

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS OBJEK PARIWISATA PADA KOTA PONTIANAK

Asfin<sup>1</sup>, Tony Darmanto<sup>2</sup>, Hendro<sup>3</sup>,

<sup>1,2,3</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Widyadharma Pontianak  
e-mail: <sup>1</sup>20412608\_asfin@widyadharma.ac.id, <sup>2</sup>tony.darmanto@yahoo.com, <sup>3</sup>hendro@widyadharma.ac.id

## *Abstract*

*The lack of clear information about tourism objects in Pontianak City can be an obstacle for tourists in planning a visit to Pontianak City. This can reduce the satisfaction of the tourist experience, as well as limit the potential growth of the tourism industry in Pontianak City. With a geographic information system, it can make it easier for tourists to find and visit tourist objects while exploring Pontianak City. Through GIS, tourists can also provide complete and interesting information so that they can provide a pleasant experience while in Pontianak City. Researchers used descriptive methods as the research design. The data collection methods used are observation, documentation, and literature study. The system analysis and design technique used is Unified Modeling Language (UML). The application used in designing a website-based geographic information system is Visual Studio Code, and the database used is MYSQL. The final results of the research produced a web-based geographical information system for Pontianak City tourism objects which makes it easier for tourists to find complete information regarding directions to tourist attractions. The conclusion obtained from this research is a Web-Based Geographic Information System for Pontianak City Tourism Objects. Researchers hope that this geographic information system will be able to increase the number of tourists who come and introduce tourism objects in Pontianak City.*

**Keywords:** *Geographic Information Systems, Tourism, Website*

## **Abstrak**

Kurangnya informasi yang jelas tentang objek pariwisata di Kota Pontianak dapat menjadi kendala bagi wisatawan dalam merencanakan kunjungan di Kota Pontianak. Hal ini dapat mengurangi kepuasan pengalaman wisata, serta membatasi potensi pertumbuhan industri pariwisata di Kota Pontianak. Dengan adanya sistem informasi geografis dapat memudahkan wisatawan dalam mencari dan mengunjungi objek pariwisata selama menjelajahi Kota Pontianak. Melalui SIG juga dapat menyajikan informasi yang lengkap dan menarik kepada wisatawan sehingga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan selama berada di Kota Pontianak. Peneliti menggunakan metode deskriptif sebagai rancangan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan merupakan observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Teknik analisis dan perancangan sistem yang digunakan adalah *Unified Modeling Language* (UML). Aplikasi yang digunakan dalam merancang sistem informasi geografis berbasis *website* adalah *Visual Studio Code*, *database* yang digunakan adalah MYSQL. Hasil akhir dari penelitian menghasilkan sebuah sistem informasi geografis objek pariwisata Kota Pontianak berbasis web yang memudahkan wisatawan untuk mengetahui informasi yang lengkap mengenai petunjuk arah ke tempat pariwisata. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah Sistem Informasi Geografis Objek Pariwisata Kota Pontianak Berbasis Web. Peneliti berharap sistem informasi geografis ini mampu meningkatkan jumlah wisatawan yang datang serta memperkenalkan objek pariwisata yang ada di Kota Pontianak.

**Kata kunci:** Sistem Informasi Geografis, Pariwisata, Website

## **1. PENDAHULUAN**

Sistem informasi kini semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat, hal ini terbukti dari peran sistem informasi dalam berbagai aspek, baik itu dari segi pembangunan, perekonomian dan sebagainya. Keberadaan sistem informasi mampu mendukung kinerja, dan produktivitas suatu organisasi, tidak hanya organisasi sistem informasi juga mampu meningkatkan kinerja dan produktivitas suatu daerah. Salah satu produktivitas dari suatu daerah adalah wisata yang ada di dalamnya. Sistem informasi mampu menjadikan wisata daerah menjadi salah satu produk daerah yang dapat diunggulkan, yaitu dengan sistem informasi geografis. Sistem informasi geografis (SIG) adalah suatu sistem berbasis komputer yang digunakan untuk menangkap, menyimpan, mengecek, dan menampilkan data dengan peta. Sistem informasi geografis dibuat dengan menggunakan informasi yang berasal dari pengolahan sejumlah data, yaitu data geografis atau data yang berkaitan dengan posisi objek di permukaan bumi. Sistem informasi geografis memiliki banyak manfaat di berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pariwisata. SIG juga dapat mempermudah melihat wilayah pariwisata di suatu daerah.

Kota Pontianak merupakan ibukota provinsi Kalimantan Barat. Kota Pontianak dilintasi oleh garis khatulistiwa yaitu pada 00 02' 24" Lintang Utara sampai dengan 00 05' 37" Lintang Selatan dan 1090 23' 01" Bujur Timur. Ketinggian Kota Pontianak berkisar antara 0,10 meter sampai 1,50 meter di atas permukaan laut. Kondisi tanah di Kota Pontianak terdiri dari jenis tanah Organosol, Grey, Humus, dan Aluvial yang masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda. Kota Pontianak memiliki berbagai objek wisata, namun sayangnya kurang promosi dan publikasi dari suatu tempat pariwisata membuat pariwisata tidak berkembang. Hal ini dikarenakan minimnya sarana dan prasarana dalam mempublikasikan dan mempromosikan objek wisata di Kota Pontianak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka salah satu penyelesaiannya adalah dengan membuat sistem informasi geografis pemetaan objek pariwisata Kota Pontianak berbasis web yang diharapkan dapat menjadi sarana promosi pariwisata sekaligus memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi dan mengetahui lokasi pariwisata.

Dengan Sistem Informasi Geografis (GIS) dapat menampilkan pemetaan lokasi-lokasi dari objek wisata yang ada di Kota Pontianak dengan menambahkan informasi yang ada di tiap objek pariwisata dan menampilkan rute perjalanan menuju lokasi-lokasi objek wisata Kota Pontianak.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Rancangan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Sistem, Teknik Perancangan Sistem

#### 2.1.1 Rancangan Penelitian

Peneliti melakukan rancangan penelitian dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk memperoleh data berdasarkan fakta di lapangan sehingga dapat digunakan sebagai gambaran dari penelitian.

#### 2.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan studi literatur yang mengharuskan peneliti mengumpulkan data yang dapat mendukung peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, skripsi, dan sumber-sumber tertulis baik secara tercetak maupun elektronik lainnya. Data yang dimaksud dapat berupa teori-teori yang mendasari masalah dan bidang yang peneliti lakukan.

#### 2.1.3 Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

Teknik Analisis sistem yang digunakan adalah teknik berorientasi objek menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) untuk menggambarkan secara jelas cara kerja dari sistem informasi geografis objek pariwisata.

#### 2.1.4 Aplikasi Perancangan Sistem

Aplikasi perancangan sistem yang digunakan untuk membuat situs pendataan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, JavaScript dan CSS yang dirancang pada *text editor* Visual Studio Code, dan menggunakan *database* MySQL untuk menyimpan data.

### 2.2 Landasan Teori

#### 2.2.1 Data

Data adalah fakta mentah atau deskripsi dasar dari hal-hal, peristiwa, kegiatan dan kejadian yang dicatat, dicatat, didaftarkan, diklasifikasikan tetapi tidak diatur untuk tujuan tertentu<sup>[1]</sup>. Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya<sup>[2]</sup>.

#### 2.2.2 Sistem Informasi Geografis

Sistem informasi geografis adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, orang, uang, dan infrastruktur organisasi yang terorganisir yang memungkinkan perolehan dan penyimpanan data atribut geografis dan terkait, untuk tujuan pengambilan, analisis, sintesis, dan tampilan untuk meningkatkan pemahaman dan membantu pengambilan keputusan<sup>[3]</sup>. Sistem informasi geografis (GIS) adalah sistem untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, menganalisis, mengatur, dan menampilkan informasi geografis<sup>[4]</sup>.

#### 2.2.3 Pariwisata

Pariwisata adalah istilah umum untuk kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan rekreasi atau waktu senggang di tempat tujuan wisata yang indah, menarik dan atraktif<sup>[5]</sup>. Pariwisata adalah suatu pergerakan atau perputaran yang dimulai pada suatu titik tertentu kemudian kembali lagi ke titik tersebut, sehingga bernilai suatu perjalanan. Pengertian pariwisata telah lama menjadi fokus banyak kalangan, baik ekonomi, sosial, budaya, politik, sosial, dan yang lainnya<sup>[6]</sup>.

#### 2.2.4 Website

*Website* adalah kumpulan halaman yang memuat informasi data digital dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara dan video, atau segala bentuk gabungan, yang disediakan melalui koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang, dimanapun di dunia<sup>[7]</sup>. *Website* merupakan keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi<sup>[8]</sup>.

#### 2.2.5 Unified Modelling Language (UML)

*Unified Modelling Language* adalah bahasa berbasis grafis atau gambar untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OO (Object-

Oriented)<sup>[9]</sup>. *Unified Modeling Language* adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun perangkat lunak<sup>[10]</sup>.

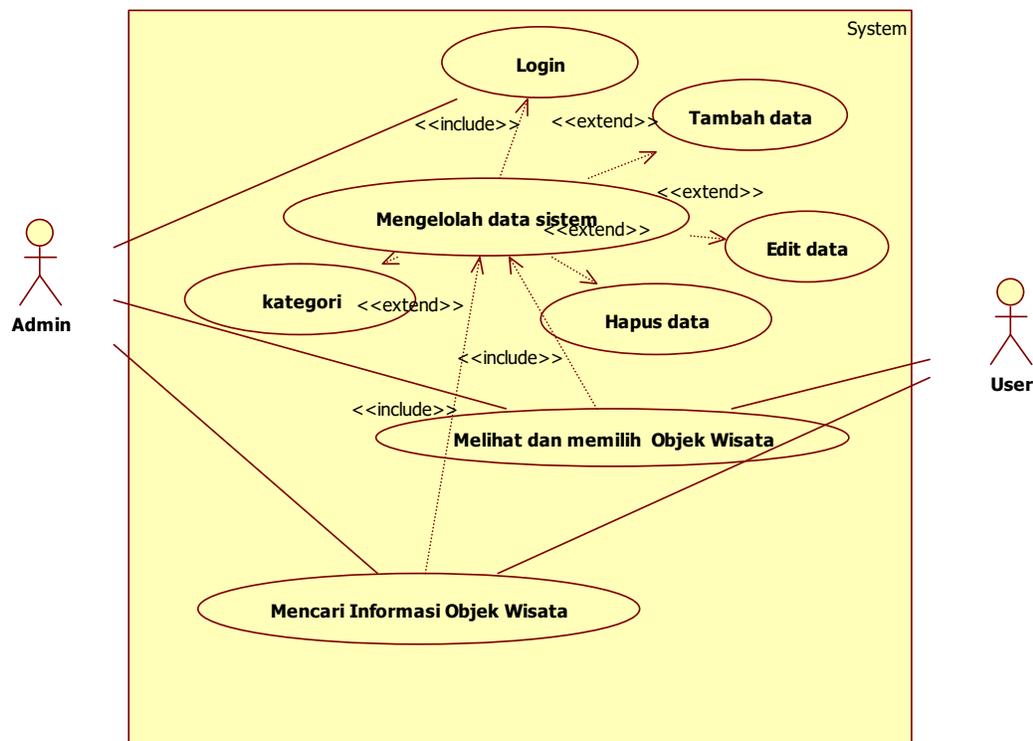
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Unified Modelling Language

Untuk memberikan gambaran mengenai rancangan sistem usulan pada Objek Pariwisata, maka peneliti membuat *Unified Modelling Language* yang digambarkan dalam bentuk diagram *use case* dan diagram sekuensial.

##### 3.1.1 Diagram Use Case

Dari diagram *use case* dapat diketahui bahwa terdapat beberapa kegiatan utama dalam aplikasi ini yaitu proses *login* bagian administrator, pengelolaan data dari administrator, memilih objek pariwisata, dan melihat objek pariwisata yang ingin di kunjungi pengguna.



Gambar 1. Diagram Use Case

##### 3.1.2 Diagram Sekuensial

Dari diagram sekuensial dapat diketahui bahwa terdapat beberapa kegiatan utama dalam sistem ini, antara lain:

a. Diagram Sekuensial Login Administrator

Pada diagram sekuensial *login* administrasi, admin memasukkan *username* dan *password*, jika *username* dan *password* benar dan sesuai dengan yang ada dalam *database*, maka admin dapat mengakses halaman *dashboard* admin, jika *username* dan *password* salah, maka admin harus memasukkan ulang *username* dan *password* tersebut dengan benar.

b. Diagram Sekuensial Melihat Informasi Objek Pariwisata

Pada diagram sekuensial melihat informasi objek pariwisata, ketika pengguna memilih menu Daftar Tempat Wisata, sistem akan mengambil data dari *database*, kemudian sistem akan menampilkan informasi daftar tempat wisata di Pontianak.

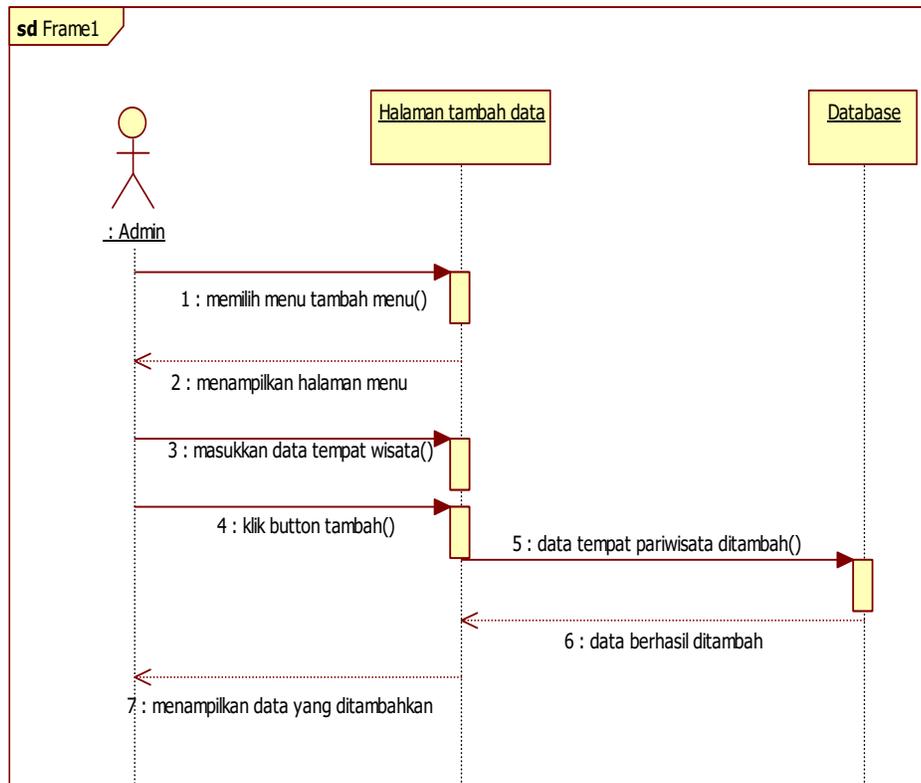
c. Diagram Sekuensial Mencari Objek Pariwisata

Pada diagram sekuensial mencari objek pariwisata, jika pengguna mengakses halaman Home. Pada halaman ini terdapat tombol Pencarian. Ketika pengguna mengakses dan memasukkan kata kunci yang ingin dicari, sistem akan mengambil data yang cocok dengan kata kunci yang relevan di *database*.

d. Diagram Sekuensial Pengelolaan Data

1) Diagram Sekuensial Tambah Data

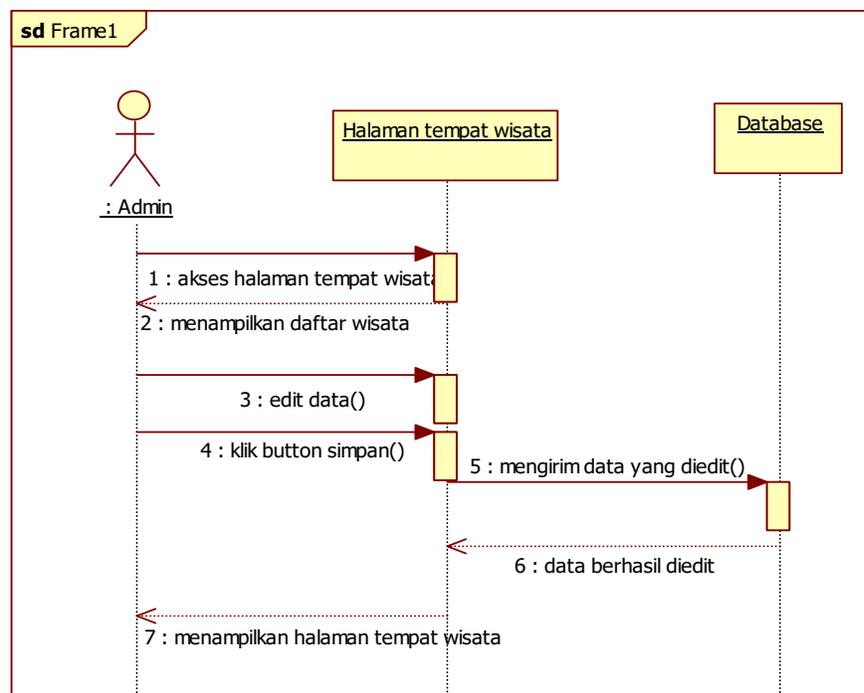
Ketika *Administrator* menambahkan data ke sistem. Ketika *Administrator* mengakses menu Tambah Data, maka sistem akan menampilkan menu Tambah Data, dimana akan muncul form untuk memasukkan data-data yang ingin dimasukkan ke dalam sistem. Klik tombol Simpan dan sistem akan memverifikasi data yang ditambahkan ke *database*.



Gambar 2. Diagram Sekuensial Tambah Data

## 2) Diagram Sekuensial Edit Data

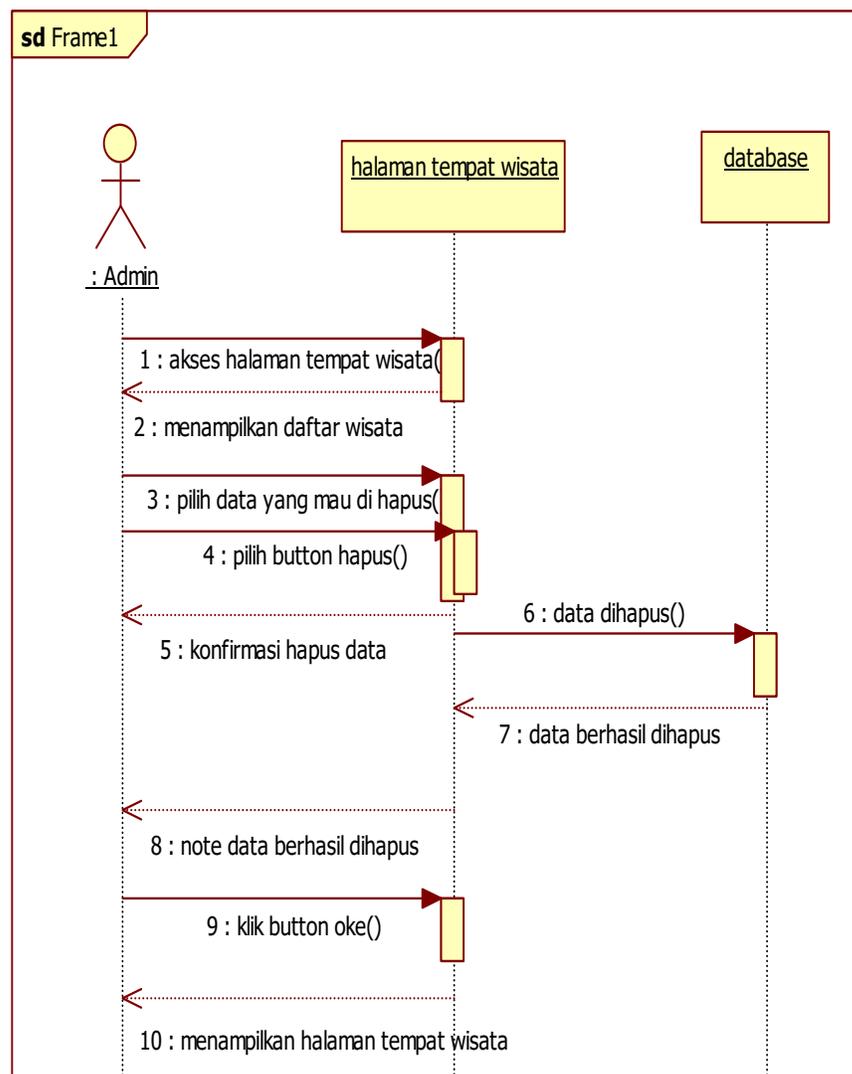
Ketika *Administrator* mengakses tombol Edit Data. Ketika *Administrator* memilih halaman Daftar Tempat Wisata, maka sistem akan menampilkan halaman Tentang Daftar Tempat Wisata pada halaman Daftar Tempat Wisata. Ketika *Administrator* mengakses dan mengedit data yang dipilih dan mengklik tombol Simpan, sistem akan menyimpan data tersebut dan data dalam *database* segera berubah. Setelah data berhasil diedit, sistem akan menampilkan halaman Daftar Tempat Wisata.



Gambar 3. Diagram Sekuensial Edit Data

## 3) Diagram Sekuensial Hapus Data

Ketika Administrator mengklik tombol Hapus. Ketika administrator memilih halaman Daftar Tempat Wisata, sistem akan menampilkan halaman Tentang Daftar Tempat Wisata. Terdapat tombol Hapus pada halaman Daftar Tempat Wisata. Ketika administrator memilih data yang akan dihapus dan mengakses tombol Hapus, sistem akan menghapusnya, data di database akan segera terhapus. Setelah data berhasil dihapus, sistem akan menampilkan halaman Daftar Tempat Wisata.



Gambar 4. Diagram Sekuensial Hapus Data

## 3.2 Perancangan Antarmuka Sistem

## 3.2.1 Halaman Admin

Halaman *Administrator* berfungsi sebagai penghubung antar admin dengan sistem. Rancangan halaman administrator pada sistem informasi geografis objek pariwisata di Kota Pontianak sebagai berikut:

## a. Halaman Login

Halaman ini berfungsi sebagai pintu masuk admin ke dalam sistem untuk mengatur data layanan objek pariwisata. Pada halaman ini, admin akan memasukkan *username* dan *password admin*. Setelah proses kerja *login* berhasil dilakukan, maka *administrator* akan masuk ke *dashboard* khusus *administrator*. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan salah, maka *login* gagal dan akan diarahkan untuk memasukkan kembali *username* dan *password*.

## b. Halaman Home Admin

Halaman *Home Admin* merupakan halaman menu *Admin* yang digunakan untuk menampilkan halaman utama yang berfungsi untuk menghubungkan *admin* pada sistem. Dimana pada halaman *Home* terdapat menu-menu yang berfungsi untuk mengelola data.



Gambar 5. Halaman Dashboard Admin

c. Halaman Tambah Data

Halaman Tambah Data merupakan halaman yang digunakan untuk memasukkan dan menambahkan data ke *database*. Data yang ditambahkan akan masuk ke *database* dan akan ditampilkan pada halaman Daftar Tempat.

Gambar 6. Halaman Tambah Data

d. Halaman Daftar Tempat Wisata

Halaman Daftar Pariwisata merupakan halaman menu Admin yang berfungsi menampilkan informasi mengenai tempat wisata yang ada di Kota Pontianak berdasarkan data yang sudah dimasukkan oleh *admin* ke dalam *database*. Pada halaman Daftar Tempat Wisata terdapat beberapa komponen yang memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Link Edit, berfungsi untuk mengedit data yang terdapat pada daftar tempat wisata. Ketika link edit diklik, maka link edit akan mengarahkan ke halaman Edit Data.
- 2) Link Hapus, link ini berfungsi untuk menghapus data atau informasi yang terdapat pada sistem. Ketika link Hapus diklik, maka data akan dihapus.

NO	Nama Wisata	Alamat	Latitude	Longitude	Foto	Aksi
1	Istana Kadriah Kesultanan Pontianak	X8CX+FWQ, Jl. Tj. Raya 1, Dalam Bugis, Kec. Pontianak Tim., Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78243	-0.0287892	109.3472762	istana.jpg	
2	Jogging Track Untan	W9V2+V36, Jl. Daya Nasional, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78113	-0.05534	109.347576	jogging.jpg	
3	Museum Kalimantan Barat	Komplek Museum Negeri Pontianak, Jl. Jenderal Ahmad Yani, Parit Tokaya, Kec. Pontianak Sel., Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78121	-0.048479	109.3409221	museum.jpg	
4	Taman Alun-Alun Kapuas	Jl. Rahadi Uoman, Tengah, Kec. Pontianak Kota, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78243	-0.0215568	109.3367825	alun.jpg	
5	Taman Bermain PAL 5 Pontianak	Jl. Tabrani Ahmad, Pal Lima, Kec. Pontianak Bar., Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78115	-0.0300056	109.2861943	pal.jpeg	
6	Waterpark Paradis-Q	Jalan Arteri Supadio KM 12.8 No. 16, Sungai Raya, Kec. Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat 78121	-0.0930673	109.3685493	WATER.jpg	

Gambar 7. Halaman Daftar Tempat Wisata

## e. Halaman Daftar Tempat Kuliner

Halaman Daftar Tempat Wisata Kuliner merupakan halaman menu Admin yang berfungsi menampilkan informasi mengenai tempat wisata kuliner yang ada di Kota Pontianak berdasarkan data yang sudah dimasukkan oleh *admin* ke dalam *database*. Pada halaman Daftar Tempat Wisata Kuliner terdapat beberapa komponen yang memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Link Edit, berfungsi untuk mengedit data yang terdapat pada daftar tempat wisata. Ketika link edit diklik, maka link edit akan mengarahkan ke halaman Edit Data.
- 2) Link Hapus, link ini berfungsi untuk menghapus data atau informasi yang terdapat pada sistem. Ketika link Hapus diklik, maka data akan dihapus.

NO	Nama Kuliner	Alamat	Latitude	Longitude	Foto	Aksi
1	Bubur Pedas Pa Ngah	Jl. Pangeran Natakusuma No.74, Sungai Bangkong, Kec. Pontianak Kota, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78116	-0.0387187	109.2779103	BUBUR.jpg	
2	Es Krim Angi	Jl. Karel Satsuit Tubun No.8, Akcaya, Kec. Pontianak Sel., Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78121	-0.0379059	109.3266461	es.jpg	
3	Rumah Makan Jawi Ria	Jl. Hasanuddin No.155, Sungai Jawi Dalam, Kec. Pontianak Bar., Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78244	-0.0188837	109.2886692	jawi.jpg	
4	Mie Tiaw Apolo	Jl. Patimura No.63, Darat Sekip, Kec. Pontianak Kota, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78117	-0.0292996	109.3362916	apolo.jpg	
5	Kuliner PAL 5 Pontianak	Jl. Tabrani Ahmad, Pal Lima, Kec. Pontianak Bar., Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78115	-0.0300056	109.2861943	Kuliner pal.jpg	

Gambar 8. Halaman Daftar Tempat Wisata Kuliner

## f. Halaman Daftar Hotel

Halaman Daftar Hotel merupakan halaman menu Admin yang berfungsi menampilkan informasi mengenai hotel atau tempat penginapan yang ada di Kota Pontianak berdasarkan data yang sudah dimasukkan oleh *admin* ke dalam *database*. Pada halaman Daftar Hotel terdapat beberapa komponen yang memiliki fungsi sebagai berikut:

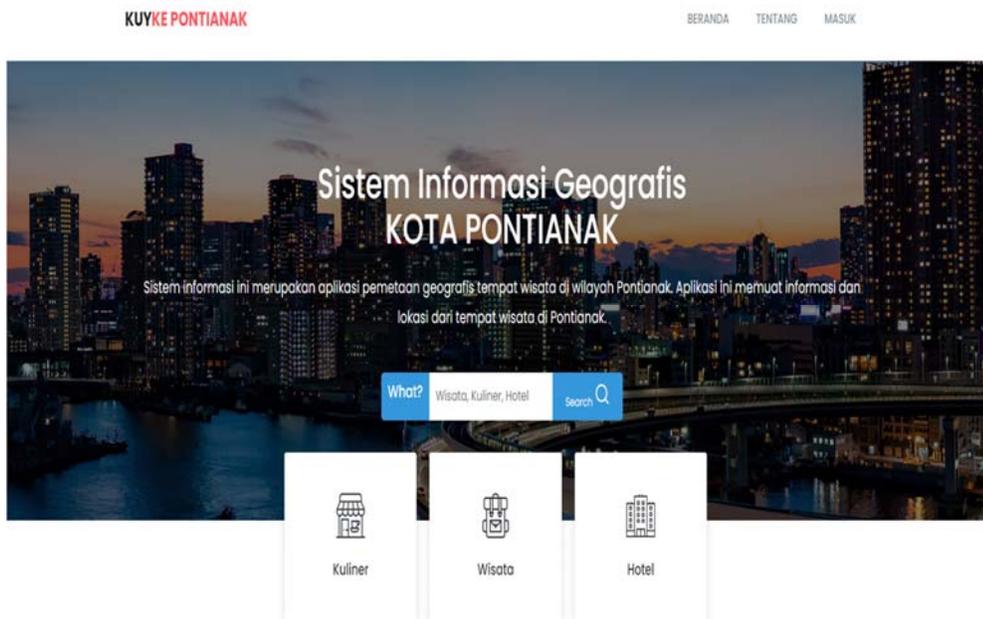
- 1) Link Edit, berfungsi untuk mengedit data yang terdapat pada daftar tempat wisata. Ketika link edit diklik, maka link edit akan mengarahkan ke halaman Edit Data.
- 2) Link Hapus, link ini berfungsi untuk menghapus data atau informasi yang terdapat pada sistem. Ketika link Hapus diklik, maka data akan dihapus.

### 3.2.2 Halaman User

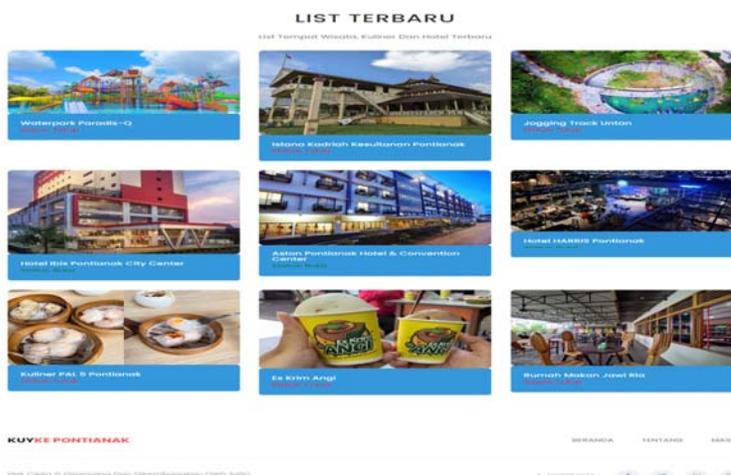
Halaman *User* merupakan halaman yang berfungsi sebagai penghubung antara *user* dengan sistem. Halaman ini akan ditampilkan kepada *user* saat *user* mengunjungi website tempat objek wisata Kota Pontianak.

#### a. Halaman Home atau Beranda

Halaman ini merupakan halaman utama yang akan ditampilkan pada saat *user* mengakses *website* pertama kali. Halaman ini menghubungkan *user* ke sistem.



Gambar 9. Halaman User Bagian Atas

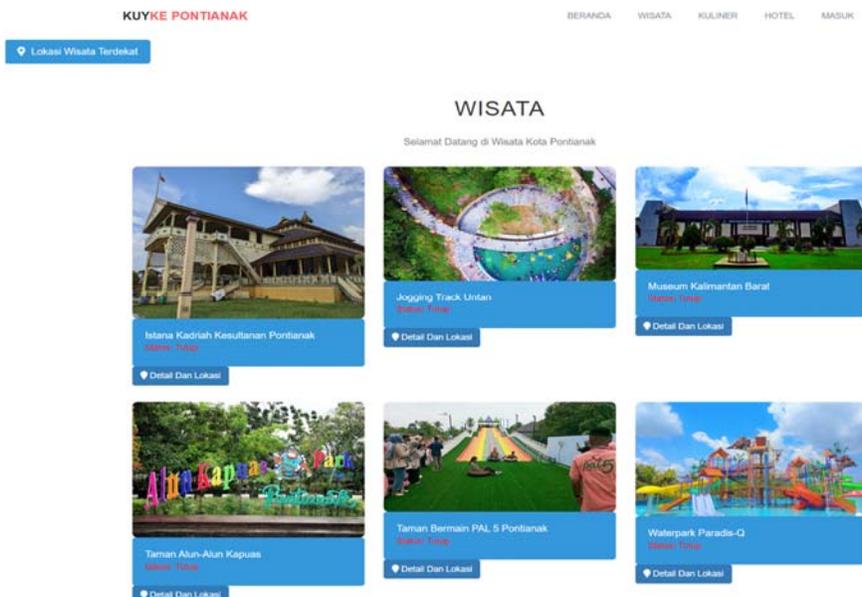


Gambar 10. Halaman User Bagian Bawah

#### b. Halaman Daftar Tempat Wisata

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai daftar tempat wisata yang ada di Kota Pontianak. Pada halaman Wisata, juga terdapat tombol-tombol yang memiliki fungsi yaitu:

- 1) Tombol Lokasi Terdekat, tombol ini berfungsi untuk menampilkan lokasi wisata terdekat dari jarak *user*. Ketika tombol Lokasi Terdekat di klik, maka sistem akan menampilkan daftar wisata terdekat dari jarak *user* dan sistem juga akan menampilkan daftar wisata sesuai dengan urutan lokasi terdekat dari jarak *user*.
- 2) Tombol Detail dan Lokasi, tombol ini berfungsi untuk menampilkan informasi detail mengenai wisata yang dipilih oleh *user*.

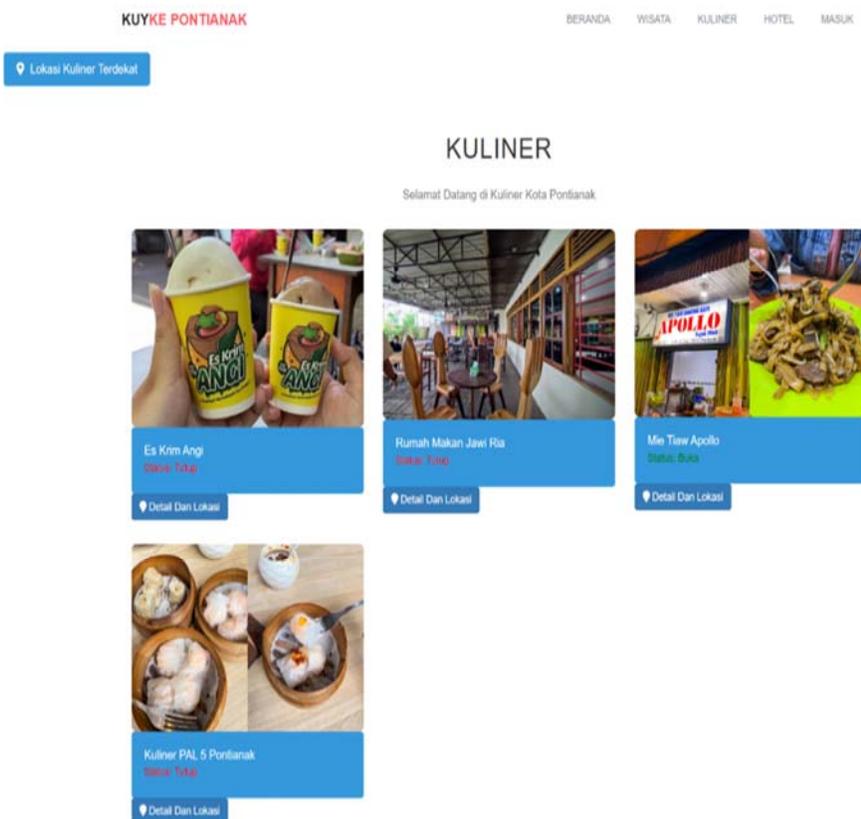


Gambar 11. Halaman Daftar Tempat Wisata

## c. Halaman Daftar Tempat Kuliner

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai daftar tempat kuliner yang ada di Kota Pontianak. Pada halaman Kuliner, juga terdapat tombol-tombol yang memiliki fungsi yaitu:

- 1) Tombol Lokasi Terdekat, tombol ini berfungsi untuk menampilkan lokasi wisata kuliner terdekat dari jarak *user*. Ketika tombol Lokasi Terdekat di klik, maka sistem akan menampilkan nama wisata kuliner terdekat dari jarak *user* dan sistem juga akan menampilkan daftar tempat kuliner sesuai dengan urutan lokasi terdekat dari jarak *user*.
- 2) Tombol Detail dan Lokasi, tombol ini berfungsi untuk menampilkan informasi detail mengenai wisata kuliner yang dipilih oleh *user*.



Gambar 12. Halaman Daftar Tempat Kuliner

d. Halaman Daftar Tempat Penginapan atau Hotel

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai daftar hotel yang ada di Kota Pontianak. Pada halaman Hotel, juga terdapat tombol-tombol yang memiliki fungsi yaitu:

- 1) Tombol Lokasi Terdekat, tombol ini berfungsi untuk menampilkan lokasi hotel terdekat dari jarak *user*. Ketika tombol Lokasi Terdekat di klik, maka sistem akan menampilkan daftar hotel terdekat dari jarak *user* dan sistem juga akan menampilkan daftar hotel sesuai dengan urutan lokasi terdekat dari jarak *user*.
- 2) Tombol Detail dan Lokasi, tombol ini berfungsi untuk menampilkan informasi detail mengenai hotel yang dipilih oleh *user*.

e. Halaman Daftar Budaya

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai daftar budaya yang ada di Kota Pontianak. Pada halaman Budaya, juga terdapat tombol yang memiliki fungsi yaitu: Tombol Detail, tombol ini berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai budaya yang dipilih oleh *user*.

f. Halaman Pemetaan pariwisata

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan pariwisata yang ada di Kota Pontianak sesuai dengan Kecamatan masing-masing, juga terdapat icon-icon marker, jika diklik icon marker Kecamatan Pontianak Utara, maka akan menampilkan pariwisata yang ada di Kecamatan Pontianak Utara.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan yang dilakukan pada Sistem Informasi Geografis Objek Pariwisata Kota Pontianak, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Kota Pontianak memiliki berbagai macam objek pariwisata yang sudah tertata dengan baik. Tetapi promosi yang dilakukan masih kurang maksimal. Belum adanya situs pariwisata Kota Pontianak yang fokus untuk melakukan promosi pariwisata dan pemberian informasi pariwisata masih belum optimal sehingga membuat informasi mengenai objek pariwisata masih belum diketahui oleh masyarakat secara luas.
- b. Sistem website online yang diusulkan pada objek pariwisata Kota Pontianak akan menjadi sebuah alternatif dalam melakukan promosi pariwisata dan pelayanan informasi pariwisata. Sistem bersifat terbuka, sehingga masyarakat dapat mengakses informasi secara bebas. Terdapat admin sebagai pengatur pemberian layanan informasi, yaitu: bertugas memperbaharui dan mengubah data objek pariwisata. Sistem informasi geografis pariwisata Kota Pontianak menyajikan informasi-informasi terlengkap yang berkaitan dengan objek pariwisata yang terdapat di Kota Pontianak, sehingga masyarakat dari berbagai kalangan dapat mengakses informasi tentang objek pariwisata di Kota Pontianak secara bebas.

#### 5. SARAN

Saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan kualitas sistem informasi geografis objek pariwisata Kota Pontianak di masa yang akan datang adalah sebagai berikut:

- a. Penulis berharap bagi penulis lain agar mampu mengembangkan dan memperbaiki sistem yang telah dirancang ini. Baik dari segi tampilan yang masih sederhana, seperti menambahkan animasi dan membuat tampilan yang lebih menarik.
- b. Penulis berharap bagi peneliti lain agar mampu mengembangkan sistem informasi geografis objek pariwisata Kota Pontianak menambahkan fitur, dimana nantinya dapat memasukkan video review objek pariwisata agar nanti user lebih memiliki gambaran mengenai objek pariwisata tersebut. Selain itu, dapat menambahkan menu kebudayaan yang ada di Kota Pontianak dan menambahkan fitur rating.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dorongan hingga selesainya penelitian ini kepada civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak dan kepada kepala Dinas Pariwisata yaitu Ibu Dra. Anita, M.A.P yang telah memberikan data objek pariwisata kepada peneliti, serta kepada keluarga tercinta dan teman terkasih yang telah memberikan bantuan selama peneliti hingga selesainya penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saufik, Iman. (2021). Pengantar Teknologi Informasi: Konsep, Teori dan Praktik. Yayasan Prima Agus Teknik. Semarang.
- [2] Fatkhurrochman, Muhammad Abdul Muin, dan Wahyu Priyoatmoko. (2021). Pemrograman Basis Data Bagi Pemula. Penerbit NEM. Pekalongan.
- [3] Santoso, Joseph Teguh. (2021). Sistem Informasi Geografis. Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM). Semarang.
- [4] Jumadi, Danardono, dan Vidya Fikriyah. (2021). Sistem Informasi Geografis dan Aplikasinya di Bidang Geografi. Muhammadiyah University Press. Surakarta.
- [5] Murdana, I Made, Rusydi Fauzan, Darwin Damanik, Ni Luh Ketut Ayu Sudha Sucandrawati, Muhammad Umar A, Redi Sigit Febrianto, Shanti Pujilestari, Tita Rosalina, Rossi Evita, Iwan Henri Kusnadi, Ismayanti, Halida Nuria, Rissa Ayustia, dan Faizah Mastutie. (2023). Ekonomi Pariwisata. PT Global Eksekutif Teknologi. Padang.
- [6] Wirawan, Putu Eka, Vany Octaviary, dan Nuruddin. (2022). Pengantar Pariwisata. Nilacakra Publishing House. Bandung.
- [7] Abdulloh, Rohi. (2018). 7 In 1 Pemrograman Web Untuk Pemula. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [8] Sa'ad, Muhammad Ibnu. (2020). Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [9] Putri, Weni Lestari, dan Nanda Jarti. (2022). Rancang Bangun Manajemen Akuntansi Berbasis Web Mobile. Batam Publisher. Batam.
- [10] Fajri, Ravi Rahmatul, Parhan Hambali, dan Woro Isti Rahayu. (2020). Rancangan Bangun Aplikasi Penentuan Dan Share Promo Produk Kepada Pelanggan Dari Website Ke Media Sosial Berbasis Desktop. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.