

**PEMBUATAN WEBSITE DESA WISATA BOLU SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

GALANG PRASETYA	(20.02.0519)
CORNELIUS GUNTUR FEBRIYANTO	(20.02.0554)
PRIAMUHADI	(20.02.0580)
KHOIRU RIDHO BINASHRI	(20.02.0613)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PEMBUATAN WEBSITE DESA WISATA BOLU SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

GALANG PRASETYA	(20.02.0519)
CORNELIUS GUNTUR FEBRIYANTO	(20.02.0554)
PRIAMUHADI	(20.02.0580)
KHOIRU RIDHO BINASHRI	(20.02.0613)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN WEBSITE DESA WISATA BOLU SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

GALANG PRASETYA	(20.02.0519)
CORNELIUS GUNTUR FEBRIYANTO	(20.02.0554)
PRIAMUHADI	(20.02.0580)
KHOIRU RIDHO BINASHRI	(20.02.0613)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 2 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Sri Ngudi Wahyuni, ST.,M.Kom.

NIK. 190302060

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN WEBSITE DESA WISATA BOLU SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

GALANG PRASETYA (20.02.0519)

CORNELIUS GUNTUR FEBRIYANTO (20.02.0554)

PRIAMUHADI (20.02.0580)

KHOIRU RIDHO BINASHRI (20.02.0613)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

GALANG PRASETYA	(20.02.0519)
CORNELIUS GUNTUR FEBRIYANTO	(20.02.0554)
PRIAMUHADI	(20.02.0580)
KHOIRU RIDHO BINASHRI	(20.02.0613)

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PEMBUATAN WEBSITE DESA WISATA BOLU SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI

Dosen Pembimbing : **Sri Ngudi Wahyuni, ST.,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 di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 28 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Khoiru Ridho Binashri

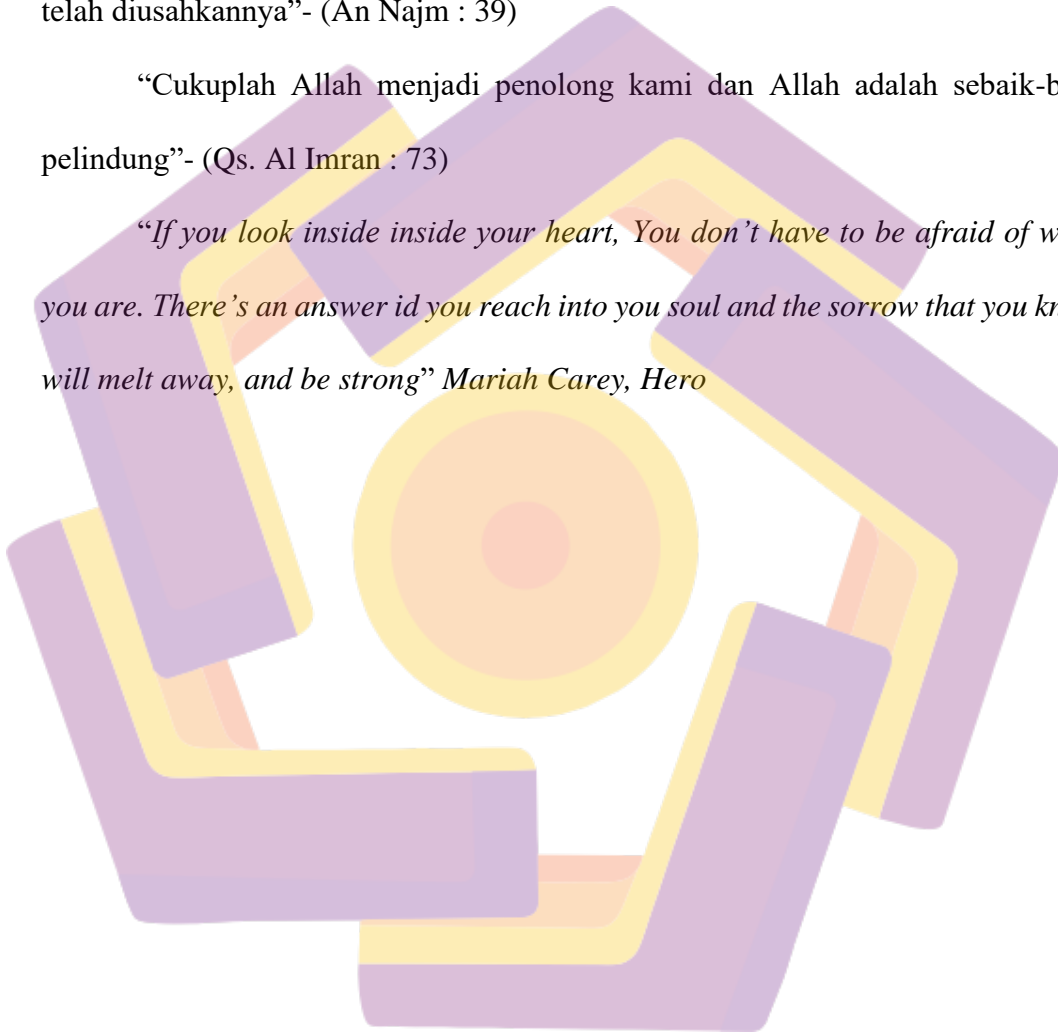
HALAMAN MOTTO

“People moving all the time inside a perfectly straight line” – Coldplay, Strawberry Swing.

“Dan bahwasannya seorang manusia tidak memperoleh selain apa yang telah diusahkannya”- (An Najm : 39)

“Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik pelindung”- (Qs. Al Imran : 73)

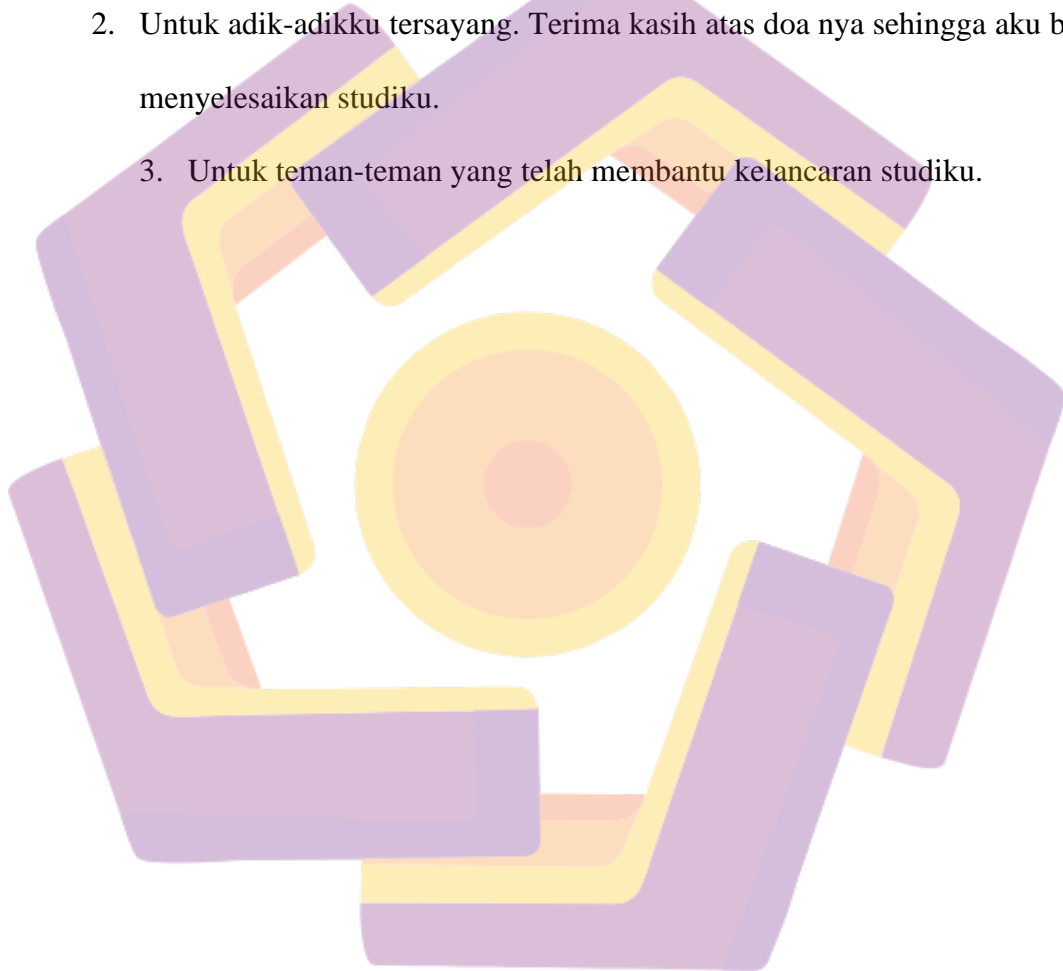
“If you look inside inside your heart, You don't have to be afraid of what you are. There's an answer id you reach into you soul and the sorrow that you know will melt away, and be strong” Mariah Carey, Hero



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap kerendahan dan kebanggan hati, ku persembahkan karya ini kepada orang-orang yang telah memberi makna dalam hidupku.

1. Untuk Ayah dan Ibu tercinta. Terima kasih untuk segala cinta dan kasih serta doa yang selalu Ayah Ibu berikan, hingga aku bisa mengerti arti hidup.
2. Untuk adik-adikku tersayang. Terima kasih atas doanya sehingga aku bisa menyelesaikan studiku.
3. Untuk teman-teman yang telah membantu kelancaran studiku.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Pengasih atas segala karunia dan kehendak-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Pembuata Website Desa Wisata Bolu Sebagai Media Inforfasi Dan Promosi Pada Desa Wisat Bolu” dapat diselesaikan dengan baik. Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M. Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Sri ngudi Wahyuni, S.T.,M.KOM. selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen pengajar di jurusan Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya pembuatan Tugas Akhir dan penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini meskipun penulis telah berusaha semaksimal mungkin, tentunya masih banyak kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki, oleh karena itu diharapkan saran dan kritik untuk membangun kesempurnaan karya ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 31 Mei 2023

Penulis

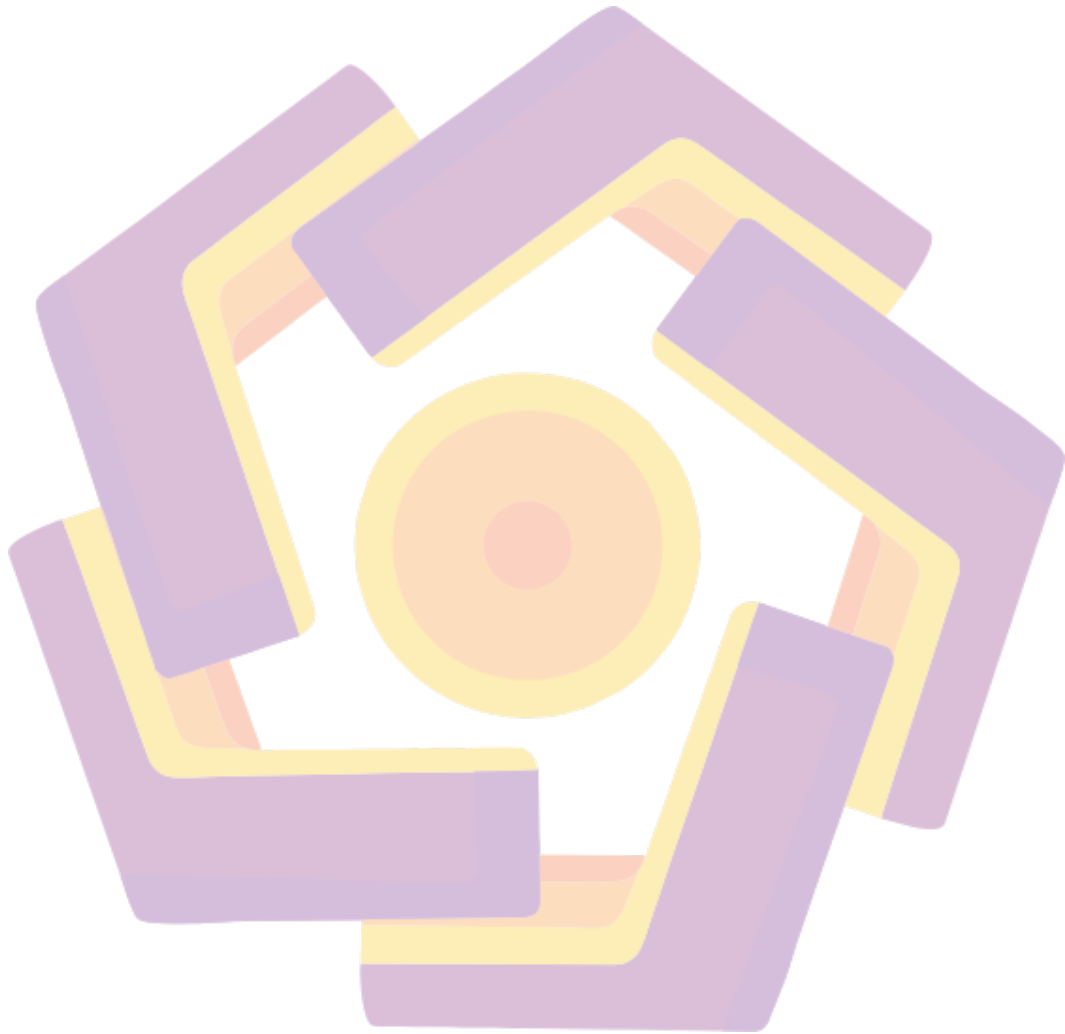
DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	1
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3

1.6	Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		4
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		7
3.1	Metode Penelitian.....	7
3.2	Pendefinisian Permasalahan.....	7
3.2.1	Tinjauan umum	7
3.2.2	Deskripsi Masalah.....	8
3.2.3	Solusi yang Diusulkan.....	8
3.3	Analisis Kebutuhan	9
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	9
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	9
3.4	Perancangan	10
3.5	Design	12
3.5.1	Rancangan UML (Unnified Modeling Language).....	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Implementasi Rancangan <i>Design Interface</i>	35
4.2	Pengujian.....	44
BAB V PENUTUP.....		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA		56

LAMPIRAN..... 57

1. Pengodean (Coding)..... 57



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Kebutuhan Hardware	9
Tabel 2. Tabel Kebutuhan Software.....	9
Tabel 3. Tabel Deskripsi Use Case	17
Tabel 4. Tabel Blackbox Testing Halaman Login	45
Tabel 5. Tabel Blackbox Testing Halaman Dashboard.....	46
Tabel 6. Tabel Blackbox Testing Halaman Form Atraksi	47
Tabel 7. Tabel Blackbox Testing Form Produk.....	48
<i>Tabel 8. Tabel Pengujian Form Input wis edukasi</i>	<i>49</i>
<i>Tabel 9. Tabel Pengujian Form Input paket</i>	<i>50</i>
Tabel 10. Tabel Blackbox Testing Pesanan	51
Tabel 11. Tabel Blackbox Testing Form FAQ.....	52
<i>Tabel 12. Tabel Pengujian pada Menu Laporan pemesanan produk.....</i>	<i>53</i>
Tabel 13. Tabel Blackbox Testing Halaman Preferensi.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Flowchart.....	10
Gambar 3. Flowchart Login	12
Gambar 4. Flowchart Destinasi Pilihan	13
Gambar 5. Flowchart Wisata Edukasi.....	13
Gambar 6. Flowchart Paket.....	14
Gambar 7. Flowchart Barang	14
Gambar 8. Flowchart FAQ.....	15
Gambar 9. Flowchart Preferensi	15
Gambar 9. Use Case Diagram.....	16
Gambar 10. Activity Diagram Login	17
Gambar 11. Activity Diagram Edit Destinasi Pilihan.....	18
Gambar 12. Acticyty Diagram Edit Wisata Edukasi	19
Gambar 13. Activity Diagram Edit Paket	20
Gambar 14. Activity Diagram Edit Barang.....	21
Gambar 15. Activity Diagram Edit FAQ	22
Gambar 16. Activity Diagram Edit Banner.....	23
Gambar 17. Entity relationship Diagram	24
Gambar 18. Struktur Tabel Wisata Edukasi.....	25
Gambar 19. Struktur Tabel Destinasi Pilihan	26
Gambar 20. Struktur Tabel Destinasi Pilihan Foto	26
Gambar 21. Struktur Tabel FAQ.....	27
Gambar 22. Struktur Tabel Paket.....	27

Gambar 23. Struktur Tabel Preference.....	28
Gambar 24. Struktur Tabel Login Admin	28
Gambar 25. Desain Interface Login Admin	29
Gambar 26. Desain Interface Destinasi Pilihan	29
Gambar 27. Desain Interface Wisata Edukasi.....	30
Gambar 28. Desain Interface Paket Wisata.....	30
Gambar 29. Desain Interface Barang	31
Gambar 30. Desain Interface Admin Preferensi	31
Gambar 31. Desain Interface Admin Paket Wisata	32
Gambar 32. Desain Interface Admin FAQ	32
Gambar 33. Desain Interface Admin Barang	33
Gambar 34. Desain Interface Admin Wisata Edukasi	33
Gambar 35. Desain Interface Admin Destinasi Pilihan	34
Gambar 36. Halaman Login.....	35
<i>Gambar 37. Interface Dashboard.....</i>	36
<i>Gambar 38. Interface atraksi.....</i>	37
<i>Gambar 39. Interface Tambah atraksi.....</i>	37
<i>Gambar 40. Interface produk.....</i>	38
Gambar 41. Halaman Wisata Edukasi	39
<i>Gambar 42. Interface wis.edukasi</i>	40
Gambar 43. Halaman Paket.....	40
<i>Gambar 44. Interface paket</i>	41
Gambar 45. Halaman FAQ	42

Gambar 46. Halaman Laporan Pesanan	43
Gambar 47. Halaman Preferensi	43
Gambar 48. Koding Halaman Login	57
Gambar 49. Koding Halaman Dashboard	58
Gambar 50. Koding Halaman Atraksi.....	58
Gambar 51. Koding Halaman Produk.....	59
Gambar 52. Koding Halaman Wisata Edukasi	60
Gambar 53. Koding Halaman Paket.....	60
Gambar 54. Koding Halaman Pesan Produk.....	61
Gambar 55. Koding Halaman FAQ	61
Gambar 56. Koding Halaman Pesanan	62
Gambar 57. Koding Halaman Preferensi	62

INTISARI

Wisata Bolu merupakan sebuah desa wisata yang bergerak dalam wisata edukasi perikanan peternakan alam maupun Pendidikan. Desa wisata ini masih melakukan pemesanan paket wisata dan pelayanan iklan secara manual. Mulai dari pemesanan periklanan maupun pengelolaan admin masih ditulis manual pada buku. Karyawan desa wisata terkadang lalai dalam melakukan pemesanan konsumen dan juga paket wisata yang ada ataupun juga transaksi pemesanan. Oleh karena itu proses transaksi memakan cukup lama karena dilakukan secara manual. Karyawan juga memiliki masalah dalam pencatatan penjualan paket wisata ataupun produk yang dijual. System manual pada Desa Wisata Bolu dinilai tidak efektif karena memakan waktu yang cukup lama dan juga sering di jumpai kelalaian dalam mencatat system pemesanan paket wisata maupun produk penjualan.

Pada tugas akhir ini, penulis mencoba menganalisis masalah utama dan mencoba menyelesaikan permasalahan tersebut. Penulis menggunakan metode waterfall, dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, merancang desain system, mengimplementasikan rancangan system yang telah dibuat, dan yang terakhir adalah penyerahan system yang dibuat pada pengguna dan juga pemeliharaan system jika dibutuhkan.

Aplikasi yang dihasilkan berupa website desa wisata yang dimaksudkan untuk membantu mempercepat proses transaksi antara wisatawan dengan pengelola desa wisata Bolu dan serta membantu pengelolaan data. Penulis berharap aplikasi berbasis website ini dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi karyawan dan pemilik Desa Wisata Bolu.

Kata kunci: Desa Wisata, Website, Metode Waterfall

ABSTRACT

BOLU VILLAGE is a tourism village that is engaged in educational tourism, fishery, natural farming and education. This tourist village is still ordering tour packages and advertising services manually. Starting from ordering advertising and admin management, it is still written manually in books. Tourist village employees are sometimes negligent in placing consumer orders and also existing tour packages or ordering transactions. Therefore the transaction process takes quite a long time because it is done manually. Employees also have problems recording sales of tour packages or products sold. The manual system at Bolu Village is considered ineffective because it takes quite a long time and there are also frequent omissions in recording the tour package booking system and product sales.

In this final project, the writer tries to analyze the main problem and try to solve the problem. The author uses the waterfall method, starting with conducting a needs analysis, designing the system design, implementing the system design that has been made, and the last is the delivery of the system made to the user and also maintaining the system if needed.

The resulting application is in the form of a tourism village website which is intended to help speed up the transaction process between tourists and Bolu tourism village managers and also assist in data management. The author hopes that this website-based application can overcome the problems faced by employees and owners of Bolu Village.

Keywords: *Tourism Village, Website, Waterfall Method*