

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DESTINASI WISATA
LUWU TIMUR BERBASIS *WEBSITE***



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu (S.1)

RAFLI SUGARA

12135245

Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

NUSA MANDIRI

JAKARTA

2017

PERSEMBAHAN

Bismillah. irrahmanirrahim..“Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang - orang yang mempunyai ilmu pengetahuan beberapa derajat” (Al-Mujadilah-11)

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, skripsi ini kupersembahkan untuk:

Bapak dan Ibu tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih suksesanku. Puji syukur ku Panjatkan padamu ya Tuhan atas besar karunia yang telah Engkau limpahkan kepadaku dan juga kedua orang tuaku yang telah berusaha membesarkan dan mendidikku hingga akhir studiku. Buat Bapak dan Ibu, inilah kado kecil yang dapat anakmu persembahkan untuk sedikit menghibur hatimu yang telah aku susahkan, aku tahu banyak yang telah kalian korbankan demi memenuhi kebutuhanku yang selalu tak pernah merasa lelah demi memenuhi kebutuhanku. Saya hanya bisa mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak dan ibu, hanya Tuhanlah yang membalas kemuliaan hati kalian. yang banyak memberikan dukungan kepada saya, terimakasih atas kebaikan, perhatian dan kasih sayang yang kalian berikan kepada saya, dan ini adalah merupakan hari kebahagiaanku dan juga merupakan kebahagiaan kalian juga, dan biarlah kuasa Tuhan senantiasa bersama kita semua, Amin yaa Robbal Aalamiinn....

*Tanpa mereka,
aku dan karya ini tak akan pernah ada*

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rafli Sugara

Nim : 12135245

Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul : **"Perancangan Sistem Informasi Destinasi Wisata Luwu Timur Berbasis Website"**, adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 10 Agustus 2017

Yang menyatakan,



Rafli Sugara

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Rafli Sugara
Nim : 12135245
Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta
Program Studi : Teknik Informatika
Alamat Kampus : Jl. Kamal Raya No. 18 Cengkareng Barat, Jakarta Barat
Alamat Rumah : Kp.Cipondo, Rt/Rw 02/08. Kel,Semanan. Kec, Kalideres
Jakarta Barat

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right) atas karya ilmiah kami yang berjudul **"Perancangan Sistem Informasi Destinasi Wisata Luwu Timur Berbasis Website"**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini pihak Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri, berhak menyimpan, mengalih media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (database), media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap tercantum nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusamndiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 10 Agustus 2017
Yang menyatakan,



Rafli Sugara

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : RAFLI SUGARA
NIM : 12135245
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Jenjang : STRATA-1
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Destinasi Wisata Luwu Timur Berbasis Website

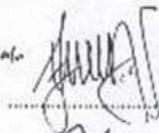
Telah dipertahankan pada periode 2017-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh SARJANA KOMPUTER (S.Kom) pada Program STRATA-1 Program Studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri.

Jakarta, 21 Agustus 2017

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Yulia Sufitri, M.Kom

Asisten Pembimbing : Susafa'ati, M.Kom

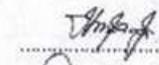
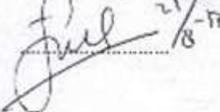

.....

.....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Cahyani Budihartanti, M.Kom

Penguji II : Fahlepi Roma Doni, S.Kom, M.Kom


.....

..... 21/8-17

PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Wisata Luwu Timur Berbasis Website**” adalah hasil karya tulis asli rafli sugara dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Rafli sugara
Alamat : Kp.Cipondo, Rt/Rw 02/08. Kel,Semanan. Kec, Kalideres
Jakarta Barat
No. Hp : 089509712711
E-mail : Rafly1231@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dimana skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul penulisan skripsi, yang penulis ambil adalah sebagai berikut : **“Perancangan Sistem Informasi Wisata Luwu Timur Berbasis Website”**.

Tujuan penulisan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata Satu (S1) STMIK Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (Eksperimen), dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak akan lancar oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ketua STMIK Nusa Mandiri.
2. Pembantu Ketua I STMIK Nusa Mandiri.
3. Ketua Program Studi Informatika STMIK Nusa Mandiri.
4. Ibu Yulia Syafitri, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I Skripsi.
5. Ibu Susafa'ati, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II Skripsi.
6. Staff / Karyawan / Dosen dilingkungan STMIK Nusa Mandiri.
7. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
8. Rekan-rekan mahasiswa kelas 12.7AA.05.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini

masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 10 Agustus 2017
Penulis

Rafli Sugara

ABSTRAK

Rafly Sugara (12135245), Perancangan Sistem Informasi Wisata Luwu Timur Berbasis *Website*”.

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar karena dengan teknologi tersebut informasi didapat dengan cepat, akurat dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah di bidang pariwisata yang memberikan andil untuk mendistribusikan informasi objek-objek wisata yang lebih interaktif khususnya melalui teknologi internet.

Kabupaten luwu timur mempunyai beragam tempat wisata yang begitu indah, namun tidak banyak orang yang mengetahui berbagai tempat wisata yang ada di daerah tersebut. Informasi mengenai tempat obyek wisata akan lebih dikenal apabila diberi wadah untuk bertukar informasi mengenai hal tersebut yang berupa website. 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. Untuk metodologi yang digunakan yaitu: Studi Lapangan, Studi Pustaka, Perancangan, Pembangunan, Uji Coba dan Implementasi. Hasil dari penelitian diharapkan bisa mendapatkan data – data yang akurat yang nantinya dapat mempermudah perancangan system informasi wisata luwu timur berbasis *website* dan akhirnya *Website* tersebut benar – benar bisa di manfaatkan oleh Masyarakat

Kata Kunci: Sistem Informasi Wisata Luwu Timur

ABSTRACT

Rafly Sugara (12135245), Designing Information Systems East Luwu Tourism Based Website ''.

The current technological developments have grown very rapidly and brought huge changes because with such technology can be obtained quickly, accurately and unlimited by time and place. One sector that develops in the development of technology is in the field of tourism that provides and for information objects that are more interactive especially through internet technology.

East Luwu regency has a variety of very beautiful sights, but not many people know the various tourist attractions in the area. Information about places of interest will be better known as monster to exchange information about it which is the website. It is expected to provide information for tourists so it will be easier to make a visit in accordance with what they want without hesitating to choose the desired tourist attraction. For the methodology used are: Field Study, Library Studies, Design, Development, Trial and Implementation. The results of research data is expected to be accurate data that will be able to facilitate the design of tourism information system east luwu based website and finally the Website that really can be utilized by the Society

Keywords: Tourism Information System East Luwu

DAFTAR ISI

Lembar Judul Skripsi	i
Lembar Persembahan	ii
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi	iii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iv
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Skripsi	v
Lembar Panduan Penggunaan Hak Cipta	vi
Kata Pengantar	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol	xiii
Daftar Gambar	xix
Daftar Tabel	xx
Daftar Lampiran	xxi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Permasalahan	2
1.3. Perumusan Masalah	3
1.4. Maksud Dan Tujuan	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data	4
A. Observasi	4
B. Wawancara	5
C. Studi Pustaka	5
1.5.2. Model Pengembangan Sistem *	5
A. <i>Requirements analysis and definition</i>	5
B. <i>System and software design</i>	6
C. <i>Implementation and unit testing,</i>	6
D. <i>Integration and system testing,</i>	6
E. <i>Operating and maintenance</i>	6
1.6. Ruang Lingkup	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.1.1. Definisi Sistem Informasi	8
2.1.2. Konsep dasar Web	8
1. PHP dan MySQL	9
2. XAMPP	9
3. <i>Adobe Dreamweaver</i>	9
4. Pengertian UML	10
5. Definisi HTML	11
2.1.3. Perancangan Sistem	12
1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	12
2. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	12
3. <i>Use case Diagram</i>	13
4. <i>Activity Diagram</i>	13
5. <i>Component Diagram</i>	13
6. <i>Deployment Diagram</i>	14

2.1.4.	Pengertian Database	14
2.1.5.	Pengertian Adobe Phothoshop	14
2.1.6.	Penggertian Corel Draw	14
2.1.7.	Pengertian Portal Berita	15
2.1.8.	Web Hosting	15
2.2.	Penelitian Terkait	16

BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1.	Profile Luwu Timur	17
3.1.1.	Pulau Bulupoloe	18
3.1.2.	Danau Matano	19
3.1.3.	Air Terjun Matabuntu	19
3.1.4.	Pantai Lemo	20
3.2.	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	20
3.2.1.	<i>Activity diagram</i> sistem yang sedang berjalan	21
3.3.	Proses Aktifitas Sistem	22
3.4.	Spesifikasi Dokumen sistem berjalan	23

BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

4.1.	Analisa Kebutuhan Software	24
4.1.1.	Tahapan Analisis	24
4.1.2.	<i>Use Case Diagram</i>	25
1.	<i>Use Case Diagram</i> Halaman User	25
2.	<i>Use Case Diagram</i> Halaman Admin	27
4.2.	Desain	33
4.2.1.	Database	34
4.2.2.	<i>software Architecture</i>	43
1.	<i>Component Diagram</i>	43
2.	<i>Deployment Diagram</i>	44
4.2.3.	<i>User Interface</i>	45
4.3.	<i>Code Generation</i>	53
4.4.	<i>Testing</i>	57
4.5.	<i>Support</i>	62
4.5.1.	Publikasi Web*	62
4.5.2.	Spesifikasi Hardware dan Software	62
4.6.	spesifikasi Dokumen Sistem Usulan	63

BAB V PENUTUP

5.1.	Kesimpulan	64
5.2.	Saran-Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN

LAMPIRAN

Lampiran A. Dokumentasi Sistem Berjalan

Lampiran B. Dokumentasi Sistem Usulan

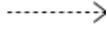
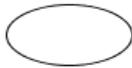
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Unified Modelling Language (UML)*

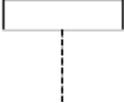
a. *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		ACTIVITY	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		ACTION	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		INITIAL NODE	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		ACTIVITY FINAL NODE	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		FORK NODE	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

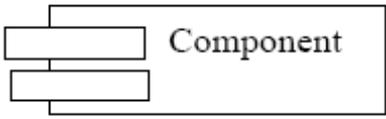
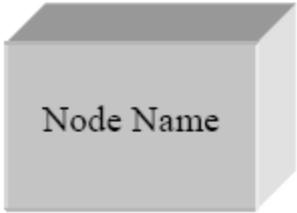
b. Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		ACTOR	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		DEPENDENCY	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		GENERALIZATI ON	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		INCLUDE	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		EXTEND	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		ASSOCIATION	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		SYSTEM	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		USE CASE	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		COLLABORATI ON	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
10		NOTE	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

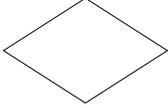
c. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		LIFELINE	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		MESSAGE	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		MESSAGE	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

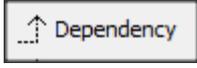
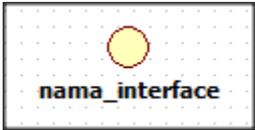
d. Deployment Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	KOMPONEN	Pada deployment diagram, komponen-komponen yang ada diletakkan didalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka
	NODE	Node menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.
	ASSOCIATION	Sebuah association digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara element-elemen hardware.

e. ERD (Entity Relation Diagram)

Simbol	Nama	Nama Simbol
	ENTITAS	Digunakan untuk menggambarkan obyek. Yang dapat diidentifikasi dalam lingkaran pemakai
	ATRIBUT	Digunakan untuk menggambarkan elemen – elemen dari suatu entitas, yang menggambarkan karakter entitas.
	HUBUNGAN	Entitas dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut relasi
	GARIS	Diguankan untuk menghubungkan entitas dengan entitas dan entitas dengan atribut

f. Component Diagram

Simbol	Nama	Deskripsi
	Package	Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih komponen.
	Component	Komponen system.
Ketergantungan 	(dependency)	Kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai.
muka/interface 	Antatr	Sama dengan interface pada pemrograman berbasis objek, yaitu sebagai antarmuka komponen agar tidak mengakses langsung komponen.
	Link	Relasi antar komponen

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 <i>Activity Diagram</i> Sistem Yang Sedang Berjalan	21
Gambar IV.1 <i>Activity Diagram</i> Pada User	25
Gambar IV.2 <i>Usecase Diagram</i> Halaman Admin	27
Gambar IV.3 <i>Activity Diagram</i> Kelola Menu Utama	29
Gambar IV.4 <i>Activity Diagram</i> Kelola Halaman Fasilitas	30
Gambar IV.5 <i>Activity Diagram</i> Kelola Halaman Forder.....	31
Gambar IV.6 <i>Activity Diagram</i> Kelola Halaman Modul Web	32
Gambar IV.7 <i>Entity Relationship Diagram</i> Wisata Luwu Timur.....	34
Gambar IV.8 <i>Logikal Record Struktur</i>	45
Gambar IV.9 <i>Component Diagram</i>	43
Gambar IV.10 <i>Deploidmen</i>	44
Gambar IV.11 Tampilan Home Pada User	46
Gambar IV.12 Tampilan Paket Wisata Pada User	46
Gambar IV.13 Tampilan Menu Galeri Pada User	47
Gambar IV.14 Tampilan Menu User Untuk Menghubungi Admin	48
Gambar IV.15 Tampilan Menu Login Pada Admin.....	48
Gambar IV.16 Tampilan Menu Pada Identitas Website	49
Gambar IV.17 Tampilan Menu Pada Fasilitas Trip.....	49
Gambar IV.18 Tampilan Menu Pada Tipe Trip.....	50
Gambar IV.19 Tampilan Menu Pada Order Masuk	50
Gambar IV.20 Tampilan Menu Pada Laporan Masuk	51
Gambar IV.15 Tampilan Menu Logo Website	48
Gambar IV.21 Tampilan Menu Pada Pesan Masuk	52
Gambar IV.22 Tampilan Menu Pada Manajemen User	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Deskripsi Use Case Diagram wisata Luwu Timur Halaman User.	26
Tabel IV.2 Deskripsi Use Case Diagram Amin Menu Utama	27
Tabel IV.3 Deskripsi Use Case Diagram kelola Fasilitas	28
Tabel IV.4 Deskripsi Use Case Diagram kelola Order	28
Tabel IV.5 Deskripsi Use Case Diagram kelola Web.....	29
Tabel IV.6 Tabel Pengujian Black Box Testing User	55
Tabel IV.7 Tabel Pengujian Black Box Testing Admin	57
Tabel IV.8 Tabel Spesifikasi Hardwere Dan Software	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A.1 Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	28
Lampiran B.1 Spesifikasi Hardware dan Software	6

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi begitu pesat sehingga sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi juga sangat berpengaruh pada dunia informasi, banyak cara yang dapat di gunakan untuk menyampaikan sebuah informasi, akan tetapi sebagian besar penyampaian informasi tersebut kurang menarik perhatian masyarakat umum, hal tersebut dikarenakan bentuk proses penyampain yang kurang dimengerti. Oleh karena itu diperlukan sebuah media informasi yang lebih efisien, seperti halnya melalui pembuatan *website* tentang sebuah karya masyarakat itu sendiri. Agar seluruh komponen masyarakat mengetahui tentang pengembangan, kemajuan serta keseluruhan tentang komoditas masyarakat, maka di buatlah *website* destinasi wisata kabupaten luwu timur.

Kebutuhan informasi semakin mudah didapatkan dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu atas dasar itulah yang mendorong pembuatan *website* portal berita ini. Dengan adanya *website* portal berita maka masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan mendapatkan berita-berita terbaru setiap saat.

Maka dari itu, saya membuat *website* portal berita destinasi wisata kabupaten luwu timur agar bisa menjadi daya tarik wisatawan luar maupun dalam negeri. Diperlukan suatu sistem informasi berbasis *website* yang

mampu mewadahi dan menampilkan informasi-informasi pariwisata mengenai biaya, akomodasi dan lain-lain.

Berdasarkan latar belakang itu maka tercetuslah ide untuk membuat *website*. *Website* ini nantinya akan memberikan kemudahan bagi user untuk informasi berita wisata maupun berita lainnya yang terkait tentang luwu timur dan meningkatkan daya tarik wisata yang ada di luwu timur nantinya. dalam memperoleh informasi-informasi terkini dalam satu *website* saja, tanpa harus membuka satu-persatu *website* luwu timur. Maka dengan itulah *website* ini mengambil semua informasi-informasi terbaru dari berbagai macam informasi tentang kabupaten luwu timur, yang dikhususkan hanya untuk Air Terjun Salu Anuang, Danau Matano, Air Terjun Mata Buntu dan Pantai Lemo. Dalam penerapannya *website* ini akan mengambil atau mengunduh serta merangkum isi *website* dari *website* lain dan di tampilkan di *website* destinasi wisata kabupaten luwu timur yang akan dibuat. dan menjadikan *website* ini selalu *update*. Sehingga, *website* ini nantinya bisa mendapatkan informasi-informasi yang akurat. *Website* portal berita ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database* MySQL dengan judul: **“Perancangan Sistem Infomasi Destinasi Wisata Luwu Timur Berbasis *Website* ”**.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Masalah yang muncul dalam sebuah informasi berita destinasi wisata kabupaten luwu timur ini adalah:

1. Lambatnya memberikan informasi-informasi berita yang terbaru.

2. Bagaimana menyampaikan informasi berita wisata yang ada di daerah luwu timur.
3. Kurangnya informasi tempat wisata yang ada daerah kabupaten luwu timur.
4. Kurangnya informasi mengenai fasilitas-fasilitas maupun biaya akomodasi untuk berwisata di kabupaten luwu timur.
5. Belum adanya suatu sistem informasi pariwisata yang berbasis *WEB* untuk menarik wisatawan lokal maupun wisatawan asing ke daerah luwu timur.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang serta membangun suatu informasi berita yang terbaru?
2. Bagaimana cara merancang sistem portal berita destinasi wisata kabupaten luwu timur?
3. Apakah dengan adanya *website* portal berita ini masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan mendapatkan berita-berita dengan cepat?

1.4. Maksud Dan Tujuan

Maksud penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media informasi yang *up to date* terkait pariwisata di kabupaten luwu timur.
2. Membuat *website* portal berita dengan pemrograman *PHP* dan *MYSQL*
3. Memberikan solusi bagi kebutuhan manusia akan penyediaan informasi yang sangat cepat dan terstruktur.
4. Untuk mengetahui tempat wisata yang ada di kabupaten luwu timur melalui *website*.
5. Memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai informasi-informasi pariwisata yang ada di daerah luwu timur.

Tujuan penulis skripsi ini adalah untuk melengkapi satu syarat kelulusan program sastra 1 (S1), program Studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri Jakarta.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi, maka teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut :

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan lapangan dengan datang langsung ke daerah luwu timur untuk mengetahui fasilitas-fasilitas yang ada di daerah luwu timur.

b. Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab langsung dengan masyarakat atau warga setempat yang lebih mengetahui mendalam tentang data dan informasi beritanya.

c. Studi Pustaka

Penulisan ini ditunjang oleh beberapa buku-buku dan jurnal yang berisi teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan portal berita

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Menurut Sommerville (2011; 30-31), “model pengembangan sistem menggunakan *waterfall* yaitu sebuah metode pengembangan software yang bersifat sekuensial dan terdiri dari 5 tahap yang saling terkait dan mempengaruhi. Keterkaitan dan pengaruh antara tahap ini ada karna output sebuah tahap merupakan input bagi tahap berikutnya”. Dengan demikian ketidaksempurnaan hasil pelaksanaan tahap sebelumnya adalah awal ketidaksempurnaan tahap berikutnya, memperhatikan karakteristik ini, sangat penting bagi penulis dan perusahaan untuk secara bersama-sama melakukan analisa kebutuhan dan desain sistem sesempurna mungkin sebelum masuk kedalam penulisan kode sebagai berikut :

- a. *Requirements analysis and definition,*
mengumpulkan apa yang dibutuhkan secara lengkap untuk kemudian dianalisis guna mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan dengan lengkap untuk menghasilkan desain yang lengkap.
- b. *System and software design,*
setelah apa yang dibutuhkan telah selesai dikumpulkan dan sudah lengkap maka desain kemudian di kerjakan.
- c. *Implementation and unit testing,*
desain program diterjemahkan dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah di tentukan. Program yang dibangun langsung diuji secara unit, apakah sudah bekerja dengan baik.
- d. *Integration and system testing,*
penyatuan unit-unit program untuk kemudian di uji secara keseluruhan (*system testing*).
- e. *Operating and maintenance,*
mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan untuk adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.

1.6 . Ruang Lingkup

Penelitian ini akan membahas beberapa hal dalam penyusunan skripsi agar tidak menyimpang dan banyak pembahasan. Maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian yang akan dibahas. pada ruang lingkup ini, menyangkut *website* portal berita wisata maupun berita lainnya yang ada daerah luwu timur yang kurang efektif dan kurang *update* pada informasi beritanya. Pada pembuatan sistem destinasi wisata yang lebih baik di daerah luwu Timur yang dikhususkan hanya untuk pulau bulopoloe, Danau Matano, Air Terjun Mata Buntu dan Pantai Lemo, dengan menggunakan program berbasis web dengan sistem basis data atau disebut juga *data base*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Definisi Sistem Informasi

Menurut Hartono dalam Tri Rejeki Indah dan Noor Miyono (2015:46), “sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdas”.

2.1.2. Konsep Dasar Web

1. PHP Dan MySQL

Menurut Lesomar Fransiskus, dkk (2015:2),” *PHP* merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server, hasilnya akan dikirimkan ke *client*, tempat pemakai menggunakan *browser*, *PHP* dikenal sebagai sebuah bahasa *scripting* yang menyatu dengan tag-tag HTML, dieksekusi di server, dandigunakan untuk membuat halaman *web* yang dinamis seperti halnya *Active Server Pages (ASP)* atau *Java Server Pages (JSP)*”.

Menurut Lesomar Fransiskus, (2015:2), “Pada dasarnya MySQL adalah turunan salah satu konsep utama pada basis data yang sebelumnya sudah ada yaitu *SQL (Structured Query Language)*”.

MySQL adalah sebuah implementasi dari RDBMS yang dapat digunakan secara bebas dibawah lisensi *General Public License (GPL)*.

2. XAMPP

Menurut Swastika, dalam Lesomar Fransiskus, dkk, (2015:1), “XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program”.

Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl*. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.

3. Adobe Dreamweaver

Wahana Komputer (2010:2), “*Adobe Dreamweaver* merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk membangun sebuah *website*, baik secara grafis maupun dengan menuliskan kode sumber (*source code*) secara langsung”.

Adobe Dreamweaver memudahkan pengembang *website* untuk mengelola halaman-halaman *website* dan asset-asetnya, baik gambar (*image*), animasi flash, video, suara dan lain sebagainya. Selain itu, *Adobe Dreamweaver* juga menyediakan fasilitas untuk melakukan pemrograman *scripting*, baik ASP (*Active Server Page*), JSP (*Java Server Page*), PHP (*PHP: Hypertext Preprocessor*), JavaScript (*js*), Cold Fusion, CSS (*Cascading Style Sheet*), XML (*Extensible Markup Language*) dan lainnya.

4. Pengertian UML

Yasin (2012:194), “Pengertian Unified Modeling Language (*UML*) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak, *UML* menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah system, Adapun beberapa jenis diagram pada UML yang dapat membantu perancangan sebagai berikut”:

a. *Use Case* Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* mempresentasikan sebuah interaksi antar actor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja dan sebagainya. Seorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. *Use case* diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun requirement - sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien dan merancang test case untuk semua feature yang ada pada sistem.

b. *Activity* Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity* diagram merupakan state diagram khusus, dimana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (*internal processing*).

c. *Component diagram*

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time*, *link time* maupun *run time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa class dan/atau package, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa interface, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

d. *Deployment Diagram*

Deployment/physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server dan hal-hal lain yang bersifat fisik.

5. Definisi HTML

Menurut Lesomar Fransiskus, dkk(2015:1-2), “*HyperText Markup Language (HTML)* adalah sebuah bahasa untuk menampilkan konten di *web*”.

HTML sendiri adalah bahasa pemrograman yang bebas, artinya tidak dimiliki oleh siapa pun, pengembangannya dilakukan oleh banyak orang di banyak negara dan bisa dikatakan sebagai sebuah bahasa yang dikembangkan bersama-sama secara global.

2.1.3. Perancangan Sistem

1. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Prihati Indah Prama Siwi Suci dan Hendra Gunawan (2016:62), "Entity Relationship Diagram (ERD) adalah alat bantu untuk menjelaskan hubungan antar entitas (objek) dalam database sistem yang memiliki hubungan satu sama lain dan menghasilkan skema konseptual untuk jenis/model sistem yang memiliki database".

Dimana sistem seringkali memiliki basis data relasional, dan ketentuannya bersifat *top-down*. Diagram untuk menggambarkan model *Entity-Relationship* ini disebut *Entity-Relationship* diagram (ERD), ER diagram. Komponen-komponen ERD

- a. *Entity* adalah suatu obyek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat.
- b. Atribut berfungsi untuk mendeskripsikan karakter *entity*.
- c. Hubungan *entity* dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini dinamakan *relationship* (relasi).

2. *Logical Record Structure (LRS)*

Menurut Kusrini (2007:18), "Logical Record Structure merupakan representasi dari struktur recordrecord pada table-tabel yang terbentuk dari hasil relasi antar himpunan entitas pada diagram E-R".

3. Use Case Diagram

Lesomar Fransiskus, dkk, (2015:3), “*use case diagram* adalah diagram yang dirancang untuk menunjukkan secara umum fungsi dan tanggung jawab masing-masing aktor dalam portal *web* yang dirancang, *Use case* diagram di atas terdiri dari beberapa *use case* antara lain , *use case login*, *use case* halaman awal, *use case* manajemen data, dan *use case* melihat informasi”.

4. Activity diagram

Lesomar Fransiskus, Hans Wowor, Virginia Tulenan(2015:3), "*Activity* diagram dirancang untuk menunjukkan proses atau alur pada *web* portal pariwisata Luwu Timur”.

Dijelaskan bagaimana peran dari Sistem yang akan dibangun dalam proses *web* portal. Prosesnya secara berurutan adalah sebagai berikut:

- a. Calon wisatawan (*user*) yang ingin mencari informasi wisata di Luwu Timur
- b. Calon wisatawan (*user*) mengakses *web* portal pariwisata Luwu Timur
- c. *Web* Portal Pariwisata akan menampilkan halaman awal sistem.
- d. Kemudian sistem akan menampilkan semua informasi yang terkait yaitu, tempat wisata alam, Tempat wisata rohani, Hotel, Galeri foto, dan, Kolom feedback
- e. User dapat melihat informasi wisata dan melakukan *feedback*.

5. Component Diagram

Rosa dan Shalahuddin, 2014:148). “Diagram Komponen atau *Component* diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada didalam sistem”.

6. Deployment Diagram

Rosa dan Shalahudin, (2014:154). “*Deployment Diagram Diagram deployment* atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi”.

2.1.4. Pengertian Database / Basis Data

Menurut Fathansyah, dkk, (2015:47) “basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Basis data sendiri dapat didefinisikan sebagai kumpulan *file* yang saling berhubungan, akan tetapi basis data tidak hanya kumpulan *file* harus dapat dihubungkan dengan *record* di dalam *file* lain”.

2.1.5. Pengertian Adobe Photoshop

Photoshop biasa digunakan oleh para desainer grafis dan *web* di seluruh dunia. Tampilannya yang mudah difahami, kelengkapan fasilitas yang ditawarkan, serta kemudahan memperoleh fasilitas pendukung dari berbagai sumber menjadikan *Photoshop* menjadi pilihan paling handal bagi para desainer.

2.1.6. Pengertian CorelDRAW

CorelDRAW sudah dikenal didunia yang amat memadai, ekspansif, luas sekali, berkapasitas, dan komprehetif. CorelDRAW adalah studio seni terlengkap yang memungkinkan kita untuk membuat ilustrasi dengan tepat, menggambarkan artwork berbentuk bebas. Mengedit foto digital , menyajikan data dalam tabel, menyusun presentasi sederhana. Dan bahkan menciptakan rangkaian gambar

animasi. Bagaimanapun juga, CorelDRAW merupakan salah satu perangkat lunak grafis yang sangat populer bagi komputer pribadi.

2.1.7. Pengertian Portal Berita

Menurut Badri (2009:78), “Dalam sebuah portal digunakan bahasa HTML (Hypertext Markup Language) yang juga harus diketahui oleh wartawan cyber”.

HTML adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web internet dan pemformatan hypertext sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.

2.1.8. Web Hosting

Menurut Simarmata, (2010:47), “WWW (*WorldWide Web*) atau yang sering juga disebut sebagai “Web” saja merupakan aplikasi *internet* yang paling populer, karena Web begitu populer, banyak orang kemudian salah mengidentikkannya dengan *internet*. *World Wide Web* adalah ruang informasi di internet tempat dokumen-dokumen *hypermedia* disimpan dan dapat diambil melalui suatu skema alamat yang unik. *World Wide Web* juga merupakan kumpulan computer yang bertindak sebagai *server* internet yang menyimpan dokumen-dokumen yang diformat untuk memungkinkan orang melihat teks, grafik dan audio maupun memungkinkan kaitan ke dokumendokumen lain di *web*”.

Nugroho Nur Nahyo dan Bambang Eka Purnama (2012;49) “Hosting berasal dari kata host, komputer yang terhubung dalam jaringan. Memanfaatkan fasilitas yang tersedia dalam suatu computer yang terhubung dengan jaringan, Hosting menyediakan sumber daya server-server untuk disewakan sehingga memungkinkan organisasi atau individu menmpatkan informasi di internet. Server hosting terdiri dari gabungan serverserver atau sebuah server yang terhubung dengan jaringan internet berkecepatan tinggi”.

2.2. Penelitian Terkait

Menurut Nandari Bhirawa Anoraga dan sukadi (2014:43), “bahwa Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, berkembang sangat

pesat khususnya internet, hampir di seluruh dunia manfaatnya bisa digunakan oleh semua orang”.

Internet dapat digunakan seperti dalam pengolahan sistem informasi dengan menggunakan *website*, dengan menggunakan *website* data yang diolah bisa lebih mudah dan praktis dibandingkan dengan sistem yang mana data yang di olah secara sering kali mengalami kesulitan, apalagi datanya sampai beribu-ribu jumlahnya yang akan menyulitkan dalam pengaksesan dan pemasaran. Akan lebih baik jika di buat dalam bentuk database yang terkomputerisasi. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat sebuah *website* portal berita pada Desa Jetis Lor secara *online*. Tujuan dari peneliti ini adalah mampu membangun sebuah aplikasi *web* yang bisa dimanfaatkan oleh Desa Jetis Lor untuk membantu menyebarkan informasi kepada Masyarakat luas secara efektif.

Menurut Ika Nur Indah dan Lies Yulianto dalam Nandari (2014:44), “dijelaskan bahwa Dalam memasuki era yang serba maju seperti saat ini, makin banyak cara dan bentuk untuk mempromosikan dan menyajikan informasi, Terkadang penyampaian informasi tersebut kurang menarik perhatian Masyarakat umum, hal tersebut dikarenakan proses penyampaian Kurang dimengerti, oleh karena itu perlu adanya satu penyampaian yang lebih efisien seperti halnya pembuatan *website*”.

BAB III

ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1. Profile luwu timur

Kabupaten Luwu Timur merupakan Kabupaten baru sebagai pemekaran dari Kabupaten Luwu Utara. Secara definitif Kabupaten Luwu Timur berdiri pada tahun 2003 berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 7 tahun 2003 dan diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri pada tanggal 3 Maret 2003.

Diusianya yang terbilang masih belia, Luwu Timur yang berjuluk Bumi Batara Guru ini mengalami kemajuan yang sangat pesat di segala bidang. Capaian pertumbuhan ekonomi secara nasional dalam skala mikro dan makro, menunjukkan bahwa geliat pembangunan telah mendorong pertumbuhan ekonomi secara sinergis dan menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Prioritas pembangunan yang mengarah pada sektor pendidikan, kesehatan, pertanian dalam arti luas dan infrastruktur menunjukkan bahwa komitmen pemerintah Kabupaten Luwu Timur dalam percepatan dan pelaksanaan pembangunan berdasarkan prinsip adil dan merata.

Luwu Timur memiliki potensi pengembangan dan pertumbuhan yang prospektif di masa yang akan datang karena karakteristik khusus yang dimilikinya yaitu sebagai wilayah yang memiliki potensi kekayaan sumber daya alam, misalkan dalam hal pariwisata yang ada di daerah Luwu Timur, salah satu contohnya;

3.1.1. Pulau BuluPoloe

Sulawesi Selatan memang memiliki wisata bahari yang tidak kalah indah dibandingkan pulau lainnya. Salah satu wisata yang wajib Anda kunjungi para traveller yaitu pulau Bulupoloe. Pulau bulupoloe terletak di teluk Bone akan tetapi termasuk dalam wilayah Kabupaten Luwu Timur. Wisata ini terletak di Kabupaten Luwu Timur, Provinsi Sulawesi Selatan.

Keunikan dari pulau ini yaitu keindahan alam pegunungan yang menyatu dengan keasrian baharinya. Ini terlihat ketika Anda sampai di pulau Bulupoloe, Anda akan dimanjakan oleh pasir putih yang mengitari pinggiran pulau. Bukan hanya itu, air lautnya yang jernih dihiasi aneka ragam terumbu karang yang memanjakan mata dan juga ikan-ikan yang berwarna-warni maupun biota laut lainnya sehingga cocok bagi Anda yang suka diving.

Jika Anda berniat untuk diving Anda harus menggunakan katinting ke daerah karang tiga, hanya membutuhkan waktu sekitar 15 menit untuk sampai ke lokasi diving. Namun, jika Anda lebih suka menikmati keindahan pulau Anda juga dapat jalan-jalan di sekitar pulau. Terdapat sumber air tawar di kaki gunung dan di puncak pegunungan Bulupoloe Anda akan melihat hamparan pantai yang mengelilingi pulau, tempat ini tentu saja sangat cocok untuk berselfie.

3.1.2. Danau Matano

Danau Matano terletak di pinggiran Sorowako, luasnya mencapai 8.218, 21 Ha dan merupakan salah satu danau terdalam mencapai 550 meter. Sumber mata air danau berasal dari sebuah kolam berukuran 8 x 12 m di desa Matano. Beberapa tepian danau, kini dijadikan lokasi berekreasi seperti Pantai Ide, Pantai Kupu – kupu, Pantai Salonsa. Danau Matano menawarkan panorama eksotik, air yang sejuk, tepian danau tertata rapi dipenuhi rimbunan pohon-pohon besar menjadikan suasananya sangat teduh. Bagi pencinta olahraga air tidak perlu khawatir, karena sarana rekreasi di danau Matano dilengkapi berbagai fasilitas seperti Banana Boat, Jet Ski, Kapal Pesiar, serta didukung dengan, Restaurant, taman bermain untuk anak – anak dan fasilitas lengkap lainnya.

3.1.3. Air terjun mata buntu

Objek wisata mata buntu terletak di Kecamatan wasuponda. Air terjun bersusun 33 ini menjadi salah satu objek wisata yang paling menarik dan sangat ramai dikunjungi oleh wisatawan baik local maupun asing, terutama pada saat hari libur maupun menjelang hari raya. Keunikan di objek wisata ini adalah di undakan paling atas pengunjung dapat menemui sebuah batu berbentuk alat kelamin pria yang konon dipercaya dapat membantu pasangan yang belum dikarunia anak, adapula yang meyakini sebagai tempat mengikat janji bagi pasangan muda-mudi. Selain itu pengunjung dapat pula menyaksikan keindahan kupu-kupu berterbangan dan hinggap di antara sembulan anggrek hutan yang bertengger menyembul di antara pakis hutan yang menempel di batang pohon dan dibebatuan menjadi bonus untuk melepas penat sambil bersantap bersama keluarga.

3.1.4. Pantai lemo

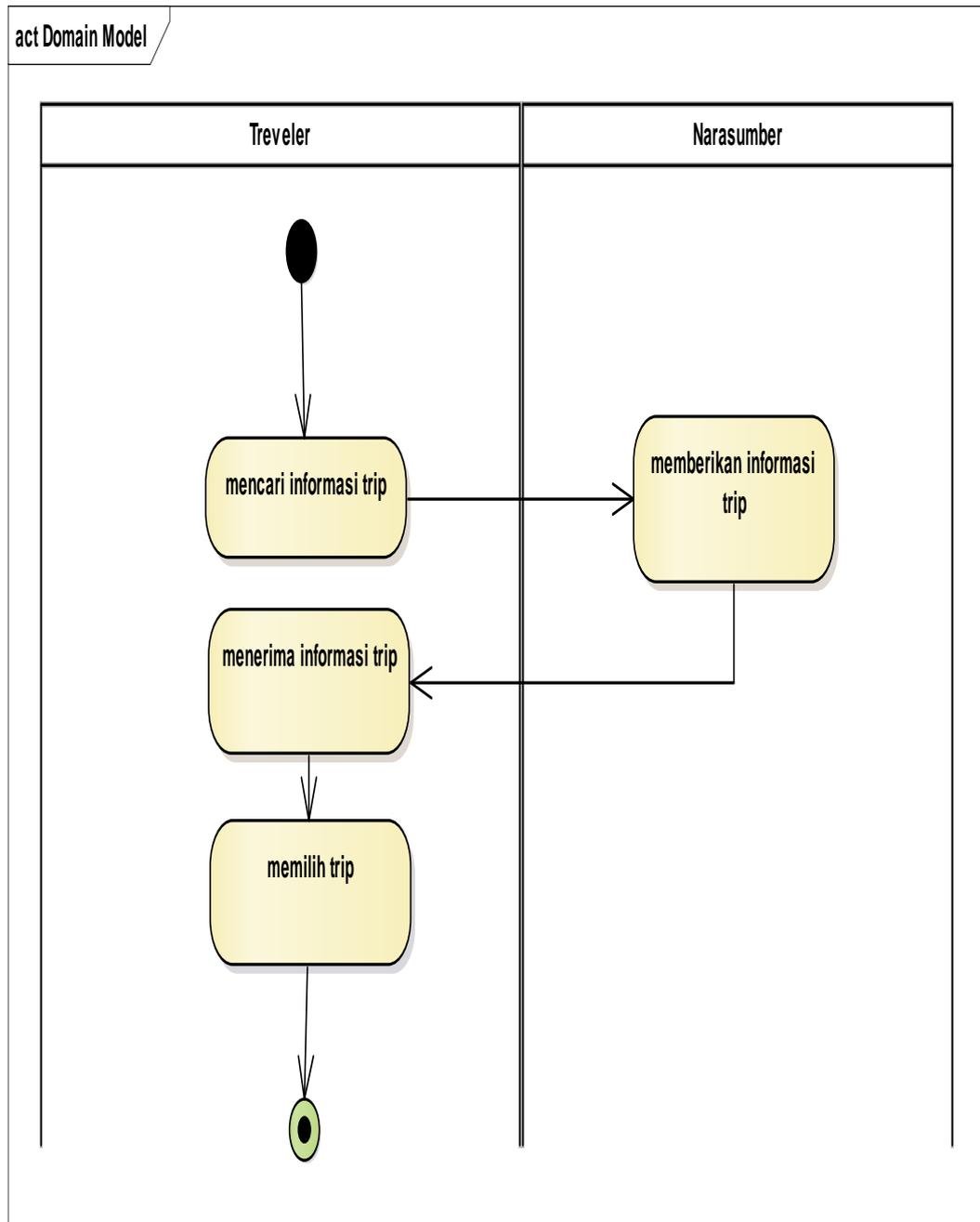
Pantai lemo merupakan tempat wisata yang terletak di teluk bone kabupaten luwu timur, Objek ini tergolong primadona dengan jumlah pengunjung yang banyak. Disini kita disugahi jejeran pohon kelapa dengan hamparan rumput Jepang yang menahan abrasi pantai. hamparan pasir yang panjang melandai menjadikan kegiatan wisata pantai dengan leluasa dinikmati sarana rekreasi di pantai lemo dilengkapi berbagai fasilitas seperti Banana Boat, Kapal Pesiar, serta didukung dengan, Restaurant, taman bermain untuk anak – anak dan fasilitas lengkap lainnya.

3.2. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini berjalan dan untuk mempelajari sistem yang ada. Analisis sistem diperlukan untuk menggambarkan aliran-aliran informasi dari bagian-bagian yang terkait, baik dari dalam maupun dari luar organisasi untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang di harapkan, sehingga dapat di usulkan perbaikan-perbaikan yang akan di lakukan pada sistem tersebut.

Pembahasan dalam analisis sistem yang di lakukan adalah treveler mencari informasi wisata yang ada di luwu timur dari blog-blog yang sudah ada.

3.2.1. Activity Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan



Gambar III.1

Activity Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan

3.3. Proses Aktifitas Sistem

Pembuatan *website* portal berita ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai wisata yang ada di daerah luwu timur. Dengan maksud agar kabupaten luwu timur lebih berkembang dalam bidang wisata. Namun dengan kekurangan informasi ini kami membuat sebuah *website* tentang informasi mengenai wisata yang ada di daerah luwu timur. Dalam proses *website* portal berita ini, user dapat mengetahui berbagai macam informasi, seperti biaya pariwisata dan berita lainnya. User juga bisa membuka *website* ini dengan cara masuk ke-link skripsirafli.sukirwati.com kemudian user dapat memilih tempat wisata yang ada di daerah luwu timur yang ingin dijumpai, disana ada pulau bulupoloe, air terjun mata buntu, danau towuti dan pantai lemo. Untuk bertanya-tanya tentang biaya mengenai pariwisata, user dapat bertanya di form komentar dan bisa mendaftar untuk treveling di form yang telah disediakan. Sedangkan proses portal berita pada admin, admin dapat login pada halaman admin, dan pada ruang admin terdapat empat menu yaitu menu kategori, berita, kontak dan logout. Untuk menu kategori admin dapat menambah kategori wisata mana saja yang ingin ditambahkan informasi beritanya, sedangkan untuk menu berita admin dapat memasukkan berita terbaru, admin juga bisa mengedit dan menghapus berita ataupun menambah berita dihalaman admin. Begitu juga dengan menu logout, admin dapat keluar pada tampilan admin dengan meng klik tombol logout pada halaman admin.

3.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan

- a. Nama Dokumen : Perancangan Sistem Informasi Destinasi Wisata
Luwu Timur Berbasis Website
- Fungsi : Sebagai Informasi Wisata
- Sumber : Admin
- Tujuan : Pariwisata
- Media : *website*
- Format : Lampiran A-1

BAB IV

RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

4.1. Analisa Kebutuhan Software

4.1.1. Tahapan Analisis

Sistem informasi web adalah situs web yang menyediakan kemampuan tertentu yang dibuat sedemikian rupa mencoba menuruti selera para pengunjungnya. Kemampuan yang lebih spesifik adalah penyediaan kandungan informasi yang dapat diakses menggunakan beragam perangkat, misalnya komputer dan handphone. Berikut ini spesifikasi kebutuhan (*system requirement*) dari sitem informasi berbasis web;

Halaman Front-Page:

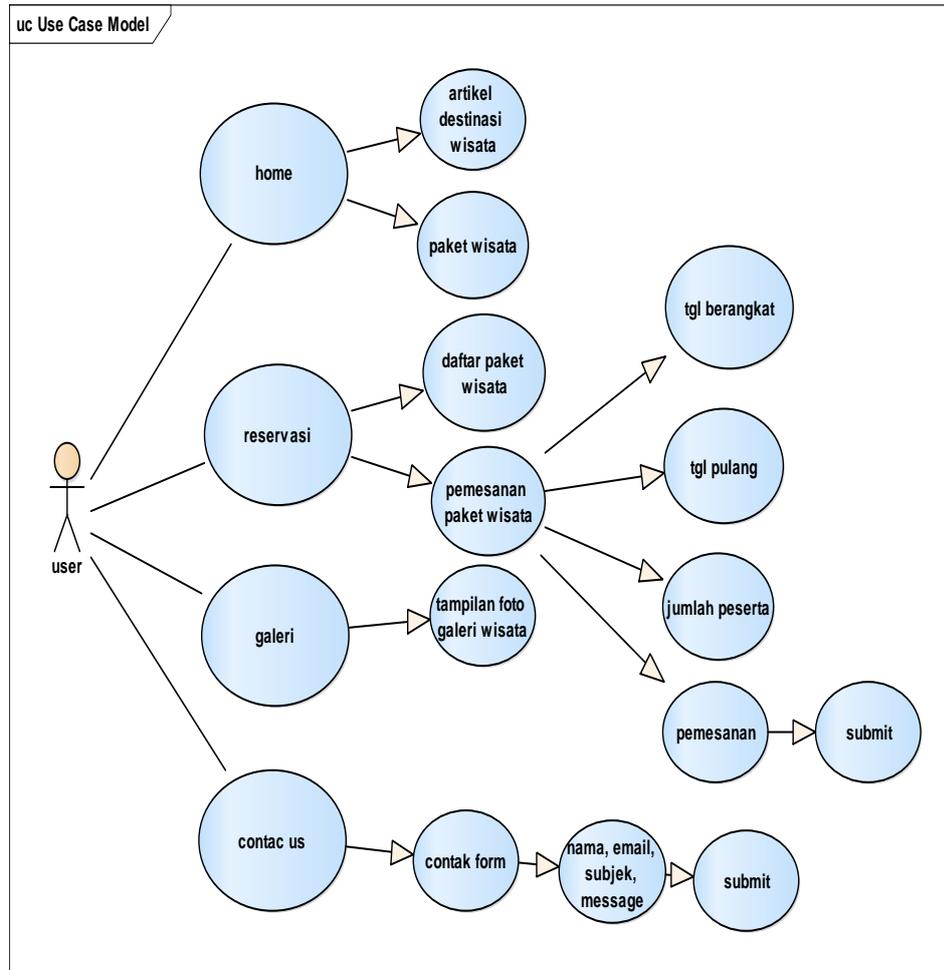
- A1. User dapat melihat informasi tentang wisata daerah luwu timur
- A2. User dapat meliahat paket wisata yang diinginkan yang terdapat di luwu timur
- A3. User dapat berdiskusi mengenai Pariwisata melalui Emai, facebook, dan Watsapp.
- A4. User dapat melakukan pendaftaran paket treveling

Halaman Administrasi:

- B1. Admin dapat login pada halaman admin
- B2. Admin dapat mengelola kategori pada pilihan wisata yang ada di luwu timur.
- B3. Admin dapat mengelola data pendaftaran paket wisata
- B3. Admin dapat mengedit, menambah informasi Wisata dan juga dapat menghapusnya

4.1.2. Use case diagram

1. Use case Diagram Pada User



Gambar IV.1

Usecase Diagram sistem informasi luwu timur Halaman user

a. Deskripsi Use Case Diagram wisata luwu timur Halaman User

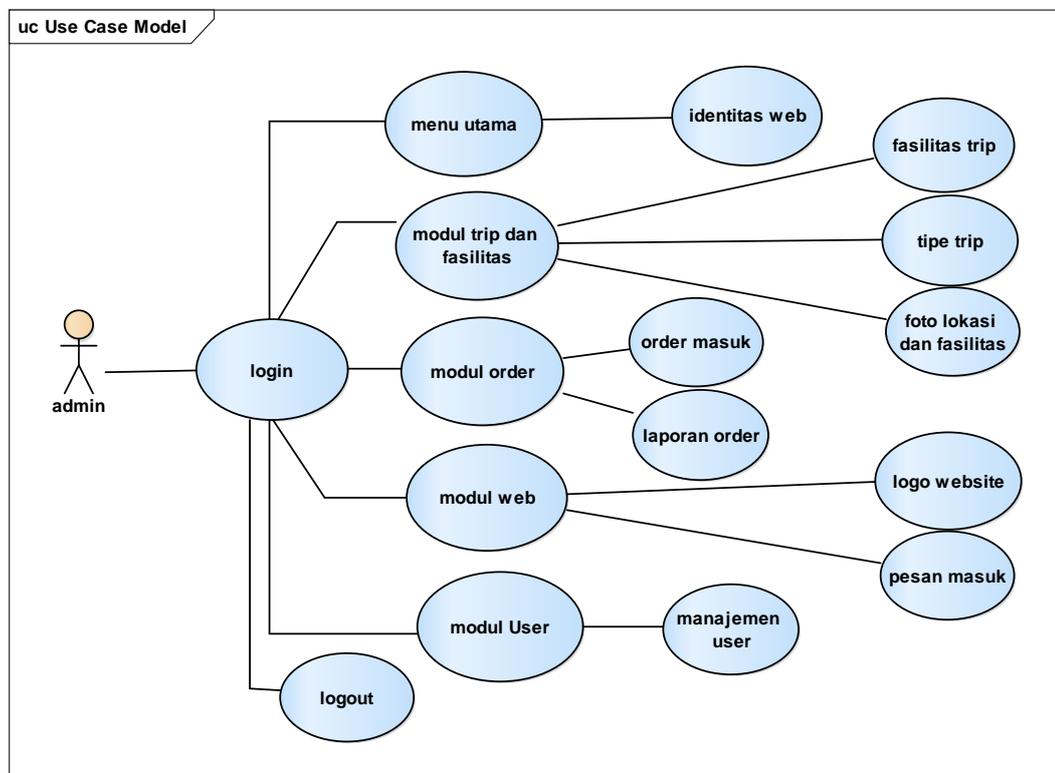
Tabel IV.1

Deskripsi Use Case Diagram Halaman User

Uscase Name	halaman user
Requirements	A1-a8
Deskripsi	User dapat melihat wisata luwu timur secara <i>online</i> melalui <i>web</i> dan dapat berdiskusi melalui email dan user bisa mendaftar dalam paket wisata
Pre-Conditions	User telah memilih berita sebelumnya

Post-Conditions	Sitem akan menampilkan paket wisata
Primary Actors	User
Main Flow/ Basic Path	<ol style="list-style-type: none"> 1. User dapat melihat informasi wisata berdasarkan kategori yang di pilih 2. Sistem menampilkan paket wista 3. User dapat memilih kategori paket wisata 4. User dapat melakukan penftaran pada paket wisata 5. Sistem menampilkan artikel berita 6. Sistem menampilkan informasi berita 7. User dapat menghubungi admin dengan cara input nama lengkap,input email, dan input nomer telepon

2. Use case Diagram Halaman Admin



Gambar IV.2

Use case Diagram Halaman admin

a. Deskripsi Use Case Diagram Admin Menu Utama

Tabel IV.2

Deskripsi Use Case Admin Menu Utama

<i>Uscase Name</i>	Menu utama
<i>Requirements</i>	B2
Deskripsi	Admin dapat mengubah identitas <i>website</i>
<i>Pre-Conditions</i>	Admin telah melakukan login
<i>Post-Conditions</i>	User melihat identitas <i>website</i> di <i>home</i>
<i>Primary Actors</i>	Admin
Proses	Admin dapat mengubah identitas webiste seperti nama website, facebook page, email, nomer telepon dan nomor rekening

b. Deskripsi Use Case Diagram Admin Kelola fasilitas

Tabel IV.3

Deskripsi Use Case Kelola Fasilitas

<i>Uscase Name</i>	Kelola fasilitas
<i>Requirements</i>	B2
Deskripsi	Admin dapat menambah, menghapus fasilitas yang ada
<i>Pre-Conditions</i>	Admin telah melakukan login
<i>Post-Conditions</i>	Sitem akan menampilkan fasilitas wisata
<i>Primary Actors</i>	User
Proses	<ol style="list-style-type: none">1. Admin dapat melihat, menghapus, menambah fasilitas trip2. Admin dapat melihat, menghapus, menambah destinasi3. Admin dapat menambah dan menghapus foto galeri distinasi

c. Deskripsi Use Case Diagram Admin Kelola Order

Tabel IV.4

Deskripsi Use Case Kelola Order

<i>Uscase Name</i>	Kelola Order
<i>Requirements</i>	B3
Deskripsi	Admin dapat melihat dan menghapus order masuk dan laporan order
<i>Pre-Conditions</i>	Admin telah melakukan login

<i>Post-Conditions</i>	<i>User</i> melakukan pemesanan paket wisata
<i>Primary Actors</i>	Admin
Proses	1. Admin dapat melihat dan menghapus order masuk 2. Admin dapat melihat laporan transaksi yang Masuk

d. Deskripsi Use Case Diagram Admin Kelola Modul Web

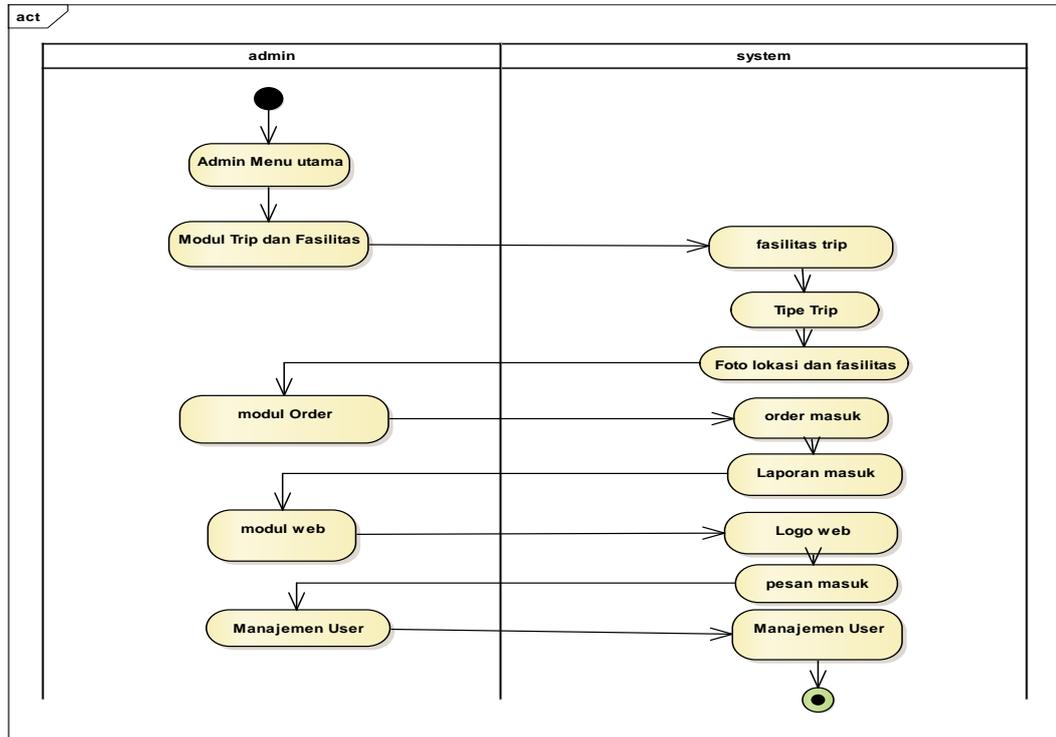
Tabel IV.5

Deskripsi Use Case Kelola Modul Web

<i>Uscase Name</i>	Kelola Order
<i>Requirements</i>	B4
Deskripsi	Admin dapat mengganti logo <i>website</i> dan melihat dan membalas pesan
<i>Pre-Conditions</i>	Admin telah melakukan login
<i>Post-Conditions</i>	1. Merubah tampilan logo web 2. User mengirim pesan ke admin
<i>Primary Actors</i>	Admin
Proses	1. Admin dapat mengganti logo <i>website</i> 2. Admin dapat melihat dan membalas pesan pada <i>User</i>

A. *Activity Diagram*

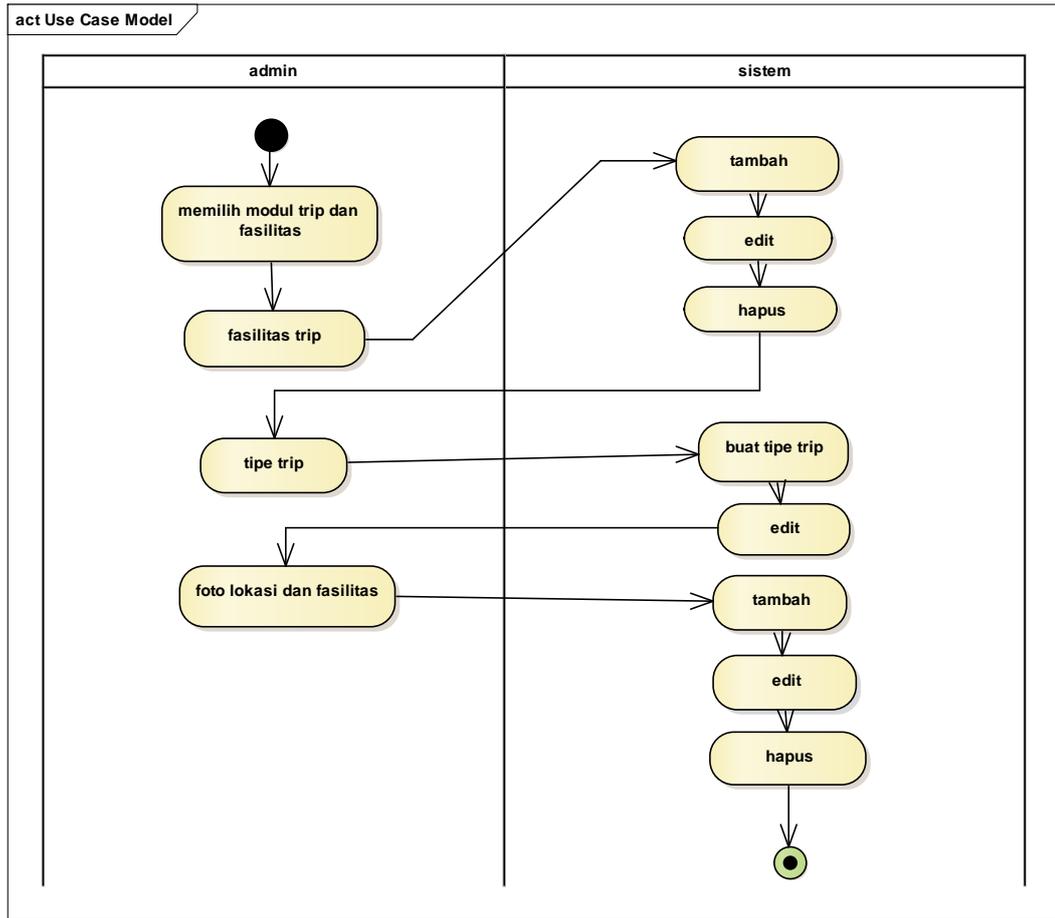
1. *Activity Diagram* Halaman Menu Utama



Gambar IV.3

Activity Diagram Halaman Kelola Menu Utama

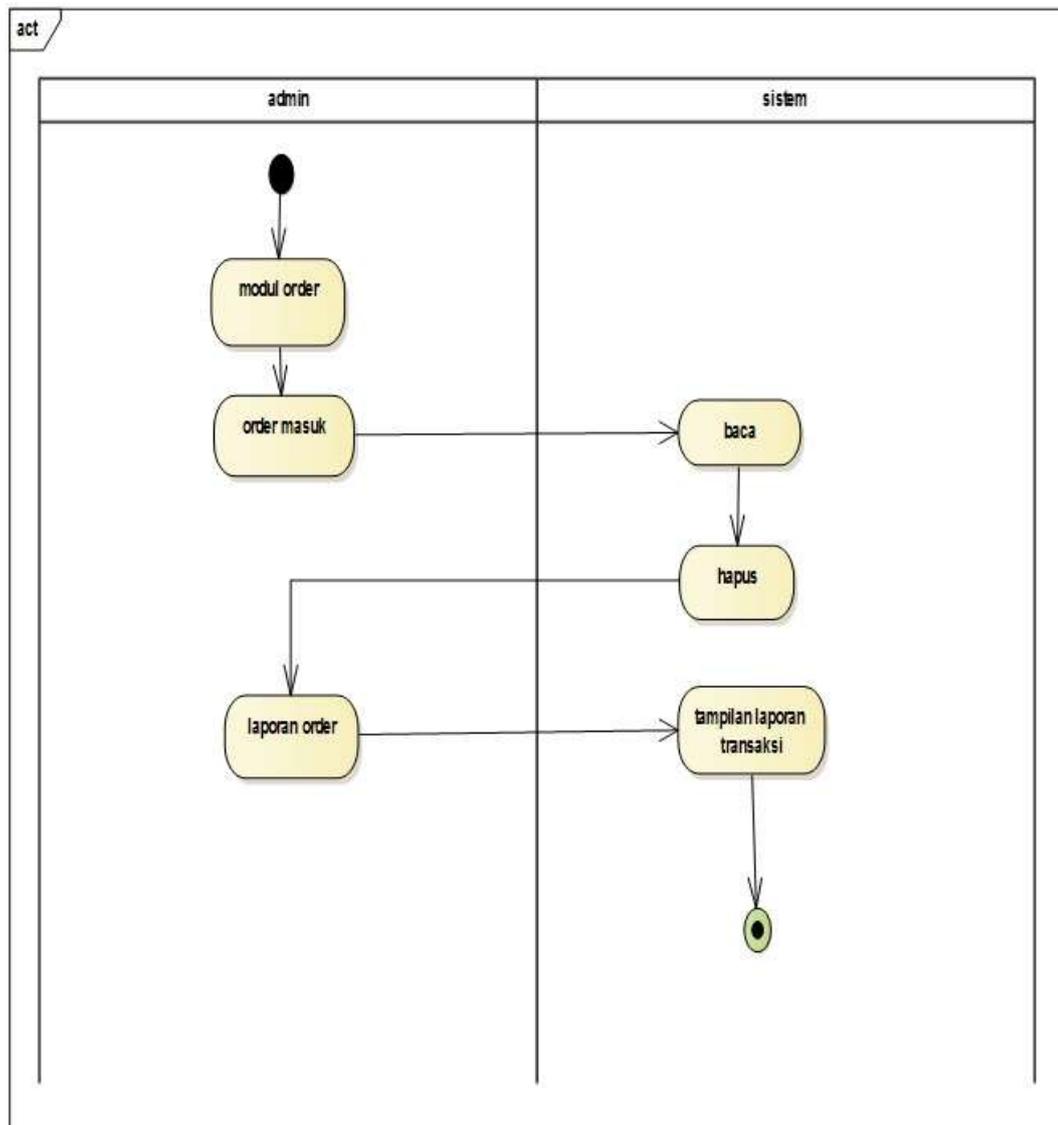
2. *Activity Diagram Halaman Kelola Fasilitas*



Gambar IV.4

Activity Diagram Kelola Halaman Fasilitas

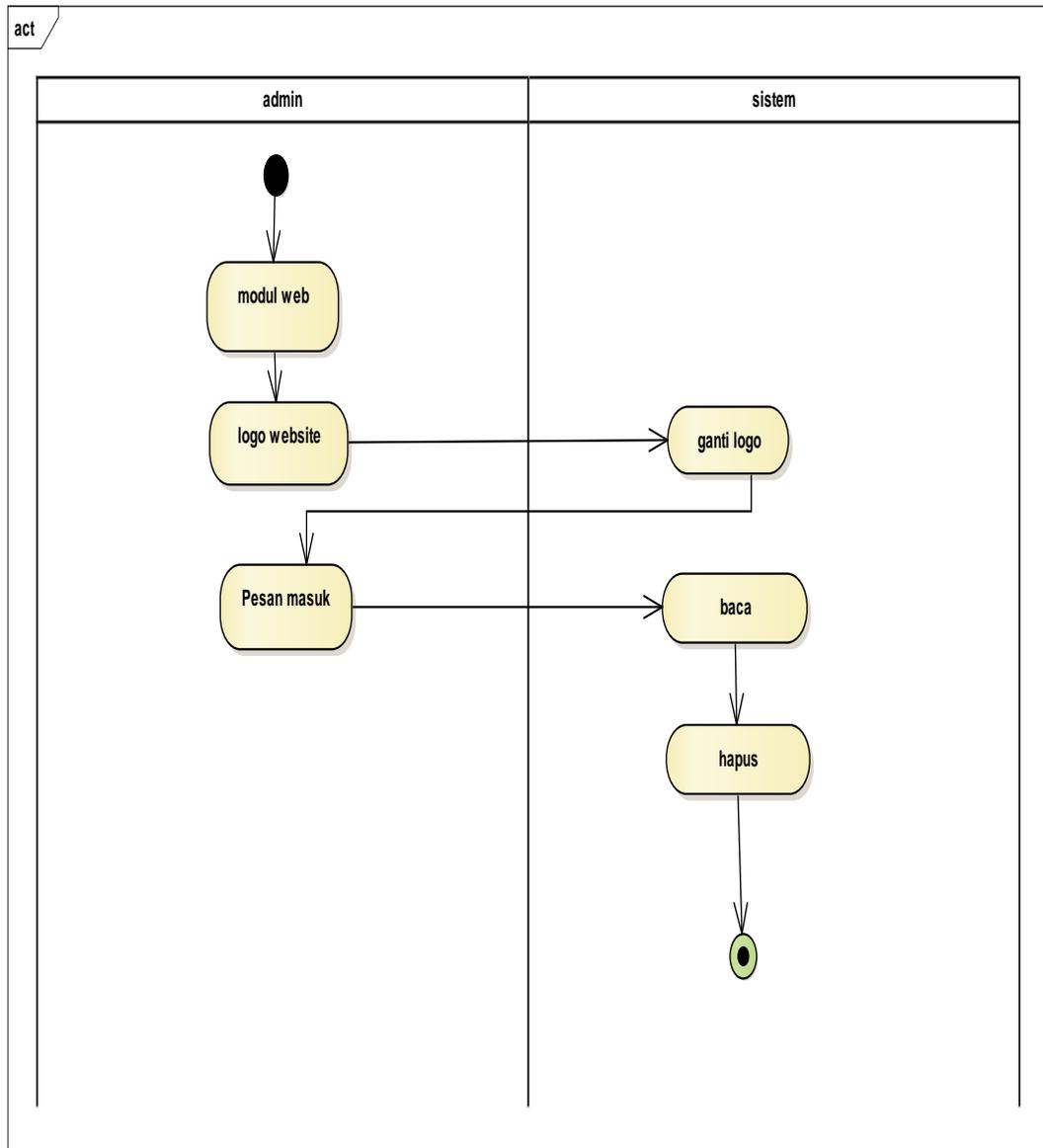
3. *Activity Diagram Halaman Kelola Order*



Gambar IV.5

Activity Diagram Kelola Halaman Order

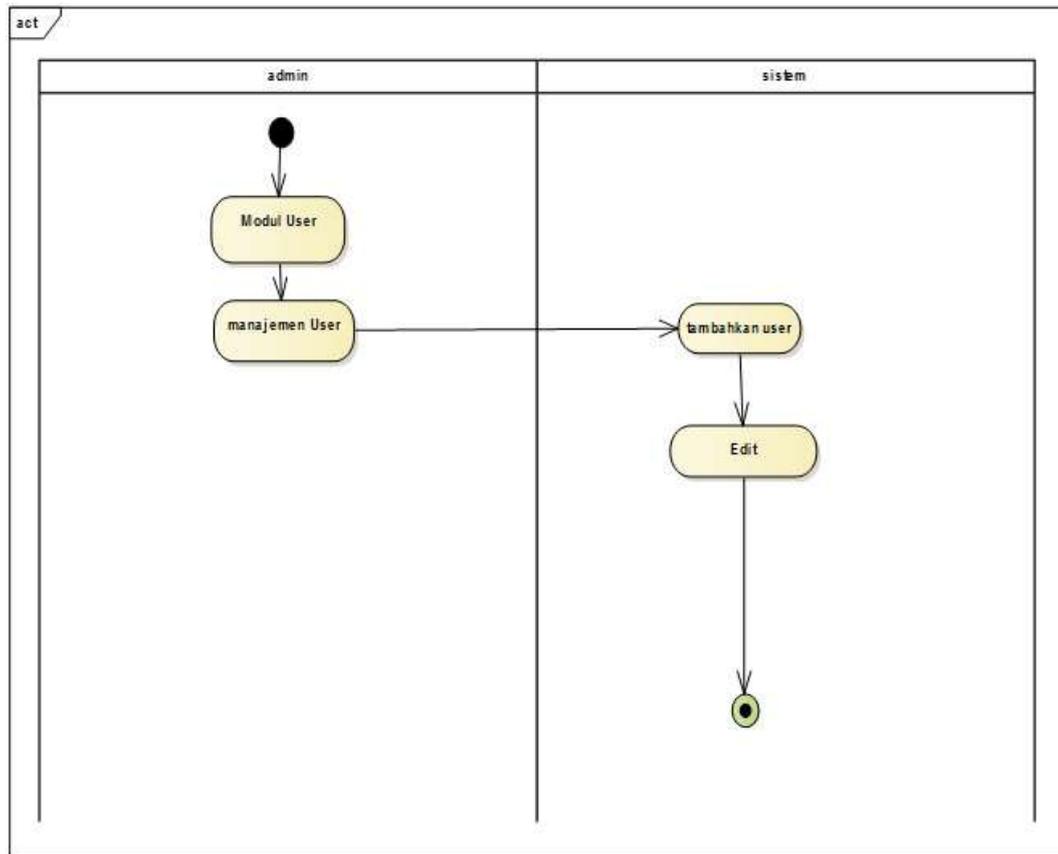
4. *Activity Diagram Halaman Kelola Modul Web*



Gambar IV.6

Activity Diagram Kelola halaman Modul Web

5. Activity Diagram Halaman Kelola Modul user



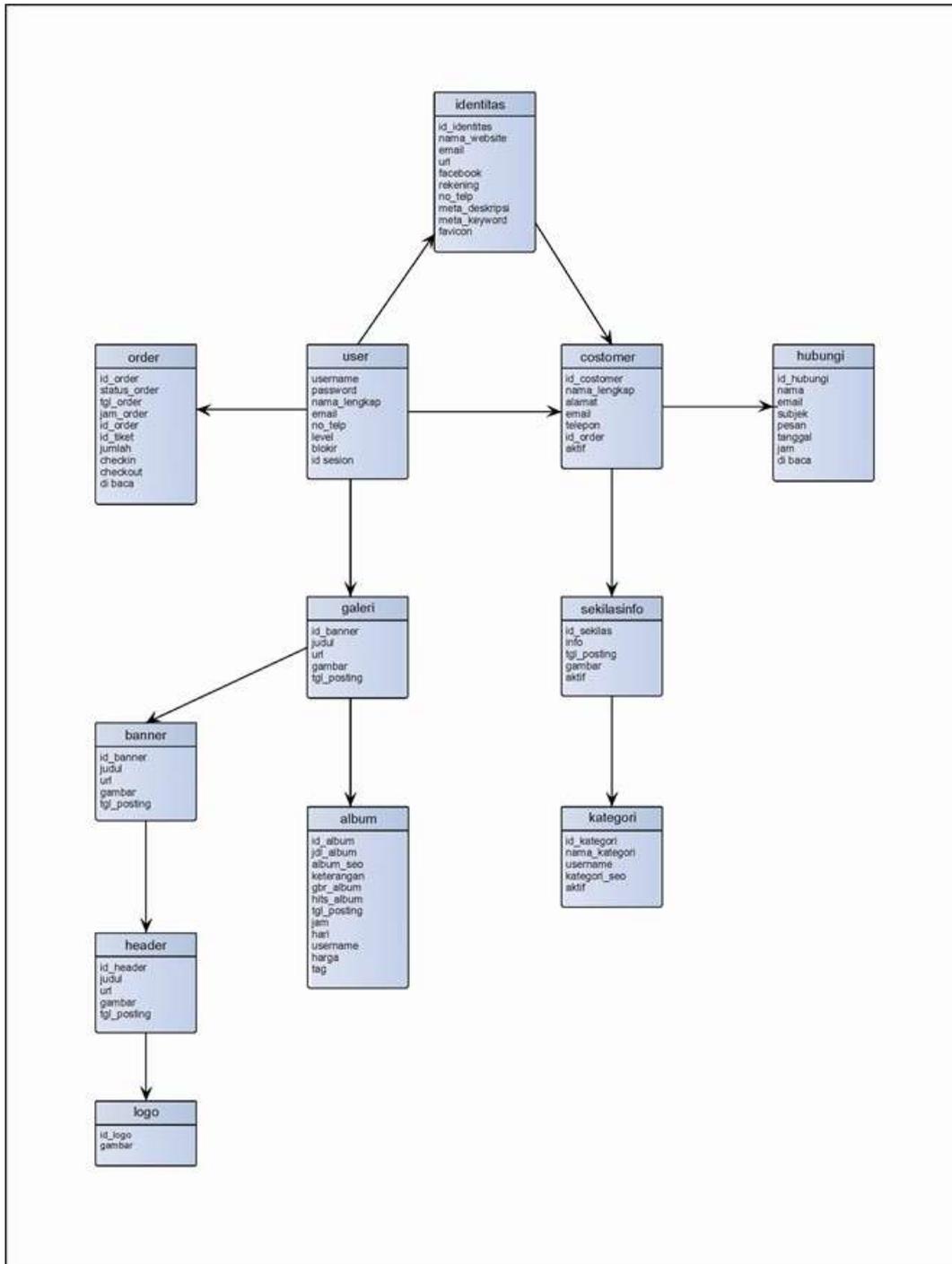
Gambar IV.7

Activity Diagram Halaman Kelola Modul User

4.2. Desain

Pada tahap ini desain penulis akan menjelaskan tentang desain database, desain *software architecture* dan *interface* dari sistem usulan yang sedang dibuat.

2. Logical Record structure



Gambar IV.8

Logical Record structure Wisata luwu Timur

1. spesifikasi file

Perancangan basis data merupakan langkah yang digunakan untuk membantu mempermudah dalam pembuatan sebuah sistem informasi, diantaranya;

A. Spesifikasi file tabel album

Nama database : db_wisata
Nama *file* : file_album
Akronim : Data album
Tipe file : file master
Akses file : *random*
Primarykey : Id_album
Panjang record : 400

Tabel IV.6

Spesifikasi File Tabel album

No	Elemen Data	Type	Size	Keterangan
1	Id_album	Int	5	<i>Primarykey</i>
2	jdl_album	Varchar	100	
3	Album_seo	Varchar	100	
4	Keterangan	Text		
5	Gbr_album	Varchar	100	
6	Aktif	Enum ('Y','N')		
7	Hits_album	Int	5	
8	Tgl_posting	Datte		
9	Jam	Time		
10	Hari	Varchar	20	
11	Username	Varchar	50	
12	Harga	Int	10	
13	Tag	Text		

B. Spesifikasi file tabel header

Nama database : Db_wisata

Nama *file* : file_header
 Akronim : Data header
 Tipe file : file master
 Akses file : *random*
Primarykey : id_header
 Panjang record : 305

Tabel IV.7
Spesifikasi File Tabel Header

No	Elemen Data	Type	Size	Keterangan
1	Id_header	Int	5	<i>Primarykey</i>
2	Judul	Varchar	100	
3	Url	Varchar	100	
4	Gambar	Varchar	100	
5	Tgl_posting	Date		

C. Spesifikasi file tabel bener

Nama database : db_wisata
 Nama *file* : file_bener
 Akronim : Data bener
 Tipe file : file master
 Akses file : *random*
Primarykey : id_bener
 Panjang record : 305

Tabel IV.8
Spesifikasi File Tabel Bener

No	Elemen Data	Type	Size	Keterangan
1	Id_bener	Int	5	<i>Primarykey</i>
2	Judul	Varchar	100	
3	Url	Varchar	100	
4	Gambar	Varchar	100	
5	Tgl_posting	Date		

D. Spesifikasi file tabel identitas

Nama database : db_wisata

Nama *file* : id_identitas

Akronim : file identitas

Tipe file : file master

Akses file : *random*

Primarykey : id_identitas

Panjang record : 1170

Tabel IV.9
Spesifikasi File Tabel Identitas

No	Elemen Data	Type	Size	Keterangan
1	Id_identitas	Varchar	100	<i>Primarykey</i>
2	Nama_Website	Varchar	100	
3	Email	Varchar	100	
4	url	Varchar	100	
5	Facebook	Varchar	100	
6	Rekening	Varchar	100	
7	No_tlp	Varchar	20	
8	Meta_skripsi	Varchar	250	
9	Meta_keyword	Varchar	250	
10	Faricon	Varchar	50	

E. Spesifikasi file tabel galeri

Nama database : db_wisata

Nama *file* : id_galeri

Akronim : file galeri

Tipe file : file master

Akses file : *random*

Primarykey : id_galeri

Panjang record : 1170

Tabel IV.10
Spesifikasi File Tabel Galeri

No	Elemen Data	Type	Size	Keterangan
1	Id_galeri	Int	5	<i>Primarykey</i>
2	Id_album	Int	5	
3	Username	Varchar	50	
4	Id_galeri	Varchar	100	
5	Id_seo	Varchar	100	
6	Keterangan	Text		
7	Gbr_galeri	Varchar	100	

F. Spesifikasi file tabel Kategori

Nama database : db_wisata

Nama *file* : id_Kategori

Akronim : file kategori

Tipe file : file master

Akses file : *random*

Primarykey : id_kategori

Panjang record : 115

Tabel IV.11
Spesifikasi File Tabel Kategori

No	Elemen Data	Type	Size	Keterangan
1	Id_Kategori	Int	5	<i>Primarykey</i>
2	Nama_kategori	Int	50	
3	Username	Int	50	
4	Kategori_seo	Varchar	100	
5	Aktif	Enum		

G. Spesifikasi file tabel customer

Nama database : db_wisata

Nama *file* : id_customer

Akronim : file customer

Tipe file : file master

Akses file : *random*

Primarykey : id_customer

Panjang record : 240

Tabel IV.12
Spesifikasi File Tabel Customer

No	Elemen Data	Type	Size	Keterangan
1	Id_customer	Int	5	<i>Prmarykey</i>
2	Nama_lengkap	Varchar	100	
3	Alamat	Text		
4	Email	Varchar	100	
5	Telepone	Varchar	20	
6	Id_order	Varchar	20	
6	Aktif	Enum (‘N’,’Y’)		

H. Spesifikasi file tabel logo

Nama database : db_wisata

Nama *file* : id_logo
 Akronim : file Gambar
 Tipe file : file master
 Akses file : *random*
Primarykey : id_logo
 Panjang record : 105

Tabel IV.13
Spesifikasi File Tabel Logo

No	Elemen Data	Type	Size	Keterangan
1	Id_Logo	Int	5	
2	Gambar	Varchar	100	

I. Spesifikasi file tabel Order

Nama database : db_wisata
 Nama *file* : id_order
 Akronim : file order
 Tipe file : Transaksi
 Akses file : *random*
Primarykey : id_order
 Panjang record : 180

Tabel IV.14
Spesifikasi File Tabel Order

No	Elemen Data	Type	Size	Keterangan
1	Id_order	Varchar	20	<i>Prmarykey</i>

2	Status_order	Varchar	50	
3	Tgl_order	Date		
4	Jam_order	Time		
5	Id_customer	Varchar	100	
6	Id_tiket	Int	5	
7	Jumlah	Int	5	
8	Checkin	Date		
9	Checkout	Date		
10	Dibaca	Enum (‘Y’,’N’)		

J. Spesifikasi file tabel informasi

Nama database : db_wisata

Nama *file* : id_sekilas

Akronim : file informasi

Tipe file : file master

Akses file : *random*

Primarykey : id_wisata

Panjang record : 205

Tabel IV.15
Spesifikasi File Tabel Informasi

No	Elemen Data	Type	Size	Keterangan
1	Id_sekilas	Int	5	<i>Primarykey</i>
2	Info	Varchar	100	
3	Tgl_posting	Date		
4	Gambar	Varchar	100	
5	Aktif	Enum (‘Y’,’N’)		

K. Spesifikasi file tabel tag

Nama database : Aplikasiwisata

Nama *file* : id_tag

Akronim : file tag

Tipe file : file master
Akses file : *random*
Primarykey :
Panjang record : 260

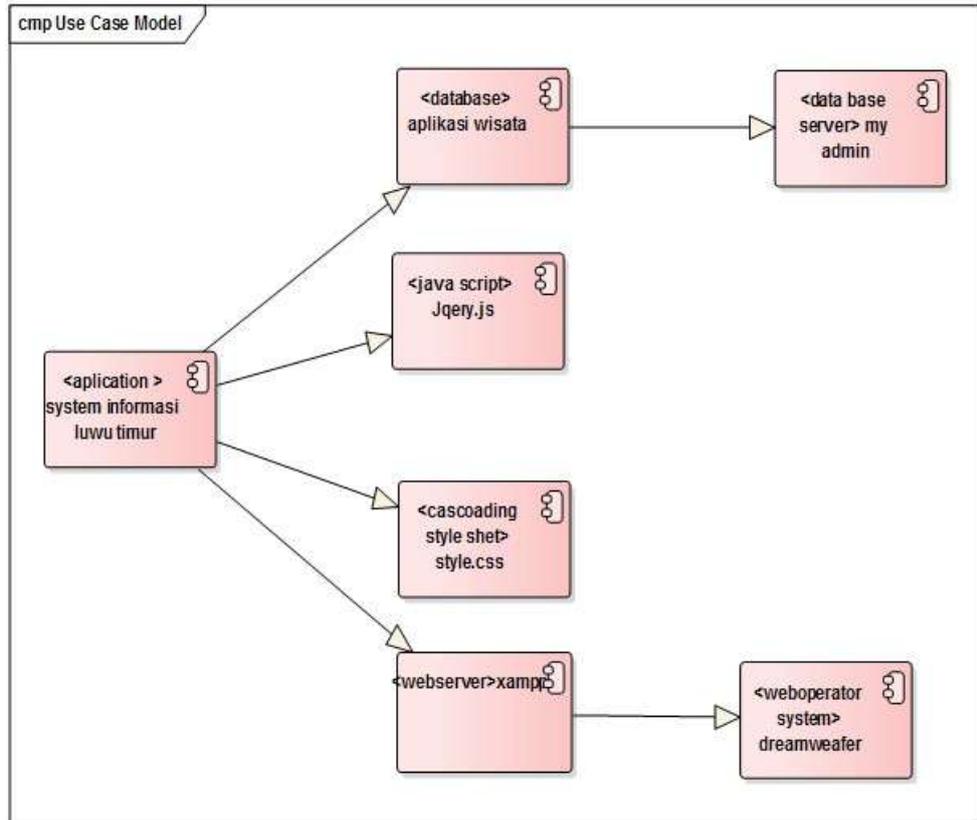
Tabel IV.16
Spesifikasi File Tabel Tag

No	Elemen Data	Type	Zize	Keterangan
1	Id_tag	Int	5	
2	Nama_tag	Varchar	100	
3	Username	Varchar	50	
4	Tag_seo	Varchar	100	
5	Count	Int	5	

4.2.2. Software Architecture

1. Component Diagram

Component Diagram dalam sistem ini menggambarkan bagaimana sistem portal berita ini dapat dipetakan secara fisik. Berikut gambar dari *Component Diagram* sisitem portal berita wisata luwu timur..



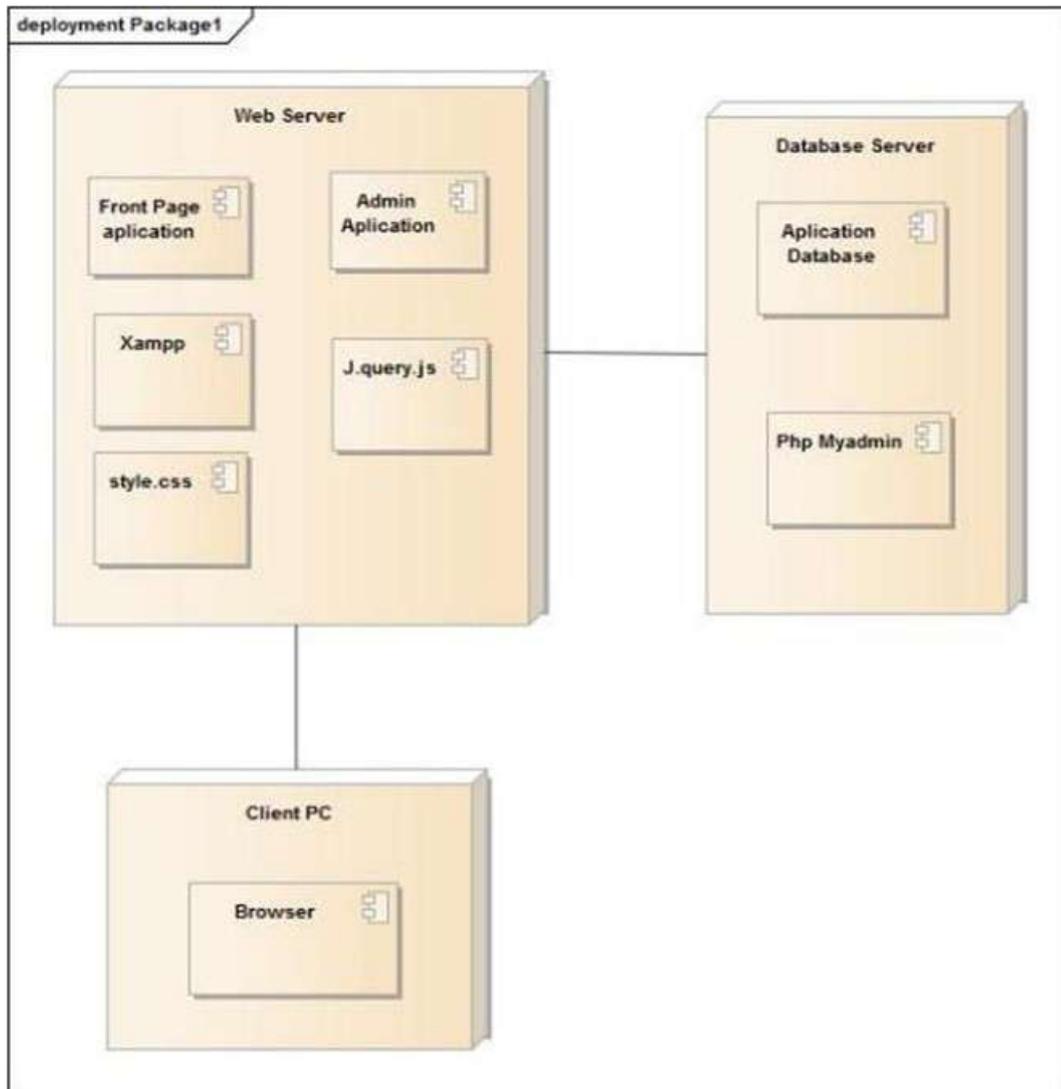
Gambar IV.9

Component diagram

2. Deployment Diagram

Deployment diagram pada sistem ini menggambarkan bagaimana sistem *website* berita pulau seribu ini secara fisik terlihat.

Berikut gambar dari *deployment* diagram pada luwu timur:



Gambar IV.10

Deployment diagram

4.2.3. User interface

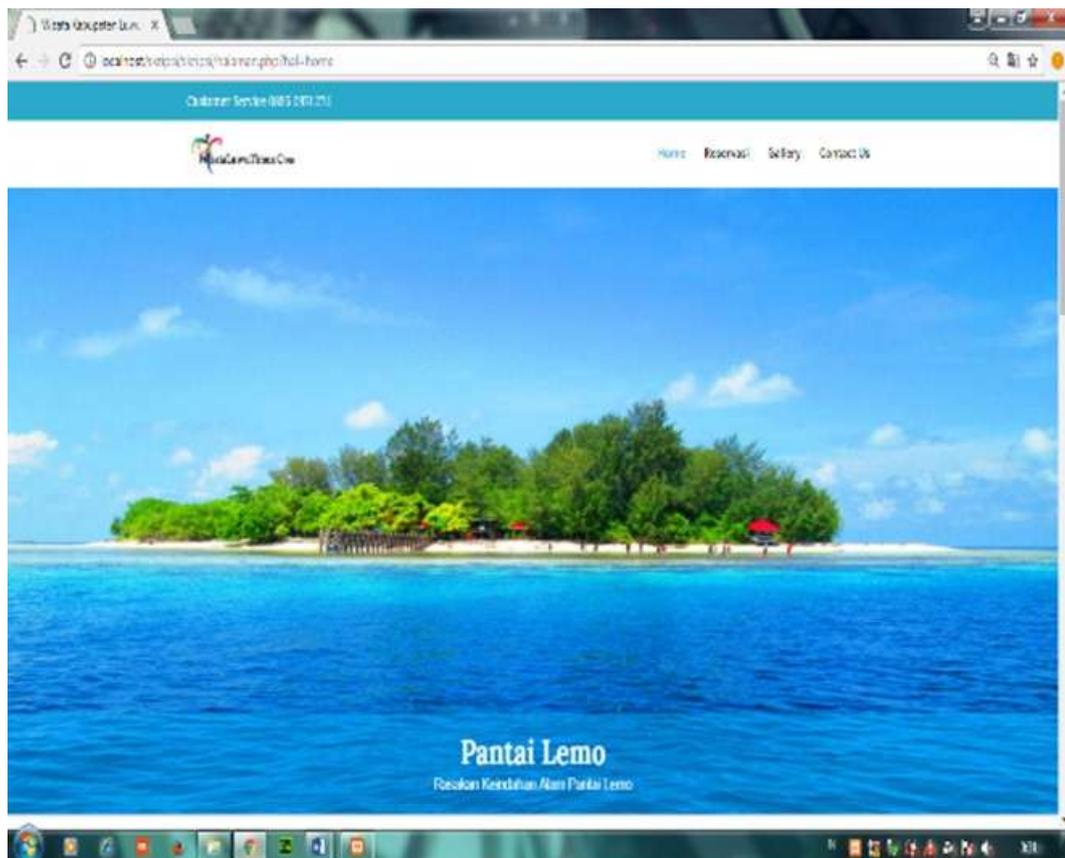
sebuah *website* yang dinamis biasanya memiliki 2 jenis tampilan *website* yaitu halaman *fronted* dan halaman *backend*. Halaman *fronted* adalah halaman utama *website* yang dapat diakses oleh banyak pengunjung, sedangkan halaman *backend* adalah sebagai halaman *control* yang mengatur *content* dari halaman utama yang dapat diakses oleh siapa saja yang sudah diberi izin. Berikut ini desain

program *website* Portal Berita wisata luwu timur baik desain halaman *fronted* dan desain halaman *backend*.

1. *Component Diagram*

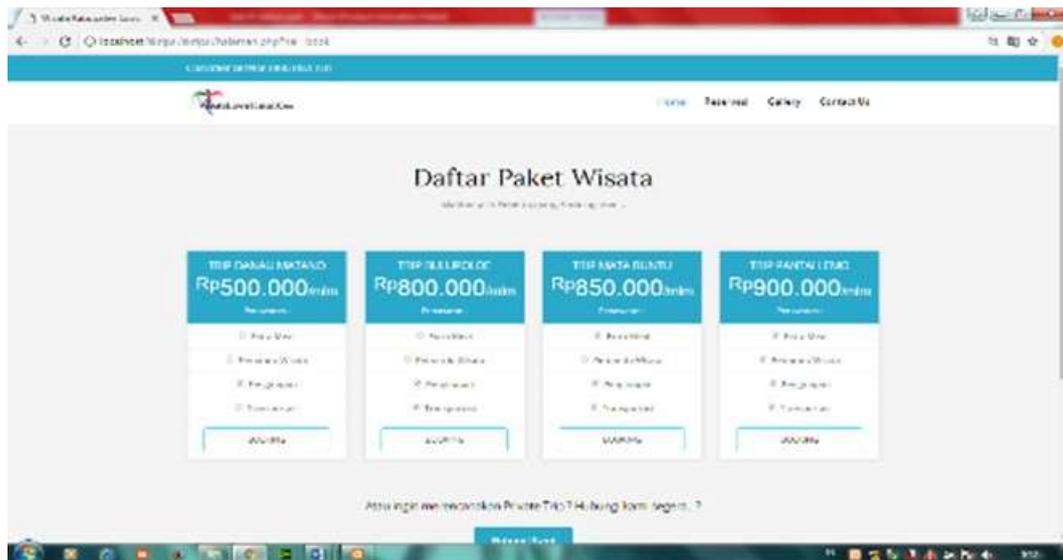
Component Diagram dalam sistem ini menggambarkan bagaimana sistem portal berita ini dapat dipetakan secara fisik. Berikut gambar dari *Component Diagram* sisitem.

A. Tampilan Home Pada User



Gambar IV.11
Tampilan Home Pada User

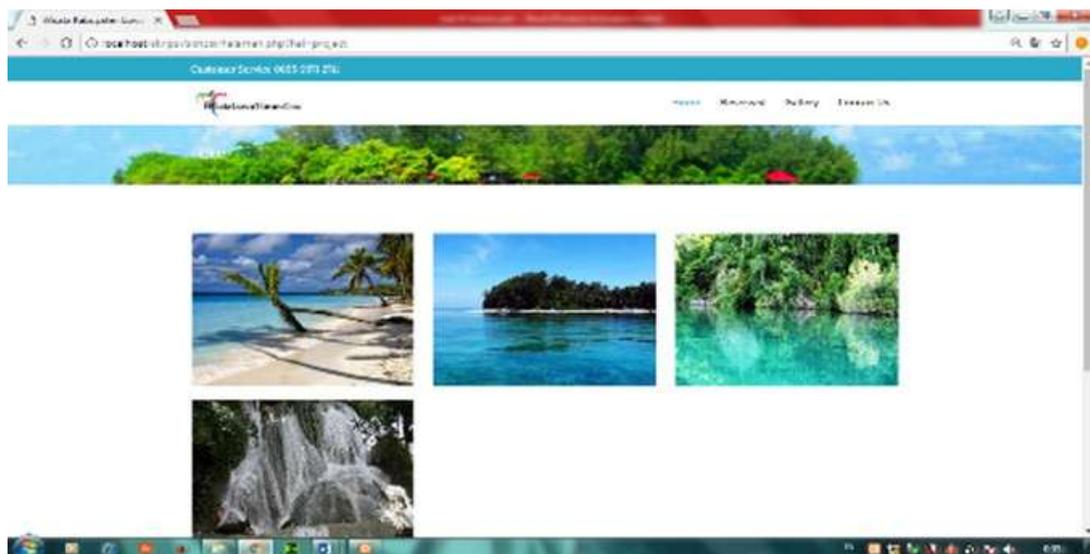
B. Tampilan Menu paket wisata pada User



Gambar IV.12

Tampilan Menu Paket Wisata Pada User

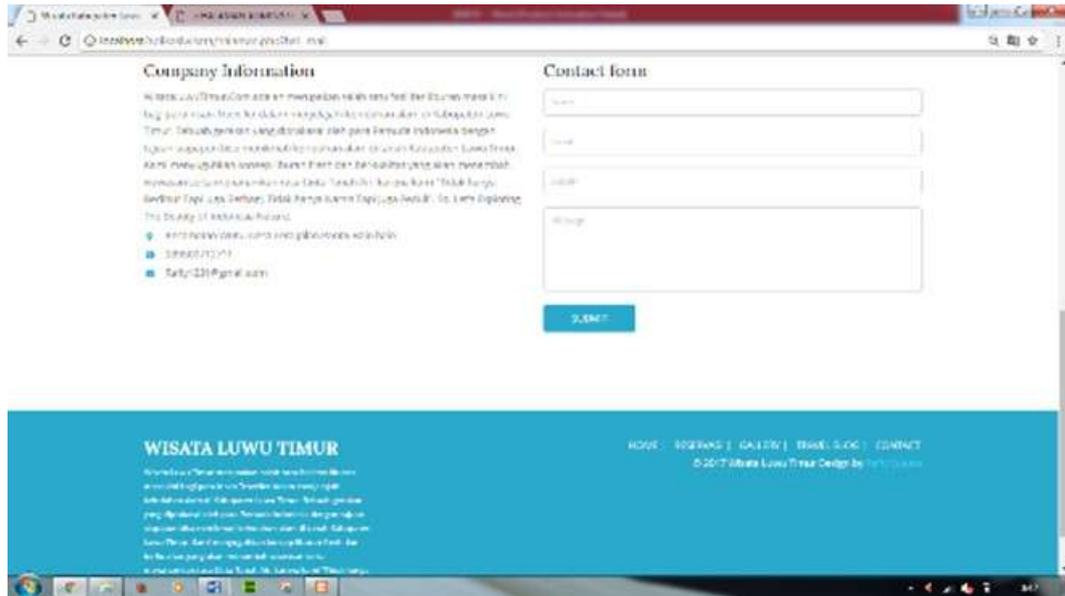
C. Tampilan Menu Galeri Pada User



Gambar IV.13

Tampilan Menu Galeri Pada User

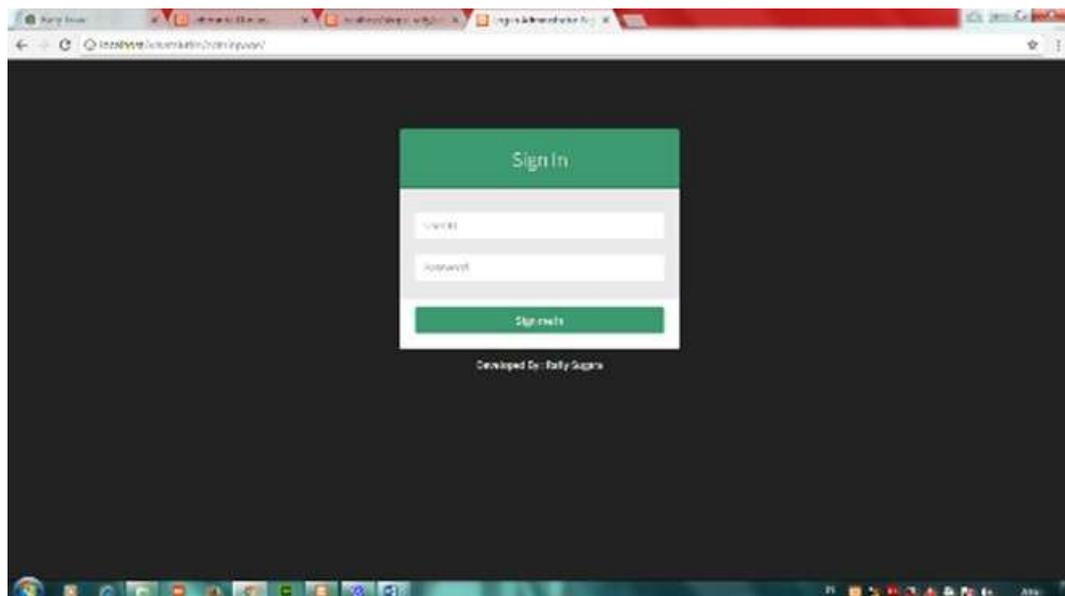
D. Tampilan Menu User Untuk Menghubungi Admin



Gambar IV.14

Tampilan Menu User Untuk Menghubungi Admin

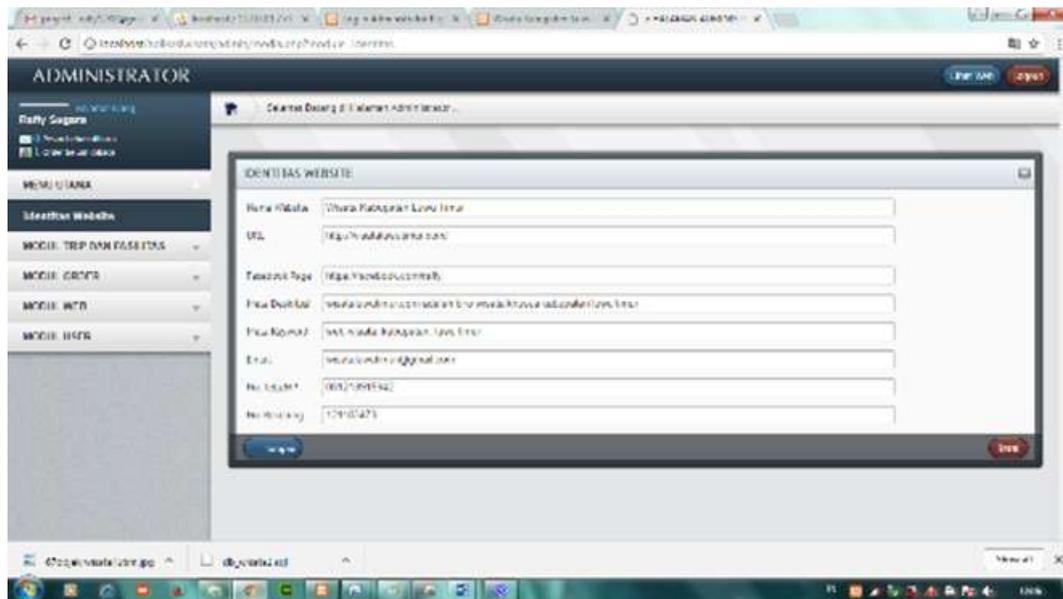
E. Tampilan Login Pada Admin



Gambar IV.15

Tampilan Menu login Pada Admin

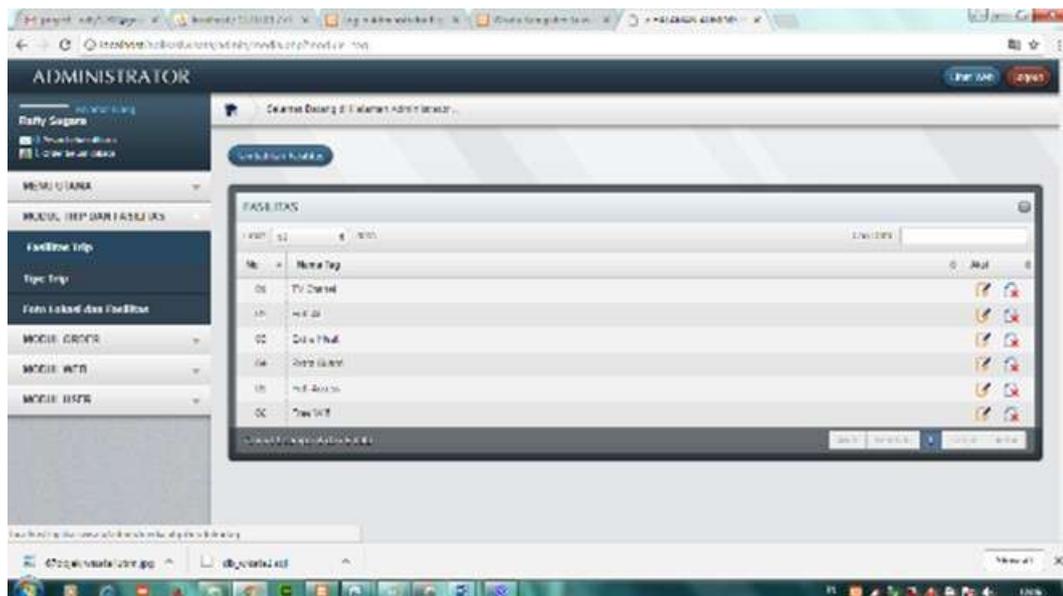
F. Tampilan Menu Pada identitas *website*



Gambar IV.16

Tampilan Menu Pada *website*

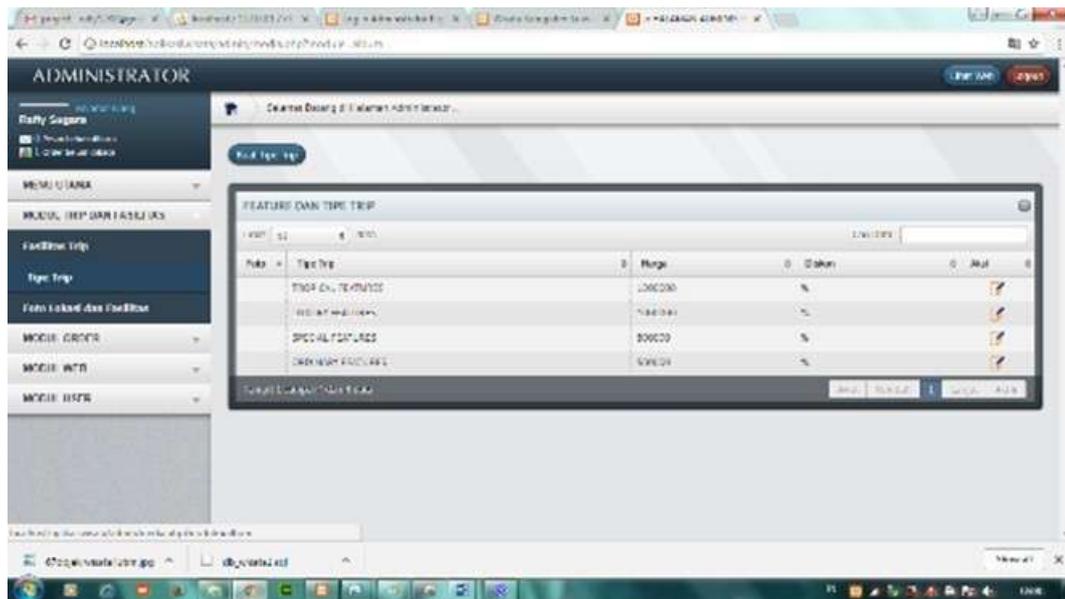
G. Tampilan Menu Pada fasilitas trip



Gambar IV.17

Tampilan Menu Pada Fasilitas trip

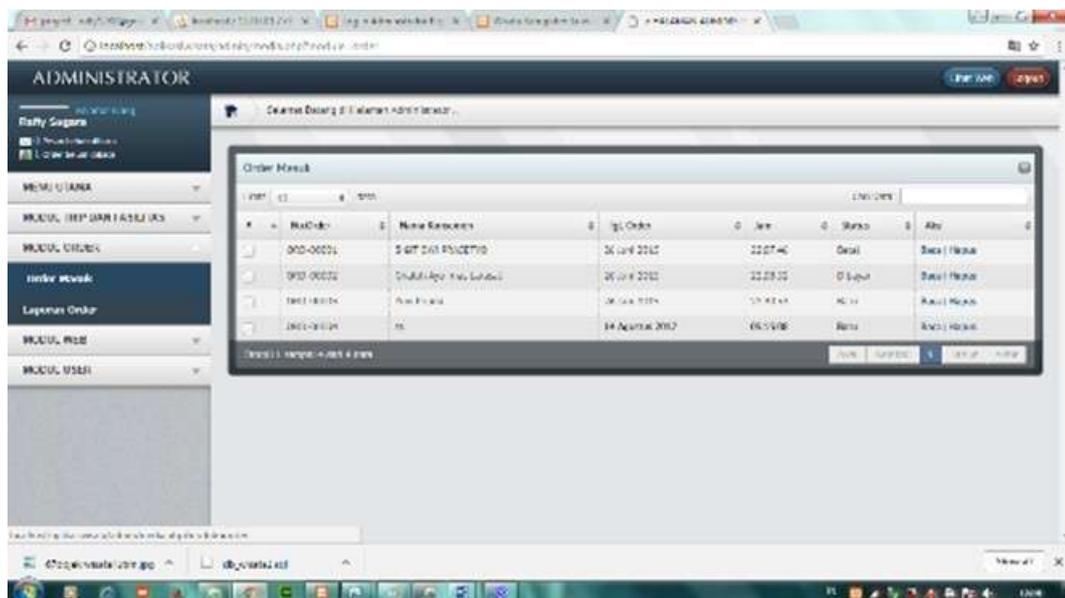
H. Tampilan Menu Pada tipe Trip



Gambar IV.18

Tampilan Menu Pada Tipe Trip

I. Tampilan Menu Pada Order Masuk



Gambar IV.19

Tampilan Menu Pada Order Masuk

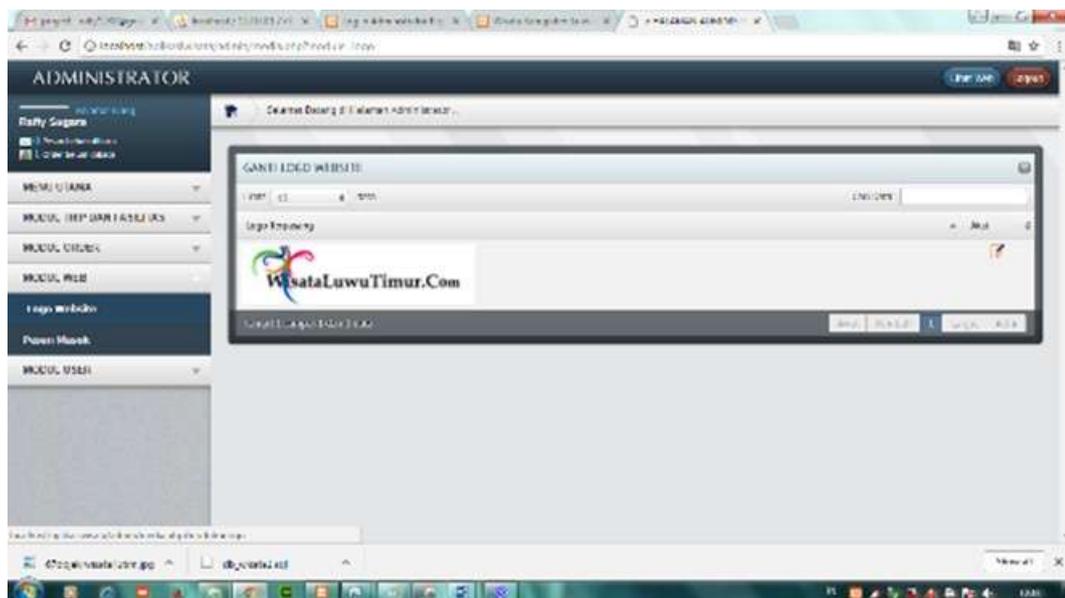
J. Tampilan Menu Pada Laporan Masuk



Gambar IV.20

Tampilan Menu Pada Laporan masuk

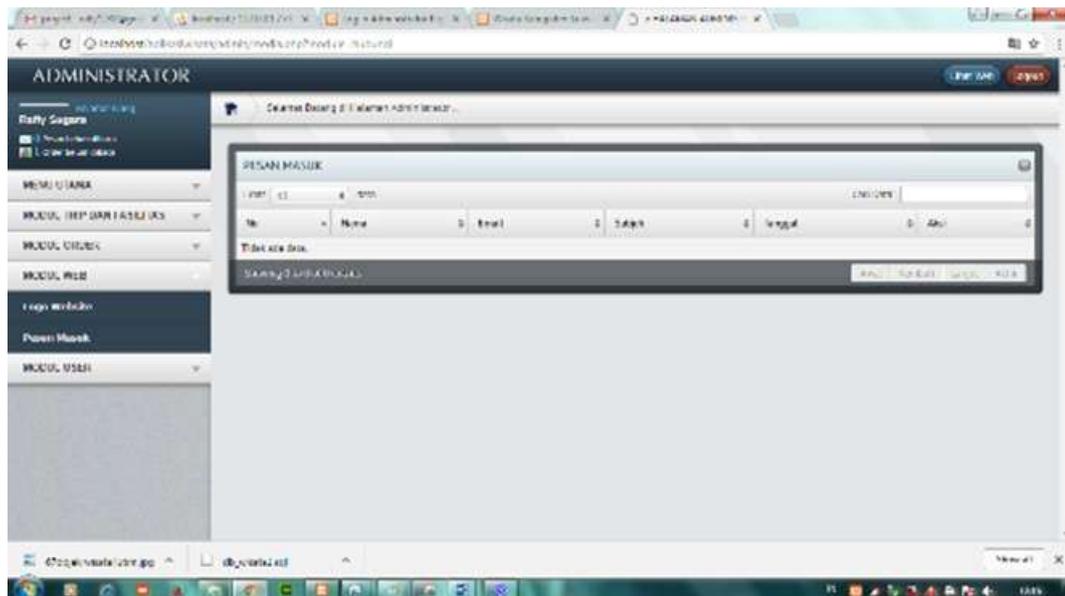
K. Tampilan Menu Pada Logo Website



Gambar IV.21

Tampilan Menu Pada Logo Website

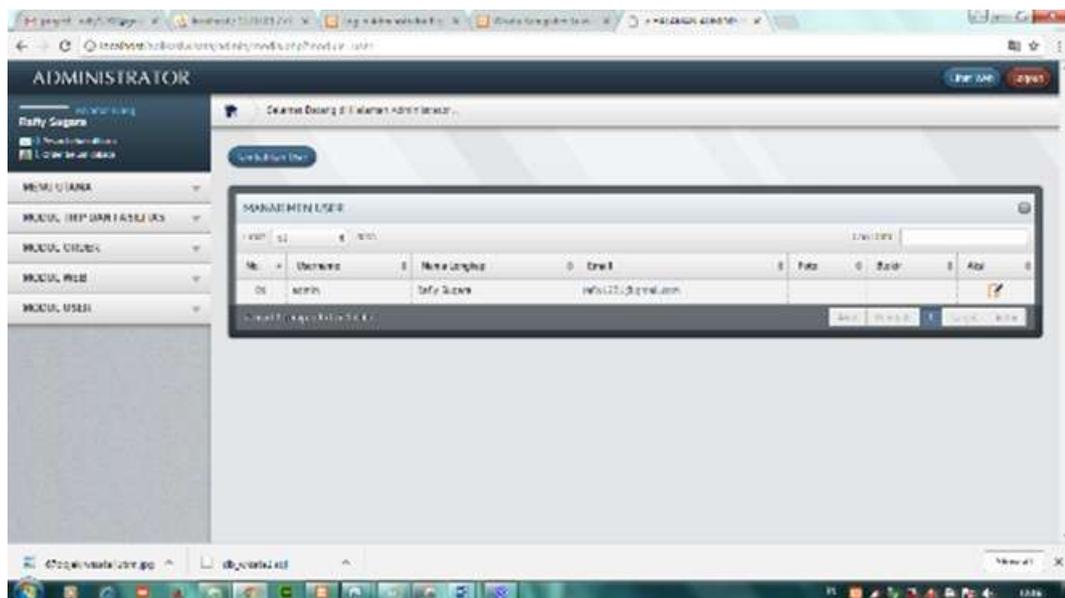
L. Tampilan Menu Pada Pesan Masuk



Gambar IV.22

Tampilan Menu Pada Pesan Masuk

M. Tampilan Menu Pada Manajemen User



Gambar IV.23

Tampilan Menu Pada Manajemen User

4.1. Code Generation

A. Form Home.php

```
<div class="banner">
  <div class="slider">
    <section class="slider">
      <div class="flexslider">
        <ul class="slides">
          <li>
            <h2>Danau Matano</h2>
            <h5>Rasakan Keindahan Alam Danau Matano</h5>
          </li>
          <li>
            <h2>Air Terjun Mata Buntu</h2>
            <h5>Rasakan Keindahan Alam Air Terjun Mata Buntu</h5>
          </li>
          <li>
            <h2>Pantai Lemo</h2>
            <h5>Rasakan Keindahan Alam Pantai Lemo</h5>
          </li>
          <li>
            <h2>Pantai Bulu Poloe</h2>
            <h5>Rasakan Keindahan Alam Bulu Poloe</h5>
          </li>
        </ul>
      </div>
    </section>
    <script>window.jQuery || document.write('<script src="js/libs/jquery-1.7.min.js">\x3C/script>')</script>
    <!--FlexSlider-->
    <script defer src="js/jquery.flexslider.js"></script>
    <script type="text/javascript">
      $(function(){
        SyntaxHighlighter.all();
      });
      $(window).load(function(){
        $('.flexslider').flexslider({
          animation: "slide",
          start: function(slider){
            $('body').removeClass('loading');
          }
        });
      });
    </script>
  </div>
</div>
```

```

<div class="content">
    <div class="container">

        <div class="content-top">
            <h3>Destinasi Wisata</h3>

            <?php
                $album= mysql_query("SELECT * FROM album Order by id_album ASC
LIMIT 3");

                while($w=mysql_fetch_array($album)){
                    $jdl_album=($w[jdl_album]);
                    echo"<div class='col-md-4 grid'>
                        <a href='album-{$w[id_album]}-
{$w[album_seo].html}'><img class='img-responsive'
src='img_album/{$w[gbr_album]}' alt='/'>
                            <div class='simply' >
                                <h4>{$w[jdl_album]}</h4>
                                <p>{$w[keterangan]}</p>
                            </div></a>

                        </div>";
                }
            ?>

            <div class="clearfix"></div>
        </div>
    </div>
    <div class="content-bottom">
<div class="container">
    <div class="bottom-grid">
        <h3> Paket Wisata</h3>
        <p>Paket yang kami tawarkan ini sudah termasuk menikmati
fasilitas yang sudah disediakan.</p>
    </div>
    <div class="plans">
        <?php
            function GetCheckboxes($table, $key, $Label, $Nilai="") {
                $s = "select * from $table order by nama_tag";
                $t = mysql_query($s);
                $_arrNilai = explode(',', $Nilai);
                $str = "";
                while ($w = mysql_fetch_array($t)) {
                    $_ck = (array_search($w[$key], $_arrNilai) === false)? " : 'checked'";
                    $str .= "<li><span><input disabled='disabled' type=checkbox value='{$w[$key]}'
                    $_ck> &nbsp;{$w[$Label]}<br/></span></li>";
                }
            }

```

```

return $str;
}

$view = mysql_query("SELECT * FROM album ORDER BY
id_album limit 4");
while($v= mysql_fetch_array($view)){
    $harga=format_rupiah($v['harga']);
    $Nilai=$v['tag'];

    //$array = $v['tag'];
    //$v = explode(",", $array);
    $d = GetCheckboxes('tag', 'tag_seo', 'nama_tag', $v[tag]);

echo"
    <div class='col-md-3'>
        <div class='pricing-table-grid'>
            <div
class='plans_head'>
                <h3>$v[jdl_album] </h3>
                    <h4
class='m_4'><small class='m_2'>Rp</small>$harga<small
class='m_3'>/Trip</small></h4>
                        <p>Fasilitas :</p>
                    </div>
                        <ul>
                            $d
                        </ul>
                    <!-->
                        <a class=' button'
href='halaman.php?hal=booking&id=$v[id_album]'>Pesan</a>
                </div>
            </div>
                ";
            }
?>

<div class="clearfix"> </div>

</div>
<div class="plans_desc">
    <h3>Atau ingin merencanakan biaya anda sendiri, kontak kami segera
?</h3>

```

```

        <a class="hvr-shutter-out-vertical" href="halaman.php?hal=mail">Hubungi
Kami</a>
    </div>
</div>
<div class="contact_index">
    <div class="container">
        <div class="col-md-7 contact_index-left">
            <h3>Send Us A Message</h3>
            <div class="contact-form">
                <form>
                    <input type="text" class="textbox"
value="Email" onfocus="this.value = ';" onblur="if (this.value == '') {this.value =
'Email';}">
                    <textarea value="Message:"
onfocus="this.value = ';" onblur="if (this.value == '') {this.value =
'Message';}">Message</textarea>
                    <input type="submit" value="Send Now">
                </form>
            </div>
        </div>
        <div class="col-md-5 contact_index-right">
            <h3>Quick Links</h3>
            <ul class="contact_social">
                <li><a href="https://facebook.com/sixghakreasi"> <i >
</i> </a></li>
                <li><a
href="https://plus.google.com/101120388306627550810/about"> <i
class="gmail"> </i> </a></li>
                <li><a href="https://twitter.com/sixghakreasi"> <i
class="twitter"> </i></a></li>
                <li><a href="webmaster@sixghakreasi.com"> <i
class="message"> </i></a></li>
            </ul>
        </div>
    </div>
</div>

```

4.4. Testing

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang sistem yang terjadi dalam *website* portal pulau seribu dengan menggunakan *black box testing*. Dalam *website* ini terdapat dua sistem yang berjalan yaitu sistem pada *user* dan juga sitem pada admin.

A. Form User

Tabel IV.15

Hasil Pengujian *Black Blox* Testing Form User

No	Skenario	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Tampil menu home	Menampilkan halaman utama	Tampil halaman utama	Sesuai diharapkan	Valid
2.	Memilih daftar informasi wisata	Menampilkan informasi wisata	Tampil halaman	Sesuai diharapkan	Valid
3.	Menampilkan paket wisata	Menampilkan sistem	Tampilan detail paket wisata	Sesuai diharapkan	Valid

		paket wisata			
4.	Pendaftaran paket wisata	Menampilkan tgl berangkat, tgl kepulangan dan jumlah wisata	Sistem akan menolak secara otomatis “tidak dapat mengklik pesan sebelum mengisi tgl keberangkatan tgl pulang, dan jumlah wisata	Sesuai diharapkan	Valid
5.	Mengisi isian contact form	Mengisi contact Form email	Sistem akan menerima secara otomatis dengan cara “mengirim email pada form kontak dapat di klik”	Sesuai diharapkan	Valid

B. Form Admin**Tabel IV.16****Hasil Pengujian *Black Blox* Testing Form Login Admin**

No	Skenario	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengklik tombol “Login”	Textbox username dan password kosong	Sistem menampilkan pesan “username dan password salah !”	Sesuai diharapkan	Valid
2.	Mengisi textbox username dan mengosongkan textbox password kemudian mengklik tombol “login”	Textbox username terisi dan password tidak	Sistem menampilkan pesan “username atau password salah”	Sesuai diharapkan	Valid
3.	Mengisi textbox username dan mengisi textbox	Textbox username “terisi	Sistem menampilkan menu utama	Sesuai diharapkan	Valid

	password kemudian mengklik tombol “login”	dan benar” dan password “terisi dan benar”			
4.	Mengisi textbox username dan mengkosongkan textbox password kemudian mengklik tombol “login”	Textbox username “terisi namun salah” dan password tidak	Sistem menampilkan pesan “username atau password salah”	Sesuai diharapkan	Valid
5.	Mengisi textbox username dan mengosongkan textbox password kemudian mengklik tombol “login”	Textbox username “terisi namun salah” dan password “terisi	Sistem menampilkan pesan “username atau password salah”	Sesuai diharapkan	Valid

		namun salah”			
6.	Mengisi textbox username dan mengisi dan mengisi textbox password kemudian mengklik tombol “login”	Textbox username “terisi benar” dan password “terisi namun salah”	Sistem menampilkan pesan “username atau password salah”	Sistem diharapkan	Valid
7.	Mengisi textbox username dan mengisi textbox password kemudian mengklik tombol “login”	Textbox username namun salah” dan password “”terisi benar	Sistem menampilkan pesan “username atau password salah”	Sesuai diharapkan	Valid

4.5 Support

Berikut ini penjelasan tentang publikasi web dan spesifikasi hardware dan software dari sistem yang dibuat

4.5.1. Publikasi Web

Publikasi web pada destinasi wisata luwu timur dengan alamat URL skripsirafli.sukirwati.com proses registrasi domain dimulai dengan melakukan pengecekan nama domain, pendaftaran nama domain www.hostinger.co.id dan hosting menggunakan jasa perusahaan penyedia layanan *server hosting* yaitu idhostinger yang bisa diakses didalam URL skripsirafli.sukirwati.com

4.5.2. Spesifikasi Hardware dan Software

Tabel IV.16

Spesifikasi Hardware dan Software

Kebutuhan	Keterangan
Sistem Operasi	Windows 7 ultimate
<i>Processor</i>	AMD c-60 APU with radeon(tm) HD Grapihics 1.00 GHz
RAM	2.00 GB
Harddisk	320 GB
Monitor	10.1
Printer	L360
<i>Mouse</i>	Standard

<i>Browser</i>	Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox
<i>Software</i>	Dreamweaver, Adobe Photoshop, Php MyAdmin

4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan

- A. Nama Dokumen : Sistem Informasi wisata Luwu Timur
- Fungsi : Sebagai informasi Perjalanan wisata
- Sumber : Admin
- Tujuan : Pariwisata
- Media : tampilan
- Lampiran : Lampiran B – 1

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan serta analisa bab per bab yang telah disebutkan sebelumnya, maka penulis menarik kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya sistem informasi web ini dapat memudahkan *user* (pengguna) untuk mencari informasi berita wisata yang ada di luwu timur
2. Dengan adanya sistem informasi web ini dapat mampu mengolah sebuah berita yang ada di luwu timur secara fakta dan terupdate.
3. Pengunjung dapat dengan mudah mengetahui tentang informasi-informasi wisata yang ada di luwu timur.
4. Sistem informasi yang dirancang mampu memberikan informasi pariwisata yang ada di luwu timur yang dibutuhkan meliputi informasi dan lokasi tempat wisata, akomodasi penginapan dan travel perjalanan,

5.2. Saran-Saran

Adapun saran yang dapat diberikan penulis baik itu untuk pengembangan maupun untuk penggunaan *website* ini antara lain :

1. Sistem informasi ini dapat dikembangkan menjadi sistem informasi wisata yang lebih baik lagi.

2. Diharapkan pengembang tidak hanya sebatas web sistem informasi saja akan tetapi sistem informasi wisata berbasis web dapat diintegrasikan dengan sistem-sistem yang lain.
3. Diharapkan sistem dibuat satu buah sistem *login* yang dapat mengakses kesemua sistem yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Komputer, Wahana. 2012 Mudah Membuat Portal Berita *Online* Dengan *PHP dan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.
- Kusrini, 2007, Strategi Perancangan Dan Pengelolaan Basis Data , Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lesomar Fransiskus, dkk. 2015. Rancang Bangun Portal Berita Pariwisata Maluku Tenggara. Manado : Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi. Vol. 6 No. 1 ISSN :2301-8364
- Nandari Bhirawa Anoraga dan Sukadi. 2014. Pembuatan Website Portal Berita Desa Jetis Lor, IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security - Volume 3 No 3 ISSN: 2302-5700
- Nugroho Nur cahyo dan Bambang Eka Purnama, 2012. Perancangan Web Radio Streaming dan Broadcasting Pada Radio Fm Pacitan, Jurnal Speed, Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi . Vol. 4 No. 4 ISSN: 1979-9330.
- Prihati Indah Prama Siwi Suci dan Hendra Gunawan, 2016. Sistem Informasi Geografis Lokasi Wisata Kuliner di Kota Pekan Baru Berbasis wab. Riau : jurnal Teknik informatika Universitas Islam Riau. Vol.1 No 1 ISSN: 2528-4061.
- Rosa dan Shalahuddin, 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika
- Sumarmata J. 2009. Rekayasa Website. Yogyakarta, Penerbit : Andi.
- Tri Rejeki Indah dan Noor Miyono, 2015. **Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Web. Semarang:** Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Teknik Informatika STMIK ProVisi Semarang. , Volume 6 Nomor 1 , ISSN:2087-0868.
- Yasin, 2012. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek: Jakarta: Mitra Wacana Media

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Diri

NIM : 12135245
Nama lengkap : Rafli Sugara
Tempat dan Tanggal Lahir : Jakarta, 16 september 1995
Alamat Lengkap : Kp.Cipondo, Rt/Rw 02/08,
Kel,Semanan. Kec, Kalideres
Jakarta Barat
Agama : Islam

B. Riwayat Pendidikan Formal & Non-Formal

1. SDN 136 Cendana Hijau, lulus tahun 2007
2. Mts Pergis Wotu, lulus tahun 2010
3. SMAN 1 Wotu, lulus tahun 2013
4. D.3 Bina Sarana Informatika (BSI), lulus tahun 2016



Jakarta, 10 Agustus 2017

Penulis

Rafli Sugara

	LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER NUSA MANDIRI

NIM : 12135245
 Nama : Rafli Sugara
 Dosen Pembimbing I : Yulia Safitri, M.Kom
 Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Destinasi Wisata Luwu Timur

No.	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing I
1	11 April 2017	Bimbingan Perdana Dan Pengajuan Judul	
2	19 April 2017	Bimbingan Bab I	
3	28 April 2017	Revisi Bab I & Bimbingan Bab II	
4	02 Mei 2017	Revisi Bab II & Bimbingan Bab III	
5	10 Mei 2017	Demo Web	
6	20 Juli 2017	Bimbingan Bab IV	
7	24 Juli 2017	Revisi Bab IV	
8	8 Agustus 2017	Acc Keseluruhan	

Bimbingan Skripsi

- Dimulai Tanggal : 11 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 08 Agustus 2017
- Jumlah Pertemuan Bimbingan : 8 Kali Pertemuan

Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing I



Yulia Safitri, M.Kom

	LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER NUSA MANDIRI

NIM : 12135245
 Nama : Rafli Sugara
 Dosen Pembimbing I : Susafa'ati, M.Kom
 Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Destinasi Wisata Luwu Timur

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing II
1	13 April 2017	Bimbingan Perdana Dan Pengajuan Judul	
2	17 April 2017	Bimbingan Bab I	
3	03 Mei 2017	Revisi Bab I & Bimbingan Bab II	
4	18 Mei 2017	Revisi Bab II & Bimbingan Bab III	
5	29 Mei 2017	Demo Web	
6	10 Juni 2017	Bimbingan Bab IV	
7	08 Juli 2017	Revisi Bab IV	
8	08 Agustus 2017	Acc Keseluruhan	

Bimbingan Skripsi

- Dimulai Tanggal : 13 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 08 Agustus 2017
- Jumlah Pertemuan Bimbingan : 8 Kali Pertemuan

Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing II



Susafa'ati, M.Kom



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU TIMUR
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PARIWISATA
PEMUDA DAN OLAH RAGA**

Alamat : Jl. DR. Ratulangi Puncak Indah Malili, Telp/ Faks: (0474) 321-45
E-Mail : diknas_lutim@yahoo.com

Kode Pos 92981

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/2719.d/Dik-LT/VIII/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Drs. Labesse
NIP	: 19631231 198903 1 222
Pangkat	: Pembina Utama Muda
Jabatan	: Kepala Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda Dan Olahraga, Kab. Luwu Timur

Menerangkan bahwa :

Nama	: Rafli Sugara
Nim	: 12135245
Tempat tanggal lahir	: Jakarta, 16 September 1995
Program study	: Strata Satu (S1)
Semester	: VII (Tujuh)

Adalah mahasiswa dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMK) Nusamandiri Jakarta yang telah benar-benar melakukan penelitian di Kabupaten Luwu Timur dengan Judul penelitian PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATA LUWU TIMUR BERBASIS WEBSITE.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya:

Malili, 2 agustus 2017



Kepala Dinas

Drs. Labesse

Perangkat: Pembina Utama Muda
NIP: 19631231 1989031 222