

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LOKAWISATA BATURRADEN
BERBASIS WEB PADA DINAS PEMUDA OLAHRAHGA KEBUDAYAAN DAN
PARIWISATA KABUPATEN BANYUMAS**

Oleh:
Prayoga Pribadi, Eko Sudaryanto
(Dosen STMIK AMIKOM Purwokerto)

ABSTRAK

Judul penelitian ini adalah Rancang Bangun Penyampaian Informasi Lokawisata Baturraden Di Kabupaten banyumas Berbasis Web. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi penyampaian informasi mengenai Lokawisata Baturraden untuk masyarakat luas. Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan study literature. Analisis kelayakan yang digunakan adalah analisis kelayakan operasional, kelayakan teknologi, analisis kelayakan ekonomi, analisis kelayakan hukum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyampaian informasi Lokawisata Baturraden berbasis web ini memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi tentang serba-serbi Lokawisata Baturraden, sehingga permasalahan yang timbul dalam proses perolehan informasi secara cepat mengenai Lokawisata Baturraden, dapat terwujud.

Kata Kunci: *Lokawisata, Web, Informasi*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Baturraden adalah sebuah kota wisata yang terletak di lereng Gunung Slamet, yang berjarak 14 km dari kota Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Kota yang terletak di ketinggian 650 meter di bawah permukaan laut dan bersuhu 18°C-25°C ini adalah kota yang sangat asri dan cocok untuk wisatawan yang ingin sejenak melepaskan penat dari segudang aktifitasnya. Namun sayangnya, belum ada yang dilakukan pihak Baturraden untuk mempromosikan secara khusus wisata yang ada di daerah tersebut. Yang ada hanyalah promosi dari mulut ke mulut dan menyediakan *leaflet* tentang serba-serbi Banyumas yang di dalamnya membahas tentang lokawisata Baturraden. Pada era globalisasi perkembangan iptek seperti sekarang ini, internet sudah dapat dikatakan menjadi salah satu kebutuhan utama. Salah satu akses yang dapat digunakan adalah melalui alamat *website* di internet. Dengan adanya *website* informasi pariwisata di internet, masyarakat akan lebih mudah dan cepat mendapatkan informasi yang

diinginkan. Cara ini akan lebih baik digunakan daripada harus bertanya dari mulut ke mulut pada masyarakat lain, karena tidak semua masyarakat mengerti tempat-tempat wisata, serta tidak memiliki gambaran secara visual dari tempat wisata tersebut. Selain itu, jika orang-orang ingin menuju ke wisata tersebut, setidaknya mereka dapat menggambarkan suasana yang disuguhkan di tempat wisata tersebut, atau bahkan dapat membayangkan apa saja yang akan dilakukan di objek wisata yang ingin mereka kunjungi tersebut.

Dengan melihat latar belakang tersebut, penulis akan membuat sistem informasi pariwisata berbasis web dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* dan *Apache2Triad* untuk merancang *website*. Dalam penulisan skripsi ini, akan dilakukan penelitian dengan judul “**Rancang Bangun Sistem Informasi Lokawisata Baturraden Berbasis Web Pada Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Banyumas**”.

B. Perumusan Masalah

Informasi pariwisata merupakan salah satu kebutuhan info bagi masyarakat, yang ingin mengetahui tentang suatu objek wisata. Salah satunya informasi pariwisata adalah pariwisata di Baturraden yang bertempat di Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

Objek wisata di Baturraden sangat banyak diminati oleh masyarakat Jawa Tengah dan sekitarnya, terutama pada hari hari libur nasional seperti hari minggu atau akhir pekan bahkan pada hari raya Idul Fitri pun sangat ramai dipadati oleh para pengunjung. Akan tetapi, bagaimana masyarakat yang belum pernah mengunjungi Baturraden, tetapi ingin mengetahui informasi tentang bagaimana keadaan alam dan objek wisata apa saja yang disuguhkan di Baturraden?

Oleh karena itu, dibuat suatu sistem informasi agar informasi yang diinginkan dapat diperoleh secara cepat dan akurat. Adapun masalah yang diajukan penulis yaitu bagaimana membuat sebuah Sistem Informasi Lokawisata Baturraden Berbasis Web Pada Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas?

C. Batasan Masalah

Mengingat adanya permasalahan yang terdapat pada pencarian informasi lokawisata di Baturraden, maka penelitian ini terbatas pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Informasi yang disampaikan meliputi :
 1. Sejarah Baturraden.
 2. Kawasan masuk lokawisata Baturraden (objek wisata yang ada di dalamnya).
 3. Peta batas-batas Kabupaten Banyumas dan akses untuk menuju lokawisata.
- b. *Software-software* pendukung dalam pembuatan web, antara lain *Apache2Triad 1.5.4, PHP, MySQL, Macromedia Dreamweaver 8, Adobe Photoshop CS4.*

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk pembuatan *website* tentang informasi lokawisata Baturraden. Selain itu juga diharapkan, penelitian ini kelak dapat mempermudah masyarakat yang ingin mengetahui informasi pariwisata dengan efektif, efisien dan akurat. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan *Apache2Triad* dan *MySQL* sebagai *database servernya*, dan *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai editornya serta menggunakan *web browser*(Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, dll).

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat untuk orang-orang di sekitar yang memanfaatkan hasil dari penelitian ini. Adapun beberapa kalangan orang-orang tersebut adalah:

1. Bagi masyarakat :

Untuk mempermudah dan mempercepat proses pencarian informasi tentang wisata Baturraden di Purwokerto, terutama bagi orang-orang yang berada jauh di luar kota atau dimanapun mereka berada, yang ingin mengetahui tentang lokawisata Baturraden.

2. Bagi Peneliti :
 - a. Sebagai penerapan ilmu tentang desain grafis, dan cara pembuatan web yang telah didapat selama menjalani bangku perkuliahan.
 - b. Sebagai wujud kreatifitas dan berkarya untuk menyusun dan merancang informasi pariwisata di Baturraden ini.
3. Bagi pihak Baturraden :
 - a. Dengan adanya penelitian yang menghasilkan kumpulan informasi-informasi ini, diharapkan Baturraden akan lebih banyak dikenal lagi oleh masyarakat luas dari berbagai penjuru karena menggunakan jalur internet. Selain itu, dengan bantuan admin, pihak baturraden juga dapat meng-*update* informasi tentang penambahan bahkan perubahan objek wisatanya, beserta informasi-informasi terbaru tentang Baturraden yang penting diinformasikan. Hal ini dikarenakan informasi yang ditampilkan di *website* dapat berubah-ubah sewaktu-waktu.
 - b. Selain manfaat tersebut juga dapat mendatangkan lebih banyak pelancong untuk berkunjung, sehingga pendapatan sektor wisata tersebut bertambah.
4. Bagi pihak STMIK AMIKOM Purwokerto :
 - a. Sebagai salah satu referensi sumber ilmu yang berguna bagi para adik kelasnya.
 - b. Diharapkan hasil penelitian juga dapat memotifasi para adik kelas untuk bisa mengembangkan ilmu yang telah ada.
 - c. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa, yang dikemas dalam bentuk laporan skripsi.
5. Bagi perkembangan IPTEK :

Sebagai sumber referensi ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat ada juga sebagai motivasi untuk terus lebih mengembangkan kemajuan iptek.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi

1. Konsep Dasar Sistem

Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur,

komponen atau variable-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu (Sutabri, 2003).

Karakteristik Sistem :

- a. Komponen Sistem
- b. Batasan Sistem
- c. Lingkungan Luar Sistem
- d. Penghubung Sistem
- e. Masukan Sistem
- f. Keluaran Sistem
- g. Pengolah Sistem
- h. Sasaran Sistem

2. Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sedangkan data sendiri merupakan kumpulan informasi-informasi yang masih mentah dan perlu diolah agar menjadi sebuah informasi yang baik (Sutabri, 2003).

Kualitas informasi dapat dijabarkan, yaitu:

- a. Akurat. Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan serta jelas maksudnya, dikarenakan hal ini menyangkut citra organisasi dimana manajemen digiatkan.
- b. Tepat waktu. Informasi yang datang tidak boleh terlambat, karena jika informasi sudah usai, maka tidak akan bermanfaat lagi. Karena informasi menjadi landasan pada pengambilan keputusan.
- c. Relevan. Informasi tersebut mempunyai manfaat bagi pemakainya. Sedangkan informasi yang tidak relevan jelas tidak akan mendapat perhatian dari si penerima informasi.

3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi yang mendukung fungsi operasi organisasi. (Sutabri, 2003)

Sistem informasi juga terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan, yaitu :

- a. Blok Masukan
- b. Blok Model
- c. Blok Keluaran
- d. Blok Teknologi
- e. Blok Basis Data
- f. Blok Kendali

B. Lokawisata Baturraden

Wilayah Kabupaten Banyumas terletak di sebelah barat daya dan merupakan bagian dari Propinsi Jawa Tengah, terletak di garis bujur timur antara $108^{\circ} 39' 17''$ sampai $109^{\circ} 27' 15''$ dan diantara garis lintang selatan antara $7^{\circ} 15' 5''$ sampai $7^{\circ} 37' 10''$ yang berarti berada di belahan selatan garis khatulistiwa.

Adapun batas-batas wilayah Kabupaten Banyumas ialah:

1. Sebelah utara : Gunung Slamet/Kabupaten Tegal dan Pemasang.
2. Sebelah timur : Kabupaten Purbalingga, Banjarnegara, Kebumen.
3. Sebelah selatan : Kabupaten Cilacap.
4. Sebelah barat : Kabupaten Cilacap dan Brebes.

C. Internet

Internet berasal dari kata interconnection networking yang mempunyai arti hubungan berbagai komputer dan berbagai tipe komputer yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, wireless, dan lainnya (Sutarman, 2003).

Adapun manfaat dari internet adalah :

1. Sebagai sarana bisnis, bila ada yang berkeinginan untuk membuka usahanya secara *online*/dunia maya dan dapat dikenal di seluruh penjuru dunia.
2. Sebagai sumber ilmu dan edukasi, dimana masyarakat dapat mencari segala informasi melalui internet secara cepat dan tepat.
3. Sebagai sarana komunikasi. Hal ini sangat mempermudah bagi masyarakat yang ingin berkomunikasi secara tertulis maupun tatap muka, dengan orang lain bahkan jauh di luar negeri.

D. Website

Website merupakan sekumpulan halaman web yang terhubung dengan internet yang menyimpan file-file hypermedia yang dapat diakses dari komputer lain di dalam jaringan melalui link hypertext. Link Hypertext merupakan suatu petunjuk yang terdiri atas teks atau graphic yang digunakan untuk mengakses hypertext yang disimpan di semua alamat situs web.

Dengan kata lain, website merupakan salah satu fasilitas di internet. Website sendiri merupakan kumpulan dokumen-dokumen multimedia yang saling terhubung satu sama lain yang menggunakan protokol HTTP dan untuk mengaksesnya menggunakan “browser”. browser merupakan perangkat lunak untuk menampilkan halaman-halaman web dalam format HTML. contoh browser/ web browser diantaranya adalah: internet explorer, mozilla firefox, opera, safari

III. METODE PENELITIAN

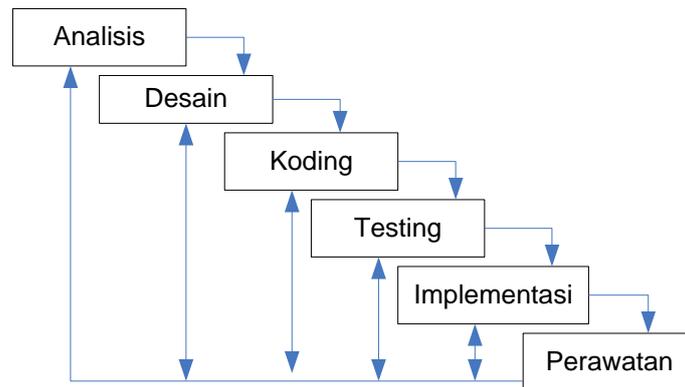
A. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang di gunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan studi pustaka.

- a. Observasi
- b. Wawancara atau *interview*
- c. Studi Pustaka (*Literature Study*)

B. Teknik Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini menggunakan Model Sekuensial Linier atau Siklus Kehidupan Klasik. *Waterfall Model* merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linear. Output dari setiap tahapan merupakan *input* bagi tahap berikutnya. Tahap model ini meliputi:



Gambar 3.1 Model *Waterfall*

1. Analisis

Tahapan analisis sistem merupakan tahapan yang sangat penting karena kesalahan di dalam tahapan ini akan menyebabkan kesalahan pada tahapan selanjutnya. Proses analisis sistem dalam pengembangan sistem informasi merupakan suatu prosedur yang dilakukan untuk pemeriksaan masalah dan penyusunan pemecahan masalah yang timbul serta membuat spesifikasi sistem yang baru

2. Desain

Desain sistem merupakan proses penyiapan spesifikasi yang terperinci untuk pengembangan sistem baru. Dimulai dari spesifikasi output sistem yang diperlukan, mencakup isi, format, volume dan frtekuensi laporan dan dokumen-dokumen. perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai penilaian kualitas sebelum memulai pengkodean.

3. Koding

Kode digunakan untuk tujuan mengklasifikasikan data, memasukan data ke dalam komputer dan untuk mengambil bermacam-macam informasi yang berhubungan dengannya. Kode harus bersifat unik, mudah disingkat, konsisten, efisiendan harus mudah diingat.

4. Testing

Tahap ini bisa dilakukan hanya apabila proses pengkodean telah selesai. Proses pengujian memusatkan pada logika internal dari perangkat lunak, meyakinkan bahwa semua statemen telah diuji, dan pada fungsional eksternal yaitu melaksanakan test untuk meyakinkan masukan yang digambarkan itu akan

menghasilkan keluaran yang nyata yang disepakati sebagai hasil telah diminta. Metode ujicoba dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox* testing, yang memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karna itu ujicoba *blackbox* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

5. Implementasi

Tahap ini adalah tahap meletakkan sistem untuk siap dioperasikan. Tindakan implementasi juga harus diterapkan rencana implementasi, yaitu merencanakan biaya untuk kegiatan implementasi, dan juga mempersiapkan Skedul waktu yang berfungsi sebagai pengendalian terhadap waktu implementasi.

C. Analisis Sistem

Dapat dijabarkan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan. Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan di tahap selanjutnya.

1. Identifikasi Penyebab Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang penulis lakukan pada Lokawisata Baturraden Kabupaten Banyumas, dapat dilihat terdapat beberapa masalah, antara lain :

- a. Informasi mengenai Lokawisata Baturraden yang terdapat pada website www.banyumaskab.go.id, belum sepenuhnya lengkap, dan hanya dibahas secara umum. Dan datanya pun kurang *update*.
- b. Dalam penyampaian secara khusus tentang informasi Lokawisata Baturraden kepada masyarakat, hanya dilakukan pada *event* tertentu saja. Selain itu, biasanya promosi tersebut dilakukan bersama-sama dengan obyek pariwisata lain ke sekolah-sekolah.

2. Analisis PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan terhadap perancangan *website* mengenai Lokawisata Baturraden.

a. Analisis Kinerja (*Performance*)

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian di lapangan, dapat dijelaskan bahwa kinerja sistem yang ada ialah belum adanya sistem penyampaian informasi yang akurat dan terkesan lamanya penyampaian informasi. Hal tersebut dikarenakan penyampaian informasinya masih dituangkan dalam bentuk buku-buku. Padahal, akan selalu ada wahana yang bertambah atau perubahan kondisi yang terdapat di lokawisata Baturraden tersebut.

b. Analisis Informasi (*Information*)

Bila sebuah sistem memiliki kerja sistem yang baik, maka informasi yang diperoleh pun akan baik dan berguna bagi para informan. Pada sistem yang sedang diterapkan pihak Lokawisata Baturraden saat ini, tergolong masih lemah. Dimana informasi yang disampaikan hanya pada waktu-waktu tertentu saja.

c. Analisis Ekonomi (*Economy*)

Menurut pengamatan dan meneliti langsung, dapat disampaikan bahwa sistem yang sedang berjalan sekarang ini, selain membutuhkan biaya yang relatif besar juga cenderung kurang efektif. Dikarenakan guna pembelian kertas untuk membuat buku-buku dan *leaflet-leaflet*. Namun jika ada informasi baru yang berhubungan dengan informasi yang bersangkutan penyampaian informasinya tidak dapat langsung *ter-update* dan informasi yang disampaikan terbatas.

d. Analisis Pengendalian (*Control*)

Berdasarkan hasil pengamatan akan sistem yang sedang berjalan mengenai lokawisata Baturraden, diketahui bahwa penyimpanan data-datanya memang disimpan di dalam komputer. Akan tetapi sistem komputerisasi yang digunakan belum menggunakan *database* khusus dalam penataan data-datanya. Sehingga data-data yang tersimpan tidak terangkum

menjadi satu. Selain itu, adapula data-data yang disimpan masih berupa rangkuman dalam bentuk kertas, yang rentan akan kerusakan.

e. Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Dari hasil pengamatan sistem yang sedang berjalan, jika ingin melakukan tambah data maupun tambahan data informasi yang berhubungan dengan Lokawisata Baturraden, penambahannya masih dilakukan secara manual dan terkesan lama. Hal itu disebabkan, karena lokawisata Baturraden belum memiliki website khusus dan masih menginduk pada website kabupaten, sehingga jika ingin menambahkan data untuk penyajian informasinya harus menyetorkan data kepada pihak dinas pariwisata setempat. Itupun tidak akan dijelaskan secara mendetail. Selain itu juga dalam pencetakan bukunya akan memakan waktu lama, dan tidak mungkin selalu mengupdate informasi yang ada

f. Analisis Pelayanan (*Service*)

Dalam sistem yang sedang berjalan saat ini, diketahui bahwa mutu pelayanan penyampaian informasi terhadap masyarakat luas masih kurang memuaskan. Hal tersebut dikarenakan masyarakat diharuskan membeli buku-buku yang relatif mahal.

3. Identifikasi Titik Keputusan

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan identifikasi titik keputusannya, bahwa Lokawisata Baturraden membutuhkan suatu aplikasi *website* yang dapat memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada. Dan diharapkan aplikasi tersebut dapat bermanfaat bagi pihak Lokawisata Baturraden, pengguna, dan masyarakat umum.

IV. PENUTUP

1. KESIMPULAN

Menilik dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa :

- a. Telah dibuatnya Rancang Bangun Sistem Informasi Lokawisata Baturraden Berbasis Web.

- b. Dengan adanya website Lokawisata Baturraden ini, diharapkan menjadi alternatif penyampaian informasi yang lebih mudah, cepat, dan akurat mengenai informasi Lokawisata Baturraden kepada masyarakat luas.
- c. Website Lokawisata Baturraden merupakan penerapan aplikasi dari *Macromedia Dreamweaver 8* dan *database phpMyAdmin*. Selain itu juga menggunakan *Mozilla Firefox* sebagai *web servernya*.
- d. Dengan adanya website Lokawisata Baturraden juga mempermudah para staf/karyawan Lokawisata Baturraden *mengupdate* informasi. Dari yang sebelumnya memiliki “wadah” khusus untuk menampung berita terbaru dari Lokawisata Baturraden, kini jika ingin mengubah data, hanya tinggal mengakses data pada admin/database website saja. Website pun dapan berjalan dinamis.

2. SARAN

Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Lokawisata Baturraden Berbasis Web ini ada beberapa saran yang harus dipertimbangkan, yakni :

- a. Dalam pengelolaan website, sangat diperlukan teknisi/SDM yang handal untuk memperbaiki jika suatu ketika ada error sistem. Jadi bukan hanya hardware dan softwaranya yang memiliki kehandalan tersendiri, SDM yang baikpun patut diperhitungkan.
- b. Tampilan animasi-animasipun juga merupakan faktor utama agar dapat membuat pengunjung tertarik melihat dan mengakses website. Animasi dapat berbentuk teks, maupun gambar, bahkan video.
- c. Konten halaman iklanpun merupakan hal yang patut dipertimbangkan untuk turut “meramaikan” halaman website. Selain menguntungkan kedua belah pihak, antara si pemilik sponsor dan pemilik website, space iklan ini juga dapat menjadi suatu informasi bagi pengunjung website.

DAFTAR PUSTAKA

- Alivia, Eyla. 2008. *Sistem Informasi Geografis Pariwisata DKI Jakarta Berbasis Web Dengan Dukungan Scalable WVector Graphics*. Jakarta
- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Penerbit Andi. Yogyakarta.

- Alliances, Ninestar. 2006. *Desain Web Dengan Macromedia Dreamweaver Buku1*. Dian Rakyat. Jakarta
- Alliances, Ninestar. 2006. *Desain Web Dengan Macromedia Dreamweaver Buku2*. Dian Rakyat. Jakarta
- Jogiyanto, H.M. 1989. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Andi Offset. Yogyakarta
- Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Kristanto, Andri. 2004. *Rekayasa Perangkat Lunak (Konsep Dasar)*. Graha Media. Yogyakarta
- Madcoms. 2008. *Mahir Dalam 7 Hari: Macromedia Dreamwever8 dengan PHP*. Andi Offset. Yogyakarta
- Sutabri, Tata, S.Kom, MM. 2004. *Analisa Sistem Informasi*. Andi Offset. Yogyakarta
- Sutarman, S.Kom. 2003. *Membangun Aplikasi Web Dengan PHP dan MySQL*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Widiyanto, Rahmad.2009. *Digital Imaging Series: Youth Style Design*. Elex Media Komputindo. Jakarta
- Wijayanti, Ratih Puspa. 2008. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Propinsi Bali Berbasis Web*. Bali