

Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat

Sagita Utarki¹, Eva Argarini Pratama², Corie Mei Hellyana³

Universitas Bina Sarana Informatika¹²³

¹sagitautarki@gmail.com, ²eva.eap@bsi.ac.id, ³corie.cma@bsi.ac.id

Abstract: *Tourism sector in the country is one of the mainstay of foreign exchange earners for the country, especially in the non oil and gas sector, all efforts to attract tourists both archipelago and overseas continue to be done. One of the government's efforts to increase the flow of domestic and foreign tourists is to make improvements and arrangement of tourist attractions. In addition, by promoting. Therefore required a system that can facilitate the management of tourism in data processing, and facilitate members or tourists in obtaining information. Technological developments are increasing, then from the problems proposed a change in the old system into a new system with computer-based website technology. The method used in the development of this software uses Model Waterfall. Data collection methods that the authors use to collect the data needed in the writing of this research are: observation, interview method, and literature method. Through a computer connected to the internet network users can search and get various information, anywhere and anytime by accessing the website. With this system, is expected to overcome the various needs of users to obtain information and help the government to increase local revenue.*

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

Abstrak: Sektor pariwisata di tanah air merupakan salah satu andalan penghasil devisa bagi negara khususnya pada sektor non migas, segala upaya untuk menarik wisatawan baik nusantara maupun mancanegara terus dilakukan. Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan arus wisatawan nusantara dan mancanegara adalah dengan melakukan pembenahan dan penataan objek wisata. Selain itu juga dengan melakukan promosi. Maka dari itu dibutuhkan sistem yang dapat mempermudah pengelola wisata dalam mengolah data, serta mempermudah anggota atau wisatawan dalam memperoleh informasi. Perkembangan teknologi yang semakin meningkat, maka dari permasalahan tersebut diusulkan adanya perubahan sistem lama kedalam sistem yang baru dengan teknologi komputer berbasis *website*. Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan Model *Waterfall*. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu: observasi, metode wawancara, dan metode pustaka. Melalui komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet *user* dapat mencari dan mendapatkan berbagai informasi, dimana saja dan kapan saja dengan mengakses *website*. Dengan adanya sistem ini, diharapkan mampu mengatasi berbagai kebutuhan *user* untuk memperoleh informasi serta membantu pemerintah meningkatkan pendapatan daerah.

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



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author and IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering.

A. PENDAHULUAN

Sektor pariwisata di tanah air merupakan salah satu andalan penghasil devisa bagi negara khususnya pada sektor non migas, segala upaya untuk menarik wisatawan baik nusantara maupun mancanegara terus dilakukan. Adapun upaya-upaya yang dilakukan adalah dengan mempromosikan kepariwisataan di Indonesia, dengan pengembangan wisata dan sapta pesona maupun program-program lainnya. Pengembangan-

pengembangan wisata pun dilakukan oleh setiap daerah di Indonesia termasuk juga Provinsi Jawa Barat yang mempunyai potensi pariwisata yang cukup beragam.

Provinsi Jawa Barat sebagai salah satu provinsi di Indonesia memiliki banyak objek wisata yang dapat dijadikan andalan pendapatan, hal ini adalah suatu peluang bagi Jawa Barat bagaimana mengelola potensi-potensi yang ada dimanfaatkan secara optimal dalam rangka pencapaian nasional. Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan arus wisatawan nusantara dan mancanegara adalah dengan melakukan pembenahan dan penataan objek wisata. Selain itu juga dengan melakukan promosi. Menurut Kotler dan Ketler dalam [Novena, 2013] mengatakan bahwa, “secara umum promosi adalah suatu komunikasi dari penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat yang bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang tadinya tidak mengenal sehingga menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut”. Pengembangan dan peningkatan pariwisata tentu tidak akan berjalan berdiri sendiri tetapi memerlukan dukungan dari berbagai kalangan, baik itu pemerintah daerah sendiri, instansi yang terkait, pihak swasta, maupun masyarakat.

Salah satu upaya pengembangan dan peningkatan pariwisata di Provinsi Jawa Barat adalah Kabupaten Kuningan. Kabupaten Kuningan memiliki pemandangan panorama alam yang indah, hawa sejuk (*natural and fresh tourism objects*) dengan temperatur rata-rata sekitar 18-32°C dan memiliki objek dan daya tarik yang cukup potensial serta didukung oleh budaya kesenian daerah yang beraneka ragam (*various unique traditional art*), sehingga Kabupaten Kuningan cocok dijadikan tempat peristirahatan dan tempat tujuan wisata. Khususnya di daerah Taman Nasional Gunung Ciremai, disana merupakan salah satu tempat yang menyimpan seribu keindahan dan keanekaragaman alam, seperti air terjun, bukit-bukit, pemandangan alam yang indah serta tempat foto yang menarik dan unik. Atas dasar identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat sistem informasi pariwisata pada suatu daerah meningkatkan pendapatan daerah.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Sistem

Menurut Jogianto dalam Hamim Tohiri dalam [Saryoko, 2017] mengatakan bahwa, “sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu”. Sedangkan menurut Tata Sutabri dalam [Supriyatna, 2015] mengatakan bahwa, “sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur-unsur, komponen atau *variable* yang terorganisir, saling terintegrasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu”.

2. Informasi

Menurut Sutabri dalam [Handayani et al., 2018] menjelaskan bahwa, “Informasi adalah data yang diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan”.

Menurut Mc Leod dalam [Imaniawan and Elsa, 2017] mengatakan suatu informasi yang berkualitas harus memiliki ciri-ciri:

- Akurat, artinya informasi harus mencerminkan keadaan sebenarnya.
- Tepat waktu, artinya informasi itu harus tersedia atau ada pada saat informasi tersebut diperlukan, tidak besok atau tidak beberapa jam lagi.
- Relevan, artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan.
- Lengkap, artinya informasi harus diberikan secara lengkap.

3. Sistem Informasi

Menurut Stair dan Reynolds dalam [Wiguna, 2017] mengatakan bahwa, “Sistem informasi (SI) adalah seperangkat komponen yang saling terkait dalam mengumpulkan, memproses, menyimpan, serta menyebarkan data dan informasi”.

Menurut Jogiyanto dalam [Supriyatna, 2015], “sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Sistem informasi secara teknis dapat didefinisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan atau mendapatkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi atau perusahaan. Selain itu sistem informasi juga dapat digunakan untuk membantu dalam menganalisis permasalahan, menggambarkan hal-hal yang rumit dan menciptakan produk baru [Supriyatna, 2015].

4. Internet

Menurut Mansur dalam [Rizaniar and Sardiarinto, 2015] mengatakan bahwa, “*International Networking* (internet) adalah sebuah jaringan yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia. Jaringan komputer secara dapat diartikan sebagai hubungan fisik komputer dengan komputer lainnya melalui sebuah media agar dapat bertukar data”.

a. Website

Menurut Puspitosari dalam [Rizaniar and Sardiarinto, 2015] mengemukakan bahwa, “*Website* adalah seluruh informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses ddangkani seluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet”. *Website* juga merupakan komponen yang dinamis terdiri dari teks, gambar, animasi, video sehingga membuat tampilan menarik untuk dikunjungi. Secara garis besar, *website* dibagi menjadi tiga jenis:

1) Website Statis

Website statis adalah *web* yang tampilan halamannya tetap, jika akan melakukan perubahan pada halaman yang akan diubah maka halaman tersebut di ubah secara manual dengan cara mengedit langsung dari kode programnya.

2) Website Dinamis

Website dinamis adalah *webseite* yang dapat diubah tampilannya melalui *webnya* langsung tanpa harus mengubah dengan mengedit kode programnya.

3) Website Interaktif

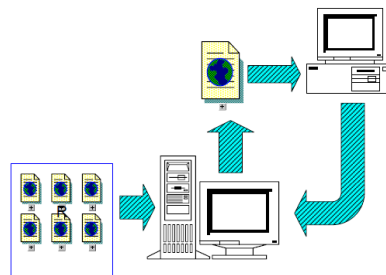
Website interaktif adalah *web* yang digunakan untuk interaksi sekumpulan komunitas atau forum.

b. Web Browser

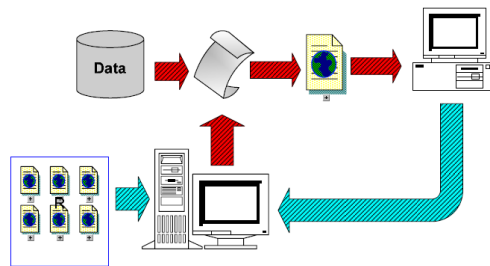
Menurut Unggul Utan Surfandi dalam *Private Tutorial Enterprise* dalam [Rizaniar and Sardiarinto, 2015] “*Web Browser* merupakan sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan dan berinteraksi dengan teks, gambar, dan informasi yang ada pada halaman *web* pada sebuah *World Wide Web* (WWW) atau *Local Area Network*”.

c. Web Server

Web Server merupakan sebuah perangkat lunak dalam *server* yang berfungsi menerima permintaan (*request*) berupa halaman *web* melalui HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan *browser web* dan mengirimkan kembali (*response*) hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen HTML (Solichin, 2016).



Sumber: [Solichin, 2016]
Gambar 1. Standar Web Architecture



Sumber: [Solichin, 2016]
Gambar 2. *Dynamic Web Architecture*

d. *Hosting*

Menurut Puspitosari dalam [Rizaniar and Sardiarinto, 2015] “*Web hosting* adalah suatu layanan jasa sebagai tempat atau wadah diinternet untuk perorangan atau badan organisasi menampilkan layanan jasa atau produknya di situs internet. *Web hosting* juga dapat menyimpan data berukuran megabytes sampai dengan terabytes sehingga data tersebut dapat diakses oleh semua pengguna. *Web hosting* juga merupakan sarana alternatif untuk penyebaran informasi dan promosi, layanan publik sampai dengan tempat sekedar untuk melakukan diskusi”.

e. *Domain*

Menurut Rahmat dalam [Prasetyo, 2015], “*Domain* adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain *domain* adalah alamat yang digunakan untuk mencari dan menemukan sebuah *website* pada dunia internet”.

5. Pariwisata

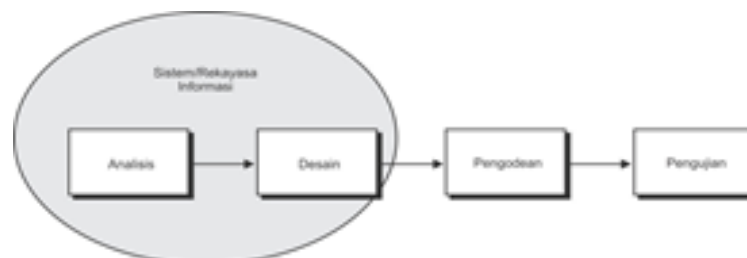
Berbagai macam kegiatan wisata (kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang) dan didukung berbagai fasilitas serta pelayanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah (Zebua, 2016).

C. METODE PENELITIAN

Rekayasa perangkat lunak (*Software Engineering*) merupakan pembangunan dengan menggunakan prinsip atau konsep rekayasa dengan tujuan menghasilkan perangkat lunak yang bernilai ekonomis yang dipercaya dan bekerja secara efisien menggunakan mesin. Secara umum model proses yang sering digunakan dalam komunitas perangkat lunak salah satunya dengan menggunakan model air terjun (*waterfall model*).

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013), “Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*)”.

Berikut adalah gambar model air terjun:



Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2013)
Gambar 3. Ilustrasi Model *Waterfall*

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan.
2. Desain
Proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentransilasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisa kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.
3. Pembuatan kode program
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan yang baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak menutup kemungkinan membuat perangkat lunak baru.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan merupakan sebuah proses untuk mendapatkan informasi apa saja yang bisa dilakukan oleh *user* (pengunjung), *member* dan *admin* serta kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan *website* ini.

a. Analisa Kebutuhan Pengguna

Dalam *website* Pariwisata pada Taman Nasional Gunung Ciremai ini terdapat 2 macam pengguna yaitu:

1) Admin

Admin merupakan pengguna yang dapat melakukan pengolahan data. Baik itu berhubungan dengan *website* seperti menambah, mengubah dan menghapus konten yang ada di *website* maupun melakukan kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan pariwisata. Beberapa yang dibutuhkan oleh *admin* antara lain:

- a) *Admin* membutuhkan akses untuk mengelola halaman *website*.
- b) *Admin* membutuhkan sistem yang dapat mengelola data mengenai objek wisata, paket wisata, informasi tambahan, testimoni, *maps*, kontak, daftar *member*, proses pemesanan dan pembayaran paket wisata.
- c) *Admin* membutuhkan informasi mengenai pemesanan dan pembayaran paket wisata.
- d) *Admin* membutuhkan sistem yang dapat mengelola pendaftaran *member*.
- e) *Admin* membutuhkan sistem yang dapat mencetak semua laporan dari setiap data seperti data pemesanan, pembayaran, daftar objek wisata, daftar *member*, dan laporan mengenai pemasukan dari pemesanan paket wisata setiap anggota.

2) Pengunjung

Pengunjung merupakan pengguna yang dapat mengakses halaman utama *website* ini. Berikut beberapa kebutuhan pengunjung diantaranya:

- a) Pengunjung membutuhkan informasi yang ada di *website* ini.
- b) Pengunjung membutuhkan informasi mengenai daftar objek wisata dan paket wisata yang ada di pariwisata Taman Nasional Gunung Ciremai Kuningan Jawa Barat.
- c) Pengunjung membutuhkan tambahan rekomendasi tempat makan, pusat oleh-oleh, dan seni budaya yang ada di Kuningan melalui sarana informasi tambahan.

d) Pengunjung apabila sudah menjadi *member* wisatawan membutuhkan informasi mengenai status pemesanan paket wisata dan informasi mengenai pembayaran yang harus dibayarkan.

3) *Member*

Member merupakan pengguna yang dapat mengakses halaman utama dan melakukan transaksi dalam *website* ini. Berikut beberapa kebutuhan *member* diantaranya:

- a) *Member* membutuhkan informasi yang ada di *website* ini.
- b) *Member* membutuhkan informasi mengenai daftar objek wisata dan paket wisata yang ada di pariwisata Taman Nasional Gunung Ciremai Kuningan Jawa Barat.
- c) *Member* membutuhkan tambahan rekomendasi tempat makan, pusat oleh-oleh, dan seni budaya yang ada di Kuningan melalui sarana informasi tambahan.
- d) *Member* membutuhkan akses untuk menambahkan testimoni pengunjung.
- e) *Member* membutuhkan informasi mengenai status pemesanan paket wisata dan informasi mengenai pembayaran yang harus dibayarkan.
- f) *Member* membutuhkan informasi mengenai konfirmasi pembayaran.
- g) *Member* membutuhkan informasi mengenai data pribadi.

b. Analisa Kebutuhan Sistem

Beberapa kebutuhan sistem yang ada di *website* pariwisata pada Taman Nasional Gunung Ciremai, diantaranya:

1) Pengolahan data

Dalam *website* pariwisata pada Taman Nasional Gunung Ciremai, terdapat beberapa data yang akan dikelola, diantaranya:

- a) Data profil berupa sejarah dan struktur organisasi Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kuningan Jawa Barat.
- b) Data *member* yang berisi informasi mengenai anggota yang telah terdaftar.
- c) Data *website* yang berisi informasi mengenai daftar objek wisata dan paket wisata.
- d) Data *website* yang berisi informasi tambahan mengenai tempat makan, pusat oleh-oleh, dan seni budaya yang ada di Kuningan.
- e) Data transaksi mengenai informasi pemesanan dan pembayaran paket wisata.
- f) Pembuatan laporan dari setiap data seperti transaksi pemesanan paket wisata, pembayaran paket wisata, total biaya yang diperoleh dari jumlah pemesanan paket wisata dalam periode tertentu.

2) Hak akses

Hak akses yang terdapat pada *website* ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

a) *Admin*

- (1) Halaman kelola *website*
- (2) Halaman kelola data *member*
- (3) Halaman kelola data *admin*
- (4) Halaman kelola ganti *password*
- (5) Halaman kelola pariwisata
- (6) Halaman kelola fasilitas
- (7) Halaman kelola paket
- (8) Halaman kelola artikel
- (9) Halaman kelola pemandu
- (10) Halaman kelola testimoni
- (11) Halaman kelola *slide*
- (12) Halaman kelola laporan
- (13) Halaman kelola informasi tambahan
- (14) Halaman kelola transaksi pemesanan dan pembayaran paket wisata

b) Pengunjung

- (1) Halaman beranda
- (2) Halaman profil
- (3) Halaman *maps*
- (4) Halaman sejarah
- (5) Halaman wisata
- (6) Halaman kontak

- (7) Halaman registrasi
- (8) Jika pengunjung sudah terdaftar menjadi *member* wisatawan, maka *member* dapat mengakses status pemesanan paket wisata.
- c) *Member*
 - (1) Halaman beranda
 - (2) Halaman profil
 - (3) Halaman *maps*
 - (4) Halaman sejarah
 - (5) Halaman wisata
 - (6) Halaman kontak
 - (7) Halaman status pemesanan paket dan jumlah pembayarannya
 - (8) Halaman konfirmasi pembayaran
 - (9) Halaman *login member*
- 3) Keamanan

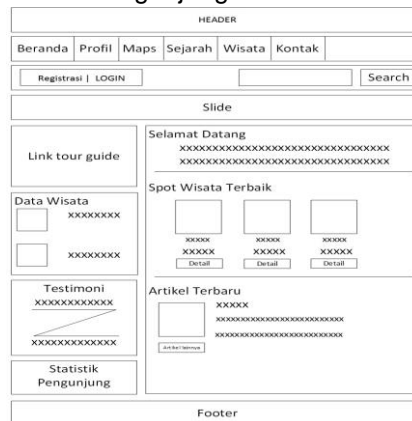
Website pariwisata pada Taman Nasional Gunung Ciremai ini membutuhkan sistem keamanan agar sistem bekerja. Selain itu, sistem keamanan juga mencegah serangan dari pihak yang akan mengganggu berjalannya sistem. Beberapa sistem keamanan yang dibutuhkan antara lain:

 - a) *Password* yang digunakan untuk *login* dienkripsi agar tidak terbaca oleh pihak luar.
 - b) Terdapat sistem untuk ganti *password* pada setiap *admin* dan *member*.
 - c) Penggunaan *captcha* pada *login admin*, *login member* dan registrasi *member*.
 - d) Penggunaan validasi setiap *form* sebagai keamanan data.

2. Rancangan Antarmuka

Untuk memudahkan dalam perancangan *website* ini, maka rancangan dibuat harus digambar terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar memperjelas dan memudahkan dalam perancangan tampilan *website* Pariwisata pada Taman Nasional Gunung Ciremai. Rancangan tampilan *website* Pariwisata pada Taman Nasional Gunung Ciremai yaitu:

a. Rancangan Antar Muka Halaman Pengunjung



Gambar 4. Halaman Antar Muka Pengunjung

Rancangan halaman pengunjung adalah tampilan awal ketika pengunjung mengakses alamat *website* Pariwisata Taman Nasional Gunung Ciremai. Halaman ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:

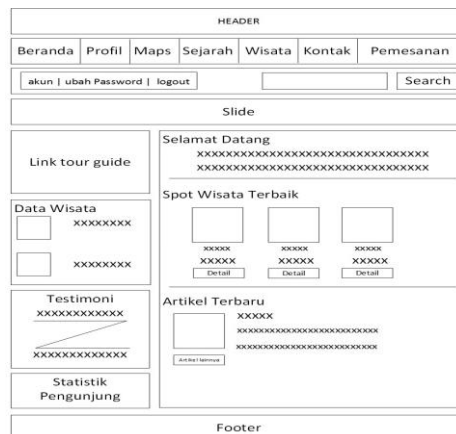
- 1) *Header*

Header, menampilkan logo pariwisata Taman Nasional Gunung Ciremai Kuningan Jawa Barat.
- 2) *Menu*, terdiri dari:
 - a) *Beranda*

Beranda merupakan halaman awal yang dimuat saat *website* diakses oleh pengunjung. Informasi yang terdapat dalam *beranda* adalah berita terbaru tentang pariwisata di daerah Taman Nasional Gunung Ciremai, berbagai macam pilihan wisata, dan agenda kegiatan yang dilaksanakan oleh Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kuningan dalam 1 bulan.
 - b) *Profil*

- Halaman profil menampilkan informasi tentang sejarah Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata, visi misi, dan struktur organisasi Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kuningan.
- c) *Maps*
Halaman *maps* menampilkan informasi peta wisata yang ada di daerah Taman Nasional Gunung Ciremai dan sekitarnya.
 - d) *Sejarah*
Halaman sejarah menampilkan informasi sejarah Kabupaten Kuningan dan Taman Nasional Gunung Ciremai.
 - e) *Wisata*
Halaman wisata menampilkan informasi wisata-wisata yang ada di daerah Taman Nasional Gunung Ciremai untuk mengenalkan kepada masyarakat umum, dan menampilkan testimoni dari *member* yang telah mengunjungi wisata yang ada di daerah Taman Nasional Gunung Ciremai.
 - f) *Kontak*
Halaman kontak menampilkan informasi kontak yang dapat dihubungi oleh pengunjung ataupun *member*.
- 3) *Search*
Bagian ini berfungsi untuk pencarian wisata.
- 4) *Login*, merupakan bagian *member* yang ingin masuk ke halaman *member*.
- 5) *Registrasi*, merupakan bagian pengunjung yang ingin mendaftar menjadi *member*.
- 6) *Slide*
Bagian ini berfungsi menampilkan informasi wisata dan tambahan seperti makanan khas tradisional, seni budaya, serta fasilitas umum yang ada di sekitar Pariwisata Taman Nasional Gunung Ciremai.
- 7) *Konten*
Konten terdiri dari *sidebar* kiri, dan isi.
- (1) *sidebar* kiri terdiri dari:
- (a) *Pesan jasa tour guide*
Bagian ini berisi ajakan terhadap pengunjung atau *member* untuk melakukan pemesanan *tour guide*.
 - (b) *Wisata pilihan*
Bagian ini menampilkan berbagai pilihan wisata yang ada di Parwisata Taman Nasional Gunung Ciremai.
 - (c) *Testimoni*
Bagian ini menampilkan testimoni dari pengunjung dan *member*.
 - (d) *Statistik Pengunjung*
Bagian ini menampilkan jumlah pengunjung yang mengunjungi *website*.
- (2) *Isi*
Pada bagian isi akan otomatis berubah menyesuaikan dengan menu yang di pilih atau di klik oleh pengunjung.
- 8) *Footer*
Merupakan bagian paling bawah *website* yang berisikan informasi mengenai hak cipta.

b. Rancangan Antar Muka Halaman *Member*



Gambar 5. Rancangan Antar Muka Halaman *Member*

- 1) *Header*, terdiri dari:
Header, menampilkan logo pariwisata Taman Nasional Gunung Ciremai Kuningan Jawa Barat.
- 2) *Menu*, terdiri dari:
 - a) *Beranda*
Beranda merupakan halaman awal yang dimuat saat *website* diakses oleh *member*.
 - b) *Profil*
Halaman *profil* menampilkan informasi tentang Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kuningan.
 - c) *Maps*
Halaman *maps* menampilkan informasi peta wisata yang ada di daerah Taman Nasional Gunung Ciremai dan sekitarnya.
 - d) *Sejarah*
Halaman *sejarah* menampilkan informasi sejarah Kabupaten Kuningan dan Taman Nasional Gunung Ciremai.
 - e) *Wisata*
Halaman *wisata* menampilkan informasi wisata-wisata yang ada di daerah Taman Nasional Gunung.
 - f) *Kontak*
Halaman *kontak* menampilkan informasi kontak yang dapat dihubungi oleh pengunjung ataupun *member*.
 - g) *Pemesanan*
Halaman *pemesanan* menampilkan data pemesanan paket wisata yang telah *member* pesan. Di dalam data pemesanan terdapat detail dan konfirmasi pembayaran.
 - (1) *Detail*
Pada bagian ini menampilkan detail pemesanan paket wisata yang telah *member* pesan.
 - (2) *Konfirmasi pembayaran*
Pada bagian ini menampilkan *form* konfirmasi pembayaran yang harus diisi untuk *member*.
- 9) *Search*
Bagian ini berfungsi untuk pencarian wisata.
- 10) *Akun*, merupakan akun *member* yang sedang *login*.
- 11) *Ubah password*, merupakan bagian *member* untuk mengubah *password member*.
- 12) *Logout*, merupakan bagian untuk keluar dari halaman *member*.
- 13) *Slide*
Bagian ini berfungsi menampilkan informasi wisata dan tambahan seperti makanan khas tradisional, seni budaya, serta fasilitas umum yang ada di sekitar Pariwisata Taman Nasional Gunung Ciremai.

14) Konten

Konten terdiri dari *sidebar* kiri, dan isi.

a) *sidebar* kiri terdiri dari:(a) Pesan jasa *tour guide*

Bagian ini berisi ajakan terhadap pengunjung atau *member* untuk melakukan pemesanan *tour guide*.

(b) Wisata pilihan

Bagian ini menampilkan berbagai pilihan wisata yang ada di Parwisata Taman Nasional Gunung Ciremai.

(c) Testimoni

Bagian ini untuk menampilkan testimoni dari pengunjung dan *member*.

(d) Statistik Pengunjung

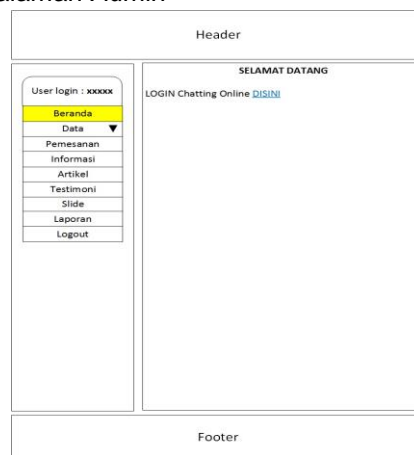
Bagian ini menampilkan jumlah pengunjung yang mengunjungi *website*.

b) Isi

Pada bagian isi akan otomatis berubah menyesuaikan dengan menu yang di pilih atau di klik oleh pengunjung.

15) *Footer*

Merupakan bagian paling bawah *website* yang berisikan informasi mengenai hak cipta.

c. Rancangan Antar Muka Halaman *Admin*

Gambar 6. Rancangan Antar Muka Halaman *Admin*

1) *Header*

Berisi judul halaman utama admin.

2) Menu, terdiri dari:

a) Beranda

Pada menu beranda berisi ucapan selamat datang dan *login chatting online* disini.

b) Data

(1) *Admin*

Pada menu data *admin* berisi daftar data *admin* yang dapat mengakses dan masuk ke halaman *admin*.

(2) *Member*

Pada menu data *member* berisi daftar data *member* yang dapat melakukan pemesanan paket wisata pada *website*.

(3) Pariwisata

Pada menu data pariwisata berisi daftar paket wisata yang ada di Taman Nasional Gunung Ciremai.

(4) Fasilitas

Pada menu data fasilitas berisi fasilitas-fasilitas yang terdapat di tempat wisata.

(5) Paket

Pada menu data paket berisi daftar dan harga paket wisata yang tersedia.

(6) Pemandu

Pada menu data pemandu berisi daftar identitas pemandu.

(7) Ganti *Password*

Pada menu data ganti *password* berisi *form* masukan untuk mengubah *password admin*.

- c) Pemesanan
Pada menu pemesanan berisi data pemesanan paket wisata yang dilakukan oleh *member*.
- d) Informasi
Pada menu informasi berisi pengelolaan menu informasi yang akan ditampilkan di halaman pengunjung dan *member*.
- e) Artikel
Pada menu artikel berisi *form* masukan dan data artikel yang akan ditampilkan pada *website*.
- f) Testimoni
Pada menu ini akan muncul testimoni yang telah dikirim oleh *member*.
- g) *Slide*
Pada menu *slide* berisi informasi wisata dan tambahan seperti makanan khas tradisional, seni budaya, serta fasilitas umum.
- h) *Laporan*
Pada menu ini berisi laporan pemesanan paket wisata dalam periode tertentu.
- i) *Logout*
Pada menu *logout* merupakan bagian untuk keluar dari halaman *admin*.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

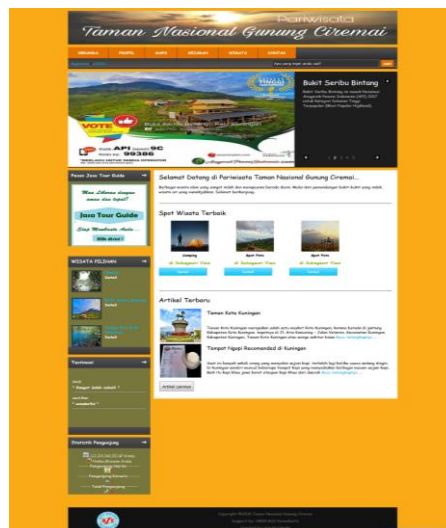
a. Implementasi Antarmuka

1) Admin



Gambar 7. Implementasi Halaman Admin

2) Pengunjung



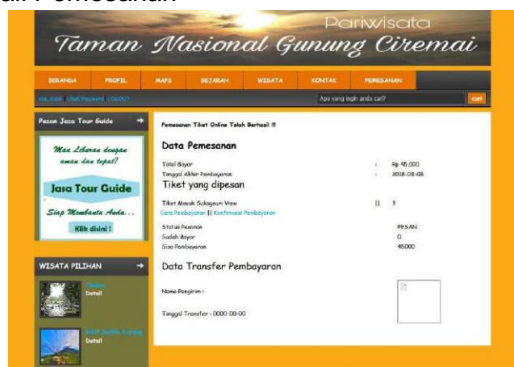
Gambar 8. Implementasi Halaman Utama Website

3) Halaman Pemesanan Tiket



Gambar 9. Implementasi Halaman Pemesanan Tiket

4) Halaman Detail Pemesanan



Gambar 10. Implementasi Halaman Detail Pemesanan

b. Spesifikasi Sistem Komputer

Berikut ini adalah spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak minimum yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan aplikasi sistem informasi pariwisata. Spesifikasi sarana-sarana yang mendukung dalam perancangan *website* ini sebagai berikut:

1) Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

a) *Server*

- (1) *Intel(R) Celeron (R) CPU 1007U @1.50Ghz 1.50Ghz*
- (2) *RAM 2GB*
- (3) *Monitor* dengan resolusi layar minimum *1024x768*

b) *Client*

- (1) *Intel(R) Celeron (R) CPU 1007U @1.50Ghz 1.50Ghz*
- (2) *RAM 2GB*
- (3) *Monitor* dengan resolusi layar minimum *1024x768*

2) Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

a) *Server*

- (1) Sistem operasi: *Windows 7*
- (2) Aplikasi *web server* yang digunakan yaitu: *XAMPP* yang terdiri dari beberapa komponen, diantaranya: *apache, phpMyAdmin dan MySQL*.
- (3) Aplikasi *web browser* yang digunakan seperti *Mozilla Firefox, Google Chrome*.

b) *Client*

- (1) Sistem operasi yang digunakan yaitu, *Microsoft windows*
- (2) Aplikasi *web browser* yang digunakan seperti, *Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer*.

4. Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan metode *black box testing* agar fokus terhadap masukan dan keluaran program.

Tabel 1. Contoh Hasil Pengujian Black Box Testing Form Pemesanan Paket Tour Guide

No.	Senario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Kode voucher, bahasa yang digunakan, tanggal penjemputan, lokasi penjemputan, jumlah orang, tempat wisata, dan keterangan tambahan tidak diisi, kemudian klik pesan tour guide	Kode voucher: (kosong) Bahasa yang digunakan: (kosong) Tanggal penjemputan: (kosong) Lokasi penjemputan: (kosong) Jumlah orang: (kosong) Tempat wisata: (kosong) Keterangan tambahan: (kosong)	Sistem akan menolak dan akan muncul pesan “Silahkan diisi” pada kolom lokasi penjemputan dan keterangan tambahan, “Silahkan dipilih” pada kolom bahasa yang digunakan, lalu pada kolom tanggal penjemputan dan jumlah orang harus diisi	Sesuai harapan	Valid
2.	Kode voucher dan bahasa yang digunakan tidak diisi, tanggal penjemputan diisi, lokasi penjemputan tidak diisi, jumlah orang diisi, tempat wisata diisi, dan keterangan tambahan tidak diisi, kemudian klik pesan tour guide	Kode voucher: (kosong) Bahasa yang digunakan: (kosong) Tanggal penjemputan: (isi) Lokasi penjemputan: (kosong) Jumlah orang: (isi) Tempat wisata: (isi) Keterangan tambahan: (kosong)	Sistem akan menolak dan akan muncul pesan “Silahkan diisi” pada kolom lokasi penjemputan dan keterangan tambahan, kemudian muncul pesan juga “Silahkan dipilih” pada kolom bahasa yang digunakan	Sesuai harapan	Valid
3.	Kode voucher, bahasa yang digunakan, tanggal penjemputan, lokasi penjemputan, jumlah orang, tempat wisata, dan keterangan tambahan diisi, kemudian klik pesan tour guide	Kode voucher: (isi) Bahasa yang digunakan: (isi) Tanggal penjemputan: (isi) Lokasi penjemputan: (isi) Jumlah orang: (isi) Tempat wisata: (isi) Keterangan tambahan: (isi)	Sistem akan menerima dan akan muncul pemberitahuan “Pemesanan tersimpan”	Sesuai harapan	Valid

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa:

- Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh semua lapisan masyarakat tidak hanya masyarakat Kabupaten Kuningan saja.
- Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* memudahkan masyarakat luas mengetahui informasi berbagai macam wisata menarik yang ada di Taman Nasional Gunung Ciremai Kabupaten Kuningan sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.
- Dengan adanya Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* dapat menjadikan nilai tambah untuk meningkatkan pendapatan Kabupaten Kuningan.

2. Saran

Dari kesimpulan berikut adalah saran-saran yang dapat diberikan:

- a) Selalu memperbaharui isi *website* agar pengunjung semakin tertarik dengan *website* Pariwisata Taman Nasional Gunung Ciremai.
- b) Rutin melakukan *backup* data *file database* dan *file website* agar tidak hilang jika sewaktu-waktu terjadi hal yang tidak diinginkan.
- c) Mengganti *password admin* secara berkala minimal setiap bulan untuk mencegah terhadap pencurian data.
- d) Dibutuhkan sistem keamanan yang baik dikarenakan aplikasi dijalankan secara terpusat, sehingga apabila *server* di pusat *down* maka sistem aplikasi tidak bisa berjalan.
- e) Diperlukan tampilan grafik kunjungan wisatawan setiap objek wisata yang ada di Taman Nasional Gunung Ciremai, supaya masyarakat luas dapat mengetahui objek wisata yang sering dikunjungi.

REFERENSI

- A.S R, Shalahuddin M. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.
- Handayani VR, Wijianto R, Anggoro A. 2018. Sistem Informasi Pendaftaran Seleksi Kerja Berbasis Web Pada Bkk (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan Karya Smk Negeri 2. J. Evolusi 6: 76–84.
- Imaniawan FFD, Elsa UM. 2017. Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Vegas Hyper Purwokerto. 3: 82–91.
- Novena KV. 2013. Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Keputusan Kunjungan Konsumen Pariwisata. Fak. Ekon. Ka Dan Bisnis Univ. Diponegoro Semarang: 22.
- Prasetyo E. 2015. Rancang Bangun Sistem Informasi. J. Inform. 1: 19–30.
- Rizaniar FN, Sardiarinto. 2015. Perancangan Sistem Informasi Wisata Air di Daerah. J. Evolusi 3: 41–48.
- Saryoko A. 2017. Sistem Informasi Tiket Bioskop Pada Buaran Teater di Jakarta Timur Berbasis Web. J. Pilar Nusa Mandiri 13: 98–102.
- Solichin A. 2016. Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. Jakarta: Universitas Budi Luhur. 122 p.
- Supriyatna A. 2015. Perpustakaan Dengan Menggunakan Pieces Framwork. Pilar Nusa Mandiri XI: 43–52.
- Wiguna W. 2017. Adopsi Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi. J. Inform. 4: 189–197.
- Zebua M. 2016. Inspirasi Pengembangan Pariwisata Daerah. Yogyakarta: Depublish. 354 p.