

**SISTEM INFORMASI WISATA PADA PESONA ALAM
GUNUNG GUPAK BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
HERI SETIAWAN
18.12.0749

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

**SISTEM INFORMASI WISATA PADA PESONA ALAM
GUNUNG GUPAK BERBASIS WEB**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

HERI SETIAWAN

18.12.0749

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI WISATA PADA PESONA ALAM GUNUNG

GUPAK BERBASIS WEB

yang disusun dan diajukan oleh

Heri Setiawan
18.12.0749

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Januari 2023

Dosen Pembimbing,

M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI WISATA PADA PESONA ALAM GUNUNG GUPAK
BERBASIS WEB

yang disusun dan diajukan oleh

Heri Setiawan

18.12.0749

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda/Tangan

Rum Mohamad Andri Kr, Ir, M.Kom
NIK. 190302011



Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228



M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Januari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Heri Setiawan
NIM : 18.12.0749

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

SISTEM INFORMASI WISATA PADA PESONA ALAM GUNUNG GUPAK BERBASIS WEB

Dosen Pembimbing : M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Februari 2023

Yang Menyatakan,



Heri Setiawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji Allah SWT dengan kemurahan dan ridho-Nya, skripsi ini dapat ditulis dengan baik dan lancar hingga selesai. Dengan ini akan kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kepada Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat, hidayah, kemudahan, kesehatan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Kepada orang tua saya atas do'a dan dukungannya.
3. Keluarga yang selalu memberikan semangat kepada saya.
4. Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu selama saya berada dilingkungan pendidikan.
5. Dosen Pembimbing yang telah memberi nasihat, sehingga proses skripsi berjalan dengan lancar.
6. Kepada objek wisata Pesona Alam Gunung Gupak.
7. Kepada teman-teman saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
8. Kepada semua orang atau elemen yang terlibat dalam penyusunan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena segala kebaikan-Nya sehingga penulisan skripsi berjudul “Sistem Informasi Wisata pada Pesona Alam Gunung Gupak Berbasis Web” bisa terselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua selaku tokoh yang selalu mendukung didalam suka maupun duka penulisan skripsi ini yang selalu mendukung dan mendorong serta memberikan semangat sehingga skripsi ini boleh selesai dengan baik. Ucapan terima kasih juga penulis berikan kepada :

1. Kepada Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta Prof. Dr. M. Suyanto,MM.
2. Dekan dari Fakultas Ilmu Komputer Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom.
3. Dosen Pembimbing Skripsi M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom yang selalu mendukung dalam pembuatan skripsi ini.
4. Kepada Pemerintah Desa Wulunggunung selaku pemilik objek wisata yang mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan pendataan di Pesona Alam Gunung Gupak yang dimiliki.
5. Kepada teman-teman dan sahabat yang selalu menolong penulis di saat pembuatan skripsi ini.
6. Kepada semua oknum-oknum yang ikut membantu dalam pembuatan skripsi yang tidak disebutkan Namanya satu persatu.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, maka demikian penulis membutuhkan kritik serta saran agar skripsi dan sistem yang dibuat boleh dikembangkan menjadi lebih baik lagi guna mencapai hasil yang sempurna.

DATAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DATAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Bab	4
BAB II	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Definisi Sistem, Informasi, Sistem Informasi	7
2.2.1 Sistem	7
2.2.2 Informasi	8
2.2.3 Sistem Informasi	9
2.3 Karakteristik Sistem Informasi	10
2.4 Konsep Arsitektur Sistem	11
2.4.1 <i>Client server</i> atau <i>two-tier</i>	12
2.4.2 <i>Three tier</i> atau <i>N-tier</i>	13

2.5.	Konsep Pemodelan Sistem	15
2.5.1.	Flowchart	15
2.5.2.	Metode <i>Waterfall</i>	16
2.5.3.	DFD	17
2.5.4.	Diagram Konteks.....	19
2.5.5.	Diagram Berjenjang Proses (HIPO).....	19
2.6.	Konsep Basis Data	20
2.6.1.	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	21
2.7.	Pemrograman PHP	22
2.7.1.	Pengertian <i>Codeigniter</i>	22
2.7.2.	Sublime Text.....	22
2.7.3.	Bahasa basis data dan MySQL	22
2.7.4.	XAMPP	23
BAB III	24
3.1.	Diskripsi singkat wisata.....	24
3.2.	Analisi Masalah.....	25
3.2.1.	Langkah-Langkah Analisis	25
3.2.2.	Hasil Analisis.....	25
3.3.	Solusi yang dapat diterapkan.....	26
3.4.	Analisis Kebutuhan	27
3.4.1.	Kebutuhan Non Fungsional	27
3.4.2.	Kebutuhan Fungsional	28
3.5.	Analisis Kelayakan	29
3.6.1.	Kelayakan Teknologi	29
3.6.2.	Kelayakan Operasional	29
3.6.3.	Kelayakan Hukum	29
3.6.	Perancangan Aplikasi.....	30
3.7.1.	Perancangan Proses	30
3.7.2.	DFD (<i>Diagram Flow Diagram</i>)	32
3.7.3.	Perancangan Basis Data dan Relasi Antar Tabel	33
3.7.4.	Perancangan <i>Interface</i> Antarmuka	33

BAB IV	37
4.1. Database dan Tabel	37
4.1.1. Tabel Admin	38
4.1.2. Tabel User	38
4.1.3. Tabel Foto dan Informasi	39
4.1.4. Tabel Paket.....	39
4.1.5. Table Pesanan	40
4.1.6. Tabel Bukti.....	40
4.1.7. Relasi antar tabel	41
4.2. Implementasi Kode Program	41
4.2.1. Kode program Model halaman home	42
4.2.2. Kode program View halaman home.....	42
4.2.3. Kode program Controller halaman home.....	43
4.3. Koneksi Form dan Database <i>Server</i>	43
4.4. Pembahasan	44
4.4.1. Tampilan halaman utama website (Home)	44
4.4.2. Tampilan halaman Login	45
4.4.3. Tampilan halaman Tiket Masuk	46
4.4.4. Tampilan halaman Pesanan.....	47
4.4.5. Taampilan halaman Contact	47
4.5. Blackbox Testing	48
BAB V	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterangan Flowchart	16
Tabel 2.2 DFD	19
Tabel 4.1 Blackbox Testing	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur client server/two-tier.....	12
Gambar 2.2	Arsitektur three tier.....	14
Gambar 3.1	Flowchart pembuatan akun user.....	30
Gambar 3.2	Flowchart pemesanan paket wisata.....	31
Gambar 3.3	Diagram Flow Diagram.....	32
Gambar 3.4	Relasi antar tabel.....	33
Gambar 3.5	Perancangan antarmuka menu Home.....	34
Gambar 3.6	Perancangan antarmuka menu Login.....	34
Gambar 3.7	Rancangan antarmuka tiket masuk.....	35
Gambar 3.8	Perancangan antarmuka menu Pesanan.....	35
Gambar 3.9	Perancangan antarmuka menu Contact.....	36
Gambar 4.1	Gambar XAMPP.....	37
Gambar 4.2	Gambar Tabel Admin.....	38
Gambar 4.3	Gambar Tabel User.....	38
Gambar 4.4	Gambar Tabel Foto dan Informasi.....	39
Gambar 4.5	Gambar Tabel Paket.....	39
Gambar 4.6	Gambar Tabel Pesanan.....	40
Gambar 4.7	Gambar Tabel Bukti.....	40
Gambar 4.8	Gambar Relasi antar tabel.....	41
Gambar 4.9	Kode program Model halaman home.....	42
Gambar 4.10	Kode program View halaman home.....	42
Gambar 4.11	Kode program Controller halaman home.....	43
Gambar 4.12	Koneksi Form dan Database <i>Server</i>	43
Gambar 4.13	Tampilan halaman home website.....	44
Gambar 4.14	Tampilan halaman home website.....	44
Gambar 4.15	Tampilan menu login.....	45
Gambar 4.17	Tampilan Daftar akun.....	45
Gambar 4.18	Tampilan Tiket masuk.....	46

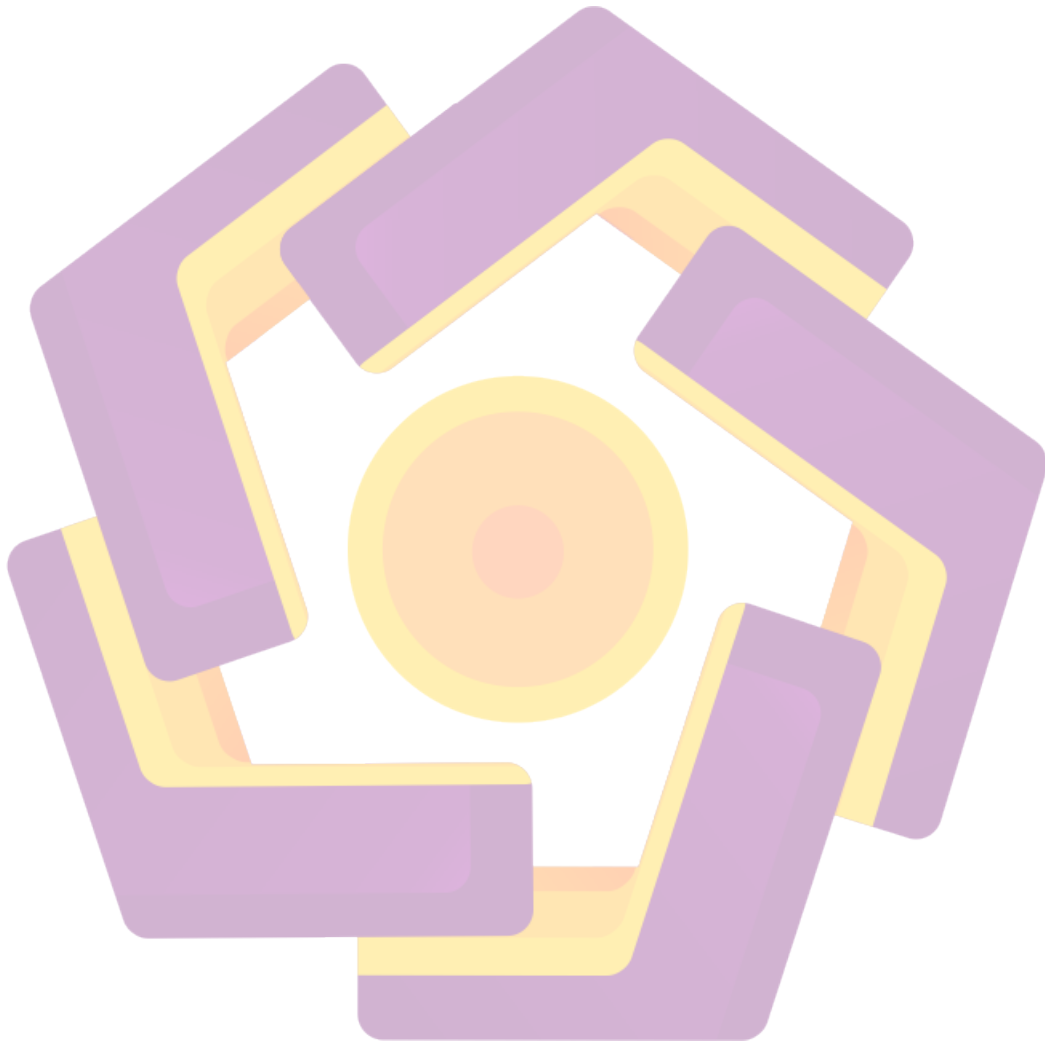
Gambar 4.19 Tampilan Tiket masuk..... 46
Gambar 4.20 Tampilan Pesanan..... 47
Gambar 4.21 Tampilan menu Contact 47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Foto pada saat Penelitian



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini telah mengalami banyak kemajuan. Hal ini juga diikuti dengan perkembangan pengelolaan pada bidang pariwisata. Perkembangan pengelolaan pariwisata berdampak langsung pada peningkatan transaksi yang dilakukan oleh pengelola pariwisata terhadap wisatawan. Sistem informasi wisata pada Pesona Alam Gunung Gupak Berbasis Web digunakan sebagai media untuk penyampaian informasi dan promosi.

Sistem Informasi obyek wisata ini dibuat dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai pengelola basis data. Pada proses penelitian ini metode yang akan digunakan adalah metode *waterfall*. Metode ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu analisis, desain, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance*.

Pada saat ini wisata tersebut dalam proses pembangunan yang sudah mencapai 75%, sehingga dengan adanya penelitian ini nantinya bisa membantu perkembangan wisata lebih maksimal dan menarik wisatawan untuk berkunjung, maka dari itu diharapkan dapat meningkatkan perekonomian bagi masyarakat sekitar wisata Pesona Alam Gunung Gupak.

Kata kunci: sistem informasi, *Waterfall*, pesona alam

ABSTRACT

The development of information technology at this time has experienced many advances. This is also followed by the development of management in the tourism sector. The development of tourism management has a direct impact on increasing transactions made by tourism managers to tourists. The tourist information system on the Web-Based Natural Enchantment of Mount Gupak is used as a medium for delivering information and promotions.

This tourist attraction information system is made using PHP as a programming language and MySQL as a database manager. In this research process the method that will be used is the waterfall method. This method is carried out in several stages, namely analysis, design, coding, testing/verification, and maintenance.

At this time the tour is in the development process which has reached 75%. So that with this research, it will be able to help the development of tourism more optimally and attract tourists to visit, therefore it is expected to increase the economy for the community around Mount Gupak Natural Enchantment tourism.

Keywords: information system, Waterfall, natural charm.