

SISTEM INFORMASI PENDATAAN PENGUNJUNG WISATA PANTAI KOTA JOGO BERBASIS WEB

Ivontiana Sena Fao^{1*}, Kristina Sara², Elvira Esperanza Sala³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Flores

*Corresponding Author:  ivonnfao@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 10/10/2024

Direvisi: 14/10/2024

Disetujui: 25/01/2025

Keywords:

Information System, End data collection, Waterfall

Kata Kunci:

Sistem Informasi, Pendataan pengunjung, Waterfall,

Abstract. Jogo City Beach is a tourist attraction located in Anakoli village, Wolowae District, Nagekeo Regency, East Nusa Tenggara (NTT). The longest beach in Nagekeo Regency has clean sea water so it attracts the attention of tourists. There are many interesting activities that tourists can do when visiting this beach. If you come in the afternoon, tourists can enjoy the beauty of the sunset at Jogo City Beach. Visitors can also order food and drinks at Jogo City Beach. However, the process of collecting data on the of visitors to Jogo City beach is still done manually in the process of collecting data on the of visitors. The researcher's aim is to make it easier for officers to report the of visitors they visit each day and to help officers work efficiency. The method used in this system is the waterfall method and uses a MYSQL database and testing uses a black box. The result of this system is to produce a data collection application that is computerized and makes it easier for officers to collect data. The conclusion is that an information system for collecting data on the of visitors to the Jogo City beach was designed to find out how many visitors came to the Jogo City beach and how many categories came. And get accurate reports.

Keywords: Information System, End data collection, Waterfall

Abstrak. Pantai Kota Jogo merupakan tempat wisata yang terletak di desa Anakoli, Kecamatan Wolowae, Kabupaten Nagekeo, Nusa Tenggara Timur (NTT). Pantai terpanjang di Kabupten Nagekeo ini memiliki air laut yang bersih sehingga menarik perhatian parawisata. Ada banyak kegiatan menarik yang bisa dilakukan oleh wisatawan ketika mrengunjungi pantai ini. Jika datang pada sore hari, wisatawan bisa menikmati keindahan matahari terbenam atau sunset di pantai Kota Jogo. Pengunjung juga bisa memesan makanan dan minuman yang ada di pantai Kota Jogo. Akan tetapi proses pendataan pengunjung Pantai Kota Jogo masih dilakukan secara manual dalam proses pendataan pengunjung. Tujuan peneliti adalah untuk memudahkan petugas dalam melaporkan pengunjung yang dijalan setiap hari serta membantu efisiensi kerja petugas. Metode yang digunakan dalam sistem ini adalah metode waterfall dan menggunakan database MYSQL serta pengujian menggunakan blackbox. Hasil dari sistem ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi pendataan yang sudah terkomputerisasi serta memudahkan petugas dalam mendata. Kesimpulan bahwa dirancangnya sistem informasi pendataan pengunjung pantai Kota Jogo untuk mengetahui seberapa banyak pengunjung yang datang di pantai Kota Jogo dan seberapa banyak kategori yang datang. Dan mendapatkan laporan yang akurat.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pendataan pengunjung, Waterfall,

How to Cite: Ivontiana Sena Fao, Kristina Sara, Elvira Esperanza Sala, (2024). **SISTEM INFORMASI PENDATAAN PENGUNJUNG WISATA PANTAI KOTA JOGO BERBASIS WEB.** *Jsistek: Jurnal Informasi dan Tekonologi*, x(x), xx-xx. <https://doi.org/10.37478/jsistek.vxix.xxx>

Alamat korespondensi:

Alamat Penulis Korespondensi

 ivonnfao@gmail.com

Penerbit:

Program Studi Sistem Informasi Universitas Flores.

 fiuniflor@gmail.com



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang sudah menjadi kebutuhan [1]. Salah satu aspek tersebut yaitu dalam bidang pariwisata. Seiring berjalanya waktu pariwisata di Indonesia saat ini telah tumbuh dan berkembang dengan baik. Perkembangan pariwisata untuk daerah pariwisata di Indonesia menjadi salah satu sektor pemasukan dalam penghasilan daerah maupun pendapatan untuk Devisa Negara [2].

Sistem informasi pariwisata merupakan suatu sistem informasi yang bermanfaat untuk mendukung kepariwisataan yang menghasilkan berupa lokasi-lokasi pariwisata serta sarana dan prasarana pendukung seperti transportasi, kuliner, harga tiket dan lain-lain. Dengan memanfaatkan teknologi informasi pariwisata yang berbasis website, dimana informasi tersebut tentu saja tidak bisa diterapkan hanya mengandalkan cara-cara atau perangkat-perangkat yang masih manual, maka dari itu kegunaan komputer sangat penting dalam memberikan suatu solusi dan merupakan alat bantu yang cukup baik dalam memperbaiki sistem yang belum optimal diantara pendataan [2]. Sistem informasi pendataan tiket dapat membantu tugas admin dalam pengolahan data Tiket Pantai Kota Jogo, yang diharapkan dapat membantu administrasi dalam mengolah data serta laporan data.

Tempat wisata Pantai Kota Jogo adalah salah satu tempat wisata yang terletak di desa Anakoli, Kecamatan Wolowae, Kabupaten Nagekeo, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Pemerintah desa dan masyarakat setempat menyadari bahwa Pantai Kota Jogo adalah

salah satu tempat wisata yang potensial. Pemerintah desa dan masyarakat setempat berusaha mengembangkan obyek wisata ini dengan pembangunan infrastruktur jalan dengan bantuan dana dari Naketrans serta upaya yang dilakukan pemuda desa setempat dengan cara memberikan informasi mengenai destinasi wisata Pantai Kota Jogo di Nagekeo melalui media sosial. Informasi tersebut tentu saja tidak bisa diterapkan hanya mengandalkan cara-cara atau perangkat-perangkat yang masih manual, maka dari itu kegunaan komputer sangat penting dalam memberikan suatu solusi dan merupakan alat bantu yang cukup baik dalam memperbaiki sistem yang belum optimal diantara pendataan.

Dengan melihat situasi dan kondisi yang ada di Desa Anakoli, Kecamatan Wolowae, maka penulis tertarik menulis skripsi dengan judul Sistem informasi pendataan pengunjung wisata Pantai Kota Jogo Berbasis *Website*.

Tujuan penelitian ini adalah membangun suatu sistem informasi Pantai Kota Jogo yang dapat mempermudah petugas dalam mendata pengunjung wisata. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses pendataan pengunjung serta kesalahan pelaporan pengunjung karena kurangnya akurat data dalam pendataan pengunjung di Pantai Kota Jogo. Dengan adanya sistem yang terintegrasi seperti ini dapat mempermudah bagi petugas dalam melaporkan hasil pendataan pengunjung.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan melakukan penelitian ke lapangan. Terjun langsung ke lapangan untuk mengamati fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan yang sesuai dengan penelitian. Penelitian ini menyusun desain yang secara terus menerus dan disesuaikan dengan kenyataan di



lapangan. Tujuan dari penelitian kualitatif tidak untuk menguji atau membuktikan kebenaran suatu teori tetapi teori yang sudah ada kemungkinan dikembangkan dengan menggunakan data yang dikumpulkan.

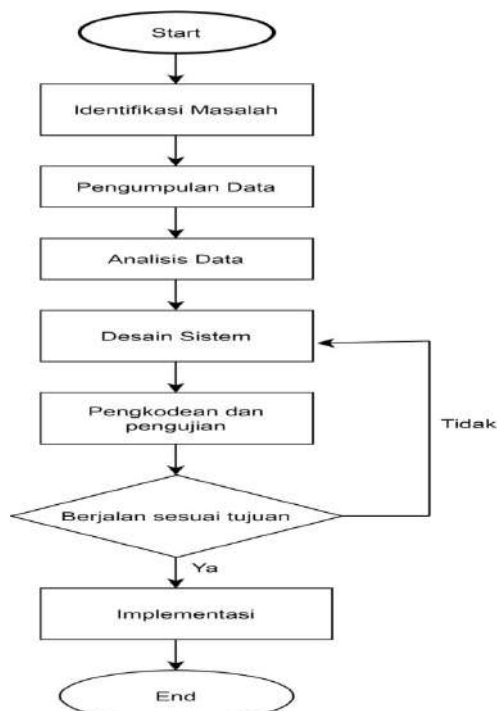
2. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di wisata Pantai Kota Jogo yang terletak di Desa Anakoli, Kecamatan Wolowae, Kabupaten Nagekeo, Nusa Tenggara Timur (NTT).

3. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini, yaitu Kepala Desa selaku pengelola yang dibantu oleh aparat desa dan masyarakat setempat. Sedangkan obyek dalam penelitian ini yaitu di Pantai Kota Jogo yang berada di desa Anakoli, Kecamatan Wolowae, Kabupaten Nagekeo, Nusa Tenggara Timur (NTT).

4. Tahap-tahap Penelitian



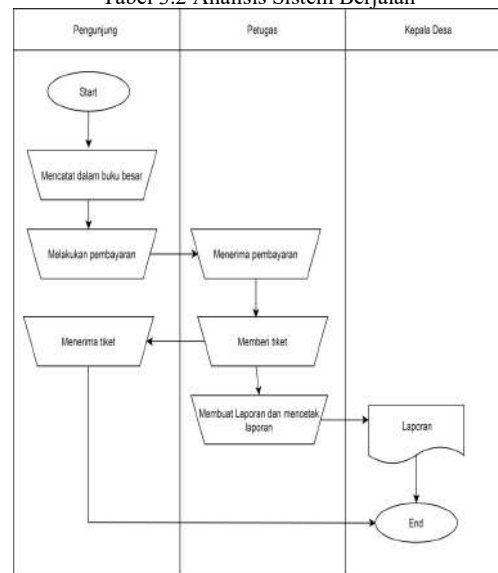
Gambar 3.3. *Flowchart* Tahapan Penelitian

Dalam tahap ini peneliti akan menerapkan metode *Waterfall* dalam pembuatan sistem. Ada beberapa tahap penelitian yang penulis lakukan yaitu:

1. Identifikasi Masalah
2. Pengumpulan Data
3. Analisis Sistem
4. Desain sistem
5. Pengkodean dan Pengujian Sistem
6. Implementasi Sistem

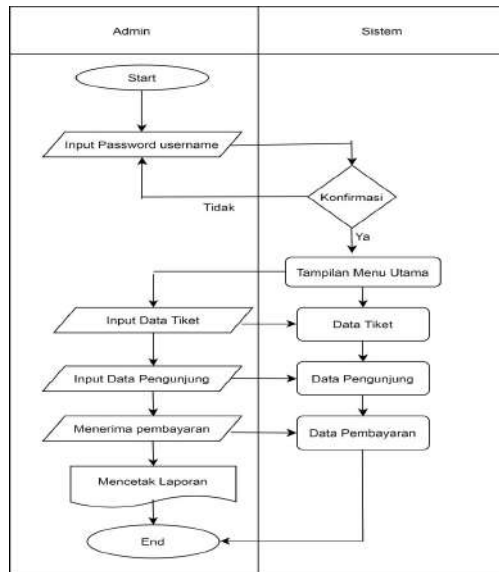
5. Analisis Sistem Berjalan

Tabel 3.2 Analisis Sistem Berjalan



6. Analisa Sistem Ditawarkan

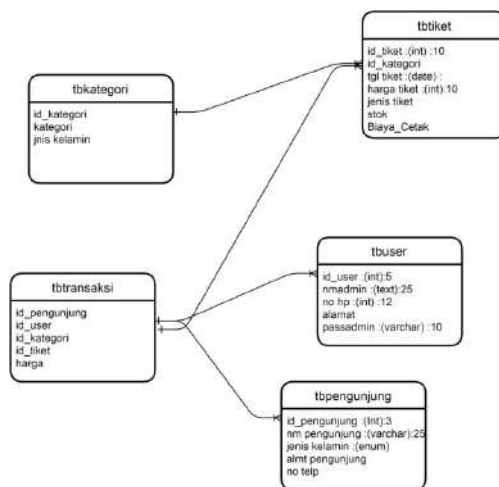




Gambar 3.4 Analisa sistem yang ditawarkan

7. Relasi Tabel

Relasi tabel merupakan koneksi antar dua tabel data, berdasarkan pada satu kolom dalam setiap tabel. Relasi tabel digunakan untuk menghubungkan data dari satu tabel ke tabel lainnya. Adapun relasi tabel yang digunakan dalam perancangan sistem sebagai berikut:



Gambar 3.8 Relasi tabel

8. Desain User Interface

Halaman Form login

Halaman login adalah halaman yang digunakan untuk masuk kedalam sistem. Halaman login dapat masuk sesuai hak akses.

Gambar 3.9 Form Input

Form Dashboard

Rancangan antar muka menu dashboard untuk menampilkan halaman utama dari sistem

Gambar 3.10 Form Home

Form input data tiket

Halaman ini berfungsi menginput data Tiket serta mengedit data tiket dalam form input ini terdiri dari id tiket, nama kategori, jenis tiket, stok, biaya cetak, harga jual, satuan.



Gambar 3.11 *Form Input* Data tiket

Form input kategori

Halama ini berfungsi untuk menginput nama-nama pengunjung.

Gambar 3.12 *Form Input* kategori

Form Laporan

Halaman ini akan menampilkan laporan setiap hari, minggu, bulan, setiap tahun.

LAPORAN PENGUNJUNG WISATA
PANTAI KOTAJOGO
Periode : 01-Aug-2024 s/d 31-Aug-2024
Kabupaten Nagekeo

LAPORAN TOTAL PENGUNJUNG

NO	Kode Tiket	Jenis Tiket	Jumlah Pengunjung	Total Biaya Tiket
1	BR001	Karcis Dewasa	2 Orang	Rp. 10000
2	BR001	Karcis Dewasa	2 Orang	Rp. 10000
3	BR002	Karcis Remaja	4 Orang	Rp. 20000
4	BR003	Karcis Anak	10 Orang	Rp. 50000
Total Pengunjung			18 Orang	
Total Penjualan				Rp. 90000

Gambar 3.13 *Form* Laporan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Pantai Kota Jogo ditemukan bahwa proses pendataan tiket masuk dengan menggunakan aplikasi belum di terapkan untuk sekarang ini. Dengan adanya penelitian ini, peneliti akan mengimpelentasikan sistem aplikasi yang telah dibangun oleh peneliti.

3.1.1 Tampilan menu login

Halaman ini ditujukan untuk admin yang berfungsi memasukkan username dan password untuk login.



Gambar 4.1 Tampilan Menu Login

3.1.2 Tampilan menu Dashboard

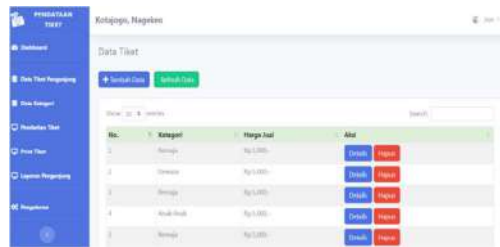


Gambar 4.2 Tampilan menu dashboard

3.1.3 Tampilan menu input data Tiket Pengunjung

Halaman ini untuk menginput data Tiket pengunjung





Gambar 4.3 Tampilan menu input data Tiket

	melakukan klik pada tombol login	pesan,username dan password salah	
2	Input Tambah pengunjung Dengan Kolom usia Kosongan	Sistem yang di harapkan dapat menolak, karena kolom usia belum diisi	Berhasil
3	Input data kategori dengan kolom nama kategori dikosongan	Sistem yang di harapkan dapat menolak, karena kolom nama kategori belum diisi	Berhasil

3.1.4 Tampilan menu laporan

Halaman ini merupakan laporan yaitu laporan perhari, laporan minggu, laporan perbulan dan laporan pertahun.



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Laporan Pengunjung

4.1.5 Tampilan menu laporan pengunjung

LAPORAN PENGUNJUNG WISATA PANTAI KOTAJOGO Periode : 01-Aug-2024 s/d 31-Aug-2024 Kabupaten Nagekeo				
LAPORAN TOTAL PENGUNJUNG				
NO	Kode Tiket	Jenis Tiket	Jumlah Pengunjung	Total Biaya Tiket
1	BR001	Karcis Dewasa	2 Orang	Rp. 10000
2	BR001	Karcis Dewasa	2 Orang	Rp. 10000
3	BR002	Karcis Remaja	4 Orang	Rp. 20000
4	BR003	Karcis Anak	10 Orang	Rp. 50000
Total Pengunjung			18 Orang	
Total Pemasukan				Rp. 90000

Gambar 4.9 Tampilan Halaman Laporan Pengunjung

4.2 Hasil Pengujian Black Box Testing

Tabel 4.1 Pengujian Black Box Testing

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan
1	Username dan Password diisikan dengan data yang salah,kemudian pengguna	Sistem yang diharapkan dapat menolak akses login dan menampilkan	Berhasil



Copyright (c) 2023. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisa di atas maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa dirancangnya sistem informasi pendataan tiket pantai kota Jogo dengan tujuan untuk mempermudah pendataan tiket dan mengetahui seberapa banyak pengunjung berserta setiap kriteria.

Referensi

- [1] I. Bagus, P. Bhiantara, G. Indrawan, K. Yota, and E. Aryanto, “Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi E-Ticket Mobile dengan Metode Extreme Programming (Studi Kasus Dinas Pariwisata Karangasem),” 2021.
- [2] M. Hidayat, “Strategi Perencanaan Dan Pengembangan Objek Wisata (Studi Kasus Pantai Pangandaran Kabupaten Ciamis Jawa Barat),” *Politek. Negeri Bandung*, vol. I, no. 1, pp. 33–44, 2011, [Online]. Available: file:///C:/Users/AXIOO/Downloads/1879-3318-1-SM (2).pdf
- [3] N. Pasi, A. Kadir, and I. Isnaini, “Implementasi Sistem Informasi Manajemen Daerah Keuangan Berbasis Akrua pada Pemerintah Kabupaten Dairi,” *J. Adm. Publik (Public Adm. Journal)*, vol. 7, no. 1, pp. 49–63, 2017.

- [4] J. Raya, T. No, K. Gedong, K. P. Rebo, and J. Timur, "Perancangan Sistem Persediaan Barang Berbasis Java," vol. 01, no. 03, pp. 430–437, 2020.
- [5] B. Rudianto and Y. E. Achyani, "Penerapan Metode Rapid Application Development pada Sistem Informasi Persediaan Barang berbasis Web," vol. 8, no. 2, pp. 117–122, 2020.
- [6] Y. Wahyuni and N. Lenti, "Pengaruh Citra Merek dan Kepercayaan terhadap Keputusan Pembelian Tiket Pesawat pada Konsumen Tiket. Com," *J. Bisnis, Manajemen, dan Akunt.*, vol. 11, no. 1, pp. 16–30, 2024.
- [7] Rerung, "Pengertian Query menurut ahli," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.
- [8] E. L. Pollard and P. D. Lee, "Sistem Pendukung Keputusan untuk Menentukan Penerima Beasiswa Menggunakan FMADM dengan Metode SAW (Studi Kasus : Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung)," *J. Hum. Dev.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–22, 2009.
- [9] I. Ghozali, "Rancang Bangun Sistem Pendaftaran Dan Pengarsipan Berbasis Web," *Inova-Tif*, vol. 3, no. 2, p. 135, 2020, doi: 10.32832/inova-tif.v3i2.4130.
- [10] N. Khafidhoh and L. Badriyah, "Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Pada Pondok Pesantren As-Sa ' idiyah 1 Bahrul Ulum Berbasis Website," vol. 06, no. 02, pp. 118–123, 2023.
- [11] W. W. Widiyanto, "Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (Rad)," *J. Inf. Politek. Indonusa Surakarta ISSN*, vol. 4, no. 1, pp. 34–40, 2018.
- [12] R. . Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Andi Publisher, Yogyakarta, 2015.
- [13] Ismai, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang," *J. IPSIKOM Vol. 8 No.1, Juni 2020 ISSN 2338-4093, E-ISSN 2686-6382*, vol. 8, no. 1, 2020.
- [14] A. . Fallis, "Perancangan Sistem Informasi Jasa Laundry Berbasis Web pada Tri Jaya Laundry Jakarta.," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [15] A. Kadir, "Tuntutan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL." Andi Offset, Yogyakarta, 2008.
- [16] J. D. Raharjo, R. Tullah, and H. Setiana, "Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembelian Tiket Bus Online Berbasis Web Pada P.O. Budiman," *Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 2, pp. 120–125, 2019.
- [17] R. Rosaly and A. Prasetyo, "Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan," *Https://Www.Nesabamedia.Com*, vol. 2, p. 2, 2019.
- [18] G. S. Pambudi, S. Sriyanto, and A. Arvianto, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis Web Untuk Optimalisasi Penelusuran Aset Di Teknik Industri Undip," *Jati Undip J. Tek. Ind.*, vol. 11, no. 3, p. 187, 2017.



- [19] R. Artikel, A. O. Pranoto, and E. Sedyono, “Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web,” vol. 7, pp. 357–372, 2021.
- [20] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, “Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN),” vol. I, no. 3, pp. 31–36, 2015.

