



**PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI
PARIWISATA PADA DINAS PARIWISATA, PEMUDA DAN
OLAHRAGA KABUPATEN TANAH DATAR**

Diajukan kepada Program D.III Manajemen Informatika

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Ahli Madya dalam

Bidang Ilmu Manajemen Informatika

OLEH:

HERI CANDRA

NIM. 14 205 049

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR**

2018

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HERI CANDRA
NIM : 14 205 049
Tempat, Tanggal Lahir : Pejangki, 16 Maret 1995
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis Islam
Jurusan : Manajemen Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul: **“PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA PADA DINAS PARIWISATA, PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN TANAH DATAR”** adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali yang tercantum sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Maret 2018

Saya yang Menyatakan



HERI CANDRA
NIM. 14 205 049

PERSETUJUAN PEMBIMBING

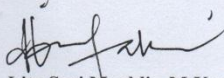
Pembimbing Penulisan Tugas Akhir atas Nama : Heri Candra, NIM : 14 205 049 dengan Judul : "PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA PADA DINAS PARIWISATA, PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN TANAH DATAR" memandang bahwa Tugas Akhir yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan Ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke Sidang Munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan
Manajemen Informatika


Iswandi, M.Kom
NIP. 19700510 200312 1 004

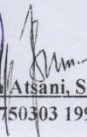
Batusangkar, Februari 2018
Pembimbing


Lita Sari Muchlis, M.Kom
NIP. 19780122 200801 2 017

Mengetahui,

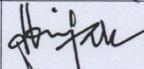
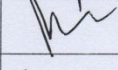
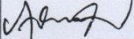
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
IAIN Batusangkar




Dr. Elya Atsani, S.H., M.Hum
NIP. 19750303 199903 1 004

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir yang berjudul “ PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA PADA DINAS PARIWISATA, PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN TANAH DATAR” oleh HERI CANDRA, NIM. 14 205 049, telah diajukan pada sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, Rabu 21 Februari 2018 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika.

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Lita Sari Muchlis, M.Kom NIP. 19780122 200801 2 017	Ketua Sidang		03/03/2018
2.	Ovel Rinel, M.Kom NIP. 19701008 200003 1 004	Anggota		27/2/2018
3.	Adriyendi, M.Kom NIP. 19770127 200912 1 002	Anggota		28/2/2018

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
IAIN Batusangkar



Dr. Usman Atsani, S.H., M.Hum
NIP. 19760301 199903 1 004

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : **Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Pada Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar**
Nama Mahasiswa : **Heri Candra**
Nomor Induk Mahasiswa : **14 205 049**
Jurusan : **Manajemen Informatika**
Fakultas : **Ekonomi Dan Bisnis Islam**
Dosen Pembimbing : **Lita Sari Muchlis, M.Kom**

Penyampaian informasi Pariwisata Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah selama ini terdapat kekurangan dan kendala. Adapun penyampaian informasi masih menggunakan buku panduan yang diberikan kepada wisatawan dan belum adanya sistem informasi pariwisata mengenai wisata bahari, wisata alam, wisata sejarah, wisata kuliner dan wisata religi di Kabupaten Tanah Datar. Masih terdapat banyak kendala yang ditemukan, dikarenakan tidak ada website khusus untuk penyampain informasi pariwisata di Kabupaten Tanah Datar, sehingga menyebabkan sulitnya memperoleh informasi pariwisata Perancangan Aplikasi ini diharapkan akan menghasilkan. Aplikasi yang diperlukan untuk memudahkan Wisatawan baik dalam maupun luar negeri dalam memperoleh informasi pariwisata yang bisa diakses melalui internet dimanapun dan kapanpun.

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini diharapkan akan mengatasi kendala-kendala yang terjadi dan juga memudahkan Wisatawan dalam memperoleh informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Tanah Datar.

Kata kunci : *Perancangan Aplikasi, Informasi, Pariwisata, Wisatawan dan Internet.*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu melipahkan kesehatan dan kesempatan kepada Penulis sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Shalawat dan Salam Penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa Umat Islam yang penuh dengan Ilmu Pengetahuan bagi seluruh Umat Manusia untuk kemaslahatan hidup di Dunia dan Akhirat.

Maksud dan Tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk memberikan sumbangan pemikiran kepada Almamater serta untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai gelar Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan baik Moril maupun Materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Kasmuri, M.A selaku Rektor IAIN Batusangkar.
2. Bapak Dr. Ulya Atsani, S.H., M.Hum. selaku Dekan Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
3. Bapak Iswandi, M.Kom selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika IAIN Batusangkar yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Ibuk Lita Sari Muchlis, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan nasehat kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Bapak Zihnil Afif, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah bersedia membimbing akademik selama 3 tahun serta telah memberikan motivasi.
6. Seluruh Pegawai, Staff Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar yang telah memberikan kesempatan untuk penulis dalam memperoleh data guna untuk pembuatan Tugas Akhir ini.

7. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil untuk penyelesaian Tugas Akhir ini.
8. Serta seluruh rekan-rekan MI angkatan '14 yang selalu membangun kebersamaan dan saran dalam menyelesaikan Tugas Akhir tahun ini.
9. Juga kepada Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan Motivasi dan semangat serta sumbangan pemikirannya kepada penulis sehingga selesainya Tugas Akhir ini.

Penulis sadar bahwasanya Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritikan dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Penulis juga berharap semoga penulisan Tugas Akhir ini memberikan manfaat kepada kita semua. Amin...

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis bermohon dan bersujud semoga keikhlasan yang diberikan akan dibalas-Nya. *Amin Ya Robbal'alamin.*

Batusangkar, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Batasan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
G. Metode Penelitian	4
H. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Gambaran Umum.....	7
1. Sejarah Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.	7
2. Visi Misi Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar	7
3. Tujuan Dan Sasaran Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.....	8
4. Struktur Organisasi Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.....	9
B. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	10
1. Pengertian Sistem.....	10
2. Informasi	12
3. Sistem Informasi	14
C. Konsep Pariwisata Kabupaten Tanah Datar	17

1. Pengertian Pariwisata.....	17
2. Destinasi Wisata Kabupaten Tanah Datar	19
3. Atraksi Wisata Dan Kesenian	23
4. Wisata Kuliner Kabupaten Tanah Datar	24
5. Penginapan Di Kabupaten Tanah Datar	25
D. Alat Bantu Perancangan Sistem	25
1. Pengertian Perancangan Sistem.....	25
2. Pengertian Online	26
3. Alat Bantu Perancangan Model Sistem	26
E. Perangkat Lunak Pembangun Sistem	31
1. Database	31
2. PHP	31
3. MySQL.....	34
4. Adobe Dreamweaver CS5	36
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	41
A. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	41
B. Analisa Sistem yang diusulkan	42
1. Perancangan Global	42
2. Struktur program	45
C. Desain Terinci	46
1. Desain Output.....	46
2. Desain Input.....	51
3. Desain File	54
BAB IV PENUTUP	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Bagan Alir Dokumen (Jogiyanto, 2005).....	27
Tabel 2. 2 Simbol Data Flow Diagram (Sutabri, 2004)	28
Tabel 2. 3 Simbol Entity Relationship Diagram (Nugroho, 2005).....	30
Tabel 2. 4 Simbol Program Flowchart (Jogiyanto, 2005)	30
Tabel 3. 1 Wisata.....	54
Tabel 3. 2 Admin.....	55
Tabel 3. 3 Berita	55
Tabel 3. 4 Profil.....	56
Tabel 3. 5 Kontak	56
Tabel 3. 6 Penginapan	57
Tabel 3. 7 Jenis.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.....	9
Gambar 2. 2 Tampilan Halaman welcome screen dari Dreamweaver Cs5	37
Gambar 2. 3 Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver	38
Gambar 2. 4 Application Bar.....	38
Gambar 2. 5 Document toolbar.....	38
Gambar 2. 6 Panel Group	39
Gambar 2. 7 Panel Properties	39
Gambar 2. 8 Panel Insert	39
Gambar 2. 9 Panel File	40
Gambar 3. 1 Aliran Sistem Informasi Lama Pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.....	42
Gambar 3. 2 Aliran Sistem Informasi Pariwisata Baru	43
Gambar 3. 3 Context Diagram Pariwisata	44
Gambar 3. 4 Data Flow Diagram Pariwisata	44
Gambar 3. 5 Entity Relationship Diagram Pariwisata	45
Gambar 3. 6 Struktur Program Wisatawan	46
Gambar 3. 7 Struktur Program Admin.....	46
Gambar 3. 8 Tampilan Wisata	47
Gambar 3. 9 Tampilan Foto.....	47
Gambar 3. 10 Tampilan Penginapan.....	48
Gambar 3. 11 Tampilan Berita	48
Gambar 3. 12 Tampilan Wisata	49
Gambar 3. 13 Tampilan Penginapan.....	49
Gambar 3. 14 Tampilan Berita	50
Gambar 3. 15 Tampilan Jenis	50
Gambar 3. 16 Desain Form Login	51
Gambar 3. 17 Tampilan Input Kontak	51
Gambar 3. 19 Tampilan Input Penginapan	52
Gambar 3. 20 Tampilan Input Tambah Berita	53
Gambar 3. 21 Tampilan Input Tambah Jenis	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di tengah perkembangan teknologi canggih dan terkomputerisasi yang salah satunya melalui internet, sudah saatnya pengelolaan yang secara manual diganti dengan yang bersifat teknologi atau bersifat komputerisasi. Dunia internet yang semakin luas, sangat mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja.

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang sangat potensial dan perlu mendapatkan perhatian yang baik dari pemerintah daerah untuk keberlangsungan pembangunan suatu daerah. Adanya perhatian yang baik dari pemerintah daerah terhadap sektor pariwisata akan mendorong perkembangan sektor tersebut. Dampaknya tentu saja akan mendatangkan wisatawan baik dalam maupun luar negeri untuk berkunjung ke Kabupaten Tanah Datar. Kondisi ini akan memberikan pemasukan berupa devisa yang cukup baik untuk daerah maupun untuk negara.

Kabupaten Tanah Datar secara umum memiliki berbagai macam objek wisata yang sangat menarik untuk dikunjungi antara lain: Istana Basa Pagaruyung, Kincia Kamba Tigo, Panorama Tabek Patah, dan sebagainya. Melihat berbagai macam objek wisata yang memiliki pesona masing-masing untuk di kunjungi yang tentunya memberikan modal untuk menjadikan Kabupaten Tanah Datar sebagai tujuan wisata.

Penyampaian informasi mengenai wisata di Kabupaten Tanah Datar dilakukan dengan cara pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku-buku. Sedangkan penyampaian informasi pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga kepada wisatawan adalah dengan cara memberikan buku panduan kepada wisatawan. Selain itu wisatawan bisa langsung datang atau menghubungi untuk meminta informasi mengenai wisata yang ada di Kabupaten Tanah Datar.

Tidak semua wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Tanah Datar yang meminta informasi langsung kepada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar. Selain itu, belum adanya wadah khusus yang menampung semua sistem informasi pariwisata mengenai wisata bahari, wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, dan wisata religi yang ada di Kabupaten Tanah Datar. Sehingga wisatawan masih kesulitan memperoleh informasi pariwisata yang ada.

Dengan adanya sistem informasi pariwisata secara online maka memberikan kemudahan dalam mengakses informasi mengenai wisata yang terdapat di Kabupaten Tanah Datar yang lebih akurat, cepat, dan mudah. Selain itu dapat mempermudah dalam penyajian informasi pariwisata di daerah ini terhadap wisatawan di seluruh dunia, karena sewaktu-waktu dapat dimonitor melalui situs website yang dapat dilihat dimana saja selama masih terhubung dengan internet.

Berdasarkan uraian singkat diatas penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan sistem informasi pariwisata di Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar. serta memberikan suatu usulan rancangan aplikasi sistem informasi pariwisata di Kabupaten Tanah Datar yang berjudul: **“PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA PADA DINAS PARIWISATA, PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN TANAH DATAR”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka Penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya sistem informasi pariwisata mengenai informasi wisata bahari, wisata alam, , wisata kuliner, dan wisata religi di Kabupaten Tanah Datar.
2. Penyajian informasi wisata yang ada di Kabupaten Tanah Datar biasanya masih menggunakan brosur, pamflet, poster dan buku-buku. sehingga wisatawan masih kesulitan memperoleh informasi.

3. Penyampaian informasi wisata pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar masih menggunakan buku dan belum tersedianya website mengenai informasi wisata Kabupaten Tanah Datar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dibuat perumusan masalah yaitu sebuah aplikasi sistem informasi pariwisata yang dibutuhkan oleh Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.

D. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan dan tujuan yang hendak dicapai, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan hanya mengenai pembuatan aplikasi pariwisata Kabupaten Tanah Datar pada Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai Permasalahan yang dihadapi tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mempermudah wisatawan mencari informasi pariwisata mengenai wisata bahari, wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, dan wisata religi di Kabupaten Tanah Datar.
2. Untuk membantu meningkatkan wisatawan dalam hal pariwisata di Kabupaten Tanah Datar.
3. Sebagai sarana dan prasana membantu pemerintah daerah untuk mempromosikan pariwisata yang terdapat pada Kabupaten Tanah Datar.
4. Untuk membantu pemerintah meningkatkan pendapatan daerah khususnya Kabupaten Tanah Datar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dilakukan yaitu:

1. Sebagai masukan bagi penulis sendiri untuk memperluas cakrawala berpikir setelah mendapatkan suatu perbandingan teori dengan aplikasinya.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan.
3. Hasil penelitian dapat dijadikan promosi pariwisata Kabupaten Tanah Datar.
4. Sebagai informasi tambahan bagi Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar dalam sistem informasi pariwisata.

G. Metode Penelitian

Dalam penulisan ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain :

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

a. Observasi

Dimana dalam penelitian ini penulis mendapatkan data langsung dari hasil peninjauan kelapangan yaitu melakukan penelitian pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.

b. Wawancara

Dimana dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak yang berkepentingan di Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.

c. Penelitian Pustaka (*Library Research*)

Penelitian ini dilakukan untuk mencari data, mengumpulkan data dan mempelajari data dari buku-buku serta literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian.

2. Penelitian Labor (*Laboratory Research*)

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengolahan data dengan menggunakan alat bantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Ditinjau dari

penggunaan *hardware* dan *software* yang digunakan pada saat penulis melakukan proses penulisan tugas akhir sebagai berikut :

a. *Hardware*

Spesifikasi Perangkat Lunak yang digunakan terdiri dari:

- 1) *Komputer TOSHIBA*
- 2) *Processor intel cleron CPU N2830 @ 2.16GHz*
- 3) *Hardisk 500 GB*
- 4) *RAM 2 GB*
- 5) *Mouse*
- 6) *16.0 HD LED LCD*
- 7) *Flashdisk Sandisk 16 Gb*
- 8) *Printer*

b. *Software*

Spesifikasi Perangkat Lunak yang digunakan terdiri dari:

- 1) *System Operation Windows 7 Home Premium*
- 2) *Adobe Dreamweaver CS5*
- 3) *Microsoft Word 2010*
- 4) *Microsoft Power Point 2010*
- 5) *MySql*

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan.

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori.

Bab ini berisi teori yang diambil dari buku-buku panduan dan referensi lain yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Bab III Analisa dan Perancangan.

Bab ini membahas analisa sistem yang sedang berjalan dan rancangan sistem baru yang diusulkan bagi Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.

Bab IV Penutup.

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat selama pembuatan laporan tugas akhir serta saran-saran yang akan menjadi masukan bagi Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar

Kabupaten Tanah Datar merupakan tempat yang penuh dengan berbagai objek wisata. Kabupaten yang beribukota Batusangkar ini dikenal minangkabau berasal. Mengingat potensi pariwisata Kabupaten Tanah Datar ini sangat besar. Maka potensi wisata ini diharapkan dapat memberikan terciptanya kesejahteraan masyarakat khususnya dalam bidang pariwisata.

Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar dibentuk melalui Peraturan Daerah Kabupaten Tanah Datar Nomor 9 Tahun 2010 tanggal 16 Nopember 2010 tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga yang merupakan unsur pelaksana pemerintah daerah yang tupoksi dipimpin oleh seorang Kepala Dinas berada dibawah dan bertanggungjawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah.

2. Visi Misi Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar

a. Visi

Visi pada dasarnya merupakan kondisi objektif yang ingin dicapai oleh Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar untuk 5 tahun mendatang. Visi juga ditetapkan dengan memperhatikan keadaan umum daerah, prediksi untuk 5 tahun mendatang dan keinginan, aspirasi serta cita-cita dari Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga secara keseluruhan. Dengan demikian Visi Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar untuk 5 tahun kedepan adalah :

*“KEPARIWISATAAN UNGGULAN BEREKONOMI KREATIF,
PRESTASI PEMUDA DAN OLAHRAGA TINGKAT NASIONAL“*

b. Misi

Dalam mewujudkan visi di atas, maka disusunlah misi Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar tahun 2016-2021 sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan Destinasi, Meningkatkan Pemasaran dan Kelembagaan Pariwisata.
- 2) Mendorong Inovasi Kreatifitas yang bernilai tambah dan berdaya saing.
- 3) Meningkatkan Peran Serta Kepemudaan Dalam Pembangunan. Meningkatkan Prestasi Keolahragaan.

3. Tujuan Dan Sasaran Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar

a. Tujuan

Berpedoman pada visi dan misi Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar tahun 2016-2021 maka tujuan pembangunan adalah sebagai berikut :Mengembangkan destinasi dan peningkatan pemasaran pariwisata

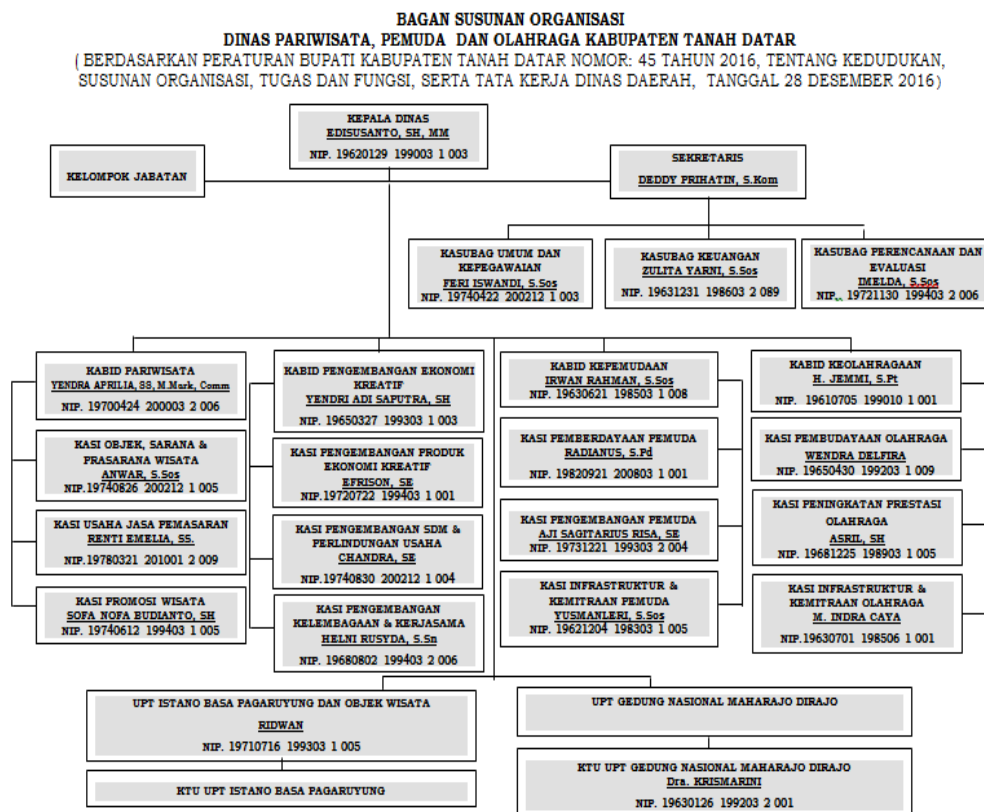
- 1) Menciptakan masyarakat yang kreatif dan inovasi.
- 2) Mengembangkan kepemudaan yang berkarakter, berkapasitas, maju, mandiri dan berdaya saing.
- 3) Memperkuat kelembagaan kepramukaan yang berkarakter, maju dan mandiri.
- 4) Menumbuhkembangkan minat olahraga ditengah masyarakat.

b. Sasaran

- 1) Sasaran misi pertama yaitu :
 - a) Meningkatnya jumlah kunjungan.
 - b) Meningkatnya pengelolaan kelembagaan pariwisata.
 - c) Meningkatnya kontribusi sektor pariwisata terhadap PAD.

- 2) Sasaran misi kedua yaitu
Menciptakan masyarakat yang kreatif dan inovatif.
- 3) Sasaran Misi Ketiga yaitu :
 - a) Meningkatnya fasilitasi kepemimpinan pemuda.
 - b) Meningkatnya keterampilan dan kewirausahaan pemuda.
 - c) Terlaksananya fasilitasi peningkatan kapasitas pemuda dalam IPTEK dan IMTAQ.
 - d) Meningkatnya prestasi pemuda dan organisasi kepemudaan.
 - e) Meningkatnya fasilitasi pendidikan kependuan.
- 4) Sasaran misi keempat yaitu :
 - a) Meningkatnya prestasi olahraga.
 - b) Meningkatnya olahraga yang berkembang di masyarakat.

4. Struktur Organisasi Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar

B. Konsep Dasar Sistem Informasi

1. Pengertian Sistem

Menurut (Teguh Wahyono, 2004) sistem adalah suatu kesatuan yang utuh yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

Berikut ini adalah beberapa pengertian tentang sistem yang diperoleh dari berbagai sumber dan latar belakang pemikiran yang mungkin berbeda :

a. Jhon M. Echos

Sistem diartikan sebagai susunan. Seperti misalnya yang terdapat daa kata siste syaraf berarti susunan syaraf, sistem jaringan berarti susunan jaringan dan lain sebagainya.

b. M.J Alexander

Sistem merupakan suatu group dari elemen-elemen baik yang berbentuk fisik maupun non-fisik yang menunjukkan suatu kumpulan saling berhubungan diantaranya dan berinteraksi bersama- sama meneuju satu atau lebih tujuan, sasaran atau akhir dari sebuah sistem.

c. Anatol Raporot

Sistem adalah suatu kumpulan kesatuan dan perangkat hubungan satu sama lain.

Dari beberapa pengertian sistem diatas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan suatu kesatuan utuh yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan/ terikat antara yang satu dengan yang lainnya dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

a. **Karakteristik Sistem**

Suatu sistem mempunyai karakteristik. Karakteristik sistem adalah sebagai berikut :

1. Komponen- komponen sistem (components)

Suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar yang disebut dengan “supra sistem”.

2. Batas Sistem (*boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem di pandang satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

3. Lingkungan Luar (*environment*)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar sistem yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung (*interface*)

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya.

5. Masukan sistem (*input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran sistem (*output*)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

7. Pengolahan sistem (*proces*)

Pengolahan sistem adalah suatu pengolahan yang akan mengolah *input* menjadi *output*. Sistem produksi akan mengolah *input* (bahan baku) menjadi output berupa barang jadi.

8. Sasaran sistem (*objective*)

Tujuan atau sasaran yang ingin dicapai oleh sistem, akan dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan.

b. Pengelompokan / Klasifikasi Sistem

1. Sistem Alamiah dan sistem buatan manusia

Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi karena proses alam dan tidak campur tangan manusia. Sedangkan sistem buatan manusia dirancang dan diciptakan oleh manusia.

2. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka

Sistem tertutup adalah sistem yang bekerja tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang selalu berhubungan dengan lingkungan luarnya untuk melakukan proses dalam mendapatkan output.

2. Informasi

a. Pengertian Informasi

Menurut Wahyono (2004) pengertian informasi menurut para ahli, sebagai berikut :

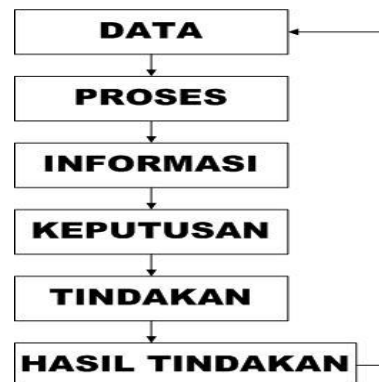
1. Menurut Gordon B. Davis informasi adalah sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata, berupa nilai yang dapat dipahami di dalam keputusan sekarang maupun masa depan.
2. Menurut Barry E. Cushing mengatakan informasi merupakan sesuatu yang menunjukkan hasil pengolahan data yang diorganisasi dan berguna kepada orang yang menerimanya.

3. Menurut Robert N. Anthony dan Jhon Dearden menyebutkan informasi sebagai suatu kenyataan, data, item yang menambah pengetahuan bagi penggunanya.
4. Menurut Stephen A. Moscovice dan Mark G. Simkin mengatakan informasi sebagai kenyataan atau bentuk-bentuk yang berguna yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan bisnis.

Dari keempat pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya, menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan.

b. Siklus Informasi

Pengolahan data menjadi suatu informasi dapat digambarkan sebagai sebuah siklus yang berkesinambungan seperti berikut:



Gambar 2.2 Siklus Informasi

(Wahyono, 2004)

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa data diolah menjadi suatu informasi. Dan pada tahapan selanjutnya, sebuah informasi akan menjadi data untuk terciptanya informasi yang lain.

Pada gambar 2.2 dapat dilihat bahwa pada awalnya data dimasukkan ke dalam model yang umumnya memiliki urutan proses tertentu dan pasti, setelah diproses akan dihasilkan informasi tertentu yang bermanfaat bagi penerima (*level management*) sebagai dasar dalam membuat suatu keputusan atau melakukan tindakan tertentu.

Dari keputusan atau tindakan tersebut akan menghasilkan atau diperoleh kejadian-kejadian tertentu yang akan digunakan kembali sebagai data yang nantinya akan dimasukkan ke dalam model (*proses*), begitu seterusnya sehingga tercipta sebuah siklus yang berkesinambungan.

c. Karakteristik Informasi

Wahyono (2004) menyatakan informasi memiliki beberapa karakteristik yang menunjukkan sifat dari informasi itu sendiri.

Karakteristik-karakteristik informasi tersebut antara lain adalah:

1. Benar atau Salah

Karakteristik tersebut berhubungan dengan sesuatu yang realitas atau tidak dari sebuah informasi.

2. Baru

Sebuah informasi dapat berarti sama sekali bagi penerimanya.

3. Tambahan

Sebuah informasi dapat memperbaharui atau memberikan nilai tambahan pada informasi yang telah ada.

4. Korektif

Sebuah informasi dapat menjadi bahan koreksi bagi informasi sebelumnya, salah atau palsu.

5. Penegas

Informasi dapat mempertegas informasi yang telah ada, hal ini masih berguna karena dapat meningkatkan persepsi penerima atas kebenaran informasi tersebut.

3. Sistem Informasi

a. Pengertian Sistem Informasi

Menurut James B Bower (2004) sistem informasi adalah suatu cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi untuk beroperasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara yang menguntungkan.

Pada dasarnya sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri di komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Sistem informasi di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Teguh Wahyono, 2004).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengolah, memasukkan, menyimpan data dan cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Komponen Sistem Informasi

1. Blok masukan (input block)

Meliputi metode – metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, dapat berupa dokumen – dokumen dasar.

2. Blok Model (Model Block)

Terdiri dari kombinasi prosedurologika dan model matematik yang berfungsi memanipulasi data untuk keluaran tertentu..

3. Blok Keluaran (Output Block)

Blok Keluaran berupa data – data keluaran seperti dokumen output dan informasi yang berkualitas.

4. Blok Teknologi (Technology Block)

Blok Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data menghasilkan dan mengirim keluaran, serta membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Blok Basis Data

Merupakan kumpulan data yang berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali

Meliputi masalah pengendalian terhadap operasional sistem yang berfungsi mencegah dan menangani kesalahan atau kegagalan sistem.

c. Perangkat Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi yang lengkap memiliki kelengkapan sistem sebagai berikut :

1. Hardware

Bagian ini merupakan bagian perangkat keras sistem informasi, seperti komputer, printer, dan teknologi jaringan komputer.

2. Software

Bagian ini merupakan bagian perangkat lunak sistem informasi untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas yang harus dilakukannya.

3. Data

Merupakan komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi.

4. Prosedur

Merupakan bagian yang berisikan dokumentasi prosedur atau proses-proses yang terjadi dalam sistem

5. Manusia

Merupakan bagian utama dalam suatu sistem informasi, yang terlibat dalam komponen manusia antara lain adalah *First Level Manager, Staff Specialist, Management.*

d. Pengelola Sistem Informasi

Pengelola sistem informasi terorganisasi dalam suatu struktur manajemen. Oleh karena itu bentuk atau jenis sistem informasi yang diperlukan sesuai dengan level manajemennya.

1. Manajemen level atas untuk perencanaan strategis, kebijakan dan pengambilan keputusan.
2. Manajemen level menengah untuk perencanaan taktis dan pengambilan keputusan.
3. Manajemen level bawah untuk perencanaan dan pengawasan operasi dan pengambilan keputusan
4. Operator untuk pemrosesan transaksi dan merespon permintaan.

C. Konsep Pariwisata Kabupaten Tanah Datar

1. Pengertian Pariwisata

Menurut UU Nomor 10 Tahun 2009 wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Pariwisata adalah istilah yang diberikan apabila seseorang wisatawan melakukan perjalanan itu sendiri atau dengan kata lain aktivitas dan kejadian yang terjadi ketika pengunjung melakukan perjalanan. Pariwisata secara singkat dapat dirumuskan sebagai kegiatan dalam masyarakat yang berhubungan dengan wisatawan (Soekadijo, 2000).

Pariwisata merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat terutama menyangkut kegiatan sosial dan ekonomi. Diawali dari kegiatan yang semula hanya dinikmati segelintir orang yang relatif kaya pada awal abad ke-20, kini telah menjadi hak asasi manusia. Hal ini terjadi tidak hanya di negara maju tetapi mulai dirasakan pula di negara berkembang. Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang dalam tahap pembangunannya, berusaha industri pariwisata sebagai salah satu

cara untuk mencapai neraca perdagangan luar negeri yang berimbang. Melalui industri ini diharapkan pemasukan devisa dapat bertambah (Pendit, 2002). Sebagaimana diketahui bahwa sektor pariwisata di Indonesia masih menduduki peranan yang sangat penting dalam menunjang pembangunan nasional sekaligus merupakan faktor yang sangat strategis untuk meningkatkan pendapatan masyarakat dan devisa negara.

Menurut Pendit (1994), ada beberapa jenis pariwisata yang sudah dikenal antara lain:

- a. Wisata budaya, yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan cara mengadakan kunjungan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat istiadat mereka, kebudayaan dan seni mereka.
- b. Wisata kesehatan, yaitu perjalanan seorang wisatawan dengan tujuan untuk menukar keadaan dan lingkungan tempat sehari-hari dimana mereka tinggal demi kepentingan beristirahat baginya dalam arti jasmani dan rohani.
- c. Wisata olahraga, yaitu wisatawan-wisatawan yang melakukan perjalanan dengan tujuan berolahraga atau memang sengaja bermaksud mengambil bagian aktif dalam pesta olahraga disuatu tempat atau negara.
- d. Wisata komersial, yaitu termasuk perjalan untuk mengunjungi pameran-pameran dan pekan raya yang bersifat komersial seperti pameran industri, pameran dagang dan sebagainya.
- e. Wisata industri, yaitu perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa atau orang-orang awam kesuatu kompleks atau daerah perindustrian dengan maksud dan tujuan untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.
- f. Wisata bahari, yaitu wisata yang banyak dikaitkan dengan danau, pantai atau laut.

- g. Wisata cagar alam, yaitu jenis wisata yang biasanya diselenggarakan agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan dan daerah lainnya.
- h. Wisata bulan madu, yaitu wisata yang dilakukan untuk pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu dengan fasilitas-fasilitas khusus dan tersendiri demi kenikmatan perjalanan.

2. Destinasi Wisata Kabupaten Tanah Datar

Menurut dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar memiliki pariwisata yang beragam di kabupaten ini, antara lain:

a. Istana Basa Pagaruyung

Istano Basa Pagaruyung merupakan pusat pemerintah Kabupaten Tanah Datar yang terletak di Nagari Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas sekitar 5 Km dari Kota Batusangkar.

b. Panorama Tabek Patah

Tabek Patak ini bersal dari kata Tabek yang berarti kolam yang patah menjadi dua bagian. Disebelah utara dinamakan “talago pakis” dan disebelah selatan dinamakan “ayia taganang”. Objek wisata ini terletak di pinggir jalan raya Batusangkar-Payakumbuh/Bukit Tinggi, Kecamatan Salimpaung. ± 19 Km dari Kota Batusangkar.

c. Panorama Puncak Pato

Objek wisata ini sebagai bukti sejarah terjadinya kesepakatan antara kaum adat dan kaum agama yang dikenal dengan seajarah “Sumpah Satie Bukik Marapalam”. Kawasan ini juga merupakan benteng pertahanan Perang Paderi, dengan cuaca yang sangat sejuk. Terletak di Nagari Batu Bulek Kecamatan Lintau Buo. Sekitar ± 17 Km dari kota Batusangkar.

d. Kincia Kamba Tigo “*Cikago*”

Kincir Kembar Tiga atau Kincia Kamba Tigo (*Cikago*) merupakan objek wisata baru di Kabupaten Tanah Datar, yang terletak di Jorong Padang Data, Nagari Simawang Kecamatan Rambatan.

e. Bukit Shaduali Indah

Sebuah wisata alam berbentuk bukit yang menyerupai tower sehingga dapat melihat pemandangan seluruh kota Batusangkar. Bukit Shaduali Indah terletak di Jorong Panti dan Jorong Pabalutan Nagari Rambatan Kecamatan Rambatan.

f. Tanjung Mutiara

Tanjung Mutiara merupakan Objek wisata bahari (Danau Singkarak) dan satu-satunya di Kabupaten Tanah Datar. Objek wisata ini selalu ramai dikunjungi wisatawan terutama hari libur. Objek wisata ini terletak antara Solok-Padang Panjang. Jarak dari kota Batusangkar \pm 30 Km. Berada di Nagari Batu Taba Kecamatan Batipuh Selatan.

g. Nagari Tuo Pariangan

Nagari Tuo Pariangan merupakan asal muasal kehidupan orang minangkabau yang berasal dari gunung Merapi. Di kawasan ini terdapat bukti-bukti sejarah antara lain: Kuburan Panjang, Masjid Tuo, Sawah Satampang Baniah, Batu Tigo Luhak, Pemandian Air Panas serta bukti sejarah lainnya. Nagari Tuo Pariangan terletak antara Batusangkar-Padang Panjang. \pm 14 Km dari kota Batusangkar.

h. Batu Angkek-Angkek

Berawal dari mimpik Dt Bandaro Kayo, salah seorang kepala kaum Suku Piliang, ia didatangi Oleh Syekh dan disuruh untuk mendirikan sebuah perkampungan yang sekarang dikenal dengan nama “Kampung Palagan”. Pada saat pembangunan tonggak pertama terjadi gempa lokal dan hujan panas selama 14 hari 14 malam. Karena terjadinya gempa tersebut diadakanlah musyawarah dan saat musyawarah berlangsung terdengar suara ghaib yang berasal dari lobang pemancangan bangunan bahwa dilobang tersebut terdapat sebuah batu yang harus dirawat dengan baik. Sekarang dikenal dengan batu “Angkek-Angkek”, yang dipercaya untuk mengetahui dapat atau tidak tercapai niat seseorang dapat dilihat terangkat atau tidaknya batu tersebut. Objek wisata ini

terletak di Nagari Tanjung Kecamatan Sungayang ± 11 Km dari kota Batusangkar.

i. Rumah Adat Kampai Nan Panjang

Bangunan ini merupakan hunian yang berarsitektur khas Minangkabau yang terdiri dari 6 buah biliak (kamar) dengan berbentuk pintu oval dengan ukuran kecil. Rumah ini diperkirakan telah berumur kurang lebih 350 tahun. Keunikan dari bangunan ini dibuat tanpa menggunakan paku besi. Terletak di Nagari Balimbing Kecamatan Rambatan, ± 13 Km dari kota Batusangkar.

j. Batu Batikam

Batu Batikam merupakan situs Medan Nan Bapaneh yang berfungsi sebagai tempat musyawarah pada masa lampau. Pada tengah Medan Nan Bapaneh terdapat Batu Batikam (Berlobang). Konon batu ini berlobang karena ditikam oleh Datuak Parpatih Nan Sabatang dengan Datuak Katamanguangan sebagai tanda berakhirnya perselisihan antara suku Koto Piliang dan Bodi Chaniago, terletak di Nagari Limo Kaum di pinggir jalan raya Batusangkar-Padang Panjang. ± 5 Km dari kota Batusangkar.

k. Lembah Anai

Objek wisata air terjun yang memiliki udara yang sejuk dan indahny keadaan alam sekitarnya. Terletak dipinggir jalan raya Padang-Bukit Tinggi/Batusangkar. ± 38 Km dari kota Batusangkar.

l. Kuburan Panjang Datuak Tantejo Gunhano

Kuburan ini merupakan makam Datuak Tantejo Gunhano yang merupakan tokoh arsitek pembuatan Balairung Sari-Tabek. Panjang makam ini ± 25,5 M. Sehingga dikenal dengan kuburan panjang. Terletak ± 14 Km dari kota Batusangkar, Nagari Pariangan Kecamatan Pariangan.

m. Gedung Indo Jalito

Sebuah gedung peninggalan Belanda yang dulunya didiami Vander Van Cappelen. Sekarang merupakan tempat dilaksanakannya acara-acara pemerintah. Terletak ditengah-tengah kota Batusangkar.

n. Benteng Vander Van Cappelen

Terletak dalam kota Batusangkar yang dibangun tahun 1824 semasa perang paderi. Didepannya terdapat 2 buah meriam kuno peninggalan Belanda.

o. Istana Salinduang Bulan

Istano Salinduang Bulan merupakan pengganti istana Raja Pagaruyung yang terakhir terbakar pada tahun 1950-an. Terletak antara Batusangkar dan Pagaruyung, sekitar 1 Km dari Pagaruyung.

p. Ustano Rajo

Ustano Rajo merupakan tempat makam-makam para raja pagaruyung. Terletak sekitar 4 Km dar Batusangkar. Selain terdapat 3 batang pohon beringin ditempat ini juga terdapat batu kasur yang berfungsi sebagai ujian-ujian untuk menjadi raja Pagaruyung.

q. Olahraga Paralayang Di Payorapuih

Salah satu lokasi kegiatan wisata dirgantara yang cukup baik yang telah dilaksanakan oleh penerjun-penerjun nasional dan internasional, karena satu-satunya memiliki angin timur. Keindahan alam yang menakjubkan dengan hamparan danau yang dikelilingi oleh bukit yang indah. Berada di Nagari Batipuh Baruah Kecamatan Batipuh, sekitar 32 Km dari Kota Batusangkar.

r. Industri Kerajinan Pandai Sikek

Pandai Sikek terkenal dengan keindahan alamnya dan desa ini terkenal sebagai penghasil souvenir dan cenderamata yang dikenal dengan "*Tenunan dan Ukiran Pandai Sikek*". Berada di Nagari Pandai Sikek Kecamatan X Koto, sekitar 40 Km dari Kota Batusangkar.

s. Rumah Pohon

Destinasi wisata baru di Nagari Tabek Patah Kecamatan Salimpaung. Sangat cocok sebagai tempat wisata keluarga.

t. Balairuang Sari Tabek

Balairung Sari Tabek Bangunannya terbuat dari kayu dan atap ijuk yang dibangun oleh arsitektur Minangkabau Datuak Tantejo Gurhano sebagai tempat musyawarah adat dan sebagai bukti sejarah yang telah berumur 450 tahun. Disamping Balairung Sari terdapat juga Medan Nan Bapaneh (tempat bersenda gurau masa dulunya) dan bukti sejarah lainnya. Objek wisata ini terletak antara Padang Panjang-Batusangkar, dari Batusangkar \pm 14 Km di Nagari Tabek Kecamatan Pariangan.

u. Prasasti Adityawarman

Situs ini merupakan tempat dikumpulkannya prasasti-prasasti yang dikeluarkan Adityawarman yang dahulu ditemukan di sekitar Bukit Gombak. Kumpulan prasasti tersebut ditulis menggunakan Bahasa Jawa Kuno dan Bahasa Sansakerta serta sedikit Bahasa Melayu Kuno. Terletak \pm 4 Km dari Kota Batusangkar dan berada di pinggir jalan raya Batusangkar Pagaruyung dalam Nagari Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas.

3. Atraksi Wisata Dan Kesenian

a. Pacu Jawi

Adalah permainan anak nagari di Tanah Datar yang dilaksanakan pada setiap selesai panen dan pada waktu akan menanam padi. Pacu Jawi di Tanah Datar spesifik karena diadakan di dalam sawah dan penunggangnya ikut berlari bersama jawi-nya. Pacu Jawi dilaksanakan di Kecamatan Pariangan, Rambatan, Lima Kaum, dan Sungai Tarab.

b. Alu Ketontong

Atraksi ini menampilkan permainan alu (alat menumbuk padi) yang dipukulkan ke lesung dengan variasi pukulan ritmis sehingga menimbulkan irama yang teratur dan indah, permainan ini menggunakan 8 buah alu yang dimainkan oleh 8 orang wanita.

4. Wisata Kuliner Kabupaten Tanah Datar

a. Lamang Tapai

Lamang Merupakan makanan khas Kabupaten Tanah Datar yang terbuat dari ketan putih yang dibakar dan disajikan lengkap dengan tapainya yang terbuat dari ketan hitam.

b. Randang Baluik

Terdapat di Kecamatan Sungai Tarab, Tanjung Emas, dan Lima Kaum. Bahan dasar dari belut yang kaya dengan protein, dicampur dengan rempah-rempah, cara memasaknya hampir sama dengan membuat rendang

c. Dadiah

Dadiah adalah makanan yang berasal dari susu murni kerbau yang disimpan dalam tabung bambu, rasanya khas, enak dan gurih.

d. Daun Kawa

Minuman spesifik nenek moyang Minangkabau yang bermukim di daerah pegunungan. Dibuat dari daun kopi yang dikeringkan lalu direbus. disamping rasanya yang enak, juga berkhasiat untuk menghangatkan tubuh dan setelah meminumnya tubuh menjadi segar dan bersemangat.

e. Pangek Ikan Lapuak

Makanan khas Tanah Datar yang menjadi icon kecamatan Tanjung Baru. Bahan dasar dari ikan air tawar dicampur dengan rempah-rempah, dimasak dalam periuk tanah atau belango selama satu hari satu malam. Rasanya sangat enak dan tulang ikannya empuk.

f. Pisang Sale

Terdapat di Kecamatan Salimpanung. Bahan dasar dari pisang yang dikeringkan tanpa adanya penambahan rasa pengawet.

g. Kerupuk Kulit

Terdapat di Kecamatan Sungai Tarab dan Lima Kaum. Bahan dasar dari kulit kerbau yang direbus dan dikeringkan lalu digoreng. Rasanya enak dan gurih.

5. Penginapan Di Kabupaten Tanah Datar

a. Hotel

- 1) Hotel Pagaruyung
- 2) Hotel Jaya Karta
- 3) Singkarak Sumpur Hotel
- 4) Emersia Hotel
- 5) Yoherma
- 6) Boegenville

b. Home Stay

- 1) Wisma Kampung Teleng
- 2) Khoirina
- 3) Home Stay Kampung Minang
- 4) Villa Nabawi
- 5) Puri Malana
- 6) Sumpur Home Stay
- 7) Fasta Fatwa

D. Alat Bantu Perancangan Sistem

1. Pengertian Perancangan Sistem

Robert J.Varzelo/John Reuter III dalam Jogiyanto menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem, pendefenisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi dan menggambarkan bagaimana sistem dibentuk. Sependapat dengan pendapat Robert J.Varzelo/John Reuter III, Nugroho (2005) menjelaskan bahwa perancangan sistem merupakan tahapan yang dilakukan setelah analisis sistem. Perancangan sistem adalah tahap awal dimana pendekatan awal untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan solusi terbaik bagi permasalahan yang ada.

Dari beberapa pengertian perancangan sistem diatas, penulis menyimpulkan bahwa perancangan sistem adalah salah satu bagian dari tahapan pengembangan sistem yang dilakukan setelah analisis sistem, yang bertujuan untuk mendefenisikan dan menggambarkan sistem atau piranti lunak atau *software* yang dibentuk.

2. Pengertian Online

Secara umum, sesuatu dikatakan online adalah bila ia terkoneksi/terhubung dalam suatu jaringan ataupun sistem yang lebih besar. Beberapa arti kata online lainnya yang lebih spesifik yaitu :

- a. Dalam percakapan umum, jaringan/network yang lebih besar dalam konteks ini biasanya lebih mengarah pada internet, sehingga 'online' lebih pada menjelaskan status bahwa ia dapat diakses melalui internet.
- b. Secara lebih spesifik dalam sebuah sistem yang terkait pada ukuran dalam satu aktivitas tertentu, sebuah elemen dari sistem tersebut dikatakan online jika elemen tersebut beroperasi. Sebagai contoh, Sebuah instalasi pembangkit listrik dikatakan online jika ia dapat menyediakan listrik pada jaringan elektrik.
- c. Dalam telekomunikasi, Istilah online memiliki arti lain yang lebih spesifik. Suatu alat diasosiasikan dalam sebuah sistem yang lebih besar dikatakan online bila berada dalam kontrol langsung dari sistem tersebut. Dalam arti jika ia tersedia saat akan digunakan oleh sistem (on-demand), tanpa membutuhkan intervensi manusia, namun tidak bisa beroperasi secara mandiri di luar dari sistem tersebut.
- d. Dengan Internet kita dapat menerima dan mengakses informasi dalam berbagai format dari seluruh penjuru dunia. Kehadiran internet juga dapat memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan, hal ini terlihat dengan begitu banyaknya situs web yang menyediakan media pembelajaran yang semakin interaktif serta mudah untuk dipelajari.

3. Alat Bantu Perancangan Model Sistem

Untuk dapat melakukan langkah-langkah pengembangan sistem sesuai dengan metodologi pengembangan sistem yang terstruktur, maka


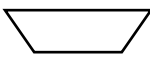



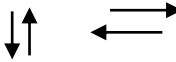
dibutuhkan alat dan teknik untuk melaksanakannya. Alat-alat yang digunakan dalam suatu perancangan sistem umumnya berupa gambar dan diagram.

Adapun alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem yang akan digunakan dalam penelitian adalah:

a. Bagan Alir Dokumen (BAD)

Jogiyanto (2005) mendefinisikan Bagan Alir (*Flowchart*) merupakan bagan (*Chart*) yang menunjukkan alir (*Flow*) didalam program atau prosedur. Bagan Aliran Dokumen (*Document Flowchart*) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem dan laporan. Simbol-simbol yang digunakan dalam Bagan Alir Dokumen (BAD) adalah:

Tabel 2. 1 Simbol Bagan Alir Dokumen (Jogiyanto, 2005)

No	Simbol	Keterangan
1		Proses terkomputerisasi
2		proses manual
3		Simbol penghubung
4		Dokumen
5		Penyimpanan
6		Garis alir

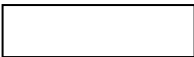
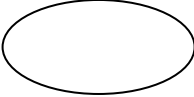
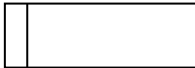

b. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Wahyono (2004) DFD adalah menjelaskan kepada user bagaimana nantinya fungsi-fungsi di sistem informasi secara logika akan bekerja. Data flow diagram akan menginterpretasikan logical model dari suatu sistem. Sedangkan menurut Sutabri (2004) DFD merupakan suatu network yang menggambarkan

suatu sistem komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya yang memiliki komponen sistem yang saling berhubungan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa DFD merupakan suatu *network* atau user yang saling bekerja dan menginterpretasikan logical model untuk memiliki komponen sistem yang saling berhubungan. Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD adalah:

Tabel 2. 2 Simbol Data Flow Diagram (Sutabri, 2004)

No	Simbol	Keterangan
1		Sumber dan tujuan data
2		Proses
3		Penyimpanan
4		Aliran data

Cara membuat Data Flow Diagram Menurut Jogiyanto (2005):

- 1) Semua *external entity* harus dalam sebuah sistem.
- 2) Identifikasi input dan output yang terlibat dengan *external entity*.
- 3) Penggambaran harus berurutan dimulai dari *context diagram*, diagram level 0, dan diagram level 1.

Aturan umum dalam penggambaran Data Flow Diagram menurut Sutabri (2004) adalah:

- a) Tidak boleh menghubungkan eksternal entity dengan eksternal entity lainnya secara langsung.
- b) Tidak boleh menghubungkan secara langsung antara data store dengan data lainnya.

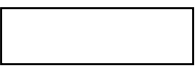
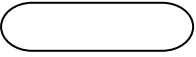

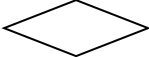
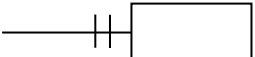

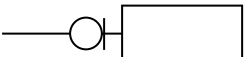
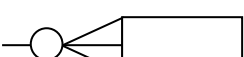
- c) Tidak boleh menghubungkan data store dengan eksternal entity secara langsung.
 - d) Setiap proses harus ada data yang masuk dan keluar demikian juga sebaliknya.
 - e) Tidak boleh ada proses dan arus data yang tidak memiliki nama, karena dapat mengakibatkan arus data yang tidak memiliki hubungan bercampur.
- c. Entity Relationship Diagram (ERD)

Nugroho (2005) menyatakan ERD merupakan bagian yang menunjukkan hubungan antara entity yang ada dalam sistem. Sedangkan menurut Simartama (2007) ERD merupakan sebuah ilustrasi struktur logis dari basis data. Simbol-simbol yang digunakan dalam Entity Relationship Diagram (ERD) dapat dilihat pada tabel 2.3.

Menurut Simarmata (2007) Teknik Perancangan ERD adalah:

- 1) Memilih kelompok atribut yang sama untuk dijadikan sebuah entitas dan menentukan kunci utama dengan syarat unik serta bisa mewakili entitas.
- 2) Menggambarkan kardinalitas dari diagram ERD berdasarkan analisis relasi yang diperlukan, seperti hubungan satu-kesatu, satu banyak, banyak banyak.
- 3) Membentuk skema database, jika relasinya satu ke satu, maka *foreign key* diletakkan pada salah satu dari 2 entitas yang ada atau menyatukan kedua entitas tersebut. Jika relasinya satu ke banyak, maka *foreign key* diletakkan pada entitas *many*. Dan jika relasinya banyak ke banyak, maka dibuat “file konektor” yang berisi 2 *foreign key* yang berasal dari kedua entitas.
- 4) Membentuk beberapa tabel berdasarkan *primary key* yang terpilih dengan syarat sudah mencapai aturan normalisasi 3NF.

Tabel 2. 3 Simbol Entity Relationship Diagram (Nugroho, 2005)

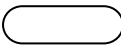
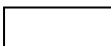
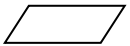

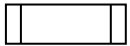
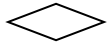

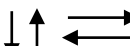
No	Simbol	Keterangan
1		Entity
2		Atribut dari entity
3		Atribut dari entity dengan key
4		Relasi antar entity
5		Hubungan satu dan pasti
6		Hubungan banyak dan pasti
7		Hubungan satu tapi tidak pasti
8		Hubungan banyak tapi tidak pasti

d. Program Flowchart

Menurut Wahyono (2004) program flowchart merupakan alat untuk menggambarkan simbol-simbol bagan alir yang menunjukkan secara tepat arti fisiknya dari sebuah sistem. Sedangkan menurut Jogianto (2005) program flowchart (Bagan Alir Program) merupakan bagan yang menjelaskan secara terinci langkah-langkah dari proses program. Simbol-simbol yang digunakan dalam Program Flowchart adalah:

Tabel 2. 4 Simbol Program Flowchart (Jogiyanto, 2005)

No	Simbol	Arti/Tujuan
----	--------	-------------

1		Simbol start atau stop
2		Simbol proses
3		Simbol input atau output
4		Simbol persiapan
5		Simbol subroutine atau subprogram
6		Simbol decision
7		Penghubung
8		Arus data

E. Perangkat Lunak Pembangun Sistem

1. Database

Database adalah sekumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih tabel yang saling berhubungan. User mempunyai wewenang untuk mengakses data tersebut, baik untuk menambah, mengubah atau menghapus data yang ada dalam table tersebut. Database digunakan untuk menampung beberapa table atau query yang dijadikan media untuk menyimpan data sebagai sumber pengolahandata (Anonymous, 2005). Menurut Wahyono (2005), database merupakan kumpulan data yang terorganisasi dalam file-file terstruktur yang khusus digunakan untuk menampung data.

2. PHP

Kadir (2002) menyatakan di dalam bukunya PHP singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses didalam server. Hasilnya dikirim ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*.

PHP dirancang untuk membentuk web dinamis, artinya ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Kelahiran PHP bermula saat seorang penemu PHP bernama Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skrip Perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar riwayat hidupnya, yakni pada tahun 1994. Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas menjadi *tool* yang disebut “*Personal Home Page*”, Paket inilah yang menjadi cikal bakal PHP. Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/FI Versi 2. Pada versi inilah pemrograman dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag HTML. Yang menarik, kode PHP juga bisa berkomunikasi dengan *database* dan melakukan perhitungan-perhitungan yang kompleks.

PHP dirancang untuk diintegrasikan dengan web server Apache. Namun, belakangan PHP juga dapat bekerja dengan *web server* seperti WPS (*Personal Web Server*), IIS (*Internet Information Server*).

a. Keunggulan yang dimiliki PHP:

Menurut Andi (2004) dalam bukunya ada beberapa keunggulan yang dimiliki Program PHP adalah:

- 1) PHP memiliki tingkat akses yang lebih cepat
- 2) PHP memiliki tingkat *lifecycle* yang lebih cepat sehingga selalu mengikuti perkembangan internet.
- 3) PHP memiliki tingkat keamanan yang lebih tinggi
- 4) PHP mampu berjalan dari beberapa server yang ada, misalnya *Apache*, *Microsoft IIS*, *PWS*, *AOLserver*, *phhttpd*, *fhhttpd*, dan *Xitami*.
- 5) PHP mampu berjalan di Linux sebagai platform sistem operasi utama bagi PHP, namun juga dapat berjalan di *FreeBSD*, *Unix*, *Solaris*, *Windows* dan yang lain.
- 6) PHP juga mendukung akses ke beberapa *database* yang sudah ada, baik yang bersih free/gratis ataupun komersial. Database itu antara lain *MySQL*, *PosgreSQL*, *mSql*, *Informix*, dan *MicrosoftSQL server*.

b. Skrip PHP

Skrip PHP berkedudukan sebagai tag dalam bahasa HTML. Sebagaimana diketahui, HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah baha standar untuk membuat halaman-halaman web. Abdul Kadir (2002).

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Latihan Pertama</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
    Selamat Belajar PHP.<BR>
</BODY>
</HTML>
```

Contoh kode berikut adalah contoh kode PHP yang berada didalam kode HTML:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Latihan Pertama</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
    Selamat Belajar PHP.<BR>
    <?php
    printf("Tgl. Sekarang: %s", Date ("d f y"));
    <?php</BODY>
</HTML>
```

Kode diatas disimpan dengan ekstensi.php

Perhatikan baris-baris berikut:

```
<?php
printf("Tgl. Sekarang: %s", Date ("d f y"));
<?
```

Kode inilah yang merupakan kode PHP. Kode PHP diawali dengan <?php dan diakhiri dengan ?>. Pasangan kedua kode inilah

yang berfungsi sebagai tag kode PHP. Berdasarkan tag inilah, pihak server dapat memahami kode PHP dan kemudian memprosesnya. Hasilnya dikirim ke *browser*.

3. MySQL

Dalam Buku Ir Betha Sidik (2005) *MySQL* merupakan software sistem manajemen *database* (*Database Management Sistem – DBMS*) yang paling populer dikalangan pemrograman Web, terutama dilingkungan Linux dengan menggunakan script PHP dan Perl yang digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelola datanya. *MySQL* dan PHP dianggap sebagai pasangan *software* pengembangan aplikasi *web* yang ideal dan sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script PHP. *MySQL* juga merupakan *database* yang digunakan oleh situs-situs terkemuka diinternet untuk menyimpan datanya.

MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama *MYSQL AB* yang pada saat itu bernama *TcX DataKonsult AB* sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak 1979. Awalnya *TcX* membuat *MySQL* dengan tujuan mengembangkan aplikasi web untuk klien. Kepopuleran *MySQL* antara lain karena *MySQL* menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja *query* cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah kecil.

Keandalan suatu *system database* (*DBMS*) dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai *databaseserver*, *MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan dengan *database server* yang lainnya dalam *query* data.

a. Keistimewaan *MySQL*

Sebagai database yang memiliki konsep database modern, *MySQL* memiliki banyak sekali keistimewaan. Berikut ini beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh *MySQL* :

b. Portability

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sitem operasi di antaranya adalah seperti *Windows*, *Linux*, *FreeBSD*, *Mac OS X server*, *Solaris*, *Amiga*, *HP-UX* dan masih banyak lagi.

c. Open Source

MySQL didistribusikan secara open source (gratis), di bawah lisensi GPL.

d. Multiuser

MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik. Hal ini memungkinkan sebuah database server *MySQL* dapat diakses client secara bersamaan.

e. Performance Tuning

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.

f. Column Types

MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed/unsigned integer*, *float*, *double*, *char*, *varchar*, *text*, *blob*, *date*, *time*, *datetime*, *year*, *set* serta *enum*.

g. Command dan Function

MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *SELECT* dan *WHERE* dalam *query*.

h. Security

MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level *subnetmask*, *namahost*, dan *user* dengan system perizinan yang mendetail serta *password terencripsi*.

i. Stability dan Limits

MySQL mampu menangani database dalam skala besar, dengan jumlah records lebih dari 50 juta dan 60 ribu table serta 5 miliar baris. Selain itu, batas indeks yang dapat di tampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

j. Connectivity

MySQL dapat melakukan koneksi dengan client menggunakan *protocol TCP/IP, Unix socket (Unix), atau Named Pipes (NT)*.

k. Localisation

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan (*error code*) pada client dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.

l. Interface

MySQL memiliki interface (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

m. Client dan Tools

MySQL dilengkapi dengan berbagai tool yang dapat digunakan untuk administrasi database, dan pada setiap tool yang ada disertai petunjuk *online*.

n. Struktur Tabel

MySQL memiliki struktur table yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan database lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

4. Adobe Dreamweaver CS5

Dalam Buku Madcoms (2012) Dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman web. Dreamweaver merupakan software utama yang digunakan oleh web desainer maupun web programmer dalam mengembangkan suatu situs web, Dreamweaver mempunyai ruang kerja,

fasilitas dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs web. Saat ini terdapat software dari kelompok adobe yang belakangan banyak digunakan untuk mendesain suatu situs web. Versi terbaru dari Dreamweaver saat ini adalah Dreamweaver CS5.

Dreamweaver merupakan software utama yang digunakan oleh web Desainer maupun web Programmer dalam mengembangkan suatu situs web. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas dan kemampuan dreamweaver yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs web.

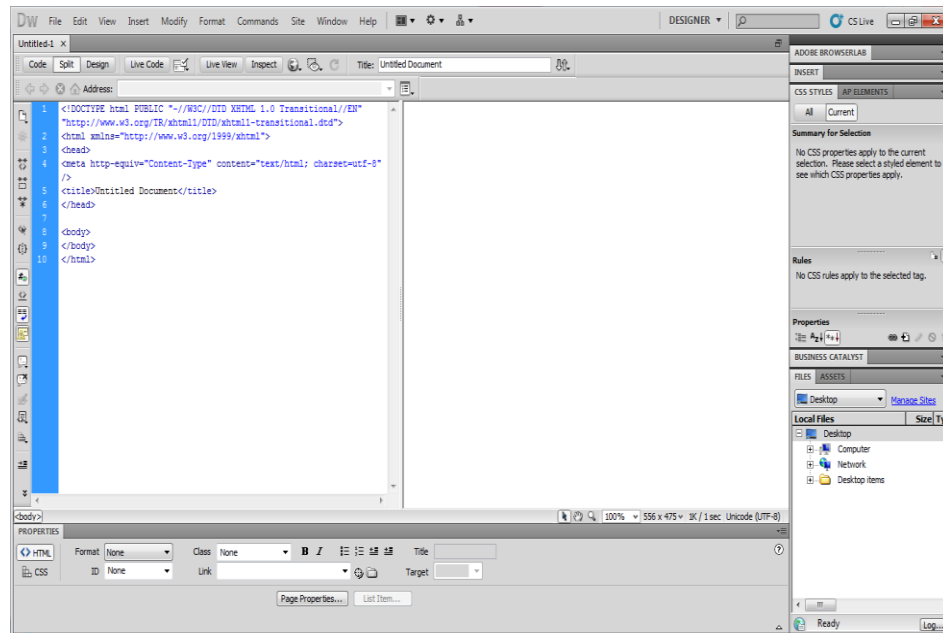
Langkah menjalankan Dreamweaver CS5 adalah pilih start → All programs → Adobe Master Collection CS5 → Adobe Dreamweaver CS5



Gambar 2. 2 Tampilan Halaman welcome screen dari Dreamweaver Cs5

Dalam tampilan awal Dreamweaver terdapat pilihan open a Recent Item (File yang pernah terbuka), create New (membuat file baru), Top Features (fitur-fitur baru), Dan Getting started (Tuntunan Penggunaan Dreamweaver). Halaman welcome screen akan selalu ditampilkan saat anda menjalankan program Dreamweaver, jika anda tidak menginginkan halaman tersebut tampil maka beri tanda centang pada pilihan Dont show again.

Selanjutnya Gambar berikut merupakan gambaran layout kerja Dreamweaver CS5.



Gambar 2. 3 Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver

- c. *Application Bar*, berada di bagian paling atas jendela aplikasi dreamweaver CS5. Baris ini berisi tombol workspace (workspace switcher), menu dan aplikasi lainnya.



Gambar 2. 4 Application Bar

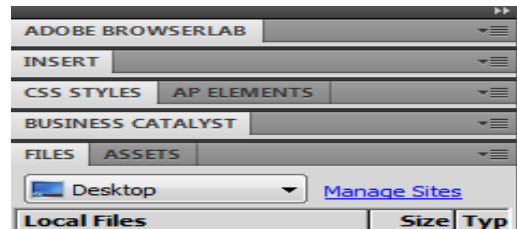
- d. *Toolbar Document*, berisi tombol-tombol yang digunakan untuk menampilkan jendela dokumen, seperti kita bisa menampilkan code saja, desain saja atau kedua-duanya.



Gambar 2. 5 Document toolbar

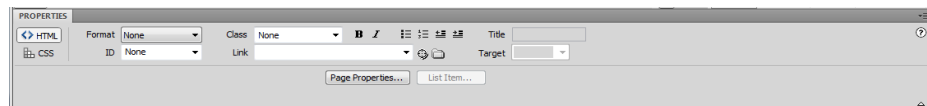
- e. *Panel group* adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi

pekerjaan. Panel group ini berisi panel insert, CSS, Styles, Asset, AP Elemen dan Files.



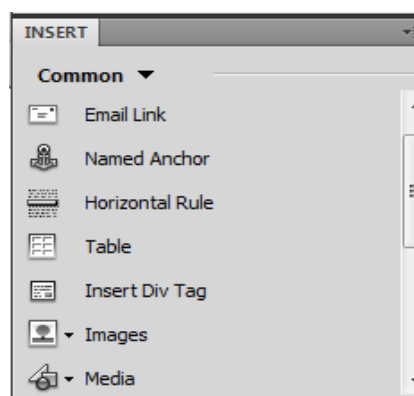
Gambar 2. 6 Panel Group

- f. *Panel Properties* menampilkan dan mengubah berbagai property yang dipunyai elemen tertentu. Kita bisa langsung mengubah properti dari elemen tersebut dengan tool ini, misalnya merubah warna text, memberikan background pada elemen tabel, menggabungkan kolom, dan lain-lain.



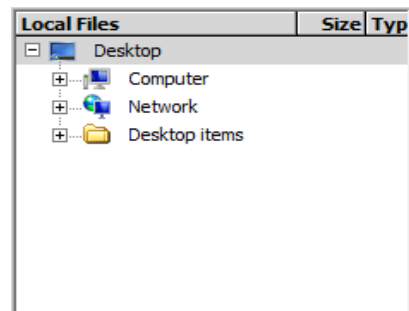
Gambar 2. 7 Panel Properties

- g. *Panel Insert* digunakan untuk menyisipkan berbagai jenis objek, seperti image, tabel, atau objek media kedalam jendela dokumen.



Gambar 2. 8 Panel Insert

- h. *Panel File* digunakan untuk mengatur file-file dan folder-folder yang membentuk situs web.



Gambar 2. 9 Panel File

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

A. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

1. Aliran sistem yang berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan merupakan pedoman untuk merancang sistem yang baru, sebab dengan menganalisa sistem yang sedang berjalan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang di hadapi, sistem yang lama akan dijadikan pedoman terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Analisa sistem bertujuan untuk melengkapi kekurangan yang ada di sistem tersebut agar masalah yang sama tidak terjadi lagi di saat yang akan datang.

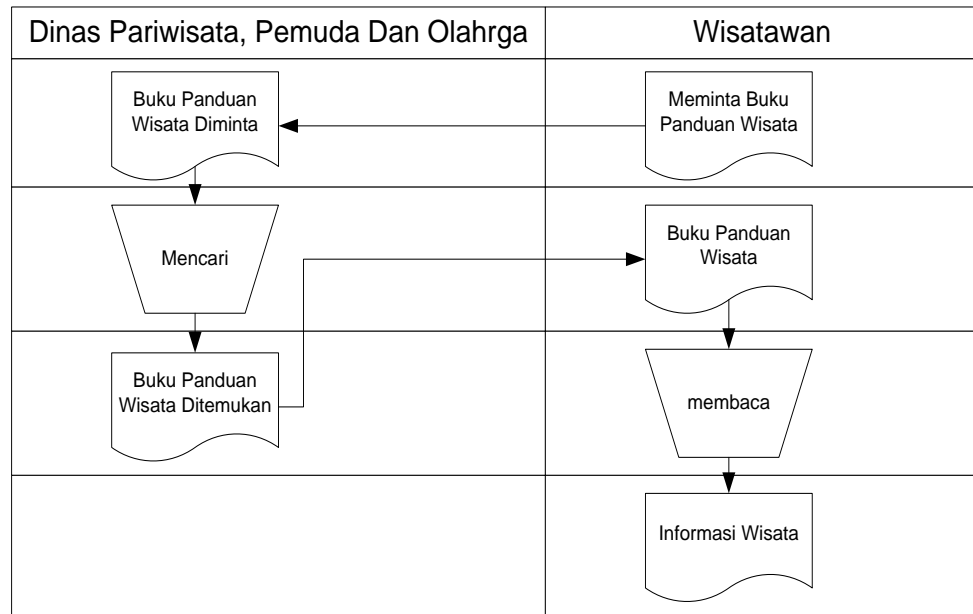
Sistem pariwisata yang sedang berjalan saat ini pada Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar yaitu memberikan sebuah buku panduan kepada wisatawan atau pengunjung yang datang ke Kabupaten Tanah Datar. Wisatawan juga bisa menghubungi Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar melalui telepon. Wisatawan juga bisa datang langsung ke Dinas ini untuk memperoleh informasi mengenai jenis wisata yang ada di Kabupaten Tanah Datar.

2. Kelemahan

Ada beberapa kelemahan sistem pariwisata yang berjalan antara lain:

- a) wisatawan atau pengunjung masih kesulitan mengetahui secara rinci mengenai pariwisata yang ada di Kabupaten Tanah Datar.
- b) Wisatawan banyak yang tidak mendapatkan buku panduan pariwisata di Kabupaten Tanah Datar.
- c) Tidak semua wisatawan atau pengunjung yang datang langsung atau menghubungi Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.

Berikut Aliran Sistem Informasi yang masih berjalan pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut :



Gambar 3. 1 Aliran Sistem Informasi Lama Pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar

B. Analisa Sistem yang diusulkan

1. Perancangan Global

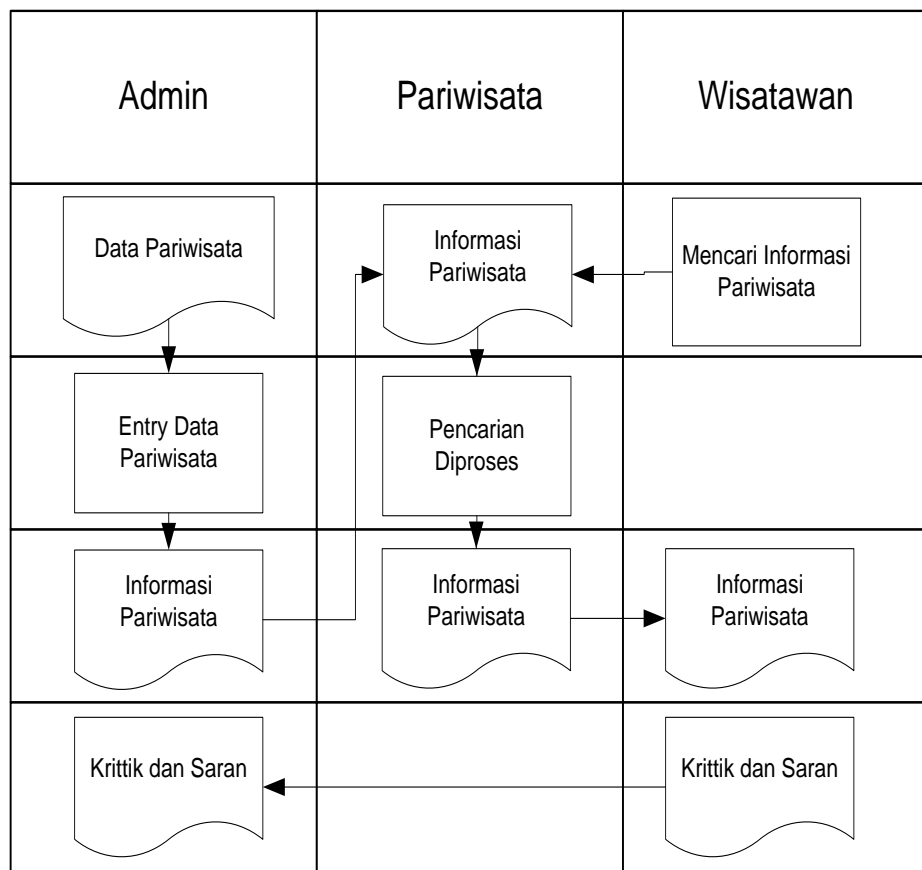
a. Aliran Sistem Informasi Baru

Untuk sistem Pariwisata pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar masih menggunakan buku panduan yang diberikan kepada wisatawan atau pengunjung. Selain itu juga belum tersedianya website mengenai pariwisata di Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga.

Setelah dilakukan Penganalisaan terhadap Aliran Sistem Informasi lama, maka sudah diketahui bagaimana proses Sistem Informasi Pariwisata pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga. Berdasarkan analisa di atas ditemukan pula kelemahan dari sistem lama tersebut.

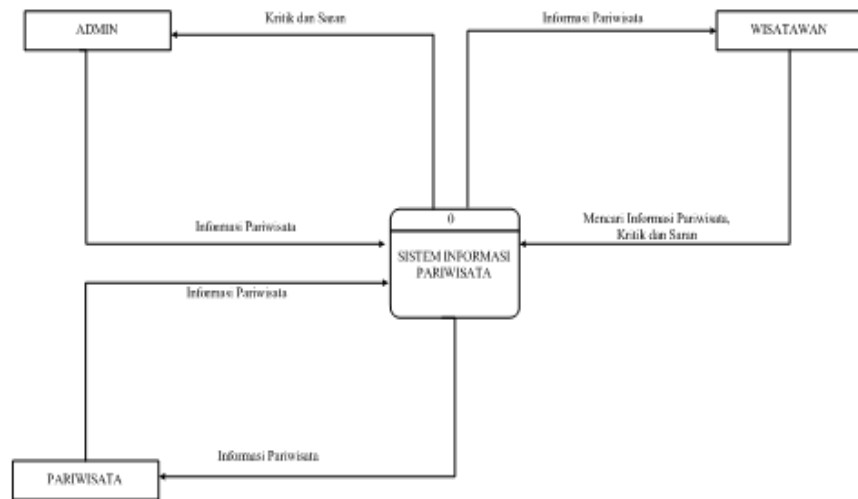
Sistem yang ada sekarang dengan sistem yang akan dirancang pada prinsipnya sama, perbedaannya adalah Sistem Informasi Pariwisata yang dahulunya masih manual diubah dengan sistem informasi yang terkemputerisasi.

Berikut Aliran Sistem Informasi yang dirancang pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut :



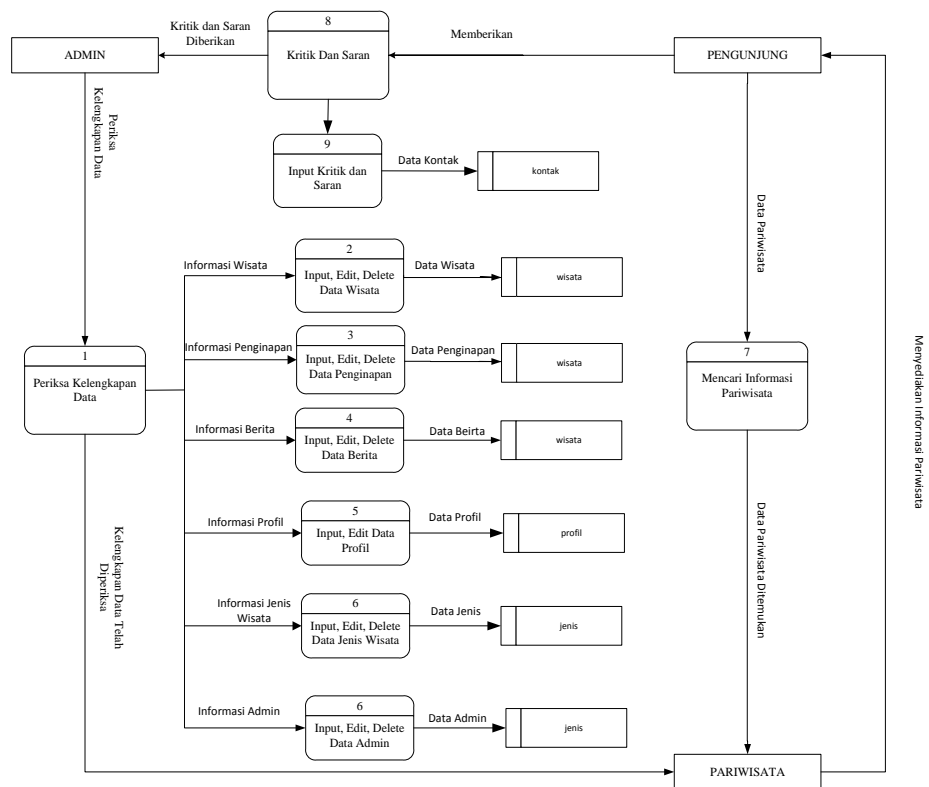
Gambar 3. 2 Aliran Sistem Informasi Pariwisata Baru

b. Context Diagram Pariwisata



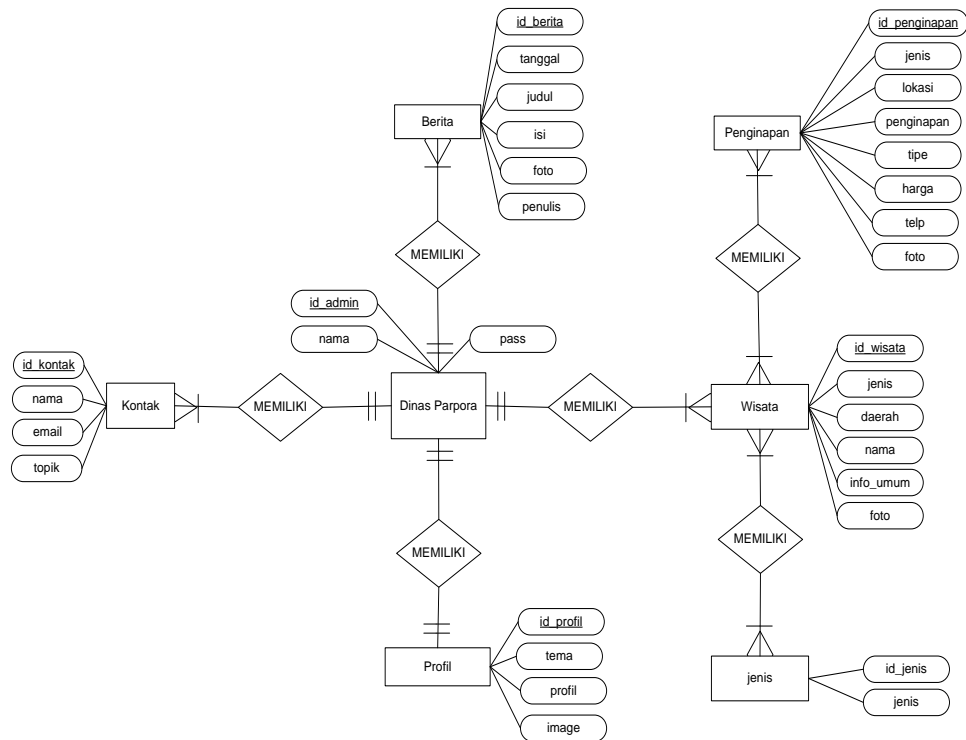
Gambar 3. 3 Context Diagram Pariwisata

c. Data Flow Diagram Pariwisata



Gambar 3. 4 Data Flow Diagram Pariwisata

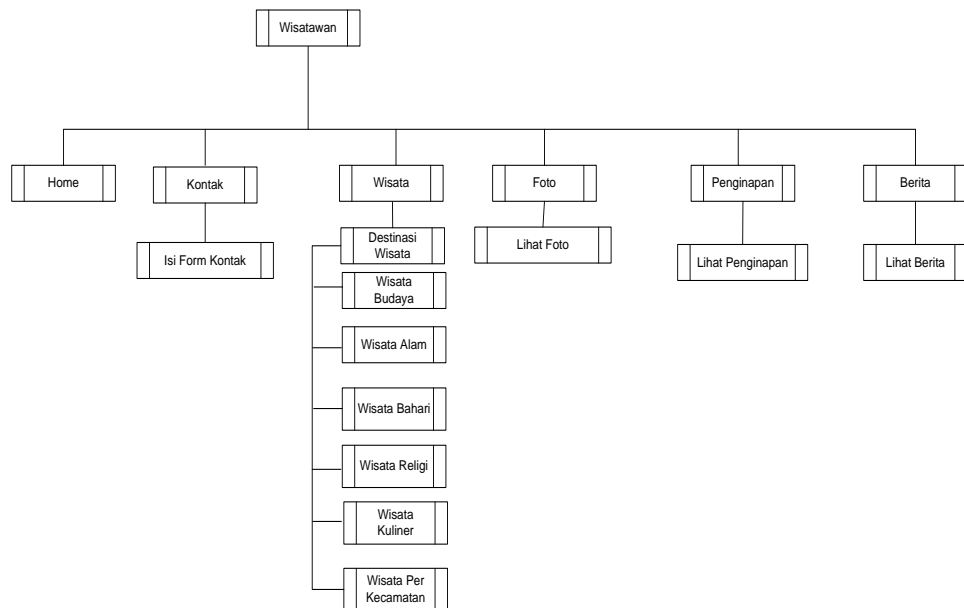
d. Entity Relationship Diagram Pariwisata



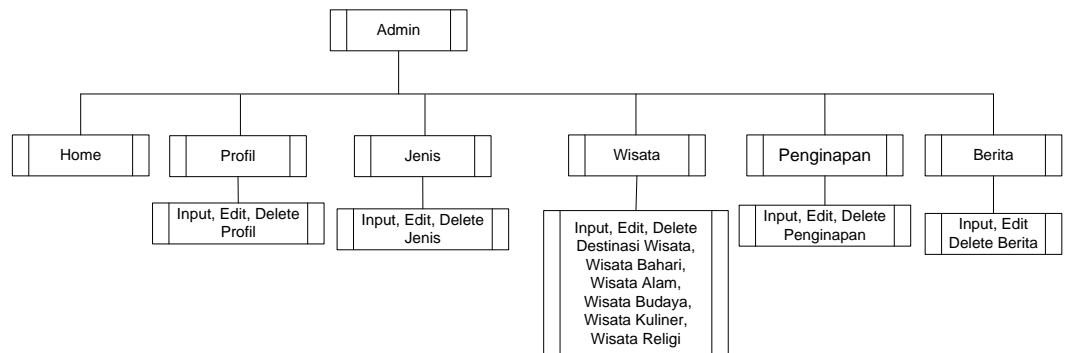
Gambar 3. 5 Entity Relationship Diagram Pariwisata

2. Struktur program

Struktur program adalah gambaran dari seluruh rangkaian modul-modul program yang saling terkait satu sama lain yang terlibat dalam proses pengolahan data. Pembuatan struktur program ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam memahami keterkaitan modul-modul program pengolahan data yang dirancang seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3. 6 Struktur Program Wisatawan



Gambar 3. 7 Struktur Program Admin

C. Desain Terinci

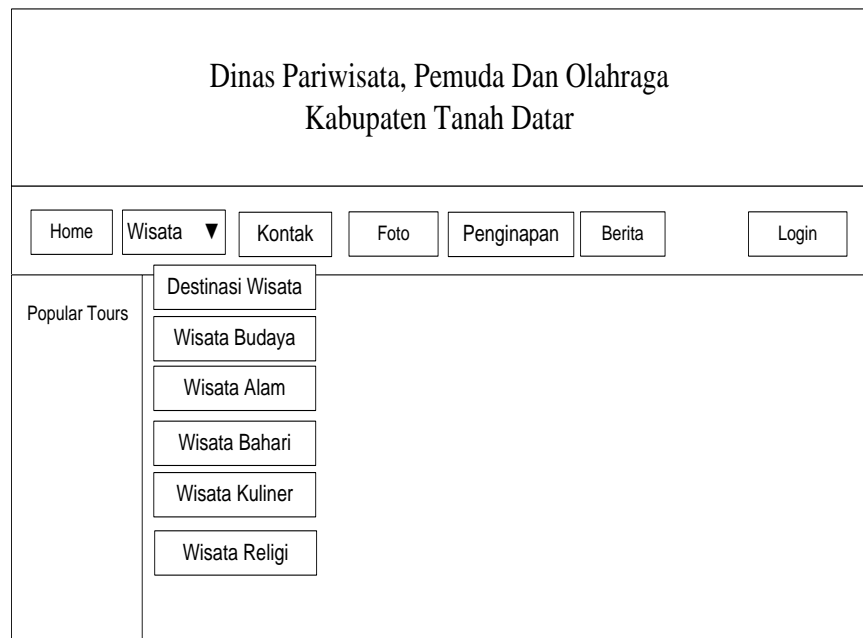
1. Desain Output

Desain Output merupakan hasil keluaran dari suatu sistem komputer merupakan komunikasi antara manusia dengan sistem yang merupakan penghubung utama antara sistem dengan pemakai yang biasanya di komunikasikan melalui bentuk lampiran laporan dengan adanya desain output ini diharapkan akan menghasilkan informasi

yang jelas bagi pihak *intern* maupun *ekstern*. Adapun bentuk output yang telah penulis rancang adalah sebagai berikut:

a. Wisatawan

1) Tampilan Wisata



Gambar 3. 8 Tampilan Wisata

2) Tampilan Foto



Gambar 3. 9 Tampilan Foto

3) Tampilan Penginapan

Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar	
Home Wisata ▼ Kontak Foto Penginapan Berita Login	
Popular Tours	PENGINAPAN <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">Foto</div> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 50px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">Deskripsi</div> </div>

Gambar 3. 10 Tampilan Penginapan

4) Tampilan Berita

Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar	
Home Wisata ▼ Kontak Foto Penginapan Berita Login	
Popular Tours	<div style="border: 1px solid black; width: 300px; height: 20px; margin-bottom: 5px;">X(99)</div> <div style="border: 1px solid black; width: 300px; height: 20px; margin-bottom: 5px;">X(99)</div> <div style="border: 1px solid black; width: 300px; height: 20px;">X(99)</div>

Gambar 3. 11 Tampilan Berita

b. Admin

1) Tampilan Wisata

<p>Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar</p>																									
Home Profil Jenis Wisata Penginapan Berita LogOut																									
Wisata	<div style="text-align: center; margin-bottom: 5px;"> Tambah Wisata </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>Nama</th> <th>Lokasi</th> <th colspan="2">Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X(10)</td> <td>X(99)</td> <td>X(99)</td> <td>Hapus</td> <td>Edit</td> </tr> <tr> <td>X(10)</td> <td>X(99)</td> <td>X(99)</td> <td>Hapus</td> <td>Edit</td> </tr> <tr> <td>X(10)</td> <td>X(99)</td> <td>X(99)</td> <td>Hapus</td> <td>Edit</td> </tr> </tbody> </table>					NO	Nama	Lokasi	Aksi		X(10)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit	X(10)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit	X(10)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit
NO	Nama	Lokasi	Aksi																						
X(10)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit																					
X(10)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit																					
X(10)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit																					

Gambar 3. 12 Tampilan Wisata

2) Tampilan Penginapan

<p>Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar</p>																													
Home Profil Jenis Wisata Penginapan Berita LogOut																													
Penginapan	<div style="text-align: center; margin-bottom: 5px;"> Tambah Penginapan </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>Nama</th> <th>Lokasi</th> <th>No Telepon</th> <th colspan="2">Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X(10)</td> <td>X(99)</td> <td>X(99)</td> <td>X(99)</td> <td>Hapus</td> <td>Edit</td> </tr> <tr> <td>X(10)</td> <td>X(99)</td> <td>X(99)</td> <td>X(99)</td> <td>Hapus</td> <td>Edit</td> </tr> <tr> <td>X(10)</td> <td>X(99)</td> <td>X(99)</td> <td>X(99)</td> <td>Hapus</td> <td>Edit</td> </tr> </tbody> </table>					NO	Nama	Lokasi	No Telepon	Aksi		X(10)	X(99)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit	X(10)	X(99)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit	X(10)	X(99)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit
NO	Nama	Lokasi	No Telepon	Aksi																									
X(10)	X(99)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit																								
X(10)	X(99)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit																								
X(10)	X(99)	X(99)	X(99)	Hapus	Edit																								

Gambar 3. 13 Tampilan Penginapan

3) Tampilan Berita

Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar				
Home Profil Jenis Wisata Penginapan Berita LogOut				
Berita	<input type="button" value="Tambah Berita"/>			
	NO	TANGGAL	JUDUL	AKSI
	X(10)	Date	X(99)	HAPUS Edit
	X(10)	Date	X(99)	HAPUS Edit
	X(10)	Date	X(99)	HAPUS Edit

Gambar 3. 14 Tampilan Berita

4) Tampilan Jenis

Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar				
Home Profil Jenis Wisata Penginapan Berita LogOut				
Wisata	<input type="button" value="Tambah Jenis"/>			
	NO	JENIS	AKSI	
	X(10)	X(99)	HAPUS Edit	
	X(10)	X(99)	HAPUS Edit	
	X(10)	X(99)	HAPUS Edit	

Gambar 3. 15 Tampilan Jenis

2. Desain Input

a. Desain Form Login

<p>Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar</p>	
<p>Home Wisata ▼ Foto Penginapan Berita Login</p>	
<p>Tempat Wisata - - - - - -</p>	<p>FORM LOGIN</p> <p>Nama : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Password : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="LOGIN"/></p>

Gambar 3. 16 Desain Form Login

b. Desain Input Kontak

<p>Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar</p>	
<p>Home Wisata ▼ Kontak Foto Penginapan Berita Login</p>	
<p>Tempat Wisata - - - - - -</p>	<p>Form Kontak >></p> <p>Nama : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Email : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Topik : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Kontak : <input type="text" value="Text"/></p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="KIRIM"/></p>

Gambar 3. 17 Tampilan Input Kontak

c. Desain Input Wisata

Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar	
<input type="button" value="Home"/> <input type="button" value="Profil"/> <input type="button" value="Jenis"/> <input type="button" value="Wisata"/> <input type="button" value="Penginapan"/> <input type="button" value="Berita"/> <input type="button" value="LogOut"/>	
Pelanggan	<p style="text-align: center;">TAMBAH WISATA</p> <p>Jenis : <input type="text" value="Varchart(99)"/> ▼</p> <p>Nama : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Lokasi : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Deskripsi : <input type="text" value="Text"/></p> <p>Gambar : <input type="button" value="Browse"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p>

Gambar 3. 18 Tampilan Input Wisata

d. Desain Input Penginapan

Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar	
<input type="button" value="Home"/> <input type="button" value="Profil"/> <input type="button" value="Jenis"/> <input type="button" value="Wisata"/> <input type="button" value="Penginapan"/> <input type="button" value="Berita"/> <input type="button" value="LogOut"/>	
Pelanggan	<p style="text-align: center;">Tambah Penginapan</p> <p>Jenis : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Lokasi : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Penginapan : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Tipe : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Harga : <input type="text" value="Int(99)"/></p> <p>Telp : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Foto : <input type="button" value="Browse"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p>

Gambar 3. 19 Tampilan Input Penginapan

e. Desain Input Berita

Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar	
<input type="button" value="Home"/> <input type="button" value="Profil"/> <input type="button" value="Jenis"/> <input type="button" value="Wisata"/> <input type="button" value="Penginapan"/> <input type="button" value="Berita"/> <input type="button" value="LogOut"/>	
Pelanggan	<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">Tambah Berita</div> <p>Judul : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Tanggal : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p>Isi Berita : <input type="text" value="Text"/></p> <p>Gambar : <input type="button" value="Browse"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p>

Gambar 3. 20 Tampilan Input Tambah Berita

f. Desain Input Jenis

Dinas Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar	
<input type="button" value="Home"/> <input type="button" value="Profil"/> <input type="button" value="Jenis"/> <input type="button" value="Wisata"/> <input type="button" value="Penginapan"/> <input type="button" value="Berita"/> <input type="button" value="LogOut"/>	
Pelanggan	<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">Tambah Jenis</div> <p>Jenis : <input type="text" value="Varchart(99)"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p>

Gambar 3. 21 Tampilan Input Tambah Jenis

3. Desain File

a. Tabel Wisata

Database name : wisata

Table name : wisata

Field Key : id_wisata

Fungsi : menampilkan informasi wisata dan penginapan

Tabel 3. 1 Wisata

File Name	Type	Width	Description
id_wisata	Int	10	Id wisata
jenis	Varchart	100	Jenis
lokasi	Varchart	100	Lokasi
nama	Varchart	100	Nama
lokasi	Varchart	100	Lokasi
info_umum	Text		Info Umum
tipe	Varchart	100	Tipe
harga	Int	100	Harga
telp	Varchart	20	Telp
foto	Varchart	100	Foto

b. Tabel Admin

Database name : wisata

Table name : admin

Field Key : id_admin

Fungsi : mengedit dan mengelola data

Tabel 3. 2 Admin

File Name	Type	Width	Description
id_admin	Int	11	Id admin
nama	Varchart	100	Nama admin
pass	Varchart	100	password

c. Tabel berita

Database name : wisata

Table Name : berita

Field Key : id_berita

Fungsi : menyajikan informasi

Tabel 3. 3 Berita

File Name	Type	Width	Description
id_berita	Int	11	Id Berita
tanggal	Varchart	100	Tanggal
judul	Varchart	100	Judul
isi	Text		Isi
foto	Varchart	100	Foto
penulis	Varchart	100	Penulis

d. Tabel Profil

Database name : wisata

Table name : profil

Field Key : id_profil

Fungsi : menyimpan dan menampilkan profil

Tabel 3. 4 Profil

File Name	Type	Width	Description
id_profil	Int	11	Id Profil
tema	Varchart	100	Tema
profil	Text		Profil
image	Varchart	100	Gambar

e. Tabel Kontak

Database name : wisata

Table name : kontak

Field Key : id_kontak

Fungsi : memberi kritikan dan saran

Tabel 3. 5 Kontak

File Name	Type	Width	Description
id_kontak	Int	11	Id Kontak
nama	Varchart	100	Nama
email	Varchart	100	Email
Topik	Varchart	100	Topik
Kontak	Text		Kontak

f. Tabel Penginapan

Database name : wisata

Table name : penginapan

Field Key : id_penginapan

Fungsi : menampilkan penginapan

Tabel 3. 6 Penginapan

File Name	Type	Width	Description
id_penginapan	Int	11	Id Penginapan
jenis	Varchart	100	Jenis Penginapan
lokasi	Varchart	100	Lokasi Penginapan
penginapan	Varchart	100	Penginapan
tipe	Varchart	100	Tipe Penginapan
harga	Int	100	Harga
telp	Varchart	20	Telephon
foto	Varchart	100	Foto

g. Tabel Jenis

Database name : wisata

Table name : jenis

Field Key : id_jenis

Fungsi : memberi jenis wisata

Tabel 3. 7 Jenis

File Name	Type	Width	Description
id_jenis	Int	11	Id Kontak
jenis	Varchart	100	Jenis Wisata

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bab ini merupakan bab yang terakhir dari penulisan Tugas Akhir ini, yang mana pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran untuk dilakukan perbaikan-perbaikan yang dianggap perlu pada sistem yang ada pada saat ini. Penulis menyadari bahwa sistem yang diusulkan ini masih ada kelemahan-kelemahan dan kekurangan.

Dari uraian masalah yang telah dikemukakan diatas, serta berdasarkan analisa dari data yang ada maka dapat ditarik kesimpulan, antara lain:

1. Membantu pemerintah Kabupaten Tanah Datar dalam mengembangkan pariwisata di Kabupaten Tanah Datar.
2. Diharapkan dapat membantu meningkatkan pengunjung baik dalam maupun luar negeri.
3. Dapat mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi pariwisata mengenai wisata bahari, wisata alam, wisata sejarah, wisata kuliner dan wisata religi yang ada di Kabupaten Tanah Datar.

B. Saran

Dari hasil penelitian dan terdapatnya beberapa kelemahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu :

1. Agar sistem yang dirancang dapat bekerja secara efektif dan efisien maka diperlukan tenaga terampil dalam pengoperasian aplikasi yang dibuat.
2. Untuk menghasilkan tenaga yang terampil perlu diadakan pelatihan terhadap pengguna sistem tentang bagaimana cara penggunaan sistem yang telah dirancang.
3. Dalam penerapan sistem komputerisasi sebaiknya didukung oleh perangkat atau alat yang memadai, baik dari segi manusia (*Brainware*) maupun segi peralatan (*Hardware* dan *Software*).

4. Perancangan sistem informasi pariwisata ini bertujuan untuk memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Tanah Datar.
5. Dalam rancangan sistem yang baru ini diharapkan Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga mengevaluasi kembali data-data yang berhubungan dengan sistem yang baru ini. Dan jika ditemukan kekurangan-kekurangan maka sistem yang baru dirancang ini dapat diperbaiki kembali supaya bisa lebih sempurna pembuatan sistemnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2004. *Aplikasi Program PHP dan MySQL untuk Membuat Website Interaktif*. Madiun.
- Anonymous. 2005. *Aplikasi Manajemen Database Pendidikan Berbasis Web Dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto. 2005. *Analisa dan Desain*. Yogyakarta.
- Kadir, A. 2002. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta : Yogyakarta.
- Madcoms. 2012. *Dreamweaver Cs5 PHP-MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Nugroho, A. 2005. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Pendit, N. S. 1994. *Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Pendit, N. S. 2002. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Betha, S. 2005 *MySQL Untuk Pengguna, Administrator, dan Pengembang Aplikasi Web*. Bandung: Informatika Bandung.
- Simarmata. J. 2007. *Perancangan Basis Data*. Yogyakarta: Andi.
- Soekadijo, R.G. 2002. *Anatomi Pariwisata (Memahami Pariwisata Sebagai "Systemic Linkage")*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sutabri, T. 2004. *Analisa Sistem Informasi. Edisi Pertama*. Yogyakarta: Andi.
- Wahyono, T. 2004. *Sistem Informasi (Konsep Dasar, Analisis Desain dan Implementasi)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Jl. Sudirman No.137 Kuburajo Lima Kaum Batusangkar 27213, Telp. (0752) 71150, Ext 135, Fax. (0752) 71879
Website : www.iainbatusangkar.ac.id e-mail: lppm@iainbatusangkar.ac.id

30 November 2017

Nomor : B- 370 /ln.27/L.I/TL.00/ 11/2017

Sifat : Biasa

Lampiran : 1 Rangkap

Perihal : **Mohon Penerbitan Surat Izin Penelitian**

Yth. Bupati Tanah Datar

Up. Kepala Kantor KESBANGPOL Kabupaten Tanah Datar
Batusangkar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama/NIM : HERI CANDRA / 14205049

Tempat/Tanggal Lahir : Pejangki, 16 Maret 1995

Nomor Induk Keluarga : KTP. 1402071603950001

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Jurusan : Manajemen Informatika

Alamat : Desa Pejangki RT.003/002 Kecamatan Batang Cenaku Kabupaten
Indragiri Hulu Prop. Riau

akan melakukan pengumpulan data untuk proses penulisan laporan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Judul Penelitian : **Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata pada Dinas
Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten
Tanah Datar**

Lokasi : Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga

Waktu : 01 Desember 2017 s.d 01 Februari 2018

Dosen Pembimbing 1 : Lita Sari Muchlis, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : -

untuk itu, diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan surat izin penelitian dalam rangka pelaksanaan penelitian mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas bantuannya diucapkan terimakasih.

Ketua,

Yusrizal Efendi, S.Ag., M.Ag.

Tembusan:

1. Rektor IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan).
2. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan).



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
(KESBANGPOL)

Jln. MT. Haryono No. 10 Telp. (0752) 574400 Batusangkar 27281

SURAT KETERANGAN/REKOMENDASI
Nomor : 070/ 887 /KESBANGPOL/2017

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor 07 Tahun 2014 tanggal 21 Januari 2014 tentang perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor. 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian dan surat Ketua LPPM IAIN Batusangkar Nomor: B-570/In.27/LI/TL.00/11/2017, tanggal 20 November 2017, perihal: Mohon Penerbitan Surat Izin Penelitian, setelah dipelajari dengan ini kami atas nama Pemerintah Daerah Kabupaten Tanah Datar menyatakan tidak keberatan atas maksud Penelitian dimaksud dengan lokasi di Kabupaten Tanah Datar yang akan dilakukan oleh:

Nama : **HERI CANDRA**
Tempat/Tgl. Lahir : **Perai, 16 Maret 1993**
Pekerjaan : **Manasiswa**
Alamat : **Jorong Koto Gadih, Nagari Limo Kaum, Kec Lima Kaum**
Kartu Identitas : **NIK. 140207160395001**
Maksud dan Obyek : **Izin Penelitian**
Judul : **"PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA PADA DINAS KEBUDAYAAN, PARIWISATA, PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN TANAH DATAR"**
Lokasi Penelitian : **Dinas PARPORA Kab. Tanah Datar**
Waktu : **04 Desember 2017 s.d 04 Januari 2018**
Anggota : **-**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Kegiatan Penelitian tidak boleh menyimpang dari maksud dan obyek sebagaimana tersebut di atas.
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud Penelitian yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu kepada Pemerintah setempat dan melaporkan kembali waktu akan berangkat.
3. Dalam melaksanakan Penelitian agar dapat berkoordinasi dengan instansi terkait.
4. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat - istiadat serta kebiasaan masyarakat setempat.
5. Bila terjadi penyimpangan/pelanggaran terhadap ketentuan-ketentuan tersebut diatas maka Surat Keterangan/Rekomendasi ini akan **DICABUT** kembali.
6. Surat Keterangan/Rekomendasi ini diberikan/berlaku mulai tanggal 04 Desember 2017 s.d 04 Januari 2018.
7. Melaporkan hasil Penelitian kepada Eupati Tanah Datar Cq. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar.

Demikianlah surat keterangan/ rekomendasi ini dikeluarkan untuk dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 30 November 2017.



Tembusan :

- Yth. : 1. Bupati Tanah Datar (sebagai laporan)
2. Dandim 0307 Tanah Datar C. Batusangkar.
3. Kapolres Tanah Datar di Batusangkar.
4. Kepala Dinas PARPORA Kab. Tanah Datar di Batusangkar.
5. Ketua LPPM IAIN Batusangkar di Batusangkar.



DINAS PARIWISATA, PEMUDA DAN OLARHAGA

Komplek Benteng Van Der Capellen - Telp. (0752) 574821, 574821 - Fax. (0752) 574364
BATUSANGKAR

www.tanahdatar.go.id
www.tanahdatartourism.com

Email : parpora@tanahdatar.go.id

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 556/ 118 /Parpora/2018

Surat Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor 070 /887/KESBANGPOL/2017, tanggal 30 November 2017 tentang Rekomendasi Penelitian di Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar.

Dengan ini menerangkan bahwa yang namanya tersebut dibawah ini telah melakukan penelitian pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar, yaitu :

Nama : HERI CANDRA
Tempat/ Tanggal lahir : Pejangki/ 16 Maret 1995
Pekerjaan : Mahasiswa
No. HP : 14 205 049
Nama Institut : IAIN Batusangkar
Jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam
Kampus : Manajemen Informatika
Nomor Kartu Identitas : NIK. 1402071693950001
Nomor Hp : 082284972338
Judul Penelitian : Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Pada Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar
Durasi penelitian : 1 bulan (4 Desember 2017 s/d 4 Januari 2018)

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Batusangkar, 5 Maret 2018

**KEPALA DINAS PARIWISATA, PEMUDA DAN OLARHAGA
KABUPATEN TANAH DATAR**





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jl. Sudirman No. 137 Lima Kaum Batusangkar Telp. (0752) 71150, 574221, 71890 Fax. (0752) 71879
Website : www.iainbatusangkar.ac.id e-mail : info@iainbatusangkar.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : B-473 /In.27/F.IV.I/PP.00.9/07/2017

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, dengan ini menugaskan Saudara :

Nama / NIP	Pangkat / Gol	Jabatan	Keterangan
Lita Sari Muchlis, M.Kom 19780122 200801 2 017	Penata Muda Tk. I / III/b	Asisten Ahli	Pembimbing

sebagai **Pembimbing Tugas Akhir** mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika pada semester Genap Tahun Akademik 2016/2017, atas nama :

Nama : Heri Candra
NIM : 14205049
Program Studi : Manajemen Informatika
Judul Proposal : **Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata pada Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar**

Demikian surat tugas ini diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

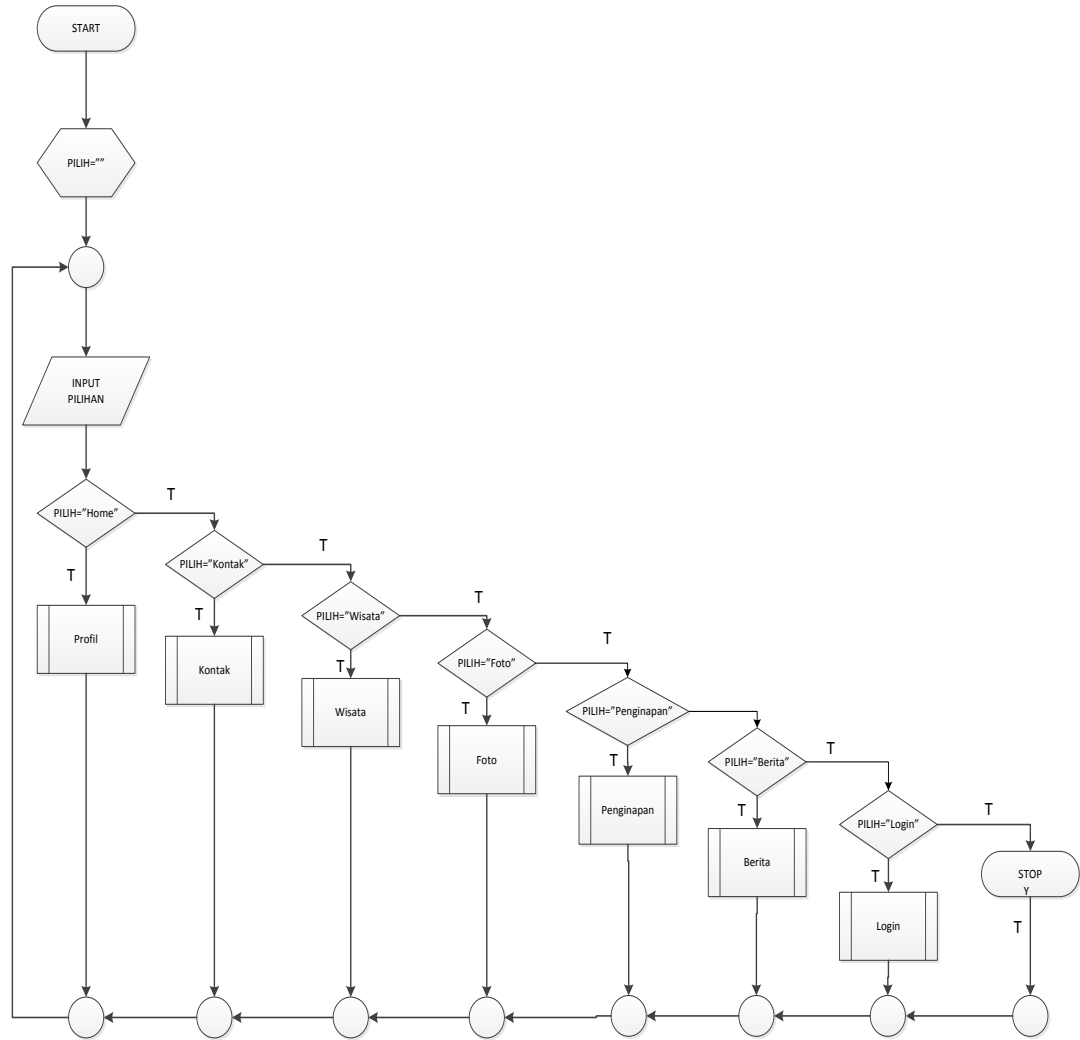
Batusangkar, 13 Juli 2017
a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan



Mailur Rahmi, M.Ag
NIP. 19730603 200501 2 006

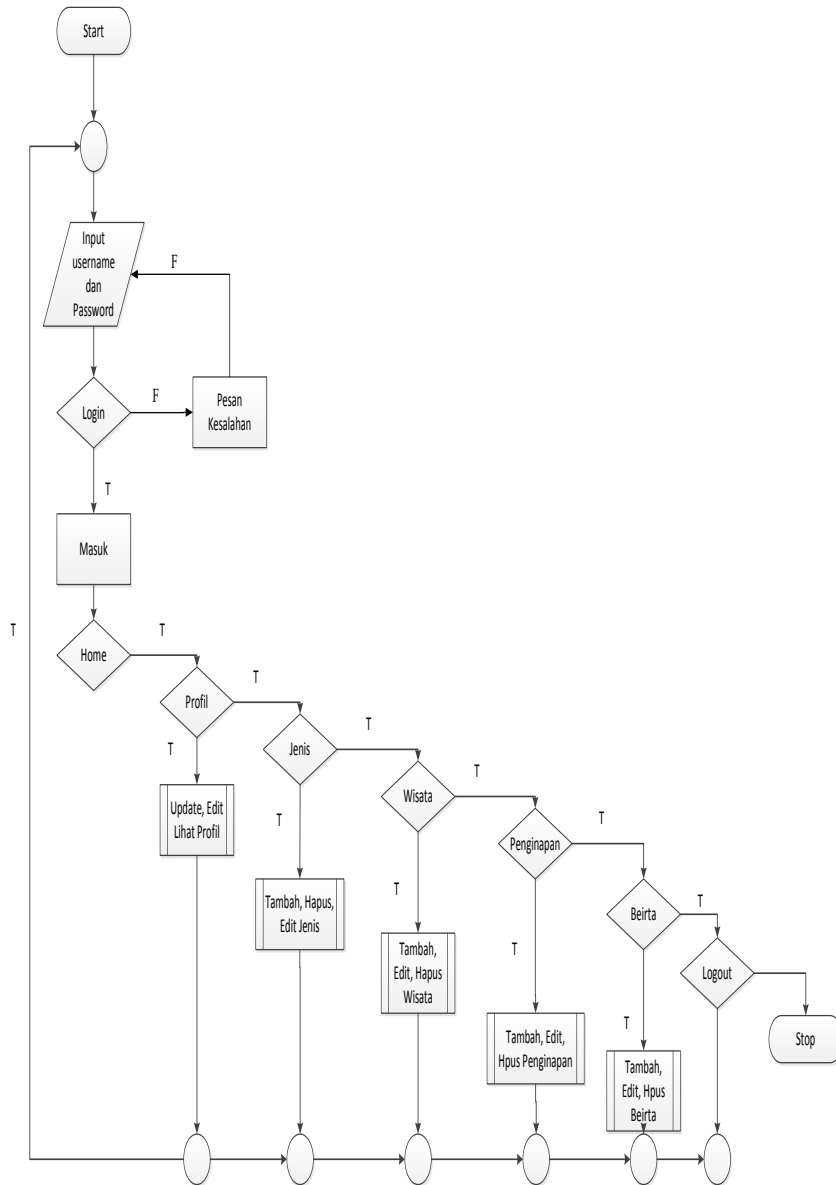
FLOWCHART

A. Flowchart Menu



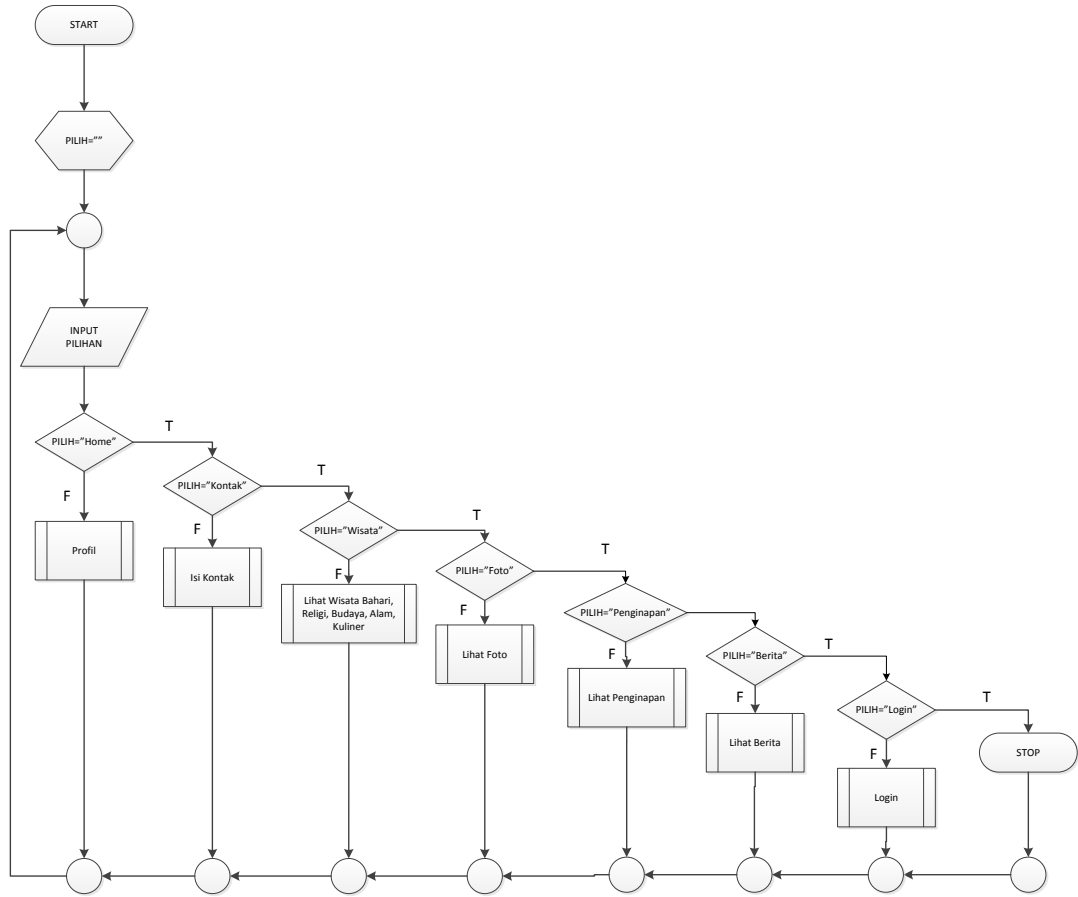
Gambar. Flowchart Menu

B. Flowchart Admin



Gambar. Flowchart Admin

C. Flowchart Pengunjung



Gambar. Flowchart Pengunjung

LISTING PROGRAM

PENGUNJUNG

Script Wisata

```
<?php include"lib/header.php";
                                include"lib/koneksi.php";?>
    <div id="wrapper">
        <div id="left">
            <div id="left_navigation">
                

                <div class="title1">Tempat Wisata</div>
                <ul class="contries">
                    <?php
                        $query=mysql_query("SELECT * FROM wisata
ORDER BY id_wisata");

                        while($w=mysql_fetch_array($query)){
                            echo"<li><a
href='wisata.php?menu=detail&id=$w[id_wisata]'>$w[nama]</a></li>";
                            }
                        ?>
                </ul>
                <a href="#" class="more">more tours</a>
                

            </div>
            <a href="#" class="banner"></a>
        </div>
        <div id="big">

            <?php

                if($_GET[menu]=='detail'){
                    echo"<h2>TEMPAT YANG TERPILIH</h2>";
                    $query=mysql_query("SELECT * FROM wisata WHERE
id_wisata=$_GET[id]");

                    $w=mysql_fetch_array($query);
                    echo"<div class='big_photo'>
```

```

width='260' height='217' /><br />
<img src='images/$w[foto]' alt="
<a href=" class='other'>$w[nama]</a>
</div>";
echo"<div class='text'>
<p>LOKASI :$w[lokasi]</p>
<p>DESKRIPSI
: <br>$w[info_umum]</p><hr>
INFO TIKET :<br>
<p>HARGA ANAK-ANAK
:$w[hargaA]</p>
<p>HARGA DEWASA :$w[hargaD]</p>
</div>";
}

if($_GET[menu]=='pesan'){
echo"<h2>FORMULIR PEMESANAN</h2>";
$query=mysql_query("SELECT * FROM wisata WHERE
id_wisata=$_GET[id]");
$w=mysql_fetch_array($query);
echo"
<form method='get' action='cetakKarcis.php'>
<table cellspacing='5' cellpadding='5'>
<input name='id' type='hidden'
value='$w[id_wisata]'>
<tr><td>NAMA TEMPAT</td>
<td>: $w[nama]</td></tr>
<tr><td>ID</td> <td>: <input
name='id_diri' type='text' size='40'> * KTP /Paspord</td></tr>
<tr><td>NAMA</td> <td>: <input
name='nama' type='text' size='40'></td></tr>
<tr><td valign='top'>ALAMAT</td><td
valign='top'>: <textarea name='alamat' cols='50' rows='3'></td></tr>
<tr><td>TANGGAL KUNJUNGAN </td><td>:
<select name='tgl'>";
for($t=1; $t<=31; $t++){
echo"<option value='$t'>$t
</option>";
}
echo"</select>

```

```

        </option>
        <option value='Februari'>Februari</option>
        <option value='Maret'>Maret</option>
        <option value='April'>April</option>
        <option value='Agustus'>Agustus</option>
        <option value='Septembe'>September</option>
        <option value='Oktober'>Oktober</option>
        <option value='November'>November</option>
        <option value='Desember'>Desember</option>
    </select>

    <select name='thn'>;
    for($t=2017; $t <=2020;
    $t++){echo "<option value='$t'>$t</option>"; }

    echo "</select>
    </td></tr>
    <tr><td>JUMLAH TIKET </td> <td>: </td></tr>
    <tr><td>dewasa</td> <td>: <input name='dewasa'
type='text' size='5'></td></tr>
    <tr><td>anak-anak</td> <td>: <input
name='anak' type='text' size='5'></td></tr>
    <tr><td>&nbsp;</td><td><input type='submit'
name='Submit' value='PESAN'></td></tr>
    </table></form>";
}

```

```

        if($_GET[Submit]==='PESAN'){
            $idd=$_GET[id_diri];
            $id=$_GET[id];
            $nama=$_GET[nama];
            $al=$_GET[alamat];
            $tgl=$_GET[tgl];
            $bln=$_GET[bln];
            $thn=$_GET[thn];
            $anak=$_GET[anak];
            $dew=$_GET[dewasa];
            mysql_query("INSERT INTO pesan(id_pesanan,
id_wisata, nama, alamat, tgl, bulan, thn, anak, dewasa)
                                VALUE ('$idd', '$id',
'$nama', '$al', '$tgl', '$bln', '$thn', '$anak', '$dew')");
            echo"TERIMA KASIH ATAS PESANAN
ANDA<br>";
            echo"SILAHKAN LAKUKAN PEMBAYARAN
PADA NOMOR REKENING KAMI!! <br>";
            echo"NOREK : 099998777<br>";
            echo"Bank: BRI Syariah<br>";
            echo"<strong>WARNING !!! </strong> jika dalam
2 hari anda belum mentrasfer, maka kami menganggap pemesanan batal";
            echo"<br><a href='cetakKarcis.php?id='$idd'>cetak
karcis</a>";
        }
    ?>

</div>
</div>
<?php include"lib/footer.php";?>

```

Script Kontak

```

<?php include"lib/header.php";
                                include"lib/koneksi.php";?>
    <div id="wrapper">
        <div id="left">
            <div id="left_navigation">

```

```

        <div class="title1">Tempat Wisata</div>
        <ul class="contries">
            <?php
                $query=mysql_query("SELECT * FROM wisata
ORDER BY id_wisata");
                while($w=mysql_fetch_array($query)){
                    echo"<li><a
href='wisata.php?menu=detail&id=$w[id_wisata]>$w[nama]</a></li>";
                }
            ?>
        </ul>
        <a href="#" class="more">more tours</a>
        

        </div>
        <a href="#" class="banner"></a>
        </div>
        <div id="big">
            <h2>kontak >></h2>
            <form method="get" action="kontak.php?kontak=KIRIM">
                <table cellspacing="5" cellpadding="5">
                    <tr><td>Nama</td>                <td>:<input name="nama"
type="text" size="36"></td></tr>
                    <tr><td>Email</td>                <td>:<input name="email"
type="text" size="50"></td></tr>
                    <tr><td>Topik</td>                <td>:<input name="topik"
type="text" size="65"></td></tr>
                    <tr><td valign="top">Pengunjung</td><td
valign="top">:<textarea name="konta" cols="65" rows="7"></textarea></td></tr>
                    <tr><td>&nbsp;</td><td><input type="submit"
name="kontak" value="KIRIM"></td></tr>
                </table>
            </form>

            <?php
            if($_GET[kontak]== 'KIRIM'){

```

```

        $q=mysql_query("INSERT INTO kontak (nama, email, topik,
kontak)
                                VALUE ('$_GET[nama]',
$_GET[email]', '$_GET[topik]', '$_GET[konta]')");
        echo"TERIMA KASIH ATAS KOMENTAR ANDA, DATA
        TELAH TERSIMPAN DISERVER KAMI";
    }
    ?>

</div>
</div>
<?php include"lib/footer.php";?>

```

Script Penginapan

```

<?php include"lib/header.php";
    include"lib/koneksi.php";
    ?>
    <div id="wrapper">
        <div id="left">
            <div id="left_navigation">
                

                <div class="title1">Popular Tours</div>
                <ul class="contries">
                    <?php
                    $query=mysql_query("SELECT * FROM wisata
ORDER BY id_wisata");
                    while($w=mysql_fetch_array($query)){
                    echo"<li><a
href='wisata.php?menu=detail&id=$w[id_wisata]'>$w[nama]</a></li>";
                    }
                    ?>
                </ul>
                <a href="#" class="more">more tours</a>
                

```

```

        </div>
        <a href="#" class="banner"></a>
    </div>
    <?php
        if($_GET[menu]=='wisata'){
            $q=mysql_query("SELECT * FROM wisata ORDER BY
id_wisata DESC LIMIT 10");
            while($w=mysql_fetch_array($q)){
                echo "<img src='Images/$w[foto]'
width='100' height='70'>";
                echo "<h3>$w[nama]</h3>";
                $sisi_berita =
                $sisi = substr($sisi_berita,0,250);
                $sisi =
                substr($sisi_berita,0, strrpos($sisi, " "));
                echo "<p>$sisi...<a
href='wisata.php?menu=detail&id=$w[id_wisata]'>Selanjutnya &gt;&gt;</a> </p><hr>
";
            }
        }
        if($_GET[menu]=='daftar'){
            echo "<h2>DAFTAR BERITA </h2>";
            $query=mysql_query("SELECT * FROM berita
ORDER BY id_berita DESC LIMIT 10");
            while($d=mysql_fetch_array($query)){
                echo "<a
href='berita.php?menu=detail&id=$d[id_berita]' class='other'>$d[judul]</a><hr>";
            }
        }
        if($_GET[menu]=='detail'){
            echo "<h2>Berita Terpilih </h2>";
            $query=mysql_query("SELECT * FROM berita WHERE
id_berita=$_GET[id] ORDER BY id_berita DESC LIMIT 1");
            $b=mysql_fetch_array($query);
            echo "<div class='big_photo'>

```

```

width='260' height='217' /><br />
        <img src='images/$b[foto]' alt="
        <a href=" class='other'>$b[judul]</a>
    </div>";
    echo"<div class='text'><p>$b[isi]</p></div>";
}

//foto
if($_GET[menu]=='foto'){
    echo"<h2>GAMBAR OBJEK WISATA </h2>";
    $query=mysql_query("SELECT * FROM wisata
ORDER BY id_wisata DESC LIMIT 10");
    while($g=mysql_fetch_array($query)){
        echo"<a href="."><img src='images/$g[foto]'
alt=" width='260' height='217'/></a>";
    }
}
?>
</div>
<?php include"lib/footer.php";?>

```

Script Berita

```

<?php include"lib/header.php";
include"lib/koneksi.php";
?>
<div id="wrapper">
    <div id="left">
        <div id="left_navigation">
            
            <div class="title1">Popular Tours</div>
            <ul class="contries">
                <?php
                $query=mysql_query("SELECT * FROM wisata
ORDER BY id_wisata");
                while($w=mysql_fetch_array($query)){

```

```

                echo"<li><a
href='wisata.php?menu=detail&id=$w[id_wisata]'>$w[nama]</a></li>";
                }
                ?>
            </ul>
            <a href="#" class="more">more tours</a>
            
        </div>
        <a href="#" class="banner"></a>
    </div>
    <?php
        if($_GET[menu]=='wisata'){
            echo"<h3>JENIS WISATA</h3><BR><br>";
            $q=mysql_query("SELECT * FROM jenis");
            while($w=mysql_fetch_array($q)){
                echo"<p> <a
href='berita.php?menu=detailj&id=$w[jenis]'>$w[jenis]</a> </p><hr>
                ";
            }
        }
        if($_GET[menu]=='detailj'){
            $q=mysql_query("SELECT * FROM wisata where
jenis='$_GET[id]'");
            while($w=mysql_fetch_array($q)){
                echo"<img src='Images/$w[foto]'
width='100' height='70'>";
                echo"<h3>$w[nama]</h3>";
                $isi_berita =
                $isi = substr($isi_berita,0,250);
                $isi =
                substr($isi_berita,0, strpos($isi, " "));
                echo"<p>$isi...<a
href='wisata.php?menu=detail&id=$w[id_wisata]'">Selanjutnya &gt;&gt;</a> </p><hr>
                ";
            }
        }
    }

```

```

        if($_GET[menu]=='daftar'){
            echo"<h2>DAFTAR BERITA </h2>";
            $query=mysql_query("SELECT * FROM berita
ORDER BY id_berita DESC LIMIT 10");
            while($d=mysql_fetch_array($query)){
                echo"<a
href='berita.php?menu=detail&id=$d[id_berita]' class='other'>$d[judul]</a><hr>";
            }
        }

        if($_GET[menu]=='detail'){
            echo"<h2>Berita Terpilih </h2>";
            $query=mysql_query("SELECT * FROM berita WHERE
id_berita=$_GET[id]' ORDER BY id_berita DESC LIMIT 1");
            $b=mysql_fetch_array($query);
            echo"<div class='big_photo'>
                <img src='images/$b[foto]' alt="
width='260' height='217' /><br />
                <a href=" class='other'>$b[judul]</a>
            </div>";
            echo"<div class='text'><p>$b[isi]</p></div>";
        }

        //foto
        if($_GET[menu]=='foto'){
            echo"<h2>GAMBAR OBJEK WISATA </h2>";
            $query=mysql_query("SELECT * FROM wisata
ORDER BY id_wisata DESC LIMIT 10");
            while($g=mysql_fetch_array($query)){
                echo"<a href=" "><img src='images/$g[foto]'
alt=" width='260' height='217' /></a>";
            }
        }

        if($_GET[menu]=='penginapan'){
            echo"<h2>Penginapan </h2>";

```

```

$query=mysql_query("SELECT * FROM
penginapan WHERE jenis='Hotel'");
while($g=mysql_fetch_array($query)){
    echo "<h2>HOTEL</h2>";
    echo "<table border=1 cellspacing='0'
cellpadding='0'>
        <tr>
            <td><img src='images/$g[foto]'
alt=" width='150' height='100'/></td>
            <td>
                Lokasi      :$g[lokasi]
                Penginapan
                Type      :$g[tipe] <br>
                Harga/malam :$g[harga]
            </td>
        </tr>
    </table><hr><br><br>";
}

$query=mysql_query("SELECT * FROM
penginapan WHERE jenis='Homestay'");
while($g=mysql_fetch_array($query)){
    echo "<h2>HOME STAY</h2>";
    echo "<table border=1 cellspacing='0'
cellpadding='0'>
        <tr>
            <td><img src='images/$g[foto]'
alt=" width='150' height='100'/></td>
            <td>
                Lokasi      :$g[lokasi]
                Penginapan
                Type      :$g[tipe] <br>
                Harga/malam :$g[harga]
            </td>

```

```

        </tr>
    </table><hr><br><br>";
    }
}
?>
</div>
<?php include"lib/footer.php";?>

```

ADMIN

Script Wisata

```

<?php
    $no=0;
    $query=mysql_query("SELECT * FROM wisata");
    while($b=mysql_fetch_array($query)){
        $no++;
        echo"
        <tr><td>$no</td>
        <td>$b[nama]</td>
        <td>$b[lokasi]</td>
        <td><a
href='aksi.php?module=wisata&act=hapus&id=$b[id_wisata]'">HAPUS</a> |
        <a
href=?module=wisata&act=editwisata&id=$b[id_wisata]'">Edit</a> |</td>

```

```

        </tr>";
    }
    ?>
    <input type=button value='Tambah wisata'
onclick=location.href='?module=wisata&act=tambahwisata'>
</table>

<?php
break;

case "tambahwisata":
    echo "<h3>Tambah wisata</h3>";
    <form method=POST action='aksi.php?module=wisata&act=input'
enctype='multipart/form-data'>
    <table>
    <tr><td>JENIS</td> <td> : <select name=jenis>";
        $q=mysql_query("SELECT * FROM jenis");
        while($j=mysql_fetch_array($q)){
            echo"<option value='$j[jenis]','$j[jenis]'/>";
        }
        echo"</select></td></tr>";
    <tr><td>NAMA</td> <td> : <input type=text name='nama' size=60></td></tr>
    <tr><td>LOKASI</td> <td> : <input type=text name='lokasi' size=60></td></tr>
    <tr><td>DESKRIPSI</td><td> : <textarea name='isi' cols=70
rows=18></textarea></td></tr>
    <tr><td>HARGA TIKET</td> <td> </td></tr>
    <tr><td>ANAK-ANAK</td> <td> : Rp.<input type=text name='anak'></td></tr>
    <tr><td>DEWASA</td> <td> : Rp.<input type=text name='dew'></td></tr>
    <tr><td>Gambar</td> <td> : <input type=file name='fupload' size=40></td></tr>
    <tr><td colspan=2><input type=submit value=Simpan>
    <input type=button value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>

    </table></form>";
break;

case "editwisata":
    $edit = mysql_query("SELECT * FROM wisata WHERE id_wisata=$_GET[id]");
    $r = mysql_fetch_array($edit);

```

```

echo "<h3>Edit wisata</h3>
<form method=POST enctype='multipart/form-data'
action=../aksi.php?module=wisata&act=update>
<input type=hidden name=id value=$r[id_wisata]>
<table>
<tr><td>JENIS</td> <td> : <select name=jenis>";
    $q=mysql_query("SELECT * FROM jenis");
    while($j=mysql_fetch_array($q)){
        echo"<option value='$j[jenis]'">$j[jenis]</option>";
    }
    echo"</select></td></tr>
<tr><td>NAMA</td> <td> : <input type=text name='judul' size=60
value=$r[nama]'"></td></tr>
<tr><td>Isi wisata</td><td> : <textarea name='isi' cols=60
rows=15>$r[info_umum]</textarea></td></tr>
<tr><td>Gambar</td><td> : <img src='../images/$r[foto]' width='200'"></td></tr>
<tr><td>Ganti Gbr</td> <td> : <input type=file name='fupload' size=30>
*)</td></tr>
<tr><td colspan=2>*) Apabila gambar tidak diubah, dikosongkan saja.</td></tr>
<tr><td colspan=2><input type=submit value=Update>
<input type=button value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>
</table></form>";
break;
}
?>

```

Script Profil

```

<?php
switch($_GET[act]){
    default:

?>
    <h2>PROFIL WEBSITE DINAS PARIWISATA</h2>
    <table border='1'>
    <tr><th>ID </th><th>PROFIL </th> <th>AKASI </th> </tr>
<?php
    $sql=mysql_query("SELECT * FROM profil WHERE id_profil");
    while($p=mysql_fetch_array($sql)){
        echo"<tr>
            <td>$p[id_profil]</td>

```

```

                <td>$p[tema]</td>
                <td><a
href=?module=profil&act=tampil&id=$p[id_profil]>LIHAT</a> </td>
            </tr>";
        }
        echo"</table>";

        break;

        case "tampil":
        $edit = mysql_query("SELECT * FROM profil WHERE id_profil='$_GET[id]'");
        $r = mysql_fetch_array($edit);

        echo "<h3>Edit profil</h3>
        <form
                method=POST
                enctype='multipart/form-data'
action=./aksi.php?module=profil&act=update>

        <table>
        <tr><td>ID </td> <td> : $r[id_profil]<input type=hidden name=id
value=$r[id_profil]></td></tr>
        <tr><td>nama</td> <td> : <input type=text name=tema value='$r[tema]'
size=50></td></tr>
                <tr><td valign=top>Profile</td> <td >: <textarea name='profil'
cols='70' rows='30'>$r[profil]</textarea></td></tr>
                <tr><td>Gambar</td><td> : <img src='../images/$r[image]'
width='200'></td></tr>
        <tr><td>Ganti Gbr</td> <td> : <input type=file name='fupload' size=30>
*)</td></tr>
        <tr><td colspan=2>*) Apabila gambar tidak diubah, dikosongkan saja.</td></tr>
        <tr><td colspan=2><input type=submit value=Update>
        <input type=button value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>
        </table></form>";
        break;
    }
    ?>

```

Script Jenis

```
<?php
switch($_GET[act]){
    default:
    ?><table border="1">
        <tr><th>NO</th><th>JENIS</th><th>AKSI</th></tr>

    <?php
    $no=0;
        $query=mysql_query("SELECT * FROM jenis ORDER BY id_jenis");
            while($b=mysql_fetch_array($query)){
                $no++;
                echo"
                <tr><td>$no</td>
                <td>$b[jenis]</td>
                <td><a
href='aksi.php?module=jenis&act=hapus&id=$b[id_jenis]'">HAPUS</a> |
                <a
href=?module=jenis&act=editjenis&id=$b[id_jenis]'">Edit</a> |</td>
                </tr>";
            }
    ?>
    <input type=button value="Tambah Data"
onclick=location.href=?module=jenis&act=tambahjenis'">
</table>

<?php
break;

case "tambahjenis":
    echo "<h3>Tambahjenis</h3>
        <form method=POST action='aksi.php?module=jenis&act=input'
enctype='multipart/form-data'">
        <table>
        <tr><td>jenis</td>          <td> : <input type=text name='jenis' size=60></td></tr>
        <tr><td colspan=2><input type=submit value=Simpan>
            <input type=button value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>

        </table></form>";
```

```

break;

        case "editjenis":
$edit = mysql_query("SELECT * FROM jenis WHERE id_jenis='$_GET[id]'");
$r = mysql_fetch_array($edit);

echo "<h3>Edit Jenis</h3>
        <form method=POST enctype='multipart/form-data'
action=../aksi.php?module=jenis&act=update>
        <input type=hidden name=id value=$r[id_jenis]>
        <table>
        <tr><td>jenis</td>      <td> : <input type=text name='jenis' size=60
value=$r[jenis]></td></tr>
        <tr><td colspan=2><input type=submit value=Simpan>
        <input type=button value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>
        </table></form>";
break;
}
?>

```

Script Penginapan

```

$no=0;
$query=mysql_query("SELECT * FROM penginapan ORDER BY id_penginapan");
        while($b=mysql_fetch_array($query)){
        $no++;
        echo"
        <tr><td>$no</td>
        <td>$b[jenis]</td>
        <td>$b[lokasi]</td>
        <td>$b[penginapan]</td>
        <td>$b[telp]</td>
        <td><a
href='aksi.php?module=penginapan&act=hapus&id=$b[id_penginapan]'>HAPUS</a> |
        <a
href=?module=penginapan&act=editpenginapan&id=$b[id_penginapan]'>Edit</a> |</td>
        </tr>";
        }
?>
        <input type=button value="Tambah Data"
onclick=location.href='?module=penginapan&act=tambahpenginapan'>

```

```

</table>

<?php
break;

case "tambahpenginapan":
    echo "<h3>Tambahpenginapan</h3>
        <form method=POST action='aksi.php?module=penginapan&act=input'
enctype='multipart/form-data'>
        <table>
            <tr><td>JENIS</td>    <td> : <select name='jenis'>
                                                                <option
value='Hotel'>Hotel</option>
                                                                <option
value='Homestay'>Home Stay</option>
                                                                </select></td></tr>
            <tr><td>LOKASI</td>    <td> : <input type=text name='lokasi' size=60></td></tr>
            <tr><td>PENGINAPAN</td>    <td> : <input type=text name='penginapan'
size=60></td></tr>
            <tr><td>TIPE</td>        <td> : <select name='tipe'>
                                                                <option
value='Ekonomis'>Ekonomis</option>
                                                                <option
value='VIP'>VIP</option>
                                                                <option
value='Presidentil'>Presidentil</option>
                                                                <option
value='Melati'>Melati</option>
                                                                </select></td></tr>
            <tr><td>HARGA</td>        <td> : Rp.<input type=text
name='harga' size=10></td></tr>
            <tr><td>TELP</td>        <td> : <input type=text name='telp'
size=15></td></tr>
            <tr><td>FOTO</td>        <td> : <input type=file name='fupload'
size=40></td></tr>
            <tr><td colspan=2><input type=submit value=Simpan>
                <input type=button value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>

        </table></form>";

```

```

break;

        case "editpenginapan":
            $edit = mysql_query("SELECT * FROM penginapan WHERE
id_penginapan=$_GET[id]");
            $r = mysql_fetch_array($edit);

            echo "<h3>Edit Penginapan</h3>
                <form method=POST enctype='multipart/form-data'
action=../aksi.php?module=penginapan&act=update>
                <input type=hidden name=id value=$r[id_penginapan]>
                <table>
                <tr><td>JENIS</td>    <td> : <select name='jenis'>
                                                                    <option
value='Hotel'>Hotel</option>
                                                                    <option
value='Homestay'>Home Stay</option>
                                                                    </select></td></tr>
                <tr><td>LOKASI</td>    <td> : <input type=text name='lokasi' size=60
value='$r[lokasi]'></td></tr>
                <tr><td>PENGINAPAN</td>    <td> : <input type=text name='penginapan' size=60
value='$r[penginapan]'></td></tr>
                <tr><td>TIPE</td>        <td> : <select name='tipe'>
                                                                    <option
value='Ekonomis'>Ekonomis</option>
                                                                    <option
value='VIP'>VIP</option>
                                                                    <option
value='Presidentil'>Presidentil</option>
                                                                    </select></td></tr>
                <tr><td>HARGA</td>        <td> : Rp.<input type=text
name='harga' size=10 value='$r[harga]'></td></tr>
                <tr><td>TELP</td>        <td> : <input type=text name='telp' size=15
value='$r[telp]'></td></tr>
                <tr><td>FOTO</td>        <td> : <img src='../images/$r[foto]'
height='100'></td></tr>
                <tr><td>GANTI FOTO</td>    <td> : <input type=file name='fupload'
size=40 value='$r[foto]'></td></tr>
                <tr><td colspan=2><input type=submit value=Simpan>
                <input type=button value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>

```

```

        </table></form>";
    break;
}
?>

```

Scrip Berita

```

?php
switch($_GET[act]){
    default:
?><table border="1">
    <tr><th>NO</th><th>TANGGAL</th><th>JUDUL</th><th>AKSI</th></tr>

    <?php
    $no=0;
        $query=mysql_query("SELECT * FROM berita ORDER BY id_berita");
            while($b=mysql_fetch_array($query)){
                $no++;
                echo "
                <tr><td>$no</td>
                <td>$b[tanggal]</td>
                <td>$b[judul]</td>
                <td><a
href='aksi.php?module=berita&act=hapus&id=$b[id_berita]';>HAPUS</a> |
                <a
href=?module=berita&act=editberita&id=$b[id_berita];>Edit</a> |</td>
                </tr>";
            }
?>
    <input type=button value='Tambah Berita'
onclick=location.href=?module=berita&act=tambahberita'>
</table>

<?php
break;

    case "tambahberita":
        echo "<h3>Tambah Berita</h3>
        <form method=POST action='aksi.php?module=berita&act=input'
enctype='multipart/form-data'>
        <table>

```

```

        <tr><td>Judul</td> <td> : <input type=text name='judul' size=60></td></tr>
        <tr><td>Tanggal</td> <td> : <input type=text name='tgl' size=60></td></tr>
        <tr><td>Isi Berita</td><td> : <textarea name='isi' cols=70
rows=18></textarea></td></tr>
        <tr><td>Gambar</td> <td> : <input type=file name='fupload' size=40></td></tr>
        <tr><td>Penulis</td> <td> : <input type=text name='penulis'
size=60></td></tr>
        <tr><td colspan=2><input type=submit value=Simpan>
        <input type=button value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>

</table></form>";
break;

        case "editberita":
        $edit = mysql_query("SELECT * FROM berita WHERE id_berita='$_GET[id]'");
        $r = mysql_fetch_array($edit);

        echo "<h3>Edit Berita</h3>
        <form method=POST enctype='multipart/form-data'
action=./aksi.php?module=berita&act=update>
        <input type=hidden name=id value=$r[id_berita]>
        <table>
        <tr><td>Judul</td> <td> : <input type=text name='judul' size=60
value=$r[judul]></td></tr>
        <tr><td>Isi Berita</td><td> : <textarea name='isi' cols=60
rows=15>$r[isi]</textarea></td></tr>
        <tr><td>Gambar</td><td> : <img src='../images/$r[foto]' width='200'></td></tr>
        <tr><td>Ganti Gbr</td> <td> : <input type=file name='fupload' size=30>
*)</td></tr>
        <tr><td colspan=2>*) Apabila gambar tidak diubah, dikosongkan saja.</td></tr>
        <tr><td colspan=2><input type=submit value=Update>
        <input type=button value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>
        </table></form>";
break;
}
?>

```