

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI EVENT PARIWISATA KOTA SEMARANG MENGGUNAKAN METODE UML

DESIGN AND BUILD A SEMARANG CITY TOURISM EVENT INFORMATION SYSTEM USING THE UML METHOD

Muhammad Alif Samudera¹, Edy Supriyanto, Hari Murti³, Rara Sri Artati Redjeki⁴, Handoko⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang, Indonesia
muhammadalifsamudera@mhs.unisbank.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to use the Unified Modeling Language (UML) method to design and build a tourism event information system in the city of Semarang. With Semarang as the capital city of Central Java Province, Indonesia's tourism sector is growing rapidly. However, there are still obstacles to organizing tourism events, such as the lack of centrally available information and it is difficult for users to obtain this information. In this study, an efficient and effective information system was designed to help users obtain information about Semarang City tourism events. The UML method is the main approach for designing this system because it is a systematic and structured method for demonstrating, designing, and recording object-based systems. The information system will be designed with a focus on modeling the initial concept to detail details about event locations, event themes, activity agendas, the necessary logistics, as well as the implementation team. This research is expected to help the growth of Semarang City's tourism sector by providing a useful platform to provide information about tourism events. It is hoped that this system will help the general public and related parties such as local and international tourists, event organizers, and local governments in obtaining complete and accurate information about tourism events in the city of Semarang. This system will also help optimize marketing efforts for Semarang tourist destinations.

Keywords: *Information System, Tourism Event, Semarang City*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan metode Unified Modeling Language (UML) untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi event pariwisata di Kota Semarang. Dengan Semarang sebagai ibu kota Provinsi Jawa Tengah, sektor pariwisata Indonesia berkembang pesat. Namun, kendala penyelenggaraan acara pariwisata masih ada, seperti kurangnya informasi yang tersedia secara terpusat dan sulit bagi pengguna untuk mendapatkan informasi tersebut. Dalam penelitian ini, sistem informasi yang efisien dan efektif dirancang untuk membantu pengguna mendapatkan informasi tentang peristiwa pariwisata Kota Semarang. Metode UML adalah pendekatan utama untuk mendesain sistem ini karena merupakan metode yang sistematis dan terstruktur untuk menunjukkan, merancang, dan mencatat sistem berbasis objek. Sistem informasi akan dirancang dengan fokus pada pemodelan konsep awal hingga perincian detail tentang lokasi acara, tema event, agenda kegiatan, logistik yang diperlukan, serta tim pelaksana. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pertumbuhan sektor pariwisata Kota Semarang dengan menyediakan sebuah platform yang berguna untuk memberikan informasi tentang acara pariwisata. Diharapkan bahwa sistem ini akan membantu masyarakat umum dan pihak-pihak terkait seperti wisatawan lokal dan internasional, penyelenggara acara, dan pemerintah daerah dalam memperoleh informasi yang lengkap dan akurat tentang acara pariwisata di Kota Semarang. Sistem ini juga akan membantu mengoptimalkan upaya pemasaran destinasi wisata Semarang.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Event Pariwisata, Kota Semarang

PENDAHULUAN

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi event pariwisata Kota Semarang yang efektif dan fungsional dengan menggunakan metode Unified Modelling Language (UML)

(Anjani et al., 2020, Putra & Andriani, 2019).

Pariwisata merupakan salah satu industri yang berkembang di Indonesia, termasuk kota Semarang sebagai ibu kota provinsi Jawa Tengah. Potensi pariwisata Semarang yang besar meliputi berbagai

event atau event pariwisata yang menarik wisatawan lokal maupun mancanegara.

Namun demikian, masih terdapat kendala dalam penyelenggaraan event pariwisata di Semarang, seperti: minimnya informasi yang tersedia secara terpusat tentang event tersebut dan sulitnya akses informasi bagi pengguna. Hal ini dapat menjadi kendala bagi pemerintah kota dan sekitarnya untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat tentang event wisata yang diselenggarakan. Dalam konteks ini, perancangan sistem informasi menjadi sangat penting untuk memberikan solusi atas keterbatasan tersebut. Dengan sistem informasi yang dirancang dengan baik, kami berharap pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memperoleh informasi tentang event pariwisata di Semarang. Sistem ini juga membantu meningkatkan aksesibilitas dan memberikan kenyamanan kepada masyarakat dan sekitarnya saat menyelenggarakan acara wisata (Hamzah et al., 2022).

Metode UML dipilih sebagai pendekatan utama untuk perancangan sistem ini. UML adalah metode terstruktur dan sistematis untuk merepresentasikan, mendesain, dan mendokumentasikan sistem berbasis objek (Bazydło, 2023). UML dapat digunakan untuk pemodelan pra-konsep dan perencanaan terperinci menurut tempat, tema acara, program kegiatan, logistik yang dibutuhkan, dan tim pelaksana (Wijaya & Rakhmawati, 2019; Gustinov et al., 2023).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan pariwisata di Semarang dengan menyediakan sistem informasi yang efisien dan fungsional untuk meningkatkan ketersediaan informasi event pariwisata. Sistem ini juga dirancang untuk membantu masyarakat umum dan daerah setempat menyelenggarakan acara pariwisata, sehingga posisi Semarang sebagai tujuan wisata utama di Jawa Tengah dapat diperkuat.

Selain itu, makalah ini menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan dan

langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang sistem informasi event pariwisata di Semarang dengan menggunakan metode UML (Lupasc, 2021).

METODE

Metode yang digunakan sebagai berikut :

Objek penelitian

Dalam metodologi penelitian ini penulis mengambil objek penelitian yang dilakukan pada kota Semarang.

Metode pengumpulan data

Untuk mendapatkan hasil yang akurat maka peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan tujuan mendapatkan informasi yang sesuai dengan pokok bahasan yang peneliti bahas. Adapun yang digunakan penyusunan yaitu:

1. Wawancara

Metode wawancara dapat dilakukan dengan melakukan pertemuan langsung dengan berbagai pihak terkait, seperti penyelenggara event, petugas pengesahan, pengunjung, dan pihak terkait lainnya. Wawancara dapat digunakan untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai kebutuhan, proses, dan tantangan yang ada dalam pengelolaan event pariwisata.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat proses yang terjadi dalam pengelolaan event pariwisata. Observasi dapat dilakukan secara langsung pada tempat-tempat event atau melalui pengamatan terhadap proses yang sedang berlangsung. Dengan observasi, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih detail tentang bagaimana event pariwisata dijalankan dan mengetahui potensi kendala yang ada.

3. Studi Literatur:

Melalui studi literatur, peneliti dapat mengumpulkan informasi dari berbagai sumber referensi, seperti jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen terkait lainnya. Studi literatur dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai

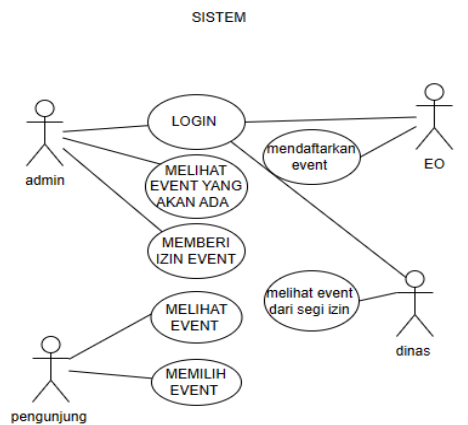
konsep, teori, dan praktik terkait dengan pengelolaan event pariwisata.

Metode UML untuk pembangunan sistem

dalam rancang bangun sistem informasi event pariwisata kota Semarang adalah Unified Modeling Language (UML). UML merupakan bahasa pemodelan yang digunakan untuk mendesain, menggambar, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak (Rifandi, 2020; Dani & Hamzah, 2023).

Dalam penggunaan UML, akan digunakan beberapa diagram yang memiliki peran dan tujuan yang berbeda. Beberapa diagram UML yang akan digunakan dalam metodologi ini antara lain:

Use Case Diagram: Digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem, serta mengidentifikasi fitur-fitur yang akan ada dalam sistem.

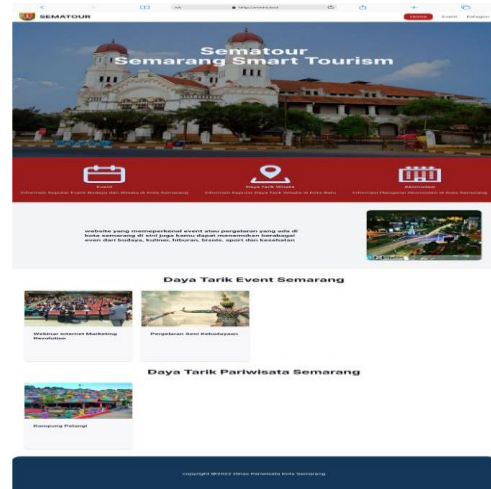


Gambar 1. Use Case Diagram

HASIL DAN PEMBAHASAN

eb Event Pariwisata Kota Semarang

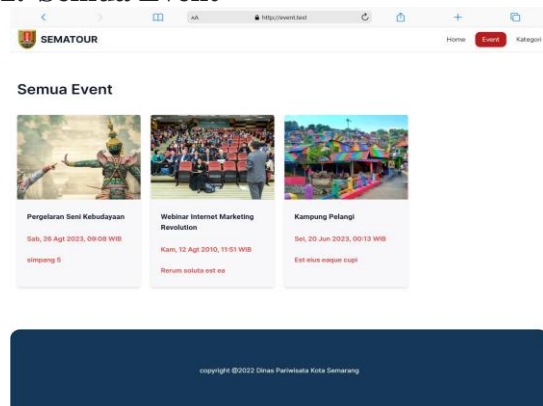
1. Home



Gambar 2. Tampilan Home

Pembahasan pada halaman home seperti pada gambar 2 ini terdapat tampilan yang informatif untuk user pengunjung yang dapat melihat event pariwisata terkini.

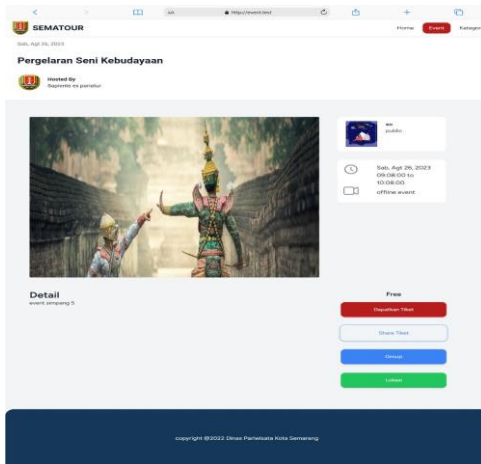
2. Semua Event



Gambar 3. Halaman Semua Event

Pembahasan pada gambar halaman semua Event yang di lakukan pada user pengunjung dapat memilih untuk mendatangi event yang menarik serta di jelaskan beberapa informasi terdapat waktu gambar dan lokasi.

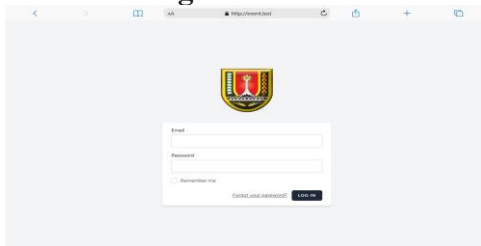
3. Tampilan salah satu Event



Gambar 4. Halaman Salah Satu Event

Pembahasan pada gambar halaman salah satu event yang terdapat pada gambar 3 di mana dapat melihat informasi yang ada yaitu event offline dan free dimana nanti jika menekan tombol dapat tiket nanti akan langsung ke link kepada website penyelenggara event. Jika menekan tombol Share tiket akan dapat mengirimkan kepada kerabat atas informasi event tersebut yang ingin menghadiri, pada tombol group terdapat group yang akan dapat mengumpulkan antara panitia dan calon pengunjung yang akan mendapatkan informasi lebih lengkap jika ingin ditanyakan di platform chat berbeda seperti telegram dan whatsapp, pada tombol lokasi dimana langsung tertuju pada maps lokasi yang akan disajikan.

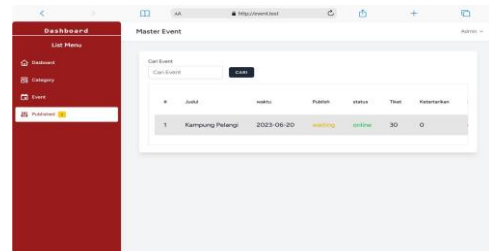
4. Halaman Login



Gambar 5. Halaman login

Pembahasan pada gambar halaman login digunakan untuk user Dinas, user EO dan user admin akan memasuki halaman masing-masing dengan jobdesk yang berbeda.

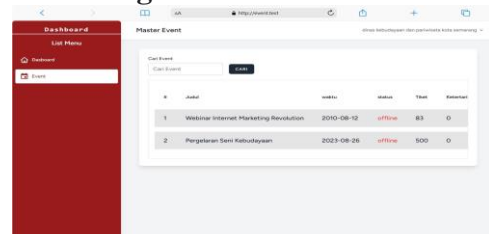
5. Halaman Dashboard Admin



Gambar 6. Halaman Dashboard Admin

Pembahasan pada gambar halaman Dashboard Admin digunakan oleh admin setelah login mendapatkan akses melihat judul, waktu, status, tiket, ketertarikan dan dapat memiliki wewenang untuk publish sebuah event di kota Semarang.

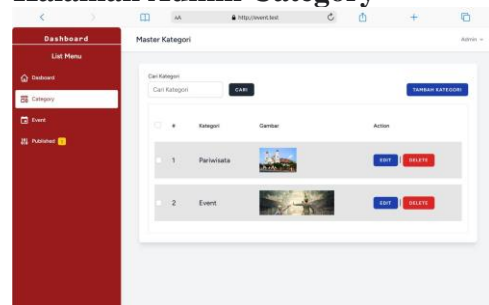
6. Halaman Dashboard Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Semarang



Gambar 7. Halaman Dashboard Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Semarang

Pembahasan pada gambar 7 digunakan pada user Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Semarang untuk dapat melihat seperti judul, waktu, status, tiket, ketertarikan.

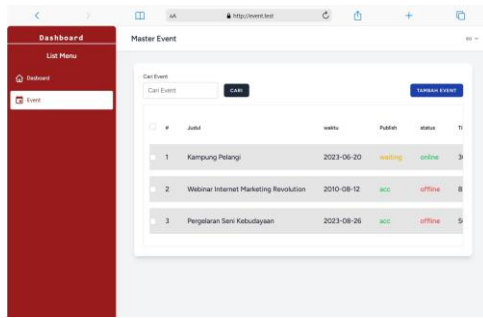
7. Halaman Admin Category



Gambar 8. Halaman Admin Category

Pembahasan pada halaman Category terdapat 2 category yang bisa diinput oleh EO yaitu ada Pariwisata dan Event

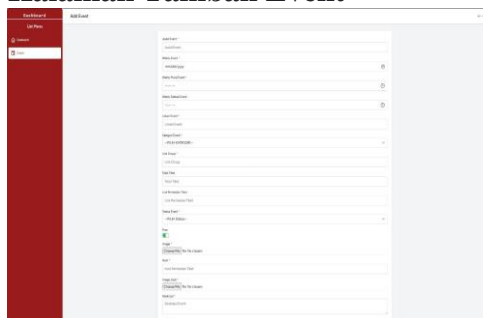
8. Halaman EO Event



Gambar 9. Halaman EO Event

Pembahasan pada halaman EO Event Adalah tampilan yang akan di lihat setelah melakukan login dengan akun EO Event, EO dapat menambahkan Event dengan menekan tombol Tambah Event serta dapat mencari event terdahulu dengan fitur cari.

9. Halaman Tambah Event



Gambar 10. Halaman Tambah Event

Pembahasan pada halaman Tambah Event pada tampilan ini di lakukan oleh EO untuk menambahkan Event terbaru seperti judul, waktu event ,lokasi event , Category event , link group jika ada , link pembelian tiket , status Event, berbayar atau gratis ,memberi input foto host atau penanggung jawab dari event, foto penanggung jawab host dan tidak lupa untuk menambahkan deskripsi lalu setelah selesai bisa di proses oleh admin dan jika di setujui oleh admin dapat di lihat oleh pengunjung yang akan menjadi calon pengunjung.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan memperoleh kesimpulan yaitu menghasilkan website Event Pariwisata Kota Semarang yang dapat memudahkan beberapa pihak di antara nya pengunjung, dinas terkait dan EO dalam mendapatkan informasi mengenai event kota semarang serta dapat membantu EO dan Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota semarang

untuk mengetahui apa saja yang akan di selenggarakan dan menyelenggarakan sebagai EO.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, D., Hilaliyah, H., & Novianti, D. (2020, May). M-Absence: Analysis and Design using Unified Modelling Language (UML). In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1539, No. 1, p. 012040). IOP Publishing.
- Bazydło, G. (2023). Designing Reconfigurable Cyber-Physical Systems Using Unified Modeling Language. *Energies*, 16(3), 1273.
- Dani, U., & Hamzah, M. L. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Reporting Kegiatan Pt. Alam Siak Lestari Dengan Metode Agile Development. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1), 371-376.
- Gustinov, M. D., Azani, N. W., Al Ghani, R., Auliani, S. N., Maharani, S., Hamzah, M. L., & Rizki, M. (2023). Analysis of Web-Based E-Commerce Testing Using Black Box and White Box Methods. *International Journal of Information System and Innovation Management (IJISIM)*, 1(1), 20-31.
- Hamzah, M. L., Purwati, A. A., Sutoyo, S., Marsal, A., Sarbani, S., & Nazaruddin, N. (2022). Implementation of the internet of things on smart posters using near field communication technology in the tourism sector. *Computer Science and Information Technologies*, 3(3), 194-202.
- Lupasc, A. (2021). Use of Unified Modeling Language in the Development of Object-Oriented Information Systems. *Annals of the University Dunarea de Jos of Galati: Fascicle: I, Economics & Applied Informatics*, 27(3).
- Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified modelling language (uml)

dalam perancangan sistem informasi permohonan pembayaran restitusi sppd. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 7(1), 32-39.

Rifandi, A. (2020). Analysis And Design Of Point Of Sale System In D'astore Shop. *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, 2(1), 34-47.

Wijaya, A. F., & Rakhmawati, M. I. (2019). Analysis and design of restaurant information system using unified modeling language. *SISFORMA Journal*, 6(1).