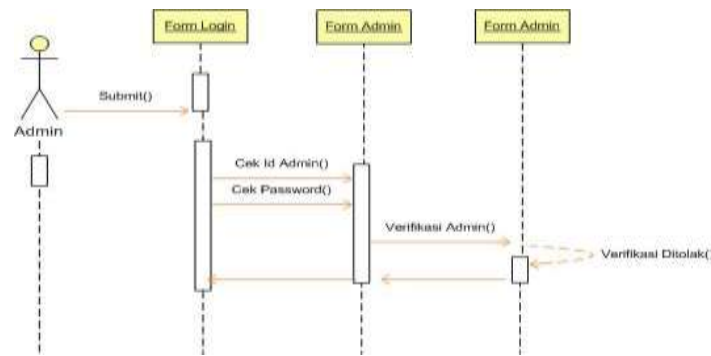


Gambar 6 ActivityDiagram User

Sequence Diagram

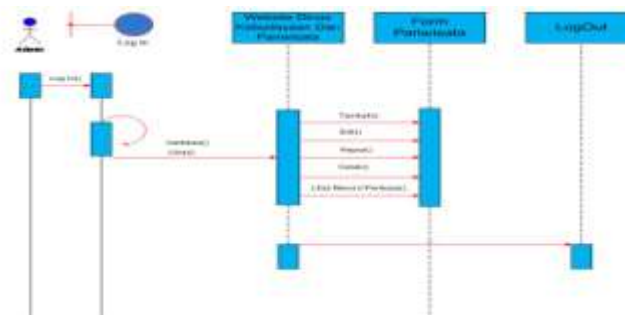
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario secara detail menurut waktu. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara objek-objek di dalam *use case*.*Sequence* diagram dari sistem ini adalah:

Sequence Diagram Admin. Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan seorang Admin untuk masuk kedalam sistem. Terdapat pada gambar 7 berikut:



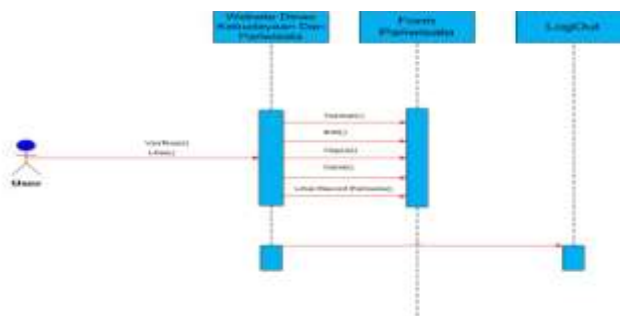
Gambar 7 Sequence Diagram Admin

Sequence Diagram Admin Mengelola Pariwisata. Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan seorang admin untuk mengelola pariwisata. Terdapat pada gambar 8 berikut ini:



Gambar 8 Sequence Diagram Admin Mengelola Pariwisata

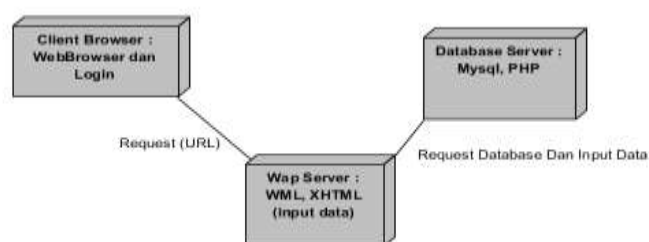
Sequence Diagram User Melihat Daftar Pariwisata. Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan seorang user dalam menjalankan Form pariwisata didalam sistem. Terdapat pada gambar 9 berikut ini:



Gambar 9 Sequence Diagram User Melihat Daftar Pariwisata

Deployment Diagram

Diagram *Deployment* menggambarkan tata letak sebuah sistem secara fisik, dengan menampilkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware*. Terdapat pada gambar 10 berikut ini:



Gambar 10 Deployment Diagram

Implementasi Sistem

Implementasi Sistem merupakan salah satu tahap dari pengembangan sistem informasi, dimana tujuannya adalah meletakkan sistem informasi yang siap untuk dioperasikan. Untuk melakukan sebuah implementasi maka diperlukan pembuatan program komputer. Suatu rencana implementasi perlu dibuat terlebih dahulu, supaya implementasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Rencana implementasi ini dimaksud untuk mengatur biaya serta waktu yang dibutuhkan selama tahap implementasi.

Pengujian Sistem Informasi

Pengujian sistem yang telah dirancang ini dapat memberikan perbedaan yang sangat berarti terhadap sistem yang sedang berjalan pada saat ini. Website yang telah dirancang dengan menggunakan database dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Pasaman Barat. Adapun hasil pengujian dari website ini adalah sebagai berikut :

Halaman Utama Web

Halaman utama web merupakan halaman yang muncul pada saat user atau pengunjung mengakses web pariwisata Kabupaten Pasaman Barat. Terdapat pada gambar 11 berikut ini:



Gambar 11 Halaman Utama Web

Halaman Daftar Pariwisata

Halaman daftar pariwisata ini merupakan halaman yang menampilkan wisata-wisata yang ada di daerah Kabupaten Pasaman Barat dalam berbagai kategori. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 12 berikut:



Gambar 12 Halaman Daftar Pariwisata

Halaman Lihat Detail Pariwisata

Halaman lihat detail pariwisata merupakan halaman yang menampilkan data pariwisata secara rinci dan mendetail. Seperti terlihat pada gambar 13 berikut:



Gambar 13 Halaman Lihat Detail Pariwisata

Halaman Login Admin

Halaman login ini merupakan halaman admin untuk masuk ke dalam sistem, agar admin dapat mengelola *website*, mulai dari penambahan daftar pariwisata, berita dan agenda. Admin masuk ke sistem dengan menggunakan username dan password. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 14 berikut ini:



Gambar 14 Halaman Login Admin

Halaman Input Pariwisata

Halaman input pariwisata ini merupakan halaman admin untuk melakukan penambahan daftar pariwisata, halaman ini dilengkapi dengan fasilitas hapus dan edit data pariwisata. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 15 berikut ini:



Gambar 15 Halaman Input Data Pariwisata

Halaman Laporan Data Pariwisata

Halaman laporan pariwisata ini merupakan halaman informasi untuk menampilkan daftar-daftar pariwisata yang ada di Pasaman barat. Halaman ini dilengkapi dengan fasilitas edit dan hapus daftar pariwisata. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 16 berikut ini:



No.	Pariwisata	Kategori	Foto	Title	Aksi
1.	Pulau Panjang	Tempat Wisata	Pulau Panjang.jpg	Pulau Panjang.jpg	Ubah / Hapus
2.	Pulau Panjang	Tempat Wisata	Pulau Panjang.jpg	Pulau Panjang.jpg	Ubah / Hapus
3.	Pulau Panjang	Tempat Wisata	Pulau Panjang.jpg	Pulau Panjang.jpg	Ubah / Hapus
4.	Pulau Panjang	Tempat Wisata	Pulau Panjang.jpg	Pulau Panjang.jpg	Ubah / Hapus
5.	Pulau Panjang	Tempat Wisata	Pulau Panjang.jpg	Pulau Panjang.jpg	Ubah / Hapus
6.	Pulau Panjang	Tempat Wisata	Pulau Panjang.jpg	Pulau Panjang.jpg	Ubah / Hapus
7.	Pulau Panjang	Tempat Wisata	Pulau Panjang.jpg	Pulau Panjang.jpg	Ubah / Hapus
8.	Pulau Panjang	Tempat Wisata	Pulau Panjang.jpg	Pulau Panjang.jpg	Ubah / Hapus
9.	Pulau Panjang	Tempat Wisata	Pulau Panjang.jpg	Pulau Panjang.jpg	Ubah / Hapus
10.	Pulau Panjang	Tempat Wisata	Pulau Panjang.jpg	Pulau Panjang.jpg	Ubah / Hapus

Gambar 16 Halaman Laporan Data Pariwisata

D. Penutup

Berdasarkan analisa dan hasil penelitian dalam perancangan sistem, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan *website* pariwisata akan lebih mudah mengenalkan objek pariwisata kepada masyarakat luas karena informasi pariwisata tersebut dapat di akses dimanapun dan kapanpun. Membuat daerah pariwisata lebih hidup dengan cara mempromosikan lewat *website* yang dikemas semenarik mungkin sehingga menumbuhkan minat masyarakat khususnya generasi muda. Sistem informasi yang dirancang dibuat dengan menggunakan sistem berbasis *website* sehingga mudah diakses oleh semua orang. Dengan adanya *website* pariwisata ini dapat meningkatkan devisa daerah dengan banyak nya minat pengunjung mancanegara yang datang ke daerah tersebut. Dengan adanya *website* pariwisata ini dapat mempermudah dinas pariwisata pasaman barat dalam mengolah data pariwisata.

Daftar Pustaka

- Aib. V. Dian Sano. 2005 “24 jam menguasai HTML, JSP dan MySQL”, Penerbit: Andi Offset. Yogyakarta.
- Nugroho, Adi. 2010 “Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode UML”, Penerbit: Andi.
- Nugroho, Bunafit. 2007 “Triks dan Rahasia Membuat Aplikasi Web dengan PHP”, Penerbit: Gava Media. Yogyakarta.
- Jogiyanto, HM. 2008 “Metodologi Penelitian Sistem Informasi: Pedoman dan Contoh Melakukan Penelitian di Bidang Sistem Teknologi Informasi”, Penerbit: Andi Offset. Yogyakarta.
- Gillmore, W. Jason. 2006. *Beginning PHP and MySQL 5*. Apress: New York.
- Hariyadi, Putri Mutira, Phong Thanh Nguyen, Iswanto Iswanto, Dadang Sudrajat (2020) Traveling Salesman Problem Solution using Genetic Algorithm. *Journal of Critical Reviews*, 7 (1), 56-61. [doi:10.22159/jcr.07.01.10](https://doi.org/10.22159/jcr.07.01.10)
- Munawar, 2005. “Pemodelan Visual”, Graha Ilmu, Yogyakarta.

- Kristanto, Andri. 2008 "*Membuat Database Dengan MySQL*", Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta.
- Simarmata, Janner dan Iman Paryudi. 2010. "*Basis Data*". Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutabri, Tata. April 2012 "*Konsep Sistem Informasi*", Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Simarmata, Janner dan Paryudi Iman, 2010 "*Basis Data*", Penerbit Andi Offset, Yogyakarta.
- (<http://www.ilmukomputer.com>)
- (<http://www.http://pasamanbaratkab.go.id>)