

Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Banyumas

Tri Wahyudi

AMIK BSI TEGAL

Jl.Sipelem No. 22, Kraton, Tegal Barat, Jawa Tengah Telp. (0283) 341067

Email : tri.twi@bsi.ac.id

Abstrak

Dalam era globalisasi sekarang ini, teknologi internet sangatlah dibutuhkan. Dengan adanya teknologi internet masyarakat dapat dengan cepat, mudah dan akurat dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan. Web adalah salah satu sumber daya internet yang berkembang sangat pesat yang dapat diakses dimana dan kapan saja selama terkoneksi dengan jaringan internet. Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas merupakan lembaga yang bergerak dibidang Pariwisata. Sarana informasi yang dilakukan oleh dinas pariwisata Kabupaten Banyumas sebenarnya sudah menggunakan web hanya saja web ini tidak berdiri sendiri ada 4 dinas dalam web tersebut sehingga informasi tentang pariwisata yang disampaikan kemasyarakat masih sangat minim. Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas membutuhkan sistem informasi web yang berdiri sendiri yang dapat menunjang penyampaian informasi secara intensif. Untuk itulah Peneliti membuat mengenai Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Banyumas untuk membantu masyarakat dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Perancangan sistem informasi berbasis web yang berdiri sendiri merupakan solusi yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: Kabupaten Banyumas, Pariwisata, Web.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Internet beberapa tahun belakangan ini mulai meningkat pesat karena Internet mulai menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat Indonesia. Awalnya Internet hanya digunakan untuk hiburan ataupun berhubungan dengan orang lain melalui email. Namun pada perkembangan saat ini, Internet menjadi salah satu kebutuhan primer. Karena penyebaran informasi melalui Internet sangat cepat, misalnya informasi mengenai politik, budaya, sosial, atau pun hal sederhana lainnya seperti informasi mengenai kondisi lalu lintas, cuaca, dan lain-lain. Selain penyebaran informasi yang begitu cepat, Internet juga mengubah sistem lama yang begitu rumit menjadi lebih mudah. Misalnya dengan adanya web, sebuah instansi pemerintah dapat memberikan informasi mengenai instansinya sehingga dapat dilihat oleh masyarakat luas. Apalagi internet sekarang hampir bisa diakses dari masyarakat bawah, menengah sampai atas, tua ataupun muda, sehingga akan sangat membantu bagi instansi pemerintahan untuk memberi informasi kepada masyarakat agar masyarakatpun tahu bagaimana cara mereka bekerja, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan instansi tersebut.

Propinsi Jawa Tengah terdiri dari 29 Kabupaten yaitu Banjarnegara, Banyumas, Batang, Blora, Boyolali, Brebes, Cilacap, Demak, Grobogan, Jepara, Karanganyar, Kebumen, Kendal, Klaten, Kudus, Magelang, Pati, Pekalongan, Pemalang, Purbalingga, Purworejo, Rembang, Semarang, Sragen, Sukoharjo, Tegal, Temanggung, Wonogiri dan Wonosobo. Dan 6 Kota, yaitu Magelang, Pekalongan, Salatiga, Semarang, Surakarta, dan Tegal. Setiap Kota/ Kabupaten memiliki potensial wisata dan budaya yang beraneka ragam. Wisata dan budaya setiap daerah tersebut mempunyai karakteristik dan keunikan sendiri yang perlu dikembangkan dan dilestarikan. Salah satu potensial budaya yang ada di Jawa Tengah adalah di Kabupaten Banyumas.

Kabupaten Banyumas memiliki potensial pariwisata yang sangat menarik untuk ditelusuri. Keindahan alam yang khas Banyumas yang masih terpelihara menjadikannya sebagai salah satu tujuan wisata yang memiliki daya tarik tersendiri, namun sayangnya saat ini tempat-tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Banyumas masih belum terpublikasi karena ada beberapa tempat yang letaknya berada jauh di daerah pelosok sehingga penyampaian informasi masih sangat terbatas.

Pada umumnya banyak dinas Pariwisata yang sudah menggunakan web sebagai media informasi untuk mempermudah dalam penyampaian informasi kepada masyarakat. Begitu halnya dengan dinas pariwisata Banyumas yang juga membutuhkan web untuk membantu dalam penyampaian informasi dan media promosi kepada masyarakat hanya saja web yang sudah ada masih berbagi dengan dinas pemuda, dinas olahraga dan dinas kebudayaan dikarenakan keputusan pemerintah kabupaten Banyumas, sehingga tidak banyak informasi tentang wisata Banyumas dalam web tersebut. Diperlukan suatu sistem informasi pariwisata daerah Kabupaten Banyumas berbasis Web yang berdiri sendiri atau tidak bergabung dengan dinas lain untuk lebih leluasa untuk menyampaikan informasi tentang pariwisata kabupaten Banyumas serta menarik wisatawan lokal maupun wisatawan asing untuk berwisata ke Kabupaten Banyumas. Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah dan masyarakat sekitarnya akan mengalami peningkatan. Selain itu dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis Web maka objek-objek wisata di daerah Kabupaten Banyumas akan lebih dikenal oleh masyarakat luar serta memotivasi bagi pemerintah setempat untuk lebih memperhatikan pengelolaan pada tempat-tempat pariwisata tersebut.

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Merancang sistem informasi pariwisata daerah Kabupaten Banyumas berbasis Web sebagai sumber informasi online untuk mengetahui obyek wisata serta kekayaan lain yang ada di daerah Banyumas.

2. Mengimplementasikan sistem informasi berbasis web pada Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas untuk meningkatkan promosi kepada masyarakat, agar masyarakat tertarik untuk berkunjung setelah mengetahui informasi pariwisata yang ada dalam web pariwisata tersebut, dengan begitu akan ada banyak keuntungan bagi masyarakat maupun objek wisata yang dikunjungi.

II. LANDASAN TEORI

A. Konsep Dasar Web

Dalam pembuatan sebuah website, perancang harus mengetahui konsep dasar web yang meliputi bahasa pemrograman dan pengolahan databasenya. Banyak bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan website, di antaranya adalah: PHP, HTML, Javascript, dan lain sebagainya. Selain bahasa pemrograman, perancang juga harus mampu

mengolah basis data atau database yang diakses melalui MySQL, phpMyAdmin, XAMPP dan lain sebagainya. Untuk membuat sebuah website yang baik dan menarik tentunya memerlukan sebuah desain yang bagus. Hal ini sangat penting karena akan menarik perhatian pengunjung yang mengakses website tersebut.

1. Sistem Informasi

Menurut O'Brian dalam Yakub (2005:17), "Sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi". Orang tergantung pada sistem informasi untuk berkomunikasi antara satu sama lain dengan menggunakan berbagai jenis alat fisik, perintah dan prosedur pemrosesan informasi, saluran telekomunikasi atau jaringan, dan data yang disimpan atau sumber daya data

2. Internet

Menurut Widyatmoko (2008:2) "Internet adalah sebuah jaringan komputer global. Internet tersusun atas ribuan jaringan komputer dari berbagai belahan dunia yang saling terhubung. Internet dapat diibaratkan sebagai "induk dari jaringan komputer".

Untuk mengakses internet, komputer harus terhubung ke sebuah (Internet Service Provider) ISP. ISP adalah penyedia jasa layanan internet. ISP berperan sebagai perantara dalam hubungan komputer dengan server-server yang ada di internet.

Melalui internet, sebuah komputer dan penggunanya dapat berkomunikasi dengan pengguna komputer lain di lokasi, wilayah, atau bahkan negara lain tanpa batas ruang dan waktu.

3. Website

Menurut Arief (2011:7) "Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol (hypertext transfer protocol) HTTP dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser".

Website diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun yang bersifat dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

4. Web server

Menurut Sibero (2013:11) "web server adalah sebuah komputer yang terdiri dari

perangkat lunak”. Secara fisik dan cara kerjanya, perangkat keras web server tidak berbeda dengan komputer rumah atau PC, yang membedakan adalah kapasitas dan kapabilitasnya. Perbedaan tersebut dikarenakan web server bekerja sebagai penyedia layanan yang dapat diakses oleh banyak pengguna, sehingga dibutuhkan kapasitas dan kapabilitas yang besar dibandingkan PC. Dukungan perangkat lunak sangat dibutuhkan agar web server dapat berjalan secara optimal. Setiap perangkat lunak web server memiliki karakteristik dan teknologi yang digunakan untuk mengatur sistem kerjanya.

5. Web browser

Menurut Sibero (2013:12) “web browser adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi web”. Sumber informasi web diidentifikasi dengan Uniform Resource Identifier (URI) yang dapat terdiri dari halaman web, video, gambar, ataupun konten lainnya.

Web browser yang populer dan sering digunakan antara lain Internet Explorer, Opera, Mozilla Firefox, dan Netscape Navigator.

B. Bahasa Pemrograman

Alat untuk berkomunikasi antara pemakai komputer dengan mesin komputer. Fungsi dari bahasa pemrograman ini adalah sebagai penerjemah susunan perintah yang diberikan kepada komputer melalui bahasa pemrograman.

1. PHP

Menurut Arief (2011:44), “PHP adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan server-side scripting maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML”.

2. HTML

Menurut Nugroho (2008:5) “(Hyper Text Markup Language) HTML adalah sebuah bahasa scripting yang berguna untuk menuliskan halaman web. Pada halaman web, HTML dijadikan sebagai bahasa script dasar yang berjalan bersama berbagai bahasa scripting Pemrograman lainnya”. Semua tag-tag HTML bersifat dinamis, artinya kode HTML tidak dapat dijadikan sebagai file executable program. Hal ini disebabkan HTML hanyalah sebuah bahasa scripting yang dapat berjalan apabila dijalankan didalam browser (pengakses web). Browser-browser yang mendukung HTML antara lain adalah Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome dan lain-lain.

3. CSS

Menurut Sibero (2013:112), “CSS atau Cascading Style Sheet dikembangkan untuk menata gaya pengaturan halaman web”. Mengacu dari arti bahasa, cascading style sheet memiliki arti gaya menata halaman bertingkat, yang berarti setiap satu elemen yang telah diformat dan memiliki anak, maka anak dari elemen tersebut secara otomatis mengikuti format elemen induknya.

4. JavaScript

Menurut M. Shalahuddin Rosa A.S (2010:150) “Javascript adalah bahasa script (bahasa pemrograman yang dapat memegang control aplikasi) yang berbasis pada bahasa pemrograman java, namun JavaScript bukanlah bagian teknologi Java dari sun”. Java merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek murni sedangkan JavaScript digunakan secara procedural. Cara kerja JavaScript adalah mengakses elemen-elemen HTML itu mengalami perubahan, misalnya berubahnya warna halaman web begitu sebuah tombol diklik. JavaScript membuat halaman web menjadi lebih dinamis.

JavaScript yang digunakan pada halaman web merupakan client side scripting yang berarti bahwa web browser mengidentifikasi dan menjalankan skrip program yang disisipkan dalam dokumen web (yang diterima dari server), dan mungkin memperbarui tampilan halaman di komputer pemakai (user) tanpa mengirimkan permintaan (request) baru kepada web server.

JavaScript merupakan bahasa yang case sensitive seperti halnya bahasa pemrograman Java yaitu membedakan penulisan dengan huruf kecil dan huruf besar memiliki arti yang berbeda. JavaScript dapat ditulis secara inline atau satu file dengan dokumen HTML atau dapat juga ditulis pada file terpisah dengan ekstensi .js.

C. Basis Data

Menurut Fathansyah (2007:2) “basis data terdiri dari 2 kata, yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek”. Basis data dapat didefinisikan : kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

Yang sangat ditonjolkan dalam basis data adalah pengaturan/pemilahan/ pengelompokan /pengorganisasian data yang akan disimpan sesuai fungsi atau jenisnya.

1. MySQL (My Structure Language)

Menurut Kristianto (2010:12) "MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang multithread dan multi-user". MySQL adalah Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL.

MySQL juga memiliki beberapa keistimewaan, antara lain:

Portability. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sitem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mas OS X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi

2. PHPMyadmin

Menurut Nugroho (2008:171) "PhpMyAdmin merupakan sebuah program bebas yang berbasis web yang dibuat menggunakan aplikasi PHP, tujuan dibuatnya program ini adalah untuk mengakses database MySQL, intinya adalah digunakan untuk menjadi Administrator dari server MySQL".

Beberapa fitur pada phpMyAdmin: Pembuatan database, mengubah database, pembuatan tabel, mengubah tabel, menghapus tabel, menambah data (record), menampilkan data (record), mengubah data (record), menghapus data (record), membuat view, menghapus view, membuat index kolom, dan menghapus index kolom. Contoh sintaks dasarnya adalah create, use, alter, drop, insert, select, update dan delete.

3. XAMPP Version 2.5

Menurut Arief (2011:44) "XAMPP merupakan aplikasi yang mengintegrasikan beberapa aplikasi utama web di dalamnya. Dalam XAMPP terdapat instalasi modul PHP, MySQL, web server Apache".

D. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model air terjun (waterfall) sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support).

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan

program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

E. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut A.S dan Shalahuddin (2011:49) "ERD adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional". ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.

F. LRS (Logical Record Structure)

Menurut Hasanudin dan Shidiq (2012: 3) "LRS adalah sebuah model sistem yang digambarkan dengan sebuah diagram-ER akan mengikuti pola / aturan permodelan tertentu dalam kaitannya dengan konveksi ke LRS",

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model water fall (Rosa dan Shalahudin, 2011:27) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu:

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Tahapan ini merupakan tahap utama dimana Peneliti melakukan analisa dan merancang sistem terlebih dahulu dengan cara melakukan riset atau PKL ke perusahaan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam membuat database MySQL, merancang sistem berita untuk ditampilkan pada website yang akan dibuat oleh Peneliti. User yang ada pada web ini yaitu pengunjung dan admin. Halaman yang terdapat pada web yaitu antara lain: halaman beranda, profil, informasi objek wisata, event, data pengunjung dan pendapatan, galeri foto, buku tamu. Sedangkan layanan yang terdapat pada web yaitu chat online dan testimoni. Dari pengumpulan kebutuhan dihasilkan spesifikasi sistem.

2. Desain

Dalam tahapan ini dilakukan proses desain sistem yang memfokuskan pada empat atribut, yakni struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan detail prosedur. Dalam penyusunan struktur data meliputi, normalisasi data dan relasi antar data. Arsitektur perangkat lunak yaitu struktur navigasi, ERD dan LRS. Representasi antar muka dengan merancang antarmuka web yang interaktif, menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yaitu dengan menggunakan yaitu software Komodo Edit dan Adobe Photoshop CS3.

3. Pembuatan Kode Program

Pada tahap ini, Peneliti berperan sebagai programmer karena tahap ini berisi coding-coding dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah MySQL, PHP, HTML, dan CSS yang harus dikerjakan untuk mengaplikasikan web yang telah dirancang sebelumnya pada software Komodo Edit.

4. Pengujian

Setelah program selesai, Peneliti harus menguji web yang telah dibuat, untuk memastikan web sesuai dengan apa yang dirancang serta memastikan agar tidak terjadi kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Peneliti menggunakan sistem pengujian blackbox testing. 6

5. Pendukung (support) atau Pemeliharaan (maintenance)

Pendukung yaitu saat web diluncurkan keluar harus di hosting terlebih dahulu dan tidak berpengaruh pada hardware dan software. Peneliti melakukan pemeliharaan dengan cara memperbaiki sistem yang mengalami kerusakan, dilakukan perubahan atau menambah fitur dan fungsi dari web dengan mengupdate data serta

melakukan back-up data agartingkat keamanan data terjamin.

Metode pengumpulan data adalah serangkaian kegiatan atau cara untuk mendapatkan data atau informasi atau objek yang diteliti.

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan, pencatatan data dan pengumpulan data terhadap peristiwa yang diselidiki. Dalam metode ini dilakukan beberapa pengamatan di Evo Distro terhadap sistem penjualan dan promosi yang sedang berjalan. Hasilnya, sistem penjualan yang sedang berjalan yaitu hanya dengan cara penjual dan pembeli bertemu langsung sedangkan promosi yang dilakukan hanya menggunakan brosur.

b. Wawancara

Pada metode ini Peneliti menggali informasi dengan cara wawancara atau tanya jawab secara langsung kepada Bapak Joko Haryanto sebagai kepala pemasaran wisata Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas untuk mendapatkan data pengunjung, data pendapatan, data event, mendapatkan permasalahan yang dihadapi terkait penyampaian informasi ke pada masyarakat dan data-data pendukung lainnya yang dibutuhkan dalam pembuatan web.

c. Studi Pustaka

Untuk melengkapi data yang diperlukan oleh Peneliti, Peneliti melakukan studi pustaka yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan permasalahan, baik dari sumber dokumen, buku-buku dan literatur yang dibutuhkan.

IV. PEMBAHASAN

1. Analisa Kebutuhan

Kebutuhan dalam pembuatan website ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu Kebutuhan fungsional (functional requirement) dan Kebutuhan Non Fungsional (Non functional requirement) dari website Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas.

1. Kebutuhan fungsional (functional requirement)

Dalam website yang peneliti rancang terdapat dua pengguna yang dapat saling berinteraksi dalam lingkungan sistem, yaitu admin dan pengunjung. Kedua pengguna tersebut memiliki kebutuhan dan hak akses yang berbeda-beda seperti berikut :

a. Website harus memiliki hak akses agar tidak sembarang orang bisa mengakses website tersebut yaitu dengan melakukan login. Pada

website ini login hanya digunakan pada halaman admin.

b. Website harus dapat memberikan semua yang dibutuhkan pengunjung.

Berikut yang dibutuhkan oleh pengunjung :

1) Pengunjung dapat melihat data tentang Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas dengan adanya menu profil.

2) Pengunjung dapat melihat informasi wisata apa saja yang ada di Banyumas dengan adanya halaman loka wisata yang ada pada website.

3) Pengunjung dapat melakukan tanya jawab dengan admin melalui chat online.

4) Pengunjung dapat melihat galeri tentang kegiatan di Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas pada menu galeri.

5) Pengunjung dapat mengetahui berapa pendapatan serta jumlah pengunjung yang ada atau terdapat di Dinas Pariwisata setiap tahunnya dalam menu data.

6) Pengunjung juga dapat menuliskan komentarnya tentang website dalam menu buku tamu.

c. Website memiliki beberapa menu untuk manajemen data. Berikut beberapa menu untuk manajemen data pada halaman admin.

1) Mengolah data admin.

2) Mengolah data menu.

3) Mengelola chat online.

4) Mengelola data data Event.

5) Mengelola data pengunjung dan pendapatan.

6) Mengelola data galeri.

7) Mengelola data loka wisata.

8) Mengelola data buku tamu.

9) Mengelola data sarana wisata.

2. Kebutuhan Non Fungsional (Non functional requirement)

Berikut adalah beberapa Kebutuhan Non Fungsional sebagai pendukung dari pembuatan website yaitu:

a. Kebutuhan Hardware

Suatu website dapat berjalan baik jika didukung oleh hardware yang baik. Hardware yang digunakan adalah:

1) Keyboard

2) Mouse

3) Monitor

4) Hardisk

5) Processor

6) Ram

b. Kebutuhan software

Kebutuhan software yang diperlukan dalam pembuatan dan pengoperasian

website adalah:

1) Ms. Windows 7

2) Komodo Edit

3) Web browser (mozilla firefox)

4) Xampp

5) Antivirus

2. Perancangan Perangkat Lunak

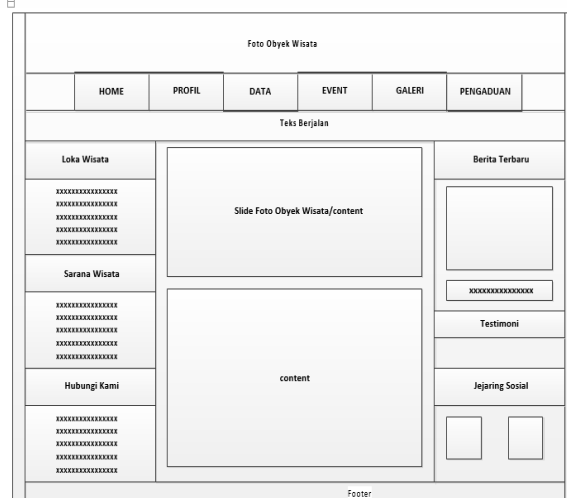
Pada bab ini, peneliti akan membahas mengenai perancangan perangkat lunak dari website Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas. Ada beberapa jenis rancangan, diantaranya adalah Rancangan Antar Muka, Rancangan Basis Data dan Rancangan Struktur Navigasi.

1. Rancangan Antar Muka

Berikut ini adalah rancangan-rancangan halaman web Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas :

a. Halaman Pengunjung (Front End)

Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali muncul saat pengunjung membuka web Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas. Rancangan dari halaman pengunjung (front end) ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan antar muka pengunjung

b. Halaman Admin (Back End)

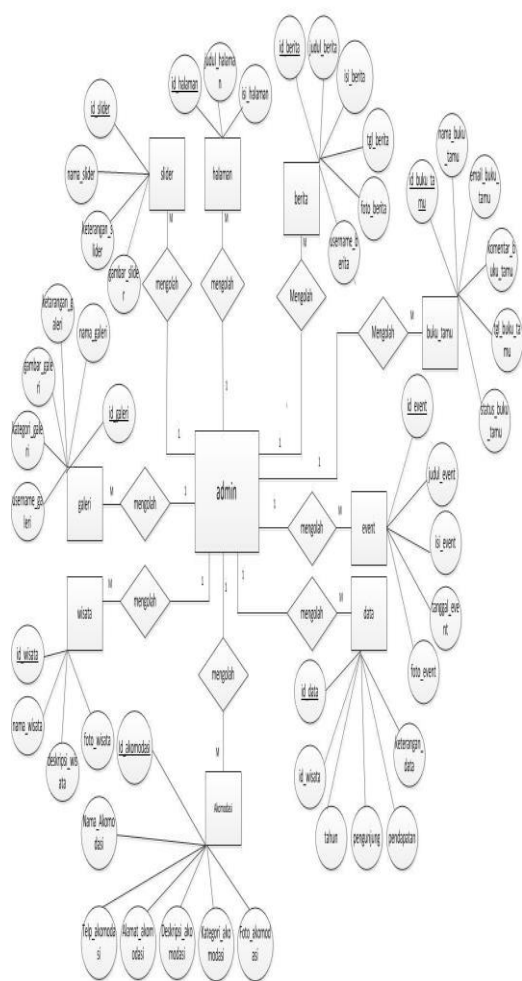
Halaman ini dikhususkan bagi Admin dinas pariwisata Kabupaten Banyumas untuk menambah data berita, galeri, dan sebagainya. Untuk mengakses halaman ini, diperlukan otentifikasi login admin. Rancangan halaman login admin adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Rancangan antar muka Admin

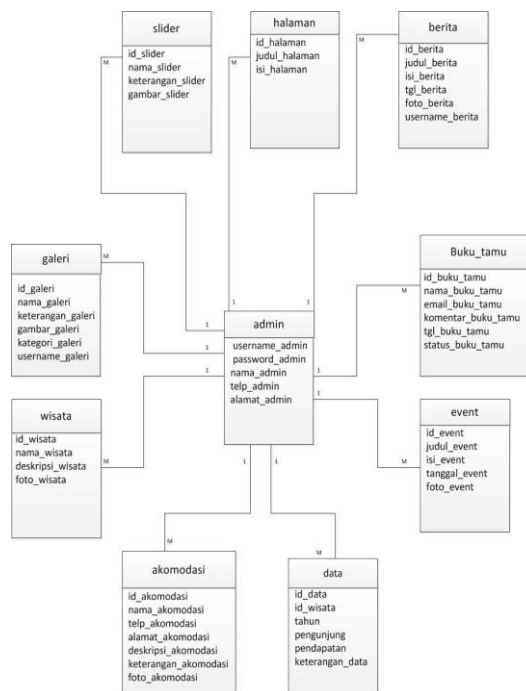
3. Rancangan Basis Data

1. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. ERD (Entity Relationship Diagram)

2. Transformasi ERD ke LRS



Gambar 4. LRS (Logical Record Structure)

4. Implementasi

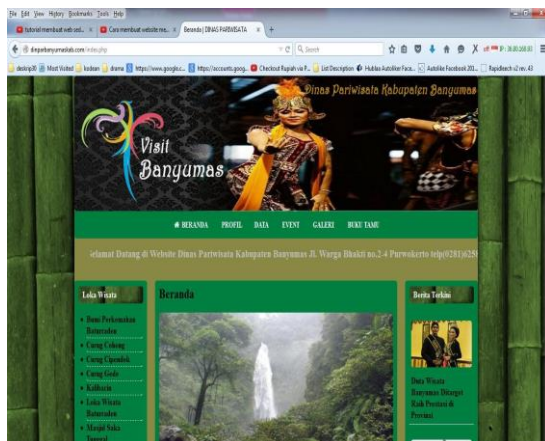
Implementasi merupakan tahapan pengubahan hasil perancangan yang telah dibuat menjadi sistem aplikasi sesungguhnya yang nantinya akan digunakan oleh user untuk melakukan pengelolaan data dan penyajian informasi.

A. Implementasi Rancangan Antar Muka

Implementasi rancangan antar muka berdasarkan hasil rancangan antar muka.

1. Halaman Pengunjung (Front End)

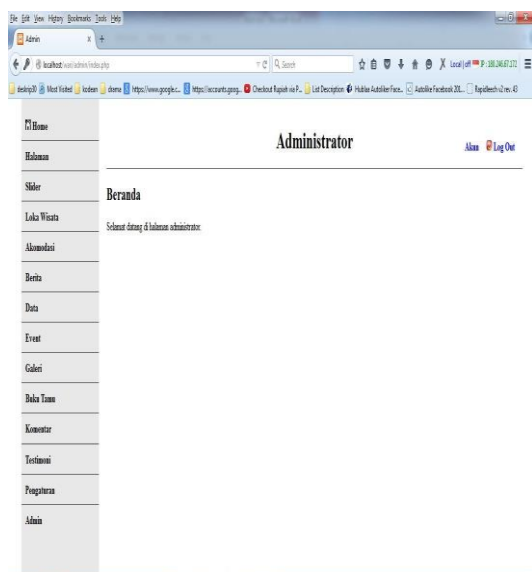
Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali muncul saat pengunjung membuka web Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas. Rancangan dari halaman pengunjung (front end) ini adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Rancangan antar muka pengunjung

2. Halaman Admin (Back End)

Halaman ini dikhususkan bagi Admin dinas pariwisata Kabupaten Banyumas untuk menambah data berita, galeri, dan sebagainya. Untuk mengakses halaman ini, diperlukan otentifikasi login admin. Rancangan halaman login admin adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Rancangan Antar Muka Halaman Administrator

V. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Informasi mengenai dinas pariwisata Kabupaten Banyumas dapat lebih

mudah diakses dan diketahui oleh masyarakat luas.

2. Manajemen data pariwisata dan pelayanan dapat dilakukan secara online tanpa terbatas waktu dan tempat.
3. Pengujian aplikasi dapat membantu menemukan kendala dan kebutuhan dari pengguna saat implementasi.

REFERENSI

- Fatta, Al Hanif. 2007. Analisis & Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hakim, Lukmanul. 2013. SUPER WOW!. Yogyakarta: Lokomedia.
- Kadir, Abdul. 2009. Mastering Ajax & PHP. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kristanto, Andi. 2010. Kupas Tuntas PHP & MySQL. Klaten: Cable Book.
- Madcoms. 2008. Panduan Lengkap Adobe Photoshop CS3. Yogyakarta: Andi Offset.
- Madcoms. 2010. Menggenggam Dunia dengan Internet. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugroho, Adi. 2011. Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data. Yogyakarta: Andi Offset.
- Puspitawi, Lilis dan Sri Dewi Anggadini. 2011. Sistem Informasi Akuntansi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Puspitosari, Heni A. 2010. Membangun Website Interaktif dengan Adobe Creative Suit 5 Tingkat Dasar. Yogyakarta: Scripta Media Creative.
- Rosa, A.S dan M.Shalahuddin. 2014. Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Informatika Bandung.
- Sibero. Alexander F.K. 2013. Web Programming Power Pack. Yogyakarta: Mediakom.
- Simarmata, Janner dan Iman Paryudi. 2006. Basis Data. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutabri, Tata. 2012. Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2007. Pemrograman Flash dengan PHP dan MySQL. Edisi ke-1. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Title, Ed dan Jeff Noble. 2011. HTML, XHTML & css For Dummies, 7th Edition. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc