

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN LAPORAN WISATA BERBASIS WEB PADA DINBUDPAR KABUPATEN REMBANG

DESIGN AND BUILDING OF A WEB-BASED TOURISM REPORT PROCESSING INFORMATION SYSTEM IN THE REMBANG DISTRICT DINBUDPAR

Lathifatul Athiyah¹, Yohana Tri Widayati², Satrio Agung Prakoso³
^{1,2,3}Universitas AKI (Abadi Karya Indonesia), Semarang, Indonesia
223200047@student.uanki.ac.id

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology has brought about significant transformations in various sectors, including the tourism industry. In Rembang Regency, the management of tourism visitation data by the Tourism and Culture Office is still conducted manually using Excel and Word programs, resulting in a lengthy process. This research aims to develop a web-based information system focused on managing tourism visitation and revenue data in Rembang Regency. The primary goal is to enhance the system's usability. The methodology employed involves PHP programming and MySQL as the database. The research findings demonstrate that a computerized information system can minimize errors, reduce processing time, improve data quality, and facilitate task execution. The conclusion of this research is that the proposed web-based system can optimize the management of tourism visitation and revenue data reports, thus positively impacting the performance of the Rembang Regency Tourism and Culture Office.

Keywords: *Information System, Data Management, Tourism, Web-Based, Rembang Regency.*

ABSTRAK

Kemajuan pesat teknologi informasi bagaikan angin segar yang membawa transformasi besar dalam berbagai bidang, tak terkecuali industri pariwisata. Di Kabupaten Rembang, pengelolaan data kunjungan wisata oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata masih bersifat manual, menggunakan program Excel dan Word, sehingga prosesnya memakan waktu lama. Penelitian ini bercita-cita untuk membangun sistem informasi berbasis web yang difokuskan pada pengelolaan data kunjungan dan pendapatan destinasi wisata di Kabupaten Rembang. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kebergunaan sistem. Metode yang digunakan melibatkan pemrograman PHP dan MySQL sebagai database. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi yang terkomputerisasi dapat meminimalkan kesalahan mengurangi waktu pemrosesan, meningkatkan kualitas data, serta mempermudah pelaksanaan tugas. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa sistem berbasis web yang diusulkan dapat mengoptimalkan pengelolaan laporan data kunjungan dan pendapatan destinasi wisata, sehingga berdampak positif terhadap kinerja Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rembang.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pengelolaan Data, Pariwisata, Berbasis Web, Kabupaten Rembang.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membuka akses informasi dan pendidikan yang lebih luas bagi semua orang. Transformasi ini memungkinkan akses informasi yang cepat, mudah, dan akurat, serta menghilangkan batasan tempat dan waktu. Sebagai hasilnya, sektor pariwisata menjadi salah satu yang paling terdampak oleh kemajuan ini, mengingat perannya yang penting dalam perekonomian daerah (Alwiah Musdar et al., 2020). Pariwisata bukan hanya menjadi salah satu sektor utama dalam membangun perekonomian, tetapi juga memiliki

potensi besar untuk meningkatkan daya saing daerah serta menjadi sumber devisa yang signifikan bagi negara. Di Indonesia, pariwisata dikenal sebagai salah satu sektor yang menjanjikan dan memiliki potensi komersial yang besar (Novianti Rizaniar & Sardiaritno, 2015).

Namun, dalam mengelola pariwisata, terutama dalam hal pengelolaan data kunjungan, masih terdapat kendala yang perlu diatasi. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rembang memiliki peran yang sangat penting dalam mengelola destinasi pariwisata di daerah tersebut. Namun, dalam praktiknya, proses

pengelolaan data kunjungan masih bersifat manual. Meskipun teknologi komputer sudah mulai digunakan, namun penggunaannya masih terbatas pada aplikasi sederhana seperti Excel dan Microsoft Word. Akibatnya, proses pengelolaan data menjadi lebih lambat dan rentan terhadap kesalahan. Salah satu kelemahan utama dalam pengelolaan data kunjungan adalah kurangnya sistem yang terkomputerisasi, yang dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas pengelolaan data.

Oleh karena itu, penelitian ini mengadopsi metode Waterfall dalam pengembangan sistem informasi pengelolaan data kunjungan berbasis web di Kabupaten Rembang. Metode Waterfall merupakan pendekatan yang terstruktur dan linear dalam pengembangan perangkat lunak. Metode ini terdiri dari serangkaian tahap yang dilakukan secara berurutan, dimulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan (Agnes Manuhutu, Basuki Rahmat, & Barat, 2021). Setiap tahap harus diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, dan perubahan pada tahap-tahap sebelumnya menjadi sulit dilakukan. Meskipun demikian, metode Waterfall masih banyak digunakan dalam proyek-proyek pengembangan perangkat lunak, terutama di lingkungan yang membutuhkan pendekatan yang jelas dan terstruktur (Christian, Hesinto, & Agustina, 2018).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis web yang efektif dan efisien untuk pengelolaan data kunjungan, sehingga dapat meningkatkan kualitas kinerja pengelolaan data kunjungan di Kabupaten Rembang. Melalui penelitian ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan daya saing pariwisata daerah dan memberikan manfaat yang konkret bagi semua pihak yang terlibat dalam industri pariwisata di Kabupaten Rembang. Dengan mempertimbangkan batasan masalah yang

telah ditetapkan, penelitian ini akan terpusat pada pengembangan sistem informasi pengelolaan data kunjungan berbasis web di Kabupaten Rembang. Penekanan utama akan diberikan pada penggunaan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai dasar data, dengan tujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi komputer dalam pengelolaan data kunjungan dan pendapatan dari destinasi wisata.

METODE

Metode Pengumpulan Data

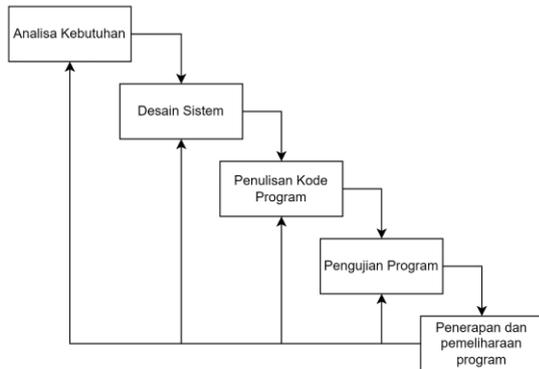
Data dikumpulkan melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rembang, sebuah lembaga pemerintah daerah yang bertanggung jawab atas urusan kebudayaan, pariwisata, dan ekonomi kreatif. Instansi ini memiliki peran krusial dalam menjalankan urusan pemerintahan di sektor kebudayaan dan pariwisata, sesuai dengan Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2021 yang merupakan perubahan kedua atas Peraturan Daerah Kabupaten Rembang Nomor 5 Tahun 2016. Tugas pokok Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rembang meliputi:

1. Merumuskan kebijakan teknis di bidang kebudayaan dan pariwisata.
2. Melaksanakan koordinasi kebijakan di bidang kebudayaan dan pariwisata.
3. Melaksanakan kebijakan di bidang kebudayaan dan pariwisata.
4. Melakukan evaluasi dan pelaporan di bidang kebudayaan dan pariwisata.
5. Mengurus fungsi kesekretariatan dinas.
6. Menjalankan fungsi lain yang diberikan oleh bupati.

Metode Waterfall

Metode Waterfall bagaikan air terjun yang mengalir lurus, menggambarkan alur pengembangan perangkat lunak yang berurutan. Setiap tahap dilalui satu per satu, dari awal hingga akhir proyek. Diperkenalkan oleh Winston Royce di tahun 1970, model klasik ini terdiri dari 5 hingga 7 fase dengan tugas dan tujuan

yang spesifik di setiap fasenya. Fase-fase ini mewakili siklus hidup perangkat lunak, mulai dari perencanaan hingga pengantaran (Hasanah, 2020). Setiap tahap dalam Metode Waterfall harus diselesaikan secara berurutan, tidak boleh lompat-lompat. Hal ini terinspirasi dari proses pengembangan perangkat keras yang umumnya mengikuti alur yang sama (Trisianto, 2018).



Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall

Dalam pengembangannya metode waterfall pada Gambar 1, memiliki beberapa tahapan yang runtut, yaitu:

1. **Analisa Kebutuhan**, Pada tahap analisis kebutuhan diperlukan analisis sistem untuk mengevaluasi proses yang sedang berlangsung sehingga dapat memberikan rekomendasi dalam pembuatan sistem.
2. **Desain Sistem**, Tahapan desain dilakukan sebelum proses coding dimulai ini bertujuan untuk merancang arsitektur dan desain perangkat lunak, pada tahap ini pengembang akan membuat program dan tampilan perangkat lunak, menentukan fitur dan fungsi perangkat lunak, dan merencanakan struktur data dan basis data yang diperlukan.
3. **Penulisan Kode Program**, Tahap ini bertujuan untuk mengubah desain dan rancangan perangkat lunak menjadi bentuk yang dapat di implementasikan. Pada tahap ini mulai menulis kode program, mengintegrasikan basis data dan menghubungkan sistem ke internet.
4. **Pengujian Program**, Pengujian ini bertujuan untuk memverifikasi sistem

sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan.

Penerapan dan Pemeliharaan Program, Tahap ini adalah tahap akhir dari metode Waterfall, yang dilakukan setelah semua fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna, siap dirilis ke publik, dan bebas dari kesalahan.

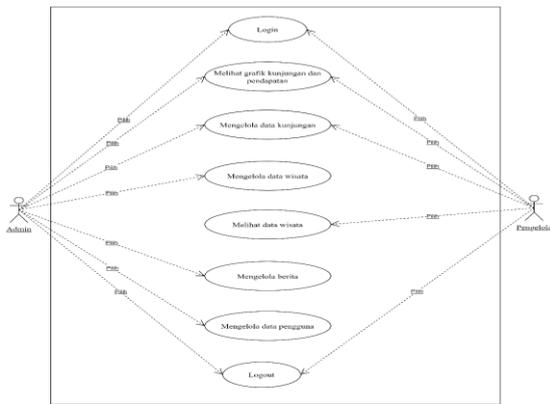
HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan sistem untuk memahami proses yang sedang berjalan. Analisis ini menjadi dasar untuk memberikan rekomendasi dalam pembuatan sistem baru. Dalam konteks pengembangan website untuk Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rembang, analisis kebutuhan mencakup pemahaman terhadap proses pengelolaan data kunjungan wisata, termasuk informasi apa yang perlu dikumpulkan, bagaimana cara pengelolaan data yang efisien, dan kebutuhan lain yang relevan.

Desain Sistem

Tahap desain sistem dilakukan sebelum proses pengkodean dimulai. Pada tahap ini, dilakukan perancangan arsitektur dan desain perangkat lunak. Hal ini mencakup pembuatan program dan antarmuka perangkat lunak, penentuan fitur dan fungsi perangkat lunak, serta perencanaan struktur data dan basis data yang dibutuhkan. Desain sistem ini harus mempertimbangkan kebutuhan dan spesifikasi yang telah dianalisis sebelumnya. Use Case dapat dilihat pada Gambar 2.

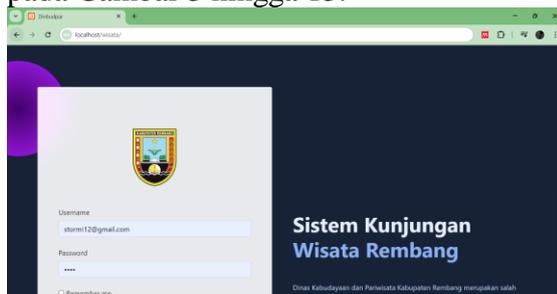


Gambar 2. Use Case Digaram

Gambar 2 dengan jelas menunjukkan bahwa akses ke halaman sistem bagi Admin dan pengelola terbatas hanya bagi mereka yang telah login. Hal ini merupakan langkah penting untuk memastikan keamanan dan menjaga privasi. Admin bertugas mengelola laporan data kunjungan dan pendapatan wisata, mengelola data wisata, mengelola data pengguna, dan mencetak data wisata serta data kunjungan dan pendapatan wisata. Sedangkan pengelola dapat menginputkan laporan data kunjungan dan pendapatan wisata.

Penulisan Kode Program

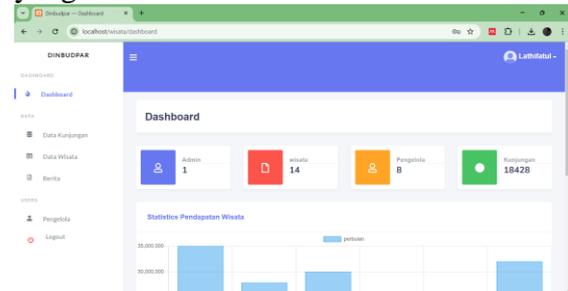
Tahap ini melibatkan penulisan kode program berdasarkan desain yang telah disepakati. Pengembang mulai menulis kode program, mengintegrasikan basis data, dan menghubungkan sistem ke internet. Kode program yang ditulis harus memenuhi spesifikasi yang telah ditetapkan dalam tahap analisis dan desain. Berikut beberapa hasil implementasi kode program hasil untuk Admin dapat dilihat pada Gambar 3 hingga 13.



Gambar 3. Halaman Login

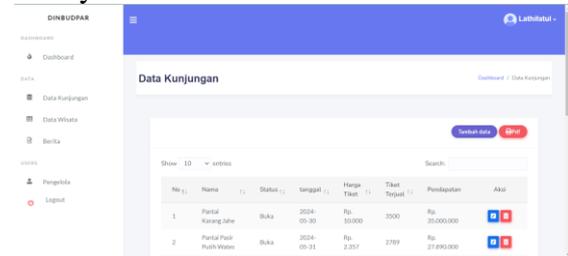
Gambar 3 menunjukkan halaman awal yang khusus untuk diakses oleh admin guna memasuki sistem. Di halaman

ini, admin diwajibkan untuk memasukkan nama pengguna dan kata sandi yang benar agar dapat menggunakan berbagai fitur yang tersedia di dasbor admin.



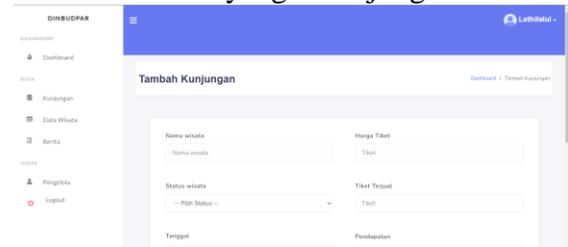
Gambar 4. Dashboard Admin

Gambar 4 memperlihatkan pusat kendali utama admin setelah berhasil login. Halaman ini bagaikan jendela yang menampilkan intisari informasi penting dan jalur akses ke berbagai fitur sistem. Di sini, admin dapat memantau statistik kunjungan wisata, mengikuti kabar terkini, dan menerima pemberitahuan penting lainnya.



Gambar 5. Halaman Kunjungan

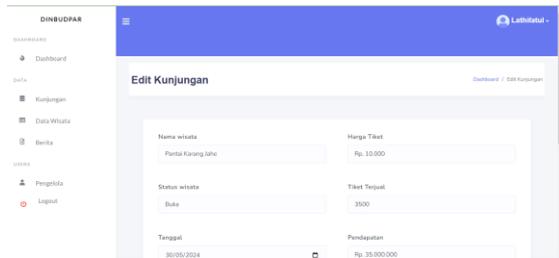
Gambar 5 merupakan halaman yang menampilkan data kunjungan ke berbagai destinasi wisata di Kabupaten Rembang. Admin dapat melihat daftar kunjungan, termasuk informasi seperti jumlah pengunjung, tanggal kunjungan, dan destinasi wisata yang dikunjungi.



Gambar 6. Tambah Kunjungan

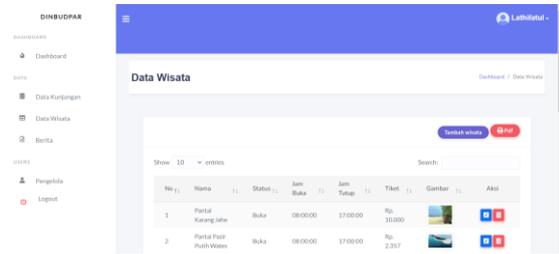
Gambar 6 merupakan halaman tambah kunjungan memungkinkan admin untuk menambahkan data kunjungan baru ke dalam sistem. Admin harus mengisi form yang berisi informasi seperti tanggal

kunjungan, jumlah pengunjung, dan destinasi wisata yang dikunjungi.



Gambar 7. Edit Kunjungan

Gambar 7 merupakan halaman edit kunjungan memungkinkan admin untuk mengubah data kunjungan yang sudah ada. Admin dapat memperbarui informasi yang diperlukan, seperti jumlah pengunjung atau tanggal kunjungan, untuk memastikan data yang tersimpan selalu akurat dan up-to-date.



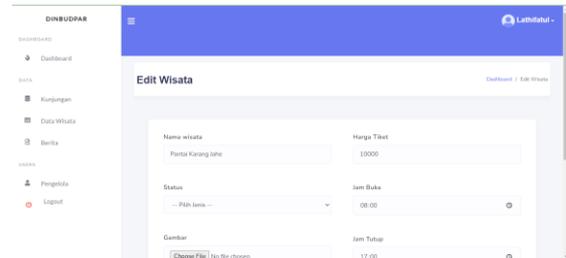
Gambar 8. Halaman List Wisata

Gambar 8 menunjukkan halaman list wisata menampilkan daftar destinasi wisata yang ada di Kabupaten Rembang. Admin dapat melihat informasi tentang masing-masing destinasi wisata, seperti nama, lokasi, deskripsi, dan status operasional.



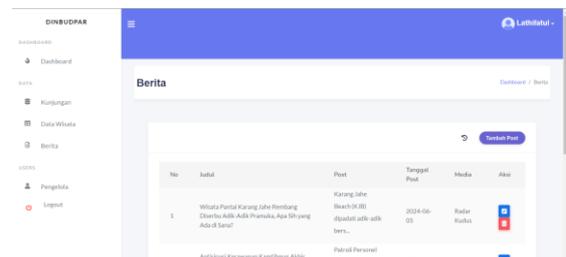
Gambar 9. Tambah Wisata

Gambar 9 menunjukkan halaman tambah wisata memungkinkan admin untuk menambahkan destinasi wisata baru ke dalam sistem. Admin harus mengisi form yang berisi informasi seperti nama destinasi, lokasi, deskripsi, dan status operasional.



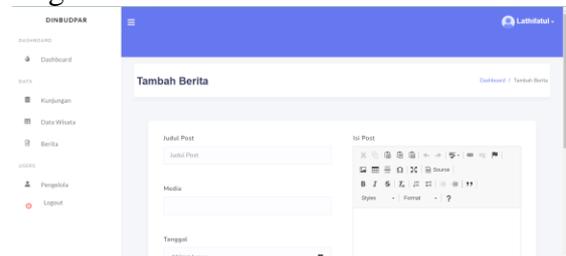
Gambar 10. Edit Wisata

Gambar 10 menunjukkan halaman edit wisata memungkinkan admin untuk mengubah informasi tentang destinasi wisata yang sudah ada. Admin dapat memperbarui informasi yang diperlukan, seperti deskripsi atau status operasional, untuk memastikan data yang tersimpan selalu akurat dan up-to-date.



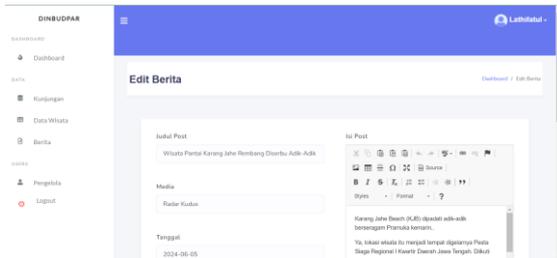
Gambar 11. Halaman Berita

Gambar 11 menunjukkan halaman berita menampilkan daftar berita yang terkait dengan destinasi wisata di Kabupaten Rembang. Admin dapat melihat judul berita, tanggal publikasi, dan ringkasan berita.



Gambar 12. Tambah Berita

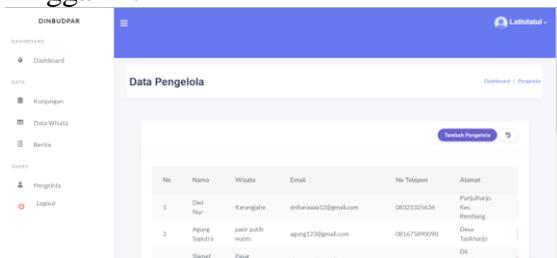
Gambar 12 menunjukkan halaman tambah berita memungkinkan admin untuk menambahkan berita baru ke dalam sistem. Admin harus mengisi form yang berisi informasi seperti judul berita, isi berita, tanggal publikasi, dan gambar terkait.



Gambar 13. Edit Berita

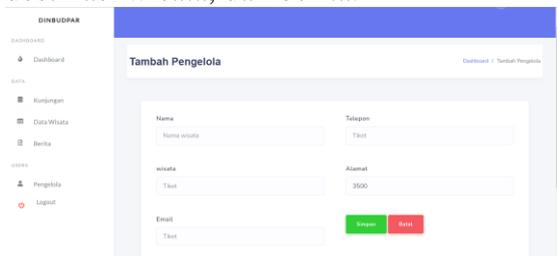
Gambar 13 menunjukkan halaman edit berita memungkinkan admin untuk mengubah informasi tentang berita yang sudah ada. Admin dapat memperbarui informasi yang diperlukan, seperti isi berita atau tanggal publikasi, untuk memastikan data yang tersimpan selalu akurat dan up-to-date.

Selanjutnya, untuk hasil implementasi kode program untuk Pengelola dapat dilihat dari gambar 14 hingga 22.



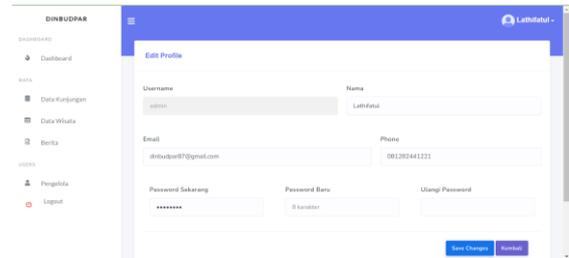
Gambar 14. Halaman Pengelola

Gambar 14 menunjukkan titik masuk utama bagi pengelola setelah berhasil login. Di sini, pengelola dapat mengakses berbagai fitur dan fungsionalitas yang tersedia untuk mengelola data kunjungan, destinasi wisata, dan berita.



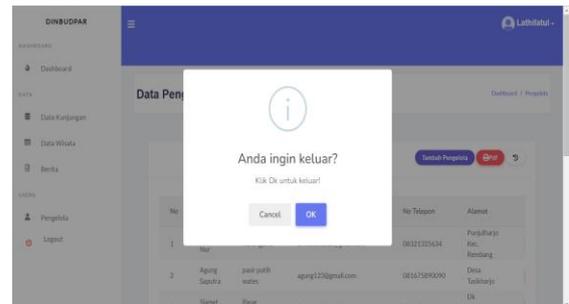
Gambar 14. Tambah Pengelola

Gambar 14 menunjukkan halaman yang memungkinkan admin untuk menambahkan pengguna pengelola baru ke dalam sistem. Pengelola baru akan diberikan akses yang diperlukan untuk mengelola data dan informasi yang berkaitan dengan destinasi wisata.



Gambar 15. Edit Profil

Di Gambar 15 ini, pengelola dapat memperbarui informasi profil mereka, seperti nama, email, dan password. Ini memastikan bahwa data pribadi pengelola selalu akurat dan terkini.



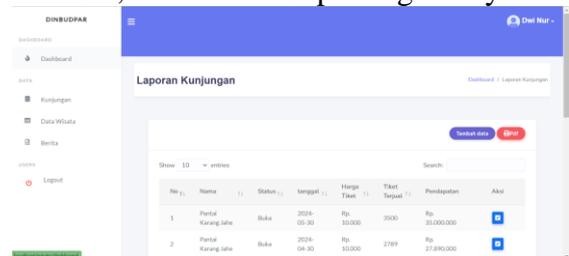
Gambar 16. Logout

Gambar 16 memberikan pengelola opsi untuk keluar dari sistem dengan aman. Logout memastikan bahwa tidak ada akses yang tidak sah yang dapat terjadi setelah pengelola meninggalkan komputer atau perangkat mereka.



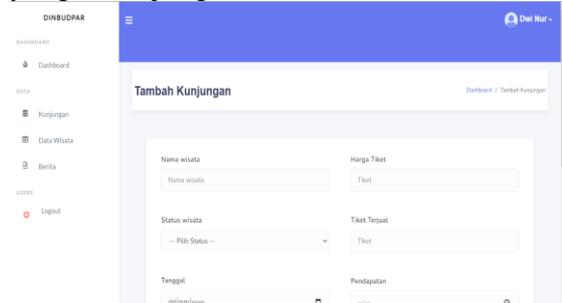
Gambar 17. Dashboard Pengelola

Pada Gambar 17 menunjukkan bahwa setelah login, pengelola akan diarahkan ke dashboard utama. Dashboard ini memberikan gambaran umum tentang statistik kunjungan terbaru, informasi penting tentang destinasi wisata yang dikelola, dan notifikasi penting lainnya.



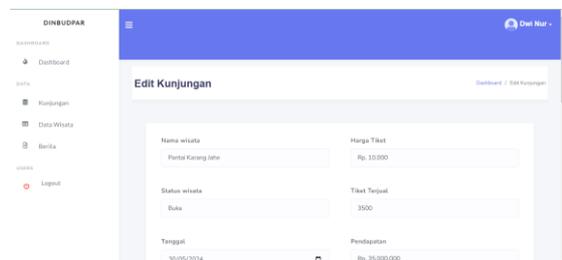
Gambar 18. Halaman Kunjungan

Gambar 18 menampilkan data kunjungan wisata yang dikelola oleh pengelola. Pengelola dapat melihat detail kunjungan, termasuk jumlah pengunjung, tanggal kunjungan, dan destinasi wisata yang dikunjungi.



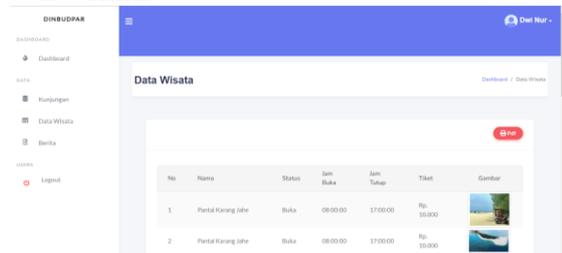
Gambar 19. Tambah Kunjungan

Di Gambar 19 pengelola dapat menambahkan data kunjungan baru ke dalam sistem. Formulir yang tersedia meminta informasi seperti tanggal kunjungan, jumlah pengunjung, dan destinasi wisata yang dikunjungi.



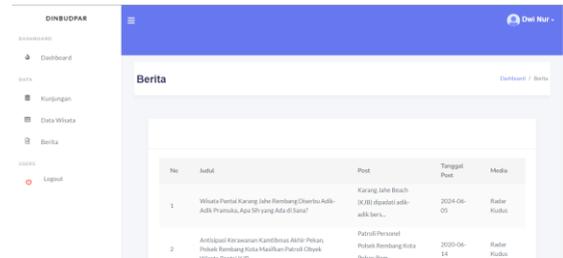
Gambar 20. Edit Kunjungan

Gambar 20 memungkinkan pengelola untuk mengedit data kunjungan yang sudah ada. Pengelola dapat memperbaiki informasi penting untuk memastikan data kunjungan selalu akurat dan terkini.



Gambar 21. Data Wisata

Gambar 21 menampilkan daftar destinasi wisata yang dikelola oleh pengelola. Pengelola dapat melihat informasi detail tentang masing-masing destinasi, seperti nama, lokasi, deskripsi, dan status operasional.



Gambar 22. Data Berita

Gambar 22 menampilkan daftar berita terkait pariwisata yang dapat diakses oleh pengelola. Pengelola dapat melihat judul berita, tanggal publikasi, dan ringkasan berita yang relevan dengan pariwisata di Kabupaten Rembang

SIMPULAN

Pariwisata adalah salah satu sektor yang berpotensi menghasilkan pendapatan signifikan bagi suatu daerah, terutama jika dikelola dengan baik. Namun, pengelolaan yang baik tidak akan mencapai tujuan awal tanpa dukungan yang mendasari pengelolaan tersebut. Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan, penulis mencoba menyimpulkan hal-hal berikut:

1. Untuk membangun sistem informasi laporan data kunjungan dan pendapatan berbasis website di Kabupaten Rembang dengan memprioritaskan desain antarmuka yang sederhana dan intuitif. Dengan menggunakan tata letak yang rapi, hindari kebingungan dengan tampilan yang berlebihan atau terlalu banyak pilihan.
2. Keberadaan sistem baru ini akan menjadi asisten handal bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dalam menjalankan tugasnya di era globalisasi yang penuh dengan dinamika modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Manuhutu, M., Basuki Rahmat, J., & Barat, P. (2021). Sistem Informasi Promosi Tempat Wisata Di Kota Sorong Berbasis Website (Kasus: Kawasan Wisata Mangrove Klawalu). *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(1), 304.
- Alwiah Musdar, I., Arfandy, H., KHARISMA Makassar Jl Baji Ateka

- No, S., Mappakasunggu, B., Mamajang, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Sulawesi Selatan Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Prototyping. *SINTECT JOURNAL*, 3, 71–77.
- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 22–27.
- Hasanah, F. N. (2020). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak. Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-89-6>
- Novianti Rizaniar, F., & Sardiaritno. (2015). Perancangan Sistem Informasi Wisata Air Di Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Web. *Evolusi*, III(1), 41–48.
- Trisianto, C. (2018). Penggunaan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Monitoring Dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan. *Jurnal Teknologi Informasi ESIT*, XII(01), 7–21.