

**SISTEM PEMERINGKATAN OBJEK WISATA DI AMBON DAN  
SEKITARNYA BERDASARKAN PANDANGAN PEMAKAI**

Skripsi



oleh  
**KEVIN NUNUMETE**  
**72110022**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2016

**SISTEM PEMERINGKATAN OBJEK WISATA DI AMBON DAN  
SEKITARNYA BERDASARKAN PANDANGAN PEMAKAI**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi  
Informasi Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**KEVIN NUNUMETE**

**72110022**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2016

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **SISTEM PEMERINGKATAN OBJEK WISATA DI AMBON DAN SEKITARNYA BERDASARKAN PANDANGAN PEMAKAI**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 31 Agustus 2016



KEVIN NUNUMETE

72110022

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : SISTEM PEMERINGKATAN OBJEK WISATA DI  
AMBON DAN SEKITARNYA BERDASARKAN  
PANDANGAN PEMAKAI

Nama Mahasiswa : KEVIN NUNUMETE

N I M : 72110022

Matakuliah : Skripsi

Kode : SI4046

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2015/2016

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 31 Agustus 2016

Dosen Pembimbing I



YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II



Ir. NJOO HARIANTO KRISTANTO, M.T., M.M.

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SISTEM PEMERINGKATAN OBJEK WISATA DI AMBON DAN SEKITARNYA  
BERDASARKAN PANDANGAN PEMAKAI**

Oleh: KEVIN NUNUMETE / 72110022

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
4 Agustus 2016

Yogyakarta, 31 Agustus 2016  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.
2. Ir. NJOO HARIANTO KRISTANTO, M.T., M.M.
3. Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.
4. ERICK KURNIAWAN, S.Kom., M.Kom.



Dekan

(BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi

(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

## MOTTO

*“Mintalah, maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat; ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu. Karena setiap orang yang meminta, menerima dan setiap orang yang mencari, mendapat dan setiap orang yang mengetok, baginya pintu dibukakan.”*

(Matius 7 : 7 - 8)

*“Jangan seorang pun menganggap engkau rendah karena engkau muda.”*

(1 Timotius 4 : 12a)

*“Dalam hidup pasti ada tantangan, ada cobaan, dan ada hikmah yang dapat dipetik.”*

*“Bersyukur dalam segala hal dan sandarkanlah hidupmu pada Tuhan”*

*“Landasi segala sesuatu yang ingin kamu lakukan dalam doa.”*

(Mama & Papa)

## **PERSEMBAHAN**

Karya tulis ini dipersembahkan untuk:

*Tuhan Yesus yang sangat mengasihi penulis. Papa dan Mama yang selalu mendukung secara materi, mengayomi, memberikan semangat, mendoakan, dan menunjukkan kesabaran sampai saat ini. Saudara dan teman-teman yang selalu mendukung secara langsung maupun dalam doa.*

©UKDWN

## ABSTRAK

### SISTEM PEMERINGKATAN OBJEK WISATA DI AMBON DAN SEKITARNYA BERDASARKAN PANDANGAN PEMAKAI

Pariwisata merupakan salah satu bidang krusial di Indonesia yang sarat dengan pengembangan dan pembaharuan secara terus menerus. Provinsi Maluku, terkhususnya Pulau Ambon merupakan salah satu provinsi dengan jadwal tetap event pariwisata internasional setiap tahunnya. Mengacu pada hal ini, seharusnya objek-objek pariwisata yang ada di daerah Pulau Ambon dan sekitarnya telah mengalami pengembangan dan pembaharuan. Banyak orang ingin menyampaikan aspirasi guna pengembangan objek wisata, akan tetapi belum ada perantara atau media, dan sistem yang berfungsi sebagai perantara yang dirasa tepat untuk menampung maupun menyampaikan aspirasi ini.

Dengan aplikasi pemeringkatan berbasis *mobile*, diharapkan agar aspirasi-aspirasi tersebut dapat tersampaikan secara langsung kepada lembaga terkait yakni Dinas Pariwisata tingkat Kota Ambon dan diharapkan juga kedepannya dapat tersampaikan kepada Dinas Pariwisata tingkat Provinsi Maluku. Dengan adanya sistem *mobile* ini, data penilaian objek wisata dapat diinputkan kapan saja apabila pengguna berada di dekat objek terkait.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah Sistem Pemeringkatan Objek Wisata di Kawasan Ambon dan sekitarnya, disebut SPOWKA. Sistem melakukan pengelolaan data penilaian pelanggan, pelanggan, kategori pelanggan, user, objek wisata, jenis objek wisata, detail objek wisata, trayek angkutan umum, dan detail trayek. Dengan adanya sistem ini, proses penyampaian informasi berupa penilaian akan menjadi lebih cepat.

Kata Kunci: Pariwisata, Sistem Pemeringkatan Objek Wisata, Penilaian Pelanggan, Manajemen data Objek Wisata, Objek Wisata, User, Penilaian, Android, Web, Webservice.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus karena kasih dan penyertaannya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi. Skripsi dengan judul “Sistem Pemeringkatan Objek Wisata Di Ambon Dan Sekitarnya Berdasarkan Pandangan Pemakai” dapat disusun sepenuhnya berkat bantuan dari berbagai pihak. Menggunakan kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Budi Susanto, S.Kom, M.T., selaku dekan Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Kristen Duta Wacana.
2. Drs. Jong Jek Siang, M.Sc., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi di Universitas Kristen Duta Wacana.
3. Ibu Yetli Oslan, S.Kom, M.T. dan Bapak Ir. Njoo Harianto Kristanto, M.T., M.M. selaku dosen pembimbing skripsi. Terima kasih untuk waktu, tenaga, saran, kritik, serta kesabaran yang diberikan dan ditunjukkan mulai dari masa kolokium sampai penulis menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Dinas Pariwisata Kebudayaan Pemuda dan Olahraga Tingkat Kota Ambon dan Provinsi Maluku yang telah membantu sekaligus memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian studi kasus, serta memberikan dengan sukarela dan senang hati informasi yang penulis butuhkan.
5. Papa dan Mama yang selalu mendoakan, mendukung, menguatkan, mendorong, dan memberikan semangat dikala penulis merasa putus asa.
6. Adik terkasih Karin yang selalu memberikan canda dan tawa disaat yang tepat.
7. Kakak Alen, Kakak Gerald, Kakak Vivian, Kakak Nesya, Kakak Ongen, Kaka April dan saudara-saudara lainnya yang telah membantu penulis mendapatkan transportasi, data, dan telah meluangkan waktu untuk membantu penulis guna menyelesaikan penulisan skripsi.
8. Teman-teman SMAN 1 AMBON, terkhususnya Lea dan Melky yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa.

9. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi UKDW angkatan 2011 Resya, Christian, Berq, Yuliyanti, kakak angkatan 2005 Kakak Ansye, kakak angkatan 2009 Kakak Beni, Kakak Rama, Kakak Regis, Kakak Rendhy, Kakak Yonly, Kakak Alan, kakak angkatan 2006 Kakak Emi dan Kakak Chia, kakak angkatan 2010 Kakak Sam, Kakak Ela, Kakak Nova, Kakak Christy dan teman-teman seprodi lainnya.
10. Teman-teman sesama civitas UKDW, Kakak Evi, Kakak Silvy, Kakak Puji, Kakak Zefa, Kakak Putra, Ita, Mona, Yola, Nuchi, Nelly dan teman-teman lainnya.
11. Teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Demikian skripsi telah penulis selesaikan, namun karya ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mohon maaf jika masih banyak kesalahan didalam penulisan laporan maupun ketidak-sempurnaan sistem yang telah dibangun. Semoga dari penulisan ini dapat membawa banyak manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Tuhan Yesus memberkati kita semua. Amin.

Yogyakarta, 26 July 2016

Penulis

Kevin Nunumete

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Spesifikasi Sistem.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Sistem.....	7
2.2 Informasi.....	7
2.3 Sistem Informasi.....	8
2.4 Definisi Internet.....	9
2.5 Definisi Web.....	9
2.6 Definisi GIS.....	10
2.7 Definisi Rating Scale Method.....	11
2.8 Defenisi Web Services.....	11
2.9 Defenisi Objek Wisata.....	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	13
3.1 Data Flow Diagram (DFD).....	13

3.1.1	Diagram Konteks Sistem Pemingkatan Objek Wisata (Top Level) .....	14
3.1.2	DFD Level Pertama ( <i>First Level</i> ) .....	15
3.2	Perancangan Tabel/ <i>Database</i> .....	16
3.2.1	MDL 1 : Identifikasi Entitas Utama .....	16
3.2.2	MDL 2 : Menentukan Hubungan Antar Entitas .....	17
3.2.3	MDL 3 : Menentukan Kunci Primer dan Kunci Alternatif .....	17
3.2.4	MDL 4 : Menentukan Kunci Tamu/ Foreign Key (FK) .....	18
3.2.5	MDL 5 : Menentukan Kunci Aturan Bisnis.....	19
3.2.6	MDL 6 : Penambahan Atribut Bukan Kunci .....	20
3.2.7	MDL 7 : Validasi Aturan Normalisasi .....	21
3.2.8	MDL 8 : Menentukan Domain .....	22
3.3	Perancangan Interface .....	28
3.3.1	Rancangan Interface Web .....	28
3.3.1.1.	Rancangan Interface Login web .....	28
3.3.1.2.	Rancangan Interface Menu Utama web .....	28
3.3.1.3.	Rancangan Interface Setup Objek Wisata .....	29
3.3.1.4.	Rancangan Interface Setup Jenis Objek .....	29
3.3.1.5.	Rancangan Interface Setup Detail Objek Wisata .....	30
3.3.1.6.	Rancangan Interface Setup Penilaian Pelanggan .....	30
3.3.1.7.	Rancangan Interface Setup Trayek .....	31
3.3.1.8.	Rancangan Interface Setup Detail Trayek .....	31
3.3.1.9.	Rancangan Interface Setup Pelanggan .....	32
3.3.1.10.	Rancangan Interface Setup Kategori Pelanggan .....	32
3.3.1.11.	Rancangan Interface Setup User .....	33
3.3.2	Rancangan Interface Aplikasi Android .....	33
3.3.2.1.	Rancangan Interface Main Page.....	33
3.3.2.2.	Rancangan Interface Objek Wisata .....	34
3.3.2.3.	Rancangan Interface Detail Objek Wisata .....	34
3.3.2.4.	Rancangan Interface Check In .....	35
3.3.2.5.	Rancangan Interface Login .....	35
3.3.2.6.	Rancangan Interface User Category Decidement .....	36
3.3.2.7.	Rancangan Interface User Register .....	36
3.3.2.8.	Rancangan Interface Dashboard .....	37

3.3.3 Rancangan Laporan .....	37
a. Rancangan Laporan Data Objek Wisata .....	37
b. Rancangan Laporan Data Trayek .....	37
c. Rancangan Laporan Penilaian Objek Wisata .....	38
d. Rancangan Laporan Profil User .....	38
e. Rancangan Laporan Profil Pelanggan .....	38
<b>BAB 4 PENERAPAN DAN ANALISIS SISTEM .....</b>	<b>39</b>
4.1 Penerapan Sistem .....	39
4.1.1 Tampilan Sistem Backend/Web .....	39
4.1.1.1 Tampilan Awal Sistem .....	39
4.1.1.2 Tampilan Menu Utama .....	39
a. Menu Utama Login Sebagai Super Admin .....	41
b. Menu Utama Login Sebagai Administrator .....	41
c. Menu Utama Login Sebagai Kontributor .....	42
4.1.1.3 Tampilan Menu Super Admin.....	43
a. Menu Jenis Objek Wisata .....	43
b. Menu Objek Wisata .....	44
c. Menu Detail Objek Wisata .....	44
d. Menu Penilaian Pelanggan .....	45
e. Menu Trayek .....	46
f. Menu Detail Trayek .....	47
g. Menu Pelanggan .....	47
h. Menu Kategori Pelanggan .....	48
i. Menu User .....	49
j. Menu Ganti Password .....	50
k. Menu Profil .....	50
4.1.1.4 Tampilan Menu Administrator.....	51
a. Menu Jenis Objek Wisata .....	51
b. Menu Objek Wisata .....	51
c. Menu Detail Objek Wisata .....	52
d. Menu Ganti Password .....	53
e. Menu Profil .....	53
4.1.1.5 Tampilan Menu Kontributor .....	53

a.	Menu Jenis Objek Wisata .....	53
b.	Menu Objek Wisata .....	54
c.	Menu Detail Objek Wisata .....	55
d.	Menu Ganti Password .....	55
e.	Menu Profil .....	56
4.1.2	Tampilan Sistem Frontend/Android .....	56
4.1.2.1	Tampilan Awal Sistem .....	56
4.1.2.2	Tampilan Halaman Login .....	58
4.1.2.3	Tampilan Halaman Register .....	59
4.1.2.4	Tampilan Halaman Objek Wisata .....	61
4.1.2.5	Tampilan Halaman Checkin .....	64
4.1.2.6	Tampilan Halaman Dashboard .....	65
4.1.2.7	Tampilan Tentang Kami .....	65
4.1.2.8	Tampilan Halaman Daftar Kontributor .....	65
4.1.3	Tampilan Output Laporan .....	66
a.	Output Jenis Objek Wisata .....	66
b.	Output Objek Wisata .....	66
c.	Output Penilaian Pelanggan .....	67
d.	Output Biodata Pelanggan .....	67
e.	Output Biodata User .....	68
f.	Output Laporan Trayek .....	68
g.	Output Laporan Detail Trayek .....	69
4.2	Analisis Sistem .....	69
4.2.1.	Kelebihan Sistem.....	69
4.2.2.	Kekurangan Sistem.....	70
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>71</b>
5.1.	Kesimpulan .....	71
5.2.	.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>72</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Konteks ( <i>Top Level</i> ) .....	14
Gambar 3.2 DFD Level Pertama ( <i>First Level</i> ).....	15
Gambar 3.3 Entitas Utama .....	16
Gambar 3.4 Hubungan Antar Entitas .....	17
Gambar 3.5 Kunci Utama dalam Tiap Entitas.....	18
Gambar 3.6 Kunci Tamu Antar Entitas.....	19
Gambar 3.7 Atribut Bukan Kunci .....	21
Gambar 3.8 Rancangan Interface Login web .....	28
Gambar 3.9 Rancangan Interface Menu Utama web.....	28
Gambar 3.10 Rancangan Interface Setup Objek Wisata .....	29
Gambar 3.11 Rancangan Interface Setup Jenis Objek .....	29
Gambar 3.12 Rancangan Interface Setup Detail Objek Wisata.....	30
Gambar 3.13 Rancangan Interface Setup Penilaian Pelanggan.....	30
Gambar 3.14 Rancangan Interface Setup Trayek.....	31
Gambar 3.15 Rancangan Interface Setup Detail Trayek .....	31
Gambar 3.16 Rancangan Interface Setup Pelanggan.....	32
Gambar 3.17 Rancangan Interface Setup Kategori Pelanggan.....	32
Gambar 3.18 Rancangan Interface Setup User .....	33
Gambar 3.19 Rancangan Main Page pada Aplikasi Android.....	33
Gambar 3.20 Rancangan Interface Objek Wisata pada Aplikasi Android.....	34
Gambar 3.21 Rancangan Interface Detail Objek Wisata pada Aplikasi Android .....	34
Gambar 3.22 Rancangan Interface Check In pada Aplikasi Android.....	35
Gambar 3.23 Rancangan Interface Login pada Aplikasi Android.....	35
Gambar 3.24 Rancangan Interface User Category Decidement pada Aplikasi Android .....	36
Gambar 3.25 Rancangan Interface User Register pada Aplikasi Android .....	36
Gambar 3.26 Rancangan Interface Dashboard pada Aplikasi Android .....	37
Gambar 3.27 Rancangan Laporan Data Objek Wisata .....	37
Gambar 3.28 Rancangan Laporan Data Trayek.....	37
Gambar 3.29 Rancangan Laporan Penilaian Objek Wisata.....	38
Gambar 3.30 Rancangan Laporan Profile User .....	38
Gambar 3.31 Rancangan Laporan Profil Pelanggan.....	38
Gambar 4.1 Form Login .....	39

Gambar 4.2 Interface Menu Utama untuk Super Admin .....	41
Gambar 4.3 Interface Menu Utama untuk Administrator .....	42
Gambar 4.4 Interface Menu Utama untuk Kontributor .....	42
Gambar 4.5 Interface Menu Jenis Objek Wisata .....	43
Gambar 4.6 Interface Menu Objek Wisata.....	44
Gambar 4.7 Interface Menu Detail Objek Wisata.....	45
Gambar 4.8 Interface Menu Penilaian Pelanggan .....	46
Gambar 4.9 Interface Menu Trayek .....	46
Gambar 4.10 Interface Menu Detail Trayek .....	47
Gambar 4.11 Interface Menu Pelanggan.....	48
Gambar 4.12 Interface Menu Kategori Pelanggan.....	49
Gambar 4.13 Interface Menu User.....	49
Gambar 4.14 Interface Menu Ganti Password .....	50
Gambar 4.15 Interface Menu Profil User .....	50
Gambar 4.16 Interface Menu Jenis Objek Wisata Administrator .....	51
Gambar 4.17 Interface Menu Objek Wisata Administrator.....	52
Gambar 4.18 Interface Menu Detail Objek Wisata Administrator.....	52
Gambar 4.19 Interface Menu Ganti Password Administrator.....	53
Gambar 4.20 Interface Menu Profil User Administrator.....	53
Gambar 4.21 Interface Menu Jenis Objek Wisata Kontributor .....	54
Gambar 4.22 Interface Menu Objek Wisata Kontributor.....	54
Gambar 4.23 Interface Menu Detail Objek Wisata Kontributor.....	55
Gambar 4.24 Interface Menu Ganti Password Kontributor.....	56
Gambar 4.25 Interface Menu Profil User Kontributor.....	56
Gambar 4.26 Halaman Splashscreen.....	57
Gambar 4.27 Halaman Utama (Main Page).....	57
Gambar 4.28 Halaman Login .....	58
Gambar 4.29 Halaman Login .....	58
Gambar 4.30 Halaman Quesioner.....	60
Gambar 4.31 Halaman Register.....	60
Gambar 4.32 dan Gambar 4.33 Halaman Objek Wisata .....	62
Gambar 4.34 Halaman Detail Objek Wisata.....	64
Gambar 4.35 Halaman Checkin.....	64



Gambar 4.36 Halaman Dashboard.....	65
Gambar 4.37 Halaman Tentang Kami .....	65
Gambar 4.38 Halaman Daftar Kontributor.....	66
Gambar 4.39 Output Jenis Objek Wisata.....	66
Gambar 4.40 Output Objek Wisata .....	67
Gambar 4.41 Output Penilaian Pelanggan.....	67
Gambar 4.42 Output Biodata Pelanggan.....	68
Gambar 4.43 Output Biodata User.....	68
Gambar 4.44 Output Laporan Trayek.....	68
Gambar 4.45 Output Laporan Detail Trayek .....	69

©UKDW

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Simbol DFD .....	13
Tabel 3.2 Kunci Aturan Bisnis.....	19
Tabel 3.3 Entitas tabel_detail_objek .....	22
Tabel 3.4 Entitas tabel_detail_trayek.....	22
Tabel 3.5 Entitas tabel_jenis_objek.....	23
Tabel 3.6 Entitas tabel_kategori_pelanggan .....	23
Tabel 3.7 Entitas tabel_objek_wisata.....	23
Tabel 3.8 Entitas tabel_pelanggan .....	25
Tabel 3.9 Entitas tabel_penilaian_pelanggan .....	25
Tabel 3.10 Entitas tabel_trayek .....	27
Tabel 3.11 Entitas tabel_user .....	27

©UKDW

## DAFTAR LAMPIRAN

Android Application.....	A 2
Class AboutUsActivity .....	A 2
Class AppLocationService .....	A 2
Class CheckinActivity .....	A 3
Class DashboardActivity .....	A 7
Class DetailObjekWisataActivity.....	A 11
Class LoginActivity .....	A 16
Class MainActivity .....	A 18
Class ObjekWisataActivity .....	A 24
Class ObjekWisataAdapter .....	A 30
Class QuesionerActivity .....	A 32
Class RegisterActivity .....	A 34
Class RegisterActivity .....	A 41
Class Request .....	A 42
Class ReviewObjekWisataActivity .....	A 43
Class ReviewObjekWisataAdapter .....	A 45
Class ReviewUserAdapter .....	A 47
Class SplashActivity .....	A 49
Activity About Us.....	A 49
Activity Check In .....	A 50
Activity Dashboard .....	A 53
Activity Detail Objek Wisata .....	A 54
Activity Login .....	A 57
Activity Main .....	A 58
Activity Objek Wisata .....	A 59
Activity Quesioner.....	A 60
Activity Register Kontributor .....	A 63
Activity Register.....	A 65
Activity Review Objek Wisata .....	A 68
Listrow Pariwisata .....	A 69
Listrow Review Objek Wisata .....	A 70
Listrow Review User .....	A 70

Splash .....	A 71
Web Application .....	A 72
Kelola.php .....	A 72
Admin_model.php .....	A 79
Login.php .....	A 80
Header.php .....	A 81
Header-no_login.php .....	A 85
Footer.php .....	A 86
Login.php .....	A 87
No_login.php .....	A 90
Grocery_CRUD .....	A 91
Webservices .....	A 264
Mail.php .....	A 264
V_objek_wisata-select.php .....	A 265
V_ow_trayek.php .....	A 267
Tabel_penilaian_user-select_by_username.php .....	A 268
Tabel_pelanggan-select.php .....	A 269
Tabel_pelanggan-login.php.....	A 270
Tabel_objek_wisata-select.php .....	A 270
Tabel_detail_objek-select.php .....	A 271
Tabel_penilaian_user-select_by_objek_wisata.php .....	A 272
Tabel_pelanggan-insert.php .....	A 273
Kartu Konsultasi Pembimbing 1 .....	B 2
Kartu Konsultasi Pembimbing 2 .....	B 3

## ABSTRAK

### SISTEM PEMERINGKATAN OBJEK WISATA DI AMBON DAN SEKITARNYA BERDASARKAN PANDANGAN PEMAKAI

Pariwisata merupakan salah satu bidang krusial di Indonesia yang sarat dengan pengembangan dan pembaharuan secara terus menerus. Provinsi Maluku, terkhususnya Pulau Ambon merupakan salah satu provinsi dengan jadwal tetap event pariwisata internasional setiap tahunnya. Mengacu pada hal ini, seharusnya objek-objek pariwisata yang ada di daerah Pulau Ambon dan sekitarnya telah mengalami pengembangan dan pembaharuan. Banyak orang ingin menyampaikan aspirasi guna pengembangan objek wisata, akan tetapi belum ada perantara atau media, dan sistem yang berfungsi sebagai perantara yang dirasa tepat untuk menampung maupun menyampaikan aspirasi ini.

Dengan aplikasi pemeringkatan berbasis *mobile*, diharapkan agar aspirasi-aspirasi tersebut dapat tersampaikan secara langsung kepada lembaga terkait yakni Dinas Pariwisata tingkat Kota Ambon dan diharapkan juga kedepannya dapat tersampaikan kepada Dinas Pariwisata tingkat Provinsi Maluku. Dengan adanya sistem *mobile* ini, data penilaian objek wisata dapat diinputkan kapan saja apabila pengguna berada di dekat objek terkait.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah Sistem Pemeringkatan Objek Wisata di Kawasan Ambon dan sekitarnya, disebut SPOWKA. Sistem melakukan pengelolaan data penilaian pelanggan, pelanggan, kategori pelanggan, user, objek wisata, jenis objek wisata, detail objek wisata, trayek angkutan umum, dan detail trayek. Dengan adanya sistem ini, proses penyampaian informasi berupa penilaian akan menjadi lebih cepat.

Kata Kunci: Pariwisata, Sistem Pemeringkatan Objek Wisata, Penilaian Pelanggan, Manajemen data Objek Wisata, Objek Wisata, User, Penilaian, Android, Web, Webservice.

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan salah satu bidang krusial di Indonesia yang sarat dengan pengembangan dan pembaharuan secara terus menerus. Provinsi Maluku, terkhususnya Pulau Ambon merupakan salah satu provinsi dengan jadwal tetap event pariwisata internasional setiap tahunnya. Mengacu pada hal ini, seharusnya objek-objek pariwisata yang ada di daerah Pulau Ambon dan sekitarnya telah mengalami pengembangan dan pembaharuan. Akan tetapi kenyataan yang terjadi di lapangan justru sebaliknya, banyak objek wisata dan bagian-bagian dari objek yang tidak terurus dan terbengkalai. Keadaan ini membuat potensi kenaikan pengunjung cenderung stabil tanpa kenaikan yang berarti. Banyak orang ingin menyampaikan aspirasi guna pengembangan objek wisata, tetapi belum ada perantara atau media, dan sistem yang berfungsi sebagai perantara yang dirasa tepat untuk menampung maupun menyampaikan aspirasi ini.

Aspirasi ini umumnya berisi kekurangan, dan potensi pengembangan objek wisata, tetapi komunikasi ini hanya terjadi satu jalur antar orang dengan orang, bukan antara orang dengan lembaga atau instansi terkait. Dengan aplikasi pemeringkatan berbasis *mobile*, diharapkan agar aspirasi-aspirasi tersebut dapat tersampaikan secara langsung kepada lembaga terkait yakni Dinas Pariwisata tingkat Kota Ambon dan diharapkan juga kedepannya dapat tersampaikan kepada Dinas Pariwisata tingkat Provinsi Maluku. Aplikasi pemeringkatan merangkum semua aspirasi tersebut dalam satu tampilan penilaian yang berisi *review* dan *rating*. Data-data penunjang mengenai objek wisata disediakan, dapat dilihat dan dimodifikasi oleh lembaga atau instansi terkait pada sistem berbasis web. Dengan adanya sistem mobile ini, data penilaian objek wisata dapat diinputkan kapan saja apabila pengguna berada di dekat objek terkait.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah Sistem Pemeringkatan Objek Wisata di Kawasan Ambon dan sekitarnya, disebut SPOWKA. Sistem melakukan pengelolaan data penilaian pelanggan, pelanggan, kategori pelanggan, user, objek wisata, jenis objek wisata, detail objek wisata, trayek angkutan umum, dan detail trayek. Dengan adanya sistem ini, proses penyampaian informasi berupa penilaian akan menjadi lebih cepat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Apakah Sistem dapat memberikan *feedback* berupa informasi peringkat pariwisata populer di kota ambon?

## 1.3 Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini diberikan batasan-batasan berikut untuk mendukung penyelesaian masalah.

- a. User terbagi atas 3 peran, yaitu Super Admin, Administrator dan Kontributor
- b. Administrator adalah pihak yang dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data objek wisata melalui *Webservice*. Status objek yang ditambahkan oleh Administrator adalah “Terverifikasi”.
- c. Kontributor adalah pihak yang hanya dapat menambahkan data objek wisata pada *Webservice*. Status objek yang ditambahkan oleh kontributor adalah “Ditinjau”. Status objek dapat diubah oleh Administrator maupun Super Admin.
- d. Data Administrator dan Data Kontributor merupakan data diri yang diinputkan oleh user yang ingin menambahkan data objek wisata, melalui aplikasi android.
- e. Pengguna adalah pemakai Aplikasi Android yang nantinya dapat menentukan rating sebuah objek wisata. Untuk melakukan proses rating, pengguna harus meregistrasikan diri pada aplikasi. Kedudukan seorang pengguna berubah menjadi seorang administrator atau kontributor ketika pengguna tersebut mendaftarkan diri melalui email dan-atau menambahkan data objek.
- f. Super Admin adalah Administrator yang dapat menghapus, mengubah dan

menambahkan data objek wisata, data pengguna, data user(Super Admin, Administrator dan Kontributor), data trayek, penilaian pengguna, yang diinputkan.

- g. Data default mengenai Objek Wisata berasal dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Maluku dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Ambon.
- h. Pemrograman menggunakan Eclipse untuk aplikasi android dan Notepad++ untuk pemograman webservice dengan database MySQL.
- i. Sistem Operasi (OS) yang digunakan adalah Android versi Jelly Bean (4.4.2)

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Untuk mendapatkan sebuah aplikasi informatif berbasis android yang memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai objek wisata yang dapat dikunjungi di Kota Ambon dan sekitarnya, serta menjadi bahan penelitian dan pembaharuan objek wisata oleh pemerintah berdasarkan penilaian user.

#### **1.5 Spesifikasi Sistem**

Sistem yang akan dibangun memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Spesifikasi Sistem
  - 1. Sistem mampu melakukan pencatatan objek wisata, penilaian pengguna, trayek, pengguna dan user.
  - 2. Sistem mampu melakukan pemantauan secara berkala terhadap proses rating dan input data yang direkam pada *Webservice*.
- b. Spesifikasi Perangkat Lunak
  - 1. Sistem Operasi Windows 8.1
  - 2. MySQL untuk database
  - 3. Bahasa Pemrograman Java untuk Android dan PHP untuk Webservice
- c. Spesifikasi Perangkat Keras
  - 1. Intel(R) Core(TM) i5-3337U CPU @ 1.80Ghz



2. RAM 4,00 GB
3. Harddisk 1Tb
4. Intel(R) HD Graphic 4000 dan NVIDIA GeForce GT 720M

d. Spesifikasi Kecerdasan Pembangun

Pembangun sistem ini memiliki kemampuan dalam menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Java, mampu melakukan pengolahan data dengan menggunakan SQL, serta paham untuk membuat antar muka yang dapat dipahami oleh pengguna.

e. Spesifikasi Kecerdasan Pengguna

Pengguna sistem ini adalah orang dalam dinas pariwisata, orang yang diberikan kewenangan oleh dinas pariwisata dan pengguna biasa. Selain itu pengguna yang menggunakan sistem ini harus dapat menggunakan komputer, web, sistem operasi android dan mampu memahami antarmuka sederhana.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini berikut adalah langkah langkah mengerjakan penelitian:

### i. Pengambilan Data

Pengambilan data dilakukan pada Badan Statistik Kota Ambon, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Maluku, dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Ambon, data yang diambil adalah Objek Wisata, Data kunjungan Objek Wisata.

### ii. Implementasi

Pembangunan Webservice dan aplikasi Android dimulai setelah desain database disetujui oleh dosen pembimbing.

### iii. Analisis dan Pengujian

Pengujian pada Webservice dilakukan dengan menggunakan skenario Server dan Client untuk melihat kinerja website, sedangkan pengujian pada aplikasi Android dilakukan dengan menggunakan skenario Pelanggan dan non pelanggan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

### BAB 2: LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini menjelaskan tentang konsep sistem, konsep informasi, konsep sistem informasi, definisi internet, definisi web, konsep *GIS*, *Rating Scale Method* dan *Web Services*.

### BAB 3: ANALISIS DAN RANCANGAN

Bab ini berisikan analisis data, rancangan sistem, dan rancangan hasil sistem. Dalam bab ini juga dijelaskan fungsi dari sistem dalam bentuk flowchart, DFD, maupun diagram konteks yang disesuaikan dengan kebutuhan sistem, dan juga penjelasan mengenai rancangan hasil sistem secara visual beserta input dan output sistem.

### BAB 4: PENERAPAN DAN ANALISIS SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem dalam sistem yang dibuat beserta penjelasan antarmukanya dan analisis terhadap sistem yang telah dibuat.

## BAB 5: PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran terhadap sistem yang telah dibangun. Kesimpulan merupakan jawaban dari permasalahan yang telah diuraikan di bab 1. Saran merupakan masukan untuk pengembangan sistem ini di masa yang akan datang.

©UKDW

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Sistem pemeringkatan objek wisata di kota ambon dan sekitarnya dapat memberikan feedback informasi peringkat objek wisata populer yang diatur sesuai dengan kategori pelanggan. Adapun *feedback* yang dihasilkan sistem berupa data-data penilaian pelanggan yang dimasukkan pada *android application*, dan ditampilkan pada *web application*. *Feedback* ini dapat dijadikan sebagai bahan analisis untuk melakukan perencanaan dan perbaikan terhadap objek wisata kedepannya.

#### 5.2. Saran

1. Pengembangan sistem sebagai sistem analisis data berdasarkan data penilaian user.
2. Pengembangan sistem sebagai sistem pendukung keputusan guna membantu pemerintah dalam memutuskan langkah-langkah yang harus diambil untuk mengembangkan objek wisata.
3. Pengembangan sistem acuan sebagai penentu standar kualifikasi kategori objek wisata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anamisa, Devie Rosa, and Yeni Kustiyahningsih. 2011. In *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL*, by Devie Rosa Anamisa and Yeni Kustiyahningsih, 113. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Anhar. 2016. "Pengertian Internet." In *Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak*, by Anhar, 7. Sukabumi: Adamssein Media.
- ANPAS. 2015. *Performance Appraisal Rating Scale*. April 29. <http://www.performance-appraisal.com/ratings.htm>.
- Djahir, Yulia, and Dewi Pratita. 2015. "Informasi." In *Bahan AJAR SISTEM INFORMASI MANAJEMEN*, by Yulia Djahir and Dewi Pratita, 10. Yogyakarta: Deepublish.
- Djahir, Yulia, and Dewi Pratita. 2015. "Sistem." In *Bahan Ajar SISTEM INFORMASI MANAJEMEN*, by Yulia Djahir and Dewi Pratita, 46. Yogyakarta: Deepublish.
- Esri. 2015. *What is GIS*. April 29. <http://www.esri.com/what-is-gis>.
- eWolf Community. 2012. In *Buku Wajib Programmer: INDEKS LENGKAP SYNTAX /MEM*, by eWolf Community, 1. Yogyakarta: MediaKom.
- Ginanjjar, Taufik. 2014. "Mengenal Website." In *Rahasia Membangun Website Toko Online Berpenghasilan Jutaan Rupiah*, by Taufik Ginanjjar, 5. Sabila Press.
- Hutahaean, Jeperson. 2015. "Definisi Informasi." In *Konsep Sistem Informasi*, by Jeperson Hutahaean, 9. Yogyakarta: Deepublish.
- Hutahaean, Jeperson. 2015. "Definisi Sistem." In *Konsep Sistem Informasi*, by Jeperson Hutahaean, 2. Yogyakarta: Deepublish.
- Hutahaean, Jeperson. 2015. "Konsep Dasar Sistem Informasi." In *Konsep Sistem Informasi*, by Jeperson Hutahaean, 13. Yogyakarta: Deepublish.
- Kementerian Pekerjaan Umum. 2013. "Pengertian Sistem Informasi Geografis." In *DASAR-DASAR SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) MENGGUNAKAN QUANTUM GIS 1.8.0 LISBOA*, by Pusat Pengolahan Data Kementerian Pekerjaan Umum, 1. Jakarta: Pusat Pengolahan Data Kementerian Pekerjaan Umum.
- Shelly, Garry B., and Harry J. Rosenblatt. 2012. "Information System Components." In *System Analysis and Design Ninth Edition*, by Garry B. Shelly and Harry J. Rosenblatt, 7. Boston: Course Technology.

©UKDW

- Shelly, Garry B., and Harry J. Rosenblatt. 2012. "Systems Analysis and Design." In *System Analysis and Design Ninth Edition*, by Garry B. Shelly and Harry J. Rosenblatt, 7. Boston: Course Technology.
- Sheth, Amit, and Krishnaprasad Thirunarayan. 2013. "Semantics for Services." In *Semantics Empowered Web 3.0: Managing Enterprise, Social, Sensor, and Cloud-based Data and Services for Advanced Applications*, by Amit Sheth and Krishnaprasad Thirunarayan, 63. Waterloo: Morgan & Claypool.
- Shostack, Adam. 2014. "Data Flow Diagrams." In *Threat Modeling: Designing for Security*, by Adam Shostack. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.

©UKDWN