

**PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB
STUDI KASUS : KOTA BERASTAGI**

Skripsi



oleh
KURNIADI
72170163

**PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB
STUDI KASUS : KOTA BERASTAGI**

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

KURNIADI
72170163

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Pembangunan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Studi Kasus : Kota Berastagi

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 kesarjanaan 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 kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 18 Januari 2022



KURNIADI
72170163

DUTA WACANA

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurniadi
NIM : 72170163
Program studi : Sistem Informasi
Fakultas : Informatika
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB
STUDI KASUS : KOTA BERASTAGI”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 31 Januari 2022

Yang menyatakan



(Kurniadi)
NIM.72170163

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB STUDI KASUS : KOTA BERASTAGI

Oleh: KURNIADI / 72170163

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
21 Januari 2022

Yogyakarta, 27 Januari 2022
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.
2. ARGO WIBOWO, ST., MT.
3. Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.
4. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.

Digitally signed by Yetli Oslan,
S.Kom., M.T.
DN: cn=Yetli Oslan, S.Kom., M.T.,
ou=UKDW, ou=System Informasi,
email=yoslan@staff.ukdw.ac.id, c=ID
Date: 2022.01.28 08:45:43 +07'00'

Tanda Tangan Dosen
Pembimbing Skripsi
UKDW
Date: 01-28-2022 09:48:
18+07'00'

Digitally signed by Argo Wibowo,
ST., MT.
DN: cn=Argo Wibowo, ST., MT.,
ou=UKDW, ou=System Informasi,
email=awibowo@staff.ukdw.ac.id, c=ID
Date: 2022.01.28 08:45:43 +07'00'

Digitally signed by Jong Jek Siang,
M.Sc.
DN: cn=Jong Jek Siang, M.Sc.,
ou=UKDW, ou=System Informasi,
email=jsiang@staff.ukdw.ac.id, c=ID
Date: 2022.01.28 08:45:43 +07'00'



Dekan

(RESTYANDITO, S.Kom., MSIS., Ph.D)

Ketua Program Studi

Digitally signed by Jong Jek Siang
DN: cn=Jong Jek Siang, gn=Jong Jek
Siang, c=Indonesia, l=ID,
o=Universitas Kristen Duta Wacana,
ou=Fakultas Teknologi Informasi,
e=jsiang@staff.ukdw.ac.id
Reason: I am approving this
document
Location:

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

ABSTRAK

Dalam melakukan perjalanan wisata, wisatawan menggunakan internet dalam mencari informasi dan referensi objek wisata pada suatu daerah, wisatawan ingin mengetahui berbagai informasi objek wisata mengenai alamat, jam operasional, deskripsi, dan lain lain pada suatu objek wisata. *Website* merupakan pilihan yang tepat karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja menggunakan internet. Kota Berastagi memiliki lokasi pariwisata yang bervariasi, *Website* yang membahas mengenai pariwisata Berastagi ada namun bertingkat kabupaten yang dimana menggabungkan banyak objek wisata dari banyak kota. Hal ini memberikan informasi yang rancuh terhadap pengunjung *Website* tersebut

Berdasarkan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi Pariwisata yang yang dapat mengelola dan menyebarkan informasi pariwisata, agar memudahkan wisatawan yang akan berkunjung di Kota Berastagi. Pembuatan Sistem meliputi dari desain sistem, Model Data Logika (MDL), dan Use Case. Dengan menggunakan Framework Laravel dan bahasa pemrograman PHP membantu proses implementasi sistem yang akan dibangun nantinya

Hasil dari penelitian ini ialah Sistem memungkinkan berkerja sesuai fungsinya, yaitu dapat melakukan pengelolaan data objek wisata, menampilkan review yang terdiri dari rating dan komentar, dapat melakukan registrasi agar pengguna bisa menjadi kontributor dalam pemberian informasi, serta sistem menggunakan clickstream yang berfungsi sebagai filter untuk menampilkan data objek wisata yang sering dan jarang dilihat serta rating tertinggi maupun terendah.

Kata kunci: Sistem Informasi Pariwisata , Clickstream, UEQ

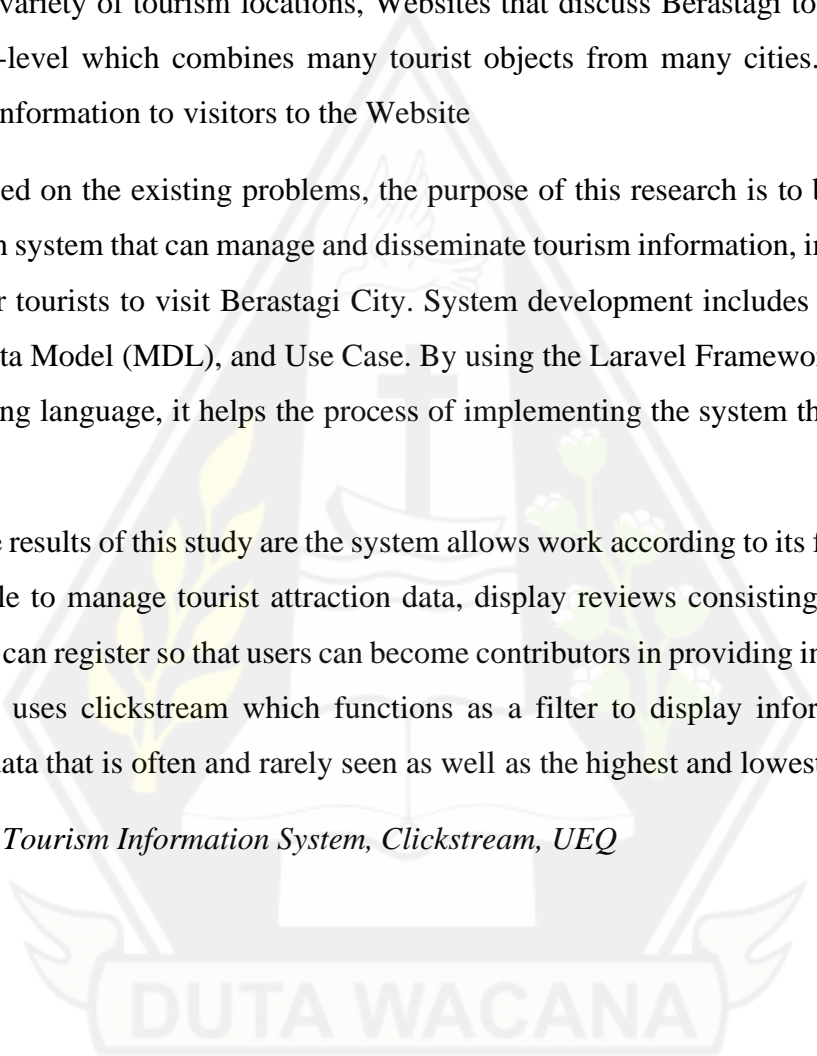
ABSTRACT

In traveling, tourists use the internet to find information and references to tourist objects in an area, tourists want to know various tourist attraction information regarding addresses, operating hours, descriptions, and others on a tourist attraction. Website is the right choice because it can be accessed anytime and anywhere using the internet. Berastagi City has a variety of tourism locations, Websites that discuss Berastagi tourism exist but are district-level which combines many tourist objects from many cities. This provides confusing information to visitors to the Website

Based on the existing problems, the purpose of this research is to build a tourism information system that can manage and disseminate tourism information, in order to make it easier for tourists to visit Berastagi City. System development includes system design, Logical Data Model (MDL), and Use Case. By using the Laravel Framework and the PHP programming language, it helps the process of implementing the system that will be built later

The results of this study are the system allows work according to its function, which is to be able to manage tourist attraction data, display reviews consisting of ratings and comments, can register so that users can become contributors in providing information, and the system uses clickstream which functions as a filter to display information. tourist attraction data that is often and rarely seen as well as the highest and lowest ratings.

Keywords: Tourism Information System, Clickstream, UEQ



KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yesus Kristus atas segala kuasa, kasih, berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pembangunan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Studi Kasus : Kota Berastagi” sebagai memenuhi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana (S1) pada program studi sarjana Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tentunya ada berbagai pihak yang mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir. Atas segala dukungan baik secara moral maupun materi, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, yaitu Nelson Perangin angin dan Damaris Linda yang selalu mendukung dan mendoakan penulis.
2. Kornelius, Dian Rianta, Dian Riandi sebagai kakak kandung yang tiada hentinya mendoakan dan mendukung penulis.
- 3 Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta, serta Bapak Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT. selaku koordinator skripsi. Juga beliau berdua sekaligus dosen pembimbing skripsi Ibu Yetli oslan, S.Kom., M.T. dan Bapak Argo Wibowo, ST., MT. Terimakasih atas tenaga, waktu, bantuan dan saran yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi hingga akhir sehingga dapat diselesaikan oleh penulis
5. UGM Warriors Community yang telah mendukung dan membantu selama perkuliahan.
6. Teman-teman yang selalu mendukung dan memberikan semangat selama proses masa perkuliahan, Susi Mariana, Denny Atlanta, Yeheskiel Riki, Onesimus Edison, Angga Dwi Harahap, Salvador Toras Sagala, Aimiya Sitepu, Aji Wibowo, Emanuel Windy Oktiagraha.

DAFTAR ISI

Skripsi	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Spesifikasi Sistem	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar teori	10
2.2.1 Clickstream.....	10
2.2.2 Pariwisata	10
2.2.3 Website	10
2.2.4 Internet.....	10
2.2.5 Web Browser	11
2.2.6 Laravel.....	11
2.2.7 MySql	11
2.2.8 Visual Code Studio.....	11
2.2.9 XAMPP	12
2.2.10 Sistem Informasi	12

2.2.11 Rating.....	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1 Gambaran Umum Sistem.....	13
3.2 Spesifikasi sistem.....	14
3.3 Perancangan Sistem	15
3.3.1 Use Case	15
3.3.2 MDL Model Data Logika	24
3.3.3 Perancangan Desain Antarmuka.....	29
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....	42
4.1 Implementasi Hasil Rancangan.....	42
4.1.1 Implementasi Tampilan Home	43
4.1.2 Implementasi Tampilan Wisata.....	43
4.2 Implementasi Hak Akses Admin	45
4.2.1 Halaman Login	46
4.2.2 Halaman Registrasi.....	46
4.2.3 Halaman Informasi	47
4.2.4 Halaman Profile Admin.....	47
4.2.5 Halaman Kelola Wisata.....	48
4.2.6 Halaman Tambah Wisata.....	48
4.2.7 Halaman Kelola Admin	49
4.2.8 Halaman Tambah Admin	50
4.2.9 Halaman Edit Admin.....	50
4.2.10 Halaman Kelola Pengguna.....	51
4.2.11 Halaman Tambah Pengguna	51
4.2.12 Halaman Edit Pengguna	52
4.3 Implementasi Hak Akses Pengguna	52
4.3.1 Implementasi Tampilan Profile	53
4.3.2 Implementasi Tampilan Home	53
4.3.3 Implementasi Tampilan Wisata.....	54
4.3.4 Implementasi Tampilan Detail Wisata	55
4.4 Evaluasi Sistem.....	56
4.4.1 Responden	56

4.4.2 Skenario Tugas	57
4.4.3 Pertanyaan Kuesioner	58
4.4.5 Hasil Evaluasi Sistem	60
4.4.6 Hasil Analisis Skenario Sistem	63
BAB 5 KESIMPULAN.....	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
Daftar Pustaka	66

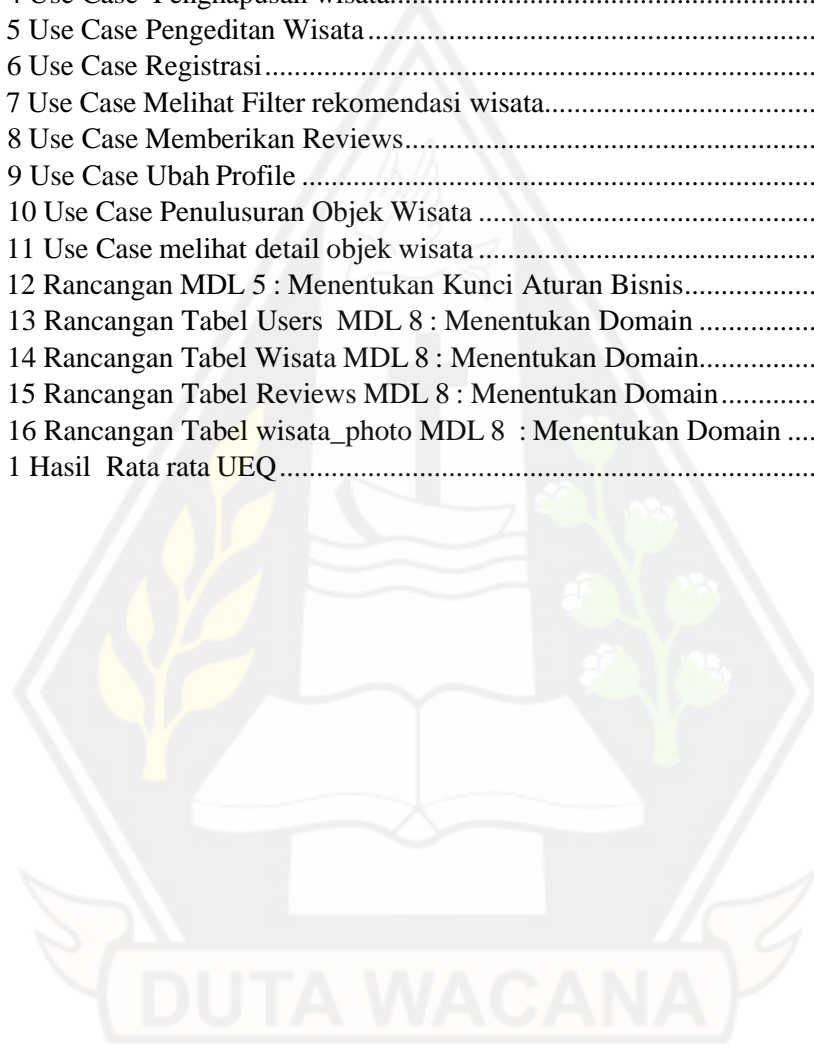


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Use Case Diagram	15
Gambar 3. 2 Rancangan MDL 1 : Identifikasi Entitas Utama	24
Gambar 3. 3 Rancangan MDL 2 : Menentukan Relasi antar Entitas	24
Gambar 3. 4 Rancangan MDL 3 : Menentukan Kunci Primer dan Alternatif	25
Gambar 3. 5 Rancangan MDL 4 : Menentukan Foreign Key.....	25
Gambar 3. 6 Rancangan MDL 6 : Menentukan Atribut bukan Kunci	26
Gambar 3. 7 Rancangan Halaman Home Sistem.....	30
Gambar 3. 8 Rancangan Halaman Objek Wisata	31
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Detail Wisata	31
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Login	32
Gambar 3. 11 Rancangan Halaman Register.....	32
Gambar 3. 12 Rancangan Halaman Informasi Admin.....	33
Gambar 3. 13 Rancangan Halaman Data Wisata	33
Gambar 3. 14 Rancangan Tambah Wisata	34
Gambar 3. 15 Rancangan Halaman Kelola Data Wisata	35
Gambar 3. 16 Rancangan Halaman Pengguna	36
Gambar 3. 17 Rancangan Halaman Detail Wisata Pengguna.....	37
Gambar 3. 18 Rancangan Halaman Data Pengguna.....	37
Gambar 3. 19 Rancangan 19 Halaman Tambah Data Pengguna.....	38
Gambar 3. 20 Rancangan Halaman Edit Pengguna	38
Gambar 3. 21 Rancangan Halaman Profile Pengguna	39
Gambar 3. 22 Rancangan Halaman Data Admin	40
Gambar 3. 23 Rancangan Halaman Tambah Data Admin.....	40
Gambar 3. 24 Rancangan Halaman Edit Data Admin.....	41
Gambar 4. 1 Halaman Home	43
Gambar 4. 2 Halaman Wisata.....	44
Gambar 4. 3 Halaman Detail Wisata.....	45
Gambar 4. 4 Halaman Login	46
Gambar 4. 5 Halaman Registrasi.....	46
Gambar 4. 6 Halaman Dashboard	47
Gambar 4. 7 Halaman Profile Admin.....	47
Gambar 4. 8 Halaman Kelola Wisata Admin	48
Gambar 4. 9 Halaman Tambah Wisata Admin.....	49
Gambar 4. 10 Halaman Kelola Data Admin.....	49
Gambar 4. 11 Halaman Tambah Admin.....	50
Gambar 4. 12 Halaman Edit Admin	50
Gambar 4. 13 Halaman Kelola Pengguna	51
Gambar 4. 14 Halaman Tambah pengguna	52
Gambar 4. 15 Halaman Edit Pengguna	52
Gambar 4. 16 Halaman Profile Pengguna	53
Gambar 4. 17 Halaman Home Pengguna	54
Gambar 4. 18 Halaman Wisata Pengguna	55
Gambar 4. 19 Halaman Detail Wisata Pengguna	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Use Case kelola Data admin.....	16
Tabel 3. 2 Use Case Kelola data pengguna.....	17
Tabel 3. 3 Use Case Tambah Wisata.....	18
Tabel 3. 4 Use Case Penghapusan wisata.....	18
Tabel 3. 5 Use Case Pengeditan Wisata.....	19
Tabel 3. 6 Use Case Registrasi.....	20
Tabel 3. 7 Use Case Melihat Filter rekomendasi wisata.....	20
Tabel 3. 8 Use Case Memberikan Reviews.....	21
Tabel 3. 9 Use Case Ubah Profile.....	22
Tabel 3. 10 Use Case Penelusuran Objek Wisata.....	23
Tabel 3. 11 Use Case melihat detail objek wisata.....	23
Tabel 3. 12 Rancangan MDL 5 : Menentukan Kunci Aturan Bisnis.....	25
Tabel 3. 13 Rancangan Tabel Users MDL 8 : Menentukan Domain.....	27
Tabel 3. 14 Rancangan Tabel Wisata MDL 8 : Menentukan Domain.....	28
Tabel 3. 15 Rancangan Tabel Reviews MDL 8 : Menentukan Domain.....	29
Tabel 3. 16 Rancangan Tabel wisata_photo MDL 8 : Menentukan Domain.....	29
Tabel 4. 1 Hasil Rata rata UEQ.....	60



Gambar 4. 20 Pertanyaan Kuesioner..... 58
Gambar 4. 21 Data Hasil Responden 59
Gambar 4. 22 Data Hasil Konversi 60
Gambar 4. 23 Rata rata, Varian, Std Deviasi 61
Gambar 4. 24 Hasil Benchmark UEQ..... 62



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi memberi peran banyak dalam kehidupan manusia, kemajuan teknologi tak lepas berjalan sesuai ilmu pengetahuan, yang dimana setiap inovasi diciptakan menghasilkan dampak positif dalam kehidupan sehari-hari. Banyak kemudahan yang diciptakan karena kemajuan teknologi. Setiap inovasi yang tercipta memberi banyak manfaat terhadap aktivitas manusia (Ngafifi, 2014).

Perkembangan teknologi saat ini membawa percepatan dalam perkembangan zaman. teknologi dibutuhkan dalam jumlah yang banyak dan memiliki cakupan yang luas untuk memudahkan pekerjaan manusia. Pemanfaatan teknologi berdampak pada banyak aspek sehingga dibutuhkan teknologi yang berbeda-beda untuk masing-masing aspek yang ada.

Menurut bahasa Sanskerta pariwisata dibentuk dari 2 kata yaitu pari dengan arti berulang-ulang dan wisata yang berarti berpergian. Secara harfiah, pariwisata memiliki arti perjalanan yang dilakukan berulang kali ke suatu tempat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau (KBBI) pariwisata berarti segala sesuatu yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi. Pengertian umum mengenai kata pariwisata adalah kegiatan berpergian yang dilakukan untuk sementara waktu dari suatu tempat ke tempat lain dengan meninggalkan tempat semula, sedangkan menurut Undang-Undang RI nomor 10 tahun 2009 mengenai kepariwisataan dijelaskan bahwa wisata kegiatan berpergian yang dilakukan seseorang atau kelompok orang dalam mengunjungi daerah tertentu dengan tujuan rekreasi, pengembangan diri, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata dalam waktu sementara.

Kota Berastagi merupakan pusat kepariwisataan di kabupaten Karo, karena kota Berastagi memiliki objek wisata yang bervariasi yang dapat dikunjungi serta memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Banyak wisatawan baik domestik ataupun

mancanegara datang ke Kabupaten Karo setiap tahunnya. Banyak objek wisata yang indah yang terdapat di Sumatra Utara salah satunya kota Berastagi, kota ini berpotensi sebagai penyedia objek wisata yang mampu yang membantu perekonomian masyarakat dan pemerintahan,.

Website yang ada saat ini bertingkat kabupaten yang dimana menggabungkan objek wisata dari kota lain yang dimana wisatawan cenderung hanya ingin mengunjungi objek wisata yang berada di kota Berastagi sehingga banyak wisatawan yang mengalami kesalahan dalam menerima informasi yang tersedia pada website tersebut, serta berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nugraha, 2017) yang diperlukan strategi promosi yang tepat, baik melalui internet ataupun spanduk spanduk yang dipasang di sudut-sudut kota atau desa di Kabupaten Karo, sehingga wisatawan atau masyarakat lokal dapat mengetahui secara pasti. Oleh karena itu dengan pemanfaatan teknologi yang ada saat ini, penulis tertarik melakukan penelitian serta membangun sebuah *Website* sistem informasi dengan judul “Pembangunan Sistem Informasi Pariwisata Studi kasus : Kota Berastagi”. Dengan adanya *Website* ini membantu masyarakat dan pengunjung untuk memperoleh informasi, dan juga sebagai sarana promosi kota Berastagi dalam kepariwisataan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengelola data objek wisata di Kota Berastagi dengan menggunakan bantuan teknologi sistem informasi maka diperlukan aplikasi berbasis web yang dapat diakses dengan cepat serta mudah dimengerti dalam penyampaian informasi, supaya menambah daya tarik para wisatawan dalam berwisata ke kota Berastagi.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pada penelitian ini, ialah sebagai berikut:

1. Sistem dibuat khusus untuk kota Berastagi
2. Output Sistem adalah *Website*
3. Pembangunan *Website* yang dibahas adalah sistem informasi yang akan menampilkan informasi yang berkaitan dengan objek wisata kota Berastagi

4. Data yang digunakan dalam penelitian diperoleh dari Dinas Pariwisata kota Berastagi

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis web di Kota Berastagi . Dengan adanya Sistem informasi kota Berastagi diharapkan dapat menjadi media internet untuk membantu memudahkan masyarakat khususnya wisatawan yang ingin berlibur dan mengetahui mengenai informasi pariwisata kota Berastagi

1.5 Spesifikasi Sistem

Rincian aplikasi/sistem :

- a) Sistem memungkinkan proses validasi terhadap pengguna ketika login
- b) Sistem menampilkan data objek wisata yang ada pada sistem
- c) Sistem mampu melakukan pengolahan pada data objek wisata
- d) Sistem mampu menampilkan rekomendasi objek wisata kepada pengguna
- e) Sistem dapat memberikan rating terhadap objek wisata

1.6 Metodologi Penelitian

Berikut merupakan langkah – langkah dalam melaksanakan penelitian :

- a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan kegiatan dalam mengumpulkan informasi yang berkaitan penelitian. Penelitian dilakukan dengan mempelajari buku, jurnal, serta artikel dokumen digital dari website valid. Adapun informasi yang dicari mengenai data pariwisata, clickstream dan teori yang terkait pembangunan aplikasi.

- b. Konsultasi

Konsultasi dilakukan bersama dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan pandangan mengenai sistem yang akan dibangun. Konsultasi dilakukan untuk mengurangi resiko terjadinya kesalahan ketika melakukan penelitian

c. Pembangunan Aplikasi

Dilakukan perancangan terhadap aplikasi yang akan dibangun dan dengan persetujuan dosen maka akan dilanjutkan dengan pembangunan sistem. Sistem yang dibangun menggunakan *framework* Laravel

d. Evaluasi dan Pengujian

Untuk mengetahui apakah kebutuhan user telah terpenuhi maka dilakukan serangkaian test skenario untuk memenuhi kebutuhan user pada saat pengembangan sistem

e. Pelaporan

Untuk mendokumentasi penelitian, diperlukan laporan yang menjelaskan hasil penelitian yang telah dilaksanakan

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi sebagai gambaran umum mengenai penyusunan laporan dari penelitian adalah sebagai berikut :

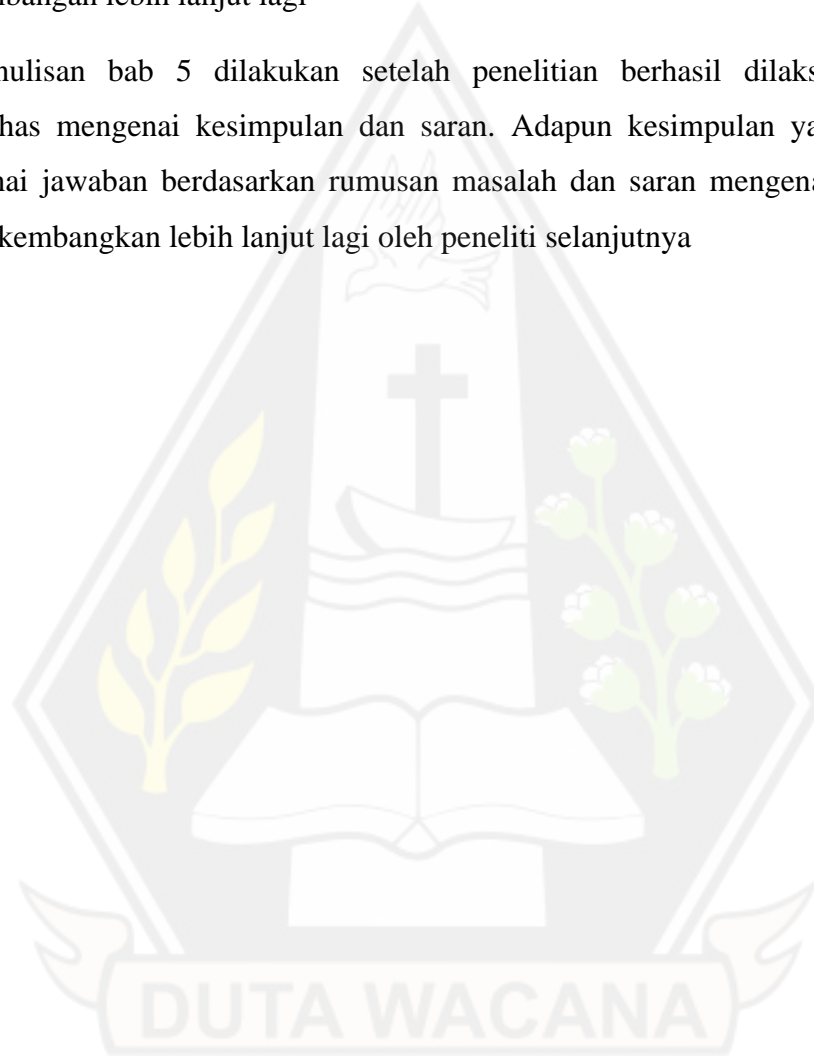
Pada bab 1 ini membahas mengenai latar belakang dibuatnya Sistem Informasi Pariwisata, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan

Selanjutnya pada bab 2 membahas mengenai landasan teori yang menjadi dasar penelitian yang akan dilakukan. Dalam melakukan kajian terhadap penelitian dibagi menjadi 2 pembahasan yaitu dasar teori dan landasan teori. Dasar teori digunakan untuk keperluan pembangunan sistem oleh penulis dan tinjauan pustaka yang berisikan tentang tinjauan penelitian yang sudah ada untuk digunakan sebagai tinjauan kembali kajian yang berkaitan dengan penelitian penulis

Bab 3 berisikan pembahasan mengenai perancangan sistem yang akan dibuat. Adapun data penelitian yang digunakan untuk kebutuhan sistem, spesifikasi sistem yang digunakan dalam pembangunan sistem, dan perancangan antarmuka sistem yang akan dibangun nantinya

Seluruh sistem yang berhasil dibuat berdasarkan rancangan penulis akan diimplementasikan dan dibahas pada bab 4 ini, oleh karena itu akan dilakukan pembahasan mengenai sistem yang berhasil dibangun untuk mengetahui apakah memenuhi kebutuhan sebagaimana mestinya. Kemudian akan dilakukan evaluasi terhadap sistem yang berhasil dibangun apakah masih diperlukan pembaruan atau pengembangan lebih lanjut lagi

Penulisan bab 5 dilakukan setelah penelitian berhasil dilaksanakan, yaitu membahas mengenai kesimpulan dan saran. Adapun kesimpulan yang membahas mengenai jawaban berdasarkan rumusan masalah dan saran mengenai sistem yang akan dikembangkan lebih lanjut lagi oleh peneliti selanjutnya



BAB 5

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian yang telah berhasil dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa;

1. Sistem Informasi Pariwisata berbasis Web yang dibuat berhasil menyediakan tampilan berupa data objek wisata, detail informasi mengenai objek wisata, serta fitur clickstream yang mengurutkan data berdasarkan rating dan yang sering dilihat yang dimana dapat dijadikan rekomendasi kepada pengguna web
2. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengunjung *Website* dapat menjadi kontributor dengan cara memberi review pada objek wisata untuk memberikan informasi mengenai pariwisata
3. Sistem yang dibangun menampilkan total data pengguna, objek wisata, dan admin
4. Berdasarkan pengujian menggunakan UEQ mendapatkan data hasil yang baik berdasarkan benchmark UEQ, dari kebaruan (nilai 1,275), ketepatan (nilai 1,750), kejelasan (nilai 1,775), efisiensi (nilai 1,525), stimulasi (nilai 1,750) dan segi daya tarik (nilai 1,758).

5.2 Saran

Penulis berharap untuk penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti lain bisa lebih baik lagi, berikut saran penulis mengenai pengembangan sistem ;

1. Transaksi didalam sistem (contoh: pembayaran tiket objek wisata via *Website*) agar mempermudah pemesanan tiket objek wisata
2. Halaman yang membahas mengenai event/kegiatan seputar pariwisata
3. Dashboard yang menampilkan grafik atau *chart* mengenai objek wisata yang sering dikunjungi untuk kurun waktu tertentu

Daftar Pustaka

- A. Yudi Permana, P. R. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE SDLC PADA PT. MANDIRI LAND PROSPEROUS BERBASIS MOBILE. *SIGMA – Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 154-157.
- Adani, M. R. (2020, Agustus 15). *Apa itu MySQL: Pengertian, Fungsi, beserta Kelebihan*. Retrieved from www.sekawanmedia.co.id: <https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-mysql/>
- Alfis Arif, Y. I. (2017). RANCANG BANGUN WEBSITE SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI 8 KOTA PAGAR ALAM. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 160.
- Andy. (2019, September 19). *Pengertian XAMPP Lengkap dengan Fungsi dan Cara Instalasi*. Retrieved from <https://qwords.com/>: <https://qwords.com/blog/pengertian-xampp/>
- Cheril Mouren Lengkong, R. S. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa . *Jurnal Teknik Informatika*, 15.
- Dewa Made Mertayasa, A. R. (2017). SISTEM INFORMASI PARIWISATA PANTAI BERBASIS WEB PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF KABUPATEN BANGGAI KEPULAUAN. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 51.
- DRs.Yohanes Suhari, M. (2003). Dari Clickstream ke Riset Stream . *Dari Clickstream ke Riset Stream* , 158-159.
- Genta Putra Dua, A. T. (2020). SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KARANGANYAR BERBASIS WEBSITE. *“Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)*, 90-96.
- Gilang Satoto, M. T. (Februari 2012). PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB DAN ANALISA POTENSI PARIWISATA DI KABUPATEN PACITAN. *GEOID Vol. 07, No. 02*, 70-179.
- Hermanto, B. (2019). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEUANGAN PADA PT. HULU BALANG . 19.
- Muslim Hasbiyalloh, D. A. (2018). APLIKASI PENJUALAN BARANG PERLENGKAPAN HAND PHONE DI ZILDAN CELL SINGAPARNA KABUPATEN TASIKMALAYA. *JUMANTAKA VOL 1* , 63.
- Ngafifi, M. (2014). KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA . *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 34.

- Nugraha, A. I. (2017). POTENSI TAMAN MEJUAH-JUAH SEBAGAI SALAH SATU OBJEK DAYA .
Tugas Akhir, Diploma Fakultas Ilmu Budaya dalam bidang Perjalanan Wisata pada Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara Medan, 36.
- Sagita Utarki, E. A. (2020). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering, 19-32.*
- Setiawan, S. (2021, Mei 2). *Pariwisata*. Retrieved from www.gurupendidikan.co.id:
<https://www.gurupendidikan.co.id/pariwisata/>
- Sidik, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi E-Recruitment Guru. 69.
- Siradjuddin, H. K. (2018). SISTEM INFORMASI PARIWISATA SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA TIDORE KEPULAUAN. *Indonesian Journal on Information System, 46.*
- SITANGGANG, K. V. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA PULAU SAMOSIR BERBASIS WEB. *142406047, 26-36.*
- Siti Nurhayati, V. G. (2017). SISTEM INFORMASI PARIWISATA PROVINSI PAPUA BERBASIS WEB. 302.
- Sonia Elisurya, H. M.-Z. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 4330.*
- Waryanto. (2018, Januari 22). *Pengertian Website Lengkap dengan Jenis dan Manfaatnya*. Retrieved from www.niagahoster.co.id:
<https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>
- Wira Shilviana Hanum, A. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata Di Kabupaten Banyuwangi Mobile Berbasis Android. *Mobile Berbasis Android, 59-65.*
- Yulianto, B. (2015). APLIKASI PENCARIAN TEMPAT WISATA BERBASIS GPS . 116.