

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATAWAN
BERBASIS WEB DI DINAS KEBUDAYAAN & PARIWISATA
PROVINSI BANGKA BELITUNG**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh

	NIM	NAMA
1.	1522500135	Depi Andarani
2.	1522500165	Sefty Adenia Ariesinta
3.	1522500176	Vika Zoraya

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

STIMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2018/2019



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program studi : Sistem Informasi
Jenjang studi : Strata 1
Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
WISATAWAN BERBASIS WEB DINAS
KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA PROVINSI
BANGKA BELITUNG**

NIM	NAMA
1. 1522500135	DEPI ANDARANI
2. 1522500165	SEFTYADENIA ARIESINTA
3. 1522500176	VIKA ZORAYA

Menyetujui
Pembimbing

Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom
NIDN.0211108306

Pangkalpinang, 8 Januari 2019
Pembimbing Lapangan

Arie Primajaya, SE, M. Si
NIP.197512312003121007

Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom
NIDN.0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Depi Andarani (1522500135)
2. Sefty Adenia Ariesinta (1522500165)
3. Vika Zoraya (1522500176)


Telah menyelesaikan kegiatan Kuliah Praktek dari 1 Oktober sampai dengan 14 Januari 2019.

Nama Instansi : Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Bangka
Belitung

Alamat : Jl. Merdeka No. 4 (eks. Wisma IV), Padang Baru, Pangkalan
Baru, Kabupaten Bangka Tengah, Kepulauan Bangka
Belitug 33684

Pangkalpinang, 8 Januari 2019

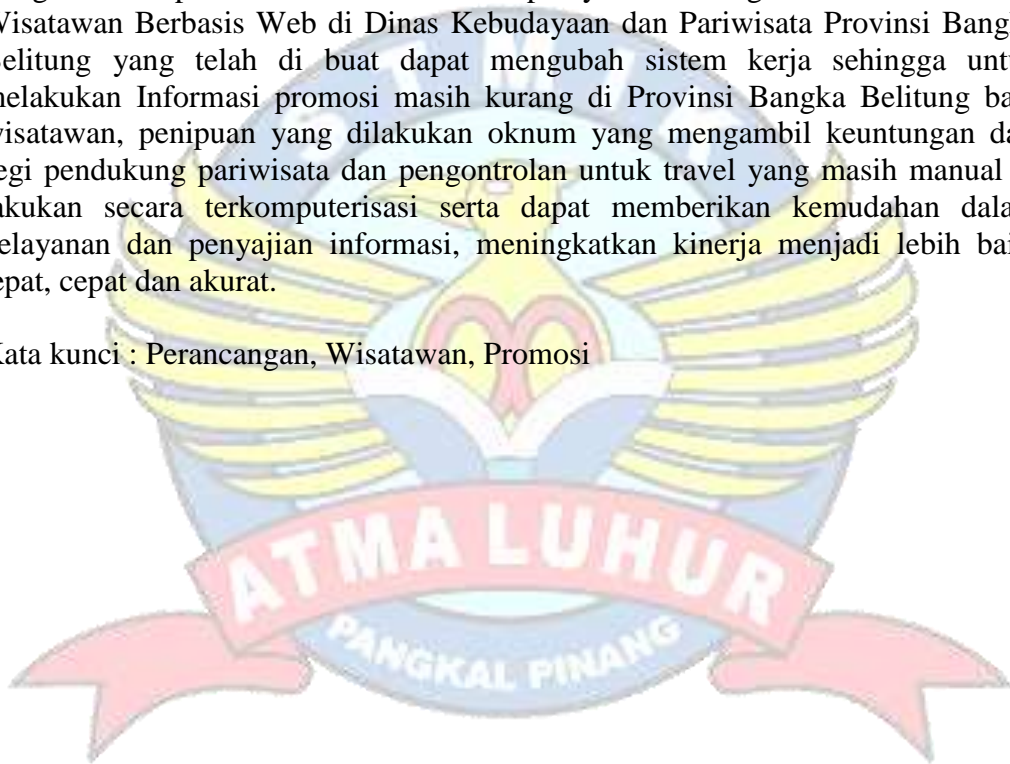
Pembimbing Praktek


Aric Primajaya, SE. M. Si
NIP.197512312003121007

ABSTRAK

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata merupakan salah satu Perangkat Daerah (PD) yang mempunyai tugas melaksanakan urusan pemerintahan daerah di bidang kebudayaan dan pariwisata. Di kantor ini informasi promosi masih kurang di wilayah Provinsi Bangka Belitung. Bagi wisatawan, penipuan yang dilakukan oknum yang mengambil keuntungan dari segi pendukung pariwisata dan pengontrolan untuk travel yang masih manual. Penulis menggunakan sistem berorientasi objek menggunakan metode UML(*Unified Modeling Language*), seperti *usecase* dan *activity diagram*. Dalam merancang sistem, penulis menggunakan ERD dan LRS. Sistem yang di rancang menggunakan metodologi *waterfall*, salah satu metode yang cocok menggunakan 2 tahap yaitu, analysis dan design. Hasil penelitian ini adalah terciptanya Perancangan Sistem Informasi Wisatawan Berbasis Web di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Bangka Belitung yang telah di buat dapat mengubah sistem kerja sehingga untuk melakukan Informasi promosi masih kurang di Provinsi Bangka Belitung bagi wisatawan, penipuan yang dilakukan oknum yang mengambil keuntungan dari segi pendukung pariwisata dan pengontrolan untuk travel yang masih manual di lakukan secara terkomputerisasi serta dapat memberikan kemudahan dalam pelayanan dan penyajian informasi, meningkatkan kinerja menjadi lebih baik, tepat, cepat dan akurat.

Kata kunci : Perancangan, Wisatawan, Promosi



ABSTRACT

The Office of Culture and Tourism is one of the Regional Devices (PD) that has the task of carrying out regional government affairs in the fields of culture and tourism. In this office promotional information is still lacking in the Bangka Belitung Province. For tourists, fraud committed by individuals who take advantage in terms of supporting tourism and controlling for travel is still manual. The author uses object-oriented systems using the UML (Unified Modeling Language) method, such as usecase and activity diagrams. In designing the system, the author uses ERD and LRS. The system is designed using the waterfall methodology, one method that is suitable using two stages, namely, analysis and design. The results of this study are the creation of a Web-based Tourist Information System Design at the Bangka Belitung Provincial Culture and Tourism Service that has been made to change the work system so that information promotion is still lacking in Bangka Belitung Province for tourists, fraud committed by people who take advantage in terms of tourism advocates and controls for travel that are still manually done are computerized and can provide convenience in the service and presentation of information, improve performance to be better, precise, fast and accurate.

Keywords: Designing, Travelers, Promotion



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan laporan kuliah praktek ini dapat diselesaikan dengan lancar.

Dalam laporan kuliah praktek ini penulis mengambil judul “Perancangan Sistem Informasi Wisatawan Berbasis Web di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Bangka Belitung”.

Adapun tujuan dari penulisan laporan kuliah praktek ini adalah sebagai syarat untuk melengkapi salah satu perkuliahan SI pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Pada kesempatan yang sama, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Drs. H. Djaetun, HS yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA selaku ketua Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Okkita Rizan M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi dan sekaligus dosen pembimbing yang mengarahkan penyusunan laporan kuliah praktek ini.
5. Pihak Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Bangka Belitung yang bersedia memberikan bantuan pada penulis dalam melakukan riset.
6. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moral maupun materil.
7. Teman-teman dan seperjuangan dalam mengerjakan Laporan kuliah Praktek (KP) ini.
8. Serta semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dalam menyusun laporan kuliah praktek ini penulis sadar masih banyak kekurangan dan penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan laporan ini. Akhir kata semoga segala kebaikan dari berbagai pihak tersebut di atas, menjadi amal yang di terima oleh Allah SWT. Amin.

Pangkalpinang, 04 Januari 2019



Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

PERSETUJUAN KULIAH PRAKTEK	i
LEMBAR PENGESAHAN KULIAH PRAKTEK	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR SIMBOL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Sistem Informasi.....	6
2.3 Konsep Analisa Sistem	6
2.4 Konsep Perancangan Sistem	6
2.5 Konsep Promosi	6
2.6 Konsep Pariwisata	7
2.7 Metode Model <i>Waterfall</i>	7
2.8 <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	8

2.8.1	<i>Use Case Diagram</i>	9
2.8.2	<i>Activity Diagram</i>	9
2.8.3	<i>Class Diagram</i>	10
2.8.4	<i>Entity Relation Diagram (ERD)</i>	11
2.8.5	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	11
2.8.6	Tabel	11
2.8.7	Spesifikasi Basis Data	12
2.9	Penelitian Terdahulu yang Terkait	12
2.9.1	Sistem Promosi	12
2.9.2	Promosi Pariwisata	13
BAB III ORGANISASI		
3.1	Searah Perusahaan	15
3.2	Struktur Organisasi	18
3.3	Tugas dan Wewenang Organisasi	19
BAB IV PEMBAHASAAN		
4.1	Analisa Proses Bisnis	24
4.2	Proses Bisnis	24
4.3	Activity Diagram	25
4.4	Analisa Dokume Keluaran	28
4.5	Analisa Dokume Masukan	30
4.6	Identifikasi Kebutuhan	31
4.7	Package Diagram	34
4.8	Use Case Diagram	34
4.9	Deskripsi Use Case	36
4.10	Entity Relationship Diagram (ERD)	43
4.11	Tranformasi ERD Ke LRS	44
4.11	Logical Record Structure (LRS)	45
4.13	Tabel	45
4.14	Spesifikasi Basis Data	47

4.15 Rancangan Layar 53

BAB V

5.1 Kesimpulan 65

5.2 Saran 65

DAFTAR PUSTAKA 67



LAMPIRAN..... 69








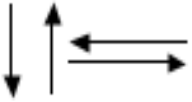
DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram


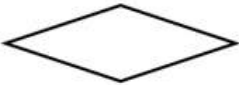


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i> <i>n</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor

9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

Simbol Entity Relationship Diagram

Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lain. one to one, One to many, dan many to many.
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Waterfall.....	7
Gambar 2.2 Activity Diagram.....	10
Gambar 2.3 Class Diagram.....	10
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	18
Gambar 4.1 Activity Diagram Kerjasama dengan pihak luar.....	26
Gambar 4.2 Activity Diagram Promosi Travel ke Wisatawan.....	26
Gambar 4.3 Activity Diagram Pendataan Objek Wisata dan Kunjungan.....	27
Gambar 4.4 Activity Diagram Laporan Kunjungan.....	28
Gambar 4.5 Package Diagram.....	34
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Travel.....	35
Gambar 4.7 Use Case Diagram Wisatawan.....	35
Gambar 4.8 Use Case Diagram Dinas.....	36
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	43
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS.....	44
Gambar 4.11 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	45
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu Login.....	54
Gambar 4.13 Rancangan Layar Menu Daftar.....	54
Gambar 4.14 Rancangan Layar Entry Utama.....	55
Gambar 4.15 Rancangan Layar Entry Paket.....	55
Gambar 4.16 Rancangan Layar Objek Wisata.....	56
Gambar 4.17 Rancangan Layar Order Travel.....	57
Gambar 4.18 Rancangan Layar Konfirmasi Order Travel.....	57
Gambar 4.19 Rancangan Layar Lihat Paket Travel.....	58
Gambar 4.20 Rancangan Layar Lihat Objek Wisata.....	59
Gambar 4.21 Rancangan Layar Order Travel.....	60
Gambar 4.22 Rancangan Layar Entry Pengikut.....	60

Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Objek Wisata.....	61
Gambar 4.24 Rancangan Layar Entry Data Travel.....	62
Gambar 4.25 Rancangan Layar Lihat Data Wisatawan.....	63
Gambar 4.26 Rancangan Layar Lihat Order Travel.....	63
Gambar 4.27 Rancangan Layar Laporan Kunjungan.....	64



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Wisatawan.....	45
Tabel 4.2 Tabel User.....	45
Tabel 4.3 Tabel Order.....	46
Tabel 4.4 Tabel Paket.....	46
Tabel 4.5 Tabel Travel.....	46
Tabel 4.6 Tabel Pengikut.....	46
Tabel 4.7 Tabel Pilih.....	46
Tabel 4.8 Tabel Lihat.....	46
Tabel 4.9 Tabel Objek Wisata.....	46
Tabel 4.10 Tabel Final Order.....	47
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Wisatawan.....	47
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data User.....	48
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Order.....	48
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Paket.....	49
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Travel.....	49
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pengikut.....	50
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pilih.....	51
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Lihat.....	51
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Final Order.....	52
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Final Objek Wisata.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A-1 Laporan Kunjungan.....	
Lampiran A-2 Laporan Data Lokasi.....	
Lampiran A-3 Laporan Buku Tahunan.....	
Lampiran B-1 Surat Permohonan Kerjasama.....	
Lampiran B-2 Surat Perintah Kerja.....	
Lampiran B-3 Brosur.....	

