

**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 20 Juni 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

CORNELIUS GUNTUR FEBRIYANTO (20.02.0554)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada
tanggal 21 juli 2023

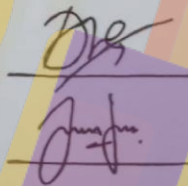
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Lukman, M.Kom
NIK. 190302151

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 1903020

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, 21 juli 2023
Yang Menyatakan,


A 1000 Rupiah revenue stamp (Meterai Tempel) is placed over the signature. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000 METERAI TEMPEL' and '7E4AKX777117245'.

Cornelius Guntur Febriyanto

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)

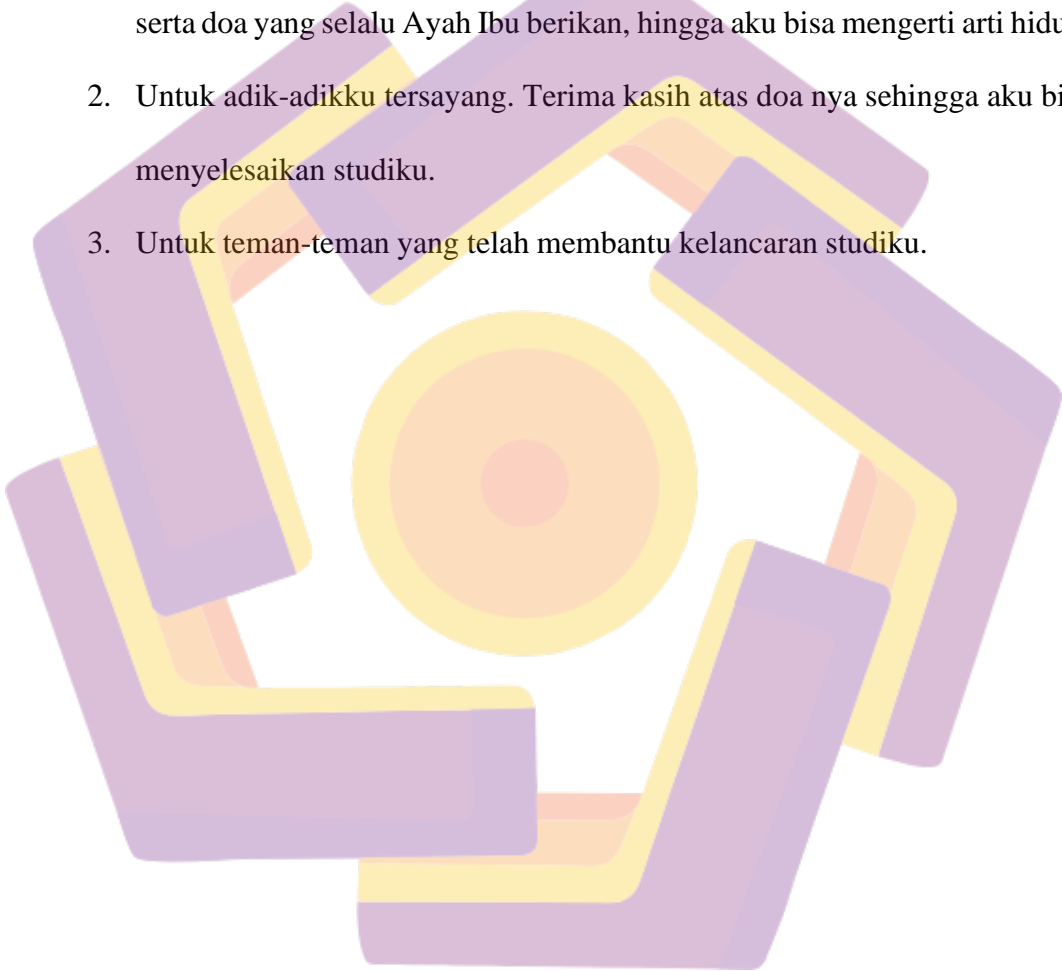
“If you look inside inside your heart, You don't have to be afraid of what you are. There's an answer id you reach into you soul and the sorrow that you know will melt away, and be strong” Mariah Carey, Hero

“Pendidikan Memiliki Akar yang Pahit, tapi Buahnya Manis” - (Aristoteles)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap kerendahan dan kebanggaan 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 “Pembuatan Website Desa Wisata Bolu Sebagai Media Inforfasi Dan Promosi Pada Desa Wisat Bolu” dapat diselesaikan dengan baik. Selesaiannya 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 terimakasih 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

HALAMAN JUDUL.....	i
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.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
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.....	9
3.1 Metode Penelitian.....	9
3.2 Pendefinisian Permasalahan.....	10
3.2.1 Tinjauan umum	11
3.2.2 Deskripsi Masalah	11
3.2.3 Solusi yang Diusulkan.....	12
3.3 Analisis Kebutuhan	12
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	12
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	12
3.4 Perancangan	13
3.5 Design	15
3.5.1 Rancangan UML(<i>Unnifide Modeling Language</i>).....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Implementasi Rancangan <i>Design Interface</i>	38
4.2 Pengujian.....	46
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	61
1. Pengodean (Coding).....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	24
Tabel 2.2 Simbol ERD	25
Tabel 3.3 Deskripsi Masalah	28
Tabel 3.4 Solusi Yang Diusulkan	29
Tabel 3.5 Kebutuhan <i>Hardwer</i>	30
Tabel 3.6 Kebutuhan <i>Software</i>	30
Tabel 3.7 Deskripsi <i>Use Case</i>	33
Tabel 4.8 <i>BlackBox</i> Testing Login	64
Tabel 4.9 <i>BlackBox</i> Testing Dashboard	66
Tabel 4.10 <i>BlackBox</i> Testing Atraksi.....	66
Tabel 4.11 <i>BlackBox</i> Testing Produk	68
Tabel 4.12 <i>BlackBox</i> Testing Wisata Edukasi.....	68
Tabel 4.13 <i>BlackBox</i> Testing Paket.....	69
Tabel 4.14 <i>BlackBox</i> Testing Pesan Produk	70
Tabel 4.15 <i>BlackBox</i> Testing Faq	71
Tabel 4.16 <i>BlackBox</i> Testing Pemesanan.....	72
Tabel 4.17 <i>BlackBox</i> Testing Preferensi	72
Tabel 4.18 <i>Review Website</i> Oleh Pengurus Desa Bolu.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	27
Gambar 3.2 <i>Waterfall</i>	31
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i>	33
Gambar 3.4 <i>Flowchart Login</i>	35
Gambar 3.5 <i>Flowchart Destinasi Pilihan</i>	35
Gambar 3.6 <i>Flowchart Wisata Edukasi</i>	36
Gambar 3.7 <i>Flowchart Paket</i>	36
Gambar 3.8 <i>Flowchart Barang</i>	37
Gambar 3.9 <i>Flowchart Faq</i>	37
Gambar 3.10 <i>Flowchart Preferensi</i>	38
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram Login</i>	38
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Edit Destinasi Pilihan</i>	39
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram Edit Wisata Edukasi</i>	40
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram Edit Paket</i>	41
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram Edit Barang</i>	42
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram Edit Faq</i>	43
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram Mengubah Banner</i>	44
Gambar 3.18 ERD.....	44
Gambar 3.19 Relasi Tabel.....	45
Gambar 3.20 Struktur Tabel Wisata Edukasi.....	46
Gambar 3.21 Struktur Tabel Destinasi Pilihan.....	46

Gambar 3.22 Struktur Tabel Destinasi Pilihan Foto.....	47
Gambar 3.23 Struktur Tabel Faq	47
Gambar 3.24 Struktur Tabel Paket	48
Gambar 3.25 Struktur Tabel Preference	48
Gambar 3.26 Struktur Tabel Login Admin	49
Gambar 3.27 <i>Design Interface</i> Login Admin.....	49
Gambar 3.28 <i>Design Interface</i> Destinasi Pilihan	50
Gambar 3.29 <i>Design Interface</i> Wisata Edukasi.	50
Gambar 3.30 <i>Design Interface</i> Paket Wisata	51
Gambar 3.31 <i>Design Interface</i> Barang.....	51
Gambar 3.32 <i>Design Interface</i> Admin Preferensi	52
Gambar 3.33 <i>Design Interface</i> Admin Paket Wisata	52
Gambar 3.34 <i>Design Interface</i> Admin Faq	53
Gambar 3.35 <i>Design Interface</i> Admin Barang.....	53
Gambar 3.36 <i>Design Interface</i> Admin Wisata Edukasi	54
Gambar 3.37 <i>Design Interface</i> Admin Dstinasl Pilihan.....	54
Gambar 4.38 <i>Interface</i> Halaman Login.....	55
Gambar 4.39 <i>Interface</i> Halaman Dashboard.....	56
Gambar 4.40 <i>Interface</i> Halaman Atraksi	57
Gambar 4.41 <i>Interface</i> Tambah Atraksi.....	57
Gambar 4.42 <i>Interface</i> Halaman Produk.....	58
Gambar 4.43 <i>Interface</i> Tambah Produk	58
Gambar 4.44 <i>Interface</i> Halaman Wisata Edukasi	59

Gambar 4.45 *Interface* Tambah Wisata Edukasi.....60

Gambar 4.46 *Interface* Halaman Paket60

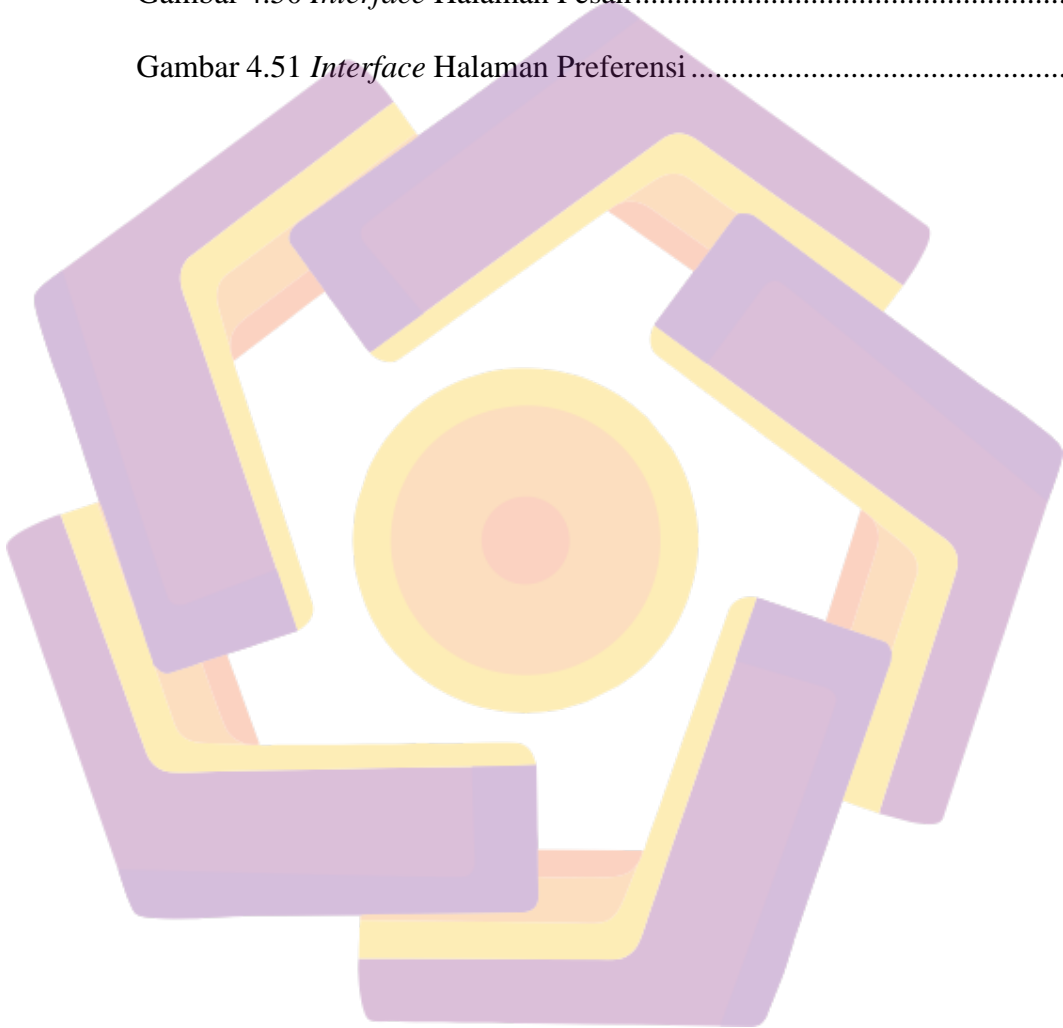
Gambar 4.47 *Interface* Tambah Paket.....61

Gambar 4.48 *Interface* Halaman Faq62

Gambar 4.49 *Interface* Tambah Faq62

Gambar 4.50 *Interface* Halaman Pesan.....63

Gambar 4.51 *Interface* Halaman Preferensi64



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*