



SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KECAMATAN KUANTAN MUDIK KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

Era Puspita

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi
E-mail : EraPuspita@gmail.com

ABSTRAK

Obyek wisata adalah salah satu komponen yang penting dalam industri pariwisata segala sesuatu yang ada didaerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut dimana semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan di usahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan. Kaya akan obyek wisata, budaya, seni, sejarah dan keindahan alam yang mempesona. Pengembangan daerah Kecamatan Kuantan Mudik banyak memberikan nilai positif bagi kemajuan termasuk dunia pariwisata, budaya, dan seni. Terkadang informasi yang dicari mengenai obyek wisata tersebut tidak sesuai dengan apa yang diinginkan sehingga hal ini berdampak pada penurunan produktivitas dan meningkatkan frustrasi. bidang obyek wisata yang membutuhkan informasi yang terpercaya, dan cepat dengan begitu masyarakat dan wisatawan dapat dengan mudah mengetahui informasi seputar obyek-obyek wisata yang akan di kunjungi Kabupaten Kuantan Singigi. Maka dibuatlah aplikasi berbasis web ini sebagai pilihan lain kepada masyarakat dan wisatawan pengguna smartphone android yang akan melakukan perjalanan ke tempat pariwisata yang ada di Kecamatan Kuantan Mudik. Suatu aplikasi pada smartphone android yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan yang dilengkapi dengan fitur-fitur lain. Obyek wisata, budaya, seni, sejarah dan keindahan alam yang mempesona daerah Kecamatan Kuantan Mudik. Terkadang informasi yang dicari tidak sesuai dengan apa yang diinginkan sehingga hal ini berdampak pada penurunan produktivitas dan meningkatkan frustrasi. Dari masalah tersebut penulis membuat suatu Sistem Informasi Pariwisata Di Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi.

Kata Kunci : Aplikasi, Sistem Informasi Pariwisata, Kuantan Mudik.

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang Undang No. 10/2009 tentang Kepariwisataaan, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah. Pariwisata itu adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan kesuatu tempat contohnya ke suatu tempat obyek wisata.

Obyek wisata adalah salah satu komponen yang penting dalam industri pariwisata segala sesuatu yang ada didaerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut dimana semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan di



usahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan. Kaya akan obyek wisata, budaya, seni, sejarah dan keindahan alam yang mempesona. Pengembangan daerah Kecamatan Kuantan Mudik banyak memberikan nilai positif bagi kemajuan termasuk dunia pariwisata, budaya, dan seni. Untuk memenuhi kebutuhan informasi akhirnya mendorong pemikiran manusia untuk mengembangkan teknologi sehingga memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia. Begitu pula teknologi informasi membantu pekerjaan dengan menyediakan informasi dan melakukan berbagai tugas yang berhubungan dengan pengolahan informasi. Terkadang informasi yang dicari tidak sesuai dengan apa yang diinginkan sehingga hal ini berdampak pada penurunan produktivitas dan meningkatkan frustrasi. Pemanfaatan teknologi informasi telah mencakup berbagai bidang, mulai dari bidang ekonomi, bisnis sampai pendidikan. Termasuk dalam bidang obyek wisata yang membutuhkan informasi yang terpercaya, dan cepat dengan begitu masyarakat dan wisatawan dapat dengan mudah mengetahui informasi seputar obyek-obyek wisata yang akan di kunjungi Kabupaten Kuantan Singingi. Maka dibuatlah aplikasi berbasis web ini sebagai pilihan lain kepada masyarakat dan wisatawan pengguna smartphone android yang akan melakukan perjalanan ke tempat pariwisata yang ada di Kecamatan Kuantan Mudik. Suatu aplikasi pada smartphone android yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan yang dilengkapi dengan fitur-fitur lain.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini adalah bagaimana untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada penelitian ini dengan cara sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan mengadakan tinjauan langsung ke objek yang diteliti, yaitu melakukan pengamatan langsung pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Metode Interview

Pengumpulan data melalui tinjauan langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian dengan melakukan tanya jawab kepada Staff yang terkait pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kuantan Singingi, sehingga data yang didapatkan akan lebih akurat.

3. Studi Pustaka

Mengumpulkan data yang bersifat teoritis maka penulis mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari referensi-referensi yang terkait dengan masalah yang dibahas, seperti: buku-buku, makalah, skripsi dan jurnal-jurnal yang terkait dengan penelitian ini.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

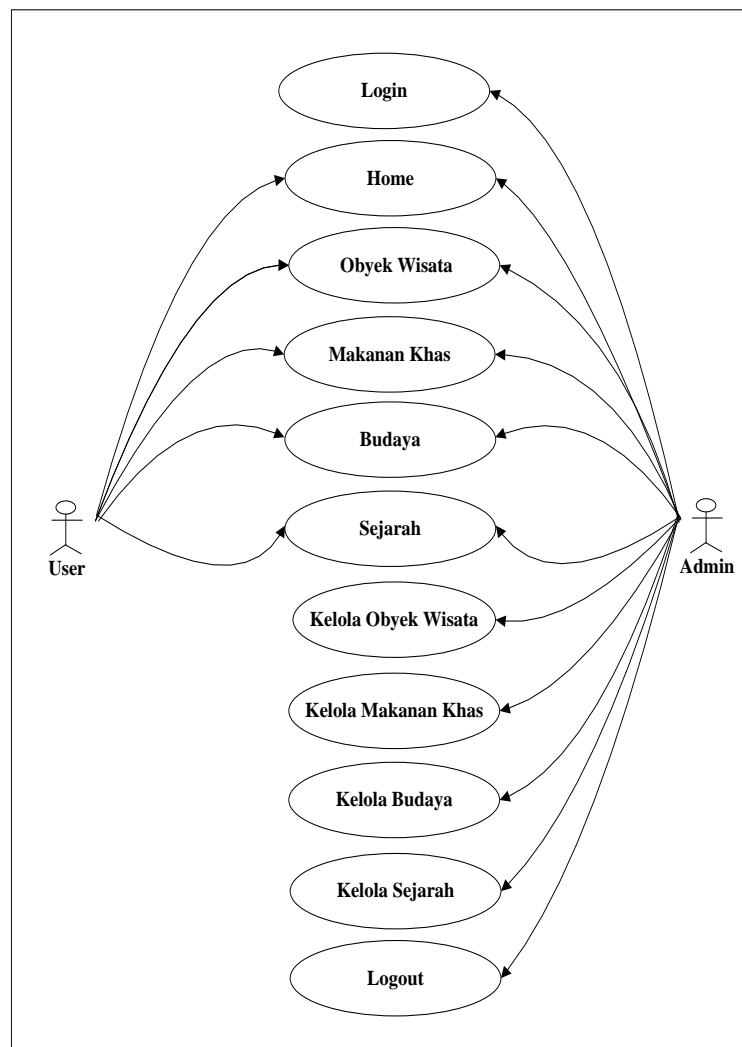
Analisa sistem yang sedang berjalan obyek wisata di Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi masih dilakukan dengan cara promosi memberikan informasi dalam bentuk spanduk yang diletakan hanya ditempat-tempat tertentu saja sehingga informasi yang diperoleh oleh masyarakat lokal maupun luar kurang diserap dengan baik, sedangkan untuk pendataan lokasi, makanan khas maupun obyek wisata yang ada didaerah Kuantan Mudik tidak didata dengan baik, untuk pencarian informasi saja masyarakat mendapatkan informasi dari mulut kemulut saja.

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang terkomputerisasi ini dilakukan setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan sehingga dengan kelemahan sistem yang berjalan yang diketahui dapat dilakukan perbaikan pada sistem yang diusulkan. Berdasarkan pada hasil sistem yang sedang berjalan diatas, maka diusulkan perancangan sistem baru berbasis komputerisasi. Dimana kinerja dari suatu sistem berbasis komputerisasi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan tentang penjualan kain batik pada UMKM Batik Nagori Gunung Toar.

3.3 Use Case Diagram

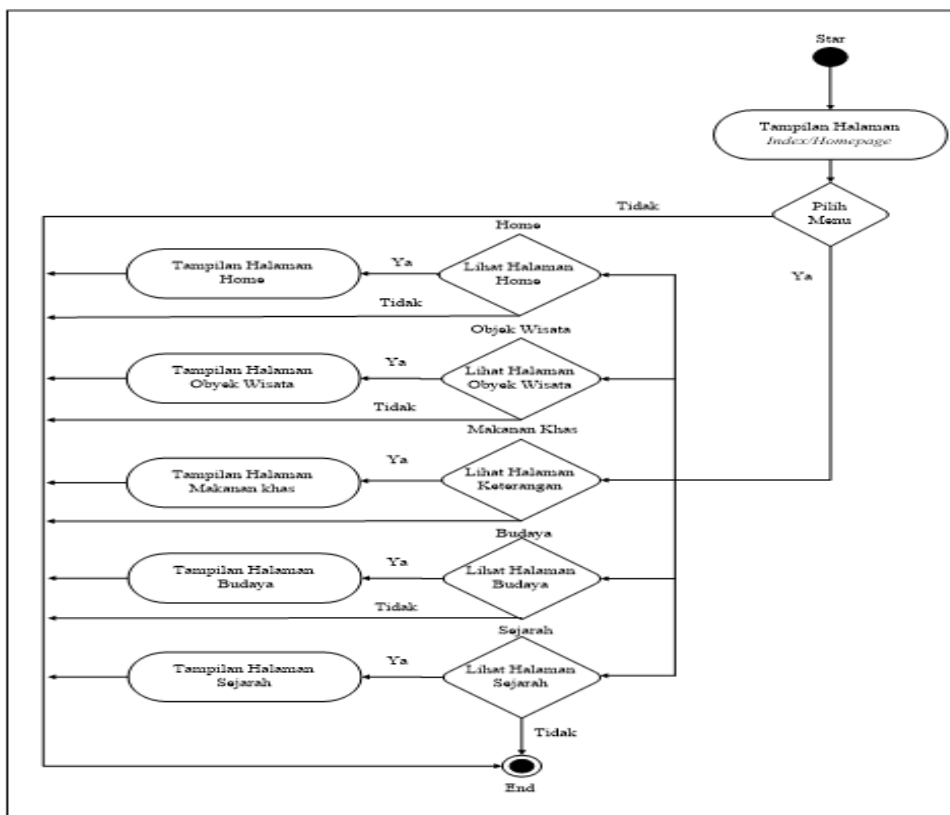
Adapun *use case diagram* pada website pariwisata Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi dapat penulis uraikan sebagai berikut :



Gambar 1. Use Case Diagram

3.4 Activity Diagram User

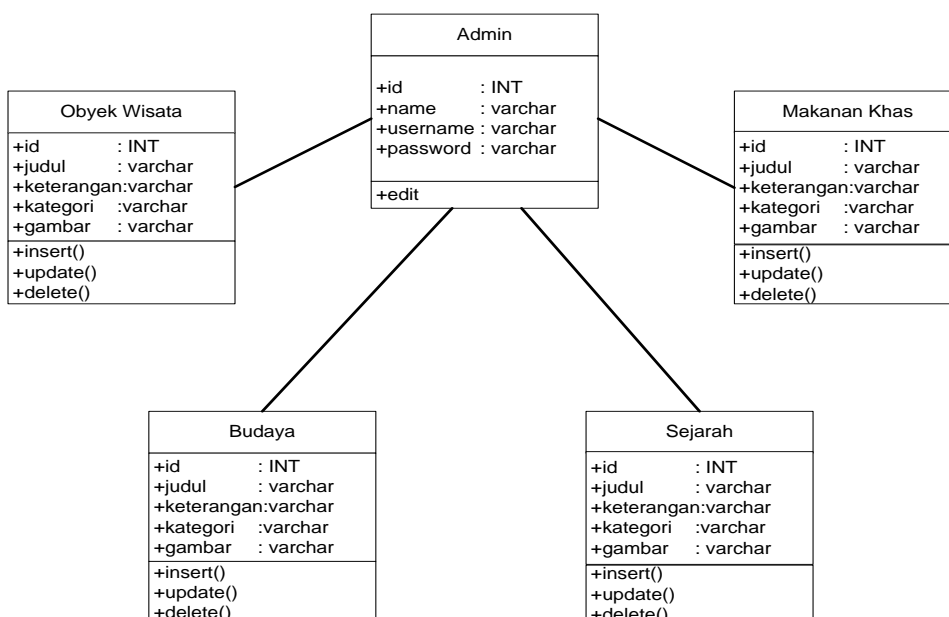
Adapun Gambar berikut ini menggambarkan *activity diagram User* pada website Pariwisata Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi dalam proses menjalankan aplikasi, dapat penulis uraikan sebagai berikut :



Gambar 2. Activity Diagram User

3.5 Class Diagram

Class Diagram merupakan model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class. Adapun Gambar berikut ini menggambarkan *Class Diagram* pada website Obyek Wisata dan makanan khas Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi, dapat penulis uraikan sebagai berikut :



Gambar 4. Class Diagram



3.6 Implementasi Sistem

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Implementasi merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberikan masukan kepada pembangun sistem.

Sistem implementasi merupakan proses pembangunan komponen-komponen pokok sebuah sistem informasi berdasarkan desain yang sudah dibuat. Implementasi sistem juga merupakan sebuah proses pembuatan dan penerapan sistem secara utuh baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunaknya. Dalam proses pengaplikasiannya, Sistem Informasi Obyek Wisata Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi membutuhkan beberapa komponen yang harus terinstalasi pada komputer, baik hardware maupun software yang dapat dijelaskan pada halaman berikutnya.

1. Interface Admin Tambah Data

Kuansing Vacation

LIHAT APLIKASI LOGOUT

Tambah data

← KEMBALI

Judul Ketik judul...

Kategori MAKANAN KHAS

Gambar

Keterangan File Edit View Format

Gambar 5. Interface Admin Tambah Data

2. Interface Admin Tampilkan Data

Kuansing Vacation

LIHAT APLIKASI LOGOUT

Halo, Era Puspita

TAMBAH +

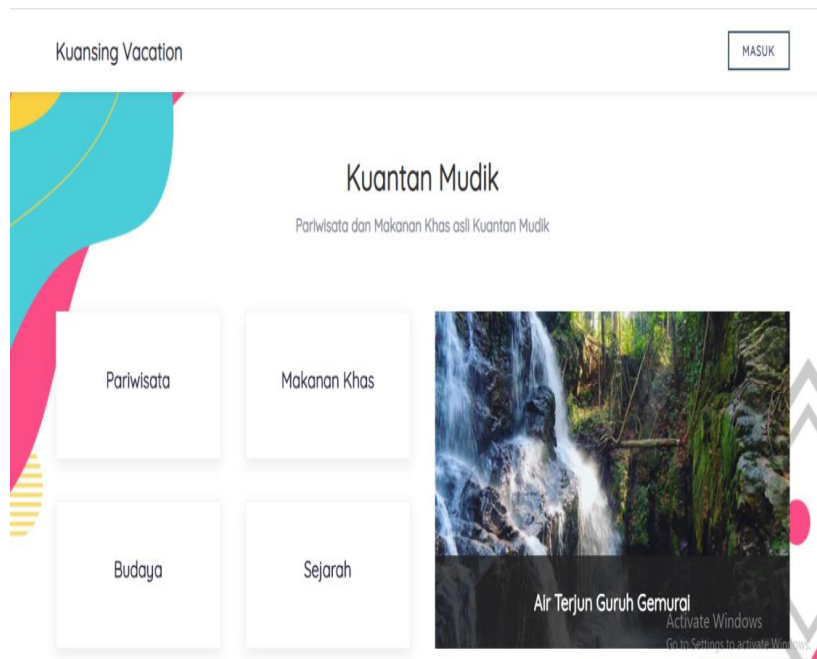
Air Terjun Guruh Gemurai

Air Terjun Batang Koban

Gambar 6. Interface Admin Tampilkan Data

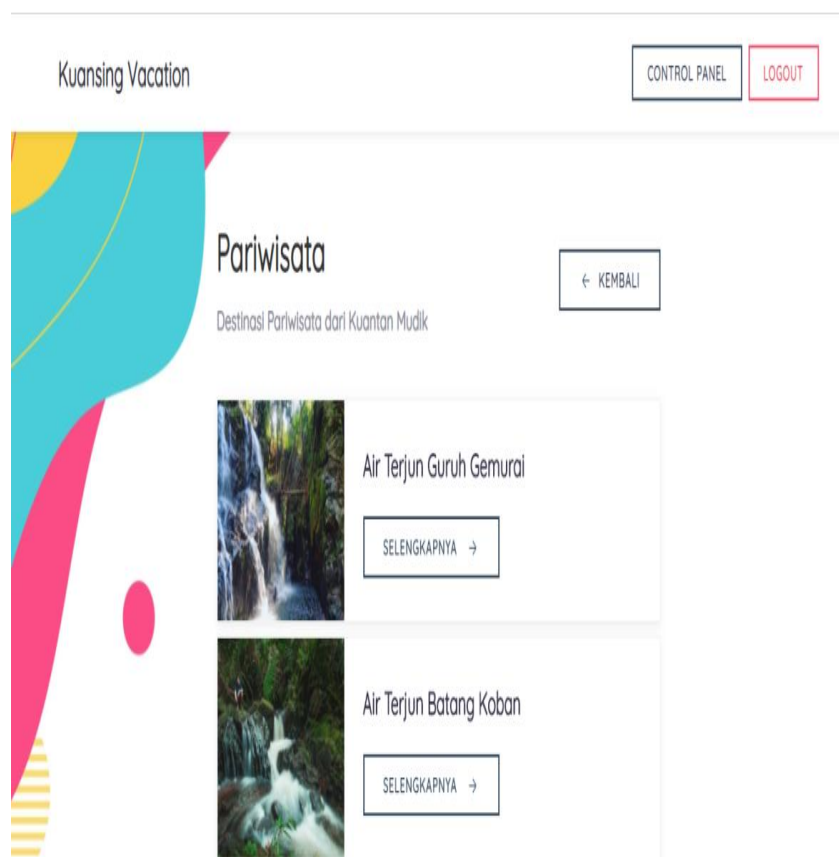


3. Interface User Pilih Menu



Gambar 7. Interface User Pilih Menu

4. Interface User Tampil Post Pariwisata



Gambar 8. Interface User Tampil Post Pariwisata



4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian sistem yang dilakukan, maka dapat di ambil beberapa kesimpulan yaitu,

- 1 Dengan adanya aplikasi berbasis web yang memberikan informasi Objek Wisata Dan Makanan Khas Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi .
- 2 Telah dibuatnya sebuah aplikasi ini semoga wisata di kecamatan kuantan mudik dapat memudahkan bagi user untuk mengetahui informasi tentang wisata, dan kuliner makanan khas kuantan mudik.
- 3 Pariwisata yang banyak tersimpan di kecamatan kuantan mudik seperti air terjun dan makanan khas kuantan mudik cepat diketahui oleh masyarakat dalam daerah maupun luar daerah menjadi ikon distinasi kabupaten kuantan singingi.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Firman, H. F. Wowor and X. Najooan (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. E-journal Teknik Elektro dan Komputer. vol.5. no.2. ISSN 2301-8402 Hal. 30
- Aris, R. T. Tanbiroh, N. M. Putri and D. M. Sofyan (2016). Aplikasi Sistem Informasi Monitoring Capaian Kinerja Berbasis Android Pada Pusat Pelaporan Dan Analisis Transaksi Keuangan. Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. ISSN : 2302-3805
- Arman (2017). Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Nagari Tanjung Lolo, Kecamatan Tanjung Gadang, Kabupaten Sijunjung Berbasis Web. Jurnal Edik Informatika. ISSN : 2407-0491. E-ISSN : 2541-3716
- E. Iswandy (2015), Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa Dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagarian Barung – Barung Balantai Timur. Jurnal TEKNOIF Vol. 3, No. 2, ISSN: 2338-2724
- F. Andalia and E. B. Setiawan (2015). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pencari Kerja Pada Dinas Sosial Dan Tenaga Kerja Kota Padang. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). Vol. 4, No. 2, ISSN : 2089-9033
- Febri Haswan dan Helpi Nopriandi (2020). Perancangan Model Sistem Informasi Penjualan Batik Kuansing. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI. Volume VI. No.2. P-ISSN 2442-2436. E-ISSN: 2550-0120
- I. G. T. Isa and G. P. Hartawan (2017). Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi Kasus Koperasi Mitra Setia). Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi, Vol. 5 Edisi 10, ISSN 20886969
- I. K. Dewi, O. Veza dan Nuraini (2018). Analisis Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada UKM Tiara Cakery Batam. Jurnal Responsive. Vol. 2. No. 2. ISSN : 2614-7602



- I. M. Kharisma and W. Pujiyono (2018). Pembuatan Aplikasi Penjualan Kain Dan Baju Batik Berbasis Web (E-Marketplace) Di Umkm Kota Yogyakarta. Jurnal Sarjana Teknik Informatika
- Promadi (2015). Integrasi ICT Dalam Pendidikan Islam Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Masa Depan.
- Y. Heriyanto (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. Apm Rent Car. Jurnal Intra-Tech. Volume 2, No.2, ISSN. 2549-0222