

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI WISATA SUNGAI UPANG
BERBASIS WEB DALAM MENINGKATKAN PEREKONOMIAN
DAERAH DI DESA TANAH BAWAH**

SKRIPSI

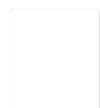


Oleh:

Mayang Sari

1822500088

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022**



**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI WISATA SUNGAI
UPANG BERBASIS WEB DALAM MENINGKATKAN
PEREKONOMIAN DAERAH DI DESA TANAH BAWAH**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1822500088

Nama : Mayang Sari

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI WISATA
SUNGAI UPANG BERBASIS WEB DALAM
MENINGKATKAN PEREKONOMIAN DAERAH DI
DESA TANAH BAWAH

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir atau program saya terapat unsur plagiat, maka penulis siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2022



Mayang Sari

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

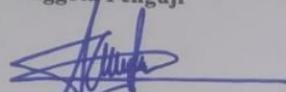
**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI WISATA SUNGAI UPANG
BERBASIS WEB DALAM MENINGKATKAN PEREKONOMIAN
DAERAH DI DESA TANAH BAWAH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mayang Sari
1822500088**

Telah dipertahankan di Depan Dewan Pengaji
Pada Tanggal 01 Juli 2022

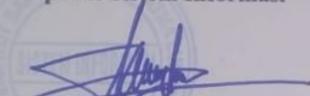
Anggota Pengaji


**Supardi, M.Kom
NIDN.0219059501**

Dosen Pembimbing


**Sarwindah, S.Kom, M.M
NIDN.0212068601**

Kaprodi Sistem Informasi

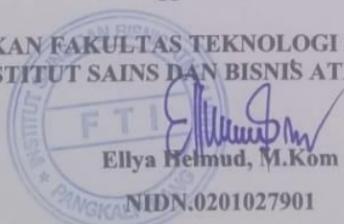

**Supardi, M.Kom
NIDN.0219059501**

Ketua Pengaji


**Sujono, M.Kom
NIDN.0211037702**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 08 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



Ellya Helmud, M.Kom

NIDN.0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (SI) pada Program Studi Sistem Informasi Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

Laporan Skripsi ini mengambil judul Wisata Sungai Upang Di Desa Tanah Bawah, karena kurang terkenalnya wisata tersebut dikalangan wisatawan atau masyarakat. Jadi dibuatnya Laporan Skripsi ini, dengan tujuan memperkenalkan wisata yang ada di Bangka Belitung khususnya yang ada di Desa Tanah Bawah.

Laporan ini di buat dengan menggunakan metodologi penelitian *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan menggunakan model *Rational Unified Process (RUP)*.

Laporan Skripsi ini diharapkan bermanfaat bagi banyak orang, dan dapat menjadi contoh atau gambaran bagi Mahasiswa/i yang akan melaksanakan skripsi.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan penulis menyadari pula bahwa Laporan Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi.
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.BA., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmund, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi

- ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
 7. Ibu Sarwindah, S.Kom., M.M., selaku Dosen Pembimbing.
 8. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
 9. Saudara dan sahabat – sahabat seperjuangan yang telah memberi dukungan moral untuk terus menyelesaikan Laporan Skripsi ini.

Diharapkan kiranya Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis Laporan Skripsi dengan topik yang sama, dan semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencerahkan taufiq, hidayah beserta inayahnya, Aamiin Yarabbal Alamin

Pangkalpinang, Juni 2022

Penulis



ABSTRACT

At first the Upang River was a river that was only used by local residents to find fish, now the Upang River is used as a tourist spot and designated by the local government as a biodiversity conservation area in 2017. In an effort to develop the Upang River into a tourist attraction that is known to many people and can also help regional economy is very difficult to do, because of the difficulty of obtaining information. The difficulty experienced by tourists in obtaining information prompted the author to design and develop a computerized Upang River tourism information system using the Rational Unified Process (RUP) model whose development activities are process-oriented and developed by collecting various best practices that exist in the software development industry. . The results of the design and development of the Upang River tourism system make it easier for tourists to get information quickly and updated.

Keywords: Upang River, Tourism, Rational Unified Process (RUP)



ABSTRAK

Awal mulanya Sungai Upang merupakan Sungai yang hanya digunakan warga setempat untuk mencari ikan, sekarang Sungai Upang dijadikan tempat wisata dan ditetapkan oleh pemerintah daerah sebagai kawasan konservasi biodiversity pada tahun 2017. Dalam upaya mengembangkan Sungai Upang menjadi objek wisata yang dikenal banyak orang dan juga dapat membantu perekonomian daerah sangat susah dilakukan, karena sulitnya informasi untuk didapatkan. Kesulitan yang dirasakan wisatawan untuk mendapatkan informasi mendorong penulis untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi wisata Sungai Upang yang terkomputerisasi dengan menggunakan model *Rational Unified Process (RUP)* yang pengembangannya berorientasi pada proses dan dikembangkan dengan cara mengumpulkan berbagai praktik terbaik yang ada di industry pengembangan perangkat lunak. Hasil dari rancangan dan pengembangan system wisata Sungai Upang mempermudah wisatawan mendapatkan informasi dengan cepat dan terupdate.

Kata Kunci: Sungai Upang, Wisata, *Rational Unified Process (RUP)*



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penulisan Laporan	3
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengembangan.....	5
2.2 Sistem Informasi.....	5
2.3 Wisata	5
2.4 Pengertian Web	7
2.5 Perekonomian Daerah	7
2.6 Basis data.....	8
2.7 Metodologi Penelitian	8
2.8 Alat Bantu Pemrograman	8
2.9 Tinjauan Pustaka	10

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metodologi System Development Life Cycle (SDLC)	13
3.2	Model Rational Unified Process (RUP)	16
3.3	Unified Modelling Language (UML).....	17

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Tinjauan Organisasi.....	19
4.2	Requirements.....	27
4.3	Analisa Dokumen	30
4.4	Spesification	36
4.5	Design.....	43

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran	75

DAFTAR PUSTAKA 77

LAMPIRAN A 80

LAMPIRAN B 85

LAMPIRAN C 89

LAMPIRAN D 92

LAMPIRAN E 96

LAMPIRAN F 98

LAMPIRAN G 101

LAMPIRAN H..... 103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan SDLC	13
Gambar 4. 1 Piagam Penghargaan Sungai Upang	20
Gambar 4. 2 Struktur Kepengurusan Wisata Sungai Upang.....	21
Gambar 4. 3 Activity Diagram Pelanggan	28
Gambar 4. 4 Activity Diagram Pemilihan Produk	29
Gambar 4. 5 Activity Diagram Pemilihan Jadwal	30
Gambar 4. 6 Package Diagram.....	37
Gambar 4. 7 Use Case Diagram Admin.....	38
Gambar 4. 8 Use Case Diagram Pengunjung.....	39
Gambar 4. 9 Entity Relationship Diagram (ERD)	43
Gambar 4. 10 Transformasi ERD ke LRS	44
Gambar 4. 11 Logical Record Structure (LRS)	45
Gambar 4. 12 Class Diagram	54
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Login Admin	55
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Data Pengunjung	55
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Data Produk Wahana	56
Gambar 4. 16 Sequence Diagram Data Produk Outbond	56
Gambar 4. 17 Sequence Diagram Data Produk Fieldtrip.....	57
Gambar 4. 18 Sequence Diagram Data Jadwal	57
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Data Laporan Pemesanan.....	58
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Data Laporan Pembayaran.....	58
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Data Pemesanan	59
Gambar 4. 22 Deployment Diagram	60
Gambar 4. 23 Struktur Tampilan	60
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Login Admin	61
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Dashboard	61
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Pengunjung.....	62
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Produk Wahana	62
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Tambah Produk Wahana	63
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Produk Outbond	63
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Tambah Produk Outbond	64
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Produk Fieldtrip	64
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Tambah Produk Fieldtrip	65
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Data Jadwal	65
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Sungai Upang	66

Gambar 4. 35 Rancangan Layar Fasilitas	67
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Galeri.....	68
Gambar 4. 37 Rancangan Layar Tentang Kami.....	69
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Pemesanan.....	70
Gambar 4. 39 Rancangan Layar Isi Data Diri.....	71
Gambar 4. 40 Rancangan Layar Pilih Produk.....	72
Gambar 4. 41 Rancangan Layar Validasi	73
Gambar 4. 42 Rancangan Layar Pembayaran/Upload	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahapan (RUP)	16
Tabel 4. 1 Tabel Data User	46
Tabel 4. 2 Tabel Data Pengunjung.....	46
Tabel 4. 3 Tabel Data Pemesanan	46
Tabel 4. 4 Tabel Data Pilih	46
Tabel 4. 5 Tabel Data Produk	46
Tabel 4. 6 Tabel Data Fieldtrip	46
Tabel 4. 7 Tabel Data Outbond	47
Tabel 4. 8 Tabel Data Wahana	47
Tabel 4. 9 Tabel Data Pembayaran	47
Tabel 4. 10 Tabel Data Jadwal	47
Tabel 4. 11 Tabel Data Event.....	47
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data User	48
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pengunjung.....	49
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Pemesanan	50
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Pilih	50
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Produk	50
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Fieldtrip	51
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Outbond	51
Tabel 4. 19 Spesifikasi Basis Data Wahana	52
Tabel 4. 20 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	52
Tabel 4. 21 Spesifikasi Basis Data Jadwal.....	53
Tabel 4. 22 Spesifikasi Basis Data Event.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN

Lampiran A- 1 Tiket Wisata	81
Lampiran A- 2 Data Produk.....	83
Lampiran A- 3 Laporan Pembayaran.....	84

LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN

Lampiran B- 1 Data Pengunjung	86
Lampiran B- 2 Data Penyewaan	87
Lampiran B- 3 Data Jadwal.....	88

LAMPIRAN C USULAN KELUARAN

Lampiran C- 1 Bukti Pemesanan	90
Lampiran C- 2 Pemesanan	90
Lampiran C- 3 Pembayaran	91

LAMPIRAN D USULAN MASUKAN

Lampiran D- 1 Pengunjung.....	93
Lampiran D- 2 Wahana.....	93
Lampiran D- 3 Outbond	94
Lampiran D- 4 Fieldtrip	94
Lampiran D- 5 Event.....	95

LAMPIRAN E BERITA ACARA

LAMPIRAN F SURAT RISET

LAMPIRAN G BIODATA

LAMPIRAN H SERTIFIKAT

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Actor merupakan suatu objek yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan sistem untuk dapat menukar informasi dan melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
	<i>Use Case</i>	Use Case yaitu menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, <i>use case</i> tersebut terdiri dari satu set urutan interaksi yang terjadi antara pengguna dan sistem di dalam ruang lingkup tertentu untuk mencapai sebuah tujuan.
	<i>Association</i>	Association yaitu menggambarkan hubungan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .

2. Activity Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Start Point</i>	<i>Start Point</i> yaitu menggambarkan awal dari aktivitas.
	<i>End Point</i>	<i>End Point</i> yaitu menggambarkan aktivitas dari akhir diagram.
	<i>Activity</i>	<i>Activity</i> yaitu menggambarkan proses bisnis.
	<i>Decision Point</i>	<i>Decision Point</i> yaitu menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.
	<i>Swimlane</i>	Swimlane yaitu menggambarkan pengelompokan dari aktivitas.
	<i>State transition</i>	<i>State transition</i> yaitu menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state.

3. Sequence Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> yaitu menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Entity Class</i>	<i>Entity Class</i> yaitu menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
	<i>Boundary Class</i>	<i>Boundary Class</i> yaitu menggambarkan sebuah penggambaran dari form.
	<i>Control Class</i>	<i>Control Class</i> yaitu menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
	<i>Lifeline</i>	<i>Lifeline</i> yaitu menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.
	<i>Line message</i>	<i>Line message</i> yaitu menggambarkan pengiriman pesan.
	<i>Return</i>	<i>Return</i> yaitu pesan yang dikirim untuk membalikkan objek tertentu.

4. Class Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Nama Class</i>	Nama <i>Class</i> yaitu menggambarkan nama dari suatu class atau objek.
	<i>Interface</i>	<i>Interface</i> yaitu sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
	<i>Association</i>	<i>Association</i> yaitu relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan <i>multiplicity</i> .
	<i>Association dependency</i>	<i>Association dependency</i> yaitu relasi antar kelas dengan kebergantungan antar kelas.

	Generalitation	<i>Generalitation</i> yaitu relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.
---	-----------------------	--

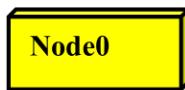
5. Package Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	Package	<i>Package</i> yaitu pengelompokan dan pengorganisasian kelas-kelas dan <i>interface</i> yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam <i>library</i> .
	Import	<i>Import</i> yaitu suatu <i>dependency</i> yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang di tambahkan ke dalam sumber paket.
	Access	<i>Access</i> yaitu suatu <i>dependency</i> yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.

6. ERD (Entity Relationship Diagram)

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	Entity (Entitas)	<i>Entity (Entitas)</i> yaitu sebuah kelas dari orang, tempat, objek, kejadian dan sebagainya yang merupakan konsep dimana kita perlukan untuk menyimpan data.
	Relationship (Hubungan/Relasi)	<i>Relationship (Hubungan/Relasi)</i> yaitu sebuah asosiasi antara satu atau lebih entitas. Sebuah relasi bisa menunjukkan sebuah peristiwa yang menghubungkan sebuah entitas ke entitas lainnya.
	Attribute (atribut)	<i>Attribute (atribut)</i> yaitu sebuah karakteristik yang menggambarkan sebuah entitas.

7. Deployment Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	Node	<i>Node</i> yaitu digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.
	Component	<i>Component</i> yaitu digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada system.
	Note	<i>Note</i> yaitu digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.
	Association	<i>Association</i> yaitu digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua <i>node</i> yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen <i>hardware</i> .
	Generalization	<i>Generalization</i> yaitu menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.
	Association Dependency	<i>Association Dependency</i> yaitu merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain.