



**PERANCANGAN MODEL SISTEM INFORMASI WISATA AIR DI
KABUPATEN BOGOR BERBASIS WEB**

SKRIPSI

MUHAMAD HUSNI

1110512077

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2015



**PERANCANGAN MODEL SISTEM INFORMASI WISATA AIR DI
KABUPATEN BOGOR BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

MUHAMAD HUSNI

1110512077

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

2015

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhamad Husni


NRP : 1110512077

Tanggal : 30 Juli 2015

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 30 Juli 2015

Yang Menyatakan.



(Muhamad Husni)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhamad Husni

NRP : 1110512077

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN MODEL SISTEM INFORMASI WISATA AIR DI
KABUPATEN BOGOR BERBASIS WEB ”**

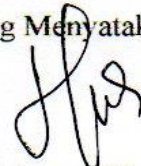
Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 30 Juli 2015

Yang Menyatakan,



(Muhamad Husni)

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Muhamad Husni

NRP : 1110512077

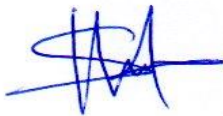
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan Model Sistem Informasi Wisata Air di Kabupaten Bogor Berbasis Web

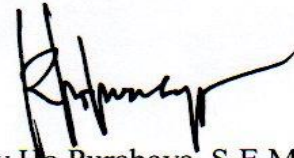
Telah berhasil di pertahankan di hadapan Tim penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Jayanta, S.Kom., M.Si
Ketua Penguji



Henki Bayu Seta, S.Kom., MTI
Penguji I



Rudhy Ho Purabaya, S.E., MMSi
Penguji II(Pembimbing)



DR. Nidjo Sandjojo, M.Sc.
Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom, M.TI
Ka.Prodi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 30 Juli 2015

PERANCANGAN MODEL SISTEM INFORMASI WISATA AIR DI KABUPATEN BOGOR BERBASIS WEB

Muhamad Husni

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan solusi kepada wisatawan dalam mencari informasi tentang wisata. Penulis membuat sebuah web informasi dengan tujuan membantu dinas pariwisata Kabupaten Bogor untuk memberikan informasi kepada wisatawan tentang wisata air yang ada di Kabupaten Bogor. Pada penelitian akan dibuat suatu aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Berbasis web, metode penelitian yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data melalui studi kepustakaan, wawancara, dan observasi, analisis masalah, perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman untuk membuat program ini adalah Php dan MySQL dengan dibantu tools Adobe Dreamwaver dan Xampp, serta implementasi. Luaran yang dihasilkan berupa aplikasi sistem informasi objek wisata berbasis web, dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi wisata air di Kabupaten Bogor.

Kata kunci : Sistem informasi berbasis web, Wisata Air, Informasi Pariwisata, Kabupaten Bogor

PERANCANGAN MODEL SISTEM INFORMASI WISATA AIR DI KABUPATEN BOGOR BERBASIS WEB

Muhamad Husni

Abstract

This study was conducted to provide a solution to tourists in searching of information about tourism. The author makes a web of information with the aim of helping the tourism Department Bogor Regency to provide information to tourists about the water tourism in Bogor Regency. In this case will be made of the application of web-based Tourism Information Systems, methods of research is done by collecting data through library research, interviews, and observation, problem analysis, system design using a programming language to make this program is PHP and MySQL with the help of tools Adobe Dreamweaver and Xampp, and implementation. Outputs are produced in the form of information system applications attraction of web-based, and it can be concluded that these applications can facilitate the tourists to get travel information water tourism in Bogor Regency.

Keywords : Web-based information system, Air Travel, Tourism Information, Bogor Regency

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir tepat pada waktunya. Adapun judul laporan tugas akhir ini adalah “**PERANCANGAN MODEL SISTEM INFORMASI WISATA AIR DI KABUPATEN BOGOR BERBASIS WEB**”.

Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana di Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Adapun dalam menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, maka dengan segala kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. **Allah SWT** karna atas izin-Nya agar penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini
2. **Orang tua, Paman, dan Kakak** tercinta yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil selama penulisan laporan tugas akhir ini hingga selesai
3. **Bapak DR. Nidjo Sandjojo, MSc.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
4. **Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI.** selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta yang telah memberikan arahan dalam penyusunan laporan ini.
5. **Bapak Rudhy Ho Purabaya, SE.MMSi** selaku pembimbing penulisan tugas akhir.
6. **Bapak Deny** selaku pembimbing lapangan riset.

7. **Zahra Indira Putri, B.Acc** yang tiada henti memberikan semangat agar penulis segera menyelesaikan tugas akhir ini.
8. **Rangga, Reza, Rezky, Angky, Bana, Jabet, Batak, Fauzie, Depoy, Enos, Citha, Kadek** yang sedang sama-sama berjuang menyelesaikan tugas Akhir dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
9. Serta pihak-pihak yang telah terlibat dalam proses penulisan proposal ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan pada penyusunan tugas akhir ini sehingga banyak hal-hal yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan laporan tugas akhir ini.

Semoga laporan yang penulis buat dapat bermanfaat bagi para pembaca yang membaca laporan ini. Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Jakarta, 30 Juli 2015

Muhamad Husni

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Tujuan dan Manfaat	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
II.1. Pariwisata	5
II.2. Pengertian Sistem Informasi.....	6
II.3. Komponen Penyusunan Perancangan Sistem.....	7
II.4. WWW (World Wide Web).....	9
II.5. Pengertian PHP.....	9
II.6. XAMPP	9
II.7. Bahasa Pemrograman PHP.....	10
II.8. MySQL	10
II.9. PHPMyAdmin	10
II.10. Penelitian Sejenis.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
III.1 Alur Penelitian	12
III.2 Tahap Penelitian.....	13
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	
IV.1 Profil Dinas Pariwisata dan Kebudayaan	15
IV.2 Visi dan Misi.....	15
IV.3 Struktur Organisasi	17
IV.4 Tugas Struktur Organisasi.....	17
IV.5 Dokumen Berjalan	27
IV.6 Analisis Prosedur Yang Berjalan	27

IV.7 Analisis Sistem29
IV.8 Analisis Kebutuhan Informasi30
IV.9 Rancangan Sistem Usulan.....	..31
IV.10 Sistem Usulan31
IV.11 Analisis Dokumen.....	..32
IV.12 Analisis Diagram Usulan33
IV.13 Analisis Activity Usulan.....	..34
IV.14 Class Diagram Usulan.....	..39
IV.15 Squence Diagram Usulan.....	..40
IV.16 Rancangan User Interface42
IV.17 Rancangan Tabel.....	..45
IV.18 Kofigurasi Sistem48
IV.19 Rancangan Graphical User Interface (GUI)49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
V.1 Kesimpulan56
V.2 Saran57
DAFTAR PUSTAKA58
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Dokumen Masukan Berjalan	27
Tabel 2 Dokumen Keluaran Berjalan	27
Tabel 3 <i>Use Case</i> Naratif Sistem Berjalan	29
Tabel 4 Dokumen Masukan Usulan	32
Tabel 5 Dokumen Keluaran Usulan	32
Tabel 6 Naratif Use Case Usulan	33
Tabel 7 Rancangan Database Admin	45
Tabel 8 Rancangan Database Member	45
Tabel 9 Rancangan Database Air Terjun	46
Tabel 10 Rancangan Database Pemandian Air Panas	46
Tabel 11 Rancangan Database Arung Jeram	47
Tabel 12 Rancangan Database Posting	47
Tabel 13 Rancangan Data Admin Bukutamu	47

DAFTAR GAMBAR

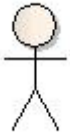
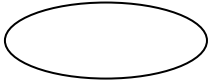
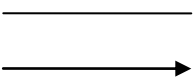

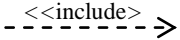
Gambar 1 Alur Penelitian.....	12
Gambar 2 Struktur Organisasi	17
Gambar 3 <i>Use Case</i> Sistem Berjalan	28
Gambar 4 <i>Use Case</i> Usulan	33
Gambar 5 <i>Activity Diagram</i> Usulan Login	35
Gambar 6 <i>Activity Diagram</i> Registrasi	36
Gambar 7 <i>Activity Diagram</i> Update Informasi	37
Gambar 8 <i>Activity Diagram</i> Posting Cerita	38
Gambar 9 <i>Class Diagram</i> Usulan	39
Gambar 10 <i>sequence diagram</i> Admin.....	40
Gambar 11 <i>sequence diagram</i> Member	41
Gambar 12 Halaman Input login.....	49
Gambar 13 Halaman Input Admin	50
Gambar 14 Halaman Input Member	51
Gambar 15 Halaman Input Air Terjun	52
Gambar 16 Halaman Input Pemandian Air Panas.....	53
Gambar 17 Halaman Input Arung Jeram	54
Gambar 18 Halaman Input Bukutamu	55

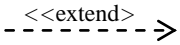
DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Data Wisata
- Lampiran 2 Surat Penawaran Pameran Roadshow
- Lampiran 3 Buku Pariwisata
- Lampiran 4 Form Input Posting
- Lampiran 5 Form Input Bukutamu
- Lampiran 6 Form Output Posting
- Lampiran 7 Form Output Bukutamu
- Lampiran 8 Wawancara
- Lampiran 9 Pernyataan Melakukan Riset





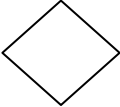
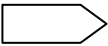
DAFTAR SIMBOL

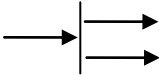
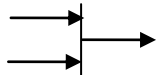
1. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor		<i>Actor</i> menggambarkan orang, system atau external entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem. Aktor memberi input atau menerima informasi dari sistem.
2.	<i>Usecase</i>		Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalamnya. Usecase berfungsi untuk menunjukkan proses yang terjadi pada sistem.
3.	<i>Association</i>		<i>Associations</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana actor terlibat dalam use case. <i>Association</i> digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.
4.	<i>System Boundary</i>		Merupakan batas antara sistem dan aktor. Biasanya dinotasikan dengan bujur sangkar. Semua use case harus berada didalam <i>system boundary</i> .
5.	<i>Include</i>		Adalah kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya .

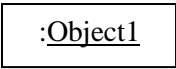
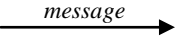


6.	<i>Extend</i>		Extend, yaitu kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu. Hubungan extend antar usecase berarti bahwa suatu usecase merupakan tambahan kegunaan dari use-case yang lain jika kondisi atau syarat tertentu dipenuhi.
----	---------------	---	---

2. Daftar Simbol Activity Diagram

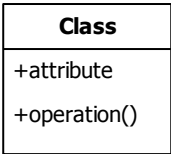

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal (<i>Initial State</i>)		Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir (<i>Final State</i>)		Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.	Aktifitas (<i>Activity</i>)		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	Transisi (<i>Transition</i>)		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.	Keputusan (<i>Decision</i>)		Pilihan untuk mengambil keputusan.
6.	Pengiriman (<i>Send</i>)		Tanda pengiriman.

7.	Percabangan (Fork)		Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.
8.	Penggabungan (Join)		Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

3. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Objek (<i>Object</i>)		Instance dari sebuah class yang dituliskan tersusun secara horizontal diikuti lifeline
2.	Pesan (<i>Message</i>)		Indikasi untuk komunikasi antar object
3.	<i>Lifeline</i>		Indikasi keberadaan sebuah objek dalam basis waktu
4.	<i>Activation</i>		Indikasi dari sebuah objek yang melakukan suatu aksi

4. Daftar Simbol *Class Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas (<i>Class</i>)		Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan prosesproses sebelumnya (<i>diagram sequence</i>)
2.	<i>Association</i>		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>