

PENERAPAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DINAS PEMUDA OLAHRAGA DAN PARIWISATA KABUPATEN SINTANG

Genrawan Hoendarto¹, Ricky Imanuel Ndaumanu², Metodeus Jugerlan Hero³

^{1,2,3}Sistem informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Widya Dharma Pontianak

e-mail : ¹genrawan@widyadharma.ac.id, ²ricky_im@widyadharma.ac.id, ³metodeus.j.hero.14@gmail.com

Abstract

Technological developments in the era of globalization are very influential in various fields, especially in the field of tourism because they will be more effective and efficient. Various data processing is carried out computerized and online-based because computerized and online-based can disseminate information quickly and have a wider reach. Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata of Sintang Regency feels the role of online-based information systems such as the web is needed. This research was conducted by asking for information from parties related to Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata of Sintang Regency. This research was conducted by asking for information from parties related to Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata of Sintang Regency. The system design technique used in this study is an object-oriented technique with Unified Modeling Language (UML) modeling. The system design application used is the MySQL XAMPP database design. While the programming language used is Hypertext Preprocessor (PHP). The results of this study are a web-based tourism information system at Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata which will help the process of promoting tourist destinations and facilitate the search for information on tourist destinations in Sintang Regency. From this research, it can be concluded that the existence of a web-based tourism information system at Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata can help and facilitate and increase promotional activities and dissemination of tourist destination information. Suggestions are given so that the designed system can run well, namely by providing additional features such as Geographical features, Android, and automatic database backups to anticipate data damage or loss.

Keywords: Design, Information, Tourism, web

Abstrak

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat berpengaruh diberbagai bidang terutama dalam bidang pariwisata karena akan lebih efektif dan efisien. Berbagai pengolahan data dilakukan secara terkomputerisasi serta berbasis *online* karena dengan terkomputerisasi serta berbasis *online* dapat menyebarkan informasi secara cepat dan memiliki jangkauan yang lebih luas. Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang sangat merasakan peran sistem informasi berbasis *online* seperti *web* sangat di perlukan. Penelitian ini dilakukan dengan meminta keterangan pihak-pihak yang terkait Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang. Teknik perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik berorientasi objek dengan pemodelan *Unified Modelling Language* (UML). Aplikasi perancangan sistem yang digunakan adalah perancangan *database MySQL XAMPP*. Bahasa pemrograman yang digunakan *Hypertext Preprocessor* (PHP) . Hasil penelitian ini berupa sistem informasi pariwisata berbasis web pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata yang akan membantu proses mempromosikan destinasi wisata dan mempermudah pencarian informasi destinasi wisata yang ada di Kabupaten Sintang. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis web pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata dapat membantu serta memudahkan dan meningkatkan kegiatan aktivitas promosi dan penyebaran informasi destinasi wisata. Saran yang di berikan agar sistem yang dirancang dapat berjalan dengan baik yaitu dengan memberikan penambahan fitur seperti fitur Geografis, *Android*, serta *backup database* secara otomatis untuk mengantisipasi jika terjadi kerusakan atau kehilangan data.

Kata Kunci : Perancangan, Informasi, Pariwisata, *web*

1. PENDAHULUAN

Provinsi Kalimantan barat terdiri dari 12 Kabupaten yaitu Bengkayang, Kapuas Hulu, Kayong Utara, Ketapang, Kubu Raya, Landak, Melawi, Mempawah, Sambas , Sanggau, Sekadau dan Sintang, serta 2 Kota, yaitu Pontianak dan Singkawang. Setiap Kota dan Kabupaten memiliki potensial wisata dan budaya yang beraneka ragam. Wisata dan budaya setiap daerah tersebut mempunyai karakteristik dan keunikan sendiri yang perlu dikembangkan dan dilestarikan. Salah satu potensial budaya yang ada di Kalimantan Barat adalah di Kabupaten Sintang. Kabupaten Sintang memiliki potensial pariwisata yang sangat menarik untuk ditelusuri, namun sayangnya

saat ini tempat-tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Sintang masih belum terpublikasi, karena ada beberapa tempat yang letaknya berada jauh di daerah pelosok sehingga penyampaian informasi masih sangat terbatas. Sistem informasi pariwisata Kabupaten Sintang berbasis Web sangat diperlukan sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah-daerah pariwisata yang ada di Kabupaten Sintang. Sistem informasi ini juga merupakan suatu bentuk untuk mempromosikan, dimana salah satu media perantaranya adalah *smartphone*. Untuk saat ini Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang sudah menggunakan media sosial dalam upaya memperkenalkan tempat-tempat wisata seperti gunung, air terjun, geografis daerah, kuliner daerah, seni tradisional adat suku, serta visi dan misi pemerintah Kabupaten Sintang salah satunya adalah mengoptimalkan penyediaan infrastruktur dasar guna pengembangan potensi ekonomi dan sumber daya daerah. Saat ini Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang menggunakan Instagram, Facebook, brosur, baliho dan siaran TV lokal. Tentunya hal ini cukup menarik perhatian masyarakat pengguna media sosial. Akan tetapi keterbatasan media promosi yang digunakan membuat Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang ingin menambah upaya dalam mempromosikan tempat wisata yaitu dengan membangun web sebagai media promosi lainnya.

Diperlukan suatu sistem informasi pariwisata daerah Kabupaten Sintang berbasis web untuk menarik wisatawan lokal maupun wisatawan asing untuk berwisata ke Kabupaten Sintang. Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah dan masyarakat sekitarnya akan mengalami peningkatan. Selain itu dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis web maka informasi tentang objek-objek wisata di daerah Kabupaten Sintang akan lebih mudah menyebar ke masyarakat luar serta membantu pemerintah terutama di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang untuk mengeksplor tempat-tempat pariwisata tersebut. Membangun sistem informasi pariwisata di Dinas pemuda olahraga dan pariwisata Kabupaten Sintang berbasis web untuk mempromosikan tempat-tempat wisata membutuhkan waktu yang cukup lama, diperkirakan setidaknya 6 bulan untuk penyelesaian penelitian serta membuat web tersebut. Dikarenakan jarak objek penelitian yang cukup jauh hal ini tentunya dapat membutuhkan waktu melebihi dari perkiraan yang ada dan banyak faktor lainnya yang dapat menghambatnya jalannya penelitian. Dengan adanya Sistem informasi pariwisata berbasis web diharapkan mampu meningkatkan minat wisatawan lokal ataupun asing berwisata ke tempat-tempat wisata yang ada di Kalimantan Barat khususnya Kabupaten Sintang. Dengan ini penulis mengusulkan pembuatan web dengan judul Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.1.1 Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang akan dilakukan adalah metode deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk menghasilkan informasi yang akurat.

2.1.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.1.2.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada sistem lama yang berjalan.

2.1.2.2 Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan melakukan pencarian buku, teori dan literatur yang digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian.

2.1.2.3 Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan mencari data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.

2.1.3 Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

Teknik analisis sistem yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah teknik berorientasi objek. Teknik pemodelan yang digunakan yaitu *Unified Modeling Language* (UML).

2.1.4 Teknik Perancangan Aplikasi

Teknik perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik berorientasi objek dengan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML). dengan aplikasi *StarUML* versi 5.0. Aplikasi perancangan sistem menggunakan perancangan database MySQL XAMPP versi 7.4.3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Hypertext Preprocessor* (PHP).

2.2 Landasan Teori

Adapun teori-teori yang mendukung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

2.2.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan^[1]. Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu^[2].

2.2.2 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan^[3]. Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat^[4].

2.2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam organisasi^[5]. Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukan, dan mengelola serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang ditetapkan^[6].

2.2.4 Website

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet^[7]. Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman^[8].

2.2.5 Pariwisata

Pariwisata adalah suatu bentuk kegiatan yang menyentuh dan melibatkan masyarakat secara langsung, sehingga memberikan berbagai dampak terhadap masyarakat setempat^[9]. Kata pariwisata berasal dari kata sanssekerta yang terdiri atas dua kata yaitu kata pari dan wisata. Pari berarti “banyak” atau “berkeliling”, sedangkan wisata berarti “pergi” atau “bepergian”. Atas dasar itu, maka kata pariwisata seharusnya diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar, dari suatu tempat ke tempat lain^[10].

2.2.6 PHP

PHP (Hypertext preprocessor) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML^[11]. PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman berbasis *web* yang ditulis oleh dan untuk pengembang *web*^[12].

3. HASIL PEMBAHASAN

3.1. Prosedur Sistem Berjalan

Dalam melakukan kegiatan promosi Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang menggunakan media sosial seperti Instagram, Brosur, Baliho dan Tv lokal sebagai media promosi. Berikut uraian prosedur sistem berjalan:

- a. Pengusaha mendaftarkan tempat wisatanya ke Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata ke bagian Seksi Promosi, Pemasaran, Kerjasama dan Pengembangan Pariwisata supaya tempat wisata tersebut terdata di Pemerintahan Kabupaten Sintang.
- b. Seksi Promosi, Pemasaran, Kerjasama dan Pengembangan Pariwisata atau (Seksi PPKP Pariwisata) akan menggolongkan jenis wisata yang akan di data tersebut.
- c. Setelah menggolongkan jenis wisata Seksi Promosi, Pemasaran, Kerjasama dan Pengembangan Pariwisata akan memeriksa syarat-syarat yang ada untuk melakukan pendataan.
- d. Seksi Promosi, Pemasaran, Kerjasama dan Pengembangan Pariwisata akan memverifikasi data atau berkas yang di serahkan pengusaha.
- e. Pengusaha akan diberitahukan jika ada berkas tidak lengkap atau syarat tidak terpenuhi maka penundaan pendataan dilakukan sampai semua syarat dipenuhi oleh pelaku usaha. Jika sudah semua syarat terpenuhi dilakukanlah pendataan dan wisata tersebut resmi sudah terdaftar di pemerintahan.
- f. Setelah terdata Seksi Promosi, Pemasaran, Kerjasama dan Pengembangan Pariwisata akan memberikan bantuan berupa mempromosikan tempat Wisata tersebut menggunakan Media Sosial, Brosur, Baliho dan TV Lokal.
- g. Wisatawan dapat mencari destinasi wisata di media sosial Instagram yang digunakan oleh Seksi Promosi, Pemasaran, Kerjasama dan Pengembangan Pariwisata untuk mempromosikannya.

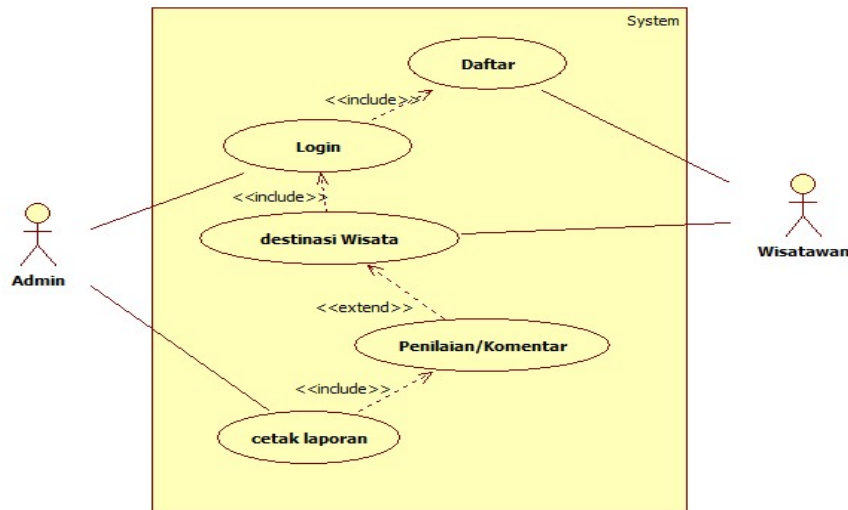
3.2. Prosedur Sistem Usulan

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada sistem berjalan di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang maka diperlukan sistem yang bisa menyelesaikan yang permasalahan dihadapi Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata terutama dalam memperluas jangkauan penyebaran informasi pariwisata daerah Kabupaten Sintang. Maka penulis mengusulkan sistem informasi pariwisata berbasis *web* di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata, supaya dapat meningkatkan kunjungan wisatawan serta memperluas jangkauan informasi pariwisata yang dapat diakses cepat oleh masyarakat. Berikut ini gambaran keseluruhan prosedur-prosedur pada sistem yang akan dirancang oleh penulis dalam sistem informasi penjualan pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang dalam diagram UML:

3.2.1. Use Case Diagram

Gambar 1 merupakan permodelan *Use Case* pada sistem informasi pariwisata berbasis *Web* yang diusulkan, Berdasarkan proses yang terjadi pada diagram *Use Case* sistem usulan melibatkan dua aktor yaitu

pegawai Seksi Promosi, Pemasaran, Kerjasama dan Pengembangan Pariwisata yang menjadi Administrator sistem dan Wisatawan sebagai pengunjung *web* atau sistem.



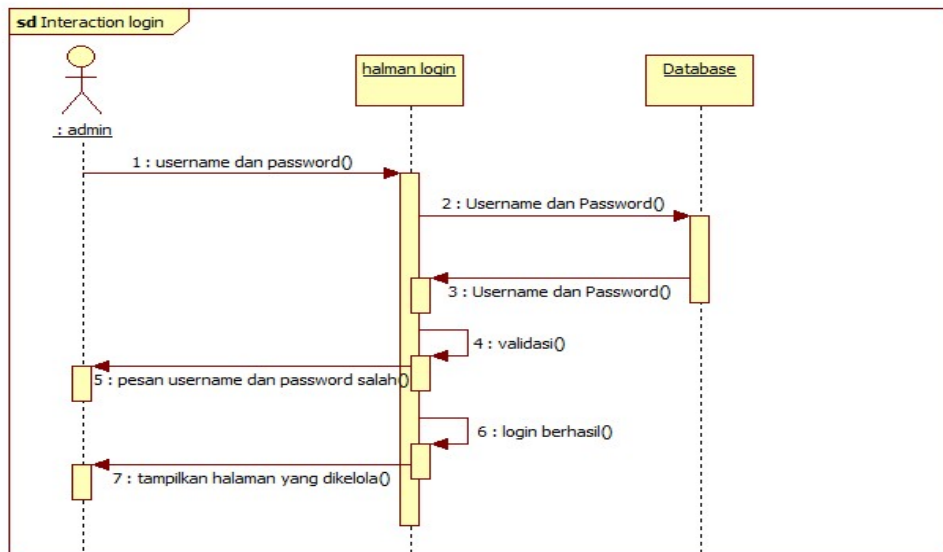
Gambar 1. Use Case Diagram Usulan

Adapun penjelasan dari tiap proses yang terjadi pada gambar 1 adalah sebagai berikut: Sebelum masuk ke halaman Utama, Administrator harus ke *form login* dengan memasukkan *Email* dan *password* yang sudah terverifikasi atau terdaftar di *database* agar bisa melakukan proses *login*. Adapun yang dikelola oleh administrator antara lain seperti menambah, mengubah dan menghapus artikel di menu Artikel, Galeri serta cetak laporan di menu Testimonial.

Wisatawan atau pengunjung sistem dapat melihat destinasi wisata yang ada serta informasi destinasi wisata yang sudah Administrator tampilkan di sistem. Selain dapat melihat destinasi wisata, wisatawan atau pengunjung dapat melihat Visi Misi dan informasi tentang Organisasi Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata di menu Tentang kami.

3.2.2. Diagram Sekuensial Login Administrator

Pada diagram sekuensial *Login* Seksi Promosi, Pemasaran, Kerjasama dan Pengembangan Pariwisata di sini menjadi administrator sistem, saat masuk halaman *web* sistem usulan admin akan diminta untuk *login* di menu *login*. Admin akan diminta memasukkan *email* dan *password* yang telah tersimpan pada *database*.

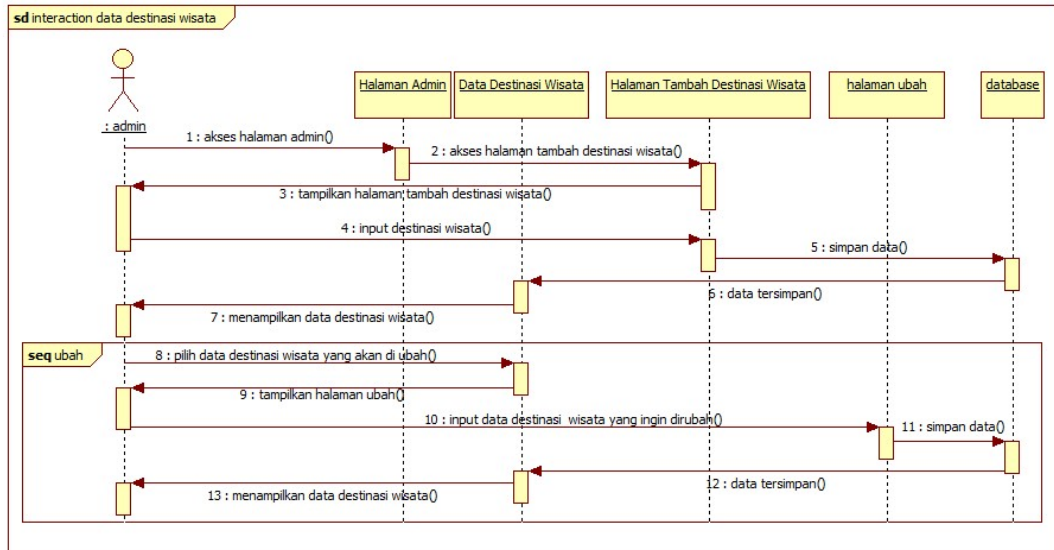


Gambar 2. Diagram Sekuensial Login

Sistem akan melakukan verifikasi *email* dan *password* yang dimasukan. Jika *email* dan *password* tidak sesuai dengan yang di *database*, maka akan ada pesan bahwa *email* dan *password* salah dan proses *Login* gagal. Jika *email* dan *password* yang dimasukan benar maka sistem akan langsung dialihkan ke halaman beranda dan

halaman lainnya yang bisa admin akses. Gambar 4.2 merupakan pemodelan diagram sekuensial *Login* administrator pada sistem informasi pariwisata berbasis *web* yang di usulkan.

3.2.3. Diagram Sekuensial destinasi wisata

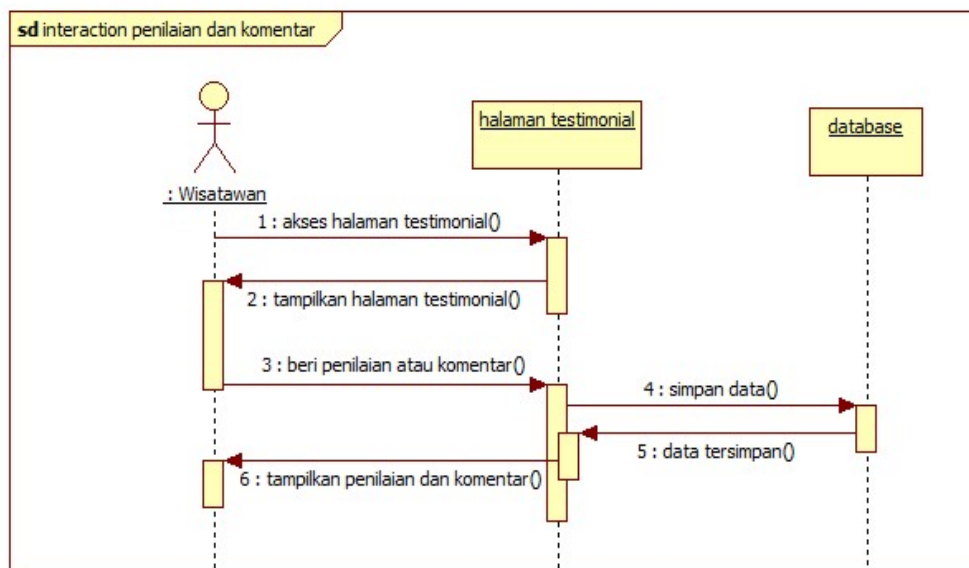


Gambar 3. Diagram Sekuensial Destinasi Wisata

Pada diagram sekuensial Destinasi Wisata ketika Admin telah masuk ke halaman yang bisa admin akses. Di sini admin dapat menambahkan destinasi wisata di menu artikel dan galeri baik berupa foto, video, informasi dan deskripsi tentang wisata tersebut. Jika ingin melakukan penambahan destinasi wisata di menu artikel maka admin dapat menambahkannya di *form* isian tambah artikel yang di menu artikel.

Jika admin ingin mengubah dan menghapus destinasi wisata yang sudah di tersimpan, maka admin dapat mengubah dan menghapus di bagian Data Artikel di menu Artikel dengan mengklik tombol hapus dan ubah di samping kanan di setiap destinasi wisata yang sudah tersimpan, saat klik tombol maka akan otomatis ke halaman ubah. Kemudian *database* akan secara otomatis memperbarui sistem tersebut. Gambar 3 merupakan pemodelan diagram sekuensial destinasi wisata pada sistem informasi pariwisata berbasis *web* yang diusulkan.

3.2.4. Diagram Penilaian dan Komentar

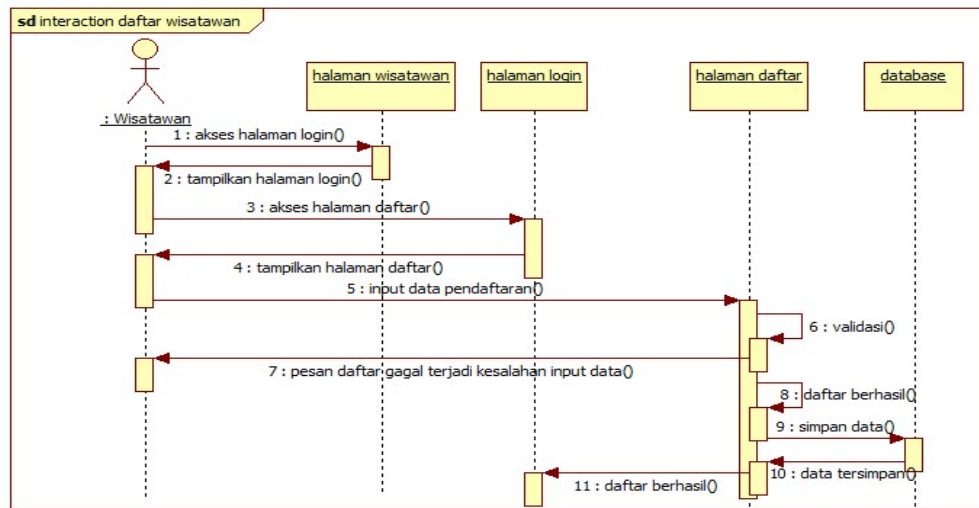


Gambar 4. Diagram Sekuensial Penilaian dan Komentar

Pada diagram sekuensial penilaian dan komentar wisatawan dapat dilakukan oleh wisatawan di menu testimonial, sebelum memberikan penilaian dan komentar, wisatawan perlu melakukan *login* jika sudah pernah mendaftar. Jika belum pernah atau baru pertama kalinya maka wisatawan perlu melakukan pendaftaran terlebih

dahulu. Jika sudah terdaftar maka wisatawan dapat melakukan proses *login*. Setelah *login* berhasil maka wisatawan bisa ke menu testimonial dan memberikan penilaian dan komentar tentang isi *web*. Gambar 4.8 merupakan diagram pemodelan sekuensial penilaian dan komentar wisatawan pada sistem informasi pariwisata berbasis *web* yang diusulkan.

3.2.5. Diagram Sekuensial Daftar Wisatawan

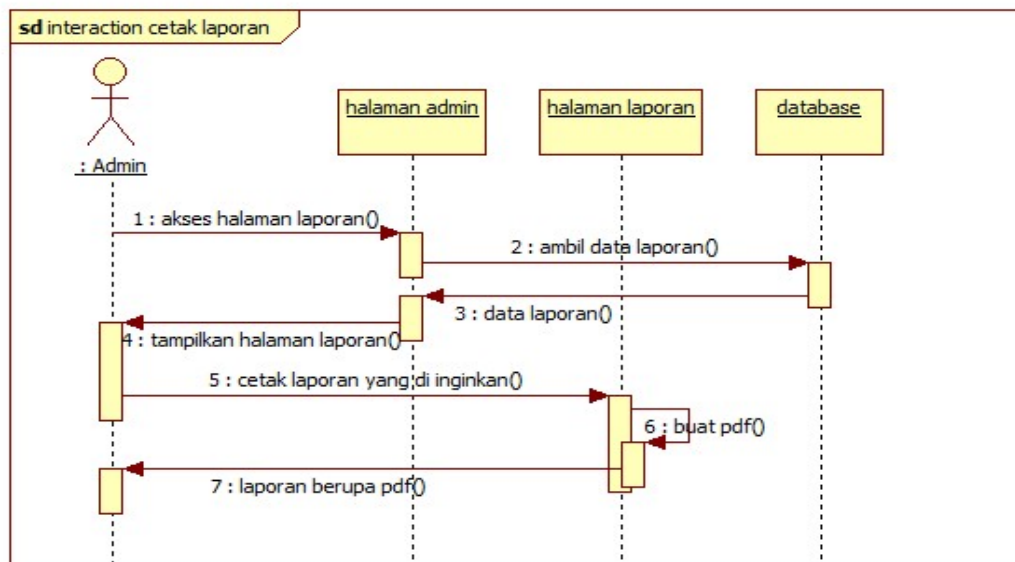


Gambar 5. Diagram Sekuensial Daftar Wisatawan

Pada diagram sekuensial daftar wisatawan, ketika wisatawan ingin memberikan komentar, saran dan penilaian pada halaman *Web* sistem usulan, maka akan diminta mendaftarkan diri jika belum terdaftar pada sistem. Wisatawan bisa ke menu *login* untuk mendaftar dengan mengklik *daftar disini*, Setelah itu wisatawan akan di bawa ke halaman *daftar* yang harus diisi oleh wisatawan.

Wisatawan wajib mengisi semua *form* isian yang ada yaitu nama wisatawan, alamat *email*, nomor telepon, dan membuat *password* yang akan digunakan saat proses *login*. Jika sudah berhasil mendaftar maka wisatawan akan di bawa ke halaman *login* dan diminta untuk memasukkan *Email* dan *password* yang telah dibuat oleh wisatawan saat mendaftar dan jika tidak berhasil maka akan pesan tidak berhasil serta petunjuk untuk mengatasi permasalahan saat mendaftar. Gambar 5 merupakan pemodelan diagram sekuensial daftar wisatawan pada sistem informasi pariwisata berbasis *web* yang diusulkan..

3.2.6. Diagram Sekuensial Cetak Laporan Kunjungan



Gambar 6. Diagram Cetak Laporan Kunjungan

Pada Diagram Sekuensial cetak laporan kunjungan penilaian atau komentar wisatawan yang berkunjung ke *web* sistem informasi pariwisata ini dapat dicetak oleh admin di menu testimonial. Di menu testimonial ini

menampilkan komentar-komentar dan penilaian wisatawan tentang *web*. untuk mencetak laporan ini admin hanya perlu tekan tombol cetak yang berada di bawah tabel daftar pengunjung.

3.3. Perancangan Masukan

Perancangan Masukan adalah gambaran mengenai *input*-an yang ada pada sistem. Berikut adalah tampilan rancangan masukan sistem informasi pariwisata berbasis *web*:

3.3.1. Form Login Admin

Halaman ini berfungsi sebagai akses halaman utama administrator dimana Admin akan diminta untuk memasukan *email* dan *password*.

Gambar 7. Tampilan Form Login

Jika *email* dan *password* yang dimasukan salah, maka pengguna tidak dapat masuk ke halaman untuk kelola serta akan ada pemberitahuan bahwa *email* dan *password* salah. Adapun fungsi tombol masuk untuk mencari dan mencocokkan *email* dan *password* yang ada pada *database* dan jika *email* dan *password* sesuai dengan yang ada pada *database* maka pengguna akan diarahkan ke halaman utama administrator pada *login* sukses.

3.3.2. Tampilan Halaman beranda



Gambar 8. Tampilan Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman yang pertama kali muncul atau halaman pembuka jika masuk ke sistem. Di halaman ini menampilkan gambar, video, deskripsi serta kalimat selamat datang untuk Admin dan pengunjung *web*. Halaman beranda pada sistem ini berfungsi menampilkan topik yang berkaitan dengan destinasi wisata. Halaman ini juga sebagai portal ke halaman lainnya.

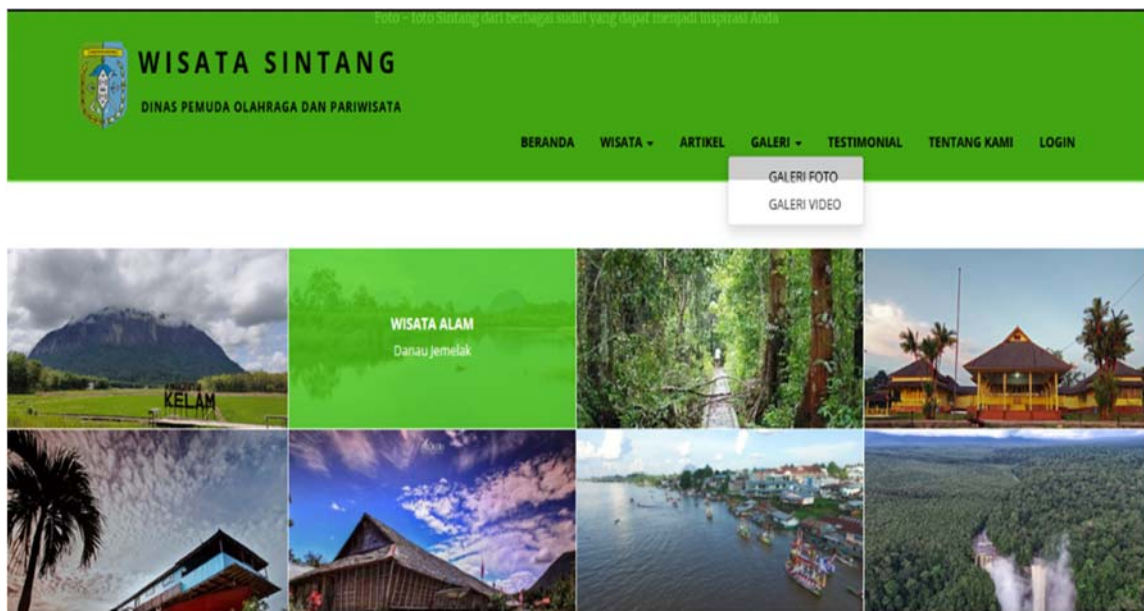
3.3.3. Tampilan Halaman artikel



Gambar 9. Tampilan Halaman Artikel

Halaman artikel menampilkan semua data artikel yang di *database*. Halaman artikel juga menampilkan gambar, judul serta deskripsi artikel. Halaman artikel juga bisa menampilkan topik lain selain destinasi wisata. Di halaman ini pengunjung atau wisatawan hanya dapat melihat dan membaca artikel-artikel yang *di-upload* oleh admin. Deskripsi artikel di sini memberikan informasi tentang artikel tersebut.

3.3.4. Tampilan Halaman Galeri Foto



Gambar 10. Tampilan Halaman Galeri Foto

Halaman galeri menampilkan gambar-gambar destinasi wisata. pada halaman ini pengunjung hanya dapat melihat. Jika pengunjung ingin melihat gambar lebih jelas, pengunjung dapat mengklik gambar tersebut dan gambar tersebut akan membesar. Selain menampilkan gambar, pada halaman galeri ini juga menampilkan kategori wisata dan nama tempat pada gambar di halaman galeri tersebut. Halaman ini berfungsi untuk mempromosikan destinasi wisata hanya dengan foto-foto atau gambar destinasi wisata.

3.3.5. Tampilan Halaman Galeri Video Admin



Data Video

TAMBAH DATA

Gambar	Jenis Wisata	Nama Tempat	Aksi	
	Wisata Alam	bukit kelam	Ubah	Hapus

Gambar 11. Tampilan Halaman Galeri Video

Halaman ini hanya dapat di akses oleh admin. Pada halaman ini admin dapat mengelola video-video yang ada seperti mengubah, menghapus dan menambah video. Semua video yang sudah di *upload* oleh Admin akan otomatis masuk *database* dan langsung terdata di dalam tabel data video pada halaman galeri video admin. Adapun tabel data video menampilkan video, jenis wisata, tombol hapus dan ubah dan nama tempat video-video destinasi wisata yang di *upload*.

3.4. Perancangan Keluaran

Perancangan keluaran merupakan hasil dari keluaran sistem setelah melewati proses pengolahan data pada sebuah sistem informasi yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah sistem keluaran dari perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web pada Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang.

3.4.1. Tampilan laporan kunjungan

No	Nama Pengunjung	Saran	Tanggal
1	Raju	Sangat Bermfaat	2021-04-20
2	Samsi	Gambar terlalu sedikit	2021-04-14
3	User	Sangat membantu	2021-04-27
4	Hero	Cukup membantu	2021-05-03
5	ferry	informasinya kurang detail	2021-05-05

Gambar 12. Tampilan Laporan Kunjungan

Tampilan data sebelum data tersebut masuk ke *form* cetak laporan atau sebelum data tersebut dicetak keluar, sehingga dapat dilihat kembali untuk memastikan data tersebut benar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Sistem informasi pariwisata berbasis *web* ini menjadi media promosi destinasi wisata baik di daerah Kabupaten Sintang sendiri, Nasional bahkan Internasional.
- b. Sistem informasi pariwisata berbasis *web* ini dapat mempermudah wisatawan dan masyarakat dalam mencari destinasi yang berada di Kabupaten Sintang antara lain seperti informasi geografis, sejarah, seni tradisional dan sarana-prasarana serta visi-misi Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata yang perlu diketahui di Kabupaten Sintang.

5. SARAN

Berdasarkan beberapa kesimpulan yang ada di atas penulis akan menyarankan beberapa hal yang berkaitan dengan sistem informasi pariwisata berbasis *web* agar sistem dapat berjalan dengan lebih baik, adapun saran sebagai berikut:

- a. Dalam menjalankan sistem informasi pariwisata yang berbasis *web* maka perlu untuk melakukan pelatihan terhadap admin selaku pihak yang akan menggunakan sistem ini agar tidak terjadinya kesalahan dalam menjalankan sistem. Sistem ini dapat berjalan dengan optimal maka perlu pemeliharaan terhadap perangkat keras dan perangkat lunak.
- b. Sistem informasi pariwisata berbasis *web* ini dapat dikembangkan agar lebih efektif dan mampu mengoptimalkan aktivitas promosi destinasi wisata dengan menerapkan sistem berbasis *android* serta pengembangan fitur lain yang dapat dikembangkan dari sisi sistem berbasis sistem informasi Geografis (GIS) agar dapat mengetahui geografis yang lebih detail untuk daerah Kabupaten Sintang. Sistem ini juga dapat ditambah sistem *backup database* secara otomatis untuk mengantisipasi jika terjadi kerusakan atau kehilangan data.
- c. Penambahan fitur transaksi pembelian tiket untuk masuk ke destinasi wisata.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penelitian ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan berupa petunjuk, data, sara maupun dorongan moril dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr.Hendrika, S.Sos., M.Si. selaku kepala Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sintang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis melakukan penelitian dan civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Anggraeni, E. Y., dan Irviani, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Cv. Andi Offset. Yogyakarta:
- [2]. Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish. Yogyakarta.
- [3]. Krismaji. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi edisi ketiga*. unitpenerbit dan Sekolah Tinggi Ilmu YKPN. Yogyakarta.
- [4]. Suwena, K., dan Widyatmaja, G. N. (2017). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Pustaka Larasam. Denpasar.
- [5]. Bekti, B. H. (2015). *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Andi. Yogyakarta.
- [6]. Supono dan Virdiandry, P. (2016). *Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama). Yogyakarta.