



TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KLASIFIKASI DATA
PENGUNJUNG WISATA TANAH DATAR PADA DINAS PARIWISATA
PEMUDA DAN OLAHRAGA BERBASIS WEB**

*Diajukan Kepada Program D.III Manajemen Informatika
Untuk Memenuhi Syarat Guna Mencapai Gelar Ahli Madya
Dalam Bidang Ilmu Manajemen Informatika*

Oleh:

DEBI SHINTIA HERMAN

NIM: 15500100012

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR
TAHUN 2019**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Debi Shintia Herman
Nim : 15 500 100 012
Tempat/Tanggal Lahir : Supanjang/ 15 Juli 1996
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan : Manajemen Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir saya yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KLASIFIKASI DATA PENGUNJUNG WISATA TANAH DATAR PADA DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA BERBASIS WEB”** adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali di cantumkan sumber.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang_undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagai mana mestinya

Batusangkar, Februari 2019

Yang Menyatakan

Debi Shintia Herman
15 500 100 012

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis Tugas Akhir atas Nama: **DEBI SHINTIA HERMAN**, NIM : **15 500 100 012** dengan Judul, "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KLASIFIKASI DATA KUNJUNGAN WISATA TANAH DATAR PADA DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA BERBASIS WEB**" memandang bahwa Proposal Tugas Akhir yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan Ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke Sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

**Ketua Jurusan
Manajemen Informatika**

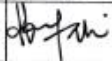
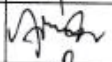
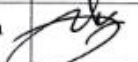

Iswandi, M.Kom
NIP. 19700510 200312 1 004

Batusangkar, 1 Februari 2019
Pembimbing



Dr. Lita Sari Muchlis, M.Kom
NIP. 19780120 200801 2 017

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KLASIFIKASI DATA PENGUNJUNG WISATA TANAH DATAR PADA DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA BERBASIS WEB" oleh DEBI SHINTIA HERMAN, NIM 15500100012, telah diujikan pada Sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, pada hari Rabu tanggal 13 Februari 2019 dan dinyatakan telah dapat 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. | Dr. Lita Sari Muchlis, M.Kom NIP. 19780122 200801 2 017 | Ketua Sidang |  | 15/02 2019 |
| 2. | Adriyendi, M.Kom NIP. 19770127 200912 1 002 | Anggota |  | 15/02 2019 |
| 3. | Zikrawahyu, M.Kom NIP. 19740507 200501 1 006 | Anggota |  | 15/2-2019 |

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Institut Agama Islam Negeri
Batusangkar


Dr. Ulya Katsani, S.H, M.Hum
NIP. 19750303 199903 1 004

ABSTRAK

**JUDUL TUGAS AKHIR : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
KLASIFIKASI DATA KUNJUNGAN
WISATA TANAH DATAR PADA DINAS
PARIWISATA PEMUDA DAN
OLAHRAGA BERBASIS WEB**

**NAMA MAHASISWA : DEBI SHINTIA HERMAN
N IM : 15500100012
JURUSAN : MANAJEMEN INFORMATIKA
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Lita Sari Muchlis, M.Kom**

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga, maka ditemukan permasalahan mengenai Sistem Informasi Klasifikasi Wisata, yang mana pengolahannya masih menggunakan sistem manual, sehingga banyak ditemui kesalahan-kesalahan dalam penyimpanan data. Ditinjau dari segi keefektifan dan keefisiennya mengakibatkan setiap data belum akurat. Dalam penulisan tugas akhir ini metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan yaitu wawancara dengan mengajukan pertanyaan dengan melalui tanya jawab, penelitian perpustakaan dan penelitian di labor dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS5* dan *MySQL*. Dengan memanfaatkan program aplikasi tersebut, diharapkan dapat membantu mengolah data tersebut dengan baik, yang efektif dan efisien.

Kata kunci : Sistem Informasi, Klasifikasi, Wisata, *Adobe Dreamweaver CS5*, *MySQL*.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | |
| HALAMAN KEASLIAN TUGAS AKHIR | |
| HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING | |
| HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI | |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | |
| ABSTRAK | i |
| DAFTAR ISI | ii |
| DAFTAR GAMBAR | iv |
| DAFTAR TABEL..... | vi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 2 |
| C. Rumusan Masalah | 3 |
| D. Batasan Masalah | 3 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 3 |
| F. Kegunaan Penelitian | 3 |
| G. Metode Penelitian | 4 |
| H. Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LADASAN TEORI | 6 |
| A. Gambaran Umum..... | 6 |
| 1. Sejarah Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Tanah Datar..... | 6 |
| 2. Visi Misi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Tanah Datar | 7 |
| 3. Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga | 17 |
| B. Konsep Dasar Sistem Informasi | 18 |
| 1. Sistem | 18 |
| 2. Informasi | 19 |
| 3. Sistem Informasi | 22 |
| 4. Perancangan Sistem..... | 24 |
| 5. Pengertian Klasifikasi | 30 |
| 6. Pengertian Wisata, Pariwisata dan Kepariwisataaan | 32 |

| | |
|--|-----------|
| 7. Bahasa Pemograman PHP, Adobe Dreamweaver dan MySQL..... | 38 |
| BAB III ANALISA DAN DESAIN | 46 |
| A. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan..... | 46 |
| B. Analisa Sistem yang Diusulkan..... | 48 |
| 1. Analisa Sistem Informasi | 48 |
| 2. Context Diagram | 49 |
| 3. Data Flow Diagram | 50 |
| 4. Entity Relationship Digram..... | 51 |
| 5. Struktur Program | 52 |
| C. Desain Terperinci | 53 |
| 1. Desain Input | 53 |
| 2. Desain Output..... | 55 |
| 3. Desain Database | 59 |
| BAB IV PENUTUP | 61 |
| A. Kesimpulan | 61 |
| B. Saran..... | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga | 17 |
| Gambar 2.2 Siklus Informasi | 20 |
| Gambar 2.3 Siklus Hidup Perkembangan Sistem | 25 |
| Gambar 2.4 Tampilan Halaman dari Dreamweaver Cs5 | 41 |
| Gambar 2.5 Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver Cs5..... | 41 |
| Gambar 2.6 Application Bar | 42 |
| Gambar 2.7 Document Toolbar..... | 42 |
| Gambar 2.8 Tampilan Panel Group | 42 |
| Gambar 2.9 Tampilan Property..... | 43 |
| Gambar 2.10 Tampilan Panel Insert | 43 |
| Gambar 2.11 Tampilan Panel Files..... | 43 |
| Gambar 3.1 Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan | 47 |
| Gambar 3.2 Aliran Sistem Informasi yang Diusulkan | 49 |
| Gambar 3.3 Context Diagram | 50 |
| Gambar 3.4 Data Flow Diagram | 51 |
| Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram..... | 52 |
| Gambar 3.6 Struktur Program..... | 53 |
| Gambar 3.7 Entry Klasifikasi Objek Wisata..... | 54 |
| Gambar 3.8 Entry Data Pengunjung | 55 |
| Gambar 3.9 Report Data Pengunjung Prioritas Utama | 56 |
| Gambar 3.10 Report Data Pengunjung Prioritas Sedang..... | 56 |
| Gambar 3.11 Report Data Pengunjung Bukan Prioritas | 57 |
| Gambar 3.12 Grafik Jumlah Pengunjung Wisata Prioritas Utama | 57 |
| Gambar 3.13 Grafik Jumlah Pengunjung Wisata Prioritas Sedang | 58 |
| Gambar 3.14 Grafik Data Pengunjung Bukan Prioritas..... | 58 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Simbol Aliran Sistem Informasi | 26 |
| Tabel 2.2 Simbol Data Flow Diagram | 26 |
| Tabel 2.3 Simbol Context Diagram | 28 |
| Tabel 2.4 Simbol Entity Relationship Diagram | 29 |
| Tabel 2.5 Simbol Flowchart | 30 |
| Tabel 3.1 Desain Database Login Petugas | 59 |
| Tabel 3.2 Desain Database Entry Data Pengunjung | 60 |
| Tabel 3.4 Desain Database Entry Data Klasifikasi Objek Wisata | 60 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan pemakaian jaringan internet berkembang dengan cepat seiring dengan perkembangan teknologi komputer. Perkembangan teknologi internet yang begitu cepat dan menjadikan aktivitas komunikasi data dan informasi semakin mudah dan cepat. Perkembangan yang begitu cepat menjadikan internet semakin merubah tatanan kinerja di suatu instansi maupun perkantoran. Dimana nantinya semua individu akan terhubung ke internet dan dapat saling berkomunikasi dan bertukar data atau informasi dengan leluasa.

Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga merupakan salah satu instansi yang bergerak dalam bidang kepariwisataan khususnya di Kabupaten Tanah Datar. Kabupaten Tanah Datar secara umum memiliki berbagai macam objek wisata yang sangat menarik untuk dikunjungi wisatawan diantaranya yaitu Istando Basa Pagaruyung, Batu Batikam, Panorama Tabek Patah dan lain sebagainya. Melihat berbagai macam objek wisata yang memiliki pesonanya masing-masing untuk dikunjungi, tentunya memberikan modal untuk menjadikan Kabupaten Tanah Datar sebagai tujuan berwisata.

Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar dalam hal mengelola data pengunjung wisata di Tanah Datar masih belum ada informasi tentang data klasifikasi pengunjung wisata sesuai dengan jenis wisatanya. Untuk mengetahui jumlah data pengunjung yang datang ke tiap-tiap objek wisata yaitu dengan cara petugas pengolah data objek wisata datang langsung ke Dinas Pariwisata untuk memberikan dan menyampaikan data pengunjung wisata yang berkunjung pada objek wisata tersebut setiap bulannya. Ataupun staf dibidang Pariwisata yang datang ke objek wisata untuk memperoleh data pengunjung wisata yang datang setiap bulannya. Kemudian data tersebut diolah dan diinputkan kemudian dicetak untuk dijadikan arsip instansi.

Karena dengan cara tersebut memanfaatkan waktu yang lama untuk pengolahan datanya dan belum adanya laporan tentang data klasifikasi pengunjung wisata pada Dinas Pariwisata Tanah Datar. Data klasifikasi sangat dibutuhkan karena dengan data tersebut pengolahan data akan menjadi lebih mudah dan analisisnya juga akan lebih cepat. Serta data yang dihasilkan akan menjadi lebih aman dan tidak mudah rusak ataupun hilang. Pada data klasifikasi ini Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga juga dapat menerima informasi mengenai objek wisata mana saja yang sedikit jumlah pengunjungnya dan dapat melakukan evaluasi terhadap objek wisata tersebut.

Nantinya akan dirancang suatu sistem otomatis yang dapat mengolah data klasifikasi pengunjung wisata, klasifikasi data pengunjung wisata dapat dibagi menjadi 3 jenis prioritas, yaitu prioritas utama, prioritas sedang dan bukan prioritas. Dimana tiap prioritasnya ada kriteria-kriteria yaitu kategori objek wisata, fasilitas pendukung serta biaya. Pada prioritas utama dikategori objek wisata ada wisata budaya dan wisata spiritual. Pada prioritas sedang ada wisata alam dan wisata petualang. Dan pada bukan prioritas ada wisata souvenir.

Untuk itu pengolahan data klasifikasi pengunjung wisata di Tanah Datar yang diperoleh pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga dapat diupayakan menggunakan sistem komputerisasi maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menjadikan sebagai tugas akhir dengan judul PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KLASIFIKASI DATA PENGUNJUNG WISATA TANAH DATAR PADA DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA BERBASIS WEB.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah yang dihadapi pada sistem ini adalah :

1. Media penyimpanan data klasifikasi pengunjung wisata belum ada.
2. Laporan data klasifikasi pengunjung wisata sesuai dengan jenis-jenis wisatanya belum ada, dimana akan dirancang klasifikasi wisata menjadi 3 prioritas yaitu prioritas utama, prioritas sedang dan bukan prioritas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang timbul adalah :

1. Bagaimana merancang sistem informasi pengolahan klasifikasi data pengunjung wisata di Kabupaten Tanah Datar pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga berbasis web ?
2. Bagaimana mengklasifikasi data pengunjung wisata sesuai dengan jenis wisatanya ?

D. Batasan Masalah

Agar tugas akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan dan tujuan yang hendak dicapai, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan hanya mengenai sistem informasi data klasifikasi pengunjung wisata yang berkunjung ke Kabupaten Tanah Datar.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan gambaran mengenai sistem yang diusulkan agar pembuatan sistem informasi lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Perancangan sistem informasi klasifikasi data pengunjung wisata yang dibuat diharapkan membantu petugas objek wisata dan Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai implementasi dan pengembangan ilmu yang telah penulis dapatkan selama masa perkuliahan.
2. Sebagai bahan kajian dan masukan bagi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga.
3. Sebagai referensi bagi pembaca yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara meneliti suatu kasus atau masalah yang dihadapi dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Untuk mencapai keakuratan dan ketelitian data serta informasi dalam penelitian ini maka pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara, yaitu :

1. Studi Lapangan (*Field Research*)

Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara meninjau langsung objek yang diteliti agar tercapainya tujuan dan hasil yang maksimal. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut :

- a. Observasi, yaitu mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang terkait tanpa mengajukan pertanyaan yang nantinya akan menunjang dalam pembuatan sistem informasi yang baru.
- b. Wawancara, yaitu mengumpulkan data dengan komunikasi langsung dengan pihak yang bersangkutan (narasumber) dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung permasalahan dan didapatkan suatu hasil rancangan dan data atau informasi yang nantinya akan menjadi penunjang dalam perancangan suatu sistem baru.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari artikel-artikel, paket modul dan panduan, buku-buku pedoman dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung.

3. Penelitian Labor (*Laboratory Research*)

Penelitian ini dilakukan untuk mempraktekan secara langsung analisa serta pembuatan program yang berguna untuk pengembangan sistem baru yang dimaksud dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi dalam IV bab yang disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, bab ini merupakan penguraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, bab ini menjelaskan tentang Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga serta membahas mengenai dasar teoritis yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan tugas akhir.

BAB III Analisa dan Perancangan, bab ini membahas tentang analisa sistem yang sedang berjalan dan rancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV Penutup, bab ini berisi kesimpulan yang didapat selama pembuatan tugas akhir serta saran-saran yang akan menjadi masukan bagi perkembangan sistem selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar

Kabupaten Tanah Datar merupakan salah satu Kabupaten yang ada di Sumatra Barat yang memiliki berbagai objek wisata. Kabupaten yang beribukotakan Batusangkar ini dikenal sebagai berasalnya minangkabau. Mengingat potensi pariwisata di Kabupaten Tanah Datar ini sangat besar. Maka potensi pariwisata ini diharapkan dapat memberikan dan menciptakan kesejahteraan bagi 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 November 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.

Adapun Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga ini sudah sering berganti-ganti nama. Pada tahun 2003 bernama Dinas Pariwisata Seni dan Budaya. Pada tahun 2009 bernama Dinas Budaya dan Pariwisata. Pada tahun 2010 bernama Dinas Pariwisata dan Perhubungan. Pada tahun 2011 bernama Dinas Budaya Pariwisata dan Olahraga. Dan pada tahun 2017 hingga sekarang bernama Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga.

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 diatas, 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.
- 4) Meningkatkan Prestasi Keolahragaan.

c. Tujuan dan Sasaran Jangka Menengah

1) Tujuan

Berpedoman pada visi dan misi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar tahun 2016-2021 maka tujuan pembangunan adalah sebagai berikut :

- a) Mengembangkan destinasi dan peningkatan pemasaran pariwisata.

- b) Menciptakan masyarakat yang kreatif dan inovasi.
- c) Mengembangkan kepemudaan yang berkarakter, berkapasitas, maju, mandiri dan berdaya saing.
- d) Memperkuat kelembagaan kepramukaan yang berkarakter, maju dan mandiri.
- e) Menumbuhkembangkan minat olahraga ditengah masyarakat.

2) Sasaran

Sasaran misi pertama yaitu :

- a) Meningkatkan jumlah kunjungan.
- b) Meningkatkan pengelolaan kelembagaan pariwisata.
- c) Meningkatkan kontribusi sektor pariwisata terhadap PAD.

Sasaran misi kedua yaitu :

Menciptakan masyarakat yang kreatif dan inovatif.

Sasaran Misi Ketiga yaitu :

- a) Meningkatkan fasilitasi kepemimpinan pemuda.
- b) Meningkatkan keterampilan dan kewirausahaan pemuda.
- c) Terlaksananya fasilitasi peningkatan kapasitas pemuda dalam IPTEK dan IMTAQ.
- d) Meningkatkan prestasi pemuda dan organisasi kepemudaan.
- e) Meningkatkan fasilitasi pendidikan kependuan.

Sasaran misi keempat yaitu :

- a) Meningkatkan prestasi olahraga.
- b) Meningkatkan olahraga yang berkemba di masyarakat.

3) Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar

a. Dinas

1) Tugas Dinas

Dinas mempunyai tugas melaksanakan urusan pemerintahan di bidang pariwisata, bidang kepemudaan serta bidang olahraga berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan.

2) Fungsi Dinas :

- 1.1 Merumuskan kebijakan teknik sesuai dengan lingkup tugas dibidang Pariwisata, Pengembangan Ekonomi Kreatif, Kepemudan dan Keolahragaan.
- 1.2 Penyelenggaraan urusan pemerintahan dan peleyanan umum, dibidang Pariwisata, Pengembangan Ekonomi Kreatif, Kepemudan dan Keolahragaan.
- 1.3 Pembinaan dan pelaksanaan tugas sesuai dengan Pariwisata, Pengembangan Ekonomi Kreatif, Kepemudan dan Keolahragaan.
- 1.4 Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh pimpinan sesuai dengan bidang tugas.

b. Sekretariat

1) Tugas Sekretarian

Sekretarian mempunyai tugas melaksanakan koorsinasi, pelaksaan dan pemberian dukungan administrasi kepada seluruh unsure organisasi dilingkungan dinas.

2) Fungsi sekretarian.

- 1.1 Koorinasi penyusunan rencana, program, anggaran, evaluasi dan pelaporan dinas.
- 1.2 Pemberian dukungan administrasi yang meliputi kepegawaian, ketatausahaan, keuangan, kerumahtanggan, kerja sama, hubungan masyarakat kearsipan dan dokumentasi.
- 1.3 Penataan organisasi dan tata laksana.
- 1.4 Koordinasi dan penyusunan peraturna perundang-undangan.
- 1.5 Pemngelolaan barang milik/kekayaan daerah.
- 1.6 Pelaksanaan tugas lain yang diberikan kepala dinas sesuai dengan bidang tugasnya.

c. Sub Bagian

1) Sub Bagian Umum Kepegawaian

Sub bagian umum dan kepegawaian mempunyai tugas urusan katatusahaan, pengendalian surat masuk dan keluar, kearsipan, rumah tangga, perlengkapan aset, humas protokol, bahan penyusunan kebutuhan pegawai, mutasi pegawai, gaji berkala, pendidikan dan latihan, cuti, kesejahteraan pegawai, kehadiran dan administrasi umum dan kepegawaian dinas sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

2) Sub Bagian Perencanaan dan Evaluasi

Sub bagian perencanaan dan evaluasi mempunyai tugas penyiapan dan koordinasi penyelenggaraan urusan perencanaan dan evaluasi yang menjadi tanggung jawab dinas.

3) Sub Bagian Keuangan

Sub bagian keuangan mempunyai tugas menyelenggarakan pelayanan administrasi keuangan, penyelenggaraan pembukuan, laporan keuangan, memelihara dokumen keuangan dan pengelolaan barang milik daerah serta membuat laporan pertanggungjawaban keuangan dinas.

d. Bidang Pariwisata

1) Tugas Pokok Bidang Pariwisata

Bidang Pariwisata mempunyai tugas pokok melaksanakan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis, pedoman pemberian dukungan penyelenggaraan pemerintahan dan pembinaan serta monitoring dan evaluasi laporan di bidang pariwisata.

2) Fungsi bidang pariwisata

1.1 Perumusan kebijakan teknis, pembinaan dan pelaksanaan kegiatan pariwisata.

1.2 Pelaksanaan administrasi kebijakan dan perumusan pelaksanaan kegiatan pariwisata.

1.3 Pelaksanaan tugas lain yang diberikan kepada dinas sesuai dengan bidang tugasnya.

3) Seksi Objek, Sarana dan Prasarana Wisata

Seksi objek, sarana dan prasarana wisata mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup objek, sarana dan prasarana wisata yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan objek, sarana dan prasarana wisata.

4) Seksi Usaha dan Jasa Pemasaran

Seksi usaha jasa pemasaran mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup usaha jasa pemasaran yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan usaha jasa pemasaran sesuai kewenangan.

5) Seksi Promosi Wisata

Seksi promosi wisata mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup promosi wisata yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan promosi wisata sesuai kewenangan.

e. Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif

1) Tugas Pokok Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif

Bidang pengembangan ekonomi kreatif mempunyai tugas pokok melaksanakan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis, pedoman pemberian dukungan penyelenggaraan pemerintahan dan pembinaan serta

monitoring dan evaluasi laporan di bidang pengembangan ekonomi kreatif.

2) Fungsi Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif

1.1 Perumusan kebijakan teknis, pembinaan dan pelaksanaan kegiatan Pengembangan Ekonomi Kreatif.

1.2 Pelaksanaan administrasi kebijakan dan perumusan pelaksanaan kegiatan Pengembangan Ekonomi Kreatif.

1.3 Pelaksanaan tugas lain yang diberikan kepada dinas sesuai dengan bidang tugasnya.

3) Seksi Pengembangan Produk Ekonomi Kreatif

Seksi Pengembangan Produk Ekonomi Kreatif mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup Pengembangan Produk Ekonomi Kreatif yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan Pengembangan Produk Ekonomi Kreatif kewenangan.

4) Seksi Pengembangan Sumber Data Manusia dan Perlindungan Usaha

Seksi Pengembangan Sumber Data Manusia dan Perlindungan Usaha mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup Pengembangan Sumber Data Manusia dan Perlindungan Usaha yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan Pengembangan Sumber Data Manusia dan Perlindungan Usaha kewenangan.

5) Seksi Pengembangan Kelembagaan dan Kerjasama

Seksi Pengembangan Kelembagaan dan Kerjasama mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup Pengembangan Kelembagaan dan Kerjasama yang berkaitan dengan

pelaksanaan kegiatan Pengembangan Kelembagaan dan Kerjasama kewenangan.

f. Bidang Kepemudaan

1) Tugas Pokok Bidang Kepemudaan

Bidang Kepemudaan mempunyai tugas pokok melaksanakan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis, pedoman pemberian dukungan penyelenggaraan pemerintahan dan pembinaan serta monitoring dan evaluasi laporan di bidang Kepemudaan.

2) Fungsi Bidang Kepemudaan

1.1 Perumusan kebijakan teknis, pembinaan dan pelaksanaan kegiatan Bidang Kepemudaan.

1.2 Pelaksanaan administrasi kebijakan dan perumusan pelaksanaan kegiatan bidang Kepemudaan.

1.3 Pelaksanaan tugas lain yang diberikan kepada dinas sesuai dengan bidang tugasnya.

3) Seksi Pemberdayaan Pemuda

Seksi Pemberdayaan Pemuda mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup Pemberdayaan Pemuda yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan Pemberdayaan Pemuda sesuai kewenangan.

4) Seksi Pengembangan Pemuda

Seksi Pengembangan Pemuda mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup pengembangan pemuda yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengembangan pemuda sesuai kewenangan.

5) Seksi Infrastruktur dan Kemitraan Pemuda

Seksi Infrastruktur dan Kemitraan Pemuda mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup infrastruktur dan kemitraan

pemuda yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan infrastruktur dan kemitraan pemuda sesuai kewenangan.

g. Bidang Olahraga

1) Tugas Pokok Bidang Olahraga

Bidang Olahraga mempunyai tugas pokok melaksanakan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis, pedoman pemberian dukungan penyelenggaraan pemerintahan dan pembinaan serta monitoring dan evaluasi laporan di bidang Olahraga.

2) Fungsi Bidang Olahraga

1.1 Perumusan kebijakan teknis, pembinaan dan pelaksanaan kegiatan Bidang Olahraga.

1.2 Pelaksanaan administrasi kebijakan dan perumusan pelaksanaan kegiatan bidang Olahraga.

1.3 Pelaksanaan tugas lain yang diberikan kepada dinas sesuai dengan bidang tugasnya.

3) Seksi Pembudayaan Olahraga

Seksi Pembudayaan Olahraga mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup pembudayaan olahraga yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembudayaan olahraga sesuai kewenangan.

4) Seksi Peningkatan Presrasi Olahraga

Seksi Peningkatan Presrasi Olahraga mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup peningkatan presrasi olahraga yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan peningkatan presrasi olahraga sesuai kewenangan.

5) Seksi Infrastruktur dan Kemitraan Olahraga

Seksi Infrastruktur dan Kemitraan Olahraga mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup infrastruktur dan kemitraan

Olahraga yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan infrastruktur dan kemitraan olahraga sesuai kewenangan.

h. Kelompok Jabatan Fungsional

- 1) Kelompok jabatan fungsional melaksanakan sebagian tugas pemerintah daerah dengan keahlian dan kedudukan.
- 2) Kelompok jabatan fungsional mempunyai tugas sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
- 3) Kelompok jabatan fungsional dipimpin oleh seorang tenaga fungsional senior yang diangkat oleh bupati.
- 4) Jumlah tenaga fungsional ditetapkan oleh peraturan bupati berdasarkan kebutuhan dan beban kerja serta sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
- 5) Jenis dan jenjang jabatan fungsional diatur berdasarkan peraturan perundang-undangan.
- 6) Kelompok jabatan fungsional mempunyai tugas sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

d. Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar

1. Kepala Dinas

2. Sekretaris

- a. Kasubag Umum dan Kepegawaian
- b. Kasubag Keuangan
- c. Kasubag Perencanaan dan Evaluasi

3. Kepala Bidang Pariwisata

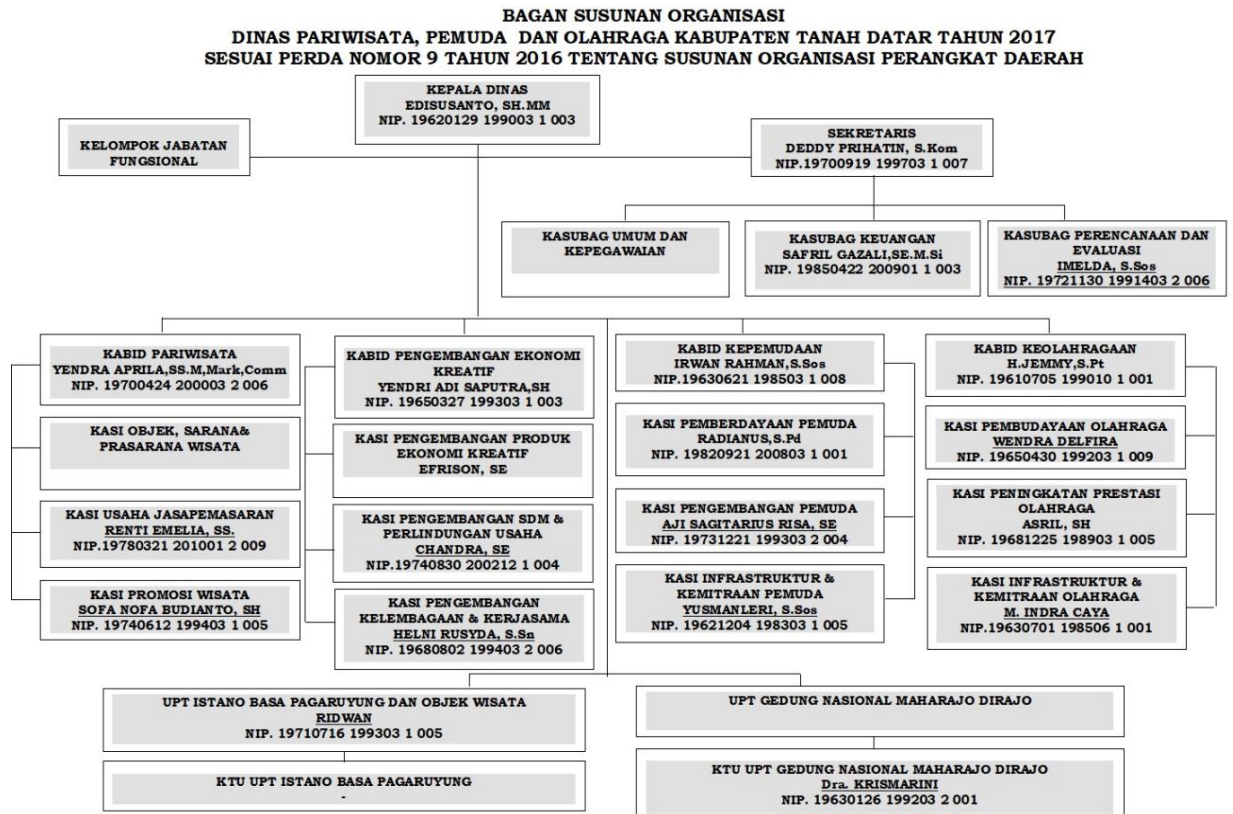
- a. Kasi Objek dan Sarana Wisata
- b. Kasi Usaha Jasa dan Pemasaran
- c. Kasi Promosi Wisata

4. Kepala Bidang Pembinaan Pemuda

- a. Kasi Pemberdayaan Pemuda
- b. Kasi Kelembagaan
- c. Kasi Kreativitas dan kewirausahaan Pemuda

5. Kepala Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif
 - a. Kasi Pengembangan Produk Ekonomi Kreatif
 - b. Kasi Pengembangan SDM & Perlindungan Usaha
 - c. Kasi Pengembangan Kelembagaan & Kerjasama
6. Kepala Bidang Kepemudaan
 - a. Kasi Pemberdayaan Pemuda
 - b. Kasi Pengembangan Pemuda
 - c. Kasi Infrastruktur & Kemitraan Pemuda
7. Kepala Bidang Keolahragaan
 - a. Kasi Pembudayaan Olahraga
 - b. Kasi Peningkatan Prestasi Olahraga
 - c. Kasi Infrastruktur & Kemitraan Olahraga
8. UPT Istano Basa Pagaruyung dan Objek Wisata
9. UPT Gedung Nasional Maharajo Dirajo

3. Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga (Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar)

B. Konsep Dasar Sistem Informasi

1. Sistem

a. Pengertian Sistem

Sistem merupakan sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas jumlah komponen fungsional dengan satuan fungsi dan tugas khusus yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu (Fathansyah, 2012).

Menurut (Yakub, 2012) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu.

b. Karakteristik Sistem

Menurut (Tata Sutabri, 2012) karakteristik sistem/sifat sistem dapat dilihat dari :

1) Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Komponen mutlak diperlukan karena merupakan sub sistem dari pada sistem.

2) Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

3) Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem adalah bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut.

4) Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem atau *interface* adalah media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain.

5) Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*).

6) Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti contoh sistem informasi, keluaran yang dihasilkan adalah informasi, di mana informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang merupakan *input* bagi subsistem lain.

7) Pengolah Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

8) Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministic.

2. Informasi

a. Pengertian Informasi

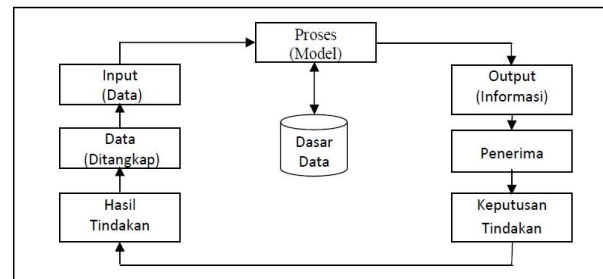
Menurut (Sutanta, 2011) informasi adalah informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang.

Menurut (Tata Sutabri, 2012) informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

b. Siklus Informasi

Menurut (Tata Sutabri, 2012) data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan suatu model proses tertentu. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.

Siklus ini disebut dengan siklus informasi (*information cycle*) atau disebut juga siklus pengolahan data (*data processing cycle*). Adapun siklus informasi sebagai berikut :



Gambar 2.2 Siklus Informasi (Sutabri, 2012)

c. Kualitas informasi

Menurut (Tata Sutabri, 2012) kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu :

- 1) Akurat (*accurate*), berarti informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi mungkin banyak mengalami gangguan (*noise*) yang dapat mengubah atau merusak informasi tersebut.

- 2) Tepat waktu (*timelines*), berarti Informasi yang sampai kepada si penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.
- 3) Relevan (*relevance*), berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk setiap orang berbeda.

d. Nilai informasi

Menurut (Tata Sutabri, 2012) nilai informasi didasarkan atas sepuluh sifat yaitu :

- 1) Mudah diperoleh
Sifat ini menunjukkan kemudahan dan kecepatan untuk memperoleh informasi.
- 2) Luas dan lengkap
Sifat ini menunjukkan kelengkapan isi informasi. Hal ini tidak hanya mengenai volumenya, akan tetapi juga mengenai keluaran informasi.
- 3) Ketelitian
Sifat ini berhubungan dengan tingkat kebebasan dari kesalahan keluaran informasi.
- 4) Kecocokan
Sifat ini menunjukkan seberapa baik keluaran informasi dalam hubungannya dengan permintaan para pemakai.
- 5) Ketepatan waktu
Sifat ini berhubungan dengan waktu yang dilalui, lebih pendek dari siklus untuk mendapatkan informasi.
- 6) Kejelasan
Sifat ini menunjukkan tingkat kejelasan informasi, informasi hendaknya terbebas dari istilah-istilah yang tidak jelas.

7) Keluwesan

Sifat ini berhubungan dengan apakah informasi tersebut dapat digunakan untuk membuat lebih dari suatu keputusan, tetapi juga apakah dapat digunakan untuk lebih dari seseorang pengambil keputusan.

8) Dapat dibuktikan

Sifat ini menunjukkan sejauh mana informasi itu dapat diuji oleh beberapa pemakai hingga sampai didapatkan kesimpulan yang sama.

9) Tidak ada prasangka

Sifat ini berhubungan dengan ada tidaknya keinginan untuk mengubah informasi tersebut guna mendapatkan kesimpulan yang telah diarahakan sebelumnya.

10) Dapat diukur

Sifat ini menunjukkan hakikat informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi formal.

3. Sistem Informasi

a. Pengertian Sistem Informasi

Menurut (Tata Sutabri, 2012) sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu. Sistem Informasi sebagai suatu sistem yang dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara optimal. Proses pengolahan data dapat dilakukan secara efektif dan menghasilkan peningkatan kualitas informasi dalam artian dapat membantu suatu organisasi mengoptimalkan seluruh kegiatan atau proses yang sedang berlangsung.

b. Komponen Sistem Informasi

Menurut (Tata Sutabri, 2012) komponen sistem informasi terbagi menjadi enam komponen, yaitu :

1) Blok masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Yang dimaksud dengan input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2) Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3) Blok keluaran (*output block*)

Produk dari sistem adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4) Blok teknologi (*teknologi block*)

Teknologi merupakan tool box dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan.

5) Blok basis data (*database block*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan perangkat lunak digunakan untuk memanipulasinya.

6) Blok kendali (*control block*)

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan pada sistem itu sendiri dan lain sebagainya.

4. Perancangan Sistem

a. Pengertian Perancangan Sistem

Perancangan sistem menurut (Tata Sutabri, 2012) perencanaan sistem informasi menjelaskan bagaimana menerapkan pengetahuan tentang sistem informasi ke dalam organisasi agar dapat terus maju dan eksis bila organisasi berkembang sesuai dengan teknologi dan teori organisasi modern.

b. Sasaran Perancangan Sistem

Sasaran-sasaran yang akan dicapai dalam perancangan suatu sistem adalah:

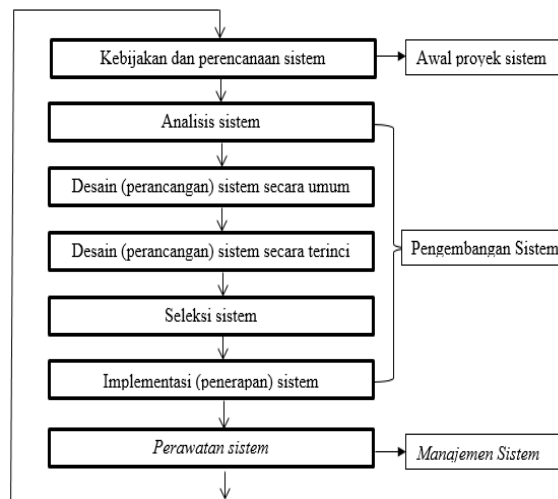
- 1) Perancangan sistem harus berguna, mudah dipahami dan nantinya mudah digunakan.
- 2) Perancangan sistem harus dapat mendukung tujuan utama perusahaan.
- 3) Perancangan sistem harus efisien dan efektif untuk dapat mendukung pengolahan data transaksi manajemen dan mendukung keputusan yang diambil oleh pihak manajemen.
- 4) Perancangan sistem harus dapat mempersiapkan rancangan bangunan yang terinci untuk masing-masing komponen dari sistem informasi.

c. Siklus Hidup Pengembangan Sistem Informasi

Pengembangan sistem informasi yang berbasis komputer dapat merupakan tugas kompleks yang membutuhkan banyak sumber daya. Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan mulai dari sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan dan dipelihara (Tata Sutabri, 2012).

Bila operasi sistem yang sudah dikembangkan masih timbul kembali permasalahan yang kritis serta tidak dapat diatasi dalam tahap pemeliharaan sistem, maka perlu dikembangkan kembali suatu sistem untuk mengatasinya dan proses ini kembali ketahap pertama, yaitu tahap perencanaan sistem. Siklus ini disebut siklus hidup pengembangan sistem.

Siklus hidup pengembangan sistem dengan langkah-langkah utamanya sebagai berikut :



Gambar 2.3 Siklus Hidup Perkembangan Sistem (Jogiyanto, 2005)

d. Alat Bantu Perancangan 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 :

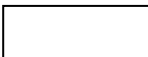
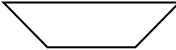




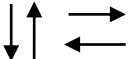
1) Bagan Alir Dokumen/Aliran Sistem Informasi (ASI)

Bagan Alir Dokumen/Aliran Sistem Informasi (ASI) merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk

tembusan-tembusannya. Bagan alir dokumen ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan bagan alir sistem (Yakub, 2012).

Aliran sistem informasi yang digambarkan adalah :

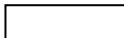
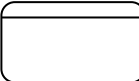

Tabel 2.6 Aliran Sistem Informasi

| NO | SIMBOL | ARTI/TUJUAN |
|----|--|----------------------|
| 1 |  | Proses Komputerisasi |
| 2 |  | Proses Manual |
| 3 |  | Dokumen |
| 4 |  | Penyimpangan |
| 5 |  | Hardisk |
| 6 |  | Penghubung |
| 7 |  | Arus Data |

2) Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow *Diagram* (DFD) menurut (Sukamto, 2013) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Tabel 2.7 Simbol Data Flow Diagram (DFD)

| NO | SIMBOL | ARTI/TUJUAN |
|----|---|------------------------|
| 1 |  | Sumber dan tujuan data |
| 2 |  | Proses |
| 3 | Penyimpanan | |
| 4 |  | Arus data |

Aturan umum dalam penggambaran Data Flow Diagram (DFD) :



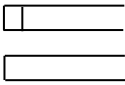
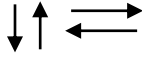
- a) Tidak boleh menghubungkan eksternal *entity* dengan eksternal *entity* lainnya secara langsung.
- b) Tidak boleh menghubungkan secara langsung antara data *store* dengan data *store* lainnya.
- c) Tidak boleh menghubungkan data *store* dengan eksternal *entity* secara langsung.
- d) Pada setiap 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.
- f) Proses harus mempunyai nama dan nomor.

3) Context Diagram

Context Diagram adalah diagram yang menggambarkan sistem dalam suatu proses atau simbol proses dan hubungannya dengan *entity* eksternal. Context diagram mempunyai sejumlah karakteristik dalam sistem, yaitu :

- a) Kelompok pemakai, organisasi sistem yang lain dimana sistem melakukan komunikasi yang disebut terminator.
- b) Data masuk, data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
- c) Data keluar, data yang dihasilkan sistem dan diberikan ke pihak luar.
- d) Penyimpanan data (*Data Storage*), digunakan secara bersama antara sistem dan *terminator*.
- e) Batasan antara sistem dengan lingkungan (*rest of the word*).

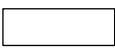


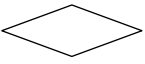
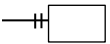
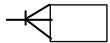
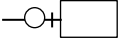

Tabel 2.3 Simbol *Context Diagram* (Tata Sutabri, 2012)

| NO | SIMBOL | KETERANGAN |
|----|---|--|
| 1 |  | External Entity, yaitu kesatuan dilingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau system lain |
| 2 |  | Process, yaitu proses seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan |
| 3 |  | Data Storage (Simpan Data), dapat berupa suatu file atau database pada system computer atau catatan manual |
| 4 |  | Data Flow (Arus Data), arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar |

4) Entity Relationship Diagram (ERD)

Definisi Menurut (Ladjamudin, 2013) ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. ERD ini berbeda dengan DFD yang merupakan suatu model jaringan fungsi yang akan dilaksanakan oleh sistem. Definisi *Entity Relationship Diagram* (ERD) ini digunakan oleh professional sistem untuk berkomunikasi dengan pemakai eksekutif tingkat tinggi dala suatu organisasi (seperti wakil presiden direktur dan manajer tang tidak tertarik pada pelaksanaan operasi-operasi sistem sehari-hari). ERD juga menguntungkan bagi professional sistem, karena ERD memperlihatkan hubungan antara data store pada DFD. Hubungan ini tidak terlihat pada DFD, karena DFD hanya memusatkan perhatian pada fungsi-fungsi sistem bukan pada data yang digunakan.

Tabel 2.4 Simbol Entity Relationship Diagram (Ladjamudin, 2013).

| NO | SIMBOL | ARTI/TUJUAN |
|----|---|--|
| 1 |  | Entity, suatu objek yang terdapat dalam lingkungan pemakai |
| 2 |  | Attribute, yaitu untuk menunjukkan nama-nama atribut yang ada pada entity |
| 3 |  | Primary Key Attribute, yaitu sebagai kunci (key) diantara nama-nama atribut yang ada pada suatu entity |
| 4 |  | Relationship, yaitu hubungan yang ada antara entity yang satu dengan entity yang lainnya |
| 5 |  | Hubungan satu dan pasti |
| 6 |  | Hubungan banyak dan pasti |
| 7 |  | Hubungan satu dan tidak pasti |
| 8 |  | Hubungan banyak dan tidak pasti |

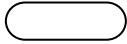
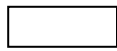
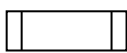

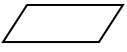



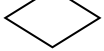

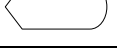
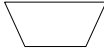
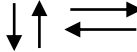
Bagian dari Entity Relationship Diagram adalah:

- a) *Entity* adalah objek yang dapat diidentifikasi secara unik dengan objek lainnya.
- b) *Attribut* yaitu karakteristik dari *entity* yang menyediakan penjelasan detail tentang *entity* tersebut.
- c) Hubungan atau *relationship* adalah hubungan yang terjadi antara satu *entity* dengan *entity* lainnya.

5) Program Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program (Indrajani, 2015).

Tabel 2.5 Simbol Program Flowchart (Indrajani, 2015).

| NO | SIMBOL | ARTI/TUJUAN |
|----|---|---|
| 1 |  | Simbol Start atau End yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah flowchart |
| 2 |  | Simbol proses yang terjadi pada sebuah alur kerja |
| 3 |  | Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program) |
| 4 |  | Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita <i>magnetic</i> |
| 5 |  | Simbol input/output yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses |
| 6 |  | Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama |
| 7 |  | Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda |
| 8 |  | Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen |
| 9 |  | Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu (decision) |
| 10 |  | Simbol database atau basis data |
| 11 |  | Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti layar monitor, printer |
| 12 |  | Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual |
| 13 |  | Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol (arus data) |

5. Pengertian Klasifikasi

Secara Etimologi, Klasifikasi berasal dari bahasa Inggris dari kata “classification” dan kata ini berasal dari kata “to classy” yang berarti menggolongkan dan menempatkan benda-benda di suatu tempat. Menurut Wikipedia, Klasifikasi merupakan kata serapan dari Bahasa Belanda, *classificatie*, yang sendirinya berasal dari bahasa Prancis *classification*. Istilah ini menunjuk kepada sebuah metode untuk menyusun data secara sistematis atau menurut beberapa aturan atau kaidah yang telah ditetapkan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, klasifikasi /kla·si·fi·ka·si/ *n* adalah penyusunan bersistem dalam kelompok atau golongan menurut kaidah atau standar yang ditetapkan. Selain itu, Ernest Cushing Richardson juga menjelaskan Klasifikasi adalah kegiatan mengelompokkan dan menempatkan barang-barang. Sedangkan dalam Harrolds Librarians Glossary menyebutkan bahwa klasifikasi adalah pengelompokkan benda secara logis menurut ciri-ciri kesamaannya.

Ada beberapa definisi atau pengertian klasifikasi perpustakaan menurut para ahli dan dari berbagai sumber :

- a. Menurut Sulisty Basuki (1991) klasifikasi berasal dari kata Latin “classis” atau proses pengelompokan, artinya mengumpulkan benda/entitas yang sama serta memisahkan benda/entitas yang tidak sama. Sulisty-Basuki (1999: 298) mendefinisikan klasifikasi yang diterapkan di pusat informasi dan perpustakaan adalah penyusunan sistematis terhadap buku atau bahan pustaka lain atau katalog atau entri indeks berdasarkan subjek, dalam cara yang paling berguna bagi mereka yang membaca atau mencari informasi.
- b. Menurut Towa P. Hamakonda dan J.N.B. Tairas (1995) klasifikasi adalah pengelompokan yang sistematis dari obyek, gagasan, buku atau benda-benda lain ke dalam kelas atau golongan tertentu berdasarkan ciri-ciri yang sama.
- c. Ibrahim Bafadal (2009: 51), Klasifikasi adalah suatu proses memilih dan mengelompokkan buku-buku perpustakaan sekolah atau bahan pustaka lainnya atas dasar tertentu serta diletakkannya secara bersama-sama di suatu tempat.
- d. Dalam Wikipedia, a library classification is a system by which library materials are arranged according to subject (Sebuah klasifikasi perpustakaan adalah sistem dimana bahan pustaka disusun menurut subjek).
- e. newworldencyclopedia.org menjelaskan bahwa a library classification is a system of coding and organizing library materials (books, serials,

audiovisual materials, computer files, maps, manuscripts, realia) according to their subject and allocating a call number to that information resource. (Sebuah klasifikasi perpustakaan adalah sistem pengkodean dan pengorganisasian bahan pustaka (buku, serial, bahan audiovisual, file komputer, peta, manuskrip, realia) menurut subjek dan mengalokasikan sejumlah panggilan untuk sumber daya informasi tersebut).

- f. Dalam Ensiklopedia Britanika, Library classification, system of arrangement adopted by a library to enable patrons to find its materials quickly and easily. Klasifikasi perpustakaan adalah sistem pengaturan yang diadopsi oleh perpustakaan untuk memungkinkan pengguna menemukan bahan pustaka dengan cepat dan mudah.

6. Pengertian Wisata, Pariwisata dan Kepariwisataan

a. Wisata

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang kepariwisataan (Irawan, 2010) menjabarkan kata-kata yang berhubungan dengan kepariwisataan sebagai berikut :

- 1) Wisata: Perjalanan, dalam bahasa Inggris disebut dengan “Travel”.
- 2) Pariwisata: Perjalanan yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, dalam bahasa Inggris disebut dengan “Tour”.
- 3) Wisatawan: Orang yang melakukan perjalanan, dalam bahasa Inggris disebut dengan “Travelers”.
- 4) Kepariwisatan: Hal-hal yang berhubungan dengan pariwisata dan dalam bahasa Inggris disebut dengan “Tourisme”.

b. Pariwisata

Menurut etimologi kata “pariwisata” diidentikkan dengan kata “travel” dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali dari satu tempat ke tempat lain. Atas dasar itu pula dengan melihat situasi dan kondisi saat ini pariwisata dapat diartikan sebagai suatu perjalanan terencana yang dilakukan secara individu atau kelompok dari

satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan (Sinaga, 2010).

Pariwisata menurut UU No.9 Tahun 1990 adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata termasuk pengusaha, daya tarik dan atraksi wisata serta usaha-usaha yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata. Pengertian tersebut meliputi: semua kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan wisata, sebelum dan selama dalam perjalanan dan kembali ke tempat asal, pengusaha daya tarik atau atraksi wisata (pemandangan alam, taman rekreasi, peninggalan sejarah, pagelaran seni budaya). Usaha dan sarana wisata berupa: usaha jasa, biro perjalanan, pramu wisata, usaha sarana, akomodasi dan usaha-usaha lain yang berkaitan dengan pariwisata.

Beberapa ahli mengemukakan pengertian pariwisata, antara lain :

- 1) Oka A.Yoeti (Irawan, 2010:11), menjelaskan bahwa kata pariwisata berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu "...pari yang berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, keliling dan wisata yang berarti perjalanan atau bepergian".
- 2) E.Guyer Freuler (Irawan, 2010:11), merumuskan pengertian pariwisata dengan memberikan batasan sebagai berikut : "...Pariwisata dalam arti modern adalah merupakan fenomena dari jaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuhkan cinta terhadap keindahan alam dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas manusia sebagai hasil dari perkembangan perniagaan, industri, serta penyempurnaan dari alat-alat pengangkutan".
- 3) Kusumaningrum, 2009:16), menjelaskan bahwa wisatawan adalah orang yang sedang tidak bekerja, atau sedang berlibur dan secara sukarela mengunjungi daerah lain untuk mendapatkan sesuatu yang lain.
- 4) Menurut WTO (dalam Kusumaningrum, 2009:17) membagi wisatawan kedalam tiga bagian, yaitu :

- a) Pengunjung adalah setiap orang yang berhubungan ke suatu Negara lain dimana ia mempunyai tempat kediaman, dengan alasan melakukan pekerjaan yang diberikan oleh Negara yang dikunjunginya.
 - b) Wisatawan adalah setiap orang yang bertempat tinggal di suatu Negara tanpa tanpa memandang kewarganegaraannya, berkunjung kesuatu tempat pada Negara yang sama untuk waktu lebih dari 24 jam yang tujuan perjalanannya dapat diklasifikasikan sebagai berikut:
 - 1.1 Memanfaatkan waktu luang untuk rekreasi, liburan, kesehatan, pendidikan, keagamaan dan olahraga.
 - 1.2 Bisnis atau mengunjungi kaum keluarga.
 - 1.3 Darmawisata atau excursionist adalah pengunjung sementara yang menetap kurang dari 24 jam di Negara yang dikunjungi, termasuk orang yang berkeliling dengan kapal pesiar.
- 5) Menurut Komisi Liga Bangsa-bangsa 1937 (dalam Irawan, 2010:12), “...wisatawan adalah orang yang selama 24 jam atau lebih mengadakan perjalanan di negara yang bukan tempat kediamannya yang biasa”.
- 6) U.N Confrence on Interest Travel and Tourism di Roma 1963 (dalam Irawan, 2010:12), menggunakan istilah pengunjung (visitor) untuk setiap orang yang datang ke suatu negara yang bukan tempat tinggalnya yang biasa untuk keperluan apa saja, selain melakukan perjalanan yang digaji. Pengunjung yang dimaksudkan meliputi 2 kategori, yaitu :
- a) Wisatawan yaitu: pengunjung yang datang ke suatu negara yang dikunjunginya tinggal selama 24 jam dan dengan tujuan untuk bersenang-senang, berlibur, kesehatan, belajar, keperluan agama dan olahraga, bisnis, keluarga, utusan dan pertemuan.
 - b) Excurtionist, yaitu: pengunjung yang hanya tinggal sehari di negara yang dikunjunginya tanpa bermalam.
- 7) Defenisi UN.Convention Concerning Costums Fasilitites for Touring (dalam Irawan, 2010:12), “...setiap orang yang datang ke suatu negara

karena alasan yang sah, selain untuk bermigrasi dan yang tinggal setidaknya selama 24 jam dan selama-lamanya 6 bulan dalam tahun yang sama”.

- 8) Didalam Instruksi Presiden RI No.9, 1969, bab 1 pasal 1 (dalam Irawan, 2010:13) dijelaskan bahwa “...wisatawan ialah setiap orang yang bepergian dari tempat tinggal untuk berkunjung ke tempat lain dengan menikmati perjalanan dan kunjungan itu”. Wisatawan yang berkunjung ke suatu daerah biasanya benar-benar ingin menghabiskan waktunya untuk bersantai, menyegarkan pikiran dan benar-benar ingin melepaskan diri dari rutinitas kehidupan sehari-hari. Jadi bisa juga dikatakan wisatawan adalah seseorang yang melakukan perjalanan dari suatu tempat lain yang jauh dari rumahnya bukan dengan alasan rumah atau kantor (Kusumaningrum, 2009: 17).

c. Wisatawan menurut sifatnya (Kusumaningrum, 2009:18) :

- 1) Wisatawan modern Idealis, wisatawan yang sangat menaruh minat pada budaya multinasional serta eksplorasi alam secara individual.
- 2) Wisatawan modern Materialis, wisatawan dengan golongan Hedonisme (mencari keuntungan) secara berkelompok.
- 3) Wisatawan tradisional Idealis, wisatawan yang menaruh minat pada kehidupan sosial budaya yang bersifat tradisional dan sangat menghargai sentuhan alam yang tidak terlalu tercampur oleh arus modernisasi.
- 4) Wisatawan tradisional Materialis, wisatawan yang berpandangan konvensional, mempertimbangkan keterjangkauan, murah dan keamanan.

d. Kepariwisataan

Beberapa pendapat ahli kepariwisataan mengenai pengertian kepariwisataan adalah sebagai berikut :

- 1) Prof. Hunziger dan Kraf (dalam Irawan, 2010: 11) memberikan batasan pariwisata yang bersifat teknis, yaitu "...kepariwisataan adalah keseluruhan jaringan dan gejala-gejala yang berkaitan dengan tinggalnya orang asing di suatu tempat, dengan syarat bahwa mereka tidak tinggal ditempat itu untuk melakukan pekerjaan yang penting yang memberi keuntungan yang bersifat permanen maupun sementara".
- 2) Ketetapan MPRS No.1 Tahun 1960 (dalam Irawan, 2010:11) kepariwisataan dalam dunia modern pada hakekatnya adalah suatu cara untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam memberi liburan rohani dan jasmani setelah beberapa waktu bekerja serta mempunyai modal untuk melihat daerah lain (pariwisata dalam negeri) atau negara lain (pariwisata luar negeri).
- 3) Host and Guest (1989) dalam Kusumanegara (2009:3) mengklasifikasikan jenis pariwisata sebagai berikut :
 - a) Pariwisata Etnik (Ethnic Tourism), yaitu perjalanan untuk mengamati perwujudan kebudayaan dan gaya hidup masyarakat yang menarik.
 - b) Pariwisata Budaya (Culture Tourism), yaitu perjalanan untuk meresapi atau untuk mengalami gaya hidup yang telah hilang dari ingatan manusia.
 - c) Pariwisata Rekreasi (Recreation Tourism), yaitu kegiatan pariwisata yang berkisar pada olahraga, menghilangkan ketegangan dan melakukan kontak social dengan suasana santai.
 - d) Pariwisata Alam (Eco Tourism), yaitu perjalanan kesuatu tempat yang relative masih asli atau belum tercemar, dengan tujuan untuk mempelajari, mengagumi, menikmati pemandangan, tumbuhan, dan binatang liar serta perwujudan budaya yang ada atau pernah ada di tempat tersebut.

- e) Pariwisata Kota (City Tourism), yaitu perjalanan dalam suatu kota untuk menikmati pemandangan, tumbuhan dan binatang liar serta perwujudan budaya yang ada atau pernah ada di tempat tersebut.
- f) Rersort City, yaitu kota atau perkampungan yang mempunyai tumpuan kehidupan pada persediaan sarana atau prasarana wisata yaitu penginapan, restoran, olahraga, hiburan dan persediaan tamasya lainnya.
- g) Pariwisata Agro (Agro Tourism yang terdiri dari Rural Tourism atau Farm Tourism) yaitu merupakan perjalanan untuk meresapi dan mempelajari kegiatan pertanian, perkebunan, peternakan, kehutanan. Jenis wisata ini bertujuan mengajak wisatawan memikirkikan alam dan kelestariannya.

e. Unsur-unsur Pariwisata

Unsur-unsur yang terlibat dalam industri pariwisata meliputi hal-hal sebagai berikut (Pendit, 1994) :

- 1) Akomodasi, tempat seseorang untuk tinggal sementara.
- 2) Jasa Boga dan Restoran, industri jasa di bidang penyelenggaraan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial.
- 3) Transportasi dan Jasa Angkutan, industri usaha jasa yang bergerak di bidang angkutan darat, laut dan udara.
- 4) Atraksi Wisata, kegiatan wisata yang dapat menarik perhatian wisatawan atau pengunjung.
- 5) Cinderamata (Souvenir), benda yang dijadikan kenang-kenangan untuk dibawa oleh wistawan pada saat kembali ke tempat asal.
- 6) Biro Perjalanan, badan usaha pelayanan semua proses perjalanan dari berangkat hingga kembali.

7. Konsep Dasar Bahasa Pemrograman PHP, Adobe Dreamweaver CS5 dan MySQL

Dalam merancang sistem informasi ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP, Dreamweaver untuk merancang form/design tampilan dan MySql sebagai databasenya.

a. PHP

Dalam buku karangan Arief M.Rudyanto (2011) PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data kehalaman web.

PHP dapat dibangun sebagai modul pada web server Apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI (*Common Gateway Interface*). PHP termasuk dalam *Open Source Product*, sehingga source code PHP dapat diubah dan di distribusikan secara bebas. PHP juga mampu lintas *Platform*. Artinya PHP dapat berjalan dibanyak sistem operasi yang beredar saat ini, diantaranya Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, Mac OS, Solaris.

PHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada homepage-nya. Rasmus Lerdorf adalah salah satu pendukung open source.

1. Kelebihan-kelebihan PHP

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. Kelebihan-kelebihan diantaranya adalah:

- a) PHP difokuskan pada pembuatan script server-side, yang bisa melakukan apa saja yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI.
- b) PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi antara lain linux, Unix (termasuk variannya HP-UX, Solaris dan OpenBSD), microsoft windows, Mac OS X, RISC OS.
- c) PHP mendukung banyak WEB Server seperti Apache, Microsoft Internet Information Server (MIIS), Personal Web Server (PWS), dan masih banyak lagi lainnya, bahkan PHP dapat bekerja sebagai suatu CGI processor.
- d) PHP tidak terbatas pada hasil keluaran HTML (Hypertext Markup Language). PHP juga memiliki kemampuan untuk mengolah keluaran gambar, File PDF, dan movies Flash. PHP juga dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan file XML lainnya.

2. Sintax / Script PHP

Script PHP termasuk dalam HTML-embedded, artinya kode PHP dapat disisipkan pada sebuah halaman HTML.

Ada empat macam pasangan tag PHP yang dapat digunakan untuk menandai blok script PHP dalam buku karangan Peranginangin Kasiman (2006).

- a) `<?php...?>`
- b) `<script language = "PHP"> ... </script>`
- c) `<? ... ?>`
- d) `<% .. %>`

b. Web

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung

ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam.

c. Adobe Dreamweaver CS5

Dalam Buku Madcoms (2011) 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 2.4 Tampilan Halaman 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.

Gambar berikut merupakan layout kerja Dreamweaver CS5.



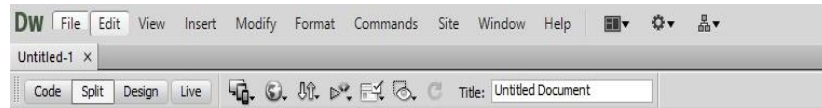
Gambar 2.5 Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver

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



Gambar 2.6 Application Bar

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



Gambar 2.7 Document toolbar

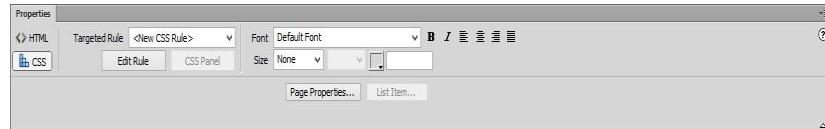
- 3) *Panel group* adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Panel group ini berisi panel insert, CSS, Styles, Asset, AP Elemen dan Files.



Gambar 2.8 Tampilan Panel Group

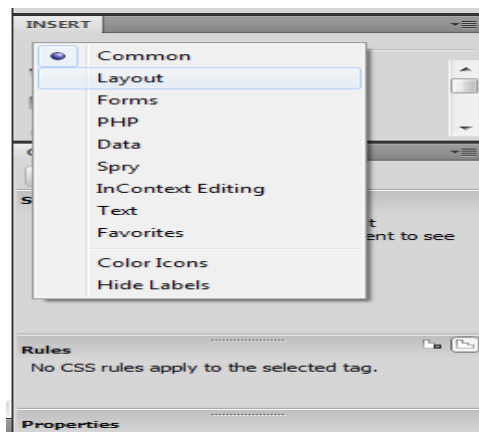
- 4) *Panel Properties* menampilkan dan mengubah berbagai property yang dimiliki elemen tertentu. Kita bisa langsung mengubah properti dari

elemen tersebut dengan tool ini, misalnya merubah warna text, memberikan background pada elemen tabel, menggabungkan kolom, dan lain-lain.



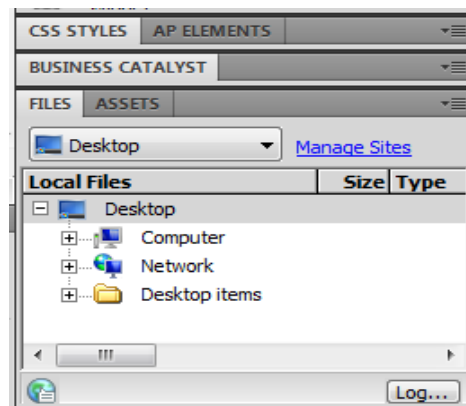
Gambar 2.9 Tampilan Property

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



Gambar 2.10 Tampilan Panel Insert

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



Gambar 2. 11 Tampilan Panel Files

d. MySQL

Menurut Bambang Hariyanto, MySQL merupakan salah satu dari sekian banyak *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public Licence*). Sehingga setiap orang mudah untuk mendapatkan dan bebas untuk menggunakan MySQL, dengan batasan tidak boleh dijadikan sebuah produk turunan yang bersifat *closed source* atau dikomersialkan. Meski sebelumnya dalam masalah lisensi ini, MySQL pernah mengalami perubahan, namun hingga saat ini lisensi tersebut sudah erat pada MySQL.

MySQL merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL sendiri adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan/seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Hal ini akan memudahkan pengguna *database* ketika ingin menggunakan kembali *database* yang ada.

MySQL merupakan terobosan solusi yang tepat dalam aplikasi database. Sifatnya yang *open source* serta dukungan oleh ribuan bahkan jutaan komunitas pengguna di internet, menjadikan MySQL sebagai software database yang cukup banyak digunakan. Tak hanya itu, kemampuannya yang bisa digunakan pada berbagai sistem operasi juga menjadikan MySQL sebagai *software database* pilihan.

Pada dasarnya, keandalan suatu sistem *database* (DBMS) dapat diketahui dengan melihat cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses-proses perintah SQL. Baik itu yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasi lainnya. MySQL merupakan *database server* yang dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam query data.

- 1) Keunggulan dari MySQL
 - a) MySQL merupakan *database* yang memiliki kecepatan tinggi dalam pemrosesan data, dapat diandalkan, mudah digunakan dan mudah dipelajari.
 - b) MySQL mendukung banyak bahasa pemrograman seperti C, C++, Perl, Python, Java dan PHP.
 - c) Koneksi, kecepatan dan keamanannya membuat MySQL sangat cocok diterapkan untuk pengaksesan *database* melalui internet.
 - d) MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protocol TCP/IP, Unix socket (Unix) atau Named Pipes (NT).
 - e) MySQL dapat menganangi *database* dengan skala yang sangat besar, dengan jumlah record lebih dari 50 juta, 60 ribu tabel dan dapat menampung 5 milyarbaris data, pada MySQL setelah versi 4.1.2, batas indeks pada setiap tabel dapat menampung sampai 64 indeks.

BAB III

ANALISA DAN DESAIN

A. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

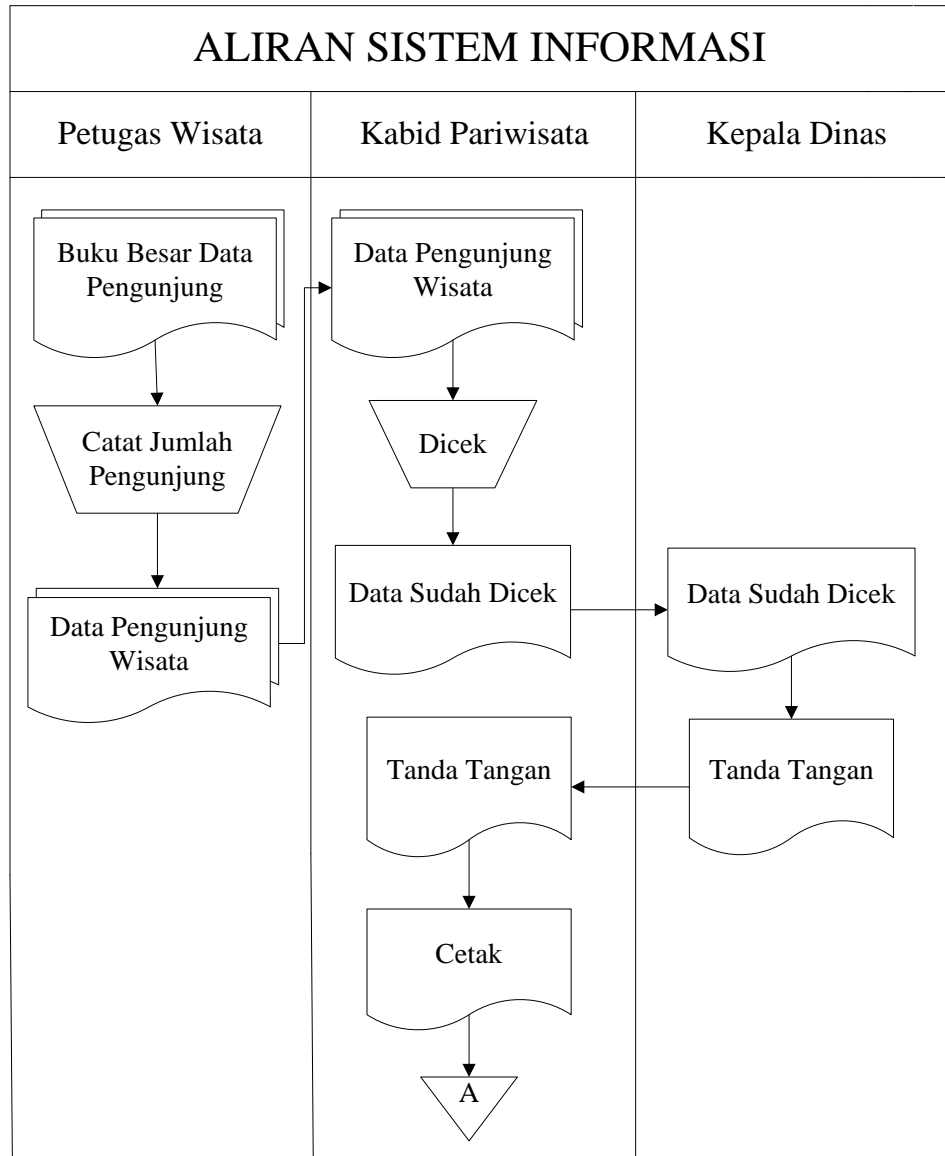
Analisa sistem yang sedang berjalan merupakan pedoman untuk merancang sistem yang baru, sebab dengan menganalisa sistem yang sedang berjalan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang di hadapi, sistem yang lama akan dijadikan pedoman terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Analisa sistem bertujuan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

Sistem pengumpulan data pengunjung wisata yang sedang berjalan pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar yaitu petugas objek wisata memberikan datanya langsung ke Dinas Pariwisata. Atau staf dibidang pariwisata yang data langsung ke objek wisata untuk mengetahui jumlah pengunjungnya. Setelah data dikumpulkan barulah data tersebut diolah dan dicetak untuk dijadikan arsip instansi. Serta belum ada data tentang klasifikasi pengunjung wisata yang berkunjung ke Kabupaten Tanah Datar.

Berikut uraian Aliran Sistem Informasi (ASI) pengolahan data data pengunjung wisata yang sedang berjalan pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga :

- a. Petugas objek wisata datang ke Dinas Pariwisata memberikan jumlah data pengunjung wisata yang berkunjung ke objek wisata tersebut setiap bulannya.
- b. Atau staf di Dinas Pariwisata datang langsung ke objek wisata untuk mengetahui jumlah data pengunjung wisata yang berkunjung setiap bulannya.
- c. Kemudian data diolah, diinputkan, dicetak dan diketahui oleh Kepala Dinas dan dijadikan arsip instansi.

Bagan Alir Dokumen yang sedang berjalan :



Gambar 3.1 Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan

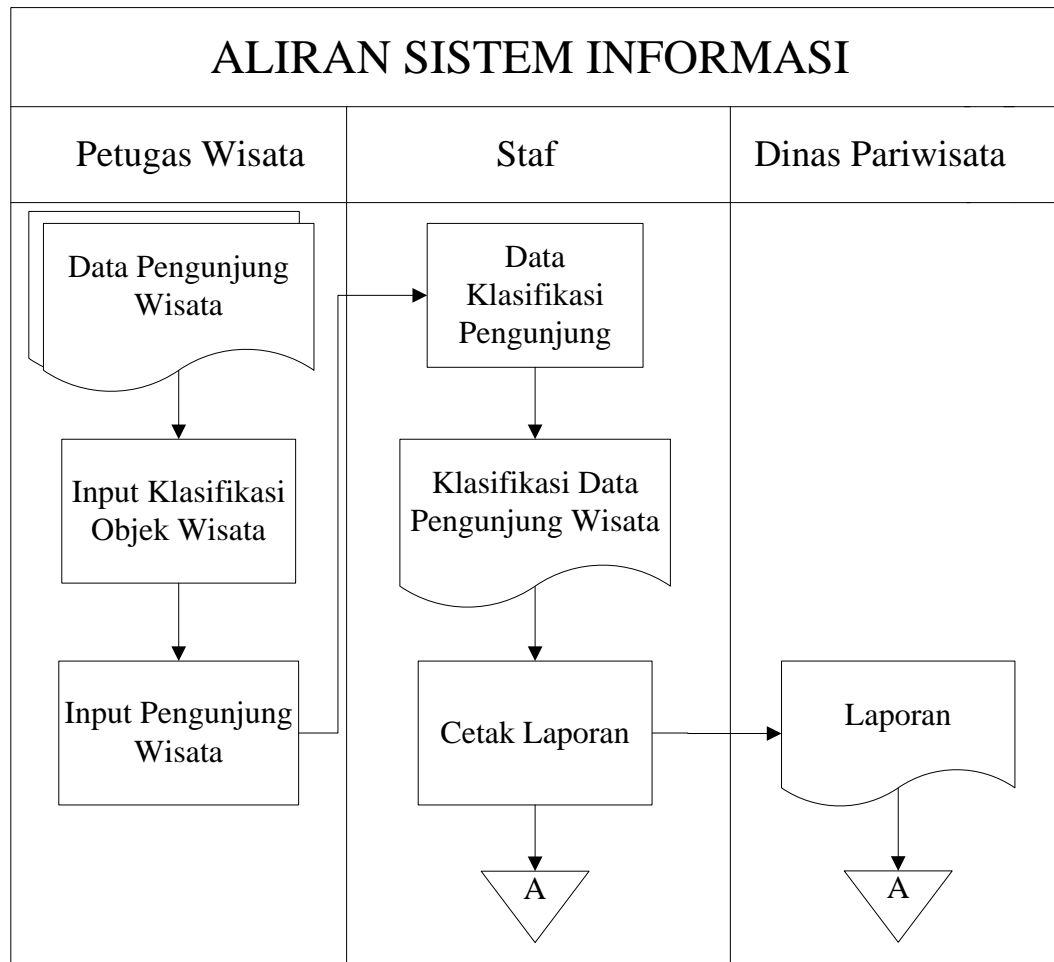
B. Analisa Sistem yang Diusulkan

1. Aliran Sistem Informasi

Sistem yang ada sekarang dengan sistem yang akan dirancang pada prinsipnya sama, perbedaannya terdapat pada wadah untuk menampung informasi data dari petugas objek wisata dan diklasifikasi menurut jenis wisata yang ada.

Kemudian dengan adanya Perancangan Sistem Informasi Klasifikasi Data Pengunjung Wisata yang telah terkomputerisasi dapat membantu kinerja dalam menjalankan tugas beserta fungsinya, misalnya mempermudah dalam proses perekapan data pengunjung. Begitu juga mempermudah Dinas Pariwisata untuk mendapatkan laporan jumlah pengunjung wisata, dengan adanya sistem ini maka akan mempercepat pengumpulan data tanpa harus datang langsung ke objek wisata.

Dengan perancangan sistem yang baru diharapkan dapat berjalan dan terlaksana demi penyempurnaannya. Untuk lebih jelasnya bagan alir dokumen yang dirancang sebagai berikut :

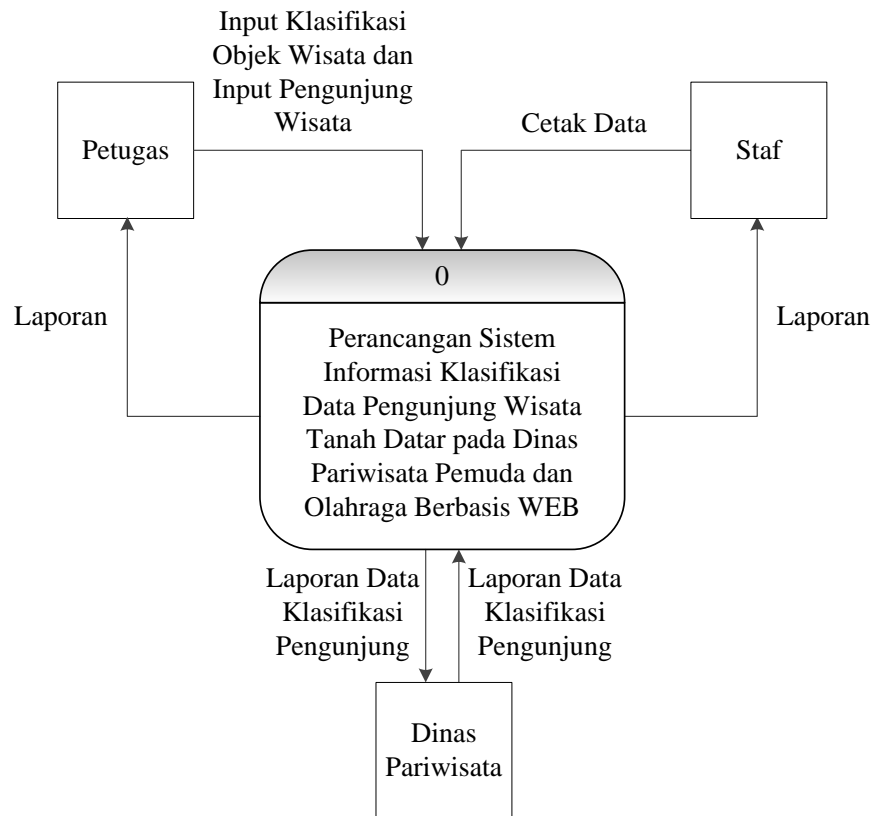


Gambar 3.2 Aliran Sistem Informasi yang Diusulkan

2. Context Diagram

Merupakan alat bantu perancangan secara global yang memperlihatkan sistem secara umum dan bagian-bagian dari sub-sub sistem yang terlibat didalam sistem secara keseluruhan. Pada Context Diagram Perancangan Sistem Informasi Klasifikasi Data Pengunjung Wisata terdiri dari 3 entity, yaitu: Petugas, Sistem dan Dinas Pariwisata.

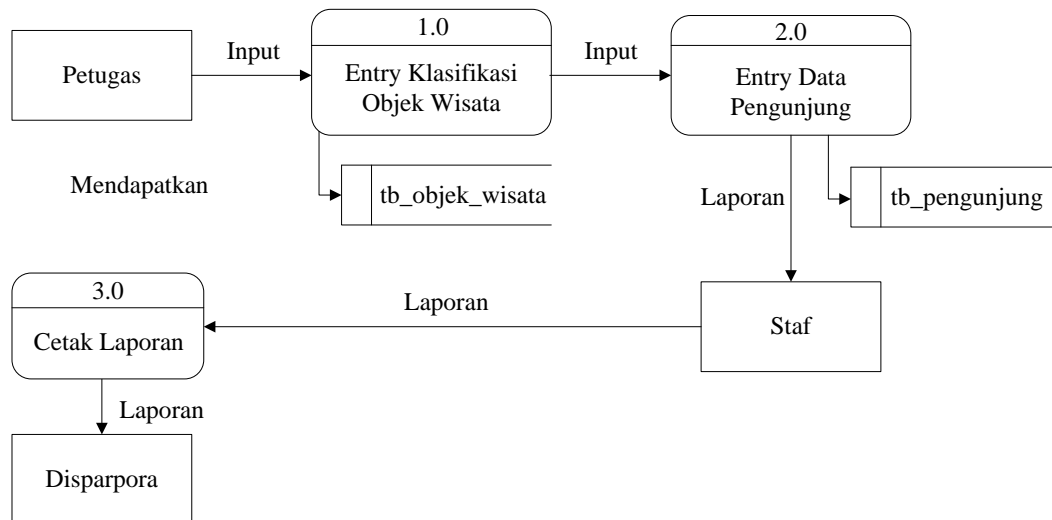
Context Diagram akan menjelaskan aliran data dari entity ke entity lainnya sebagai berikut :



Gambar 3.3 Context Diagram

3. Data Flow Diagram (DFD)

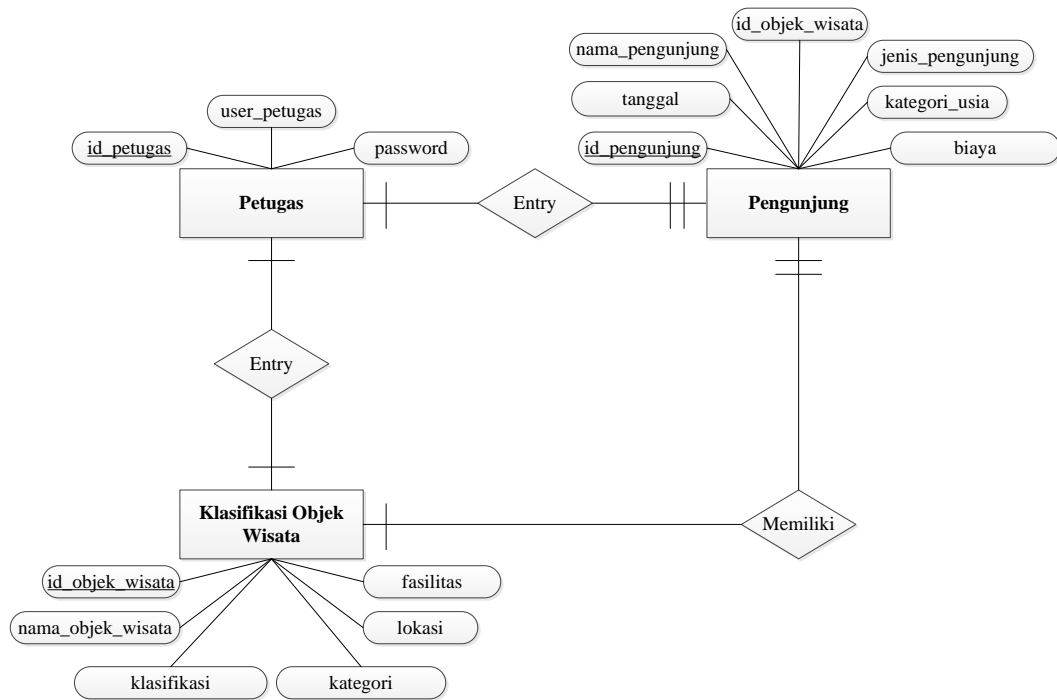
Data flow diagram (DFD) adalah sebuah alat dokumentasi grafik yang menggunakan nomor kecil dari simbol untuk menggambarkan bagaimana aliran data, mengakhiri hubungan dalam proses. Adapun bentuk data flow diagram dapat dilihat pada gambar dfd berikut :



Gambar 3.4 Data Flow Diagram

4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram digunakan untuk menggambarkan penyelesaian hubungan *relasi logic* antara data atau *file-file* dari program aplikasi yang dirancang berdasarkan objek data. Adapun *Entity Relationship Diagram* dari program yang akan dirancang dapat dilihat sebagai berikut :

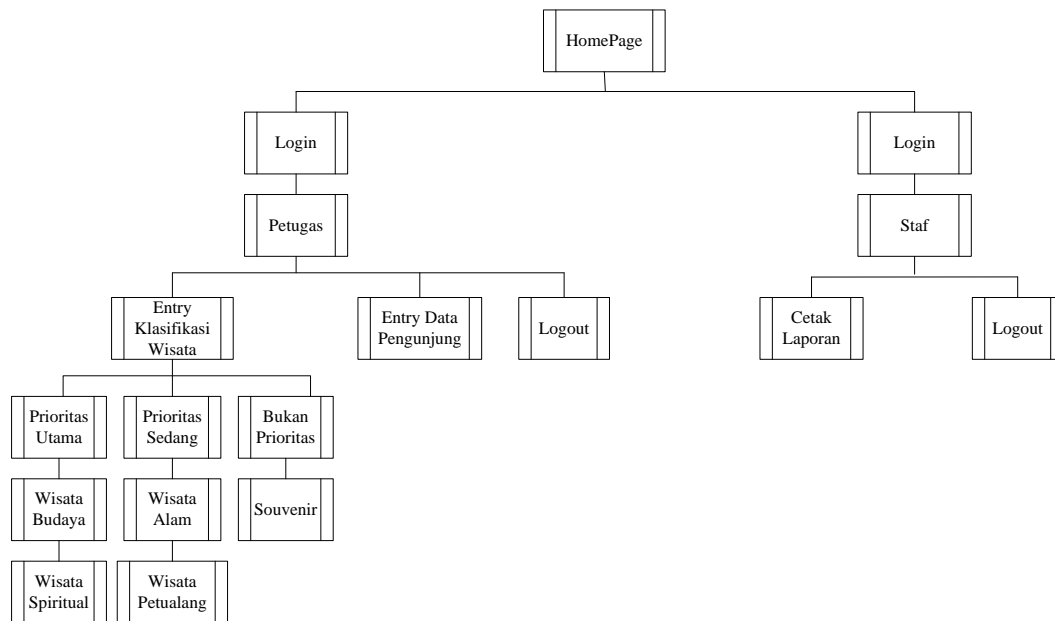


Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram

5. Struktur Program

Struktur menu program adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer sehingga pada saat menjalankan program komputer, user tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang diinginkan. Pada perancangan ini dibuat menu yang dapat mengintegrasikan seluruh data dalam suatu sistem dan disertai dengan instruksi yang ada pada pilihan menu tersebut.

Adapun menu tersebut dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



Gambar 3.6 Stuktur Program

C. Desain Terperinci

1. Desain Input

Dalam setiap pemrosesan pasti ada data masukan, dimana data yang akan diproses harus dimasukkan terlebih dahulu melalui *interface* perangkat yang menghubungkan antara *user* dengan *hardware* dan *software*. Untuk lebih memudahkan dan mengurangi terjadinya kesalahan pemasukan data, maka dirancang bentuk menu tampilan yang mudah digunakan untuk memasukkan data.

Berikut adalah bentuk rancangan desain input yang telah dibuat :

1) Desain Entry Klasifikasi Objek Wisata




**DINAS PARIWISATA
PEMUDA DAN OLAHRAGA**

Entry Klasifikasi Wisata

| | |
|-----------------------|------------------------------------|
| Id Prioritas | <input type="text" value="X(50)"/> |
| Nama Objek Wisata | <input type="text" value="X(50)"/> |
| Klasifikasi | <input type="text" value="X(50)"/> |
| Kategori Objek Wisata | <input type="text" value="X(50)"/> |
| Lokasi | <input type="text" value="X(50)"/> |
| Fasilitas | <input type="text" value="X(50)"/> |

Gambar 3.7 Entry Klasifikasi Objek Wisata

2) Desain Entry Data Pengunjung



**DINAS PARIWISATA
PEMUDA DAN OLAHRAGA**

Entry Pengunjung

| | |
|------------------|---------------------------------------|
| Id Pengunjung | <input type="text" value="X(11)"/> |
| Tanggal | <input type="text"/> |
| Nama Pengunjung | <input type="text" value="X(100)"/> ▼ |
| Id Objek Wisata | <input type="text" value="X(50)"/> ▼ |
| Jenis Pengunjung | <input type="text" value="X(50)"/> ▼ |
| Kategori Usia | <input type="text" value="X(50)"/> |
| Biaya | <input type="text" value="X(50)"/> |

Gambar 3.8 Entry Data Pengunjung

2. Desain Output

Desain output merupakan bentuk data yang dihasilkan oleh sistem yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk kemajuan suatu instansi, kantor maupun usaha dan juga dapat dipakai sebagai bahan perbandingan dan pertimbangan oleh pimpinan dalam mengambil keputusan. Adapun desain output yang telah dirancang dapat dilihat seperti gambar berikut :

1) Report Data Pengunjung Wisata Prioritas Utama

|  DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA Laporan Jumlah Pengunjung Klasifikasi Prioritas Utama Per Bulan | | | | | | | |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------|------------------------------|
| No | Nama Objek Wisata | Kategori Objek Wisata | Lokasi | Fasilitas | Biaya | Jumlah Wisatawan Nusantara | Jumlah Wisatawan Mancanegara |
| | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) |
| Batusangkar, Januari 2019 KEPALA DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN TANAH DATAR EDISUSANTO, SH, MM NIP. 19620129 199003 1 003 | | | | | | | |


Gambar 3.9 Report Data Pengunjung Wisata Prioritas Utama

2) Report Data Pengunjung Wisata Prioritas Sedang

|  DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA Laporan Jumlah Pengunjung Klasifikasi Prioritas Sedang Per Bulan | | | | | | | |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------|------------------------------|
| No | Nama Objek Wisata | Kategori Objek Wisata | Lokasi | Fasilitas | Biaya | Jumlah Wisatawan Nusantara | Jumlah Wisatawan Mancanegara |
| | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) | X (50) Z X (50) |
| Batusangkar, Januari 2019 KEPALA DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN TANAH DATAR EDISUSANTO, SH, MM NIP. 19620129 199003 1 003 | | | | | | | |

Gambar 3.10 Report Data Pengunjung Wisata Prioritas Sedang

3) Report Data Pengunjung Wisata Bukan Prioritas

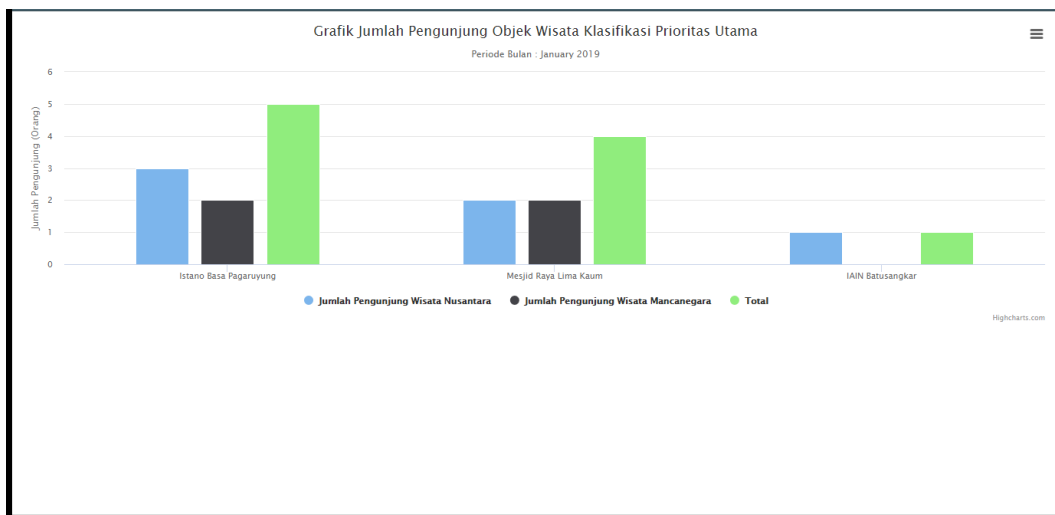
|  DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA Laporan Jumlah Pengunjung Klasifikasi Bukan Prioritas Per Bulan | | | | | | | |
|--|-------------------|-----------------------|--------|-----------|--------|----------------------------|------------------------------|
| No | Nama Objek Wisata | Kategori Objek Wisata | Lokasi | Fasilitas | Biaya | Jumlah Wisatawan Nusantara | Jumlah Wisatawan Mancanegara |
| | X (50) | X (50) | X (50) | X (50) | X (50) | X (50) | X (50) |
| | Z | Z | Z | Z | Z | Z | Z |
| | X (50) | X (50) | X (50) | X (50) | X (50) | X (50) | X (50) |

Batusangkar, Januari 2019
 KEPALA DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA
 KABUPATEN TANAH DATAR

 EDISUSANTO, SH, MM
 NIP. 19620129 199003 1 003

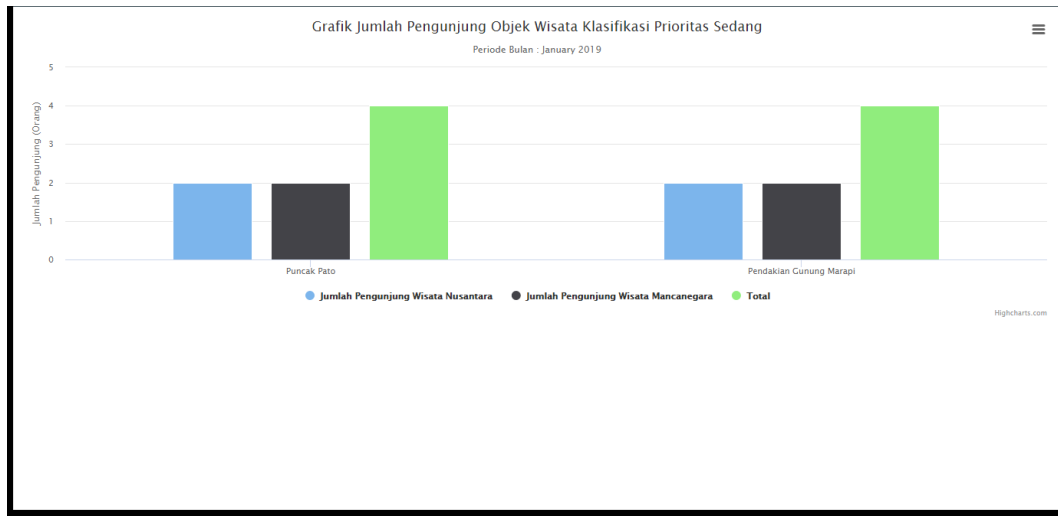
Gambar 3.11 Report Data Pengunjung Wisata Bukan Prioritas

4) Grafik Jumlah Pengunjung Wisata Prioritas Utama



Gambar 3.12 Grafik Jumlah Pengunjung Wisata Prioritas Utama

5) Grafik Jumlah Pengunjung Wisata Prioritas Sedang



Gambar 3.13 Grafik Jumlah Pengunjung Wisata Prioritas Sedang

6) Grafik Jumlah Pengunjung Wisata Bukan Prioritas



Gambar 3.14 Grafik Jumlah Pengunjung Wisata Bukan Prioritas

3. Desain Database

Desain *database* merupakan kumpulan data-data yang dibentuk oleh beberapa *database*. Data-data yang tersimpan dalam database ini seterusnya diproses oleh sistem pengolah data (program aplikasi PHP) untuk menghasilkan *output* atau laporan yang nantinya dapat disajikan kepada pemakai laporan atau informasi yang dihasilkan tersebut.

Berdasarkan *output* yang telah dirancang serta bentuk *input* dari program yang nantinya akan diterapkan maka didesainlah *database* yang diperlukan untuk sistem informasi. *Database* merupakan kumpulan data-data yang dibentuk oleh beberapa *database*. Data-data yang tersimpan dalam *database* ini seterusnya diproses oleh sistem pengolah data (program aplikasi PHP) untuk menghasilkan *output* atau laporan yang nantinya dapat disajikan kepada pemakai laporan atau informasi yang dihasilkan tersebut.

1) Database Login

Database Name : db_user
 Table Name : tb_user
 Field Key : username
 Fungsi : Menyimpan Login Petugas

| No | Field Name | Type | Width | Keterangan |
|----|------------|---------|-------|------------|
| 1 | username | Varchar | 10 | Nama User |
| 2 | password | Varchar | 10 | Password |

Tabel 3.1 Desain Database Login Petugas

2) Database Entry Data Pengunjung

Database Name : db_pengunjung
 Table Name : tb_pengunjung
 Field Key : id_pengunjung
 Fungsi : Menyimpan Data Pengunjung

| No | Username | Type | Width | Keterangan |
|----|------------------|---------|-------|------------------|
| 1 | id_pengunjung | Int | 11 | Id Pengunjung |
| 2 | tanggal | Date | 50 | Tanggal |
| 3 | nama_pengunjung | Varchar | 100 | Nama Pengunjung |
| 4 | id_objek_wisata | Varchar | 50 | Id Objek Wisata |
| 5 | jenis_pengunjung | varchar | 50 | Jenis Pengunjung |
| 6 | kategori_usia | Varchar | 50 | Kategori Usia |
| 7 | biaya | Varchar | 50 | Biaya |

Tabel 3.2 Desain Database Entry Data Pengunjung

3) Database Entry Klasifikasi Wisata

Database Name : db_objek_wisata

Table Name : tb_objek_wisata

Field Key : id_prioritas

Fungsi : Menyimpan Data Klasifikasi Objek Wisata

| No | Username | Type | Width | Keterangan |
|----|--------------|---------|-------|-------------------------------------|
| 1 | id_prioritas | Varchar | 50 | Klasifikasi Wisata |
| 2 | nama_wisata | Varchar | 50 | Nama Objek Wisata |
| 3 | klasifikasi | Varchar | 20 | Jenis Klasifikasi |
| 4 | kategori | Varchar | 50 | Kategori Objek Wisata |
| 5 | lokasi | Varchar | 50 | Lokasi Objek Wisata |
| 6 | fasilitas | Varchar | 50 | Fasilitas Pendukung Objek Wisata |

Tabel 3.3 Desain Database Entry Klasifikasi Data Objek Wisata

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yaitu dengan menggunakan Perancangan Sistem Informasi Kalsifikasi Data Pengunjung Wisata pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar sangat membantu staf maupun pegawai dalam bekerja dan mempermudah serta mempercepat proses pengolahan data pengunjung wisata pada bagian Pariwisata. Serta memudahkan petugas objek wisata dalam menginput data pengunjung wisata. Untuk meningkatkan sistem pengolahan data pengunjung dari sistem manual menjadi sistem komputerisasi. Dengan pengolahan database berbasis elektronik, maka data mitra kerja pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar lebih lebih cepat diakses.

B. Saran

Kesempurnaan dari suatu sistem selalu bersifat relative berdasarkan pada cara pandang dan konsep dari setiap pemikiran yang berbeda serta memiliki alur yang bervariasi. Karena sistem ini dibangun berdasarkan alur pemikiran penulis, maka untuk hasil yang lebih baik dan maksimal diperlukan saran dari pihak manapun untuk melengkapi kekurangan yang ada.

Beberapa saran dari penulis untuk Dinas :

1. Adanya pengembangan sistem dengan sistem yang baru, dari sistem yang masih manual dirubah ke sistem yang terkomputerisasi.
2. Seiring dengan penerapan sistem komputerisasi secara aplikasi program khusus maka diperlukannya pelatihan-pelatihan untuk sumber daya

manusia sehingga sistem yang telah dirancang dapat dimanfaatkan secara optimal.

3. Dalam penerapan sistem komputerisasi sebaiknya didukung oleh perangkat atau alat yang memadai, baik dari segi manusia (*Brainware*) maupun segi peralatannya (*Hardware* dan *Software*).
4. Mencoba menggunakan sistem yang telah dirancang dan membandingkan dengan sistem yang lama, apabila ternyata sistem yang baru ini dianggap lebih efisien dan efektif maka disarankan pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar untuk mamakai sistem yang telah dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto, H. (2005). *Analisa & Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Madcoms. *Dreamweaver CS5 PHP-MySQL*, Yogyakarta : Andi, 2011.
- Sutabri, Tata. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Fathansyah (2012) *Sistem Informasi: Konsep Dasar, Analisis dan Desain dan Implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutanta, 2011. *Pengertian Informasi, Analisis dan Desain dan Implementasi*. Yogyakarta: Erlangga, 2011
- Sukamto, Rosa dan Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.
- Indrajani. (2015). *Perancangan Basis Data dalam All in 1*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Ni Made Dewi Kansa Putri, I Made Gede Yudiyana, Perancangan Sistem Penentuan Kunjungan Tempat Wisata Daerah Bali Menggunakan Metode K-Nearest Neighbour (2015).
- Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Tanah Datar (2017).