



SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMESANAN LAPAK DI EVENT PACU JALUR TRADISIONAL DI TEPIAN NAROSA TELUK KUANTAN BERBASIS WEB

Alfindes Saputra

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 : alfindes@gmail.com

ABSTRAK

Pacu Jalur merupakan sebuah perlombaan mendayung di sungai dengan menggunakan sebuah perahu panjang yang terbuat dari kayu pohon. Kegiatan Pacu Jalur merupakan pesta rakyat yang terbilang sangat meriah. Selain sebagai acara olahraga yang banyak menyedot perhatian masyarakat, festival Pacu Jalur juga mempunyai daya tarik tersendiri, salah satunya yaitu banyaknya lapak yang berada di area sekitar pacu jalur yang menawarkan berbagai macam barang dagangan. Memesan lapak disekitar area pacu jalur terbilang cukup rumit karena harus datang langsung ke Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah dan Perindustrian Perdagangan yang berlokasi di Teluk Kuantan. Para penyewa biasanya menyewa perantara pihak ketiga untuk memesan lapak sehingga biaya yang harus dibayarkan menjadi semakin tinggi. Berdasarkan hasil analisis, implementasi, dan pengujian terhadap perangkat lunak maka sistem ini dapat digunakan oleh pembeli dimana saja dan kapan saja. tanpa harus datang jauh - jauh ke lokasi lapak atau dinas pariwisata. Dengan sistem ini harga jauh lebih menguntungkan karena langsung ketangan pihak pertama dalam proses pembelian tidak melalui pihak kedua atau pun pihak ketiga.

Kata Kunci : SIG, Sistem, Web, PHP, MySQL

1. PENDAHULUAN

Teknologi sangat membantu dan memudahkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya teknologi kebutuhan akan informasi, kegiatan sehari-hari, maupun pekerjaan mudah untuk dilakukan. Kebutuhan akan sarana teknologi yang semakin bertambah setiap harinya menimbulkan perubahan yang mengarah kepada pembuatan maupun pengembangan sarana teknologi otomatis yang praktis, efisien dan ekonomis untuk mempermudah dan mempercepat segala aktivitas manusia. Pacu Jalur merupakan sebuah perlombaan mendayung di sungai dengan menggunakan sebuah perahu panjang yang terbuat dari kayu pohon. Kegiatan Pacu Jalur merupakan pesta rakyat yang terbilang sangat meriah. Selain sebagai acara olahraga yang banyak menyedot perhatian masyarakat, festival Pacu Jalur juga mempunyai daya tarik tersendiri, salah satunya yaitu banyaknya lapak yang berada di area sekitar pacu jalur yang menawarkan berbagai macam barang dagangan. Pedagang yang membuka lapak disekitar area pacu jalur tidak hanya datang dari Kabupaten Kuantan Singingi saja tetapi juga dari luar Kabupaten Kuantan Singingi. Namun untuk memesan lapak disekitar area pacu jalur terbilang cukup rumit karena harus datang langsung ke Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah dan Perindustrian Perdagangan yang berlokasi di Teluk Kuantan. Para penyewa biasanya menyewa perantara pihak ketiga untuk memesan lapak sehingga biaya yang harus dibayarkan men-

jadi semakin tinggi. Sewa lapak disekitar area pacu jalur yang tinggi menyebabkan para penjual terpaksa menaikkan harga barang dagangannya sehingga tidak menarik minat pembeli karena harganya yang tinggi. Degnan demikian para penjual tidak hanya tidak mendapat keuntungan malah justru merugi. Permasalahan lain para pelapak yang berada diluar Kabupaten Kuantan Singingi karena lokasi yang terlalu jauh sering tidak mendapatkan lapak berjualan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam memperoleh data sebagai penunjang ini dan untuk penyelesaian penelitian yang sedang dilaksanakan ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara mengamati langsung ke tempat penelitian.

2. Wawancara

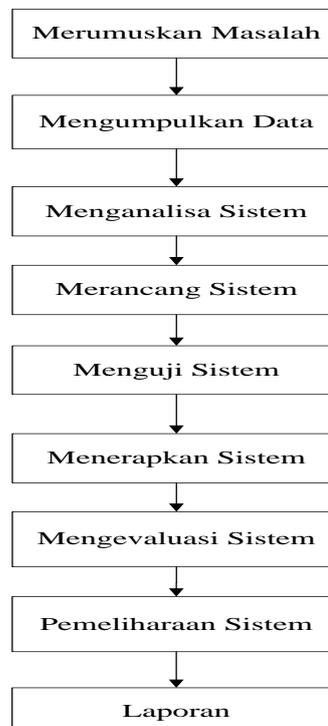
Dalam hal ini penulis melakukan wawancara tanya jawab yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat pada penelitian ini.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari dan meneliti berbagai literatur yang ber-sumber dari buku-buku, artikel ataupun jurnal yang permasalahan atau topik yang hampir sama ataupun mendekati pembahasan yang ada pada penelitian ini.

2.2 Rancangan Penelitian

Berikut adalah rancangan alur penelitian yang dikemukakan pada penelitian ini.

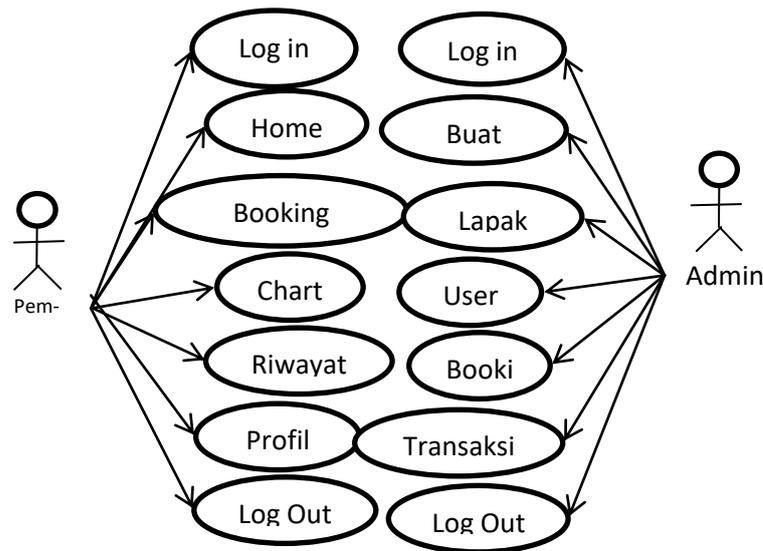


Gambar 1. Rancangan Penelitian

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Use Case Diagram

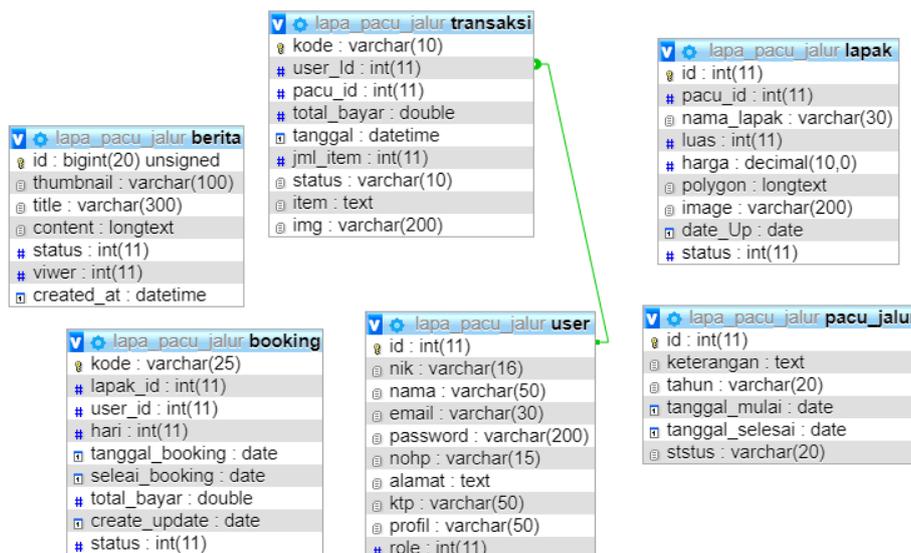
Use case diagram ini menggambarkan bagaimana Actor yaitu Pengguna berinteraksi dengan sistem. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar use case diagram perancangan Sistem Informasi Geografis Pemesanan Lapak di Event Pacu Jalur Tradisional di Tepian Narosa Telukkuantan berbasis web sebagai berikut.



Gambar 2. Use Case Diagram

3.2 Desain Class Diagram

Diagram class menggambarkan class perilaku atau keadaan yang menghubungkan antar class-class yang terdapat dalam sistem. Dalam class ini akan dijabarkan deskripsi diagram class yang akan ada dalam sistem ini:



Gambar 3. Class Diagram

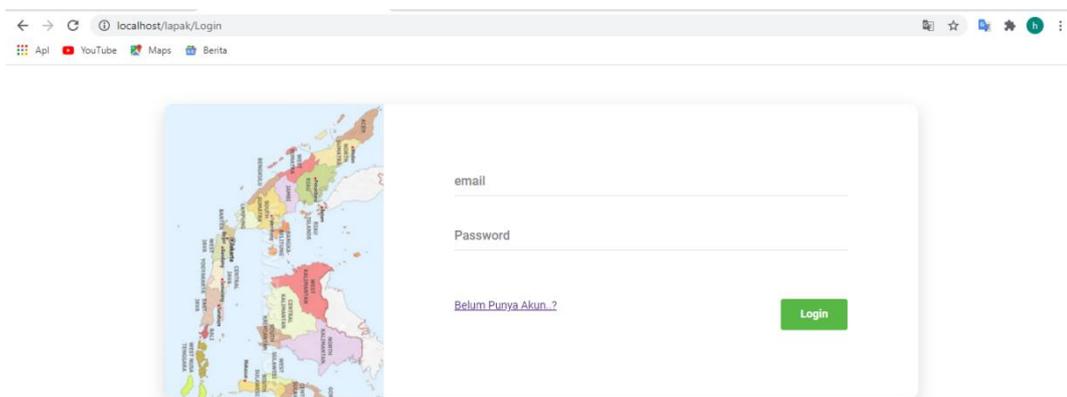


3.3 Penjelasan Masing-Masing Halaman

Penjelasan tentang halaman - halaman dugaan yang ada pada aplikasi kamus bahasa daerah Telukkuantan berbasis android yang dibuat berbentuk gambar beserta penjelasan yang akan diolah oleh aplikasi yang akan dibangun ini. Berikut ini adalah penjelasan masing - masing halaman pada Sistem Informasi Geografis Pemesanan Lapak di Event Pacu Jalur Tradisional di Tepian Narosa Telukkuantan berbasis web.

1. Tampilan Login

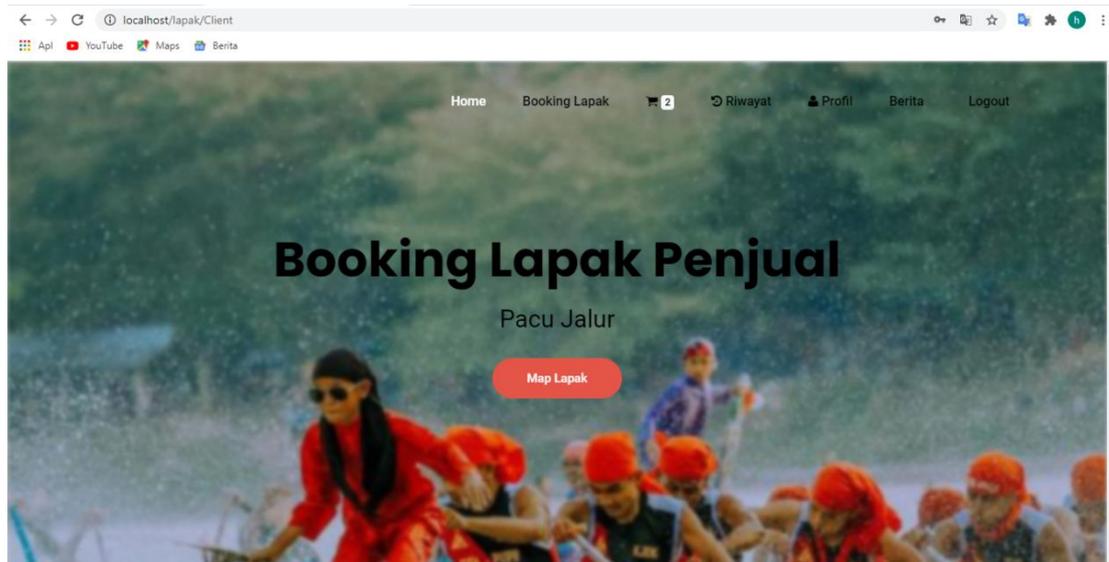
Ini merupakan tampilan pertama kali ketika membuka aplikasi sebelum sistem mengarah ke halaman utamanya.



Gambar 4. Tampilan Login

2. Tampilan Home Utama

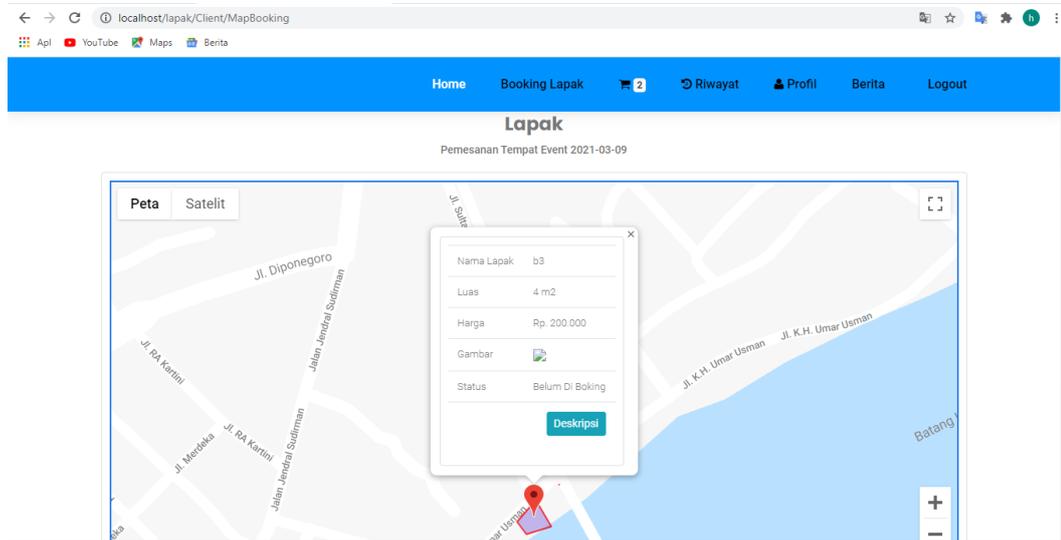
Tampilan dibawah ini merupakan implementasi dari menu utama dari sistem ini.



Gambar 5. Tampilan Home Utama

3. Tampilan Pembokingan Lapak

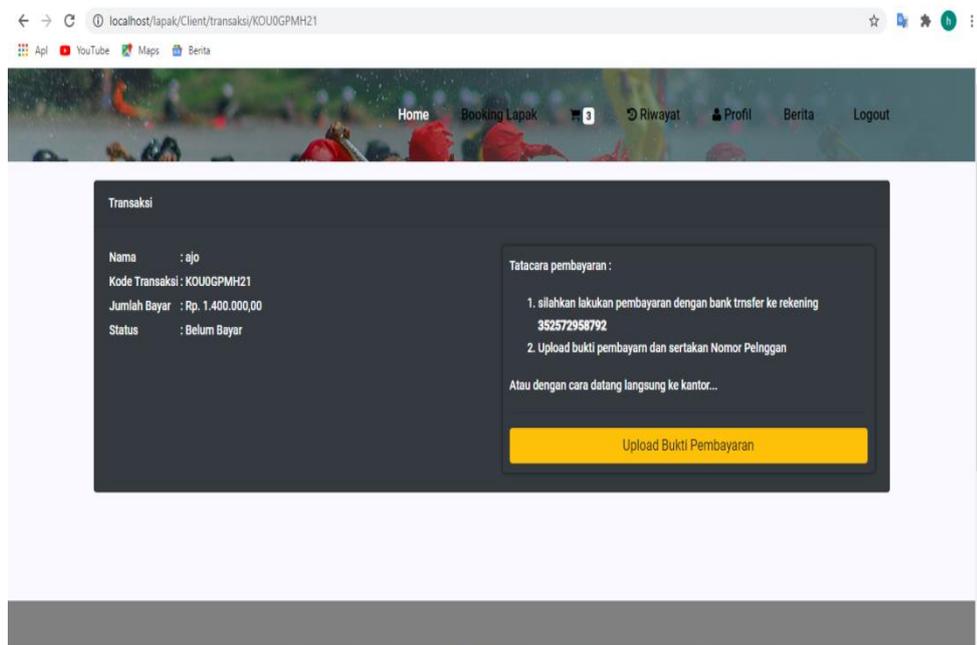
Tampilan dibawah ini merupakan implementasi bagian dari menu yang ada di aplikasi ini. Pada tampilan inilah yang berguna untuk melihat lapak yang dijual.



Gambar 6. Tampilan Pembookingan Lapak

4. Tampilan Pembayaran

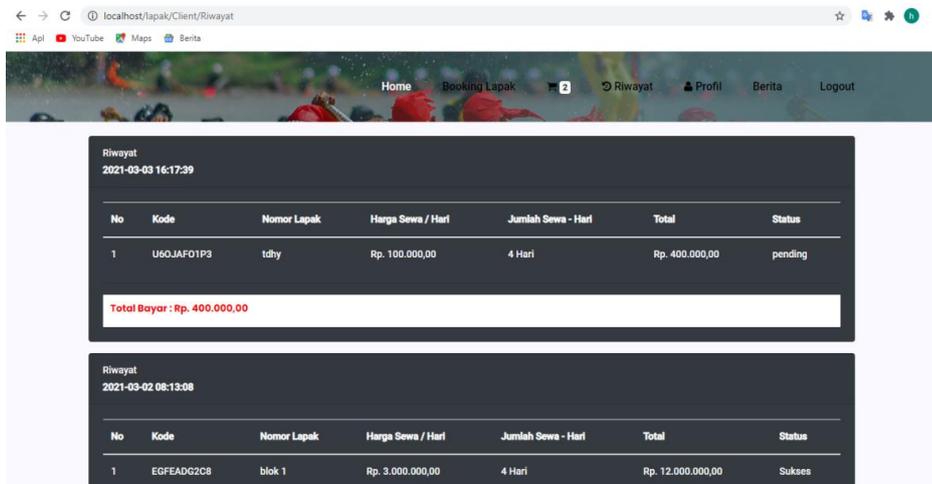
Tampilan dibawah ini merupakan implementasi bagian dari menu yang ada di aplikasi ini. Pada tampilan inilah pembeli menyelesaikan proses pembelannya. Dimana didalam pembelian ini nantinya terdapat nomor rekening unrtuk mengirim pembayarannya dan foto untuk bukti dari pembelian.



Gambar 7. Tampilan Pembayaran

5. Tampilan Riwayat

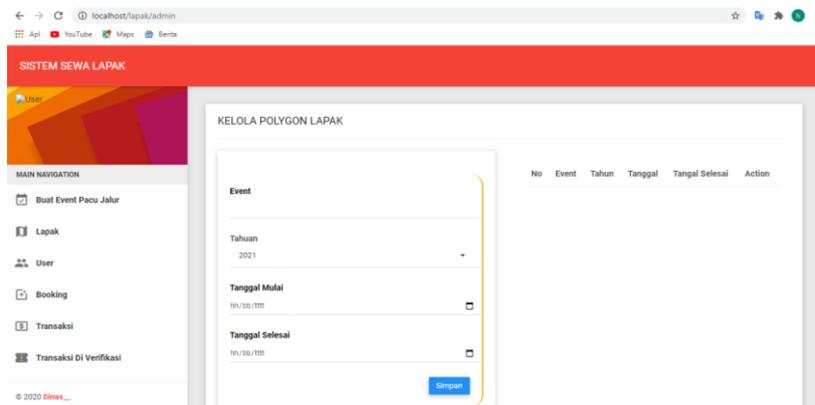
Tampilan dibawah ini merupakan implementasi bagian dari menu riwayat transaksi yang dilakukan pembeli dalam sistem ini.



Gambar 8. Tampilan Riwayat

6. Tampilan Membuat Event Pada Admin

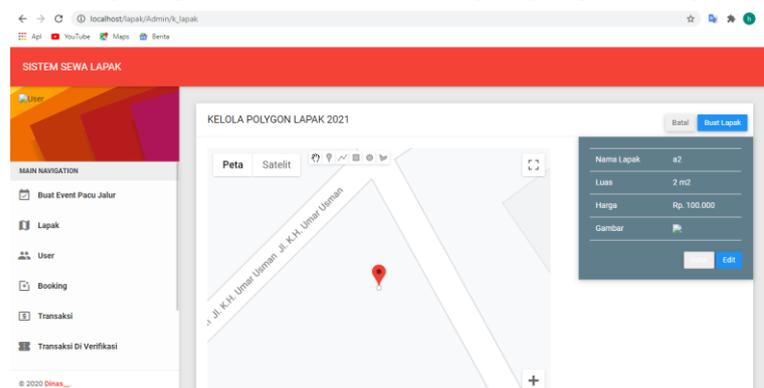
Tampilan dibawah ini merupakan implementasi bagian admin untuk membuat event / acara yang akan diadakan.



Gambar 9. Tampilan Membuat Event

7. Tampilan Pembuatan Lapak Pada Admin

Tampilan dibawah ini merupakan implementasi bagian dari menu yang ada di aplikasi ini. Pada tampilan inilah yang berguna untuk membuat lapak yang akan dijual.



Gambar 10. Tampilan Membuat Lapak



8. Tampilan Data Transaksi

Tampilan dibawah ini merupakan implementasi bagian dari menu yang ada di aplikasi ini. Tampilan inilah untuk melihat data transaksi dalam penjualan.

SISTEM SEWA LAPAK

Validasi Pembayaran User

No	Kode Transaksi	Nama User	Tanggal	Jumlah Bayar	Detail
1	L2CAEHGGN6	ajo	2021-03-02 08:13:08	Rp. 12.000.000,00	Detail

Gambar 11. Tampilan Data Transaksi

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan hasil analisis, implementasi, dan pengujian terhadap perangkat lunak maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem ini dapat digunakan oleh pembeli dimana saja dan kapan saja. tanpa harus datang jauh - jauh ke lokasi lapak atau dinas pariwisata.
2. Dengan sistem ini harga jauh lebih menguntungkan karena langsung ketangan pihak pertama dalam proses pembelian tidak melalui pihak kedua atau pun pihak ketiga.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, B. A. (2018). Sistem Informasi Geografis Sebaran UMKM Di Kota Cimahi. *Semnasteknomedia Online*, 6 (1), 1-7.
- Abdulloh, R. (2018). 7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula. Elex Media Komputindo.
- Anam, C. (2019). E-Quisioner Terhadap Tingkat Pemanfaatan Layanan Wi-Fi Kabupaten Banyuwangi. Deepublish.
- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- Awangga, R. M. (2019). *Pengantar Sistem Informasi Geografis: Sejarah, Definisi Dan Konsep Dasar*. Kreatif.
- Enterprise, J. (2014). *MySQL untuk pemula*. Elex Media Komputindo.



- Darmono, A., & Hasan, A. (2002). Menyelesaikan skripsi dalam satu semester. Jakarta: Grasindo.
- Mulyani, S., Suzan, L., Dagara, Y., Yuniarti, E., & Alam, M. (2019). Sistem Informasi Akuntansi: Aplikasi Di Sektor Publik: Panduan Praktis Analisis dan Perancangan Implementasi SIA di Sektor Publik. Unpad Press.
- Pilone, D., & Pitman, N. (2005). UML 2.0 in a Nutshell. " O'Reilly Media, Inc."
- Rungta, K. (2019). UML 2.0: Learn UML in 1 Day. Guru99.
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT, 2(1), 6-12.
- Sutabri, T. (2012). Analisis sistem informasi. Penerbit Andi.