



APLIKASI WISATA DAN BUDAYA KECAMATAN LEIHITU BERBASIS WEB

Tassyasima¹, Fadli Husein Wattiheluw²

¹Prodi Pariwisata, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,
²Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,
e-mail : tasyasima@gmail.com¹, fadliwattiheluw1994@gmail.com²

ARTIKEL INFO

Artikel History:

Menerima xx xxxx xxxx
Revisi xx xxxx xxxx
Diterima xx xxxx xxxx
Tersedia Online xx xxxx xxxx

Kata kunci :

Metode air terjun, pariwisata, aplikasi

A B S T R A K

Objektif. Aplikasi wisata dan budaya ini adalah sebuah aplikasi yang dirancang secara ruang lingkup kabupaten maluku tengah untuk membantu wisatawan di manca negara dan wisatawan local agar lebih mempermudah mereka dalam mengetahui wisata yang ada di kabupaten maluku tengah. Masalah yang dihadapi oleh para wisatawan saat ini adalah belum adanya media untuk mempermudah wisatawan dalam melihat wisata dan budaya yang ada di kabupaten maluku tengah sehingga mereka harus langsung turun ke lapangan pada tempat wisata yang ada. Tujuan dibuatnya aplikasi wisata dan budaya ini adalah untuk memudahkan para wisatawan yang ada.

Material and Metode. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Waterfall dengan tahapan-tahapan communication, Planning, Modeling, Construction, dan Deployment.

Hasil. Hasil yang diharapkan dari pembuatan aplikasi ini adalah agar wisatawan mengetahui tempat wisata dan budaya secara manual dapat dijalankan secara sistem dan terkomputerisasi.

Kesimpulan. Sistem yang dirancang dan dibangun sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan berfungsi dan dapat digunakan dengan baik.

ARTICLE INFO

Artikel History:

Recived xx xxxx xxxx
Revision xx xxxx xxxx
Accepted xx xxxx xxxx
Avallible Online xx xxxx xxxx

Keywords :

Waterfall method, tourism, application

A B S T R A C T

Objective. This tourism and culture application is an application designed within the scope of the central maluku district to help tourists in foreign countries and local tourists to make it easier for them to find out the tours in the central maluku district. The problem faced by tourists today is that there is no media to make it easier for tourists to see tourism and culture in the central maluku district so they have to go directly to the field at existing tourist attractions. The purpose of making this tourism and culture application is to facilitate existing tourists

Materials and Methods. In this study, researchers used the Waterfall method with the stages of communication, Planning, Modeling, Construction, and Deployment.

Results. The expected result of making this application is that tourists know tourist attractions and culture manually can be run in a system and

computerized.

Conclusion. The system designed and built according to predetermined functional requirements works and can be used properly.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat dengan cepat seiring berjalannya waktu telah memberikan manfaat yang sangat luas dan tanpa disadari telah mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari. Banyaknya kebutuhan akan sistem teknologi informasi di berbagai bidang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan adanya website atau web. Web merupakan salah satu sumber daya internet yang banyak sekali kegunaannya antara lain sebagai media promosi, media interaksi dan media bisnis (Shalahuddin,2016).Web juga menjadi sarana untuk memperkenalkan Kecamatan Leihitu yang merupakan salah satu Kecamatan di Maluku yang mempunyai potensi wisata alam dan budaya yang belum banyak dikenal oleh wisatawan baik mancanegara maupun wisatawan local. Kecamatan leihitu memiliki banyak keanekaragaman budaya dan keindahan wisata alam itu, maka kecamatan leihitu menjadi salah satu tujuan wisata yang populer. Permasalahan pengembangan dan promosi pariwisata, baik di tingkat nasional maupun tingkat daerah sangatlah penting, sehingga membutuhkan adanya sarana promosi melalui berbagai media di setiap daerah untuk mempromosikan potensi wisata yang ada.

Potensi di kecamatan leihitu bisa di lihat dari setiap desa yang masing-masingnya mempunyai tempat wisata yang menarik sehingga pariwisata di Kecamatan leihitu bisa menjadi maskotnya Provinsi Maluku Tengah. Kecamatan leihitu sebagai salah satu tujuan wisata di Maluku yang mempunyai beragam adat dan budaya juga, namun di Kecamatan leihitu tersebut kurang di kenal oleh masyarakat luas, hal ini mungkin karena promosi yang kurang maksimal oleh pemerintah daerah setempat. Sangat di sayangkan sekali karena Kecamatan leihitu yang mempunyai potensi wisata ternyata kurang di publikasikan dengan baik. Salah satu kunci dari suksesnya suatu industri pariwisata adalah promosi agar pariwisatanya lebih berkembang, maka perlu adanya informasi yang mendukung mengenai suatu kawasan wisata yang akan di kunjungi. Hal inilah yang mendorong penulis untuk menyusun skripsi tentang "Aplikasi Wisata Dan Budaya Berbasis Web " guna membantu memberikan solusi terhadap masalah yang di hadapi. System informasi berbasis web responsive di pilih karena pada saat ini informasi dapat dengan mudah di akses melalui internet.

2. MATERIAL DAN METODE

2.1 Landasan teori

a. Aplikasi berbasis web

Menurut Sibero Web service merupakan komponen software yang berbasis framework web dan standar object-oriented dan teknologi untuk penggunaan web yang secara elektronik menghubungkan aplikasi user yang berbeda dan platform yang berbeda (Sibero,2013). Web service dapat menghubungkan fungsi bisnis untuk pertukaran data secara real time dalam aplikasi berbasis web. Banyak dari perusahaan - perusahaan berkembang yang menggunakan Aplikasi berbasis Web dalam merencanakan sumber daya mereka dan untuk mengelola perusahaan mereka.

Aplikasi berbasis Web ini menggunakan protokol HTTP, aplikasi di sisi server berkomunikasi dengan client melalui Web server. Aplikasi di sisi client umumnya berupa Web

browser jadi. Aplikasi berbasis Web(client / server-side script) berjalan di atas aplikasi berbasis internet. Menurut Simarmata aplikasi berbasis web adalah sistem perangkat lunak yang berdasarkan pada teknologi dan standar World Wide Web Consortium (W3C) (Simarmata ,2010). Mereka menyediakan sumber daya web spesifik seperti konten dan layanan melalui sebuah antarmuka pengguna dan browser web.

b. Metode waterfall

Menurut Pressman, model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model" (Pressman ,2015). Model ini sering disebut juga dengan "classic life cycle" atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

c. Black box testing

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang memeriksa fungsionalitas dari aplikasi yang berkaitan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi atau struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Metode ini memfokuskan pada keperluan fungsionalitas dari software (Wildan, 2013). Pada pengujian black box ini, aplikasi yang dibangun pada penelitian ini akan diuji dengan mengujikan langsung running aplikasi dan melakukan kegiatan pengujian dengan menganalisis proses input dan output yang dihasilkan aplikasi. Dalam metode black box juga dilakukan pengujian dengan cara memasukkan data normal dan data salah, dari penginputan ini nantinya akan dilakukan analisis terhadap reaksi yang muncul pada sistem

2.2 Metode penelitian

a. teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini peneliti memilih jenis penelitian Deskriptif Kualitatif maka data yang diperoleh haruslah mendalam, jelas dan spesifik. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara Observasi, Dalam membangun aplikasi ini peneliti melakukan observasi pada Tempat sekitar di Kecamatan Leihitu. selanjutnya, Studi Pustaka Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. (Sugiyono ,2005). Studi pustaka yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan mencari informasi tentang teori, konsep serta metode melalui buku, jurnal, artikel serta data yang kredibel melalui internet.

b. kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak

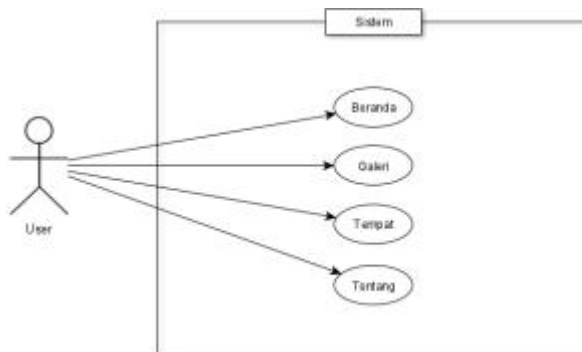
Kebutuhan perangkat keras :

1. Prosesor yang digunakan Core i5 gen 8.
2. RAM yang dipakai 8GB.
3. SSD 512GB.

Kebutuhan perangkat lunak :

1. Windows 10 (64bit)
2. Google Chrome
3. yEd Graph Editor
4. XAMPP
5. HeidiSQL

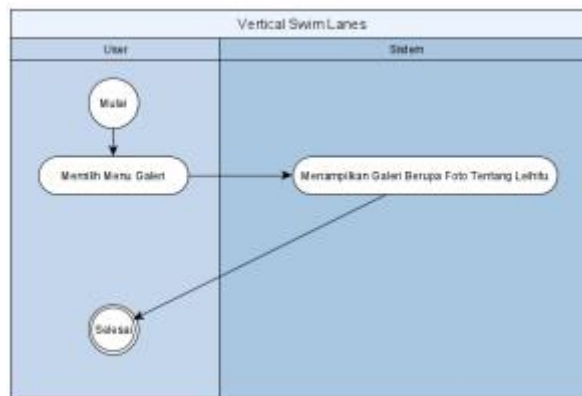
c. Perancangan UML
 1. use case diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

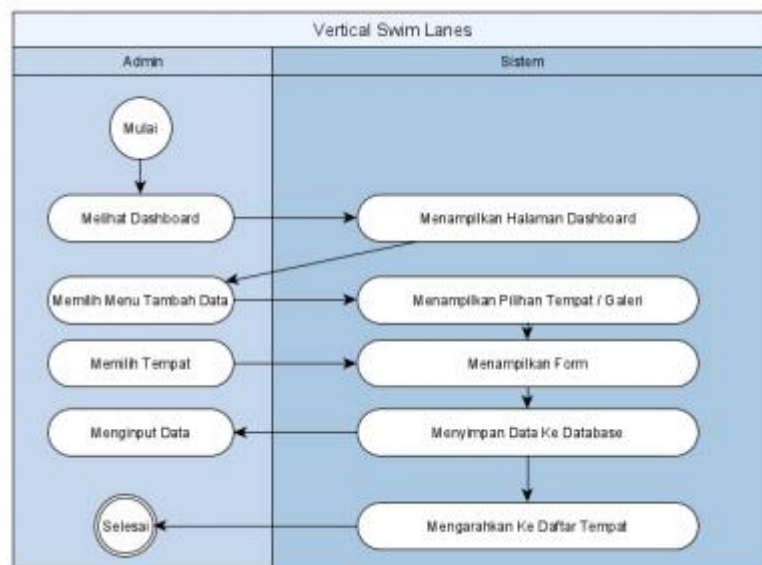
Dalam Use Case Diagram pada Gambar 1 menjelaskan bahwa User atau pengguna sebagai actor dapat melihat menu.

2. activity diagram



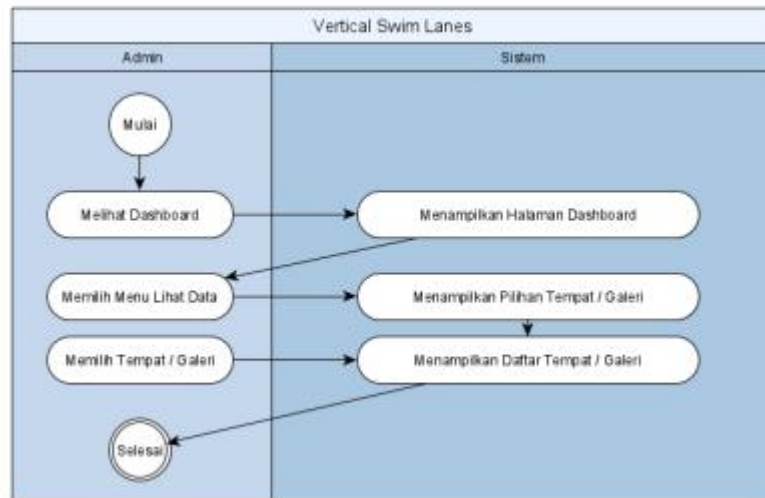
Gambar 2. Diagram Activity Galeri

Didalam Activity diagram Galeri pada Gambar 2 ketika User memilih menu Galeri, sistem merespon menampilkan Daftar Gambar Tentang Leihitu



Gambar 3. Diagram Activity Tambah Data

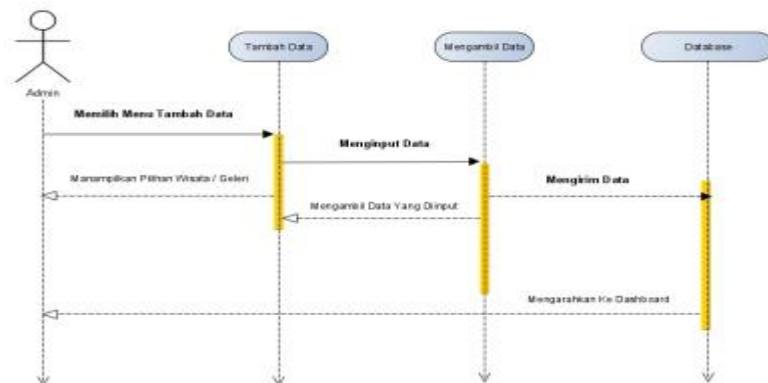
Didalam Aktiviti diagram Tambah Data pada Gambar 3. ketika Admin memilih menu Tambah Data, sistem merespon menampilkan Form untuk menginput data.



Gambar 4. Diagram Activity Lihat Data

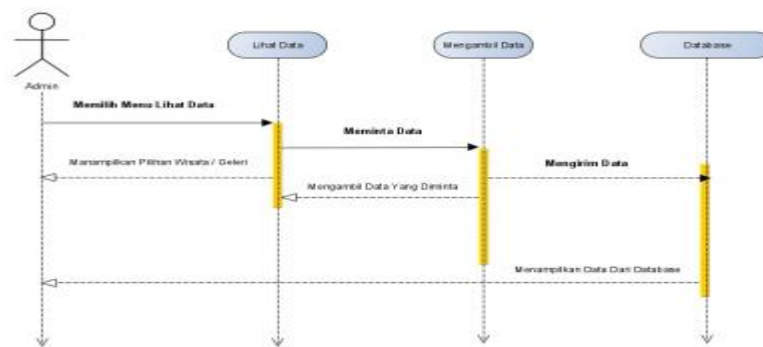
Didalam Aktiviti diagram Lihat Data pada Gambar 4. ketika Admin memilih menu Lihat Data, sistem merespon menampilkan Halaman berisi data.

3. Sequence diagram



Gambar 5. Diagram Sequen Tambah Data

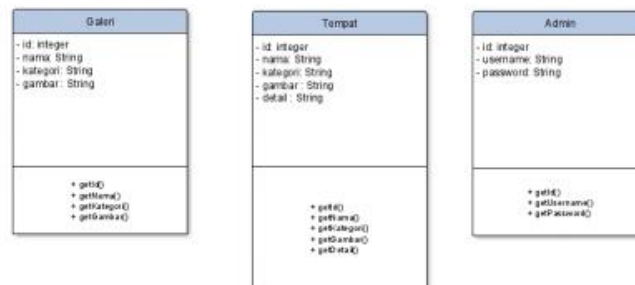
Didalam diagram Sequence Tambah Data pada Gambar 5. pengguna menjalankan metode Tambah Data, kemudian aplikasi menampilkan pilihan Tempat / Galeri. Setelah dipilih, sistem akan mengarahkan ke form tertentu.



Gambar 6. Diagram Sequen Lihat Data

Didalam diagram Sequence Lihat Data pada Gambar 6. pengguna menjalankan metode Lihat Data, kemudian aplikasi menampilkan pilihan Tempat/Galeri. Setelah admin memilih, sistem akan mengarahkan ke daftar berisi data sesuai yang dipilih.

4. Class diagram



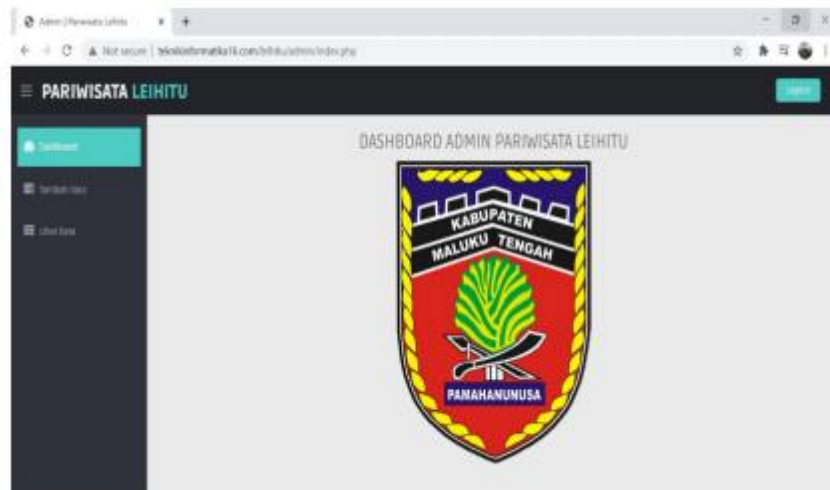
Gambar 7. Class Diagram

Didalam Class diagram diatas pada gambar 7. memiliki Class yang terdiri dari: Galeri, Tempat, dan Admin.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

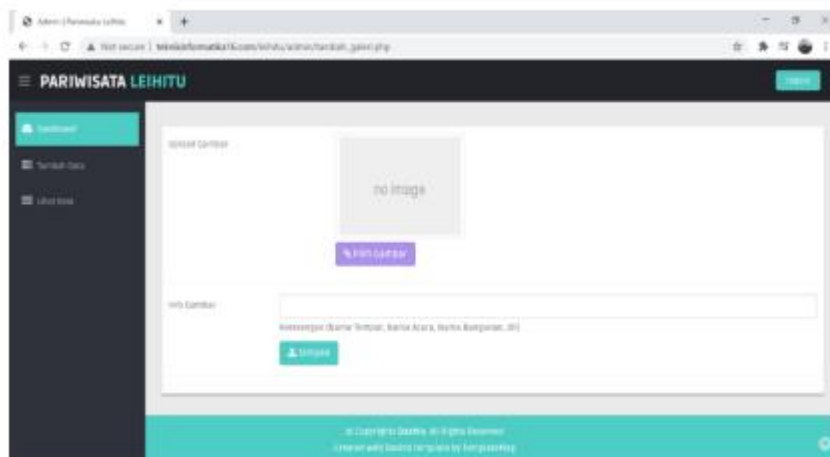
3.1 Implementasi

Implementasi adalah suatu hal yang bermuara pada aksi, aktivitas, tindakan serta adanya mekanisme dalam suatu sistem. Implementasi tidak hanya aktivitas yang monoton namun suatu kegiatan yang terencana dengan baik untuk mencapai tujuan kegiatan tertentu (Nurdin, 2002).



Gambar 8. Tampilan Utama Admin

Gambar 8 merupakan tampilan utama admin, ketika admin pertama kali login kemudian terdapat 2 menu yaitu menu tambah data dan menu lihat data. Dan 1 button yaitu button logout .



Gambar 9. Tampilan Tambah Data Galeri

Pada gambar 9 menampilkan Form tambah data galeri berfungsi untuk menambahkan data terkait foto-foto tempat wisata yang ada di leihitu, Terdapat tombol simpan dimana untuk menyimpan data yang baru ditambahkan.

3.2 Pengujian sistem

Pada test case 1 dilakukan uji Proses menambahkan data galeri baru dilakukan oleh Admin. Proses ini dapat dilakukan dengan memilih menu tambah data, kemudian memilih tambah data galeri pada halaman utama admin maka system akan menampilkan form tambah data galeri.

Tabel 1. Hasil Ujian Test Case 1

Tujuan	Input	Output	Hasil keluaran Sistem
Berhasil menambahkan data galeri baru	Input data galeri dengan melengkapi semua kolom lalu klik tombol ``simpan``	data galeri dengan melengkapi semua kolom lalu klik tombol ``simpan`` System akan menampilkan ``data berhasil disimpan``	Valid

Pada test case 2 dilakukan uji Proses hapus data tempat dilakukan oleh admin dengan cara memilih menu lihat data kemudian klik menu data tempat pada bagian dashboard admin, maka system akan menampilkan tampilan data tempat, kemudian admin memilih data mana yang akan di hapus.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Test Case 2

Tujuan	Input	Output	Hasil keluaran Sistem
Menampilkan pesan data ``berhasil dihapus``	Klik Button Hapus	System Menampilkan ``Data Berhasil Dihapus``	Valid

4. KESIMPULAN

Setelah melakukan uji coba terhadap aplikasi wisata berbasis web kecamatan leihitu, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu : 1. Sistem yang dirancang dan dibangun sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan berfungsi dan dapat digunakan dengan baik. 2. Pembuatan system ini sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- A. S, R., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika.
- Andri, K. (2008). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Betha, S. (2012). *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung: Informatika.
- Brady, M., & Loonam, J. (2010). *Exploring The Use of Entity-Relationship Diagraming as a technique to support grounded theory inquiry*. bradford: Emerald Group.
- Edwin B. Flippo, 2002. *Personel Management (Manajemen Personalia)*, Edisi. VII Jilid II, Terjemahan Alponso S, Erlangga, Jakarta.
- Jogiyanto HM, MBA, Akt., P. (2005). *ANALISIS & DESAIN SISTEM INFORMASI : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Saaty, T. (2008). *Decision Making with the Analytic Hierarchy Process*.
- Sibero, A. (2013). *Web programming power pack*. Yogyakarta: MediaKom.
- Simamora. (2004). *Riset Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Utama.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penrlitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, A. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatik.
- Teguh. (2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Graha Ilmu.