



## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA EMBUNG TELAGA DAPUR UMUM DESA SUKARAJA KECAMATAN LOGAS TANAH DARAT BERBASIS WEB

Wiwit Puspitasari

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 : wiwipuspita1114@gmail.com

### ABSTRAK

Teknologi informasi merupakan bidang yang berkaitan erat dengan perkembangan teknologi. Tanpa adanya teknologi informasi mungkin perkembangan yang terjadi tidak akan semaju ini. Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah di bidang objek wisata yang memberikan andil untuk mendistribusikan informasi objek-objek wisata yang lebih interaktif khususnya melalui teknologi internet. Kebutuhan seseorang akan informasi muncul karena adanya gap (kesenjangan) dan kesenjangan informasi ini dapat diatasi dengan informasi baru yang lebih relevan agar mencapai tujuan. Seseorang yang melakukan pencarian informasi akan membentuk suatu perilaku pencarian informasi. Teknologi informasi membantu pekerjaan dengan menyediakan informasi dan melakukan berbagai tugas yang berhubungan dengan pengolahan informasi. Informasi mengenai tempat obyek wisata akan lebih dikenal apabila diberi wadah untuk bertukar informasi dalam pemesanan tempat untuk berkumpul atau mengadakan acara di tempat objek wisata tersebut, mengenai hal tersebut yang berupa website. Agar menghasilkan website obyek wisata yang sesuai dengan keinginan pengguna, diperlukan sistem informasi yang berbasis web. Untuk itu dirancang dan dibangun sebuah Perancangan Sistem Informasi Objek Wisata Embung Telaga Dapur Umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat Berbasis Web sebagai sarana informasi guna kebutuhan informasi serta dapat meningkatkan wisatawan yang datang untuk melihat Objek Wisata Embung Telaga Dapur Umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat.

**Kata Kunci** : Sistem Informasi, Reservasi, Desa Sukaraja

### 1. PENDAHULUAN

Pariwisata adalah suatu kegiatan yang secara langsung menyentuh dan melibatkan masyarakat, sehingga membawa berbagai manfaat terhadap masyarakat setempat dan sekitarnya. Bahkan pariwisata dikatakan mempunyai energi dobrak yang luar biasa, yang mampu membuat masyarakat setempat mengalami metamorphose dalam berbagai aspeknya. Pariwisata mempunyai banyak manfaat bagi masyarakat bahkan bagi Negara sekalipun, manfaat pariwisata dapat dilihat dari berbagai aspek/segmen yaitu manfaat pariwisata dari segi ekonomi, sosial budaya, lingkungan hidup, nilai pergaulan dan ilmu pengetahuan, serta peluang dan kesempatan kerja. Informasi mengenai tempat obyek wisata akan lebih dikenal apabila diberi wadah untuk bertukar informasi mengenai hal tersebut yang berupa website. Agar menghasilkan website obyek wisata yang sesuai dengan keinginan pengguna,



diperlukan sistem informasi yang berbasis web. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan informasi bagi wisatawan sehingga akan lebih mudah merencanakan kunjungan wisata sesuai dengan apa yang mereka inginkan tanpa ragu-ragu memilih objek wisata yang diinginkan adanya permainan air seperti permainan balon air untuk anak-anak dan orang dewasa, permainan perahu bebek, dan di suguhkan dengan pemandangan indah dalam ainya yang banyak ikan emas yang berenang dan yang dinantikan masyarakat yaitu even pacu jalur mininya yang memukau para penonton dan banyak yang bekerja atau berjualan makanan dan minuman di kawasan wisata tersebut. website yang digunakan harus mampu memperoleh tingkat kepuasan yang tinggi tanpa meninggalkan tujuan khusus dari pembuat website itu sendiri.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun pengumpulan data yang penulis gunakan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah :

#### 1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara mencari dan membaca dari buku-buku referensi skripsi, jurnal baik secara media cetak, media internet atau sumber-sumber yang berkaitan dengan pembuatan laporan dan program yang akan diteliti sebagai referensi.

#### 2. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan kegiatan dan mencatat segala sesuatu yang berkaitan dengan objek wisata dan reservasi yang berjalan pada Embung Telaga Dapur Umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat. Dengan tujuan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan.

#### 3. Wawancara

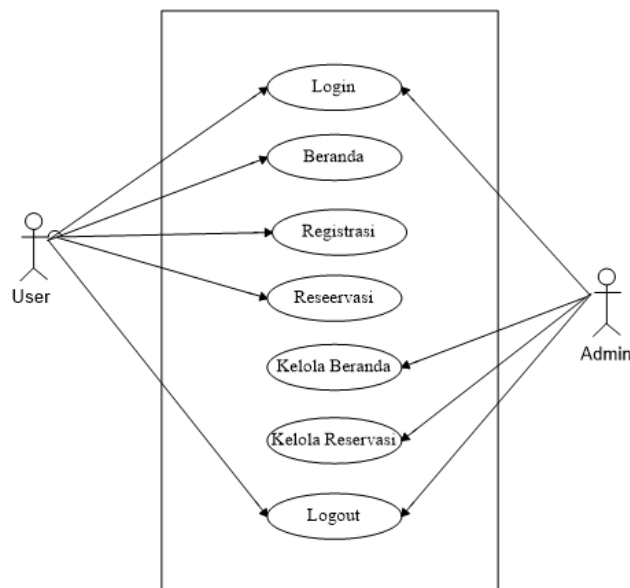
Pengumpulan data yang dilakukan dengan metode wawancara ini yaitu penulis melakukan wawancara dengan Kepala Desa dan beberapa pemuda di Embung Telaga Dapur Umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat untuk mendapatkan informasi berupa data yang diperlukan dalam penelitian ini.

## 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 objek wisata embung telaga dapur umum.

Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web serta reservasi kegiatan di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja sebagai berikut.



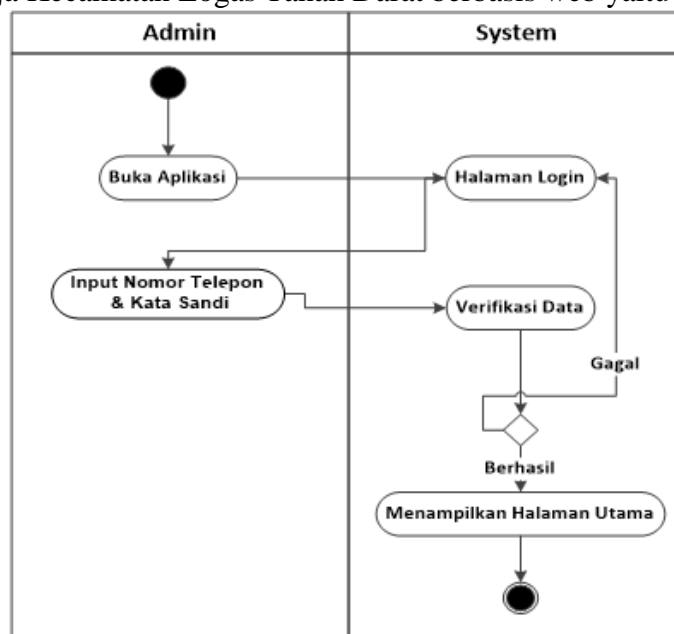
Gambar 1. Usecase Diagram

### 3.2 Activity Diagram

Dalam diagram ini di gambarkan aliran aktivitas dalam sebuah sistem, bagaimana masing-masing alur tersebut berawal, pengambilan keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana alur tersebut berakhir pada perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut.

#### a. Activity Diagram Login Admin

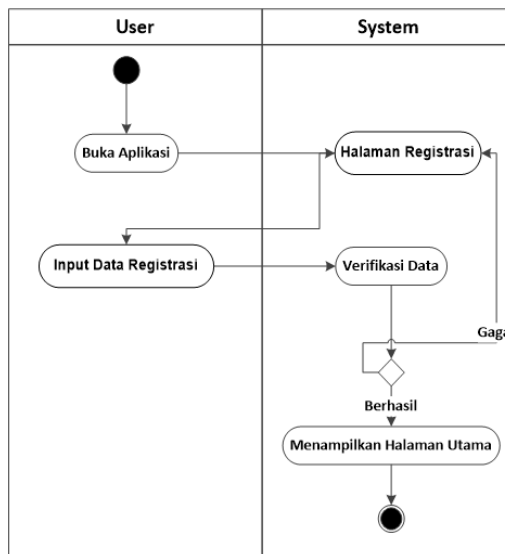
Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika admin melakukan login saat membuka aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web yaitu sebagai berikut:



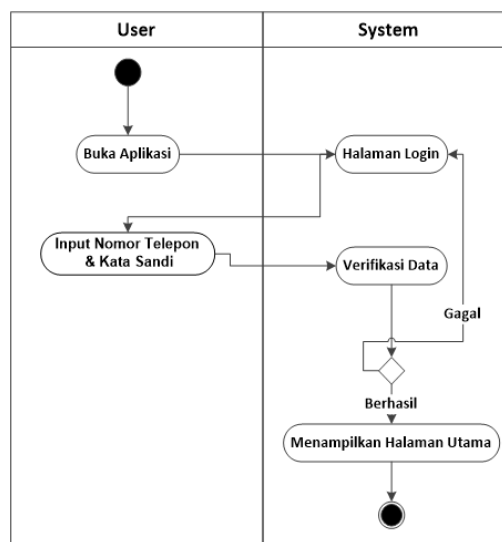
Gambar 2. Activity Diagram Login Admin

**b. Activity Diagram Registrasi User**

Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika User melakukan registrasi saat membuka aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut yaitu sebagai berikut:

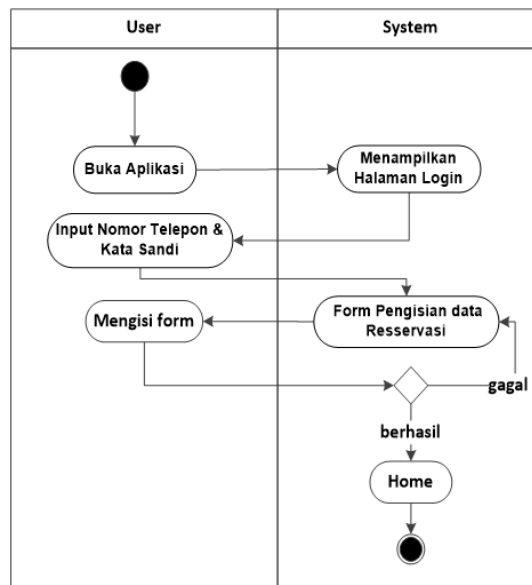
**Gambar 3. Activity Diagram Registrasi User****c. Activity Diagram Login User**

Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika User melakukan login saat membuka aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut yaitu sebagai berikut:

**Gambar 4. Activity Diagram Login User**

#### d. Activity Diagram Reservasi User

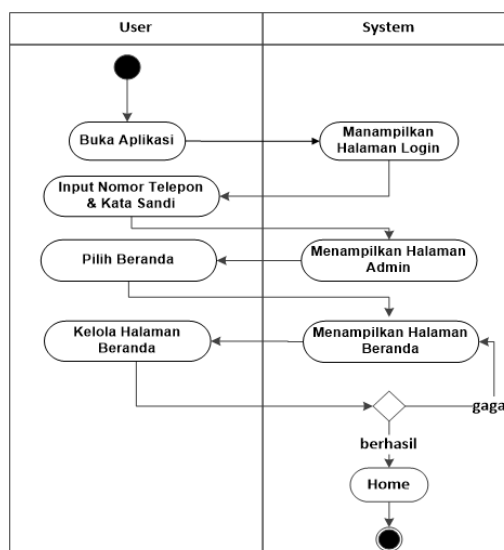
Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika User melakukan Reservasi saat membuka aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 5. Activity Diagram Reservasi User

#### e. Activity Diagram Kelola Beranda Admin

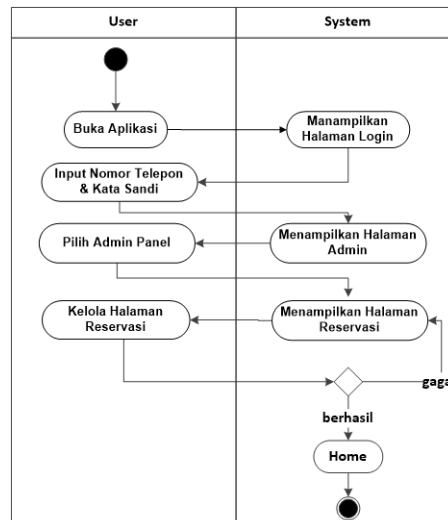
Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika Admin melakukan Kelola Beranda Admin saat membuka aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 6. Activity Diagram Kelola Beranda Admin

#### f. Activity Diagram Kelola Reservasi Admin

Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika Admin melakukan Kelola Reservasi Admin saat membuka aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut yaitu sebagai berikut:



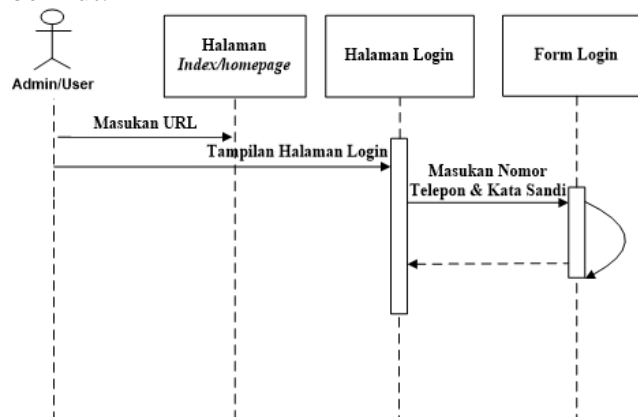
Gambar 7. Activity Diagram Kelola Reservasi Admin

### 3.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram yang menggambarkan interaksi objek dan mengindikasikan (memberi petunjuk atau tanda) komunikasi diantara objek-objek tersebut. Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario dan mendeskripsikan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi. termasuk pesan yang digunakan saat interaksi. Semua pesan dideskripsikan dalam urutan pada eksekusi.

#### a. Sequence Diagram Login

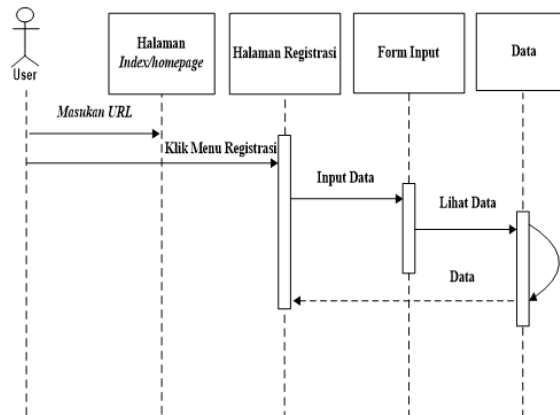
Gambar di bawah ini merupakan *sequence diagram* ketika admin/user melakukan login saat membuka aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 8. Sequence Diagram Login

### b. Sequence Diagram Registrasi User

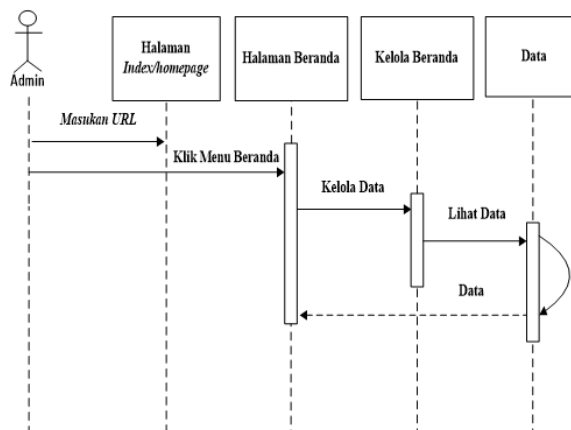
Gambar di bawah ini merupakan *sequence diagram* ketika user registrasi saat ingin reservasi pada aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 9. Sequence Diagram Registrasi User

### c. Sequence Diagram Kelola Beranda Admin

Gambar di bawah ini merupakan *sequence diagram* ketika admin Kelola Beranda pada aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut yaitu sebagai berikut:

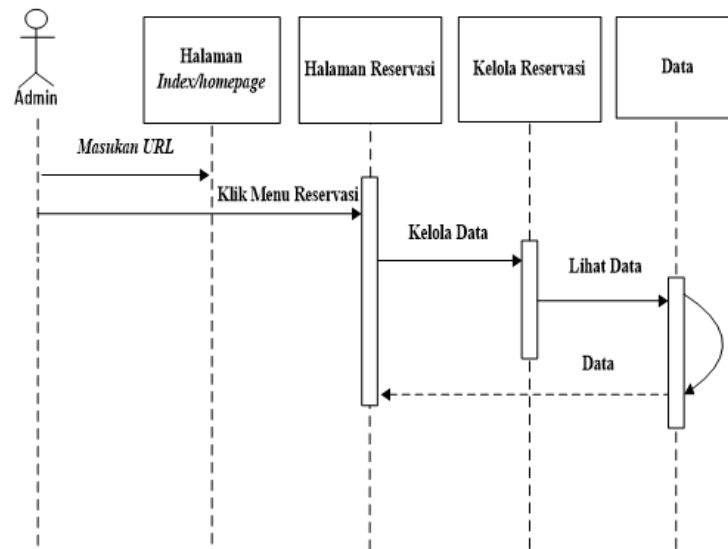


Gambar 10. Sequence Diagram Kelola Beranda Admin

### d. Sequence Diagram Kelola Reservasi Admin

Gambar di bawah ini merupakan *sequence diagram* ketika admin Kelola Reservasi Admin pada aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut yaitu sebagai berikut:

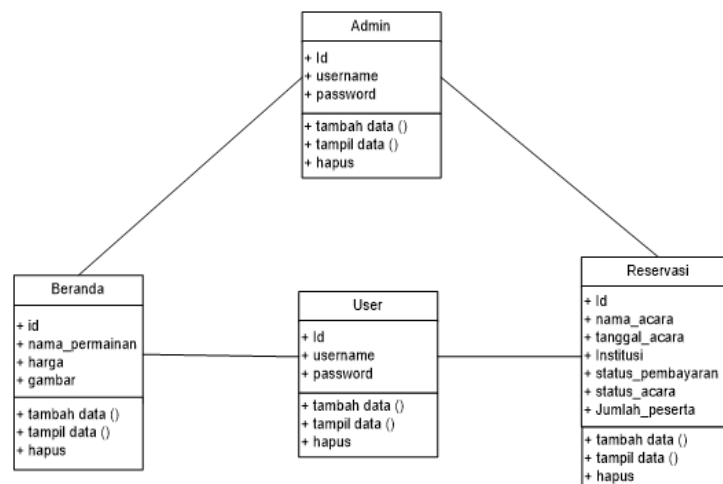




Gambar 11. *Sequence Diagram Kelola Reservasi Admin*

### 3.4 Desain Class Diagram

Class Diagram merupakan model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class. Diagram class menggambarkan class perilaku atau keadaan yang menghubungkan antar class-class yang terdapat dalam sistem. Dalam class ini akan dijabarkan class yang akan ada dalam sistem ini. Adapun Gambar berikut ini menggambarkan *Class Diagram* pada aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut sebagai berikut :



Gambar 12. *Class Diagram*

### 3.5 Implementasi Sistem

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.

**a. Halaman Menu Utama**

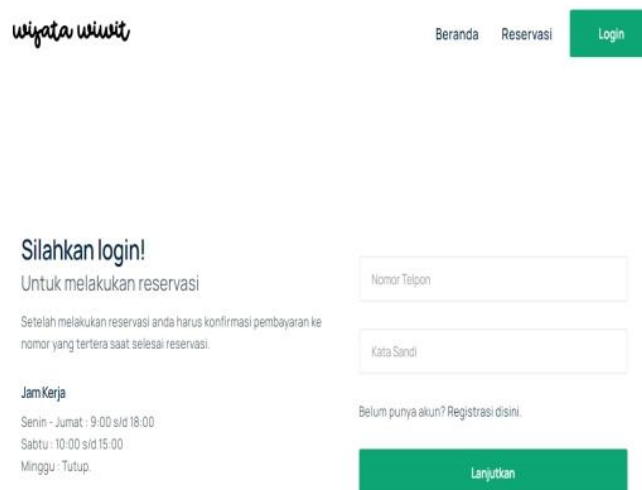
Berikut merupakan tampilan halaman Menu Utama admin/user buka melalui aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut adalah sebagai berikut :



**Gambar 13. Halaman Menu Utama**

**b. Halaman Login**

Berikut merupakan tampilan halaman login admin/user buka melalui aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat berbasis web dan serta proses reservasinya pada di sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja tersebut adalah sebagai berikut :



**Gambar 14. Halaman Login**



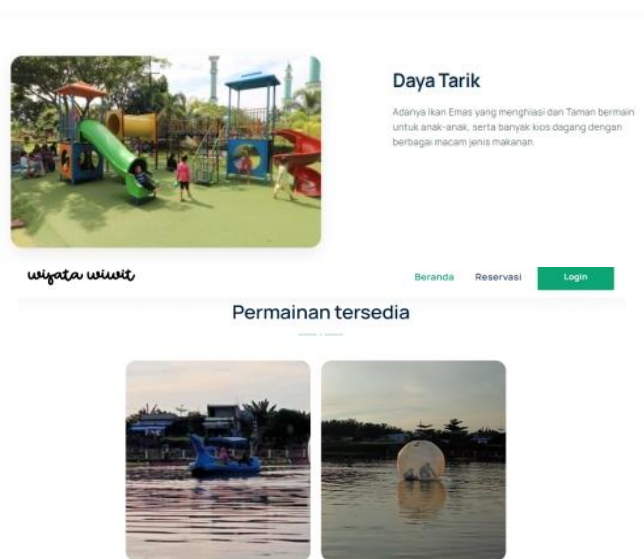
### c. Halaman Tampilan Registrasi

Berikut merupakan tampilan halaman registrasi user buka melalui aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat yaitu sebagai berikut :

Gambar 15. Halaman Registrasi

### d. Halaman Permainan

Berikut merupakan tampilan Permainan buka melalui aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat yaitu sebagai berikut :

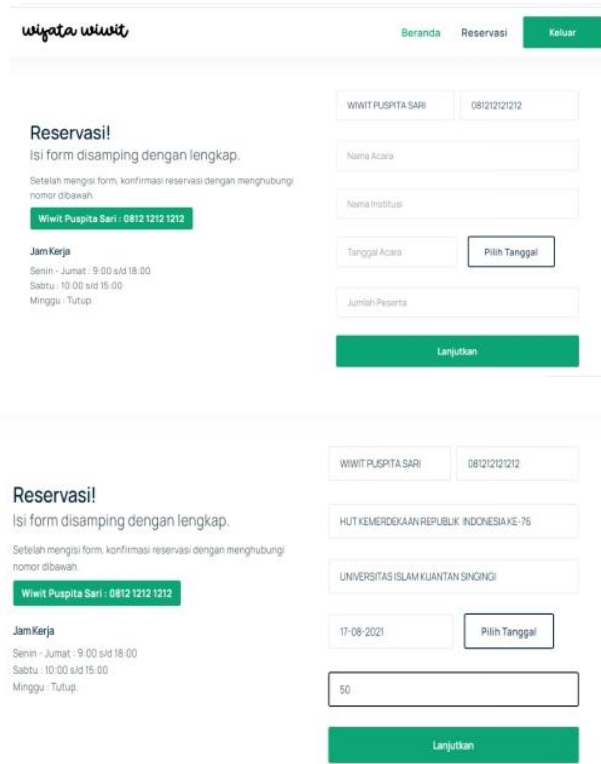


Gambar 16. Halaman Permainan



**e. Halaman Reservasi**

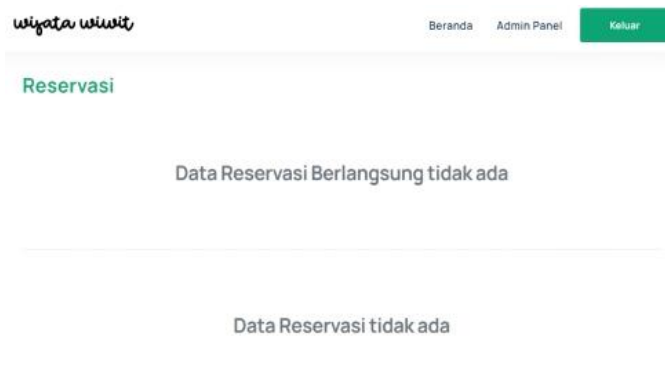
Berikut merupakan tampilan halaman reservasi user buka melalui aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat yaitu sebagai berikut :

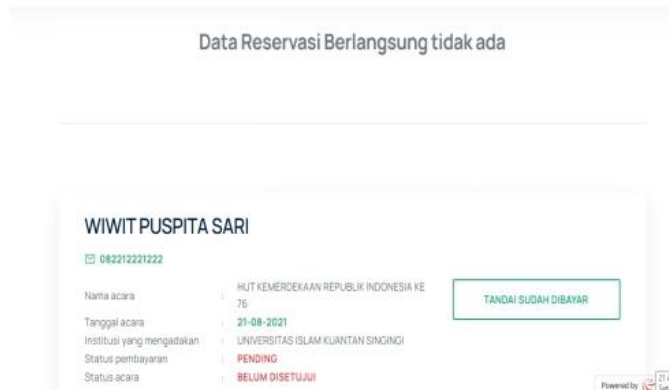


**Gambar 17. Halaman Reservasi**

**f. Halaman Reservasi Admin**

Berikut merupakan tampilan halaman admin dan saat ada orang yang melakukan reservasi dan data masuk dibagian data reservasi pada aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat yaitu sebagai berikut :

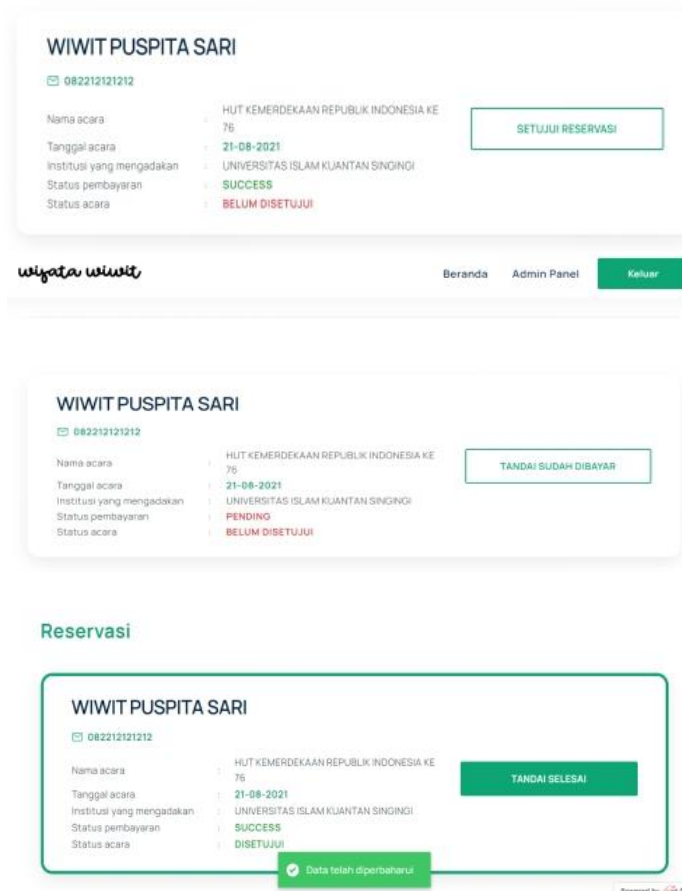




Gambar 18. Halaman Reservasi Admin

**g. Halaman Reservasi Menyetujui Admin**

Berikut merupakan tampilan halaman admin menyetujui orang yang melakukan reservasi saat data masuk dibagian data reservasi pada aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat yaitu sebagai berikut :



Gambar 19. Halaman Menyetujui Reservasi



#### h. Halaman Laporan

Berikut merupakan tampilan halaman Laporan semua data orang yang melakukan reservasi pada aplikasi perancangan sistem informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat yaitu sebagai berikut :

No	Pemohon	Nama Acara	Institusi	Tanggal Reservasi	Peserta	Pembayaran	Status
1	ok	ok	ok	31-08-2021	12 orang	DIBAYAR	SELESAI
2	Michael Jackson	asa	bbb	30-08-2021	55 orang	DIBAYAR	SELESAI

Gambar 20. Halaman Laporan

## 4 PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah serta uraian pembahasan dan analisis hasil dapat disimpulkan beberapa hal. Kesimpulan yang didapat setelah melakukan perancangan dan implementasi pada program yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1 Sistem dapat memuat informasi mengenai objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat dapat memperluas wawasan wisatawan.
- 2 Sistem yang dirancang tersedia foto-foto mengenai informasi wisata yang ada di objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat. Dengan adanya foto-foto tersebut, pengunjung dapat dengan melihat secara jelas profil tempat objek wisata di embung telaga dapur umum tersebut.
- 3 Perancangan Sistem Informasi objek wisata embung telaga dapur umum Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat dimaksudkan untuk membangun suatu aplikasi yang dapat mempermudah user untuk mengetahui berbagai wisata yang terdapat di Desa Sukaraja Kecamatan Logas Tanah Darat

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Asriandi, Ian. 2016. Strategi Pengembangan Obyek Wisata Air Terjun Bissapu Di Kabupaten Bantaeng. Makassar: Jurnal. Universitas Hasanuddin.
- Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemograman Website Dengan PHP*. Diakses dari <https://bit.ly/BukuAjarWebJilid1>



- Fridayanthie, E. W., & Mahdiati, T. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Atk Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri)
- Haryana, K. S. (2015). Pengembangan Perangkat Lunak dengan Menggunakan PHP. *Jurnal Computech & Bisnis*, 2(1), 14-21.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep sistem informasi*. Deepublish.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).
- Inayah, A. R., Afriyudi, M., Afriyudi, M., & Marlindawati, M. (2014). aplikasi pemesanan menu makanan di Rumah makan berbasis web service Menggunakan mobile android.
- Itamar, Hugo.2016. "Strategi Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Tana Toraja". Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
- Nopriandi, H. (2018). Perancangan sistem informasi registrasi mahasiswa. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 1(1), 73-79.
- Pratiwi, Y. A., Ginting, R. U., Situmorang, H., & Sitanggang, R. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Di SMP Rahmat Islamiyah.
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 2(1), 6-12.