

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEBSITE
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI DI DESA
GILANGHARJO**

SKRIPSI



disusun oleh

Rezki Ariantara

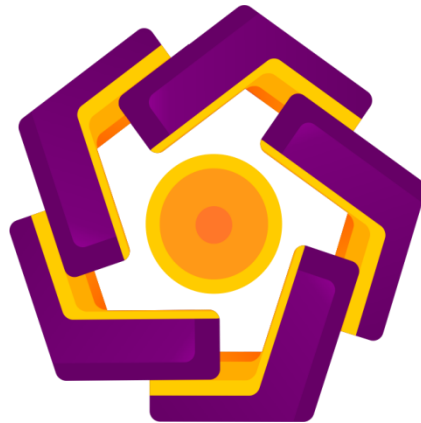
10.12.4732

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEBSITE
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI DI DESA
GILANGHARJO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Rezki Ariantara

10.12.4732

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEBSITE
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI DI DESA
GILANGHARJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rezki Ariantara

10.12.4732

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Desember 2015

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, S.T., M.T

NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEBSITE SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI DI DESA GILANGHARJO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rezki Ariantara

10.12.4732

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega Pradnya D, M.Kom.
NIK. 190302185



Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.
NIK. 190302060

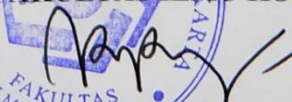


Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Juni 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER


Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Juni 2017



Rezki Ariantara

10.12.4732

MOTTO

“Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali.

Ingat hanya pada Allah apapun dan dimanapun kita berada kepala Dia-lah tempat meminta dan memohon”

(Anonim)

“In this world where time is your enemy, it is my greatest ally. This grand game of life that you think you play in facts plays you”

(Nefarian, World of Warcraft)

“Sungguh bersama kesukaran dan keringanan. Karena itu bila kau telah selesai (kerjakan yang lain). Dan kepada Tuhan, berharaplah.”

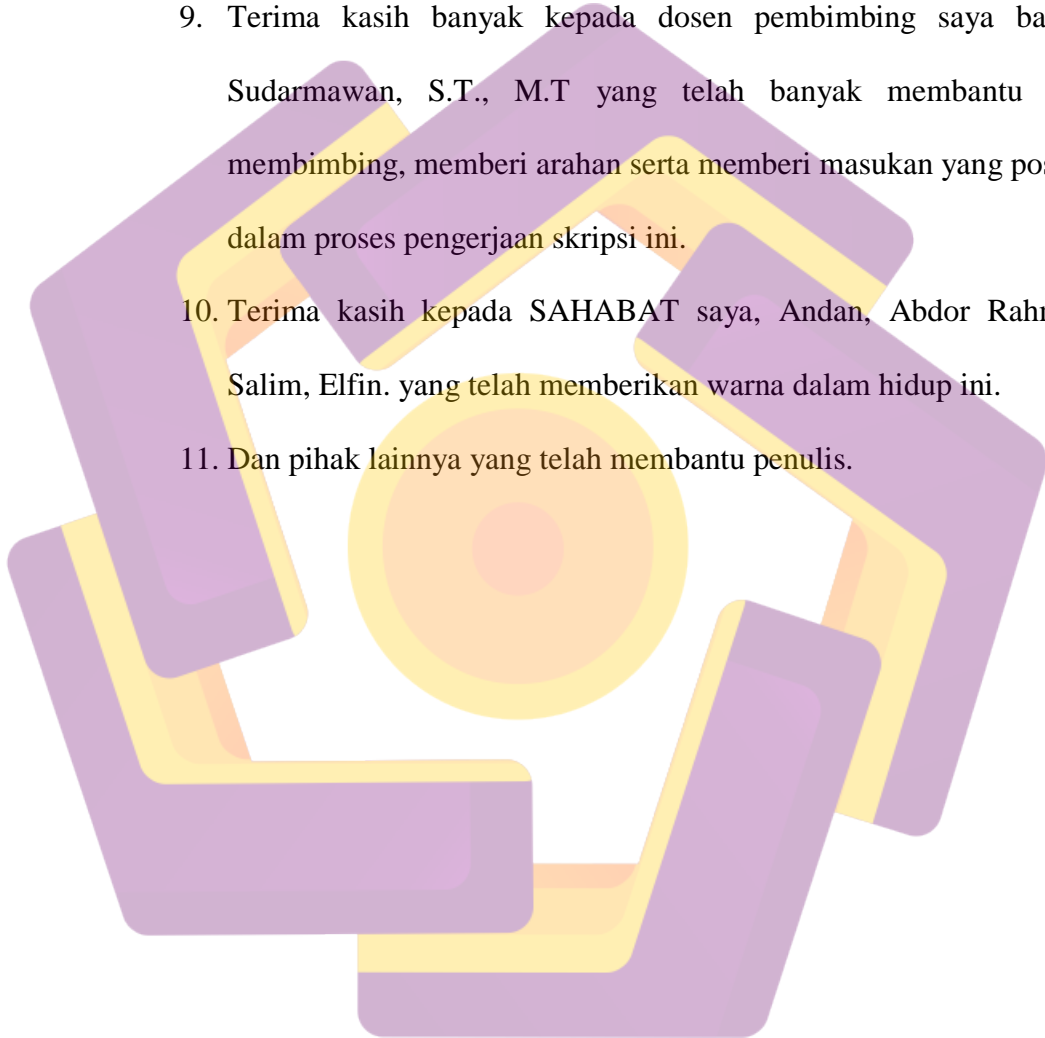
(Q.S Al Insyirah : 6-8)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepala Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi dan cintai, yang selalu memberikan dukungan kepada saya untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi yang saya buat. Karya kecil ini kupersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala anugerah terutama anugerah iman, islam, akal, kesehatan serta memberikan kelancaran dan kemudahan dalam segala urusan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Nabi Allah Muhammad SAW yang senantiasa menjadi panutan, membimbing, dan menuntun setiap umatnya dalam segala kebaikan.
3. (Alm) Papah dan Ibu terimakasih atas doa limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rindu yang berarti.
4. Terima kasih kepada mas yoeke yang telah memotivasi untuk selalu melakukan hal-hal positif dalam hidup ini.
5. Terima kasih kepada Bunda, teh inang, teh intan, abang, kaka, uwa serta keluarga yang telah memberikan dukungan dan doa.
6. Terima kasih kepada keponakan keponakan – keponakan om yang selalu ngingetin om buat selesain skripsi, kike, boy, altaf, arleta, afghan, nayla.

7. Terima kasih kepada Ricci radeasi yang selalu mendukung, menemani, memberi semangat dan memotivasi.
8. Terima kasih kepada dosen penguji dan seluruh dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada saya.
9. Terima kasih banyak kepada dosen pembimbing saya bapak Sudarmawan, S.T., M.T yang telah banyak membantu dan membimbing, memberi arahan serta memberi masukan yang positif dalam proses pengerjaan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada SAHABAT saya, Andan, Abdor Rahman Salim, Elfin. yang telah memberikan warna dalam hidup ini.
11. Dan pihak lainnya yang telah membantu penulis.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

Dengan mengucapkan puji dan syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEBSITE SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI DI DESA GILANGHARJO” sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan sebaik baiknya. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing y telah memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan dukungan.

5. (Alm) Bapak dan ibu, saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
6. Perangkat Desa Gilangharjo yang sudah memberikan ijin penelitian di tempat tersebut.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan skripsi ini.

Penyusun sangat berharap adanya saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan laporan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan.

Akhir kata semoga amal baik dari semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh Allah SWT dan penyusunan laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.
Amin.

Wassalamualaikum Wr.wb

Yogyakarta, 10 Juni 2017

Rezki Ariantara

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| Judul | i |
| Lembar Persetujuan..... | ii |
| Lembar Pengesahan | iii |
| Lembar Pernyataan..... | iv |
| Lembar Motto..... | v |
| Lembar Persembahan | vi |
| Lembar Kata Pengantar..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| INTISARI..... | xvii |
| ABSTRACT..... | xviii |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 1 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.5 Metode Penelitian | 3 |
| 1.5.1 <i>System Developmenr Life Cycle</i> | 3 |
| 1.5.1.1 Tahap Perencanaan Sistem..... | 3 |
| 1.5.1.2 Tahap Analisa Sistem..... | 3 |
| 1.5.1.3 Tahap Desain Sistem..... | 3 |
| 1.5.1.4 Tahap Implementasi | 4 |
| 1.5.1.6 Tahap Pemeliharaan..... | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 4 |

BAB II. LANDASAN TEORI

| | |
|---|----|
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 6 |
| 2.1.1 Kosep Sistem berbasis Web | 7 |
| 2.2 Konsep Dasar Sistem..... | 9 |
| 2.2.1 Pengertian Sistem | 9 |
| 2.2.2. Karakteristik Sistem | 10 |
| 2.2.3 Konsep Dasar Informasi | 11 |
| 2.2.3.1 Pengertian Data | 11 |
| 2.2.3.2 Pengertian Informasi | 12 |
| 2.2.4 Kualitas Informasi | 13 |
| 2.2.5 Nilai Informasi..... | 14 |
| 2.2.6 Siklus Informasi..... | 15 |
| 2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi | 16 |
| 2.3.1 Pengertian Sistem Informasi..... | 16 |
| 2.3.2 Komponen Sistem Informasi | 17 |
| 2.4 Promosi..... | 18 |
| 2.4.1 Definisi Promosi | 18 |
| 2.4.2 Promosi online..... | 19 |
| 2.5 Pengertian <i>Company Profile</i> | 20 |
| 2.6 <i>System Development life cycle (SDLC)</i> | 21 |
| 2.6.1 Metode <i>Waterfall</i> | 22 |
| 2.6.1.1 Analisa Kebutuhan Sistem (<i>Software Requirement Analysis</i>) | 22 |
| 2.6.1.2 Desain Sistem (<i>System Design</i>)..... | 23 |
| 2.6.1.3 <i>Coding & Testing</i> / Penulisan Kode Program (<i>Implementation</i>) | 23 |
| 2.6.1.4 Penerapan / Pengujian Program (<i>Integration & Testing</i>) | 23 |
| 2.6.1.5 Pemeliharaan (<i>Operation & Maintenance</i>)..... | 24 |
| 2.7 Konsep Pemodelan Sistem | 24 |
| 2.7.1 <i>Flow Chart</i> | 24 |

| | |
|---|----|
| 2.7.2 Data Flow Diagram (DFD)..... | 25 |
| 2.7.3 ERD (Entity Relationship Diagram) | 27 |
| 2.8 Bahasa Pemrograman yang Digunakan..... | 28 |
| 2.8.1 HTML (Hypertext Markup Language)..... | 28 |
| 2.8.2 CSS (Cascading style sheet)..... | 29 |
| 2.8.3 PHP (Pre Hypertext Processor) | 30 |

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

| | |
|---|----|
| 3.1 Tinjauan Umum..... | 33 |
| 3.2 Analisis Sistem | 34 |
| 3.2.1 Identifikasi Masalah Sistem | 37 |
| 3.3.1 Analisis Kelemahan Sistem..... | 43 |
| 3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem | 46 |
| 3.3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional | 47 |
| 3.3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional | 47 |
| 3.3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)..... | 47 |
| 3.3.2.2.2 Analisis kebutuhan Perangkat Lunak (Software)..... | 48 |
| 3.3.3 Kebutuhan Pengguna (Brainware) | 48 |
| 3.4 Kebutuhan Keamanan (Security)..... | 49 |
| 3.5 Analisis Kelayakan Sistem | 50 |
| 3.5.1 Kelayakan Teknis | 51 |
| 3.5.2 Kelayakan Hukum | 51 |
| 3.5.3 Kelayakan Operasional..... | 51 |
| 3.5.4 Kelayakan Ekonomi | 52 |
| 3.6 Analisis Biaya Dan Manfaat..... | 53 |
| 3.7 Perancangan Sistem | 57 |
| 3.7.1 Data Flow Diagram | 57 |
| 3.7.2 Perancangan Database | 62 |
| 3.7.3 Relasi tabel | 63 |

| | |
|---|-----|
| 3.8 Struktur tabel | 65 |
| 3.8.1 Tabel database | 65 |
| 3.9 Perancangan Tampilan Aplikasi | 68 |
| 3.9.1 <i>Form Login Administrator</i> | 68 |
| 3.9.2 <i>Form</i> Halaman Utama Administrator | 69 |
| 3.9.3 <i>Form</i> Tampil Data Admin | 69 |
| 3.9.4 <i>Form</i> Tampil Data UKM | 70 |
| 3.9.5 <i>Form</i> Input data Wisata | 70 |
| 3.9.6 Halaman Galeri | 71 |
| 3.9.7 <i>Form</i> Profil | 71 |
| 3.9.8 Menu utama pada ukm | 72 |
| 3.9.9 <i>Form</i> Utama Pengunjung | 73 |
| | |
| BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | |
| 4.1 Implementasi Sistem | 74 |
| 4.2 Implementasi Database | 74 |
| 4.3 Membuat Form | 75 |
| 4.3.1 <i>Form</i> Login | 75 |
| 4.3.2 Tampilan Menu Utama User | 77 |
| 4.3.3 Tampilan <i>Form Input</i> | 83 |
| 4.3.3.1 Admin | 83 |
| 4.3.3.2 UKM | 99 |
| 4.3.4 Tampilan Halaman Pengunjung | 102 |
| 4.4 <i>Black Box</i> | 112 |
| 4.5 Pemeliharaan Sistem | 114 |
| | |
| BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN | |
| 5.1 Kesimpulan | 115 |
| 5.2 Saran | 115 |
| DAFTAR PUSTAKA | 116 |

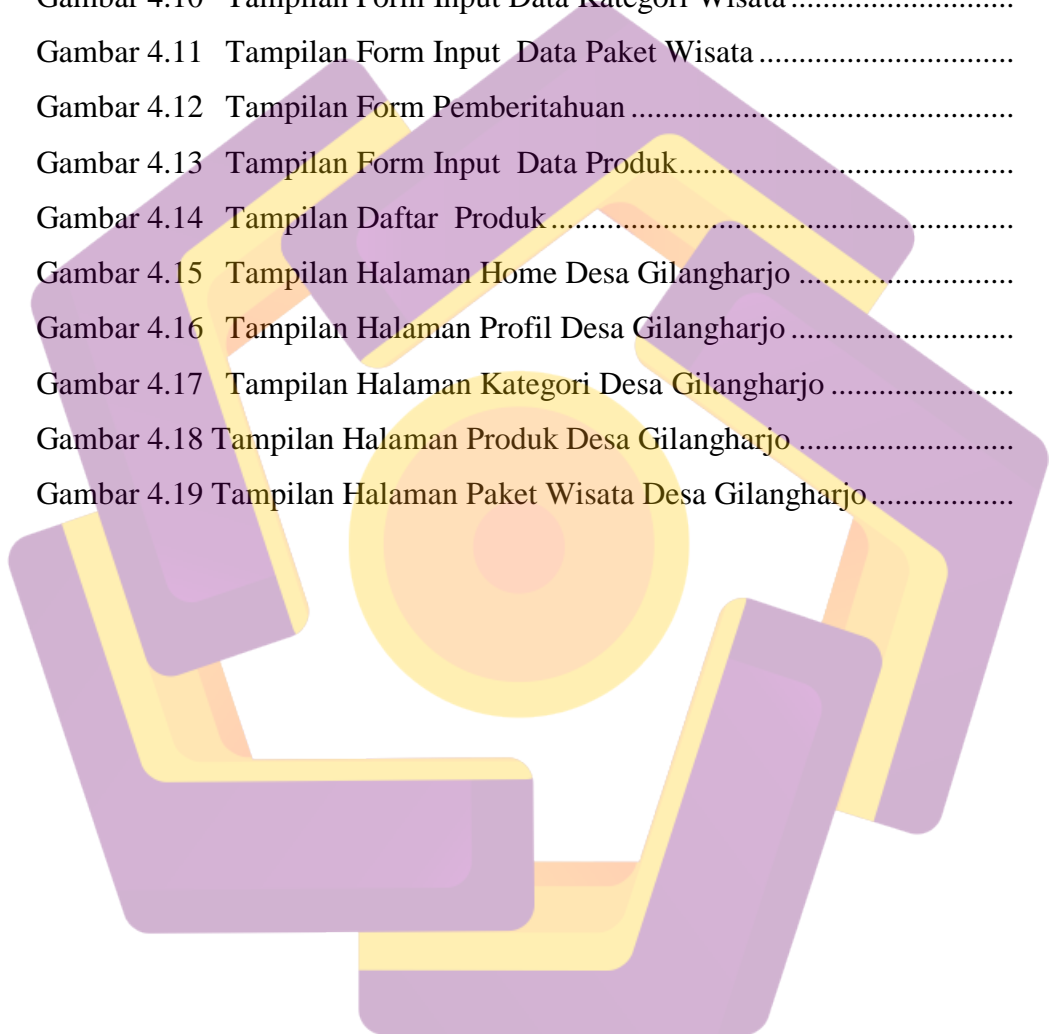
DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 2.1. Simbol simbol dalam <i>flow chart</i> | 24 |
| Tabel 2.2. Elemen-elemen DFD dan lambangnya | 26 |
| Tabel 2.3. Komponen-Komponen ERD..... | 27 |
| Tabel 2.4 Perintah dasar HTML..... | 28 |
| Tabel 3.1 Tabel PIECES | 44 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras..... | 48 |
| Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 48 |
| Tabel 3.4 Rincian Biaya dan Manfaat..... | 53 |
| Tabel 3.5 Tabel User..... | 65 |
| Tabel 3.6 Tabel Artikel..... | 65 |
| Tabel 3.7 Tabel Paket..... | 65 |
| Tabel 3.8 Tabel Pesan | 66 |
| Tabel 3.9 Tabel Produk UKM..... | 66 |
| Tabel 3.10 Tabel qw Produk UKM..... | 66 |
| Tabel 3.11 Tabel Slider..... | 67 |
| Tabel 3.12 Tabel qw Pesan | 67 |
| Tabel 3.13 Tabel Konter | 67 |
| Tabel 3.14 Tabel About..... | 67 |
| Tabel 4.1 Pengujian Black Box Testing..... | 113 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 2.1 Siklus Informasi..... | 16 |
| Gambar 2.2 Model Waterfall..... | 22 |
| Gambar 3.1 Bagan Organisasi..... | 32 |
| Gambar 3.2 Diagram Pengguna Sistem | 35 |
| Gambar 3.3 <i>Workflow</i> | 36 |
| Gambar 3.4 <i>Workflow</i> Prosedur Informasi Kegiatan / Agenda..... | 39 |
| Gambar 3.5 <i>Workflow</i> penyampaian informasi | 41 |
| Gambar 3.6 <i>Workflow</i> Penyampain Informasi Usaha Kecil..... | 43 |
| Gambar 3.7 DFD Diagram Kontex | 58 |
| Gambar 3.8 DFD level 0 | 59 |
| Gambar 3.9 DFD level 1 Proses 1 | 60 |
| Gambar 3.10 DFD level 1 Proses 2 | 61 |
| Gambar 3.11 DFD level 1 Proses 3 | 62 |
| Gambar 3.12 ERD (Entity Relation Diagram) | 63 |
| Gambar 3.13 Relasi Table Database | 64 |
| Gambar 3.14 Form Login Admin..... | 68 |
| Gambar 3.15 Halaman Menu Utama Administrator | 69 |
| Gambar 3.16 Halaman Menu Data Admin..... | 69 |
| Gambar 3.17 Halaman Menu Data UKM | 70 |
| Gambar 3.18 Halaman Menu Data Wisata..... | 70 |
| Gambar 3.19 Halaman Menu Data Galeri..... | 71 |
| Gambar 3.20 Halaman Menu Data Profil..... | 71 |
| Gambar 3.21 Halaman Menu Form Input Produk..... | 72 |
| Gambar 3.22 Form Utama Pengunjung..... | 73 |
| Gambar 4.1 Struktur Tabel Aplikasi | 74 |
| Gambar 4.2 Form Login | 75 |
| Gambar 4.3 Tampilan Menu Admin | 77 |
| Gambar 4.4 Tampilan Menu User UKM..... | 80 |

| | | |
|-------------|--|-----|
| Gambar 4.5 | Tampilan Form Input Data UKM..... | 83 |
| Gambar 4.6 | Tampilan Form Input Data User..... | 86 |
| Gambar 4.7 | Tampilan Form Input Data Admin | 88 |
| Gambar 4.8 | Tampilan Form Input Data Slider..... | 90 |
| Gambar 4.9 | Tampilan Form Input Data Profil | 92 |
| Gambar 4.10 | Tampilan Form Input Data Kategori Wisata | 93 |
| Gambar 4.11 | Tampilan Form Input Data Paket Wisata | 95 |
| Gambar 4.12 | Tampilan Form Pemberitahuan | 97 |
| Gambar 4.13 | Tampilan Form Input Data Produk..... | 99 |
| Gambar 4.14 | Tampilan Daftar Produk..... | 100 |
| Gambar 4.15 | Tampilan Halaman Home Desa Gilangharjo | 102 |
| Gambar 4.16 | Tampilan Halaman Profil Desa Gilangharjo | 105 |
| Gambar 4.17 | Tampilan Halaman Kategori Desa Gilangharjo | 108 |
| Gambar 4.18 | Tampilan Halaman Produk Desa Gilangharjo | 110 |
| Gambar 4.19 | Tampilan Halaman Paket Wisata Desa Gilangharjo | 111 |



INTISARI

Tujuan perancangan sistem informasi berbasis web ini adalah untuk mempromosikan wisata di Desa Gilangharjo tepatnya di Kecamatan Pandak, Kab.Bantul Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sistem informasi berbasis web merupakan media yang memiliki unsur teks, gambar , animasi suara maupun video. Unsur-unsur tersebut menjadikan media ini menjadi menarik. Selain itu sistem informasi berbasis web menjadi sebuah media yang memiliki informasi yang cukup lengkap bagi wisatawan dan dapat dilihat setiap saat. Media ini tidak lepas dari aspek desain dan teknologi di dalam proses pembuatannya. Seperti media informasi yang lain, keberhasilan media ini juga ditentukan oleh keberhasilan penyampaian pesan yang dibawanya.

Metode Penelitian yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, dan observasi, serta menganalisa kebutuhan perangkat lunak, membangun database dengan mysql, merancang antar muka menggunakan *Macromedia Dreamweaver* dan PHP, melakukan pengujian program sebagai tahap akhir dalam pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis web.

Hasil Perancangan berupa sistem informasi pariwisata berbasis web yang diharapkan mampu menjadi sebuah media yang dapat mempromosikan dan menginformasikan wisata di Desa Gilangharjo,

Kata Kunci : *Media Promosi, Sistem Informasi, Pariwisata, web, Gilangharjo*

ABSTRACT

The purpose of designing web-based information system is to promote tourism in Gilangharjo Village precisely in District Pandak, Bantul Regency Province Special Region of Yogyakarta. Web-based information system is a media that has elements of text, images, animated sound and video. These elements make this media interesting. In addition, web-based information systems into a medium that has enough information complete for tourists and can be viewed at any time. This media is not separated from the aspects of design and technology in the manufacturing process. Like other information media, the success of this media is also determined by the success of delivering the messages it carries.

The research method is collecting data through literature study, interview, and observation, and analyzing software requirement, building mysql database, designing interface using Macromedia Dreamweaver and PHP, testing the program as the final step in making web-based tourism information system .

Design Results in the form of web-based tourism information system that diharapkan able to become a medium that can promote and inform tourism in GilangharjoVillage.

Keywords: *Media Promotion, Information System, Tourism, web, Gilangharjo*