

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS
WEB PADA SIRUKAM DAIRY MENGGUNAKAN BAHASA
PEMROGRAMAN PHP DAN MYSQL**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Komputer*

*Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan : Starta 1*



Diajukan Oleh :

RIVI RAHMADONA

20101152610080

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA "YPTK"
PADANG
2024**

LEMBARAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : RIVI RAHMADONA

Nobp : 20101152610080

Fakultas : Ilmu Komputer

Jurusan : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa :

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi baik pembuatan program maupun skripsi secara keseluruhan ternyata terbukti dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi yang diberikan akademis, berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Agustus 2024

**RIVI RAHMADONA
20101152610080**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS
WEB PADA SIRUKAM DAIRY MENGGUNAKAN BAHASA
PEMROGRAMAN PHP DAN MYSQL

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh

RIVI RAHMADONA
20101152610080

Telah Memenuhi Syarat Untuk Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji

Pada Ujian Komprehensif

Padang// 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

(Dr. Rini Sovia, S.Kom, M.Kom)
NIDN: 1005047601

(Firma Yenila, S.Kom, M.Kom)
NIDN: 1008088702

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG SKRIPSI
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS
WEB PADA SIRUKAM DAIRY MENGGUNAKAN BAHASA
PEMROGRAMAN PHP DAN MYSQL

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh

RIVI RAHMADONA
20101152610080

Skripsi ini telah dinyatakan **LULUS** oleh
Penguji Materi Pada Sidang Skripsi Program Studi Strata 1 Ilmu Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang
Pada Hari/Tgl :/...../ 2024

TIM PENGUJI :

1.
NIDN:

2.
NIDN:

Padang,/...../ 2024

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

(Prof. Dr. Yuhandri, S.Kom, M.Kom)
NIDN: 1015057301

LEMBAR PENGESAHAN LULUS SIDANG SKRIPSI
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS
WEB PADA SIRUKAM DAIRY MENGGUNAKAN BAHASA
PEMROGRAMAN PHP DAN MYSQL

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

RIVI RAHMADONA
20101152610080

Yang telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal/...../2024
Dan dinyatakan telah lulus
Memenuhi syarat

Pembimbing I

Pembimbing II

(Dr. Rini Sovia, S.Kom, M.Kom)
NIDN: 1005047601

(Firma Yenila, S.Kom, M.Kom)
NIDN: 1008088702

Padang,...../...../ 2024
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

(Prof. Dr. Yuhandri, S.Kom, M.Kom)
NIDN: 1015057301

ABSTRAK

Judul : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PARIWISATA BERBASIS WEB PADA
SIRUKAM DAIRY MENGGUNAKAN
BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN
MYSQL**

Nama : **RIVI RAHMADONA**

No BP : **20101152610080**

Program Studi : **Sistem Informasi**

Pembimbing : **1. Dr. Rini Sovia, S.Kom, M.Kom
2. Firna Yenila, S.Kom, M.Kom**

Sirukam Dairy adalah sebuah parawisata yang digunakan wisatawan mancanegara sebagai tempat berlibur dan salah satu parawisata edukasi untuk anak-anak bermain yang masih memproses pemesanan paket wisata bagi konsumen melalui telepon atau melalui kunjungan langsung ke Sirukam Dairy, memperkenalkan paket wisata melalui brosur kertas dan spanduk, dan mencatat kegiatan administrasi menggunakan media kertas. Dengan proses transaksi tradisional, terjadi kesalahan penjadwalan paket wisata yang dipesan, kesulitan dalam temu kembali data sehingga berdampak pada meruginya data wisatawan yang berkunjung. Untuk itu peneliti ingin membantu Sirukam Dairy untuk meningkatkan kinerja manajemen perusahaan, dipandang perlu mengembangkan sistem transaksi pemesanan yang menggunakan teknologi komputer secara menyeluruh. Website ini menyajikan rancangan sistem informasi tempat wisatawan dalam memilih wisata yang ada pada Sirukam Dairy berbasis web sebagai solusi yang lebih efektif dan efisien. Pengembangan sistem melalui beberapa tahapan yang mencakup analisis kebutuhan, pembuatan model berbasis UML, pemrograman berbasis WEB yaitu PHP dan database MySQL, serta Pengujian dalam sistem berbasis website. Model sistem yang dikembangkan dapat mencegah kesalahan transaksi data pesanan, dapat memantau informasi pelanggan dan memudahkan untuk pencarian data juga promosi paket wisata yang baru.

Kata kunci: Sirukam Dairy, Pemesanan Tiket, Sistem Informasi Berbasis Web

ABSTARCT

Title : DESIGN OF WEB-BASED TOURISM INFORMATION SYSTEM AT SIRUKAM DAIRY USING PHP AND MYSQL PROGRAMMING LANGUAGES

Name : RIVI RAHMADONA

Student Number : 20101152610080

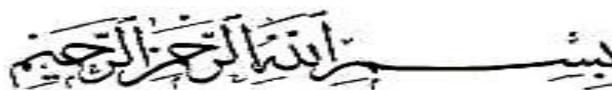
Study Program : Information System

Supervisor : 1. Dr. Rini Sovia, S.Kom, M.Kom
2. Firma Yenila, S.Kom, M.Kom

Sirukam Dairy is a tourism used by foreign tourists as a vacation spot and one of the educational tourism for children to play which still processes tour package reservations for consumers by telephone or through direct visits to Sirukam Dairy, introduces tour packages through paper brochures and banners, and records administrative activities using paper media. With the traditional transaction process, there are errors in scheduling the ordered tour packages, difficulties in retrieving data which have an impact on the loss of tourist data. For this reason, researchers want to help Sirukam Dairy to improve the performance of company management, it is deemed necessary to develop a transaction booking system that uses computer technology as a whole. This website presents a design for a tourist information system in choosing tours available at Sirukam Dairy based on the web as a more effective and efficient solution. System development through several stages including needs analysis, UML-based model creation, WEB-based programming, namely PHP and MySql database, and Testing in a website-based system. The developed system model can prevent errors in order data transactions, can monitor customer information and make it easier to search for data and promote new tour packages.

Keywords: *Sirukam Dairy, Ticket Reservation, Web-Based Information System*

KATA PENGANTAR



Syukur Allhamdulillah, berkat rahmat Allah SWT yang telah memberikan segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan tepat waktu. Tidak lupa shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah berjasa besar dengan membukakan jalan dalam perkembangan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Adapun judul dari skripsi ini adalah **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB PADA SIRUKAM DAIRY MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN MYSQL”**

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang setulusnya kepada pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Ibu **Dr. Hj. Zermi Melmusi, SE, MM, AK, CA** Selaku Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Komputer Padang.
2. Bapak **Prof. Dr. H. Sarjon Defit, S.Kom, M.Sc.**, Selaku Rektor Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
3. Bapak **Prof. Dr. Yuhandri, S.Kom, M.Kom**, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Putra “YPTK” Padang.
4. Ibu **Eva Rianti, S.Kom, M.Kom**, Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
5. Bapak **Dr. Rini Sovia, S.Kom, M.Kom**, Selaku Dosen Pembimbing I Yang Telah Banyak Memberikan Pengetahuan Dan Arahan Kepada Penulis.

6. Bapak **Firna Yenila, S.Kom, M.Kom**, Selaku Dosen Pembimbing II Yang Telah Banyak Memberikan Pengetahuan Dan Arahan Kepada Penulis.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Yang Telah Mendidik dan Mengajar Penulis Berbagai disiplin Ilmu di Fakultas Ilmu Komputer.
8. Segenap Karyawan dan Karyawati di Lingkungan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang Yang Telah Memberikan Jasanya Dalam Penanganan Administrasi Akademik.
9. Bapak Pimpinan Sirukam Dairy Yang Telah Banyak Membantu Dalam Pemberian Data-Data Yang Diperlukan Dalam Penulisan Skripsi.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini, hasilnya masih jauh kurang dari sempurna. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran-saran dan kritikan yang memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Padang, Agustus 2024

RIVI RAHMADONA

20101152610468

DAFTAR ISI

LEMBARAN PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN LULUS SIDANG SKRIPSI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTARCT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Hipotesa	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Gambaran Umum Perusahaan	7

1.7.1 Sejarah Singkat Sirukam Dairy.....	7
1.7.2 Struktur Organisasi	7
1.7.3 Tugas dan Wewenang Masing-Masing Bagian	8
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1 Tinjauan Umum Tentang Sistem Informasi	13
2.1.1 Konsep Dasar Sistem.....	13
2.1.2 Pengertian Sistem	14
2.1.3 Karakteristik Sistem.....	14
2.1.4 Klasifikasi Sistem	16
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	16
2.2.1 Pengertian Informasi.....	16
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	17
2.2.3 Kualitas Informasi.....	18
2.2.4 Siklus Informasi.....	19
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	20
2.3.1 Pengertian Sistem Informasi.....	20
2.3.2 Komponen Sistem Informasi	20
2.4 Alat Bantu Dalam Perancangan Sistem Informasi	21
2.4.1 Unified Modeling Language (UML)	21
2.5 Pengertian Parawisata.....	30
2.6 Pengertian Aplikasi	31

2.7 Pengertian MySQL	31
2.8 Pengertian Database	32
2.9 Pengertian Website	32
2.10 Pengertian PHP	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Pendahuluan	33
3.2 Kerangka Kerja Penelitian.....	33
3.3 Tahapan Penelitian	34
3.3.1 Identifikasi Masalah.....	35
3.3.2 Mengumpulkan Data.....	35
3.3.3 Analisa	38
3.3.5 Implementasi.....	40
3.3.6 Hasil dan Pembahasan	41
BAB IV ANALISIA DAN PERANCANGAN.....	42
4.1 Analisa Sistem	42
4.2 Aliran Sistem yang sedang berjalan	43
4.3 Perancangan dengan menggunakan UML	43
4.3.1 Use Case Diagram	44
4.3.2 Class Diagram.....	51
4.3.3 <i>Sequence</i> Diagram	52
4.3.4 Collaboration Diagram	65

4.3.5 <i>Activity Diagram</i>	70
4.4 Desain Terinci.....	74
4.4.1 Desain Output	74
4.4.2 Desain <i>Input</i>	76
4.4.3 Desain File	84
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	94
5.1 Implementasi Sistem	94
5.2 Pengujian Sistem	94
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	118
6.1 Kesimpulan.....	118
6.2 Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi.....	8
Gambar 2. 1 Siklus Informasi	19
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian.....	34
Gambar 4. 1 Use Case Diagram	51
Gambar 4. 2 Class Diagram.....	52
Gambar 4. 3 Sequence Diagram Agenda	53
Gambar 4. 4 Sequence Diagram Berita	54
Gambar 4. 5 Sequence Diagram Objek Wisata	55
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Galeri Foto	56
Gambar 4. 7 Sequence Diagram Daftar Pesan	57
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Detail Pesan.....	58
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Hubungi Kami.....	59
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Member	60
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Komentar.....	61
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Modul.....	62
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Menu	63
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Sekilas Info	64
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Sekilas Info	65
Gambar 4. 16 Collaboration Diagram Agenda.....	66
Gambar 4. 17 Collaboration Diagram Berita	67
Gambar 4. 18 Collaboration Diagram Objek Wisata	67
Gambar 4. 19 Collaboration Diagram Galeri Foto.....	68
Gambar 4. 20 Collaboration Diagram Pesan.....	69

Gambar 4. 21 Collaboration Diagram Hubungi Kami	69
Gambar 4. 22 Aktiviti Diagram Admin.....	70
Gambar 4. 23 Struktur Program	71
Gambar 4. 24 Component Diagram	71
Gambar 4. 25 Deployment Diagram	72
Gambar 4. 26 Statechar Diagram	73
Gambar 4. 27 Statechar Diagram Hasil Akhir Admin	74
Gambar 4. 28 Desain Output Pengujung Wisata.....	75
Gambar 4. 29 Desain Output Pemesan Tiket	76
Gambar 4. 30 Desain Input Agenda	77
Gambar 4. 31 Desain Input Berita.....	77
Gambar 4. 32 Desain Input Objek Wisata.....	78
Gambar 4. 33 Desain Input Objek Wisata.....	79
Gambar 4. 34 Desain Input Pesan	79
Gambar 4. 35 Desain Input Hubungi Kami.....	80
Gambar 4. 36 Desain Input Detail Pesan	81
Gambar 4. 37 Desain Input Member	81
Gambar 4. 38 Desain Input Komentari	82
Gambar 4. 39 Desain Input Modul.....	83
Gambar 4. 40 Desain Input Menu	83
Gambar 4. 41 Desain Input Sekilas Info	84
Gambar 5. 1 Halaman Menu Utama (Home)	95
Gambar 5. 2 Tampilan Registrasi Pada Member.....	96
Gambar 5. 3 Struktur Tabel Registrasi.....	96

Gambar 5. 4 Tampilan Login Member	97
Gambar 5. 5 Struktur Tabel Login	97
Gambar 5. 6 Tampilan Profil.....	98
Gambar 5. 7 Tampilan Agenda	99
Gambar 5. 8 Struktur Tabel Agenda	99
Gambar 5. 9 Tampilan Berita	100
Gambar 5. 10 Struktur Tabel Berita	100
Gambar 5. 11 Tampilan Objek Wisata	101
Gambar 5. 12 Struktur Tabel Objek Wisata	101
Gambar 5. 13 Tampilan Galeri Foto	102
Gambar 5. 14 Struktur Tabel Galeri Foto	102
Gambar 5. 15 Tampilan Hubungi Kami.....	103
Gambar 5. 16 Struktur Tabel Hubungi Kami.....	103
Gambar 5. 17 Tampilan Pemesanan Tiket	104
Gambar 5. 18 Struktur Tabel Pemesanan Tiket	104
Gambar 5. 19 Halaman Login Admin	105
Gambar 5. 20 Struktur Tabel Admin.....	105
Gambar 5. 21 Tampilan Halaman Admin	106
Gambar 5. 22 Tampilan Manajemen Admin Wilayah	107
Gambar 5. 23 Struktur Tabel Admin Wilayah	107
Gambar 5. 24 Tampilan Halaman Manajemen Modul.....	108
Gambar 5. 25 Struktur Tabel Manajemen Modul	108
Gambar 5. 26 Tampilan Halaman Profil Pada Admin	109
Gambar 5. 27 Tampilan Halaman Agenda Pada Admin	109

Gambar 5. 28 Tampilan Halaman Berita Pada Admin.....	110
Gambar 5. 29 Struktur Tabel Berita	110
Gambar 5. 30 Tampilan Halaman Album Pada Admin	111
Gambar 5. 31 Struktur Tabel Album.....	111
Gambar 5. 32 Form Galeri Foto Pada Admin	112
Gambar 5. 33 Struktur Tabel Galeri Foto	112
Gambar 5. 34 Tampilan Sekilas Sekilas Info Pada Admin	113
Gambar 5. 35 Struktur Tabel Sekilas Info.....	113
Gambar 5. 36 Halaman Tampilan Objek Wisata Pada Admin	114
Gambar 5. 37 Struktur Tabel Objek Wisata	114
Gambar 5. 38 Tampilan Halaman Hubungi Pada Admin	115
Gambar 5. 39 Struktur Tabel Hubungi Kami.....	115
Gambar 5. 40 Halaman Cetak Laporan Pemesanan Tiket	116
Gambar 5. 41 Cetak Laporan Pengunjung	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	22
Tabel 2. 2 Simbol Class Diagram.....	24
Tabel 2. 3 Simbol Seguece Diagram.....	24
Tabel 2. 4 Simbol Aktivty Diagram.....	26
Tabel 2. 5 Simbol State Machine Diagram	26
Tabel 2. 6 Simbol Commucation Diagram.....	27
Tabel 2. 7 Simbol Deployment Diagram	28
Tabel 2. 8 Simbol Component Diagram.....	29
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	36
Tabel 4. 1 Defenisi Aktor	44
Tabel 4. 2 Skenario Use Case Data Profil	45
Tabel 4. 3 Skenario Use Case Data Agenda.....	45
Tabel 4. 4 Skenario Use Case Data Berita	46
Tabel 4. 5 Skenario Use Case Data Objek Wisata	47
Tabel 4. 6 Skenario Use Case Data Galeri Foto.....	48
Tabel 4. 7 Skenario Use Case Data Hubungi Kami.....	49
Tabel 4. 8 Skenario Use Case Data Daftar Pesan	50
Tabel 4. 9 Desain File Agenda	85
Tabel 4. 10 Desain File Berita	85
Tabel 4. 11 Desain File Objek Wisata	86
Tabel 4. 12 Desain File Galeri Foto	87
Tabel 4. 13 Desain File Daftar Pesan	88
Tabel 4. 14 Desain File Hubungi Kami	88

Tabel4. 15 Desain File Detail Pesan.....	89
Tabel4. 16 Desain File Member	90
Tabel4. 17 Desain File Komentar.....	90
Tabel4. 18 Desain File Modul.....	91
Tabel4. 19 Desain File Menu	92
Tabel4. 20 Desain File Sekilas Info.....	92
Tabel4. 21 Desain File Shoutbox	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Balasan.....	124
Lampiran Data Penelitian.....	125
Lampiran Kertas Bimbingan.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Parawisata Sirukam Dairy Merupakan objek wisata sebagai media branding menjadi kewajiban sebuah produk agar dapat beredar secara global dan sebagai media informasi bagi pengunjung dalam mengakses informasi tentang destinasi wisata pada suatu daerah, serta dapat memberikan peluang bisnis yang berdampak pada masyarakat dan pelaku bisnis Website Parawisata. menjelaskan bahwa sebuah situs Website Parawisata dapat berkolaborasi sehingga dapat lebih mendukung peningkatan promosi dan pemasaran serta dapat dilaksanakan baik secara teknis, organisasi, maupun ekonomi (Türker., 2020).

Pembuatan website Sirukam Dairy ini mampu mempromosikan diseluar okses wisatan yang ada sehingga dapat menghemat biaya dalam penyampaiannya dan dapat di akses oleh semua pengguna di seluruh dunia dengan jaringan internet. Keutamaan yang ditunjukkan dalam pembuatan website ini adalah lebih menonjolkan informasi tentang wisata yang ada di Sirukam Dairy. Sehingga hal ini akan mendorong meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan, dan akan meningkatkan aset daerah dan juga perekonomian masyarakat sekitarnya. Dengan keindahan Alam yang masih terpelihara menjadikannya sebagai salah satu wisata yang memiliki daya tarik tersendiri, namun sayangnya saat ini tempat- tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Solok masih belum terpublikasi karena ada beberapa tempat yang letaknya berada jauh di daerah pelosok sehingga penyampaian informasi (Annisa et al., 2022).

Dengan perkembangan teknologi yang sangat maju saat ini berbagai macam teknologi yang dapat digunakan sebagai media promosi, pemesanan tiket, fasilitas, data yang diolah secara terorganisir sehingga wisatawan dapat menentukan tempat untuk fasilitas wisata yang akan digunakan pada Sirukam Dairy dengan melakukan pemesanan tiket yang ada. Website parawisata ini mampu menyediakan informasi berupa bentuk teks gambar bergerak, dan suara. Dengan website parawisata yang akan dibangun pada Sirukam Dairy dapat menjadikan wisata ini dikenal secara global oleh wisatawan (Zulrahmadi et al., 2022).

Penggunaan website parawisata Sirukam Dairy dapat digunakan untuk memberikan informasi mengenai promosi, pemesanan tiket, fasilitas wisata dan objek wisata yang ada pada Sirukam Dairy. Promosi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menarik wisatawan agar tertarik dengan wisata yang ada pada Sirukam Dairy. Dengan melakukan promosi melalui platform web, pihak Sirukam Dairy dapat meningkatkan Jumlah pengunjung. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas promosi, salah satunya bisa diterapkan dengan membangun sistem berbasis website yang diharapkan dapat meningkatkan angka pengunjung wisata (Martin Pongantung, 2023).

Sirukam Dairy merupakan salah satu tempat wisata yang berbasis edukasi di Jl. Solok -Alahan Panjang KM 18, Nagari Sirukam Kecamatan Payung Sekaki Kabupaten Solok. Sirukam Dairy adalah sebuah perternakan sapi perah dan pengolahan susu terbesar di Sumatera Barat, sekaligus tempat wisata yang bisa dinikmati bersama keluarga merupakan sebuah tempat wisata yang bertemakan edukasi dan fokus kita disini adalah untuk memberikan informasi tentang perternakkan dan pertanian pada pengunjung.

Permasalahan yang ada pada Sirukam Dairy ini masih belum menggunakan website sebagai media branding menjadi kewajiban sebuah produk agar dapat beredar secara global dan sebagai media informasi bagi pengunjung dalam mengakses informasi tentang destinasi wisata pada suatu daerah serta dapat memberikan peluang bisnis yang berdampak pada masyarakat dan pelaku bisnis. website digunakan sebagai alat distribusi dan pemasaran dalam promosi dan pemasaran destinasi wisata, masih menggunakan pencatatan dengan media pembukuan dan lembar dokumen, masih menggunakan pencatatan manual.

Permasalahan yang muncul Sirukam Dairy ini sebaiknya membuat sebuah website parawisata yang dapat memberikan informasi wisata secara global sehingga mendorong meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan dengan daya tarik bagi banyak orang, karena penuh dengan atraksi yang indah dan menarik, budaya, seni lokal, restoran, wisata edukasi peternakan dan perkebunan yang menyenangkan pada Sirukam Dairy. Dengan menerapkan sistem yang terkomputerisasi dapat membantu permasalahan pada Sirukam Dairy diselesaikan salah satunya dengan menerapkan Teknologi Informasi dengan membangun suatu Sistem Informasi Pariwisata, dimana masyarakat (dalam hal ini wisatawan) dapat mengetahui apa sajakah tempat wisata di kabuapten solok, mengetahui di mana letak dari tempat wisata tersebut, apa yang dapat dilakukan di tempat tersebut, hingga harga tiket masuk dari tempat wisata tersebut.

Permasalahan yang dijelaskan diatas maka penulis mengangkat sebuah judul “ **RANCANG BANGUN SITEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB PADA SIRUKAM DAIRY MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN MYSQL** ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah penelitian pada Sirukam Dairy dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi pariwisata di Sirukam Dairy?
2. Bagaimana merancang sistem informasi parawisata pada Sirukam Dairy dalam mengelola data fasilitas pariwisata sehingga lebih terorganisir?
3. Bagaimana merancang sistem informasi pariwisata dalam pengolahan data pemesanan tiket pada Sirukam Dairy dapat dilakukan dengan lebih efisien?
4. Bagaimana merancang website parawisata pada Sirukam Dairy yang dapat diakses dengan cepat dan mudah dimengerti dalam penyajian informasi?
5. Bagaimana meng-implementasikan website parawisata Sirukam Dairy sebagai media promosi untuk meningkatkan pengunjung?

1.3 Hipotesa

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat diambil dugaan sementara yang nantinya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan adanya sistem informasi parawisata berbasis website dapat memberikan penyajian data yang akurat dan sarana informasi yang mendukung dapat menjadikan media promosi yang efektif efisien dalam meningkatkan citra destinasi pariwisata Sirukam Dairy.
2. Diharapkan dengan menggunakan database dan Bahasa pemrograman php dalam mengelolah data fasilitas parawisata yang terorganisir dapat menyediakan fasilitas untuk parawisata yang berkunjung.

3. Diharapkan dengan menggunakan Bahasa pemrograman php dapat membantu pengelolaan data pemesanan tiket pada Sirikum Dairy.
4. Diharapkan dengan adanya website parawisata dapat menyajikan informasi pariwisata Sirukam Dairy dalam bentuk website agar lebih dikenal oleh masyarakat luas karena dapat diakses melalui internet.
5. Diharapkan dengan adanya implementasi sistem parawisata berbasis website dapat memudahkan wisatawan memperoleh informasi pariwisata di Sirukam Dairy, sehingga dapat mengefisienkan waktu dan dapat digunakan secara optimal dan tepat guna.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian skripsi ini lebih fokus pada masalah yang terjadi dan menghindari pemecahan masalah yang dilakukan, maka perlu dibatasi sistem yang akan dibangun. penulis mengemukakan batasan masalah sebagai berikut :

1. Menyajikan informasi parawisata Sirukam Dairy Kabupaten Solok agar lebih dikenal oleh masyarakat luas karena dapat diakses melalui media promosi yang ada di internet.
2. Sistem yang dirancang adalah aplikasi berbasis web dengan menggunakan pemrograman PHP dan Database MySQL
3. Perancangan aplikasi parawisata pada Sirukam Dairy ini hanya membahas tentang penyajian informasi wisata yang ada berbasis website.
4. Penelitian dilakukan di Sirukam Dairy Kabupaten Solok.

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai, diantaranya adalah :

1. Membangun sistem informasi parawisata berbasis web pada sirukam dairy kabupaten solok yang mampu memberikan informasi mengenai wisata yang ada pada sirukam dairy
2. Memastikan bahwa sistem dapat meningkatkan penginformasian objek wisata dilakukan secara komputerisasi, sehingga mengakibatkan wisatawan mendapatkan informasi tentang objek wisata yang ada di sirukam dairy secara cepat tepat dan akurat.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mempromosikan parawisata yang ada pada sirukam dairy kabupaten solok.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Bagi peneliti.
Dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh dari jenjang perkuliahan, untuk melatih pola pikir yang sistematis dan ilmiah.
2. Bagi pihak lain.
Diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan khususnya bidang teknologi informasi dan dijadikan sebagai referensi untuk pengembangannya penelitian selanjutnya.
3. Bagi pihak instansi.
Tersedianya aplikasi sistem informasi parawisata berbasis web.
4. Bagi penulis.
Bertambah wawasan dan pengalaman dalam bidang programming dan teknologi informasi.

1.7 Gambaran Umum Perusahaan

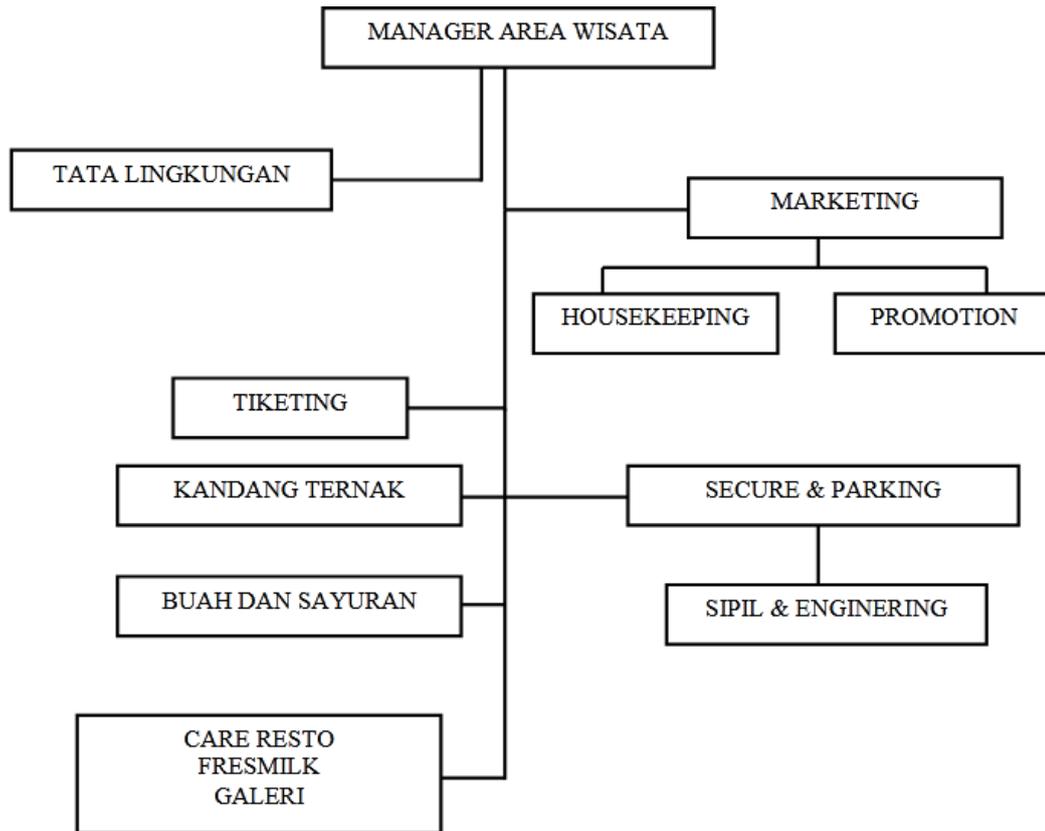
1.7.1 Sejarah Singkat Sirukam Dairy

Kabupaten Solok Sirukam Dairy Farm, merupakan salah satu tempat wisata yang berbasis edukasi di Jl. Solok -Alahan Panjang KM 18, Nagari Sirukam Kecamatan Payung Sekaki Kabupaten Solok. Sirukam Dairy Farm adalah sebuah perternakan sapi perah dan pengolahan susu terbesar di Sumatera Barat, sekaligus tempat wisata yang bisa dinikmati bersama keluarga. Manager Sirukam Dairy Farm, Cai mengatakan tempat ini dibuka pada tahun 2018 dengan luas 20 hektare. Mempunyai kandang sapi perah, sapi pedaging, domba/kambing, ayam kukuak balenggek, ayam petelur, kelinci, burung merpati

“Pengunjung tempat ini selalu ramai meskipun cuaca kurang bagus. Rataberkisar 800 sampai dengan 1.000 orang perharinya,” katanya. Dikatakannya, fokus Sirukam Dairy Farm saat ini yaitu memberikan edukasi pada pengunjung tentang peternakan dan pertanian. “Sirukam Dairy Farm merupakan sebuah tempat wisata yang bertemakan edukasi dan fokus kita disini adalah untuk memberikan informasi tentang perternakkan dan pertanian pada pengunjung,” katanya, Jumat (19/5).

1.7.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada sirukam dairy kabupaten solok dapat dilihat pada Gambar 1.1 sebagai berikut :



Sumber : Pimpinan Sirukam Dairy Kabupaten Solok

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi

1.7.3 Tugas dan Wewenang Masing-Masing Bagian

Adapun uraian tugas dan tanggung jawab atau deskripsi jabatan yang ada pada struktur organisasi sirukam dairy sebagai berikut:

1. Manajer Area Wisata.
 - a. Mengatur/mengelola sebuah tempat wisata, rekreasi, dan hiburan dengan strategi bisnis yang menyeluruh baik dari sisi internal maupun eksternal.
 - b. Berkoordinasi dengan beberapa divisi terkait evaluasi kepuasan pengunjung dan meningkatkan program bisnis yang lebih baik.
 - c. Menjaga stabilitas manajemen dan administrasi, dengan cara

menerima laporan dan menganalisa laporan dari setiap divisi.

- d. Menyelesaikan permasalahan yang terkait fasilitas dan kerjasama dengan pihak ketiga.
- e. Membuat inovasi baru bagi pusat rekreasi.

2. Tata Lingkungan.

Tugas merumuskan dan melaksanakan kebijakan perlindungan dan pengelolaan lingkungan wisata dan tempat hiburan, instrumen pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan, sistem informasi lingkungan serta publikasi lingkungan wisata.

3. Marketing

Marketing Pariwisata mempunyai tugas mempersiapkan perumusan kebijakan teknis, fasilitasi, koordinasi, pemantauan dan evaluasi pengembangan strategi pemasaran pariwisata, komunikasi pemasaran pariwisata, festival budaya dan ekonomi kreatif dan pasar pariwisata.

- a. Pelaksanaan koordinasi dan kerja sama dengan Pusat, Provinsi, Kabupaten/ Kota, dan *stakeholder* untuk pengembangan pasar.
- b. Perumusan segmen pasar dalam dan luar negeri dan strategi.
- c. Penyiapan bahan-bahan informasi pariwisata sebagai sarana komunikasi pemasaran pariwisata.
- d. Pelaksanaan promosi potensi pariwisata di dalam dan di luar negeri.
- e. Melaksanakan festival budaya dan ekonomi kreatif.
- f. Pelaksanaan pelaporan tugas Bidang Pengembangan Pemasaran Pariwisata kepada kepala dinas.

4. Housekeeping

Menata dekorasi Ruang Umum, Kamar Tamu serta Pertamanan. Melayani Keluhan Tamu. Berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Mengadakan, menyimpan dan Menginventorikan alat / bahan yang diperlukan untuk operasional Tata Graha.

5. Promotion

Membantu menyiapkan rencana marketing, publikasi, materi komunikasi visual & konten. Memastikan tercapainya tujuan pemasaran, terukur, dan mengadministrasi laporan rutin. Bekerja sama dengan pihak internal & eksternal dalam melakukan promosi dan pemasaran.

- a. Memasarkan produk perusahaan.
- b. Meningkatkan penjualan agar target tercapai.
- c. Membuat laporan dan evaluasi penjualan.
- d. Menjalin hubungan yang baik dengan customer atau klien.

6. Tiketing

- a. Memproses pemesanan tiket wisata.
- b. Mengurus pembayaran tiket.
- c. Memproses pembatalan tiket wisata dan melakukan refund sesuai.
- d. Membantu wisata dalam melakukan pembelian tiket wisata.

7. Kandang Ternak

Kandang ternak berfungsi untuk melindungi ternak dari pemangsa, mencegah ternak agar tidak ke mana-mana yang dapat menyebabkan kerusakan, tempat makan dan minum, tempat tidur/istirahat ternak, tempat kawin dan beranak, tempat pembuangan kotoran ternak.

8. Secure & Parking

- a. Mengamankan lingkungan wisata.
- b. Mengamankan parkir wisatawan.
- c. Mengamankan properti atau tempat dan melakukan pemantauan peralatan wisata.
- d. pengawasan, pemeriksaaa dan jalur akses.
- e. memastikan keamanan dan mencegah kerugian atau kerusakan yang disengaja.

9. Buah dan Sayuran

mengatur dan mengevaluasi kegiatan penyelenggaraan Seksi Sayur dan Tanaman Obat yang meliputi pemberian bimbingan dan pelayanan administrasi dan teknis penerapan paket teknologi, penyiapan dan melaksanakan pembinaan serta pemantauan penggunaan pupuk tanaman sayur dan tanaman obat, peredaran dan pengawasan penangkaran benih dengan fungsi :

- a. Menyusun rencana kerja Seksi Sayur dan Tanaman Obat.
- b. Pengumpulan, pengolahan dan perumusan bahan.
- c. Pengendalian dan pengawasan terhadap pelaksanaan tugas dan fungsi di seksi sayur dan tanaman obat.

10. Sipil & Engineering

- a. Mampu memperbaiki masalah kelistrikan dari mesin produksi atau peralatan lainnya yang ada untuk manajemen demi kelancaran operasional wisata
- b. Melakukan pemeliharaan rutin yang pada seluruh peralatan listrik.

c. Membuat perencanaan dalam penggunaan listrik.

11. Care Resto Pemilik Galeri

Tugas detail care resto seperti mengawasi restoran, berhak menerima atau memecat karyawan restoran, menjamin kemampuan karyawan sudah sesuai standar restoran, mengawasi kegiatan dapur, termasuk memastikan stok bahan makanan dan peralatan dapur sudah sesuai dan masih banyak lagi.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum Tentang Sistem Informasi

Suatu tinjauan sistem yang berkaitan dengan pengumpulan, penyimpanan, dan pemrosesan data, baik yang dilakukan secara manual maupun dengan bantuan komputer untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan (Juliartha et al., 2022).

2.1.1 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komplemen, atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Sistem juga merupakan kumpulan elemen-elemen saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan” (Mardiyati et al., 2022).

Dalam suatu sistem terdapat beberapa subsistem-subsistem yang saling bekerjasama satu dengan lainnya guna mendukung semua kegiatan yang ada dalam perusahaan yang sifatnya rutin. Dengan menjalankan suatu sistem yang benar dan teratur sesuai dengan prosedur yang berlaku (Arifin et al., 2021).

Sistem adalah seperangkat komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan. Sistem juga terdiri dari beberapa unsur dan masukan (*input*), pengolahan (*processing*), dan hasil (*output*). Sistem juga dapat diartikan sebagai kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang terorganisasi (Simarmata et al., 2020).

2.1.2 Pengertian Sistem

Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu (Widiyanto, 2022).

Sistem adalah mengemukakan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata adalah suatu obyek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi (Harumy et al., 2018).

2.1.3 Karakteristik Sistem

Karakteristik sistem mempunyai karakter atau sifat-sifat, yaitu mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, dan sasaran (Afriansyah & Syaripudin, 2022)

1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen - komponen sistem atau elemen-elemen sistem yang dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batas Sistem

Batas sistem merupakan suatu daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan luar sistem

Lingkungan luar suatu sistem adalah apapun diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar.

4. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan media penghubung antara subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber data mengalir dari subsistem ke subsistem lainnya.

5. Masukan Sistem

Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukan dapat berupa perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input).

6. Keluaran Sistem

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

7. Pengolahan Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective). Apabila suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem .

2.1.4 Klasifikasi Sistem

Klasifikasi sistem adalah suatu sistem yang dapat diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*), sistem fisik (*Physical system*), sistem tertentu (*deterministic system*) (Anna et al., 2018).

Adapun penjelasan dari klasifikasi sistem pada sudut pandang yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Sistem abstrak (*abstract system*)

Sistem abstrak merupakan sistem yang muncul dari pemikiran / ide yang fisikal tidak kelihatan.

2. Sistem fisik (*physical system*)

Sistem fisik merupakan sistem yang dapat terlihat oleh mata.

3. Sistem tertentu (*deterministic system*)

Sistem tertentu adalah sistem yang berjalan dengan otomatis.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi ialah data yang ditangani menjadi sebuah desain yang lebih bermanfaat dan lebih kritis bagi penerima manfaat. Sumber informasi akan menjadi data. Informasi realitas yang menggambarkan peristiwa dan peristiwa nyata. Peristiwa adalah peristiwa yang terjadi (Hisabi et al., 2022).

2.2.1 Pengertian Informasi

Informasi (*information*) adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya". Informasi juga disebut data yang diproses atau data yang memiliki arti. Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa seseorang yang menggunakan (Widiyanto, 2022).

Informasi adalah suatu perkembangan teknologi yang sangat membantu aktivitas sebuah organisasi. Peran penting itu menunjang kegiatan manajemen pengambilan keputusan, operasional bisnis, serta fungsi strategis yang kompetitif dalam suatu organisasi (Nurul Hasanah, 2022).

2.2.2 Karakteristik Sistem

Sistem memiliki karakteristik atau sifat- sifat yang tertentu yaitu mempunyai komponen (*Components*), batas sistem (*Boundary*), lingkungan (*Environments*), penghubung (*Interface*), masukan (*Input*), keluaran (*Output*), pengolah (*Process*), dan sasaran (*Objectives*), atau tujuan (*Goals*) (Afriansyah & Syaripudin, 2022).

Sistem mempunyai karakteristik atau sifat- sifat tertentu, yaitu:

1. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling kerjasama membentuk satu kesatuan.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya.

3. Lingkungan luar sistem (*Environment*)

Adalah apapun diluar batasan sistem yang mempunyai operasi sistem, lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga dapat bersifat merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung (*Interface*)

Merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lainnya.

5. Masukkan sistem (*Input*)

Adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenace input*), dan masukan sinyal (*Signal Input*), *Maintenace input* adalah energi yang dimasukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi.

6. Keluaran sistem (*Output*)

Adalah hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain kepada supra sistem.

7. Sasaran sistem

Suatu sistem pasti memiliki sasaran atau tujuan. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem.

2.2.3 Kualitas Informasi

Adapun 3 (tiga) yang terdiri dari (*akurat*), (*tepat waktu*), (*relevan*). Kualitas informasi yang bergantung dalam penyusunan sebuah informasi yang tepat sehingga informasi dapat digunakan sebagai data berikut ini kualitas informasi sebagai berikut :

1. Akurat

Informasi harus dibebaskan dari kesalahan dan tidak sepihak atau menyesatkan. Tepat juga menunjukkan bahwa data jelas harus mencerminkan motivasinya.

2. Tepat waktu/sesuai jadwal

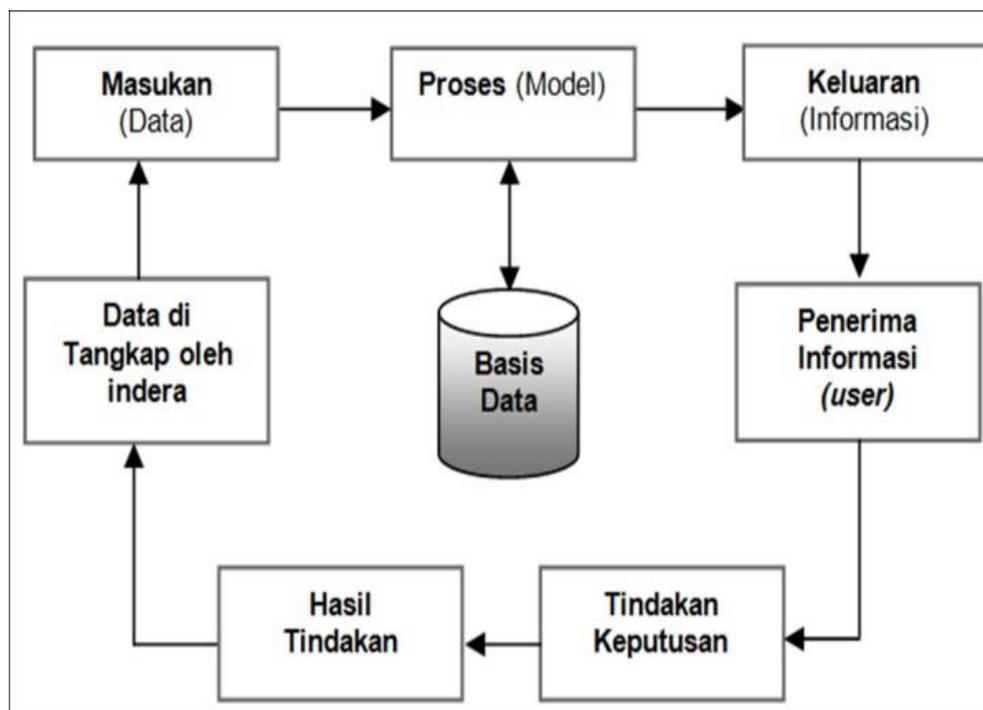
Informasi yang masuk ke penerima tidak boleh terlambat. Data usang hari ini tidak ada nilainya karena data adalah alasan navigasi.

3. Relevan

Informasi ini memiliki manfaat bagi kliennya. Keterkaitan data antara individu yang satu dengan individu yang lain berubah, misalnya data penyebab terjadinya kerugian bagi pemegang pembukuan organisasi menjadi kurang kritis dan akan lebih material bagi spesialis spesialis organisasi (Hisabi et al., 2022).

2.2.4 Siklus Informasi

Siklus informasi adalah data yang diolah melalui model menjadi informasi, penerima informasi kemudian membuat suatu keputusan dan melakukan suatu tindakan yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali (Nofri Yudi, S.Kom et al., 2022 : 10).



(Sumber : Nofri Yudi, S.Kom et al., 2020)

Gambar 2. 1 Siklus Informasi

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sistem yang mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat yang dapat dikomunikasikan oleh manajemen sebuah organisasi yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan dapat memudahkan pengguna dalam mendapatkan suatu informasi yang akurat (Christopher, 2023).

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan komponen yang membentuk kesatuan untuk mengolah data transaksi harian untuk mendukung kegiatan operasional suatu organisasi dengan menghasilkan laporan tertentu (Revita Elinda et al., 2023).

Sistem informasi merupakan suatu sistem dalam suatu organisasi yang mendukung bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan pihak luar dengan laporan yang diperlukan serta mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi lainnya (Putra & Santoso, 2022).

2.3.2 Komponen Sistem Informasi

Komponen sistem informasi mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang di sebut dengan istilah blok bangunan yaitu (Putra & Santoso, 2022).

1. Blok Masukan (*Input Block*)

Blok masukan dalam sebuah sistem informasi meliputi metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan di masukan dapat berupa dokumen-dokumen besar.

2. Blok Model (*Model Block*)

Terdiri dari kombinasi prosedur logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di dasar data.

3. Blok Keluaran (*Output Block*)

Keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi (*Tecnologi Block*)

Merupakan sistem informasi, teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data.

2.4 Alat Bantu Dalam Perancangan Sistem Informasi

Agar perancangan sistem dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana selain metodologi juga dibutuhkan alat bantu (*tools*). Beberapa alat bantu perancangan yang digunakan adalah *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Seguence Diagram*, dan *Aktifity Diagram* (Elfira Febriani Harahap et al., 2022).

2.4.1 Unified Modeling Language (UML)

UML adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan artifacts (bagian dari informasi yang digunakan untuk dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, artifact tersebut dapat berupa model, deskripsi, atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya. Selain itu UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi object. UML dibuat oleh Grady Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson.

2.4.1.1 Use Case Diagram

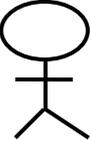
Use Case Diagram merupakan gambaran atau representasi dari interaksi yang akan terjadi antara sistem dan lingkungannya. *Use Case Diagram* dapat digambarkan dengan simbol-simbol dibawah ini :

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Syarat penamaan dalam *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan use case:

1. *Aktor* merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor.
2. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Adapun simbol-simbol *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
	<i>Aktor</i> : Mewakili peran orang, sistem lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor

Simbol	Deskripsi
	<i>Association</i> : menggambarkan bagaimana actor berinteraksi dengan use case.
	<i>Generalisasi</i> : menggambarkan antara use case atau antara actor dengan panah tertutup.

Sumber : (Juliartha et al., 2022)

2.4.1.2 Class Diagram

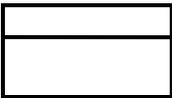
Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. (Juliartha et al., 2022) *Class* adalah deskripsi kelompok objek-objek dengan properti, perilaku (*operasi*) dan relasi yang sama diantaranya:

1. Atribut atau properti suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).
2. Menggambarkan struktur dan deskripsi class, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, *asosiasi*.

Class dapat dikelompokkan menjadi *package*, kita juga dapat membuat diagram atas *package* hubungan antar class yang terdiri dari:

1. *Asosiasi* yaitu hubungan statis antar *class*. Umumnya menggambarkan *class* yang memiliki atribut berupa *class* lain, atau *class* yang harus mengetahui eksistensi *class* lain.
2. *Agregasi* yaitu hubungan yang menyatakan bagian Pewarisan, yaitu hubungan hirarki antar *class*.

Tabel 2. 2 Simbol *Class Diagram*

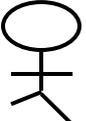
Simbol	Keterangan	Deskripsi
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Relazation</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek.

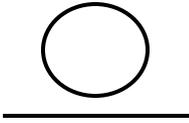
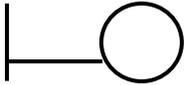
Sumber : (Juliartha et al., 2022)

2.4.1.3 *Seguence Diagram*

Seguence diagram adalah diagram yang menggambarkan untuk menjelaskan interaksi antara objek-objek dalam dengan sebuah sistem yang terperinci. Adapun simbol-simbol *seguence diagram* dapat digambar sebagai berikut :

Tabel 2. 3 Simbol *Seguence Diagram*

Simbol	Keterangan	Deskripsi
	<i>Actor</i>	Mengambarkan orang yang sedang berinteraksi.

Simbol	Keterangan	Deskripsi
	<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
	<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambaran dari feom.
	<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.
	<i>A focus of Control & A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhir message.
	<i>A message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan.

Sumber : (Indah Nurlita & Reni Anggraini, 2023)

2.4.1.4 Activity Diagram

Activity diagram adalah bentuk visual dari alir kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang dapat berisi pilihan, pengulangan, dan concurrency. Serta menjelaskan tentang alur aktivitas (Indah Nurlita & Reni Anggraini, 2023).

1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.

2. Urutan atau pengelompokkan tampilan dari sistem atau user interface dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.

Adapun simbol-simbol *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3:

Tabel 2. 4 Simbol Activity Diagram

Simbol	Keterangan	Deskripsi
	<i>Start</i>	Menyatakan awal dari suatu proses.
	<i>Stop</i>	Menyatakan akhir dari suatu proses.
	<i>Decision</i>	Digunakan untuk menyatakan kondisi dari suatu proses
	<i>Action</i>	Menyatakan aksi yang dilakukan dalam arsitektur sistem

Sumber : (Indah Nurlita & Reni Angraeni, 2023)

2.4.1.5 State Machine Diagram

Merupakan sebuah mesin abstrak yang berfungsi untuk mendefinisikan sekumpulan kondisi yang menentukan kapan sebuah *state* harus berubah. Setiap *state* yang sedang dijalankan tersebut menentukan perilaku yang terjadi pada objek yang bersangkutan (Hormansyah et al., 2023).

Tabel 2. 5 Simbol State Machine Diagram

Simbol	Keterangan	Deskripsi
	<i>Initial State</i>	Star atau initial state adalah state atau keadaan awal.

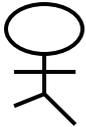
Simbol	Keterangan	Deskripsi
	<i>Final State</i>	End atau final state adalah state keadaan akhir dari daur hidup suatu sistem
	<i>Event</i>	Kegiatan Status mesin
	<i>State</i>	Keadaan sistem pada waktu tertentu yang memicu perubahan tersebut

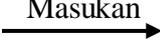
Sumber : (Saputra & Aprilian, 2020)

2.4.1.6 Communication Diagram

Communication Diagram adalah jenis diagram interaksi yang menekankan urutan pesan yang dikirim antara objek untuk penggunaan tertentu (Kuddus et al., 2023).

Tabel 2. 6 Simbol Commucation Diagram

Simbol	Keterangan	Deskripsi
	<i>Actor</i>	Mengambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Object</i>	Menggambarkan secara interaksi mengirim pesan / menerima..
	<i>Garis Object</i>	Menggambarkan object selama urutan.
	<i>Object interaksi</i>	Menggambarkan tempat mulai.

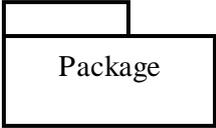
Simbol	Keterangan	Deskripsi
	<i>Pesan</i>	Menggambarkan pengiriman pesan.
	<i>Create</i>	Membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
	<i>Input</i>	Menyatakan objek mengirim masukan pada objek yang lainnya, yang dikirim.
	<i>Output</i>	Menyatakan kembalian dari pesan yang akan diterima oleh objek.

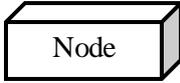
Sumber : (Sari & Utami, 2021)

2.4.1.7 Deployment Diagram

Deployment Diagram menunjukkan konfigurasi komponen di dalam proses eksekusi aplikasi. Sistem atau aplikasi sistem pendukung keputusan akan berhubungan dengan web server untuk melakukan proses pemanggilan database sehingga user akan mendapatkan keputusan sesuai dengan kasus yang telah diinputkan oleh admin ke dalam aplikasi sistem tersebut (Putra et al., 2020).

Tabel 2. 7 Simbol *Deployment Diagram*

Simbol	Keterangan	Deskripsi
	<i>Package</i>	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih node.

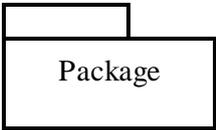
Simbol	Keterangan	Deskripsi
	<i>Node</i>	Menyatakan komponen yang mengkonsistenkan rancangan maka komponen harus sesuai.
	<i>Dependency</i>	Arah panah mengarah pada note yang dipakai.
	<i>Link</i>	Relasi antara <i>note</i> .

Sumber : (Sari & Utami, 2021)

2.4.1.8 Component Diagram

Component Diagram pada aplikasi *e-signature* berbasis web yang menampilkan komponen dalam aplikasi MySQL tidak dapat berjalan. Apabila MySQL tidak dapat dijalankan, maka aplikasi tidak akan bisa menyimpan data yang telah dimasukkan.

Tabel 2. 8 Simbol *Component Diagram*

Simbol	Keterangan	Deskripsi
	<i>Package</i>	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih node.
	<i>Component</i>	Component Sistem

Simbol	Keterangan	Deskripsi
<p style="text-align: center;"><i>Dependency</i></p> <p style="text-align: center;">-----▶</p>	<i>Dependency</i>	Arah panah mengarah pada note yang dipakai.
<p style="text-align: center;"><i>Interface</i></p>	<i>Interface</i>	Antar muka komponen.

Sumber : (Sari & Utami, 2021).

2.5 Pengertian Parawisata

Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Adapun dalam Pasal 1 angka 5 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata menjabarkan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan (Suheri et al., 2023).

Pariwisata adalah perjalanan ataupun kegiatan wisata yang dilakukan seseorang dalam rentang waktu tertentu keberbagai tempat dan telah melakukan perencanaan yang matang, dengan tujuan tertentu baik untuk rekreasi ataupun hal lainnya sehingga keinginannya dapat terpenuhi (Fikri et al., 2022).

Pariwisata didefinisikan sebagai perjalanan yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk jangka waktu tertentu (sementara) dengan tujuan hiburan dan bukan untuk mata pencaharian (Hafizhah et al., 2022).

Pariwisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk berbagai tujuan sesuai kebutuhan seperti rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara. Pariwisata memiliki definisi yaitu suatu bentuk perjalanan berpindah-pindah dari tempat satu ke tempat lain yang bersifat tidak tetap (Musrifah et al., 2023).

2.6 Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Aplikasi juga adalah penerapan rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu (Latifah & Mukaroh, 2021).

2.7 Pengertian MySQL

MySQL adalah DBMS yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi dari General Public License (GPL), dimana setiap orang bebas untuk menggunakannya tetapi tidak boleh untuk dijadikan program induk turunan bersifat close source (*komersial*).

MySQL sebenarnya merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam baris sejak lama, yaitu SQL (Structured Query Language). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basis data terutama untuk proses seleksi, pemasukan, pengubahan dan penghapusan data yang dimungkinkan dapat dikerjakan dengan mudah dan otomatis (Haromy et al., 2018).

2.8 Pengertian Database

Database merupakan sistem file komputer yang menggunakan cara pengorganisasian file tertentu, dimaksudkan untuk pembaharuan masing-masing record terkait juga mempermudah dan mempercepat akses data tersimpan, yang harus digunakan secara bersama-sama untuk dibaca guna menyusun laporan-laporan rutin, laporan-laporan atau khusus untuk penyelidikan.

Database juga merupakan sekumpulan file-file atau tabel-tabel yang saling berhubungan dan saling berinteraksi untuk menghasilkan informasi yang berguna bagi pemakai (Latifah & Mukaroh, 2021).

2.9 Pengertian Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman (Latifah & Mukaroh, 2021).

2.10 Pengertian PHP

PHP (Hypertext Preprocessor), merupakan bahasa pemrograman pada sisi server (Apache, IIS, atau apapun) akan dieksekusi sebelum perintah itu dikirim oleh halaman ke browser yang mem- request-nya, contohnya adalah bagaimana memungkinkannya memasukkan tanggal sekarang pada sebuah halaman web setiap kali tampilan tanggal dibutuhkan. Sesuai dengan fungsinya yang berjalan di sisi server maka PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun teknologi web application (Ramadhan & Putra, 2022).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendahuluan

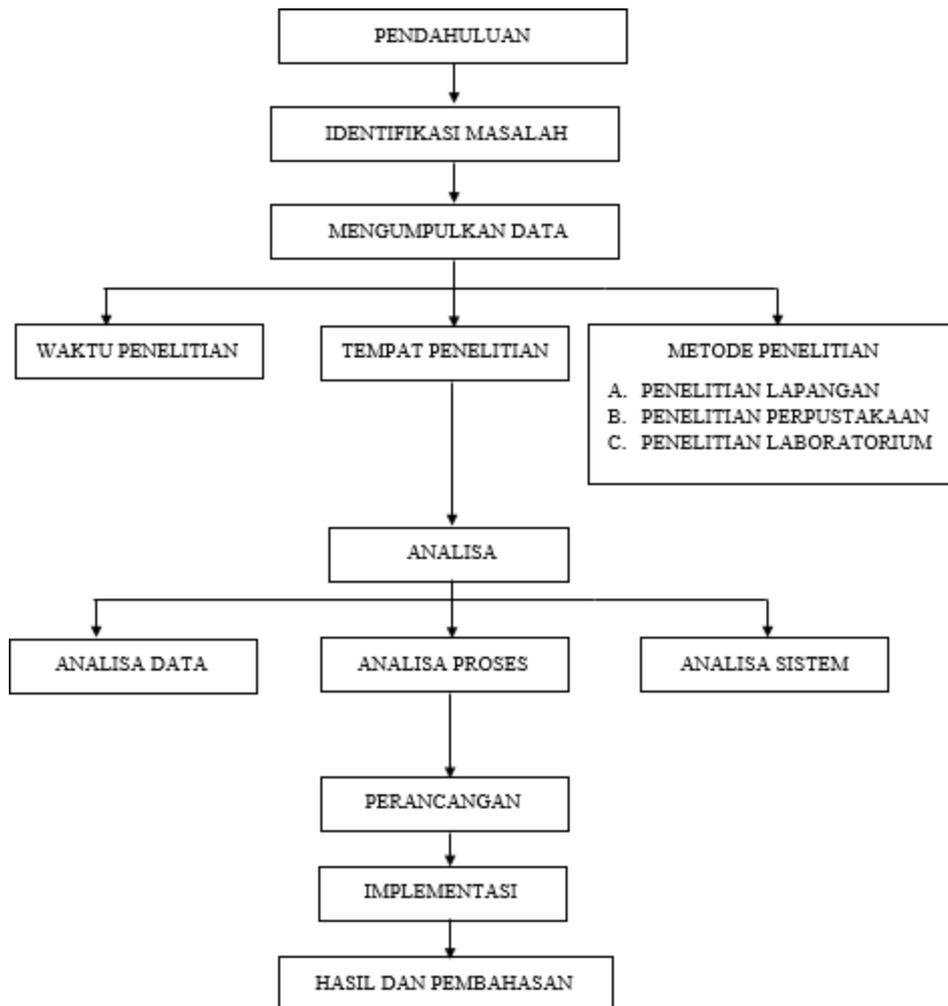
Pada bab ini penulis menjelaskan metodologi penelitian. Metodologi penelitian bertujuan untuk membicarakan atau mempersoalkan mengenai cara-cara melaksanakan penelitian (yaitu meliputi kegiatan-kegiatan, mencari, mencatat, merumuskan, menganalisis sampai menyusun laporannya) berdasarkan fakta-fakta atau gejala-gejala secara ilmiah.

Adapun metodologi penelitian ini mencakup kedalam kerangka kerja penelitian yang dimulai dari pendahuluan, mengumpulkan data, Analisa, perancangan implementasi hasil dan pembahasan .Adapun kerangka penelitian pada metodologi penelitian ini menguraikan tentang sistem informasi parawisata pada sirukam dairy kabupaten solok.

3.2 Kerangka Kerja Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan kerangka kerja penelitian yang akan memandu tahap-tahap penyelesaian penelitian agar senantiasa fokus pada tujuan penelitian dan mencapai hasil yang diharapkan.

Pada gambar 3.1 merupakan kerangka kerja penelitian



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian

3.3 Tahapan Penelitian

Kegiatan ini menggambarkan suatu proses mendapatkan atau memperoleh suatu pengetahuan ataupun memecahkan kasus yang dialami, yang dilakukan secara ilmiah, sistematis serta logis. Dalam penelitian di bidang apapun, tahapan-tahapan itu biasanya mempunyai kesamaan, walaupun terdapat sebagian hal sering terjadi perbaikan dalam pelaksanaannya oleh peneliti sesuai dengan keadaan serta suasana yang dialami tanpa mengabaikan prinsip-prinsip umum yang digunakan dalam proses penelitian. Berdasarkan Gambar 3.1 (kerangka kerja penelitian) tahapan-tahapan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

3.3.1 Identifikasi Masalah

Konsep identifikasi masalah (*problem identification*) adalah proses dan hasil pengenalan masalah atau inventarisasi masalah. Dengan kata lain, identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting di antara proses lain. Masalah penelitian (*research problem*) akan menentukan kualitas suatu penelitian, bahkan itu juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Masalah penelitian secara umum bisa ditemukan melalui studi literatur (*literature review*) atau lewat pengamatan lapangan (*observasi, survey*).

3.3.2 Mengumpulkan Data

Dalam penelitian ini data-data dikumpulkan dari berbagai sumber dengan melakukan pencarian referensi seperti buku-buku, karya ilmiah maupun jurnal, baik yang ada perpustakaan maupun yang ada di internet yang berhubungan dengan penelitian. Data juga dapat dari studi lapangan dengan melakukan observasi maupun wawancara secara langsung. Adapun hal-hal yang berkaitan dalam melakukan mengumpulkan data pada metodologi penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.3.2.1 Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai dari bulan Mei 2024 sampai waktu yang dibutuhkan untuk pengumpulan data selesai.

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Bulan															
	Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pendahuluan	■	■	■	■	■	■	■									
Identifikasi Masalah				■	■	■	■	■								
Mengumpulkan Data				■	■	■	■	■	■	■	■	■				
1. Waktu Penelitian				■	■	■	■	■	■	■	■	■				
2. Tempat Penelitian				■	■	■	■	■	■	■	■	■				
3. Metode Penelitian				■	■	■	■	■	■	■	■	■				
a. Penelitian Lapangan				■	■	■	■	■	■	■	■	■				
b. Penelitian Perpustakaan				■	■	■	■	■	■	■	■	■				
c. Penelitian Laboratorium				■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Analisa					■	■	■	■	■	■	■	■				
1. Analisa Data					■	■	■	■	■	■	■	■				
2. Analisa Proses					■	■	■	■	■	■	■	■				
3. Analisa Sistem					■	■	■	■	■	■	■	■				
Perancangan									■	■	■	■	■	■	■	■
Implementasi													■	■	■	■
Hasil dan Pembahasan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

3.3.2.2 Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian yang penulis lakukan adalah di sirukam dairy kabupaten solok.

3.3.2.3 Metode penelitian

Dalam melakukan penelitian agar mendapatkan hasil seperti yang diharapkan, maka diperlukan suatu metodologi penelitian yang umum dilakukan yaitu:

a. Penelitian Lapangan (*field Research*)

Yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung pada objek yang bersangkutan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dengan melakukan wawancara dengan pihak-pihak serta melakukan observasi.

b. Penelitian perpustakaan (*Library Research*)

Yaitu penelitian yang dilakukan dengan mencari literatur-literatur dan bahan bacaan dari perpustakaan yang berhubungan dengan penulisan yang dianggap perlu dan dibutuhkan dalam penulisan.

c. Penelitian Laboratorium (*Library Research*)

Yaitu penelitian yang dilakukan di laboratorium komputer dalam merancang program dan penyusunan laporan dengan menggunakan program lunak (*Software*) dan perangkat keras (*Hardware*).

1. Laptop ACER
2. Processor 11th Gen Intel® Core™ i3-1115g4 3.00GHz
3. RAM 8GB
4. Flashdisk 16GB

Sedangkan perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Sistem operasi *Windows 10 Home Single Language* 64-bit
2. Microsoft Office 2019
3. *Sublime Text 3*
4. *Mandelay*
5. XAMPP
6. Astah Professional
7. *Google Chrome*

3.3.3 Analisa

Menganalisa masalah adalah langkah untuk dapat memahami masalah yang telah ada ditentukan pada rumusan masalah atau batasannya.

1. Analisa Data

Analisa Data yang dilakukan terhadap data-data ataupun fakta-fakta berlandaskan metode yang digunakan oleh peneliti. Analisa ini dilakukan guna membatasi objek yang hendak diteliti supaya menjadi suatu informasi yang lebih sistematis dan mudah dipahami. Tahapan analisis data ialah komponen yang sangat penting dalam pengembangan suatu sistem.

2. Analisa Proses

Pada tahapan Analisa Proses data yang didapatkan dengan melakukan keputusan dalam menentukan sistem informasi pariwisata pada sirkum dairy yang mana keputusan tersebut dapat dijadikan suatu pengambilan informasi data yang akurat.

3. Analisa Sistem

Pada tahapan Analisa Sistem ini adalah tahapan yang sangat kritis serta sangat penting, sebab kesalahan pada tahapan analisis sistem akan menimbulkan juga kesalahan di tahap berikutnya. Tahapan analisis sistem ialah dasar dalam merancang serta merencanakan sistem yang akan dibuat, analisis sistem dilakukan guna mengetahui apa saja yang diperlukan oleh sistem. Analisa sistem ini dilakukan guna merancang sistem yang akan dibangun, sehingga program yang akan dibuat memanfaatkan Bahasa pemrograman PHP serta database MySQL dapat berjalan dengan baik.

3.3.4 Perancangan

Tahapan perancangan ini, peneliti menggunakan Unified Modeling Language (UML) sebagai tools dalam menjalankan alur analisa program UML yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

a) *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk merancang system informasi yang menggunakan bagaimana interaksi yang dilakukan oleh suatu aktor atau lebih. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

b) *Class Diagram*

Class diagram merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem.

c) *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kegiatan aktor dalam melakukan kegiatan secara teratur pada sistem. Kegiatan yang digambarkan akan dijelaskan proses dan kegiatan yang dilakukan oleh aktor dimulai dari admin login hingga logout dan juga urutan dari pimpinan login untuk melihat data.

d) *Collaboration Diagram*

Collaboration diagram menggambarkan bentuk fisik dari item yang kita rancang. Sistem yang kita rancang akan digambarkan interaksi- interaksinya sesuai dengan proses yang terjadi ketika user mengakses sistem.

e) *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan perancangan yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas yang dilakukan oleh aktor dalam sebuah sistem yang dibangun. *Activity diagram* pada sistem yang akan dibuat terbagi menjadi 2 yaitu *activity diagram* admin dan *activity diagram* pimpinan.

f) *Component Diagram*

Diagram komponen menggambarkan arsitektur komponen perangkat lunak dan ketergantungan di antara mereka. Dalam penelitian ini komponen yang saling berketergantungan diantaranya aplikasi booking, browser, pdf, *apache*, dan MySQL.

g) *Deployment Diagram*

Deployment diagram menggambarkan antara *component* yang diletakkan pada sebuah *Node* sehingga *node* tersebut dapat saling berhubungan satu sama lainnya. *Deployment diagram* menggambarkan secara detail bagaimana sistem di *deploy* dan di *node* mana akan ditempatkan.

3.3.5 Implementasi

Implementasi sistem merupakan tahap yang dilakukan apabila aplikasi yang dirancang siap untuk dioperasikan. Implementasi dilakukan bertujuan untuk mengkonfirmasi hasil dari yang perancangan aplikasi, sehingga pengguna dapat memberikan masukan kepada pengembangan aplikasi. Pada tahap ini perancangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database Mysql.

3.3.6 Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian yakni pembuatan kesimpulan dan sasaran hasil penelitian yang telah dicapai.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1 Analisa Sistem

Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi semua permasalahan-permasalahan dan hambatan-hambatan yang terjadi.

Pada tahap ini sangat penting untuk dilakukan dengan teliti karena tahap ini merupakan tahap kritis pengembangan suatu sistem dan tahap ini juga merupakan dasar dari tahap selanjutnya. Jika pada tahap ini terjadi kesalahan analisa maka pada tahap berikutnya dapat dipastikan akan terjadi kesalahan. Dengan memahami kelemahan-kelemahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan.

Didalam tahap analisa sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan, antara lain :

1. *Identify* yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand* yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
3. *Analysis* yaitu menganalisis sistem.
4. *Report* yaitu membuat laporan hasil analisa.

Hasil analisa yang baik akan mempengaruhi ke dalam informasi yang akan dihasilkan, suatu sistem semakin handal maka semakin sedikit kesalahan yang terjadi. Artinya semua sistem dan operasi-operasi yang sudah direncanakan dapat berjalan dan terkendali dengan baik.

4.2 Aliran Sistem yang sedang berjalan

Sistem promosi pariwisata pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga dengan cara wisatawan datang ke kantor Dinas Pariwisata lalu menanyakan objek wisata dan tempat wisata yang ada di Sungai Penuh.

Berikut ini proses berkunjung ketempat wisata di Kabupaten Solok khususnya bagi wisatawan mancanegara :

1. Wisatawan datang ke kantor dinas pariwisata, lalu menanyakan objek wisata dan lokasi tempat wisata itu berada.
2. Petugas dinas pariwisata memberikan informasi objek-objek wisata yang dapat dikunjungi dan memberitahu lokasi pariwisata itu berada. Jika wisatawan membutuhkan pemandu wisata, dinas wisata akan menghubungi petugas lokasi wisata yang akan dikunjungi dan meminta pemandu datang ke kantor dinas untuk memandu rombongan wisata.
3. Setelah itu wisatawan pergi meninggalkan kantor dinas pariwisata dan berangkat menuju lokasi wisata dengan katalog wisata yang diberikan oleh petugas yang melayani wisatawan.

4.3 Perancangan dengan menggunakan UML

UML (*Unified Modelling Language*) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh metode tunggal, yang membantu pendeskripsian dan disain sistem perangkat lunak. Diagram UML yang dipakai dalam perancangan ini ada 7 (tujuh) diagram, yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, *collaboration diagram*, *statechar diagram*, *activity diagram* dan *deployment diagram*.

4.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menunjukkan hubungan antara partisipan dan *use case* dalam sistem, sehingga calon pengguna sistem / perangkat lunak dapat memahami sistem yang akan dikembangkan.

1. Definisi Aktor

Defenisi aktor adalah aktifitas yang bisa dilakukan oleh aktor terhadap sistem. Deskripsi aktor pada perancangan sistem, dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4. 1 Defenisi Aktor

No.	Aktor	Keterangan
1	Admin	Aktor yang bertugas melakukan manajemen aplikasi (<i>server</i>), mengelola dan menjalankan proses dalam pengambilan keputusan pada sistem.
2	Pengunjung	Aktor yang dapat melihat hanya sebagian dari sistem dan secara umum hanya dapat melihat hasil akhir dari sistem yang berjalan.

2. Skenario *Use Case*

Skenario *Use Case* ini memberikan pemahaman tentang fungsional dari sebuah sistem untuk mencapai tujuan tertentu. Beberapa skenario sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini:

a. Skenario *Use Case* Profil

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat rincian skenario *use case* data profil yang ada pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada Tabel 4.2 Sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Skenario Use Case Data Profil

Identifikasi	
No	1
Nama	Data Profil
Tujuan	Memastikan data Profil wista terkelola dengan baik didalam sistem
Deskripsi	Sistem memastikan data profil terkelola dengan baik
Aktor: Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal: Dashboard	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data Profil	Validasi data profil dan sistem Menyimpan data profil tentang objek wisata.
Submit/Ok	Informasi kelola data profil.
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data profil Kembali	Validasi data profil dan sistem Menyimpan data profil
Submit/Ok Kembali	Informasi kelola data profil
Kondisi Akhir: Aktor berhasil mengimputkan tentang profil objek wisata.	

b. Skenario *Use Case* Data Agenda

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat rincian skenario *use case* agenda yang ada pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada Tabel 4.3

Tabel 4. 3 Skenario Use Case Data Agenda

Identifikasi	
No	2
Nama	Data Agenda
Tujuan	Memastikan data agenda terkelola dengan baik didalam sistem

Deskripsi	Sistem memastikan data agenda terkelola dengan baik	
Aktor: Admin		
Skenario Utama		
Kondisi awal: Dashboard		
Aksi Aktor	Reaksi Sistem	
Aktor mengelola data agenda (tambah, edit, hapus)	Validasi data agenda dan sistem menyimpan data agenda.	
Submit/Ok	Informasi kelola data agenda.	
Skenario Gagal		
Aksi Aktor	Reaksi Sistem	
Aktor mengelola data agenda (tambah, edit, hapus) Kembali	Validasi data agenda dan sistem Menyimpan data kelola agenda	
Submit/Ok Kembali	Informasi kelola data agenda	
Kondisi Akhir: Aktor berhasil mengelola data agenda.		

c. Skenario *Use Case* Data Berita

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat rincian skenario *use case* Berita yang ada pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4. 4 Skenario *Use Case* Data Berita

Identifikasi	
No	3
Nama	Data Berita
Tujuan	Memastikan data berita terkelola dengan baik didalam
Deskripsi	Sistem memastikan data berita terkelola dengan baik
Aktor: Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal: Dashboard	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem

Aktor mengelola data berita (tambah, edit, hapus)	Validasi data berita dan sistem Menyimpan data berita.
Submit/Ok	Informasi kelola data berita.
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data berita (tambah, edit, hapus) Kembali	Validasi data berita dan sistem menyimpan data kelola berita
Submit/Ok Kembali	Informasi kelola data berita
Kondisi Akhir: Aktor berhasil mengelola data berita.	

d. Skenario *Use Case* Data Objek Wisata

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat rincian skenario *use case* Objek Wisata yang ada pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada Tabel 4.5

Tabel 4. 5 Skenario *Use Case* Data Objek Wisata

Identifikasi	
No	4
Nama	Data Objek Wisata
Tujuan	Memastikan data objek wisata terkelola dengan baik didalam
Deskripsi	Sistem memastikan data objek wisata terkelola dengan baik dalam sistem
Aktor: Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal: Dashboard	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data objek wisata (tambah, edit, hapus)	Validasi data objek wisata dan sistem menyimpan data objek wisata.

Submit/Ok	Informasi kelola data objek wisata.
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data objek wisata (tambah, edit, hapus) Kembali	Validasi data objek wisata dan sistem menyimpan data kelola objek wisata
Submit/Ok Kembali	Informasi kelola data objek wisata
Kondisi Akhir: Aktor berhasil mengelola data objek wisata.	

e. Skenario *Use Case* Data Galeri Foto

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat rincian skenario *use case* galeri foto yang ada pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut :

Tabel 4. 6 Skenario *Use Case* Data Galeri Foto

Identifikasi	
No	5
Nama	Data Galeri Foto
Tujuan	Memastikan data galeri foto terkelola dengan baik didalam sistem
Deskripsi	Sistem memastikan data galeri foto terkelola dengan baik
Aktor: Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal: Dashboard	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data galeri foto (tambah, edit, hapus)	Validasi data galeri foto dan sistem menyimpan data galeri foto.
Submit/Ok	Informasi kelola data galeri foto.
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem

Aktor mengelola data galeri foto (tambah, edit, hapus) Kembali	Validasi data galeri foto dan sistem Menyimpan data kelola galeri foto
Submit/Ok Kembali	Informasi kelola data galeri foto
Kondisi Akhir: Aktor berhasil mengelola data galeri foto.	

f. Skenario *Use Case* Data Hubungi Kami

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat rincian skenario *use case* hubungi kami yang ada pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut :

Tabel 4. 7 Skenario *Use Case* Data Hubungi Kami

Identifikasi	
No	6
Nama	Data Hubungi Kami
Tujuan	Memastikan data hubungi kami terkelola dengan baik didalam
Deskripsi	Sistem memastikan data hubungi kami terkelola dengan baik
Aktor: Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal: Dashboard	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data hubungi kami (tambah, edit, hapus)	Validasi data hubungi kami dan sistem menyimpan data hubungi kami.
Submit/Ok	Informasi kelola data hubungi kami.
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data hubungi kami (tambah, edit, hapus) Kembali	Validasi data hubungi kami dan sistem menyimpan data kelola hubungi kami

Submit/Ok Kembali	Informasi kelola data hubungi kami
Kondisi Akhir: Aktor berhasil mengelola data hubungi kami.	

g. Skenario *Use Case* Data Daftar Pesan

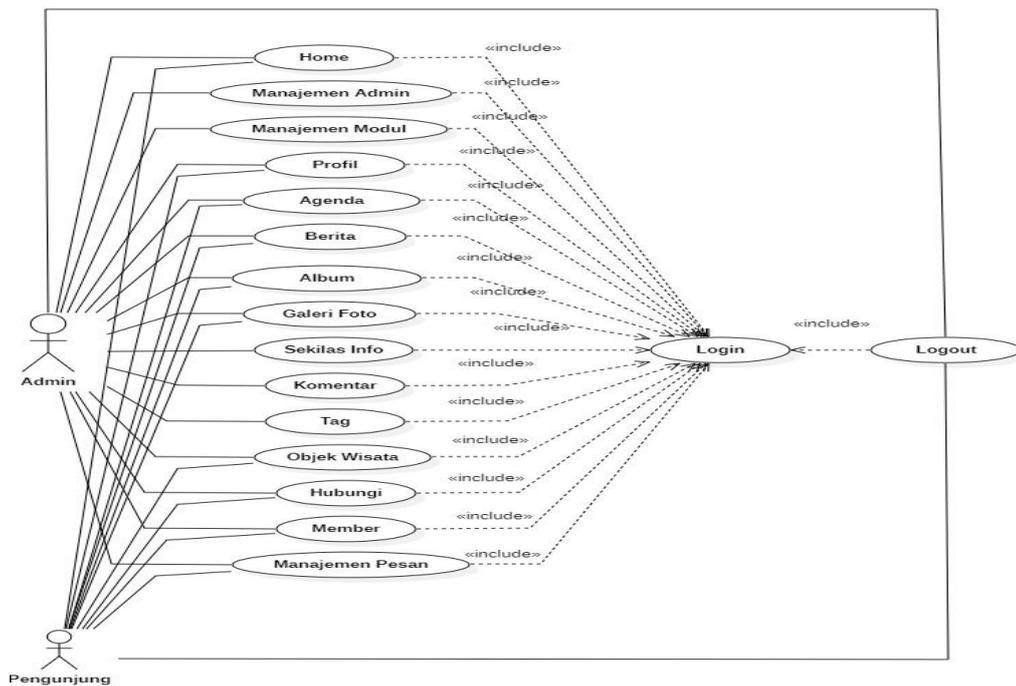
Pada tabel dibawah ini dapat dilihat rincian skenario *use case* Daftar Pesan yang ada pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut :

Tabel 4. 8 Skenario *Use Case* Data Daftar Pesan

Identifikasi	
No	7
Nama	Data Daftar Pesan
Tujuan	Memastikan data daftar pesan terkelola dengan baik didalam
Deskripsi	Sistem memastikan data daftar pesan terkelola dengan baik dalam sistem
Aktor: Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal: Dashboard	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data daftar pesan (tambah, edit, hapus)	Validasi data daftar pesan dan sistem menyimpan data daftar pesan.
Submit/Ok	Informasi kelola data daftar pesan.
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data daftar pesan (tambah, edit, hapus)	Validasi data daftar pesan dan sistem menyimpan data kelola daftar pesan.
Kembali	
Submit/Ok Kembali	Informasi kelola data daftar pesan.
Kondisi Akhir: Aktor berhasil mengelola data daftar pesan.	

Use case diagram, menggambarkan sekelompok *use case* dan aktor yang disertai dengan hubungan diantaranya. Diagram *use case* ini menjelaskan dan menerangkan kebutuhan atau *requirement* yang diinginkan *user*, serta sangat berguna dalam menentukan struktur organisasi dan model dari pada sebuah sistem.

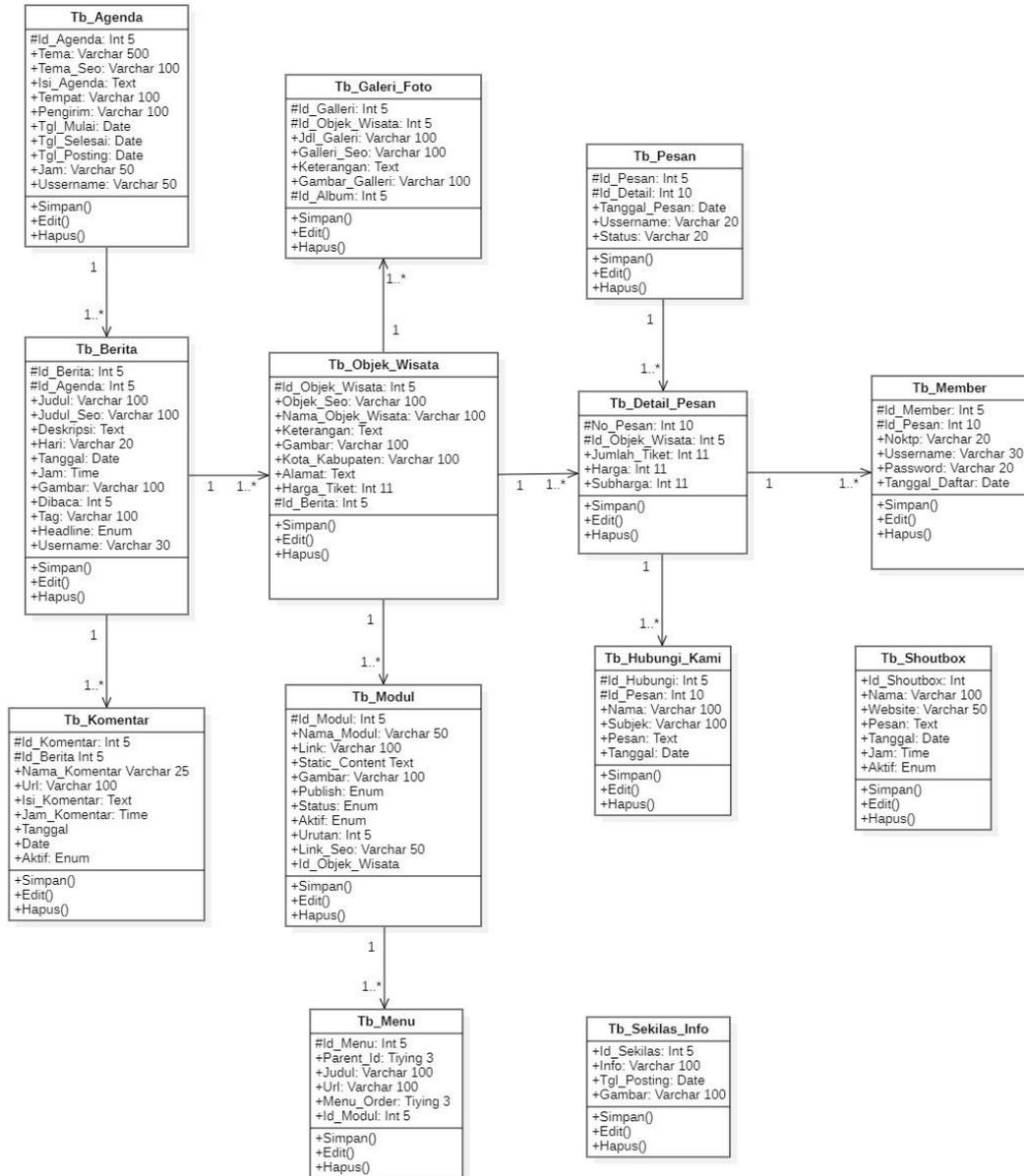
Use case diagram dapat dilihat pada Gambar 4.1 :



Gambar 4.1 Use Case Diagram

4.3.2 Class Diagram

Class diagram merupakan sebuah spesifikasi yang jika di instalasi akan menghasilkan sebuah objek. *Class diagram* menggambarkan keadaan suatu sistem (attribut atau properti), pada sistem aplikasi ini menjelaskan bahwa sistem yang akan dibangun memiliki beberapa class beserta atribut-atribut dari suatu class tersebut. *Class diagram* dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut :



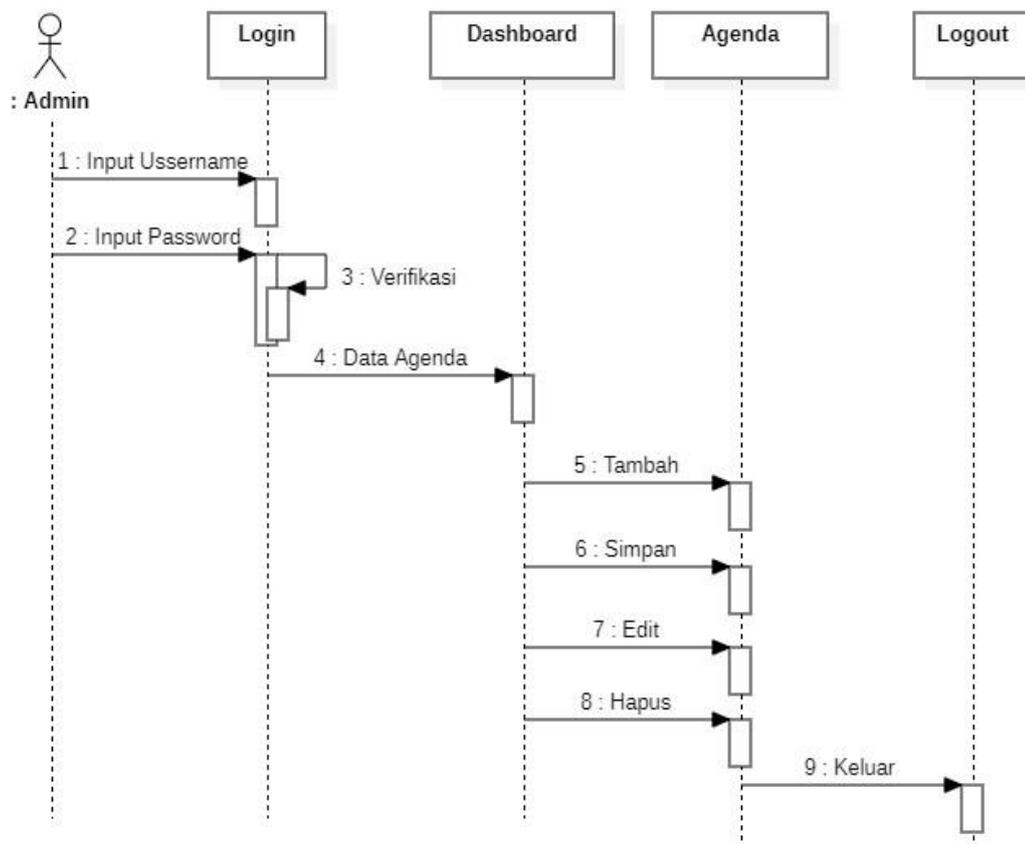
Gambar 4. 2 Class Diagram

4.3.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antar objek yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

1. Sequence Diagram Agenda

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola data agenda. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. *Sequence* diagram entri data agenda dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut :

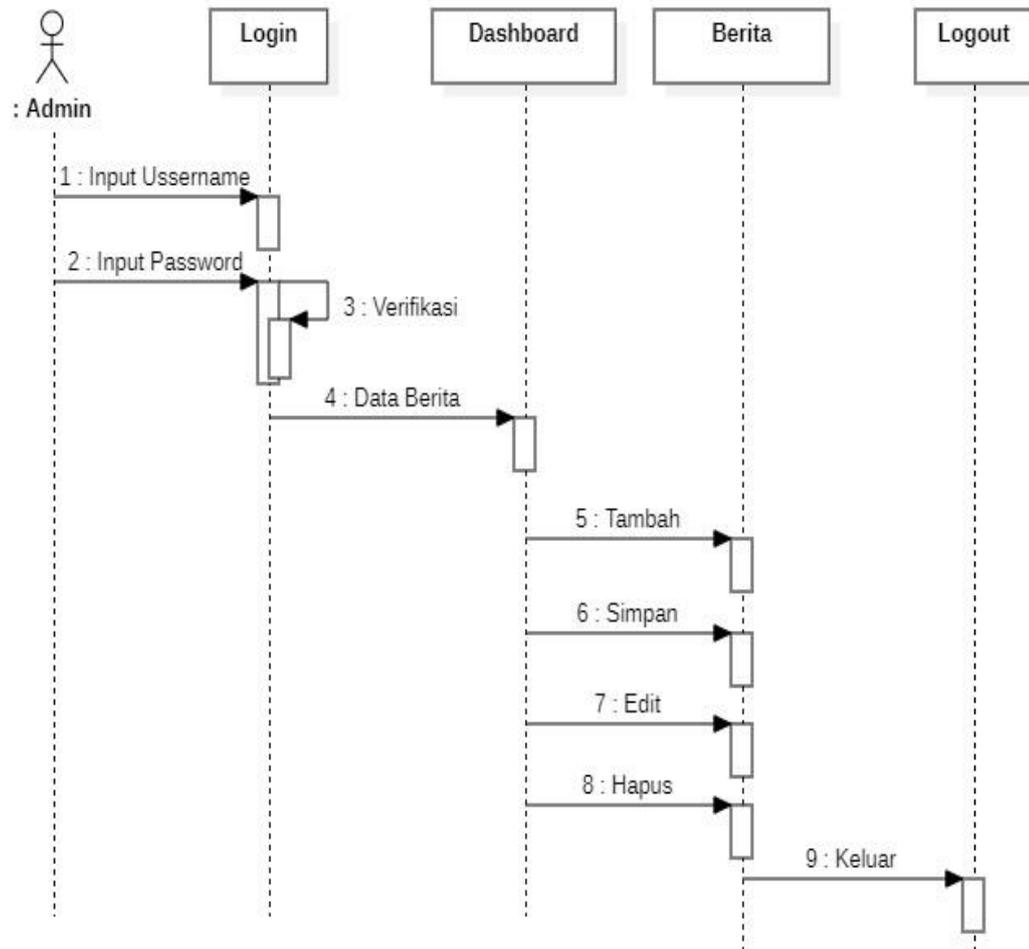


Gambar 4.3 Sequence Diagram Agenda

Gambar 4.3 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data agenda untuk menginputkan data agenda melalui database dan jika berhasil akan tersimpan pada data agenda.

2. Sequence Diagram Berita

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola berita. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut :

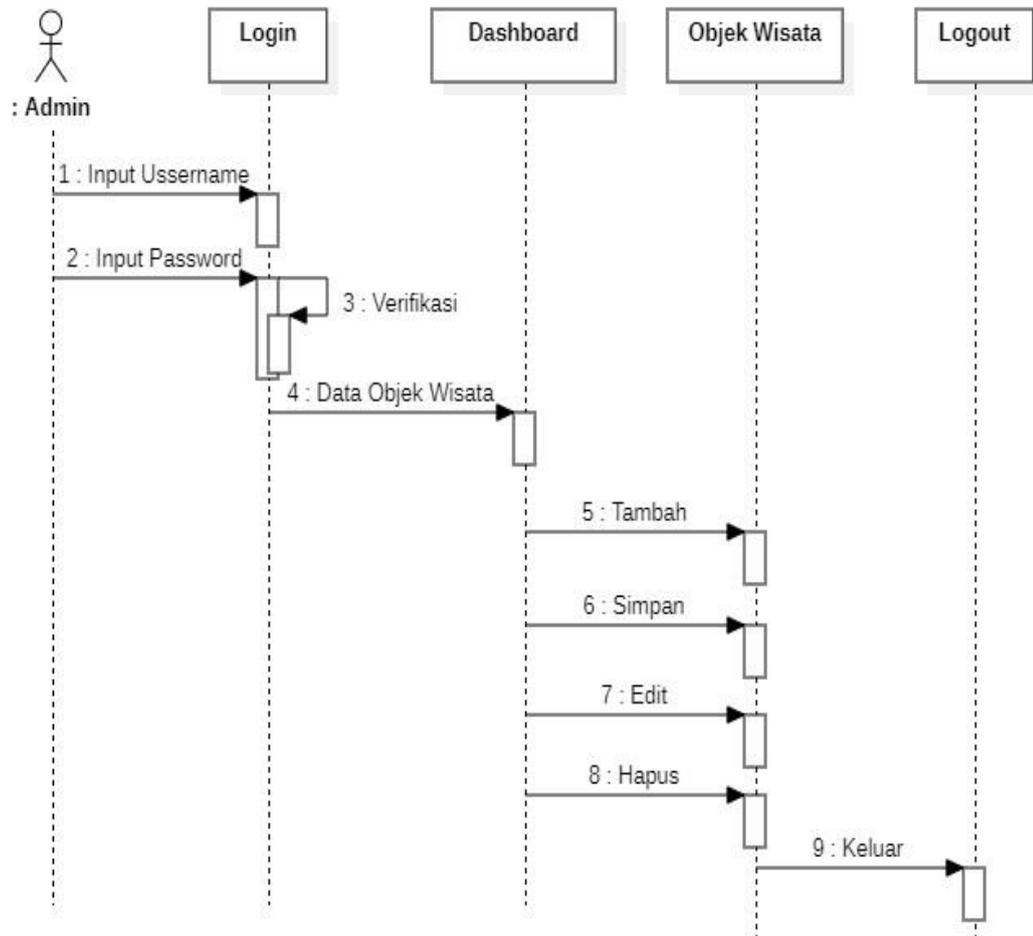


Gambar 4.4 Sequence Diagram Berita

Gambar 4.4 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data berita untuk menginputkan data berita melalui database dan jika berhasil akan tersimpan pada data berita.

3. Sequence Diagram Objek Wisata

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola objek wisata. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut :

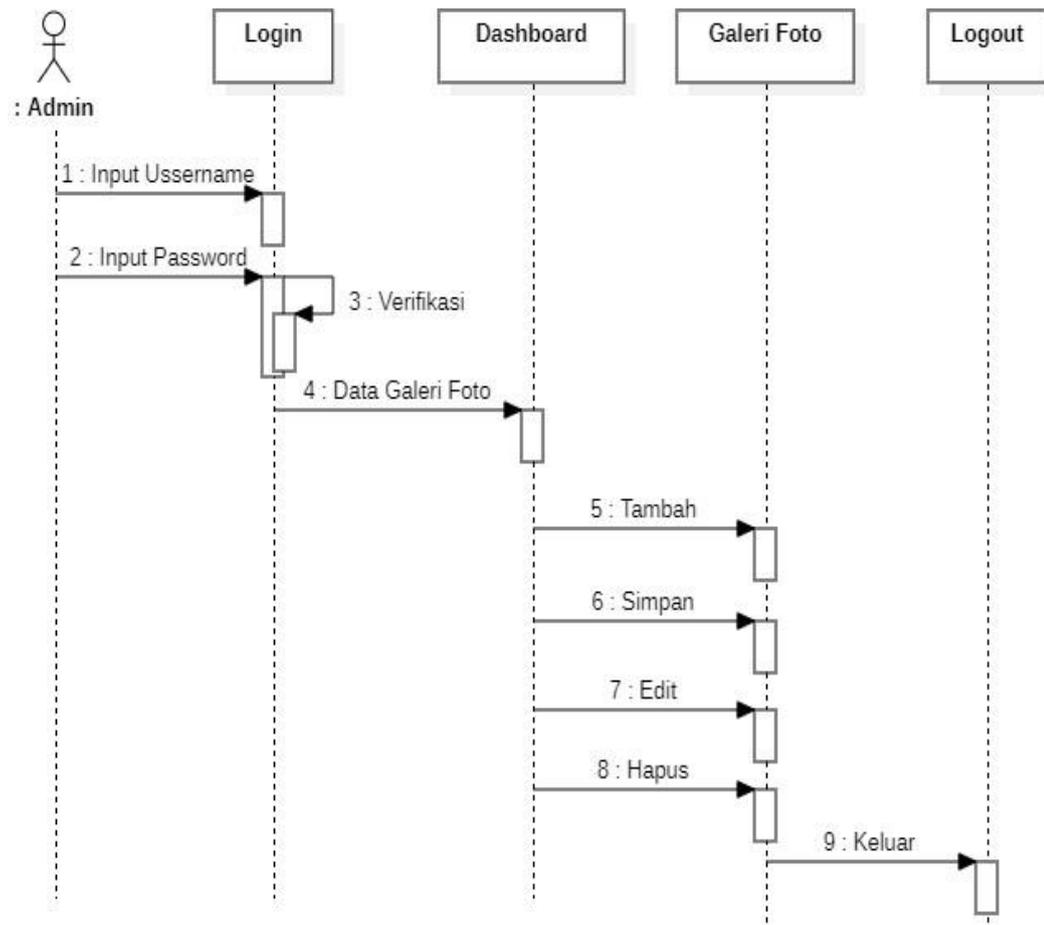


Gambar 4.5 Sequence Diagram Objek Wisata

Gambar 4.5 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data objek wisata untuk menginputkan data objek wisata melalui database dan jika berhasil akan tersimpan pada data objek wisata.

4. Sequence Diagram Geleri Foto

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola galeri foto. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut :

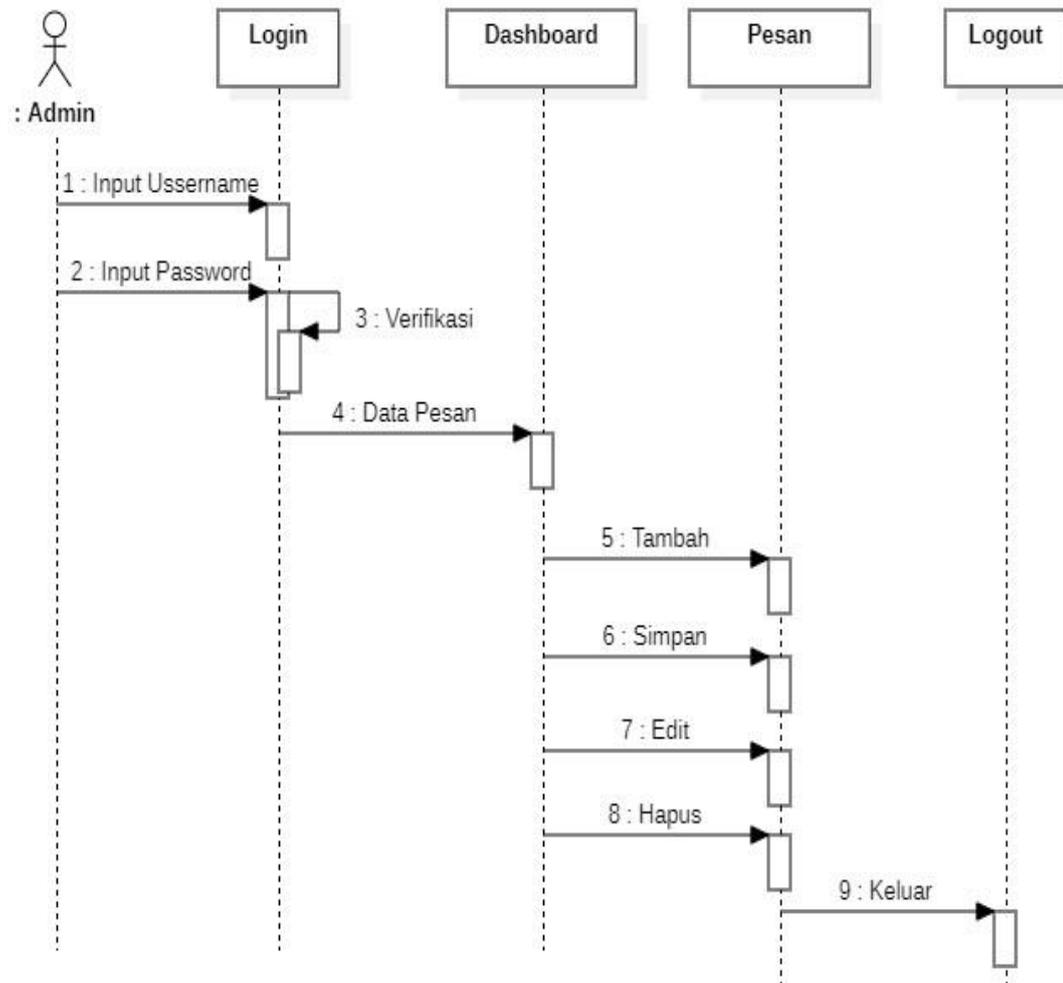


Gambar 4. 6 Sequence Diagram Galeri Foto

Gambar 4.6 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data galeri foto untuk menginputkan data galeri foto melalui database dan jika berhasil akan tersimpan pada database.

5. Sequence Diagram Pesan

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola daftar pesan. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.7 berikut :

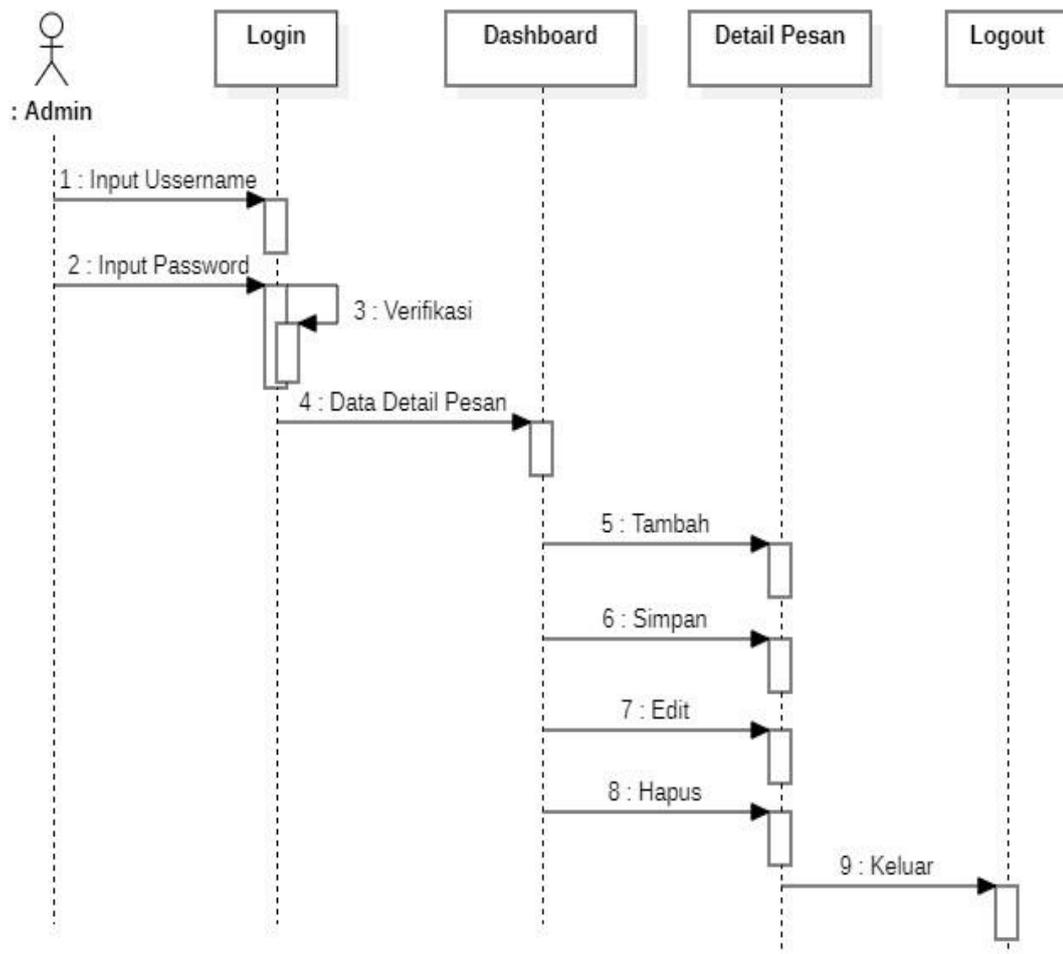


Gambar 4.7 Sequence Diagram Daftar Pesan

Gambar 4.7 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data daftar pesan untuk menginputkan data daftar pesan melalui database.

6. Sequence Diagram Detail Pesan

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola daftar pesan. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.8 berikut :

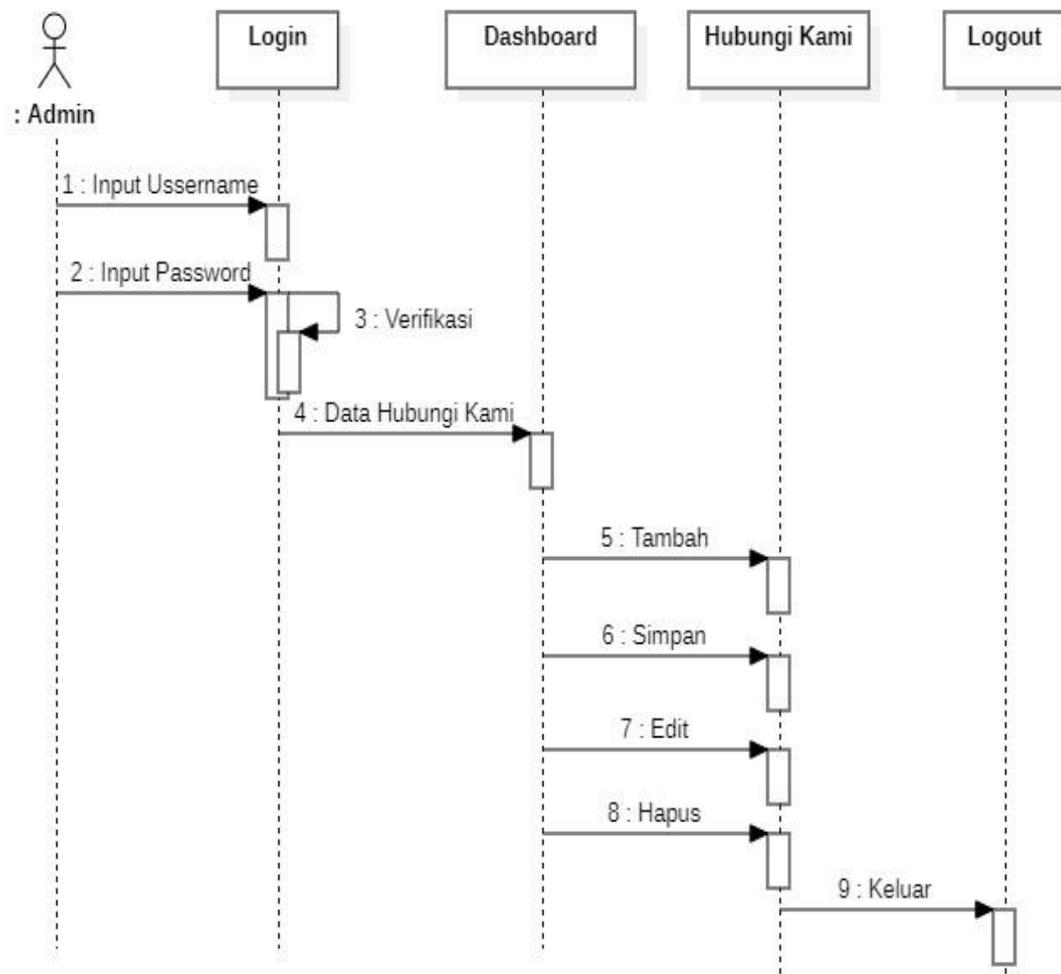


Gambar 4. 8 Sequence Diagram Detail Pesan

Gambar 4.8 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data daftar pesan untuk menginputkan data detail pesan melalui database.

7. Sequence Diagram Hubungi Kami

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola hubungi kami. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.9 berikut :

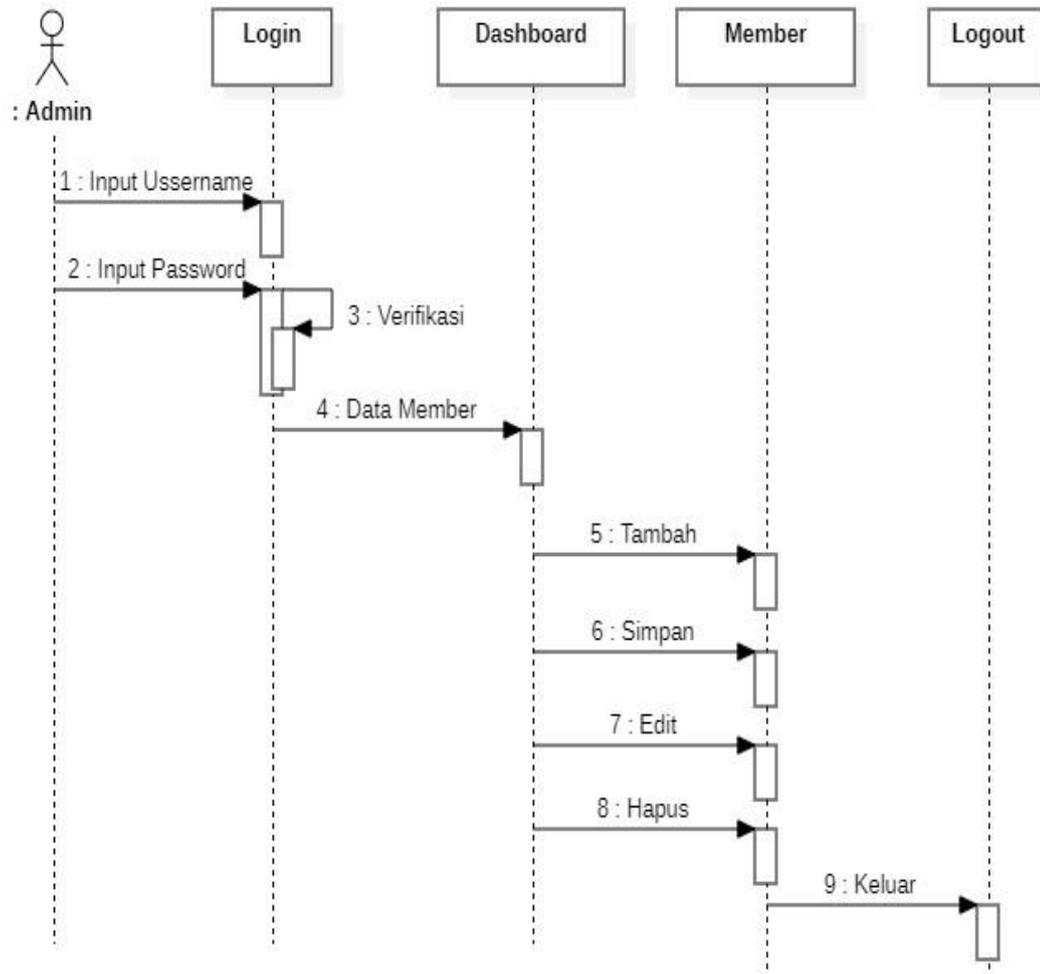


Gambar 4.9 Sequence Diagram Hubungi Kami

Gambar 4.9 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data daftar pesan untuk menginputkan data Hubungi Kami melalui database.

8. Sequence Diagram Member

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola Member. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.10 berikut :

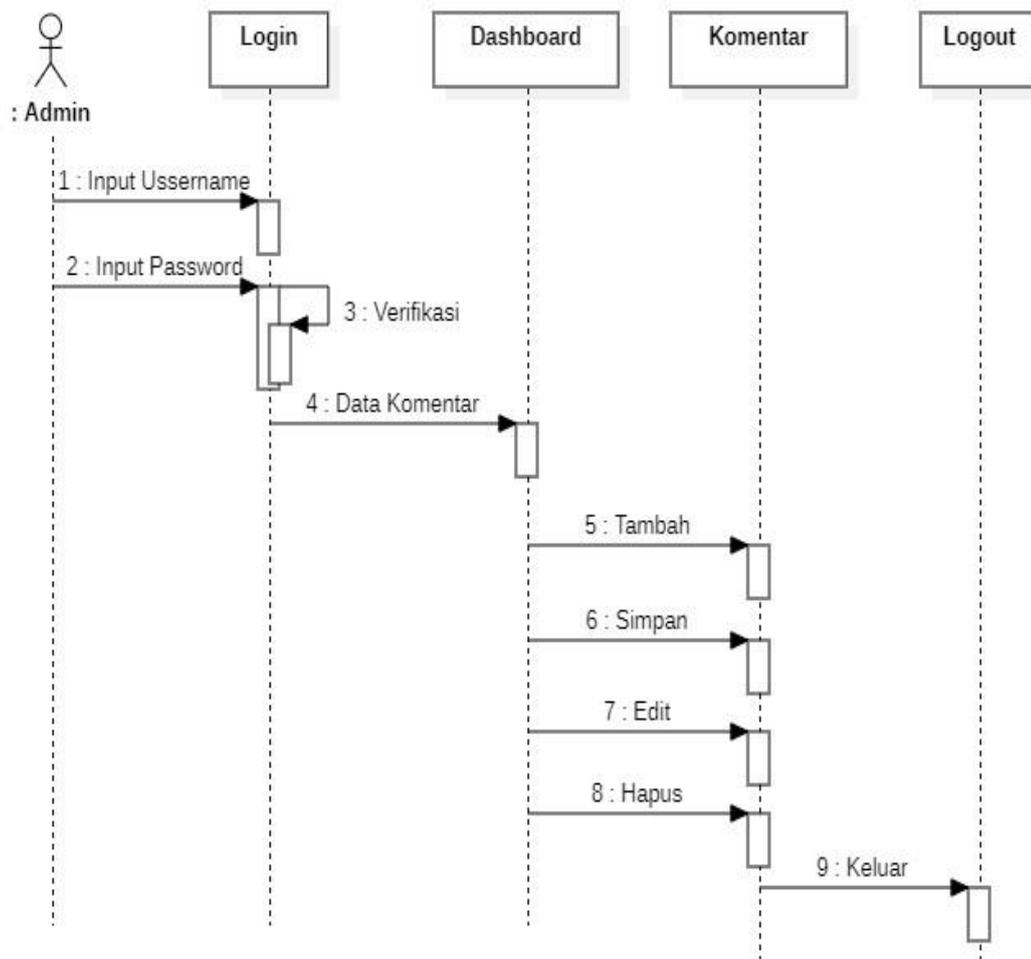


Gambar 4. 10 Sequence Diagram Member

Gambar 4.10 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data daftar pesan untuk menginputkan data Member melalui database.

9. Sequence Diagram Komentar

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola komentar. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.11 berikut :

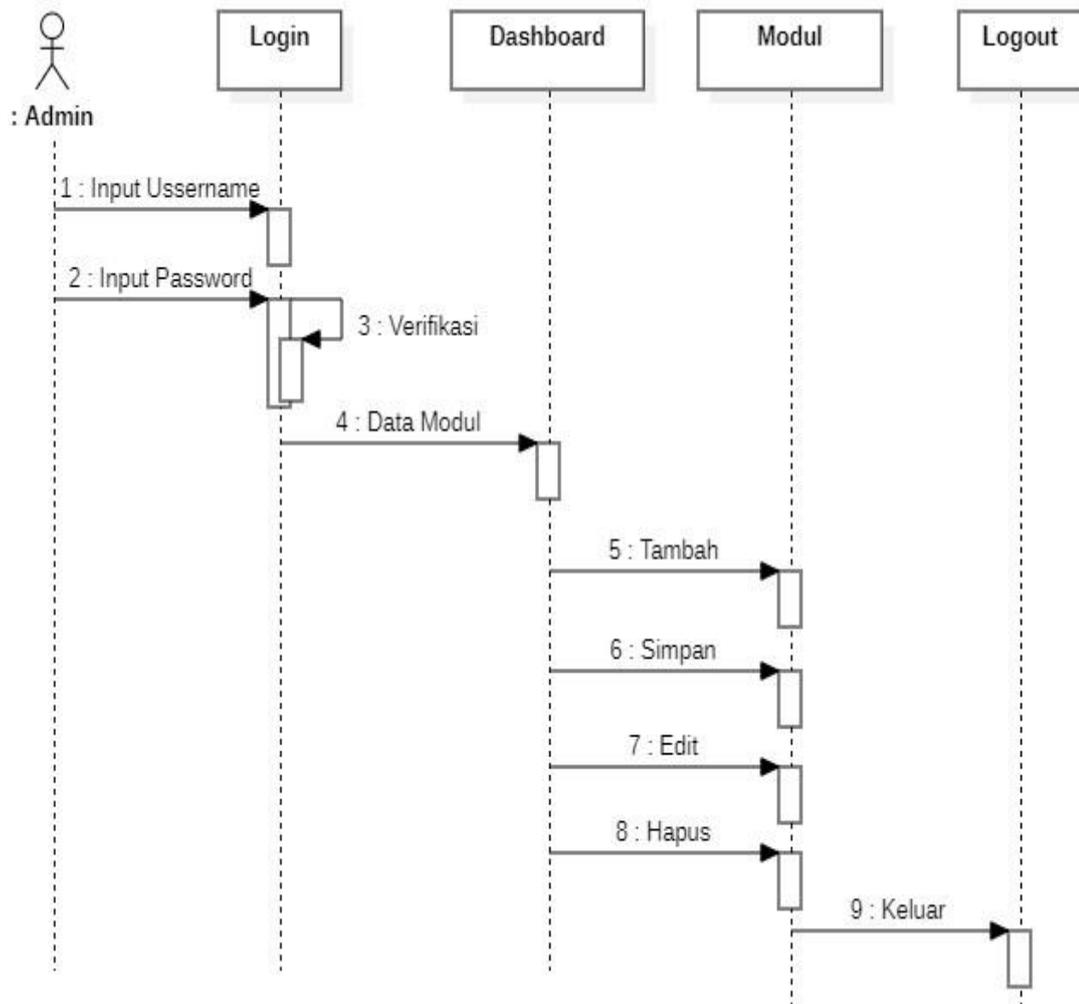


Gambar 4. 11 Sequence Diagram Komentar

Gambar 4.11 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data daftar pesan untuk menginputkan data komentar melalui database.

10. Sequence Diagram Modul

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola modul. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.12 berikut :

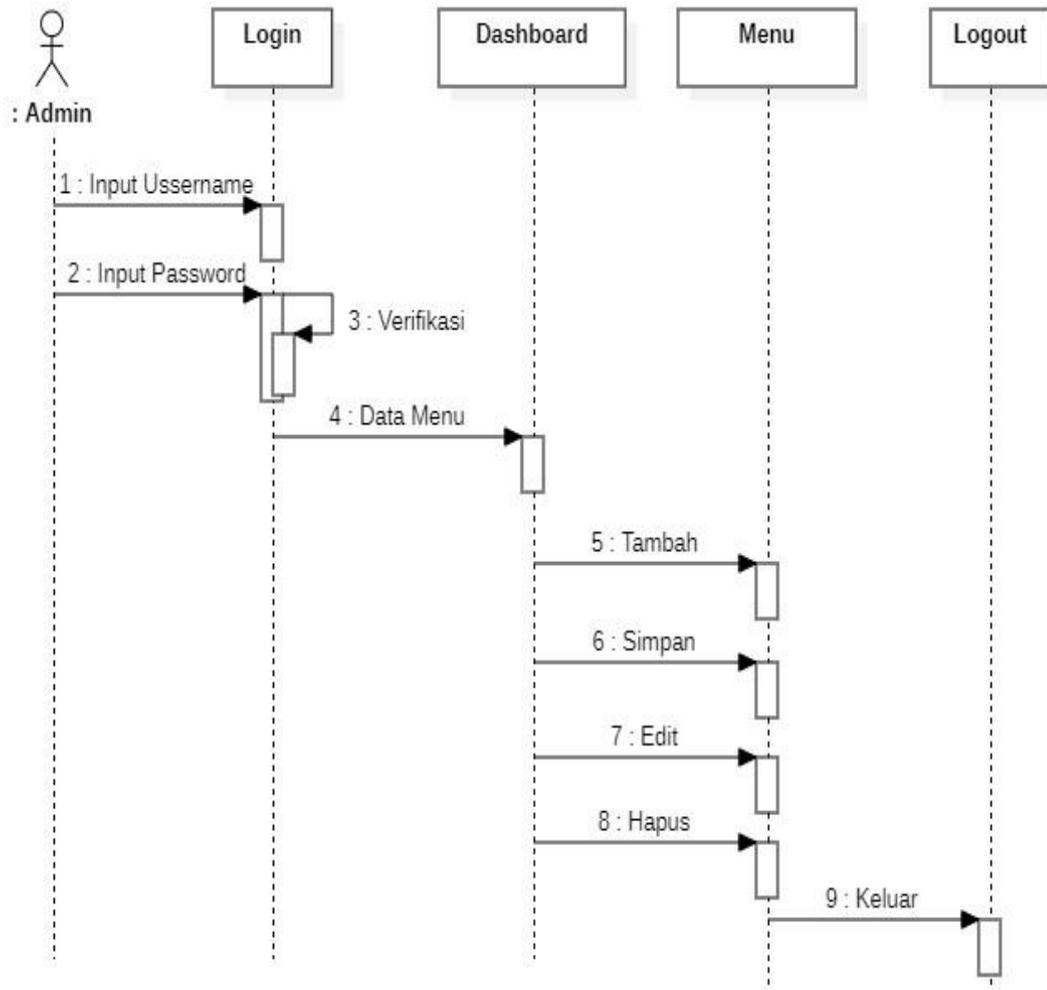


Gambar 4. 12 Sequence Diagram Modul

Gambar 4.12 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data daftar pesan untuk menginputkan data Modul melalui database.

11. Sequence Diagram Menu

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola menu. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.13 berikut :

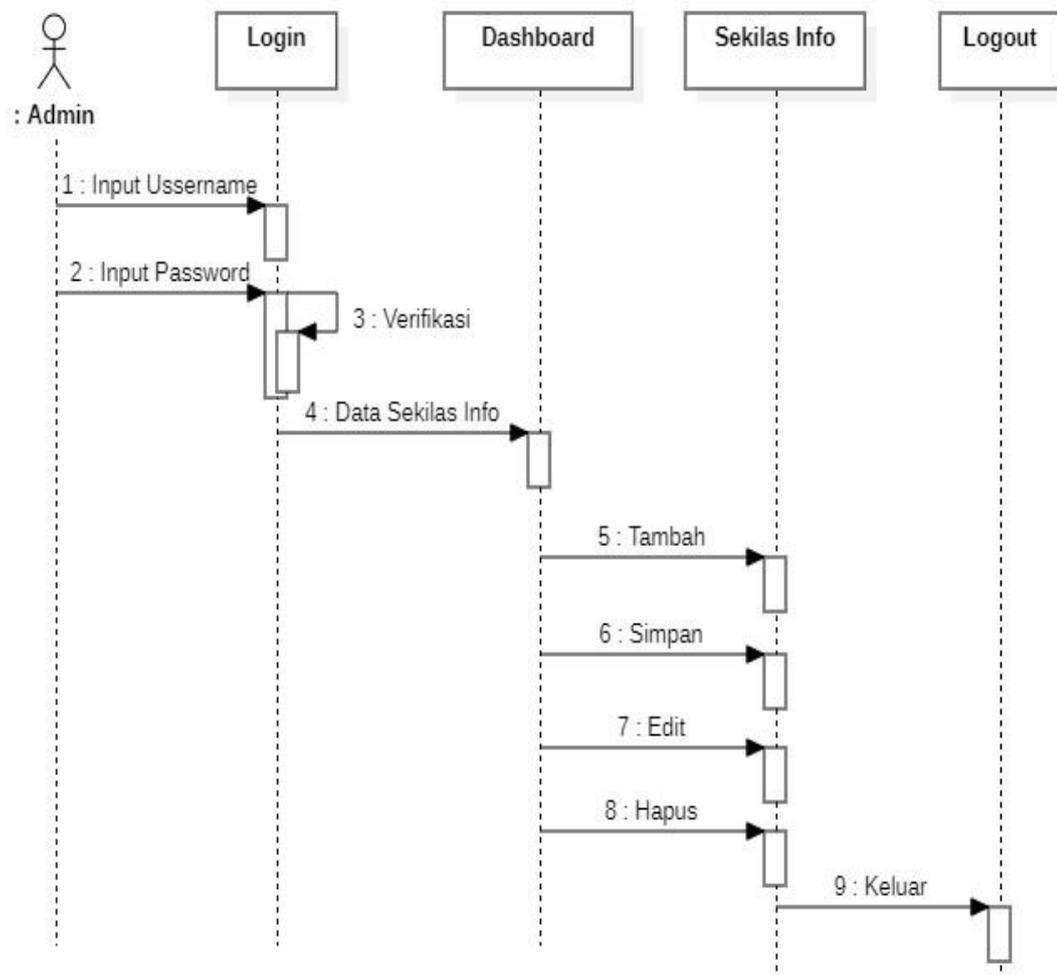


Gambar 4. 13 Sequence Diagram Menu

Gambar 4.13 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data daftar pesan untuk menginputkan data menu melalui database.

12. Sequence Diagram Sekilas Info

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola menu. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.14 berikut :

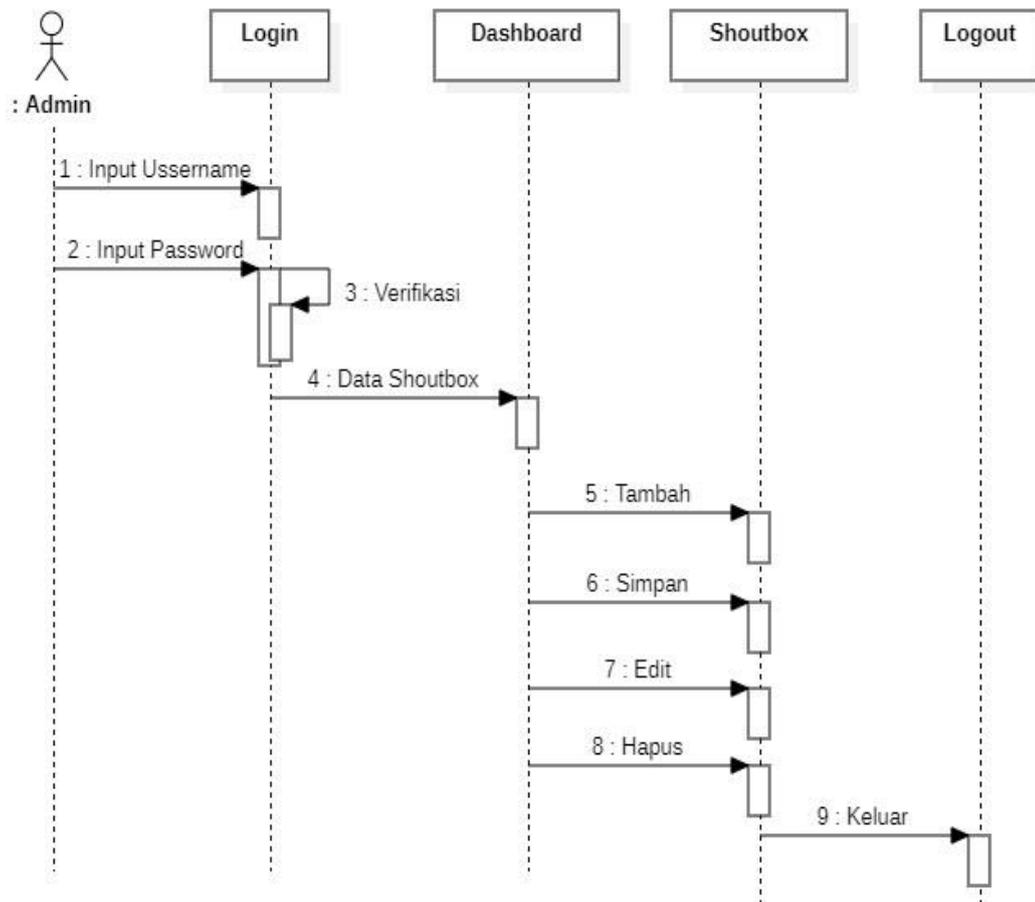


Gambar 4. 14 Sequence Diagram Sekilas Info

Gambar 4.14 dijelaskan bahwa *sequence* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data daftar pesan untuk menginputkan data sekilas info melalui database.

13. Sequence Diagram Shoutbox

Sequence diagram disini menjelaskan bahwa admin sebagai objek, admin melakukan kelola shoutbox. Dengan langkah pertama melakukan login, kemudian verifikasi, lihat, tambah, edit dan hapus sehingga dapat langsung dilakukan penyimpanan ke database. Dapat dilihat pada Gambar 4.15 berikut :



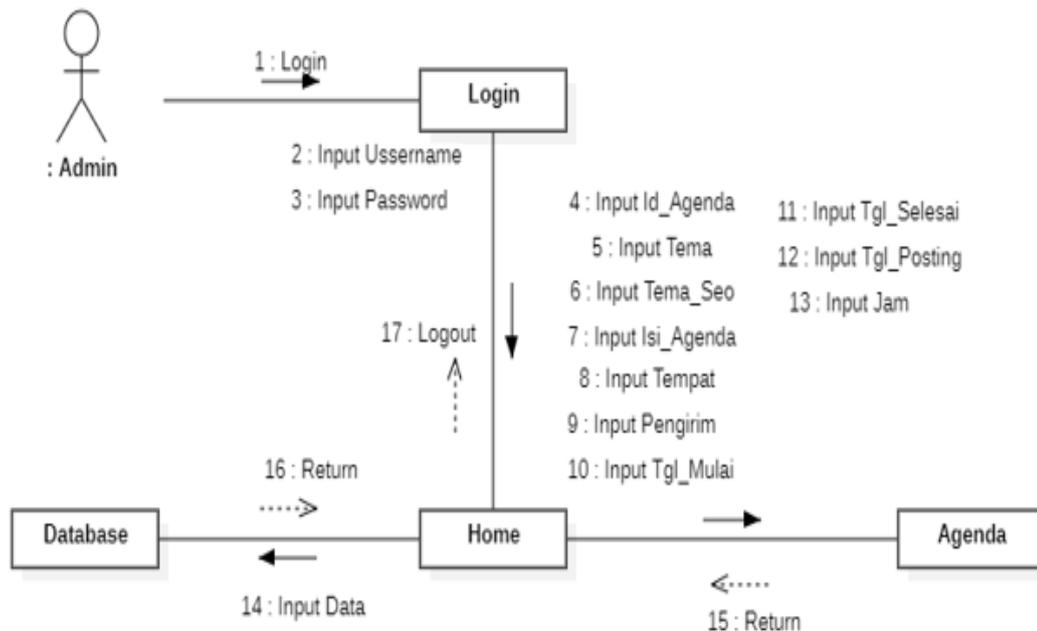
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Sekilas Info

4.3.4 Collaboration Diagram

Diagram yang mengelompokan pesan atau message dalam kumpulan *sequence* diagram menjadi sebuah diagram yang berbeda. *Collaboration* diagram menuliskan metode dan proses yang berjalan antara objek satu dengan yang lainnya secara menyeluruh.

1. Collaboration Diagram Agenda

Collaboration diagram admin adalah proses dimana admin login terlebih dahulu menginputkan username dan password, sehingga dapat melakukan tambah, edit, hapus pada sistem. dapat dilihat pada Gambar 4.16 Sebagai berikut :

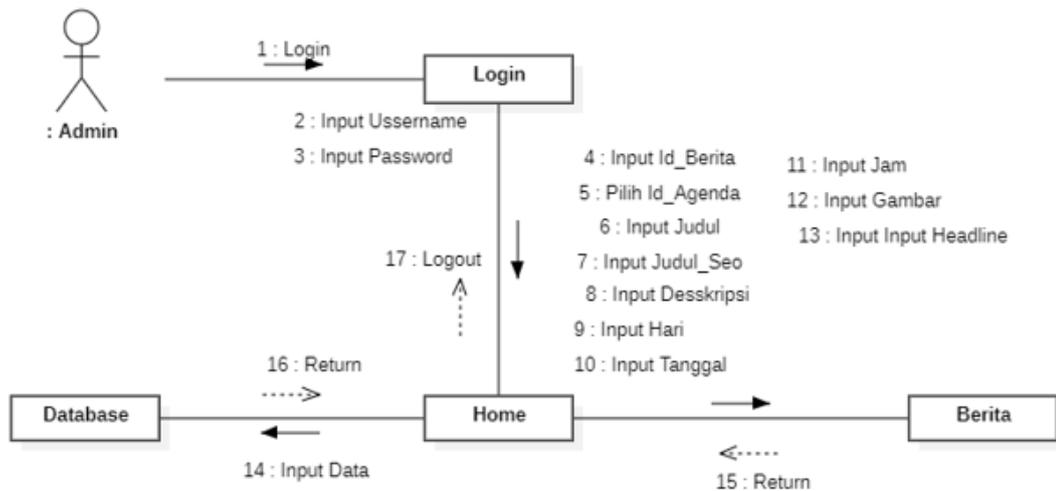


Gambar 4. 16 Collaboration Diagram Agenda

Gambar 4.16 dijelaskan bahwa *collaboration* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data agenda untuk menginputkan, edit, hapus data agenda melalui database dan jika berhasil akan tersimpan pada data agenda.

2. Collaboration Diagram Berita

Collaboration diagram admin adalah proses dimana admin login terlebih dahulu menginputkan username dan password, sehingga dapat melakukan tambah, edit, hapus pada sistem. dapat dilihat pada Gambar 4.17 Sebagai berikut :

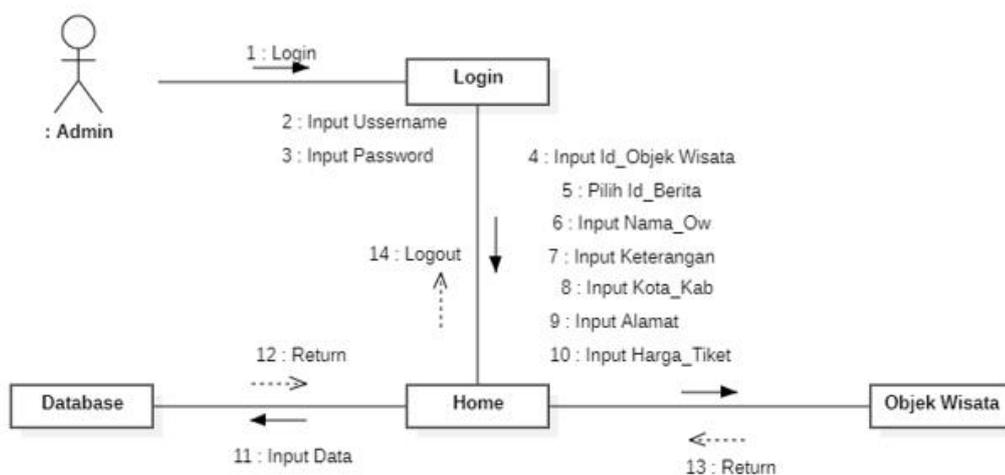


Gambar 4. 17 Collaboration Diagram Berita

Gambar 4.17 dijelaskan bahwa *collaboration* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara detail menurut waktu yakni dengan mengakses data berita untuk menginputkan, edit, hapus data berita melalui database dan jika berhasil akan tersimpan pada data berita.

3. Collaboration Diagram Objek Wisata

Collaboration diagram admin adalah proses dimana admin login terlebih dahulu menginputkan username dan password, sehingga dapat melakukan tambah, edit, hapus pada sistem. dapat dilihat pada Gambar 4.18 Sebagai berikut :

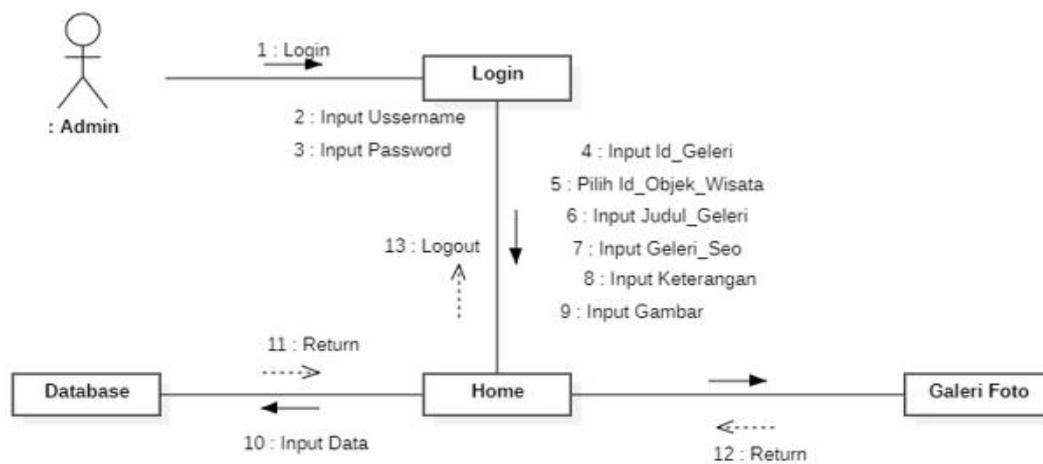


Gambar 4. 18 Collaboration Diagram Objek Wisata

Gambar 4.18 dijelaskan bahwa *collaboration* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara mengakses data objek wisata untuk menginputkan, edit, hapus data berita melalui database dan jika berhasil akan tersimpan pada data objek wisata.

4. *Collaboration* Diagram Galeri Foto

Collaboration diagram admin adalah proses dimana admin login terlebih dahulu menginputkan username dan password, sehingga dapat melakukan tambah, edit, hapus pada sistem. dapat dilihat pada Gambar 4.19 Sebagai berikut :

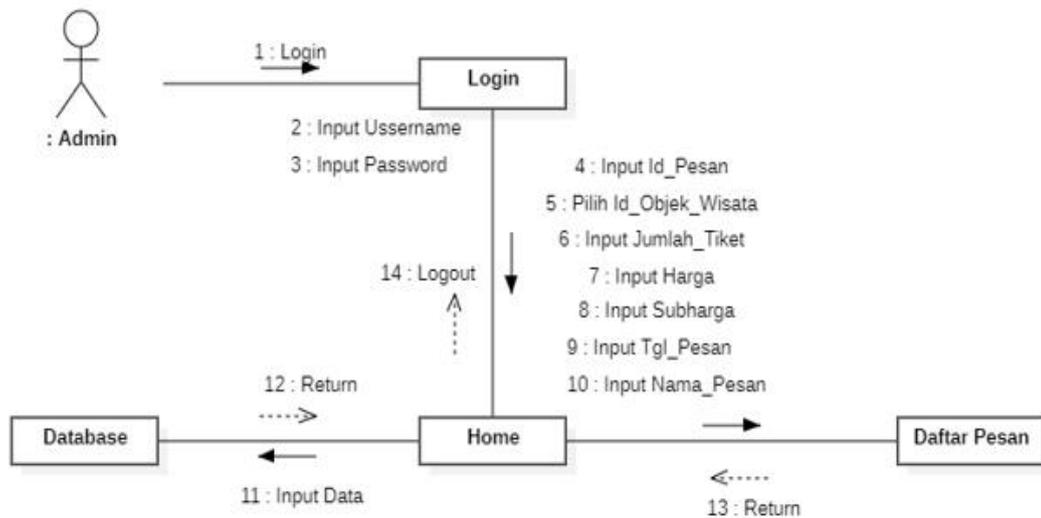


Gambar 4. 19 *Collaboration* Diagram Galeri Foto

Gambar 4.19 dijelaskan bahwa *collaboration* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara mengakses data galeri foto untuk menginputkan, edit, hapus data berita melalui database dan jika berhasil akan tersimpan pada data galeri foto.

5. *Collaboration* Diagram Pesan

Collaboration diagram admin adalah proses dimana admin login terlebih dahulu menginputkan username dan password, sehingga dapat melakukan tambah, edit, hapus pada sistem. dapat dilihat pada Gambar 4.20 Sebagai berikut :

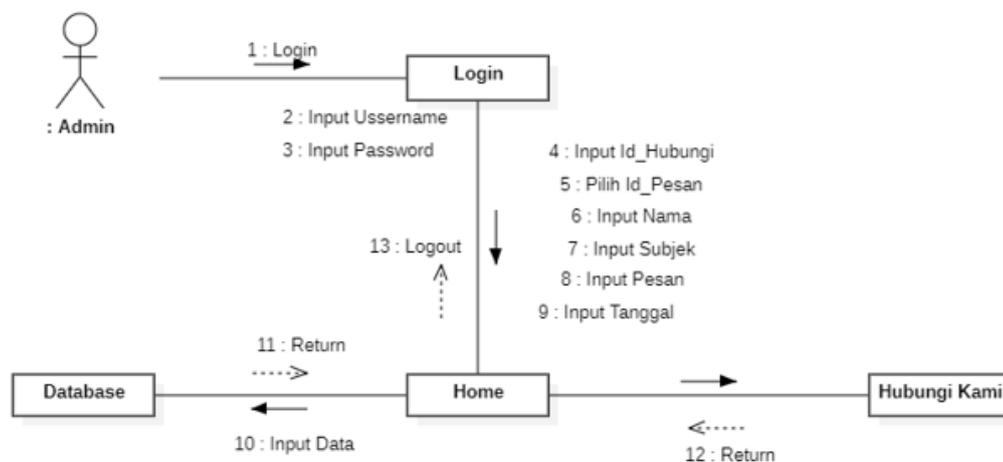


Gambar 4. 20 Collaboration Diagram Pesan

Gambar 4.20 dijelaskan bahwa *collaboration* diagram ini menggambarkan perilaku aktor admin saat melakukan login melalui sistem secara mengakses data daftar pesan untuk menginputkan, edit, hapus data berita melalui database dan jika berhasil akan tersimpan pada data daftar pesan.

6. Collaboration Diagram Hubungi Kami

Collaboration diagram admin adalah proses dimana admin login terlebih dahulu menginputkan username dan password, sehingga dapat melakukan tambah, edit, hapus pada sistem. dapat dilihat pada Gambar 4.21 Sebagai berikut :



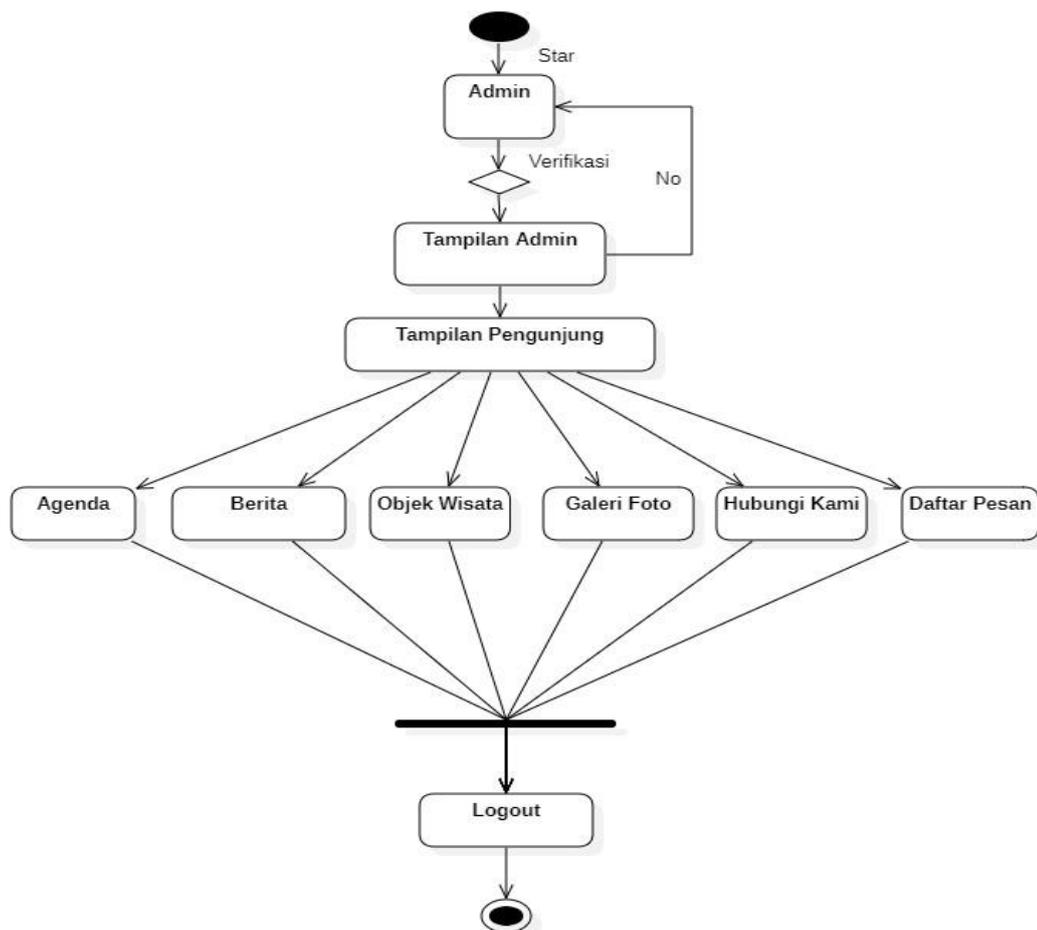
Gambar 4. 21 Collaboration Diagram Hubungi Kami

4.3.5 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan urutan aktivitas dalam sebuah proses, untuk memperlihatkan urutan aktivitas proses tersebut, struktur diagram ini mirip dengan flowchart atau data flow diagram. Pada perancangan terstruktur sangat bermanfaat dengan membuat diagram ini terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan.

1. Activity Admin

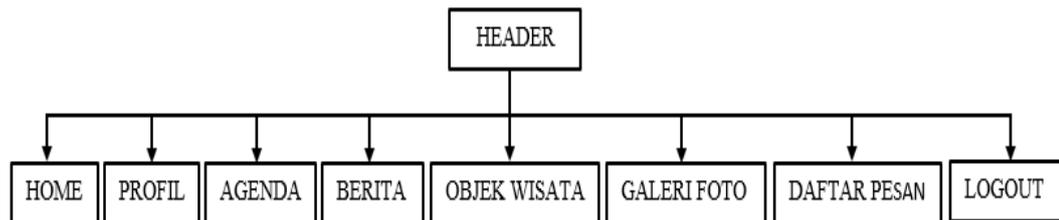
Pada *activity* diagram disini menerangkan urutan proses yang dilakukan admin terhadap sistem. Admin sebagai admin melakukan login ke sistem dengan menggunakan nama dan *password*. Dan kemudian keluar dari sistem. *Activity* admin dapat dilihat pada Gambar 4.22 berikut:



Gambar 4. 22 Aktiviti Diagram Admin

2. Struktur program

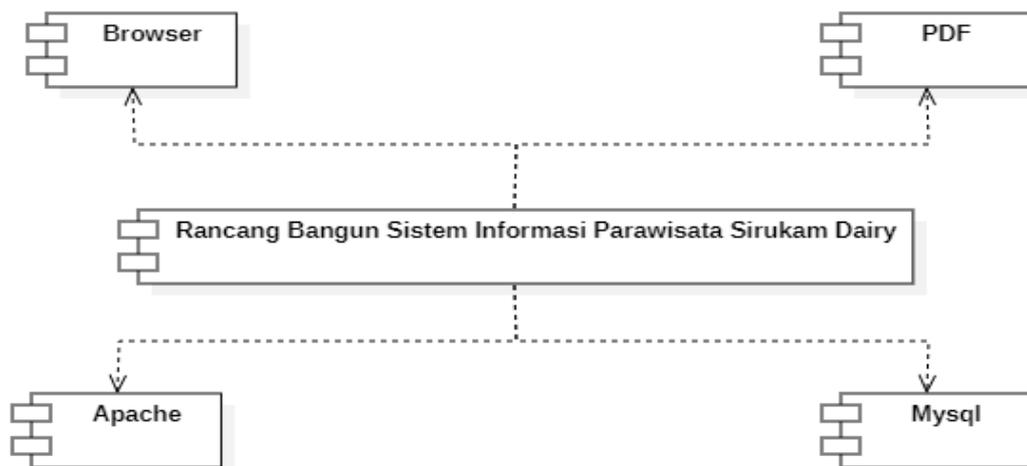
Pada diagram truktur program disini menunjukkan urutan yang dilakukan oleh admin dengan login terlebih dahulu, jika nama dan password sesuai maka admin akan masuk ke halaman awal, admin bisa melihat data yang ada pada database. *Struktur program* dapat dilihat pada Gambar 4.23 berikut:



Gambar 4. 23 Struktur Program

4.3.6 Component Diagram

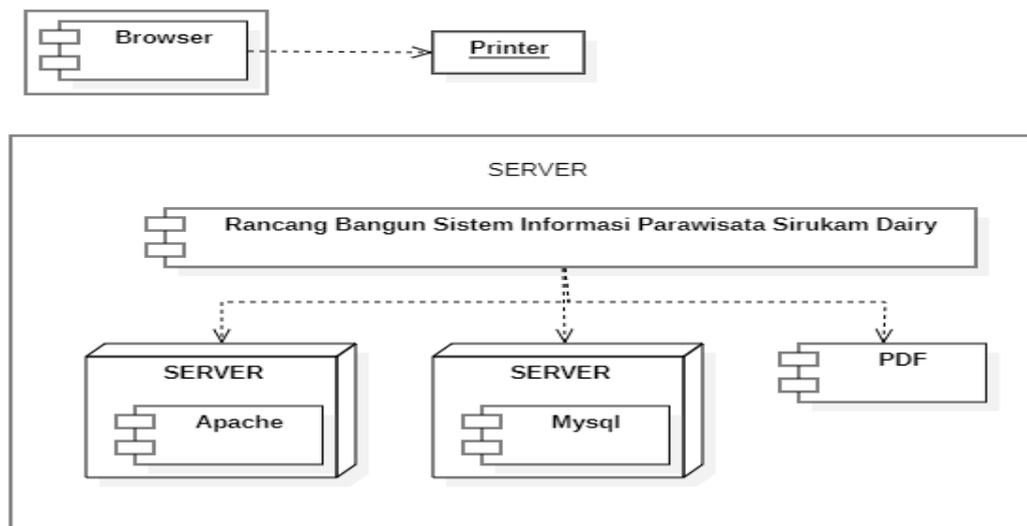
Berikut adalah gambaran *component* diagram pada aplikasi Rancang bangun sistem informasi parawisata berbasis website pada Sirukam Dairy menggunakan Bahasa Pemrograman Php dan Mysql menemampikan komponen. Dapat dilihat pada Gambar 4.24 berikut :



Gambar 4. 24 Component Diagram

4.3.7 Deployment Diagram

Deployment diagram menggambarkan antara *component* yang diletakkan pada sebuah *Node* sehingga *node* tersebut dapat saling berhubungan satu sama lainnya. Dapat dilihat pada Gambar 4.25 sebagai berikut :



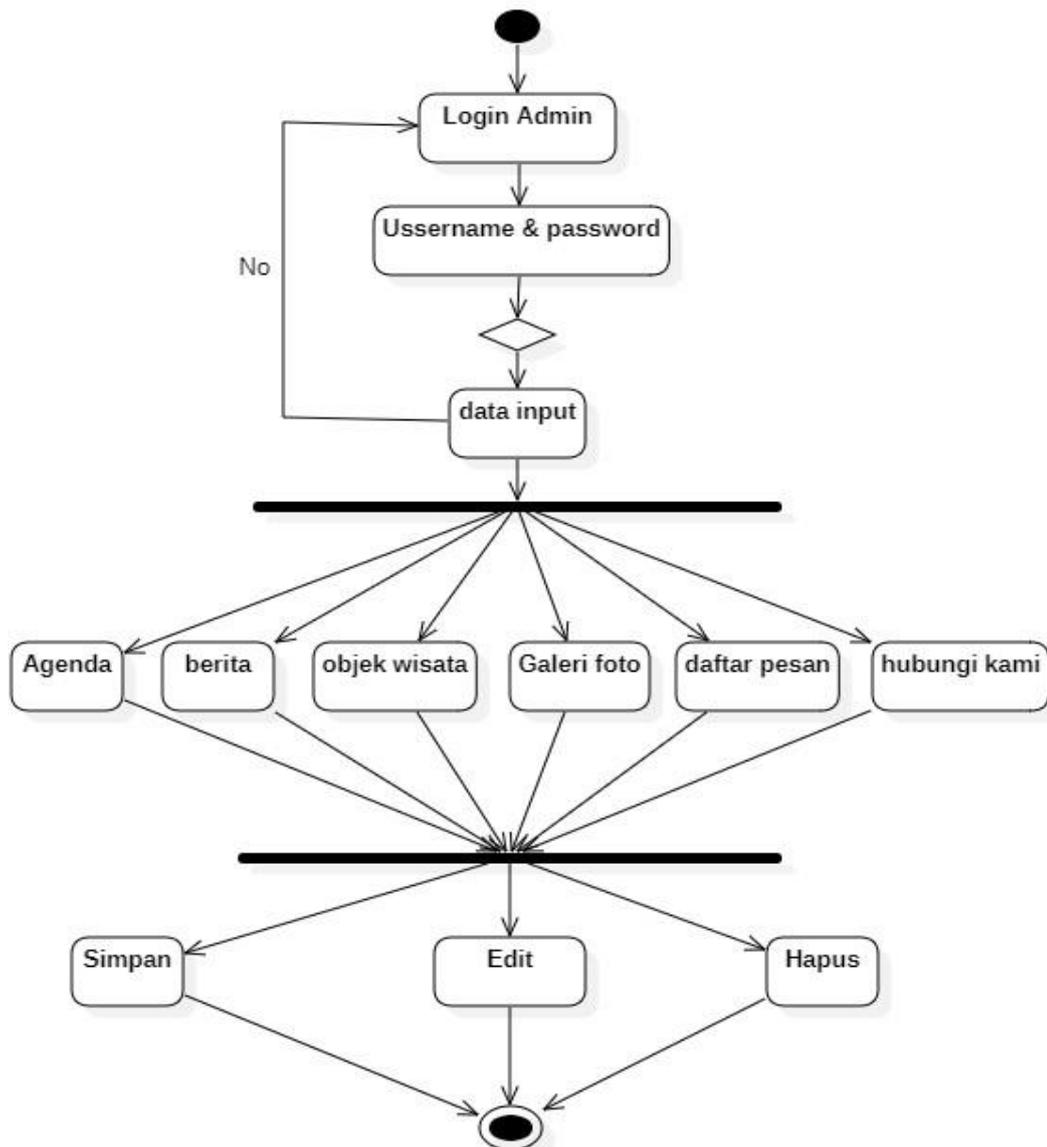
Gambar 4. 25 Deployment Diagram

4.3.8 Statechart Diagram

Statechart diagram menggambarkan perubahan status atau proses dari sebuah mesin atau objek. Jika diagram *sequence* digunakan untuk interaksi didalam objek. Perusahaan tersebut digambarkan dalam bentuk graf berarah. Statechart diagram cocok digunakan menggambarkan alur interaksi pengguna dengan sistem.

1. Statechar Diagram Input Admin

Statechar diagram menggambarkan input admin adalah gambaran yang menggambarkan transisi dan perubahan keadaan saat admin melakukan input data dalam sistem, dimana digambarkan satu state ke state lainnya antar objek pada data admin. Model Statechar digram input admin dapat dilihat pada Gambar 4.26 sebagai berikut :

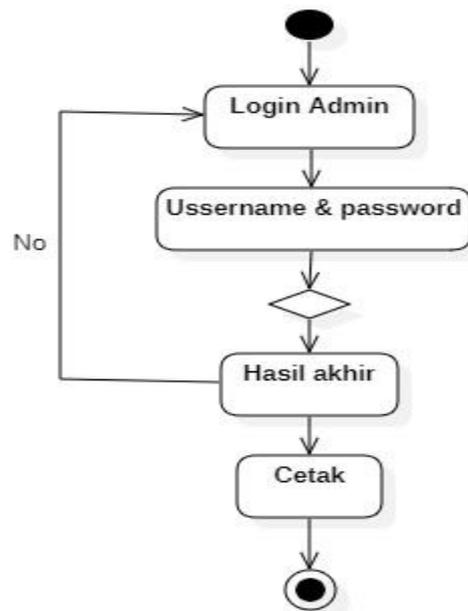


Gambar 4. 26 Statechar Diagram

Gambar 4.26 menjelaskan bahwa ketika admin melakukan login state berganti, kemudian admin melakukan input data disediakan state aksi (tambah edit hapus) untuk tiap state tindakan sebelumnya.

2. Statechart Diagram Hasil Akhir Admin

Statechart diagram hasil akhir admin menggambarkan transisi dan perubahan keadaan dari suatu *state* ke *state* lainnya antar objek pada data admin. Hasil akhir admin tersebut dapat digambarkan seperti pada Gambar 4.27 berikut :



Gambar 4. 27 Statechar Diagram Hasil Akhir Admin

4.4 Desain Terinci

Desain terinci merupakan bentuk dari rancangan sistem yang disajikan secara fisik. Adapun rancangan sistem secara fisik adalah menyangkut bentuk output yang dihasilkan dari sistem, mendesain bentuk file – file yang dibutuhkan untuk menyimpan data yang diinputkan dan mendesain logika program untuk mempermudah pembuatan program.

4.4.1 Desain Output

Desain output merupakan suatu rancangan tampilan program, yang diharapkan dapat dihasilkan oleh program yang dirancang. Setiap pengguna sistem diharapkan dapat mengetahui informasi yang jelas. Dengan demikian hal tersebut menjadi salah satu pedoman dalam menentukan bentuk output yang dirancang dengan baik. Adapun bentuk output yang dirancang untuk menghasilkan laporan yang dapat dilihat pada gambar – gambar berikut :

1. Desain *Output* Pengunjung Wisata

Desain *Output* adalah *user interface* yang pertama kali akan di lihat oleh *user*. Dan *user* juga dapat melihat berita terbaru tentang objek wisata. Pada tampilan ini *user* dapat memilih menu yang tersedia seperti : no_ktp, nama_lengkap, tanggal_lahir, jenis_kelamin, alamat, no_tlpn, dan email. Bentuk tampilan *home* yang dirancang seperti Gambar 4.28

SIRUKAM DAIRY FAMS KABUPATEN SOLOK						
LAPORAN PENGUJUNG WISATA						
NO KTP	NAMA LENGKAP	TANGGAL LAHIR	JENIS KELAMIN	ALAMAT	NO. TLPN	EMAIL
X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	99	X (100)	X (100)
X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	99	X (100)	X (100)

SOLOK 02, DESEMBER 2023

Gambar 4. 28 Desain *Output* Pengujung Wisata

2. Desain *Output* Pemesanan Tiket

Desain *Output* Pemesanan Tiket, *user* bisa melihat dan mengetahui Jumlah tiket yang dipesan oleh pengunjung setiap Tampilan Desain output pemesanan tiket dapat digambarkan seperti Gambar 4.29

SIRUKAM DAIRY FAMS KABUPATEN SOLOK							
LAPORAN PEMESANAN TIKET							
NO KTP	NAMA LENGKAP	NO PESAN	TANGGAL	OBJEK WISATA	HARGA	JUMLAH	TOTAL
X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	99	X (100)	X (100)	X (100)
X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	99	X (100)	X (100)	X (100)

SOLOK 02, DESEMBER 2023

Gambar 4. 29 Desain Output Pemesan Tiket

4.4.2 Desain Input

Berdasarkan bentuk *output* yang telah dirancang pada diatas maka entri data atau *input* yang dibutuhkan dapat dirancang pada suatu input berikut ini. Adapun rancangan input tersebut adalah :

1. Desain Input Agenda

Pada tampilan login agenda. Admin harus memasukan *username* dan *password* untuk dapat masuk pada halaman sistem sehingga admin dapat melakukan input data agenda pada sistem. Dapat dilihat lihat dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.30 berikut :

INPUT DATA AGENDA	
	<input type="button" value="SEARCH"/>
ID AGENDA	<input type="text" value=": INT 5"/>
TEMA	<input type="text" value=": VARCHAR 500"/>
TEMA SEO	<input type="text" value=": VARCHAR 100"/>
ISI AGENDA	<input type="text" value=": TEXT"/>
TEMPAT	<input type="text" value=": VARCHAR 100"/>
PENGIRIM	<input type="text" value=": VARCHAR 100"/>
TGL MULAI	<input type="text" value=": DATE"/>
TGL POSTING	<input type="text" value=": DATE"/>
JAM	<input type="text" value=": VARCHAR 50"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>	

Gambar 4. 30 Desain Input Agenda

2. Desain Input Berita

Berikut adalah desain input berita terdapat data yang dapat kita inputkan berupa : id_berita, id_agenda judul, judul_seo, deskripsi, hari, tanggal, jam, gambar, dibaca, tag, headline. Dapat dilihat pada Gambar 4.31 berikut :

INPUT BERITA	
	<input type="button" value="SEARCH"/>
ID BERITA	<input type="text" value=": INT 5"/>
ID AGENDA	<input type="text" value=": INT 5"/>
JUDUL	<input type="text" value=": VARCHAR 100"/>
JUDUL SEO	<input type="text" value=": VARCHAR 100"/>
DESKRIPSI	<input type="text" value=": TEXT"/>
HARI	<input type="text" value=": VARCHAR 20"/>
TANGGAL	<input type="text" value=": DATE"/>
JAM	<input type="text" value=": TIME"/>
GAMBAR	<input type="text" value=": VARCHAR 100"/>
DIBACA	<input type="text" value=": VARCHAR 50"/>
HEADLINE	<input type="text" value=": ENUM"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>	

Gambar 4. 31 Desain Input Berita

3. Desain Input Objek Wisata

Berikut adalah desain input objek wisata terdapat data yang dapat kita inputkan berupa : id_objek_wisata, objek_seo, nama_objek, keterangan, gambar, kota_kab, alamat, harga_tiket, id_berita. Dapat dilihat pada Gambar 4.32 berikut :

INPUT OBJEK WISATA	
	<input type="button" value="SEARCH"/>
ID OBJEK W	<input type="text" value=": INT 5"/>
ID BERITA	<input type="text" value=": INT 5"/>
NAMA OBJEK	<input type="text" value=": VARCHAR 100"/>
KETERANGAN	<input type="text" value=": TEXT"/>
GAMBAR	<input type="text" value=": VARCHAR 100"/>
KOTA	<input type="text" value=": VARCHAR 100"/>
ALAMAT	<input type="text" value=": TEXT"/>
HARGA TIKET	<input type="text" value=": INT 50"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>	

Gambar 4. 32 Desain Input Objek Wisata

4. Desain Input Galeri Foto

Berikut adalah desain input galeri foto terdapat data yang dapat kita inputkan berupa : id_galeri, id_objek_wisata, judul_galeri, galeri_seo, keterangan, gambar. Dapat dilihat pada Gambar 4.33 berikut :

INPUT GALERI FOTO	
	<input type="button" value="SEARCH"/>
ID GALERI	: INT 5
ID OBJEK W	: INT 5
JUDUL GALERI	: VARCHAR 100
GALERI SEO	: VARCHAR 100
KETERANGAN	: TEXT
GAMBAR	: VARCHAR 100
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>	

Gambar 4. 33 Desain Input Objek Wisata

5. Desain Input Pesan

Berikut adalah desain input daftar pesan terdapat data yang dapat kita inputkan berupa : id_pesan, id_objek_wisata, jumlah_tiket, harga, subharga, tgl_pesan, nama_pesan, status. Dapat dilihat pada Gambar 4.35 berikut :

INPUT DATA PESAN	
ID PESAN	INT (11)
ID DETAIL	INT (25)
TGL PESAN	DATE
USSERNAME	VARCHAR 20
STATUS	VARCHAR 20
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>	

Gambar 4. 34 Desain Input Pesan

6. Desain Input Hubungi Kami

Berikut adalah desain input hubungi kami terdapat data yang dapat kita inputkan berupa : id_hubungi, id_pesan, nama, subjek, pesan, tanggal.

Dapat dilihat pada Gambar 4.35 berikut :

INPUT HUBUNGI KAMI	
	<input type="button" value="SEARCH"/>
ID HUBUNGI	<input type="text" value=": INT 5"/>
ID PESAN	<input type="text" value=": INT 5"/>
NAMA	<input type="text" value=": VARCHAR 100"/>
SUBJEK	<input type="text" value=": VARCHAR 100"/>
PESAN	<input type="text" value=": TEXT"/>
TANGGAL	<input type="text" value=": DATE"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>	

Gambar 4. 35 Desain Input Hubungi Kami

7. Desain Input Detail Pesan

Berikut adalah *desain input* detail pesan terdapat data yang dapat kita inputkan berupa : id_detail, id_objek_wisata, jumlah_tiket, harga, subharga,. Dapat dilihat pada Gambar 4.36 berikut :

INPUT DATA DETAIL PESAN	
ID DETAIL	INT (11)
ID OBJEK WISATA	VARCHAR (25)
JMLH TIKET	INT (20)
HARGA	INT 20
SUBHARGA	INT 20
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>	

Gambar 4. 36 Desain Input Detail Pesan

8. Desain Input Member

Berikut adalah *desain input* member terdapat data yang dapat kita inputkan berupa : id_member, id_pesana, username, password, tanggal,. Dapat dilihat pada Gambar 4.37 berikut :

INPUT DATA MEMBER	
ID MEMBER	INT (11)
ID PESAN	INT (25)
NOKTP	VARCHAR (20)
USSENAME	VARCHAR 20
PASSWORD	VARCHAR 20
TANGGAL	DATE
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>	

Gambar 4. 37 Desain Input Member

9. *Desain Input Komentar*

Berikut adalah *desain input* komentar terdapat data yang dapat kita inputkan berupa : id_komentar, id_berita, nama, url, isi_komentar, jam_komentar, tanggal, aktif. Dapat dilihat pada Gambar 4.38 berikut :

INPUT DATA KOMENTAR	
ID KOMENTAR	INT (11)
ID BERITA	INT (25)
NAMA	VARCHAR (20)
URL	VARCHAR 20
ISI KOMENTAR	VARCHAR 20
JAM KOMENTAR	TEXT
TANGGAL	DATE
AKTIF	ENUM
<div style="display: flex; justify-content: space-around; gap: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;">SIMPAN</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;">EDIT</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;">HAPUS</div> </div>	

Gambar 4. 38 *Desain Input Komentar*

10. *Desain Input Modul*

Berikut adalah *desain input* modul terdapat data yang dapat kita inputkan berupa : id_modul, nama_modul, link, statistic, gambar, pablish, status, aktif, urutan, link, id_objek. Dapat dilihat pada Gambar 4.30 berikut :

INPUT DATA MODUL	
ID MODUL	INT (11)
ID OBJEK WISATA	INT (25)
LINK	VARCHAR (20)
STATIC	VARCHAR 20
GAMBAR	VARCHAR 20
GAMBAR	TEXT
PUBLISH	ENUM
STATUS	ENUM
AKTIF	ENUM
LINK SEO	VARCHAR (25)
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>	

Gambar 4. 39 Desain Input Modul

11. Desain Input Menu

Berikut adalah *desain input* menu terdapat data yang dapat kita inputkan berupa : id_menu, parent, judul, url, menu, id_modul. Dapat dilihat pada Gambar 4.40 berikut :

INPUT DATA MENU	
ID MENU	INT (11)
ID MODUL	INT (25)
JUDUL	VARCHAR (20)
URL	VARCHAR 20
MENU	VARCHAR 20
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>	

Gambar 4. 40 Desain Input Menu

12. Desain Input Sekilas Info

Berikut adalah *desain input* sekilas Info terdapat data yang dapat kita inputkan berupa : id_seklias, info, tgl_posting, gambar. Dapat dilihat pada Gambar 4.41 berikut :

INPUT DATA SEKILAS INFO				
ID SEKILAS	INT (11)			
INFO	VARCHAR (25)			
TANGGAL	DATE			
GAMBAR	VARCHAR 20			
<table style="width: 100%; margin: 0 auto;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px 20px;">SIMPAN</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px 20px;">EDIT</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px 20px;">HAPUS</td> </tr> </table>		SIMPAN	EDIT	HAPUS
SIMPAN	EDIT	HAPUS		

Gambar 4. 41 Desain Input Sekilas Info

4.4.3 Desain File

File merupakan kumpulan dari *record-record* yang tersusun secara logis. *File* tersebut digunakan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. *Record-record* yang telah terdapat pada *file* tersebut dapat disimpan dalam salah satu media penyimpanan. Adapun *file* yang dirancang adalah sebagai berikut :

1. Desain File Agenda

File agenda berisikan data agenda. Desain file agenda dapat dilihat pada

Tabel 4.9 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_agenda

Field kunci : id_agenda

Tabel 4. 9 Desain File Agenda

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_agenda	Int	5	Primary Key
2.	Tema	Varchar	500	Tema
3.	Tema_seo	Varchar	100	Tema seo
4.	Isi_agenda	Text	-	Isi agenda
5.	Tempat	Varchar	100	Tempat
6.	Pengirim	Varchar	100	Pengirim
7.	Tgl_mulai	Date	-	Tanggal mulai
8.	Tgl_selesai	Date	-	Tanggal selesai
9.	Tgl_posting	Date	-	Tgl posting
10.	Jam	Varchar	50	Jam
11.	Username	Varchar	50	Username

2. Desain File Berita

File berita berisikan data berita. Desain file berita dapat dilihat pada Tabel

4.10 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_berita

Field kunci : id_berita

Tabel 4. 10 Desain File Berita

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_berita	Int	5	Primary Key
2.	Id_Agenda	Int	5	Primary Key
3.	Judul	Varchar	100	Judul

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
4.	Judul_seo	Varchar	100	Judul seo
5.	Deskripsi	Text	-	Deskripsi
6.	Hari	Varchar	100	Hari
7.	Tanggal	Date	-	Tanggal
8.	Jam	Time	-	Jam
9.	Gambar	Varchar	100	Gambar
10.	Dibaca	Int	5	Dibaca
11.	Tag	Varchar	100	Tag
12.	Headline	Enum()	'Y','N'	Headline
13.	Username	Varchar	30	Username

3. Desain File Objek Wisata

File berita berisikan data objek wisata. Desain file berita dapat dilihat pada Tabel 4.11 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_objek_wisata

Field kunci : id_objek_wisata

Tabel 4. 11 Desain File Objek Wisata

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_ Objek_ Wisata	Int	10	Primary Key
2.	objek_seo	Varchar	200	Objek wisata
3.	Nama_ow	Varchar	100	Nama objek w
4.	Keterangan	Text	-	Keterangan

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
5.	Gambar	Varchar	200	Gambar
6.	Kota_Kabupaten	Varchar	100	Kota
7.	Alamat	Text	-	Alamat
8.	Harga_Tiket	Int	11	Harga
9.	Id_Berita	Int	11	Primary Key

4. Desain File Galeri Foto

File berita berisikan data galeri foto. Desain file berita dapat dilihat pada

Tabel 4.12 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_galeri_foto

Field kunci : id_galeri

Tabel 4. 12 Desain File Galeri Foto

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_galeri	Int	11	Primary Key
2.	Id_Objek_Wisata	Int	5	Id Objek
3.	Jdl_galeri	Varchar	100	Jadwal galeri
4.	Galeri_seo	Varchar	100	Galeri_seo
5.	Keterangan	Text	-	Keterangan
6.	Gbr_galeri	Varchar	100	Gambar galeri
7.	Id_Album	Int	5	Id Album

5. Desain File Pesan

File berita berisikan data daftar pesan. Desain file berita dapat dilihat pada

Tabel 4.13 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_pesanan

Field kunci : id_pesanan

Tabel 4. 13 Desain File Daftar Pesan

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_Pesan	Int	11	Primary Key
2.	Id_Detail	Int	5	Id Objek
3.	Tanggal_Pesan	Date	-	Tanggal
4.	Usurname	Varchar	20	Usurname
5.	Status	Varchar	20	Status

6. Desain File Hubungi Kami

File berita berisikan data hubungi kami. Desain file berita dapat dilihat

pada Tabel 4.14 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_hubungi_kami

Field kunci : id_hubungi

Tabel 4. 14 Desain File Hubungi Kami

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_hubungi	Int	5	Primary Key
2.	Id_Pesan	Int	5	Id Pesan
3.	Nama	Varchar	50	Nama

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
4.	Subjek	Varchar	100	Subjek
5.	Pesan	Text	-	Pesan
6.	Tanggal	Date	-	Tgl hubungi

7. Desain File Detail Pesan

File berita berisikan data detail pesan. Desain file berita dapat dilihat pada

Tabel 4.15 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_detail_pesan

Field kunci : no_pesan

Tabel 4. 15 Desain File Detail Pesan

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	No_Pesan	Int	11	Primary Key
2.	Id_Objek_Wisata	Int	5	Id Objek
3.	Jumlah_Tiket	Int	11	Jumlah
4.	Harga	Int	20	Harga
5.	Subharga	Int	20	Subharga

8. Desain File Member

File berita berisikan data member. Desain file berita dapat dilihat pada

Tabel 4.16 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_member

Field kunci : id_member

Tabel 4. 16 Desain File Member

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_Member	Int	11	Primary Key
2.	Id_Pesan	Int	5	Id Pesan
3.	Noktp	Varchar	20	Noktp
4.	Usurname	Varchar	20	Usurname
5.	Password	Varchar	20	Harga
6.	Tanggal	Date	-	Tanggal

9. Desain File Komentar

File berita berisikan data komentar. Desain file berita dapat dilihat pada

Tabel 4.17 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_komentar

Field kunci : id_komentar

Tabel 4. 17 Desain File Komentar

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_Komentar	Int	11	Primary Key
2.	Id_Berita	Int	5	Id Objek
3.	Nama	Varchar	11	Nama
4.	Url	Varchar	20	Url
5.	Isi_Komentar	Text	-	Isi Komentar
6.	Jam_Komentar	Time	-	Jam Komentar
7.	Tanggal	Date	-	Tanggal
8.	Aktif	Enum	-	Aktif

10. Desain File Modul

File berita berisikan data modul. Desain file berita dapat dilihat pada

Tabel 4.18 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_modul

Field kunci : id_modul

Tabel 4. 18 Desain File Modul

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_modul	Int	11	Primary Key
2.	Nama_Modul	Varchar	20	Nama Modul
3.	Link	Varchar	11	Link
4.	Static	Text	-	Static
5.	Gambar	Text	-	Gambar
6.	Publish	Enum	-	Publish
7.	Status	Enum	-	Status
8.	Urutan	Int	20	Urutan
9.	Link_Seo	Varchar	50	Link Seo
10.	Id_Objek_Wisata	Varchar	50	Id Objek

11. Desain File Menu

File berita berisikan data menu. Desain file berita dapat dilihat pada Tabel

4.19 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_menu

Field kunci : id_menu

Tabel 4. 19 Desain File Menu

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_Menu	Int	11	Primary Key
2.	Parent_Id	Tying	20	Parent Id
3.	Judul	Varchar	100	Judul
4.	Url	Varchar	100	Url
5.	Menu_Order	Tying	3	Menu
6.	Id_Modul	Int	11	Id Modul

12. Desain File Sekilas Info

File berita berisikan data sekilas info. Desain file berita dapat dilihat pada

Tabel 4.20 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_sekilas_info

Field kunci : id_sekilas

Tabel 4. 20 Desain File Sekilas Info

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_Sekilas	Int	11	Primary Key
2.	Info	Varchar	20	Info
3.	Tanggal_Posting	Varchar	100	Tanggal
4.	Gambar	Date	-	Gambar

13. Desain File Shoutbox

File berita berisikan data shoutbox. Desain file berita dapat dilihat pada

Tabel 4.21 berikut:

Database : db_parawisata

Tabel : tb_ shoutbox

Field kunci : id_ houtbox

Tabel 4. 21 Desain File Shoutbox

No.	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id_ Shoutbox	Int	11	Primary Key
2.	Nama	Varchar	20	Nama
3.	Website	Varchar	100	Website
4.	Pesan	Text	-	Pesan
5.	Tanggal	Date	-	Tanggal
6.	Jam	Time	-	Jam
7.	Aktif	Enum	-	Aktif

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan salah satu tahapan dalam daur hidup pengembangan sistem yang dilakukan setelah melalui tahapan perencanaan sistem, yang bertujuan untuk menerapkan atau menjalankan sistem yang telah dirancang agar sistem informasi siap untuk dipakai dan mengetahui sejauh mana aplikasi pada sistem dapat dipakai.

Jadi ketiga komponen di atas memiliki komponen abstrak dari susunan sistem komputer, dan *hardware* akan hidup dan memiliki fungsi jika digunakan bersama-sama dengan *software* sedangkan *brainware* adalah orang yang akan mengoperasikan program, tanpa *brainware* komputer tidak akan bisa beroperasi. Pada implementasi sistem bertujuan untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat mengatasi permasalahan yang ada. Tahapan ini menjelaskan bagaimana proses dari alur sistem mulai dari awal sampai dengan selesai dieksekusi. Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan perancangan sistem informasi pemasaran berbasis web Pariwisata pada Sirukam Dairy Kabupaten Solok.

5.2 Pengujian Sistem

Pengujian terhadap sistem dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sistem yang sudah dirancang dapat mengatasi masalah serta untuk mengetahui hubungan antar komponen sistem.

1. Halaman Menu Utama (*Home*)

Tampilan *home* merupakan tampilan awal pada form menu utama. Pada tampilan menu utama atau *home* ini terdapat beberapa menu yang dapat diakses oleh user maupun pengunjung. Pilihan menu yang dapat diakses oleh *user* maupun pengunjung tanpa harus melakukan *login* antara lain : *profil*, Agenda, Berita, Objek Wisata, Galeri Foto, Hubungi Kami. Tampilan form menu utama dapat dilihat pada Gambar 5.1 berikut :



Gambar 5. 1 Halaman Menu Utama (Home)

Dari Gambar 5.1 aktor pengunjung atau tamu dapat melihat tampilan awal pada sistem, pada halaman ini ditampilkan halaman untuk memilih menu dari beberapa pilihan yang terdapat pada halaman utama. Pengunjung atau tamu juga dapat mengetahui informasi-informasi pada sistem ini pada halaman *home*.

2. Tampilan Registrasi Pada Member

Halaman daftar digunakan untuk melakukan pendaftaran jika belum memiliki akun pada sistem (*new user*). Oleh karena itu, tamu yang belum memiliki akun harus melakukan pendaftaran dahulu agar bisa menjadi *user* sehingga dapat mengakses sistem lebih lanjut. Tampilan halaman daftar ditunjukkan pada Gambar 5.2 berikut ini :

Gambar 5. 2 Tampilan Registrasi Pada Member

Dari Gambar 5.2 merupakan halaman yang berguna untuk data input pada halaman daftar pengunjung yang akan disimpan didalam database `db_pariwisata` pada tabel `member` yang terdiri dari 5 *field* yaitu `no_ktp`, `nama_lengkap`, `username`, `password`, `tanggal_daftar` dengan rancangan struktur seperti Gambar 5.3 berikut ini :

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	<code>noktp</code>	<code>varchar(50)</code>	<code>latin1_swedish_ci</code>	Tidak	<i>Tidak ada</i>			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
<input type="checkbox"/>	2	<code>namalengkap</code>	<code>varchar(30)</code>	<code>latin1_swedish_ci</code>	Tidak	<i>Tidak ada</i>			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
<input type="checkbox"/>	3	<code>username</code>	<code>varchar(30)</code>	<code>latin1_swedish_ci</code>	Tidak	<i>Tidak ada</i>			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
<input type="checkbox"/>	4	<code>password</code>	<code>varchar(50)</code>	<code>latin1_swedish_ci</code>	Tidak	<i>Tidak ada</i>			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
<input type="checkbox"/>	5	<code>tanggaldaftar</code>	<code>date</code>		Tidak	<i>Tidak ada</i>			Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya

Gambar 5. 3 Struktur Tabel Registrasi

3. Tampilan Login Pada Member

Halaman login digunakan untuk tamu yang sudah melakukan pendaftaran dan *user* yang sudah memiliki akun. Halaman login ini bertujuan agar *user* dapat menggunakan sistem lebih lanjut, baik itu melakukan pemesanan karangan bunga dengan memasukkan *username* dan *password*. Tampilan halaman login ditunjukkan pada Gambar 5.4 berikut ini :



Gambar 5.4 Tampilan Login Member

Dari data yang di inputkan pada Gambar 5.4 diambil dan diverifikasi berdasarkan username yang ada di dalam database *db_pariwisata* pada tabel login yang terdiri dari 6 *field* yaitu *username*, *password*, *nm_lengkap*, *email*, *level* dan *no_hp* dengan struktur data yang dapat dilihat pada Gambar 5.5 berikut ini:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	username	varchar(50)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
2	password	varchar(50)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
3	nama_lengkap	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
4	email	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
5	no_telp	varchar(20)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
6	level	varchar(20)	latin1_general_ci	Tidak	user				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya

Gambar 5.5 Struktur Tabel Login

4. Tampilan Profil

Tampilan halaman profil berisi tentang sejarah tentang sirukam dairy farm maupun pariwisatanya yang bertujuan untuk memberi pengetahuan kepada para user maupun pengunjung. Untuk masuk halaman profil klik Profil pada menu utama seperti Gambar 5.6 berikut :



Gambar 5. 6 Tampilan Profil

Dari Gambar 5.6 aktor pengunjung atau tamu dapat melihat tampilan awal pada sistem, pada halaman ini ditampilkan halaman untuk memilih menu dari beberapa pilihan yang terdapat pada halaman profil. Pengunjung atau tamu juga dapat mengetahui informasi-informasi pada sistem ini pada halaman *profil*.

5. Tampilan Agenda

Tampilan halaman agenda berisi tentang beberapa agenda atau acara yang akan di selenggarakan oleh sirukam dairy farm untuk dapat dilihat oleh user maupun pengunjung. Untuk masuk halaman agenda klik Agenda pada menu utama seperti Gambar 5.7 berikut :



Gambar 5. 7 Tampilan Agenda

Dari Gambar 5.7 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang agenda yang dapat dilihat oleh pengunjung. Data agenda didapat dari database db_agenda yang terdiri dari 11 *field* yaitu id_agenda, tema, tema_seo, isi_agenda, tempat, pengirim, tgl_mulai, tgl_selesai, tanggal_posting, jam dan username dengan rancangan struktur seperti Gambar 5.8 berikut ini:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_agenda	int(5)		Tidak	Tidak ada			AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
2	tema	varchar(500)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
3	tema_seo	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
4	isi_agenda	text	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
5	tempat	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
6	pengirim	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
7	tgl_mulai	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
8	tgl_selesai	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
9	tgl_posting	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
10	jam	varchar(50)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
11	username	varchar(50)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5. 8 Struktur Tabel Agenda

6. Tampilan Berita

Tampilan halaman berita yang berisikan seputar berita yang ada di kabupaten solok. Untuk masuk halaman berita klik Berita pada menu utama seperti Gambar 4.9 berikut :



Gambar 5.9 Tampilan Berita

Dari Gambar 5.9 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang berita yang dapat dilihat oleh pengunjung. Data agenda didapat dari database db_berita yang terdiri dari 11 *field* yaitu id_berita, username, judul, judul_seo, deskripsi, hari, tanggal, jam, gambar, dibaca, tag dan headline dengan rancangan struktur seperti Gambar 5.10 berikut ini:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_berita	int(5)		Tidak	Tidak ada			AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
2	username	varchar(30)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
3	judul	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
4	judul_seo	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
5	deskripsi	text	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
6	hari	varchar(20)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
7	tanggal	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
8	jam	time		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
9	gambar	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
10	dibaca	int(5)		Tidak	1				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
11	tag	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
12	headline	enum('Y', 'N')	latin1_general_ci	Tidak	Y				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5.10 Struktur Tabel Berita

7. Tampilan Objek Wisata

Tampilan halaman objek wisata berisi tentang ulasan singkat mengenai beberapa objek wisata yang ada sebagai referensi wisata bagi para pengunjung. Untuk masuk halaman objek wisata klik Objek Wisata pada menu utama seperti Gambar 5.11 berikut :



Gambar 5. 11 Tampilan Objek Wisata

Dari Gambar 5.11 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang berita yang dapat dilihat oleh pengunjung. Data agenda didapat dari database db_pariwisata yang terdiri dari 11 *field* yaitu id_berita, username, judul, judul_seo, deskripsi, hari, tanggal, jam, gambar, dibaca, tag dan headline dengan rancangan struktur seperti Gambar 5.12 berikut ini:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_ow	int(10)		Tidak	Tidak ada			AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
2	ow_seo	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
3	nama_ow	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
4	keterangan	text	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
5	gambar	varchar(20)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
6	kotakabupaten	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
7	alamatengkap	text	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
8	hargatiket	int(11)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5. 12 Struktur Tabel Objek Wisata

8. Tampilan Galeri Foto

Tampilan halaman galeri foto berisi tentang beberapa gambar mengenai objek wisata yang ada. Untuk masuk halaman galeri klik Galeri Foto pada menu utama seperti Gambar 5.13 berikut :



Gambar 5.13 Tampilan Galeri Foto

Dari Gambar 5.13 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang berita yang dapat dilihat oleh pengunjung. Data galeri foto didapat dari database db_pariwisata yang terdiri dari 6 *field* yaitu *id_galeri*, *id_album*, *judul_galeri*, *galeri_seo*, *keterangan*, *gambar_galeri* dengan rancangan struktur seperti Gambar 5.14 berikut ini:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_gallery	int(5)		Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 id_album	int(5)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 jdI_gallery	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 gallery_seo	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 keterangan	text	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 gbr_gallery	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5.14 Struktur Tabel Galeri Foto

9. Tampilan Hubungi Kami

Tampilan halaman hubungi kami berisi form untuk mengirimkan pesan kepada admin oleh user maupun pengunjung yang akan ditindak lanjuti oleh admin. Untuk masuk halaman hubungi kami klik Hubungi pada menu utama seperti Gambar 5.15 berikut :

Gambar 5.15 Tampilan Hubungi Kami

Dari Gambar 5.15 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang hubungi yang dapat dilihat oleh pengunjung. Data hubungi kami didapat dari database db_pariwisata yang terdiri dari 6 *field* yaitu id_hubungi, nama, email, subjek, pesan, tanggal dengan rancangan struktur seperti Gambar 5.16 berikut ini:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_hubungi	int(5)		Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
2	nama	varchar(50)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
3	email	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
4	subjek	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
5	pesan	text	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
6	tanggal	date		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5.16 Struktur Tabel Hubungi Kami

10. Tampilan Pemesanan Tiket

Tampilan halaman pemesanan tiket ini digunakan pelanggan untuk melihat dan melakukan pengecekan tiket pariwisata yang sudah dipilih dan akan dipesan. Halaman pemesanan belanja juga merupakan tampilan daftar pemesanan yang memuat pemesanan tiket yang sudah dipilih oleh member untuk dipesan. Tampilan pemesanan dapat dilihat pada Gambar 5.17 berikut ini :



Gambar 5. 17 Tampilan Pemesanan Tiket

Dari Gambar 5.17 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi tentang pemesanan tiket pariwisata yang dipesan oleh member. Data pemesanan didapat dari database db_pariwisata pada tabel cart yang terdiri dari 3 *field* dapat dilihat dari rancangan struktur seperti Gambar 5.18 berikut ini

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut Kosong	Bawaan	Komentar Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	nopesan	varchar(15) latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Lainnya
<input type="checkbox"/>	2	tglpesan	date	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Lainnya
<input type="checkbox"/>	3	username	varchar(40) latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Lainnya
<input type="checkbox"/>	4	status	varchar(15) latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Indeks Lainnya

Gambar 5. 18 Struktur Tabel Pemesanan Tiket

11. Halaman Login Untuk Admin

Tampilan halaman *login* berfungsi untuk admin masuk ke dalam sistem, untuk dapat *login* maka admin harus memasukkan *username* dan *password* yang tertera pada *formlogin* tersebut seperti pada Gambar 5.19 berikut :



Gambar 5. 19 Halaman Login Admin

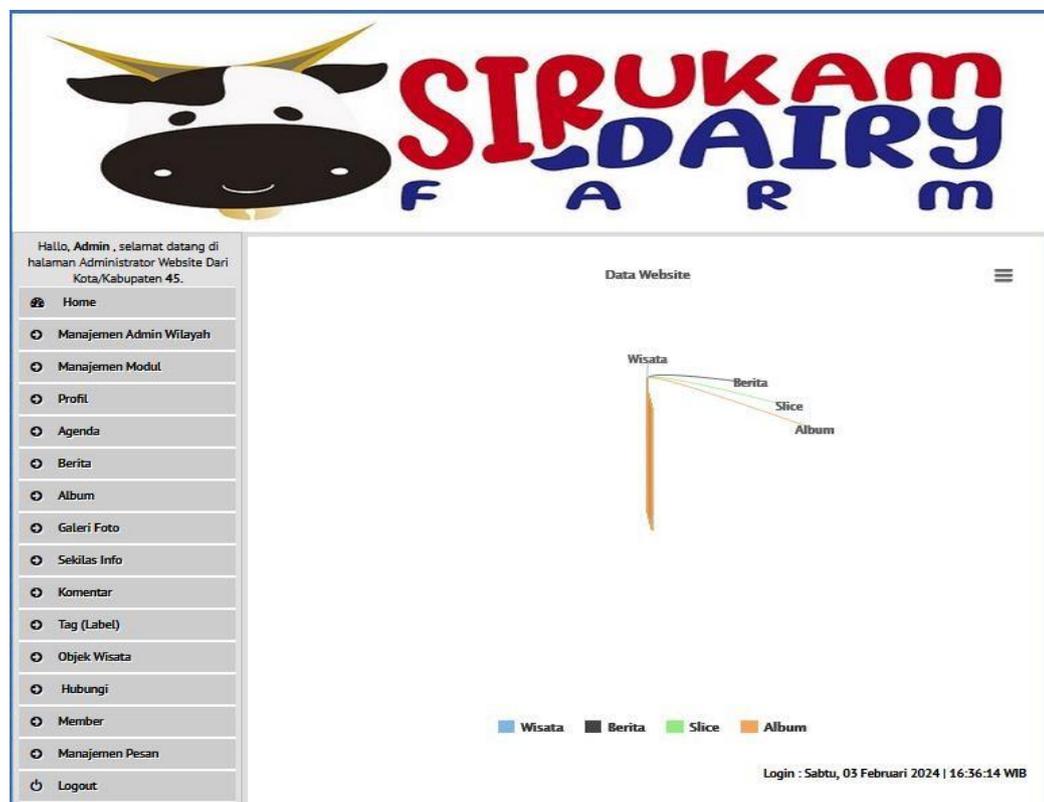
Dari data yang di inputkan pada Gambar 5.19 diambil dan diverifikasi berdasarkan *id_admin* di dalam database *db_pariwisata* pada tabel *admin* yang terdiri dari 4 *field* yaitu *id_admin*, *username*, *password* dan *nm_admin* dengan struktur data yang dapat dilihat pada Gambar 5.20 berikut ini :

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut Kosong	Bawaan	Komentar Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 username	varchar(50)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 password	varchar(50)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 nama_lengkap	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 email	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 no_telp	varchar(20)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 level	varchar(20)	latin1_general_ci	Tidak	user		Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya

Gambar 5. 20 Struktur Tabel Admin

12. Tampilan Halaman Admin

Tampilan halaman admin terdiri dari beberapa menu. Menu-menu pada form admin ini berfungsi agar admin dapat mengedit, entry data, cetak data, hapus data, serta admin juga bisa untuk menambahkan data. Menu-menu yang terdapat pada form admin antara lain : home, Manajemen user, Manajemen modul, profil, agenda, berita, album, galeri foto, kata jelek, sekilas info, komentar, tag(label), objek wisata, hubungi dan log out. Untuk masuk form admin, login terlebih dahulu seperti Gambar 5.21 berikut :



Gambar 5. 21 Tampilan Halaman Admin

Dari data yang di inputkan pada Gambar 5.21 diambil dan diverifikasi berdasarkan id_admin di dalam database db_pariwisata pada tabel admin yang terdiri dari menu-menu yang terdapat pada form admin antara lain : home, Manajemen user, Manajemen modul, profil, agenda, berita, album, galeri foto, kata jelek, sekilas info, komentar, tag(label), objek wisata, hubungi dan log out.

13. Tampilan Halaman Manajemen Admin Wilayah

Tampilan halaman Manajemen user pada form admin ini berfungsi agar admin dapat melakukan penambahan user, mengedit user dan melihat data user. Untuk masuk *form* manajemen user klik Manajemen User pada *form* admin seperti Gambar 5.22 berikut :

NO	USERNAME	NAMA LENGKAP	EMAIL	NO.TELP/HP	BLOKIR	AKSI
1	admin	Admin	admin@gmail.com		N	Edit
2	user	icha	icha@gmail.com	099900	N	Edit

Gambar 5. 22 Tampilan Manajemen Admin Wilayah

Dari data yang di inputkan pada Gambar 5.22 diambil dan diverifikasi berdasarkan id_admin di dalam database db_pariwisata pada tabel admin yang terdiri dari 4 *field* yaitu id_admin, username, password dan nm_admin dengan struktur data yang dapat dilihat pada Gambar 5.23 berikut ini :

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	username	varchar(50)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
2	password	varchar(50)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
3	nama_lengkap	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
4	email	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
5	no_telp	varchar(20)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya
6	level	varchar(20)	latin1_general_ci	Tidak	user				Ubah Hapus Kunci Utama Unik Lainnya

Gambar 5. 23 Struktur Tabel Admin Wilayah

14. Tampilan Halaman Manajemen Modul

Tampilan halaman Manajemen modul pada form admin ini berfungsi agar admin dapat melakukan penambahan modul, mengedit modul, menghapus modul dan melihat data modul. Untuk masuk *form* manajemen modul klik Manajemen Modul pada *form* admin seperti Gambar 5.24 berikut :

NO	NAMA MODUL	LINK	PUBLISH	AKTIF	STATUS	AKSI
1	Manajemen Admin Wilayah	?module=user	N	Y	user	Edit Hapus
2	Manajemen Modul	?module=modul	N	Y	admin	Edit Hapus
3	Profil	?module=profil	Y	Y	admin	Edit Hapus

Gambar 5. 24 Tampilan Halaman Manajemen Modul

Dari data yang di inputkan pada Gambar 5.24 yang di inputkan oleh admin berdasarkan id_admin di dalam database db_pariwisata pada tabel modul yang terdiri dari 10 *field* yaitu id_modul, nama_modul, link, static_content, gambar, publish, status, aktif, urutan, link_seo dan nm_admin dengan struktur data yang dapat dilihat pada Gambar 5.25 berikut ini :

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_modul	int(5)		Tidak	Tidak ada			AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
2	nama_modul	varchar(50)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
3	link	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
4	static_content	text	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
5	gambar	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
6	publish	enum('Y', 'N')	latin1_general_ci	Tidak	Y				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
7	status	enum('user', 'admin')	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
8	aktif	enum('Y', 'N')	latin1_general_ci	Tidak	Y				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
9	urutan	int(5)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
10	link_seo	varchar(50)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5. 25 Struktur Tabel Manajemen Modul

15. Tampilan Halaman Profil Pada Admin

Tampilan halaman profil pada form admin ini berfungsi agar admin dapat melakukan update data profil. Untuk masuk *form* profil klik Profil pada *form* admin seperti Gambar 5.26 berikut :



Gambar 5. 26 Tampilan Halaman Profil Pada Admin

16. Tampilan Halaman Agenda Pada Admin

Tampilan halaman agenda pada form admin ini berfungsi agar admin dapat melakukan penambahan agenda, mengedit agenda, menghapus agenda dan melihat data agenda. Untuk masuk tampilan *form* agenda klik Agenda pada *form* admin seperti Gambar 5.27 berikut :



Gambar 5. 27 Tampilan Halaman Agenda Pada Admin

17. Tampilan Halaman Berita Pada Admin

Tampilan halaman berita pada form admin ini berfungsi agar admin dapat melakukan penambahan berita, mengedit berita, menghapus berita dan melihat data berita. Untuk masuk *form* berita klik Berita pada *form* admin seperti pada Gambar 5.28 berikut :



The screenshot shows the admin interface for SIRUKAM DAIRY FARM. The header features the logo and the text "SIRUKAM DAIRY FARM". Below the header, there is a navigation menu on the left with options like Home, Manajemen Admin Wilayah, Manajemen Modul, Profil, Agenda, Berita, and Album. The main content area is titled "Berita" and includes a "Tambah Berita" button. A table displays the following data:

NO	JUDUL	TGL POSTING	AKSI
1	angsa	26 Januari 2024	Edit Hapus
2	taman bunga	26 Januari 2024	Edit Hapus
3	peternak kambing	26 Januari 2024	Edit Hapus
4	peternak kambing	26 Januari 2024	Edit Hapus
5	taman bunga	26 Januari 2024	Edit Hapus

Gambar 5.28 Tampilan Halaman Berita Pada Admin

Dari Gambar 5.28 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang berita yang telah diinputkan oleh admin. Data agenda didapat dari database `db_berita` yang terdiri dari 11 *field* yaitu `id_berita`, `username`, `judul`, `judul_seo`, `deskripsi`, `hari`, `tanggal`, `jam`, `gambar`, `dibaca`, `tag` dan `headline` dengan rancangan struktur seperti Gambar 5.29 berikut ini:



The screenshot shows the database structure for the 'Berita' table. The table has 12 columns with the following details:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	<code>id_berita</code>	<code>int(5)</code>			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
2	<code>username</code>	<code>varchar(30)</code>	<code>latin1_general_ci</code>		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
3	<code>judul</code>	<code>varchar(100)</code>	<code>latin1_general_ci</code>		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
4	<code>judul_seo</code>	<code>varchar(100)</code>	<code>latin1_general_ci</code>		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
5	<code>deskripsi</code>	<code>text</code>	<code>latin1_general_ci</code>		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
6	<code>hari</code>	<code>varchar(20)</code>	<code>latin1_general_ci</code>		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
7	<code>tanggal</code>	<code>date</code>			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
8	<code>jam</code>	<code>time</code>			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
9	<code>gambar</code>	<code>varchar(100)</code>	<code>latin1_general_ci</code>		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
10	<code>dibaca</code>	<code>int(5)</code>			Tidak	1			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
11	<code>tag</code>	<code>varchar(100)</code>	<code>latin1_general_ci</code>		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
12	<code>headline</code>	<code>enum('Y', 'N')</code>	<code>latin1_general_ci</code>		Tidak	Y			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5.29 Struktur Tabel Berita

18. Tampilan Halaman Album Pada Admin

Tampilan halaman album pada form admin ini berfungsi agar admin dapat melakukan penambahan album, mengedit album, menghapus album dan melihat data album. Untuk masuk *form* album klik Album pada *form* admin seperti pada Gambar 5.30 berikut :



NO	JUDUL ALBUM	AKSI
1	Rumah pohon	Edit
2	cams	Edit
3	pabrik	Edit
4	taman bunga	Edit
5	peternak kambing	Edit

Gambar 5. 30 Tampilan Halaman Album Pada Admin

Dari Gambar 5.30 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang album yang telah diinputkan oleh admin. Data agenda didapat dari database *db_berita* yang terdiri dari 5 *field* yaitu *id_album*, *jdI_album*, *album_seo*, *gambar_album*, *aktif*. Seperti Gambar 5.31 berikut ini:



#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut Kosong	Bawaan	Komentar Ekstra	Tindakan
1	id_album	int(5)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
2	jdI_album	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
3	album_seo	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
4	gbr_album	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
5	aktif	enum('Y', 'N')	latin1_general_ci	Tidak	Y		Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5. 31 Struktur Tabel Album

19. Tampilan Halaman Galeri Foto pada Admin

Tampilan halaman galeri foto pada form admin ini berfungsi agar admin dapat melakukan penambahan galeri foto, mengedit galeri foto, menghapus galeri foto dan melihat data galeri foto. Untuk masuk *form* galeri foto klik Galeri Foto pada *form* admin seperti pada Gambar 5.32 berikut :

NO	JUDUL FOTO	ALBUM	AKSI
1	cams	cams	Edit Hapus
2	rumah pohon	Rumah pohon	Edit Hapus
3	Set Sirucam	cams	Edit Hapus
4	pabrik pengolahan susu	pabrik	Edit Hapus
5	taman bunga	taman bunga	Edit Hapus
6	bunga	taman bunga	Edit Hapus
7	kambing	peternak kambing	Edit Hapus

Gambar 5. 32 Form Galeri Foto Pada Admin

Dari Gambar 5.32 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang berita yang di inputkan oleh admin. Data galeri foto didapat dari database `db_pariwisata` yang terdiri dari 6 *field* yaitu `id_galeri`, `id_album`, `judul_galeri`, `galeri_seo`, `keterangan`, `gambar_galeri` dengan rancangan struktur seperti Gambar 5.33 berikut ini:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	<code>id_gallery</code>	<code>int(5)</code>	Tidak	<i>Tidak ada</i>		<code>AUTO_INCREMENT</code>	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
<input type="checkbox"/>	2	<code>id_album</code>	<code>int(5)</code>	Tidak	<i>Tidak ada</i>			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
<input type="checkbox"/>	3	<code>jdl_gallery</code>	<code>varchar(100)</code>	<code>latin1_general_ci</code>	Tidak	<i>Tidak ada</i>		Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
<input type="checkbox"/>	4	<code>gallery_seo</code>	<code>varchar(100)</code>	<code>latin1_general_ci</code>	Tidak	<i>Tidak ada</i>		Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
<input type="checkbox"/>	5	<code>keterangan</code>	<code>text</code>	<code>latin1_general_ci</code>	Tidak	<i>Tidak ada</i>		Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
<input type="checkbox"/>	6	<code>gbr_gallery</code>	<code>varchar(100)</code>	<code>latin1_general_ci</code>	Tidak	<i>Tidak ada</i>		Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5. 33 Struktur Tabel Galeri Foto

20. Tampilam Halaman Sekilas Info Pada Admin

Tampilan halaman sekilas info pada form admin ini berfungsi untuk menampilkan info- info terupdate ke pengunjung dan admin dapat melakukan penambahan sekilas info, mengedit sekilas info, menghapus sekilas info dan melihat data sekilas info. Untuk masuk *form* sekilas info klik Sekilas Info pada *form* admin seperti pada Gambar 5.34 berikut :



Gambar 5. 34 Tampilan Sekilas Sekilas Info Pada Admin

Dari Gambar 5.34 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang sekilas info yang di inputkan oleh admin. Data sekilas info didapat dari database db_pariwisata yang terdiri dari 4 *field* yaitu id_sekilas, info, tanggal_posting, gambar dengan rancangan struktur seperti Gambar 5.35 berikut ini:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut Kosong	Bawaan	Komentar Ekstra	Tindakan
1	id_sekilas	int(5)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
2	info	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
3	tgl_posting	date		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
4	gambar	varchar(100)	latin1_general_ci	Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5. 35 Struktur Tabel Sekilas Info

21. Tampilan Halaman Objek Wisata Pada Admin

Tampilan halaman objek wisata pada form admin ini berfungsi agar admin dapat melakukan penambahan objek wisata, mengedit objek wisata, menghapus objek wisata dan melihat data objek wisata. Untuk masuk *form* objek wisata klik Objek Wisata pada *form* admin seperti pada Gambar 5.36 berikut :



NO	JUDUL	AKSI
1	Aula	Edit Hapus
2	Tempat Bermain Anak-Anak	Edit Hapus
3	angsa	Edit Hapus
4	pangan sapi	Edit Hapus
5	pacuan kuda	Edit Hapus
6	pabrik	Edit Hapus
7	Set Cams	Edit Hapus
8	Taman Bunga	Edit Hapus
9	peternak kambing	Edit Hapus

Gambar 5. 36 Halaman Tampilan Objek Wisata Pada Admin

Dari Gambar 5.36 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang berita yang dapat dilihat oleh pengunjung. Data agenda didapat dari database *db_pariwisata* yang terdiri dari 11 *field* yaitu *id_berita*, *username*, *judul*, *judul_seo*, *deskripsi*, *hari*, *tanggal*, *jam*, *gambar*, *dibaca*, *tag* dan *headline* dengan rancangan struktur seperti Gambar 5.37 berikut ini:



#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_ow	int(10)		Tidak	Tidak ada			AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
2	ow_seo	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
3	nama_ow	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
4	keterangan	text	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
5	gambar	varchar(20)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
6	kotakabupaten	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
7	alamatlengkap	text	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
8	hargatiket	int(11)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5. 37 Struktur Tabel Objek Wisata

22. Tampilan Halaman Hubungi

Pada Admin Form hubungi pada form admin ini berfungsi agar admin dapat melakukan membaca hubungi, mengedit hubungi, menghapus hubungi dan melihat data hubungi. Untuk masuk form hubungi klik Hubungi pada form admin seperti pada Gambar 5.38 berikut :

The screenshot shows the 'Hubungi Kami' admin page. At the top, there is a logo for SIRUKAM DAIRY FARM featuring a cow's head. Below the logo, a navigation menu on the left includes 'Home', 'Manajemen Admin Wilayah', 'Manajemen Modul', and 'Profil'. The main content area is titled 'Hubungi Kami' and contains a table with the following data:

NO	NAMA	EMAIL	SUBIEK	TANGGAL	AKSI
1	rhrth	aaa@gmail.com	afaf	20 Januari 2024	Baca Hapus

Gambar 5. 38 Tampilan Halaman Hubungi Pada Admin

Dari Gambar 5.38 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang hubungi yang dapat dilihat oleh pengunjung. Data hubungi kami didapat dari database db_pariwisata yang terdiri dari 6 *field* yaitu id_hubungi, nama, email, subjek, pesan, tanggal dengan rancangan struktur seperti Gambar 5.39 berikut ini:

The screenshot shows the database structure for the 'Hubungi Kami' table. The table has 6 fields with the following details:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_hubungi	int(5)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
2	nama	varchar(50)	latin1_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
3	email	varchar(100)	latin1_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
4	subjek	varchar(100)	latin1_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
5	pesan	text	latin1_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya
6	tanggal	date			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Kunci Utama Lainnya

Gambar 5. 39 Struktur Tabel Hubungi Kami

23. Halaman Cetak Laporan Pemesanan Tiket

Halaman cetak laporan pemesanan pada form admin ini berfungsi agar admin dapat melakukan membaca Pemesanan tiket, dan melihat data pemesanan tiket. Untuk masuk *form* cetak laporan pemesanan tiket klik pesan pada *form* admin seperti pada Gambar 5.40 berikut :

SIRUKAM DAIRY FARM
Kabupaten Solok
LAPORAN PEMESANAN

NO PESAN	TGL PESAN	OBJEK WISATA	HARGA	JUMLAH	TOTAL
PES0007	2024-01-25	PABRIK	50000	1	50000
PES0008	2024-02-19	TEMPAT BERMAIN ANAK-ANAK	50000	2	100000
PES0009	2024-05-26	PETERNAK KAMBING	50000	1	50000
PES0009	2024-05-26	ANGSA	50000	1	50000
PES0009	2024-05-26	PACUAN KUDA	50000	2	100000
PES0009	2024-05-26	PANGAN SAPI	50000	1	50000
PES0010	2024-05-26	SET CAMS	50000	2	100000
PES0011	2024-05-29	SET CAMS	50000	2	100000
PES0012	2024-05-29	TAMAN BUNGA	50000	2	100000
PES0013	2024-05-30	SET CAMS	50000	3	150000
PES0014	2024-06-04	PETERNAK KAMBING	50000	3	150000
PES0015	2024-07-02	TAMAN BUNGA	50000	2	100000
PES0016	2024-07-03	TAMAN BUNGA	50000	5	250000
PES0016	2024-07-03	PABRIK	50000	5	250000
TOTAL				1600000	

SIRUKAM DAIRY FARM, 24 JULI 2024
PIMPINAN

CHAI

Gambar 5. 40 Halaman Cetak Laporan Pemesanan Tiket

Dari Gambar 5.40 merupakan halaman yang memberikan sebuah informasi-informasi tentang laporan pemesanan tiket. Data pemesanan tiket didapat dari database *db_pariwisata* yang telah dipesan oleh para member atau pengunjung pariwisata.

24. Halaman Cetak Laporan Pengunjung

Halaman cetak laporan pengunjung pada form admin ini berfungsi agar admin dapat melakukan membaca pengunjung, dan melihat data pengunjung. Untuk masuk *form* cetak laporan pemesanan tiket klik pesan pada *form* admin seperti pada Gambar 5.41 berikut :

SIRUKAM DAIRY FARM Kabupaten Solok LAPORAN PEMESANAN

NO PESAN	TGL PESAN	OBJEK WISATA	HARGA	JUMLAH	TOTAL
PES0007	2024-01-25	PABRIK	50000	1	50000
PES0008	2024-02-19	TEMPAT BERMAIN ANAK-ANAK	50000	2	100000
PES0009	2024-05-26	PETERNAK KAMBING	50000	1	50000
PES0009	2024-05-26	ANGSA	50000	1	50000
PES0009	2024-05-26	PACUAN KUDA	50000	2	100000
PES0009	2024-05-26	PANGAN SAPI	50000	1	50000
PES0010	2024-05-26	SET CAMS	50000	2	100000
PES0011	2024-05-29	SET CAMS	50000	2	100000
PES0012	2024-05-29	TAMAN BUNGA	50000	2	100000
PES0013	2024-05-30	SET CAMS	50000	3	150000
PES0014	2024-06-04	PETERNAK KAMBING	50000	3	150000
PES0015	2024-07-02	TAMAN BUNGA	50000	2	100000
PES0016	2024-07-03	TAMAN BUNGA	50000	5	250000
PES0016	2024-07-03	PABRIK	50000	5	250000
TOTAL				1600000	
			SIRUKAM DAIRY FARM, 24 JULI 2024 PIMPINAN		
			CHAI		

Gambar 5. 41 Cetak Laporan Pengunjung

Dari Gambar 5.41 merupakan tampilan hasil cetak laporan pengunjung pariwisata yang ada pada sirukam dairy kabupaten solok yang telah melakukan pemesanan tiket pariwisata.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diurai pada bab sebelumnya, dengan melakukan penelitian dan penganalisaan dengan menggunakan metode-metode penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi parawisata berbasis website dapat memberikan penyajian data yang akurat dan sarana informasi yang mendukung dapat menjadikan media promosi yang efektif efisien dalam meningkatkan citra destinasi pariwisata Sirukam Dairy.
2. Dengan menggunakan database dan bahasa pemrograman php dalam pengolahan data fasilitas pariwisata yang terorganisir dapat menyediakan fasilitas untuk pariwisata yang berkunjung.
3. Penggunaan PHP diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam pengolahan data pemesanan tiket di Sirukam Dairy dengan mempermudah proses otomatisasi. Meggurangi kesalahan, dan meningkatkan akseibilitas sistem.
4. Dengan adanya website pariwisata dapat menyajikan informasi pariwisata Sirukam Dairy dalam bentuk website agar lebih dikenal oleh masyarakat luas karna dapat diakses melalui internet.
5. Implementasi sistem parawisata berbasis website dapat memudahkan wisatawan memperoleh informasi pariwisata dan pemesanan tiket di Sirukam Dairy, sehingga dapat mengefisienkan waktu dan dapat digunakan secara optimal dan tepat guna.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang diharapkan menjadi bahan pertimbangan dengan harapan agar berguna bagi yang menggunakan sistem ini :

1. Agar sistem yang telah dirancang dapat bekerja secara maksimal dan efektif maka diperlukan tenaga ahli yang terampil didalam mengoperasikan sistem yang dibuat.
2. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi parawisata ini dengan menggunakan untuk menentukan lokasi dan tempat sehingga sistem yang dibuat ini agar lebih maksimal.
3. Rencanakan pemeliharaan rutin dan pembaruan sistem untuk memastikan performa yang optimal dan penyesuaian dengan kebutuhan pengguna yang akan menggunakan website Sirukam Dairy.
4. Dalam penerapan sistem baru hendaknya tidak langsung menggunakan sistem baru secara menyeluruh, sebaiknya diiringi dengan sistem yang lama agar dapat terlihat kekurangan dan kelebihan yang terjadi.
5. Program aplikasi ini tidak menutup kemungkinan masi ada kekurangan, untuk itu tahap pengembangan berikutnya diharapkan dapat memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan yang ada pada sistem saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna, A., Nurmalasari, N., & Yusnita, A. E. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas pada Kantor Camat Pontianak Timur. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2), 107–118. <https://doi.org/10.31294/khatulistiwa.v6i2.153>
- Indah Nurlita, & Reni Anggraini. (2023). Analysis and Design of Incoming and Outgoing Cash Accounting Information Systems at Kilometer 28 Laundry using the Pieces and Waterfall Methods with Unified Modeling Language (Uml) Tools. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 2(6), 1065–1090. <https://doi.org/10.55927/fjas.v2i6.4411>
- Juliartha, B., Putra, M., Fu, A., Ariani, D., & Yuniarti, F. (2022). *Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pariwisata Pacitan dengan UML dan ERD*. 7(1), 63–72.
- Anika, R., Khoiriah Siregar, W., & Afriyanti, Y. (2023). Konsep Dasar Sistem Infomasi Dalam Perkembangan Bisnis Digital. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Digital*, 1(2), 190–196.
- Gede Endra Bratha, W. (2022). Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen: Software, Database Dan Brainware. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 344–360. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.824>
- Gunawan, A., Ningsih, S., & Lantana, D. A. (2023). Pengantar Basis Data. In *Gastronomía ecuatoriana y turismo local*. (Vol. 15, Issue 2).
- Hakim, rosyid ridho al, Setyowisno, glagah eskacakra, & Pangestu, A. (2020). 中国农业高质量发展的时空格局与影响因素 1 2 3. *Penelitian Didaktik Matematika*, 4(2), 82–91.

- Hardiyanti, D. (2021). Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Seriti. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 1(3), 156–168. <http://jioehm.rcipublisher.org/index.php/jioehm/article/view/28>
- Hendrawan, J. J. (2023). Digitalisasi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Desa Melalui Aplikasi Kede Desa Berbasis Web. *JSR : Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 7(1), 86–90. <https://doi.org/10.58486/jsr.v7i1.226>
- Koloay, K., Sompie, S. R., & Paturusi, S. DE. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan). *E-Journal Teknik Informatika*, 1(2), 1–10. http://repo.unsrat.ac.id/2913/1/Jurnal_KlaudioKoloay_13021106159.pdf
- Michael Page, I. (2022). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 1*, 1–11.
- Mulia, A. G. (2020). Sistem Informasi Absensi berbasis WEB di Politeknik Negeri Padang. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 5(1), 11–17. <https://doi.org/10.30869/jtii.v5i1.519>
- Mustopa, M., Junaedi, I., & Sianipar, A. Z. (2021). Sistem Informasi Penjualan Dan Pengendalian Stock Barang Bangunan Pada Toko Bangunan Delima. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i2.447>
- Narullita Dini, D., Hernawati, T., Rahmah Sibuea, S., & Prodi Teknik Industri UISU Jl SM Raja Medan Teladan, D. F. (2020). Analisis Penentuan Harga Pokok Produksi Dan Harga Jual Tempe Dengan Menggunakan Metode Full Costing Pada Home Industry. *Cetak) Buletin Utama Teknik*, 16(1), 1410–4520.

- Robiul, D., & Lupi Siti Lutpiah, W. (2022). Perancangan Sistem Informasi Verifikasi Dana Hibah Menggunakan Php Mysql Pada Biro Pelayanan Sosial Dasar Bagian Agama Di Setda Provinsi Jawa Barat. *INFOKOM (Informatika & Komputer)*, 9(1), 13–22. <https://doi.org/10.56689/infokom.v9i1.452>
- Sabbrina, A., Sufa, A. oktavia, Ritonga, D. putra, Siregar, E. R. sari, & . N. (2023). Pengenalan Konsep Dasar Dan Penggunaan Database Manajemen Sistem (DBMS). *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(3), 224–232. <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i2.907>
- Setiani, C. C., & Abdillah, L. (2023). Implementasi sistem ERP menggunakan odoo modul point of sales pada UMKM Sambel Korek Dno. *Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi Dan Bisnis*, 9(2), 414–426. <http://ojs.kalbis.ac.id/index.php/kalbisiana/article/view/685/773>
- Sihombing, R. A., Lubis, H., & Elsera, M. (2021). Sistem Informasi Penjualan Preloved Fashion. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 183–190. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/djtechno/article/view/1624>
- Silitonga, P. D. P., & Purba, D. E. R. (2021). Implementasi System Development Life Cycle Pada Rancang Bangun Sistem Pendaftaran Pasien Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, 5(2), 196–203. <https://doi.org/10.59697/jsik.v5i2.712>
- Utami, F. H. (2022). *Aplikasi Pelayanan Antrian Pasien Menggunakan Metode FCFS Menggunakan PHP dan MySQL*. 18(1), 153–160.
- Vlasova, O. S., & Bichkaeva, F. A. (2021). Возрастные Изменения Параметров Углеводного Обмена И Обеспеченности Витаминами В1, В2 У Жителей Двух Северных Регионов. *Klinicheskaia Laboratornaia Diagnostika*, 66(8),

465–471. <https://doi.org/10.51620/0869-2084-2021-66-8-465-471>

Wahyuni, E. I., Gani, S. A., Aryanto, H., & Siregar, A. K. (2022). *Analisis Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Tk Putiek Nanggroe Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language*. 856.

