

SKRIPSI
SISTEM INFORMASI PARIWISATA
KABUPATEN KAMPAR
BERBASIS *WEB*



NAMA : WENDI YASINDRA
NIM : 1755201053

PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
RIAU
2022

SKRIPSI
SISTEM INFORMASI PARIWISATA
KABUPATEN KAMPAR
BERBASIS *WEB*



NAMA : WENDI YASINDRA
NIM : 1755201053

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana S1 Teknik Informatika

PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
RIAU
2022

LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI
UJIAN SKRIPSI S1 TEKNIK INFORMATIKA

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Yusnira, S.Si, M.Si Ketua	 (.....)
2.	Emon Azriadi, S.T., M.Sc.E Sekretaris	 (.....)
3.	Deddy Gusman, S.Kom., M.T.I Penguji I	 (.....)
4.	Novi Yona Sidratul Munti, S.Kom., M.Kom Penguji II	(.....)

Mahasiswa:

Nama : Wendi Yasindra
Nim : 17552201053
Tanggal Ujian : 20 Juli 2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**Skripsi yang Berjudul :
SISTEM INFORMASI PARIWISATA
KABUPATEN KAMPAR
BERBASIS *WEB***

Disusun oleh :

Nama : Wendi Yasindra
Nim : 1755201053
Program Studi : Teknik Informatika

Bangkinang, 20 Juli 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Yusnira, S.Si, M.Si
NIP TT. 096 542 068

Pembimbing II



Emon Azriadi, S.T., M.Sc.E
NIP TT. 096 542 194

Mengetahui,

Fakultas Teknik Dekan,



Emon Azriadi, S.T., M.Sc.E
NIP TT. 096 542 194

Program Studi Teknik Informatika

Ketua,



Deddy Gusman, S.Kom., M.T.I
NIP TT. 096 542 160

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi saya dengan judul “**Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kampar Berbasis Web**” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari pembimbing.
3. Di dalam Skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena Skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Bangkinang, 20 Juli 2022

Saya yang Menyatakan

WENDI YASINDRA

1755201053

LEMBAR PERSEMBAHAN



Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu (Masniwati) dan Ayah (Alm. Fahruroci) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk Ibu dan ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik, Terima kasih Ibu... Terima kasih Ayah...

Teman – teman

Kepada teman-teman Teknik Informatika angkatan 17 yang telah memberikan motivasi, nasihat, dukungan moral, saran yang bermanfaat, semangat, kebersamaan, canda tawa yang selalu membuatku semangat untuk menyelesaikan skripsi ini dan persahabatan yang tidak akan pernah terlupakan. Terimakasih untuk kebersamaannya selama menempuh kuliah.

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Bapak **Emon Azriadi, S.T., M.Sc.E**, Ibu **Yusnira, S.Si, M.Si** dan Ibu **Safni Marwa, S.T., M.Sc** selaku dosen pembimbing skripsi saya, terima kasih banyak sudah membantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, dan mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai.

Tanpa mereka, karya ini tidak akan pernah tercipta.

Dan semua yang telah berjasa kepada saya yang tidak dapat di ucapkan satu persatu. Terima kasih banyak untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang harus dikejar, untuk sebuah harapan, agar hidup jauh lebih bermakna, hidup tanpa mimpi ibarat arus sungai. Mengalir tanpa tujuan. Teruslah belajar, berusaha, dan berdoa untuk menggapainya. Jatuh Berdiri Lagi. Kalah Coba Lagi. Gagal Bangkit Lagi. Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata yang dapat ku persembahkan kepada kalian semua.

Terima kasih dan beribu terima kasih ku ucapkan, Atas segala kehilafan salah dan kekuranganku, kurendahkan hati serta diri menjabat tangan meminta maaf yang sebesar-besarnya. Skripsi ini ku persembahkan.

Bangkinang, 20 Juli 2022

Wendi Yasindra

ABSTRACT

Tourism is one of the most popular destinations for tourists today, one of the objects and tourist destinations is in Kampar Regency. Kampar Regency is very potential in the tourism sector. Both in the form of historical relics such as the Muara Takus Temple, the Koto Panjang Hydroelectric Reservoir, the Jami Mosque in Kampar District, and many other tourist objects that are quite interesting to visit. However, the problem faced is that there is still limited information to tourists about tourist objects, the current information conveyed from the website and from a blog is very limited. It is hoped that this web-based tourism information system can make it easier for the public to get information about the location of tourist objects in Kampar Regency. The programming language used is PHP Framework Laravel and MySQL as database storage media.

Keywords: *Website, Tourism, MySQL, PHP Framework Laravel*

ABSTRAK

Pariwisata merupakan salah satu tujuan paling diminati wisatawan saat ini, salah satu objek dan tujuan wisata adalah di Kabupaten Kampar. Kabupaten Kampar sangat potensial dalam bidang kepariwisataan. Baik dari bentuk peninggalan sejarah seperti Candi Muara Takus, Waduk PLTA Koto Panjang, Masjid Jami di Kecamatan Kampar, dan masih banyak lagi objek wisata lainnya yang cukup menarik dikunjungi. Namun permasalahan yang dihadapi adalah masih terbatasnya informasi kepada wisatawan seputar objek wisata, informasi yang disampaikan saat ini dari website dan dari sebuah blog sangat terbatas. Diharapkan dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis web ini dapat mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang lokasi objek wisata yang ada di Kabupaten Kampar. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP Framework Laravel dan MySQL sebagai media penyimpanan *database*.

Kata Kunci : Website, Pariwisata, MySQL, *PHP Framework Laravel*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat memperoleh kemampuan dalam menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kampar Berbasis Web**”.

Penelitian ini di ajukan guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Teknik Informatika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Dalam penyelesaian Skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Amir Luthfi selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberi kesempatan menuntut ilmu di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
2. Bapak Emon Azriadi, S.T., M.Sc.E selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas pahlawan Tuanku Tambusai, sekaligus selaku pembimbing II yang banyak memberikan bimbingan dan pengarahan serta dorongan kepada peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak Deddy Gusman, S.Kom., M.T.I selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, sekaligus selaku penguji I.
4. Ibu Novi Yona Sidratul Munti, S.Kom., M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika, sekaligus selaku penguji II.

5. Ibu Yusnira, S.Si, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
6. Teristimewa untuk Ayah, Ibu dan Seluruh Keluarga penulis yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat sekaligus sebagai obat penenang bagi penulis, sehingga penulis mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai macam masalah selama melakukan kerja praktik hingga menyelesaikan Skripsi ini.
7. Untuk semua teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu memberikan bantuan dengan perannya masing-masing sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, Oleh karena itu penulis senantiasa mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan Skripsi ini. Semoga Allah membalas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Bangkinang, 20 Juli 2022

Wendi Yasindra

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	2
E. Batasan Masalah	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Tinjauan Teori.....	4
B. Kerangka Teori	5
1. Sistem Informasi.....	5
2. Pariwisata	5
3. <i>Framework</i> Laravel.....	6
4. <i>Website</i>	7
5. PHP (<i>Perl Hypertext Preprocessor</i>)	9
6. MySQL (<i>My Structure Query Language</i>).....	9
7. UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	10

8. Metode PIECES.....	14
9. Metode <i>Waterfall</i>	14
C. Kerangka Konsep.....	16
1. Masalah / <i>Problem</i>	17
2. Kebutuhan / <i>Required</i>	17
3. Kesempatan / <i>Opportunity</i>	18
4. Pengembangan Aplikasi / <i>Application Development</i>	18
5. Pengujian / <i>Testing</i>	18
6. Implementasi / <i>Implementation</i>	18
7. Hasil / <i>Result</i>	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Metode Penelitian.....	19
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	19
C. Metode Pengumpulan Data.....	19
1. Observasi.....	19
2. Wawancara.....	20
3. Dokumentasi.....	20
4. Studi Pustaka.....	20
D. Perancangan.....	20
E. Pengujian.....	21
F. Implementasi.....	22

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
A. Analisis Sistem Berjalan.....	23
B. Metode Analisa PIECES	23
C. Analisa Sistem Baru	25
D. Perancangan Sistem dengan <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	26
E. Perancangan <i>Database</i>	35
F. Implementasi <i>Database</i>	40
G. Implementasi <i>User Interfaces</i>	42
BAB V PENUTUP	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nama Objek Wisata beserta lokasi	1
Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	12
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	13
Tabel 4.1 Metode <i>Pieces</i>	24
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Admin</i>	29
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Masyarakat</i>	30
Tabel 4.4 Kelas, Atribut dan <i>Method</i>	33
Tabel 4.5 <i>tours</i>	36
Tabel 4.6 <i>Users</i>	37
Tabel 4.7 <i>Categories</i>	38
Tabel 4.8 <i>Galleries</i>	38
Tabel 4.9 <i>Reviews</i>	39
Tabel 4.10 Aktifitas	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Waterfall</i>	15
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	17
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	31
Gambar 4. 2 <i>Class Diagram</i>	32
Gambar 4.3 Tabel <i>Activities</i>	42
Gambar 4.4 Tabel <i>Migrations</i>	40
Gambar 4.5 Tabel <i>Galleries</i>	40
Gambar 4.6 Tabel <i>Categories</i>	44
Gambar 4.7 Tabel <i>Testimonials</i>	44
Gambar 4.8 Tabel <i>Tours</i>	45
Gambar 4.9 Tabel <i>Users</i>	45
Gambar 4.10 Halaman <i>Home</i> Bagian <i>Header</i>	46
Gambar 4.11 Halaman <i>Home</i> Bagian <i>Testimonial</i> <i>Wisata</i>	46
Gambar 4.12 Halaman <i>Home</i> Bagian <i>Statistik</i> <i>Wisata</i>	47
Gambar 4.13 Halaman <i>Detail</i> <i>Wisata</i>	47
Gambar 4.14 Halaman <i>Deskripsi</i> <i>Wisata</i>	48
Gambar 4.15 Halaman <i>Login</i>	48
Gambar 4.16 Halaman <i>Register</i>	49
Gambar 4.17 Halaman <i>Dashboard</i> <i>Admin</i>	49
Gambar 4.18 Halaman <i>Admin</i> <i>Kelola</i> <i>Pengguna</i>	49
Gambar 4.19 Halaman <i>Dashboard</i> <i>Admin</i> <i>Kelola</i> <i>Kategori</i> <i>Wisata</i>	49
Gambar 4.20 Halaman <i>Dashboard</i> <i>Admin</i> <i>Kelola</i> <i>Seluruh</i> <i>Wisata</i>	49
Gambar 4.21 Halaman <i>Dashboard</i> <i>Masyarakat</i>	49
Gambar 4.22 Halaman <i>Dashboard</i> <i>Masyarakat</i> <i>Kelola</i> <i>Wisata</i>	49
Gambar 4.23 Halaman <i>Dashboard</i> <i>Masyarakat</i> <i>Tambah</i> <i>Wisata</i> <i>Baru</i>	49
Gambar 4.24 Halaman <i>Dashboard</i> <i>Masyarakat</i> <i>Mengelola</i> <i>Aktifitas</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Lembar Konsultasi Pembimbing

Lampiran II Foto Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Kampar merupakan salah satu daerah andalan sektor kepariwisataan di Riau. Kabupaten Kampar selalu berbenah diri membangun dan mengelolah objek wisata tersebut. Hal ini dilakukan demi mendukung visi Provinsi Riau, untuk menjadi pusat perekonomian dan kebudayaan melayu dalam lingkungan masyarakat yang agamis, sejahtera lahir dan batin di asia tenggara tahun 2025 (*Website Resmi Pemerintahan Provinsi Riau, 2021*).

Kabupaten Kampar memiliki potensi yang bagus sebagai salah satu tujuan wisatawan untuk melakukan kegiatan wisata. Berikut beberapa objek wisata yang ada di Kabupaten Kampar :

Tabel 1.1 Nama Objek Wisata beserta lokasi
Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar, 2021

No	Nama Objek Wisata	Lokasi	Jenis objek wisata
1	Balimau Kasai	Desa Batu Bela	Budaya
2	Ziarah Kubur Hari Raya Enam	Kec. Bangkinang Seberang	Budaya
3	Pacu Tongkang	Desa Pulau Belimbing	Budaya
4	Candi Muara Takus	Kec. XIII Koto Kampar	Relegi
5	Makam Raja-Raja Kampar	Desa Kuapan Kec.Tambang	Budaya
6	Makam Mahmud Marzuki	Kec. Bangkinang	Alam
7	Rumah Adat Lontiok	Kec. Bangkinang Barat	Budaya
8	Danau PLTA Koto Panjang	Kec.XIII Koto Kampar	Alam
9	Masjid Jami' Airtiris	Kec. Kampar	Budaya
10	Air Terjun Kebun Tinggi	Kec. Kampar Kiri	Budaya
11	Bukin Naang	Kec. Bangkinang Seberang	Alam

Sektor yang beragam dengan keunikannya dan didukung dengan fasilitas serta sarana transportasi yang tersedia di kawasan wisata dapat memberikan *income* yang sangat besar. Pemerintah Kabupaten Kampar telah melakukan prromosi di berbagai media, akan tetapi metode tersebut belum cukup. Para wisatawan masih mengalami kesulitan untuk menuju ke lokasi wisata karena gambaran daerah tersebut belum tersedia seperti visualisasi tempat yang akan dilalui.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu bagaimana merancang dan membuat sistem informasi pariwisata Kabupaten Kampar untuk memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi tempat wisata di Kabupaten Kampar.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menyampaikan informasi pariwisata Kabupaten Kampar, sehingga memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi tempat wisata bagi siapa saja, kapan saja dan dimana saja yang ada akses internet.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Kampar ini yaitu :

1. Memberikan informasi tentang lokasi dan kondisi wisata di Kabupaten Kampar.

2. Memberikan pemahaman dan ilmu tentang pemanfaatan sistem informasi.
3. Mengganti atau memperbaiki sistem informasi yang digunakan sebelumnya.

E. Batasan Masalah

1. Sistem ini memberikan informasi lokasi, gambar dan deskripsi tentang tempat wisata yang ada di Kabupaten Kampar.
2. Perancangan sistem dilakukan menggunakan *PHP, MYSQL, Framework Laravel*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

Hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini.

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang digunakan:

1. Penelitian Hasmika Lisma (2019) tentang Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Kuantan Singingi Berbasis *Web*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang objek wisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi. (Sistem Informasi ini Menggunakan bahasa pemograman *PHP* dan *MySQL* sebagai media penyimpanan *database*).
2. Penelitian Dewa Made Mertayasa dan Abd. Rizal Yambese (2017) dengan judul Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis *Web* pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan. Tujuan dari penelitian ini adalah “ Menyimpulkan Sistem Informasi Pariwisata pantai berbasis *web* dapat mengelolah data-data pariwisata yang ada secara efektif dan efisien serta dapat diakses dengan cepat serta mudah untuk memberikan informasi tentang pariwisata pantai yang ada di Kabupaten Banggai Kepulauan. (Sistem ini dibangun Menggunakan *PHP* dan *database MySQL*).
3. Penelitian ini dilakukan oleh Ahmad Kuswara, Asep Deddy Supriatna, dan Erwin Gunadhi (2019) yang berjudul Sistem Informasi Wisata Pantai Berbasis *Web* Di Kabupaten Garut. Tujuan penelitian ini adalah membuat

sistem informasi untuk menyampaikan sebuah informasi kepada wisatawan yang ingin berkunjung ke objek wisata pantai yang berlokasi di Kabupaten Garut.

B. Kerangka Teori

1. Sistem Informasi

Menurut Ahmad Nurholish (2018) menyebutkan bahwa “Sistem Informasi adalah suatu sistem terpadu yang memungkinkan pengolahan data untuk penyediaan informasi maupun laporan-laporan secara cepat dan akurat yang berguna dalam pengambilan suatu keputusan”.

Sedangkan menurut Fendi Hidayat (2019) mengatakan bahwa “Sistem Informasi merupakan sebuah alat atau sarana yang bertujuan untuk mengolah data menjadi informasi, yang dapat dimanfaatkan oleh pengambil keputusan. Sistem informasi juga dapat diartikan sebagai sebuah media untuk membagikan dan menyebarluaskan informasi kepada pengguna informasi secara cepat dan tepat”.

2. Pariwisata

Menurut Faizul Abrori (2020) “Pariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang berhubungan dengan masuk, tinggal, dan pergerakan penduduk asing di dalam atau di luar suatu negara, kota atau wilayah tertentu. Selain itu, berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai macam fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah”.

Menurut UU No.10 tahun 2009 tentang Kepariwisataaan dituliskan bahwa pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Sementara Ratu Maesaroh (2019) mengungkapkan bahwa “Pariwisata adalah kegiatan yang dilakukan dengan meninggalkan tempat tinggalnya ke daerah tujuan wisata untuk sementara waktu dan bukan untuk menetap. Kegiatan perjalanannya bertujuan untuk menikmati layanan dan fasilitas yang dibutuhkan selama berada di luar tempat tinggalnya”.

3. Framework Laravel

Yuniar Supardi dan Sulaeman (2019) mengatakan bahwa “Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep MVC (*model view controller*). Laravel merupakan pengembangan *Website* berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi yang menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas, dan menghemat waktu”.

Yudho Yudhanto dan Helmi Adi Prasetyo (2019) menjelaskan bahwa “Laravel adalah salah satu *framework* PHP terbaik yang dikembangkan oleh *Taylor Otwell*, proyek Laravel dimulai pada April 2011. Awal mula, proyek ini dibuat, karena *Otwell* sendiri tidak

menemukan *framework* yang *up-to-date* dengan versi *PHP*. Mengembangkan *framework* yang sudah ada juga bukan merupakan ide yang bagus karena keterbatasan sumber daya. Dikarenakan beberapa keterbatasan tersebut, Otwell membuat sendiri *framework* dengan nama Laravel”.

4. *Website*

Menurut Elgamar (2020) “ *Website* adalah halaman-halaman yang saling terhubung, dan dilengkapi dengan domain sebagai alamat (*url*) atau *World Wide Web* (*www*) dan juga *hosting* sebagai media yang menyimpan banyak data”.

Menurut Taufik Ginanjar (2014) menjelaskan bahwa “ *Website* adalah rangkaian atau sejumlah halaman di internet yang memiliki topik saling terkait untuk mempresentasikan suatu informasi. *Website* merupakan miniatur dan representasi dari perorangan, lembaga, organisasi, ataupun perusahaan yang bersangkutan. *Website* memberikan informasi, gambaran, serta visualisasi orang/lembaga yang membuatnya. *Website* bisa dibuat dengan tujuan apa saja, tergantung pemiliknya”.

Sedangkan menurut Rahmat Hidayat (2010) mengatakan “ *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi *teks*, gambar diam atau gerak, animasi suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat *statis* maupun *dinamis* yang membentuk satu rangkaian bangunan yang

saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman”.

Berdasarkan teknologinya, *website* terbagi menjadi 2 (Niko, 2015, <https://www.pintarkomputer.com/pengertian-web-statis-dan-web-dinamis-beserta-perbedaannya/>, diperoleh tanggal 17 april 2022), yaitu :

- a. *Website statis* adalah website yang berisikan informasi yang terkandung di dalamnya tidak bisa diupdate melalui aplikasi website tersebut melainkan harus merubah script yang ada di dalamnya.
- b. *Website dinamis* adalah website yang informasi didalamnya dapat di *update* melalui aplikasi *website* tersebut.

Berdasarkan fungsinya, *website* terbagi menjadi 4 (Yuhefizar , 2009:3):

- 1) *Personal website*, *website* yang berisi informasi pribadi seseorang.
- 2) *Cooperate web*, *website* yang dimiliki sebuah perusahaan.
- 3) *Portal web*, *website* yang mempunyai banyak layanan, mulai dari layanan berita, *email*, dan jasa-jasa lainnya.
- 4) *Forum web*, sebuah *web* yang bertujuan sebagai media diskusi.

5. PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*)

Menurut Mundzir MF (2020) mengatakan bahwa “PHP berasal dari kata “*Perl Hypertext Preprocessor*”, yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML”.

Menurut Diar Puji Oktavian (2013) menyebutkan “PHP adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode HTML”.

Menurut Rohi Abdulloh (2016) menjelaskan bahwa “ PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi *server*. Fungsi utama PHP dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data *website* akan dimasukkan ke *database*, diedit, dihapus dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh PHP”.

6. MySQL (*My Structure Query Language*)

Menurut Achmad Solichin (2010) “ MySQL adalah sebuah perangkat lunak Sistem Manajemen Basis Data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia”.

Menurut Anhar (2010) “ MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu DataBase Management System (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah database menggunakan bahasa SQL”.

Menurut Jubilee Enterprise (2014) “ *MySQL* adalah *DBMS* yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan. MySQL dikembangkan oleh MySQL AB Swedia”.

7. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Farid Aziz (2005) “ UML adalah sekumpulan simbol dan diagram untuk memodelkan *software*. Dengan menggunakan *UML*, desain *software* dapat diwujudkan dalam bentuk simbol dan diagram. Desain dalam bentuk simbol dan diagram, kemudian dapat diterjemahkan menjadi kode program”.

Menurut Sri Mulyani (2016) mengatakan “ UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah Teknik Pengembangan Sistem yang Menggunakan Bahasa Grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem”.

Sedangkan Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2016) mengatakan bahwa “ UML (*Unified Metodeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat *analisis* dan *desain*, serta menggambarkan arsitektur dalam pemograman berorientasi objek”.

UML (*Unified Modeling Language*) memiliki diagram-diagram yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berorientasi objek, diantaranya:

- a. *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *use case diagram*:

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram*
Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahuddin 2016.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
	Aktor / <i>actor</i>	orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
	Asosiasi / <i>association</i>	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Ekstensi / Extend</i>	relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu.
	Generalisasi / <i>generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

b. Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *activity diagram*:

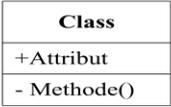
Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram*
Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahuddin 2016.

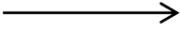
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Status awal</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

Simbol	Nama	Keterangan
	Penggabungan	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktiviats digabungkan menjadi satu.
	<i>Status akhir</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

- c. Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *class diagram*:

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Class Diagram*
Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahuddin 2016.

Simbol	Nama	Keterangan
	Kelas	Kelas pada struktur system.
	Antarmuka / <i>Interface</i>	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
	Asosiasi / <i>association</i>	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity

	Asosiasi berarah / <i>directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
	Kebergantungan / <i>dependency</i>	Kebergantungan antarkelas.
	Agregasi / <i>aggregation</i>	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (whole-part).

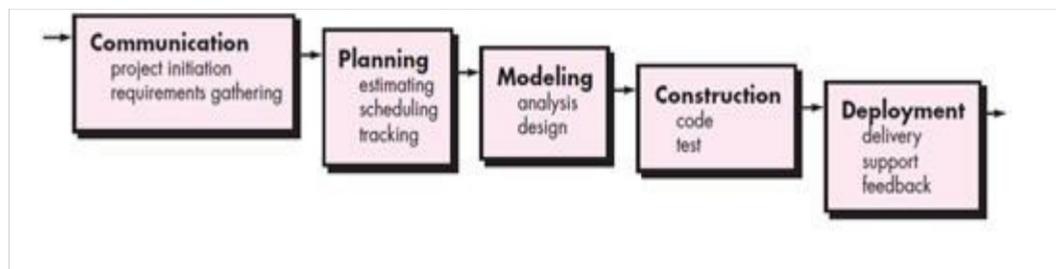
8. Metode PIECES

Metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Service*) (Kristania, 2019).

9. Metode *Waterfall*

Waterfall Model adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. *Waterfall* Model terdiri dari 5 tahapan untuk pengembangan. Berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan didalam model ini (Pressman, R.S, 2015, 1,

<https://socs.binus.ac.id/2018/12/21/waterfall-model/>, diperoleh tanggal 17 April 2022).



Gambar 2.1 Metode Waterfall (Pressman, 2015)

a. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan *customer* demi mematuhi dan memahami tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi dari aplikasi. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, *paper* dan internet.

b. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

c. *Modeling (Analysis & Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan pemodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

d. *Construction (Code & Test)*

Tahapan ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

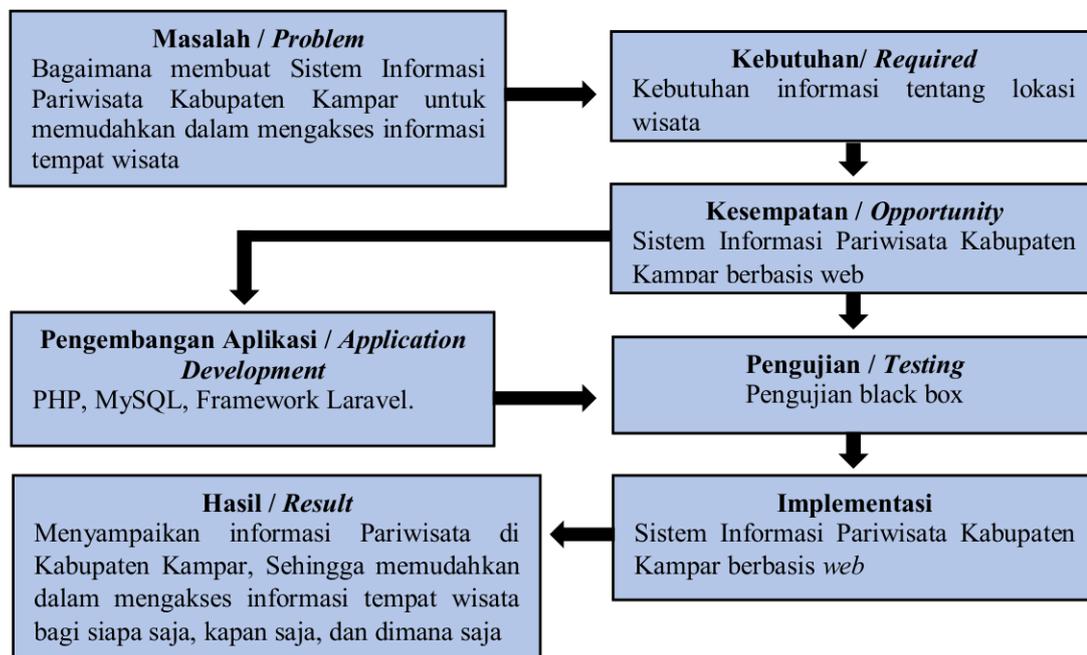
e. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan terakhir ini merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

C. Kerangka Konsep

Kerangka Konsep pada penelitian ini mengacu pada rumusan masalah, yaitu bagaimana membangun “Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kampar Berbasis *Web*”.

Berikut merupakan kerangka konsep dapat dilihat pada Gambar 2.2 :



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

1. Masalah / Problem

Pada penelitian ini yang menjadi masalah yaitu tidak adanya wisatawan rute/jalan menuju lokasi wisata karena minimnya informasi menuju lokasi wisata yang akan dikunjungi. Tanda panah ini menunjukkan ke arah kebutuhan/*required*, yang mana wisatawan ke lokasi/tempat wisata.

2. Kebutuhan / Required

Kebutuhan informasi wisata dan rute lokasi ini sangat membantu masyarakat yang tidak mengetahui lokasi / tempat wisata yang dituju. Panah yang ditunjukkan oleh konsep masalah di atas adalah untuk mencari kebutuhan atas informasi dan rute lokasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.

3. Kesempatan / *Opportunity*

Berdasarkan masalah dan kebutuhan pengguna, Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kampar dapat menjadi salah satu solusi bagi wisatawan yang akan ke lokasi tersebut. Karena panah yang ditunjukkan oleh kebutuhan ke kesempatan ini memberikan peluang bagi masyarakat.

4. Pengembangan Aplikasi / *Application Development*

Jika kita lihat panah kearah kiri, panah ini menunjukkan ke arah *application development* / pengembangan aplikasi. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL sebagai sistem manajemen basis data.

5. Pengujian / *Testing*

Selanjutnya dalam tahap pengujian / *testing* yang ditunjukkan panah kesempatan dan pengembang aplikasi, kami menggunakan *black box testing*.

6. Implementasi / *Implementation*

Tahap implementasi bisa dilakukan jika sistem dilakukan menggunakan *black box* tadi, sehingga sudah pasti tidak akan ada *bug* dan dapat digunakan oleh penggunanya.

7. Hasil / *Result*

Setelah semua tahap dilakukan, tahap hasil adalah tahap akhir dan perancangan sistem informasi berbasis *web* dapat diakses kepada masyarakat yang ingin pergi ke lokasi wisata di Kabupaten Kampar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan yaitu Metode Deskriptif, metode deskriptif adalah mendiskriptifkan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bahkan angka. Data ini berasal dari wawancara. Catatan lapangan, dokumen dan sebagainya, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Kampar, Provinsi Riau tepatnya di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2021 sampai bulan Juli 2022.

C. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan 4 (empat) cara untuk mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka.

1. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan pengamatan atau peninjauan ke kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar. Observasi ini digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Kampar Berbasis Website.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan Kepala Bidang Dinas Pariwisata Kabupaten Kampar. wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem yang sedang berjalan di dinas tersebut untuk penyampaian informasi tempat wisata di Kabupaten Kampar.

3. Dokumentasi

Suatu pengumpulan data dengan cara melihat langsung sumber-sumber dokumen yang terkait. Dengan arti lain bahwa dokumentasi sebagai pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik. Digunakan sebagai pendukung kelengkapan data yang lain.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai tinjauan pustaka. Dalam penelitian ini, referensi yang digunakan berupa buku, jurnal serta penelusuran melalui internet.

D. Perancangan

Pada tahap perancangan akan dibagi menjadi 3 tahap, yaitu perancangan sistem, perancangan *user interface* dan Perancangan *database*.

Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan gambaran mengenai skema perancangan program. Perancangan sistem meliputi

Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram.

Perancangan *User Interface*

Perancangan *user interface* harus layak pakai oleh pengguna awam maupun ahli. Pada kegiatan analisis perancangan *user interface* sudah dilakukan, namun pada tahap desain adalah menggabungkan seluruh potongan-potongan *prototype* sehingga didapatkan antarmuka pengguna yang jelas. Perancangan *user interface* menggunakan *Tools Microsoft Visio 2010*.

Perancangan *Database*

Merupakan proses menentukan tabel-tabel, atribut dan tipe data yang akan digunakan dalam tahap implementasi *database*.

E Pengujian

Metode pengujian yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode pengujian langsung yaitu dengan pengujian *black box*. Pengujian *black box* digunakan untuk menguji fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang.

Perangkat lunak diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Dari keluaran dihasilkan kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai sehingga dapat diketahui kesalahannya.

F Implementasi

1. Implementasi *Database*

Implementasi *database* akan dilakukan pada sebuah *local server* yaitu pada MySQL.

2. Implementasi *Interface*

Implementasi *interface* akan dilakukan dengan bahasa pemrograman *PHP, Framework Laravel*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan merupakan langkah awal yang harus dilaksanakan sebelum memberikan sistem usulan. Berdasarkan analisis ini nantinya akan dijadikan alasan kenapa sistem usulan dibutuhkan. Analisis sistem berupa identifikasi permasalahan yang akan diselesaikan, dalam hal ini objek wisata di Riau khususnya Kabupaten Kampar, yang memiliki potensi bagus sebagai salah satu tujuan wisatawan untuk melakukan kegiatan wisata.

Dalam hal ini objek wisata di Kabupaten Kampar memiliki beberapa kendala seperti: wisatawan masih bertanya kepada masyarakat sekitar tentang rute/lokasi tempat wisata tujuan. Informasi yang didapat oleh wisatawan tidak efektif karena tidak semua masyarakat bisa berkomunikasi dengan baik. Oleh karena itu melalui perancangan dan pembuatan sistem informasi pariwisata ini, wisatawan menemukan informasi yang mereka butuhkan tentang lokasi wisata di Kabupaten Kampar.

B. Metode Analisa PIECES

Metode PIECES merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan sistem yang menjadi rekomendasi untuk perbaikan-perbaikan yang harus dibuat pada sistem yang akan dikembangkan. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi dan pelayanan.

Analisis ini disebut dengan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency and Service*).

Tabel 4.1 Metode Pieces

Kerangka PIECES	Kendala	Solusi
<i>Performance</i> (kinerja)	Wisatawan masih bertanya kepada masyarakat sekitar.	Dengan adanya <i>website</i> ini pengunjung tidak harus lagi untuk bertanya langsung ke masyarakat sekitar.
<i>Information</i> (Informasi)	Informasi yang didapat oleh pengunjung tidak efektif karena tidak semua masyarakat yang tahu.	Dengan menggunakan <i>website</i> pariwisata dapat menyediakan informasi yang jelas dan akurat, serta memudahkan wisatawan untuk melihat secara detail di <i>website</i> .
<i>Economics</i> (Ekonomis)	Semakin banyaknya tempat wisata menyebabkan semakin besarnya biaya renovasi terhadap tempat wisata. Namun kita bisa menggunakan <i>paperlist</i> , sehingga membutuhkan biaya yang besar.	Dengan adanya <i>website</i> ini maka wisatawan antusias berdatangan ke tempat wisata sehingga pendapatan biaya masuk meningkat dan memudahkan merenovasi tempat wisata.
<i>Control</i> (Pengendalian)	Belum adanya pengontrolan informasi yang dihasilkan secara optimal berdasarkan data-data laporan masyarakat yang dibuat sehingga sering terjadinya kesalahan.	Dengan adanya <i>website</i> ini pengontrolan data-data informasi dapat terkontrol untuk mengurangi kesalahan.
<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	Banyak menghabiskan waktu dalam proses bertanya dari mulut kemulut .	Dengan adanya <i>website</i> ini, lokasi, gambar dan deskripsi lokasi wisata akan memudahkan teridentifikasi.
<i>Service</i> (Layanan)	Proses pelayanan yang ada kurang maksimal.	Admin akan melakukan verifikasi secara berkala sehingga informasi yang disampaikan selalu <i>update</i> .

C. Analisa Sistem Baru

Penelitian ini akan menghasilkan suatu *website* yang digunakan untuk menemukan lokasi wisata yang berada di Kabupaten Kampar dan menampilkan informasi mengenai tarif masuk wisata yang telah disediakan. Analisa sistem ialah sebagai berikut :

1. Dengan adanya *website* ini pengunjung tidak harus lagi untuk bertanya langsung ke masyarakat sekitar.
2. Dengan menggunakan *website* pariwisata dapat menyediakan informasi yang jelas dan akurat, serta memudahkan wisatawan untuk melihat secara detail di *website*.
3. Dengan adanya *website* ini maka wisatawan antusias berdatangan ke tempat wisata sehingga pendapatan biaya masuk meningkat dan memudahkan merenovasi tempat wisata.
4. Dengan adanya *website* ini pengontrolan data-data informasi dapat terkontrol untuk mengurangi kesalahan.
5. Dengan adanya *website* ini lokasi, gambar dan deskripsi lokasi wisata akan memudahkan teridentifikasi.
6. Admin akan melakukan *verifikasi* secara berkala sehingga informasi yang disampaikan selalu *update*.

D. Perancangan Sistem dengan *Unified Modelling Language* (UML)

Pada tahap perancangan sistem akan digunakan *unified modelling language* (UML). Diagram UML yang akan digunakan ialah *use case diagram* sebagai *tools* untuk memperlihatkan hubungan pengguna dengan sistem, dan *class diagram* sebagai *tools* untuk menggambarkan struktur data sebuah sistem.

a. *Business Actor*

Bussines actor menggambarkan interaksi pengguna dengan sistem. Seorang *actor* dapat memberikan informasi masukan kepada sistem. Sistem dapat menerima informasi dan dapat memberikan informasi. Pada sistem informasi pariwisata ini, terdapat 2 aktor sebagai berikut :

1) Masyarakat

Masyarakat merupakan orang yang menggunakan layanan pariwisata. Aktor ini bisa mengakses sistem untuk *register*, *login*, *setting profil*, *input* wisata, lihat seluruh wisata, lihat detail wisata, detail wisata, buka atau tutup wisata, *update* wisata, tambah fitur wisata.

2) Admin

Admin merupakan orang yang mengelola sistem dengan tugas *input* kategori wisata, hapus kategori wisata, *input* data *user*, *edit* data *user*, hapus data *user*, lihat data wisata baru daftar, tolak wisata, terima wisata.

b. *Business Use Case List*

Setiap *use case* adalah cuplikan bisnis. Pada tahap ini *use case* dapat melibatkan komunikasi dua arah antara sejumlah *actor*. Berikut adalah *list business use case*:

B1 : masyarakat mengakses *website* pariwisata untuk mencari wisata yang akan dikunjungi.

B2 : Jika masyarakat telah menemukan wisata yang ingin dikunjungi, maka harus melakukan login apabila telah memiliki akun pada *website* tersebut. Bagi masyarakat dan turis yang belum memiliki akun diharuskan mengisi *form register*.

B3 : masyarakat yang telah login dapat melihat seluruh wisata.

B4 : masyarakat yang dapat melihat seluruh wisata dapat melihat detail wisata pada halaman detail wisata.

B5 : masyarakat yang telah melihat detail bisa segera mengunjungi wisata tersebut.

B6 : Admin mengakses *website* wisata untuk meng-*input*, menghapus, mengedit data wisata yang ditampilkan pada *website*.

c. *System Actor*

Aktor sistem adalah entitas dari dunia nyata yang berinteraksi dengan sistem melalui *use case*. Pada *website* wisata ini terdapat dua

aktor yang memiliki peran berbeda-beda, yaitu admin sebagai pengelola *web* dan masyarakat sebagai wisatawan.

d. *System Use Case*

System use case menyediakan alur kerja khusus *system* berikutnya. Adapun *system use case* sebagai berikut:

U1 Fitur wisata: admin dapat menginput kategori wisata.

U2 *Edit* data mobil: admin dapat menghapus kategori wisata.

U3 *Input* data user: admin dapat melakukan input data user.

U4 *Edit* data user : admin dapat melakukan *edit* data *user* pada *website*.

U5 Hapus data *user*: admin dapat menghapus data *user*.

U6 Lihat data wisata baru daftar: admin dapat melihat data wisata baru daftar pada *website*.

U7 Tolak lokasi wisata: admin dapat menolak wisata yang baru daftar.

U8 Terima lokasi wisata: admin dapat menerima wisata yang baru daftar.

U9 *Login* : pengguna *website* dapat melakukan *login* pada sistem.

U10 Tambah *gallery* wisata : masyarakat dapat menambah foto wisata.

U11 *Register* : masyarakat dapat melakukan pendaftaran pada *website*.

U12 *Input* wisata : masyarakat dapat menginput data wisata.

U13 Lihat seluruh wisata : masyarakat dapat melihat seluruh wisata.

U14 Lihat detail wisata : masyarakat dapat melihat detail wisata.

U15 Detail wisata : masyarakat dapat melihat detail wisata pada *website*.

U16 Buka dan tutup wisata : masyarakat dapat membuka dan menutup wisata.

U17 *Update* wisata : masyarakat dapat *mengupdate* wisata.

U18 Tambah fitur wisata : masyarakat dapat menambah fitur wisata.

e. Deskripsi Use Case Diagram

Pada tahap ini menjelaskan deskripsi *use case* antara *actor* dan sistem.

- 1) Deskripsi *use case* Admin sistem informasi pariwisata berbasis *web* di Kabupaten Kampar seperti tabel 4.2.

Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Admin

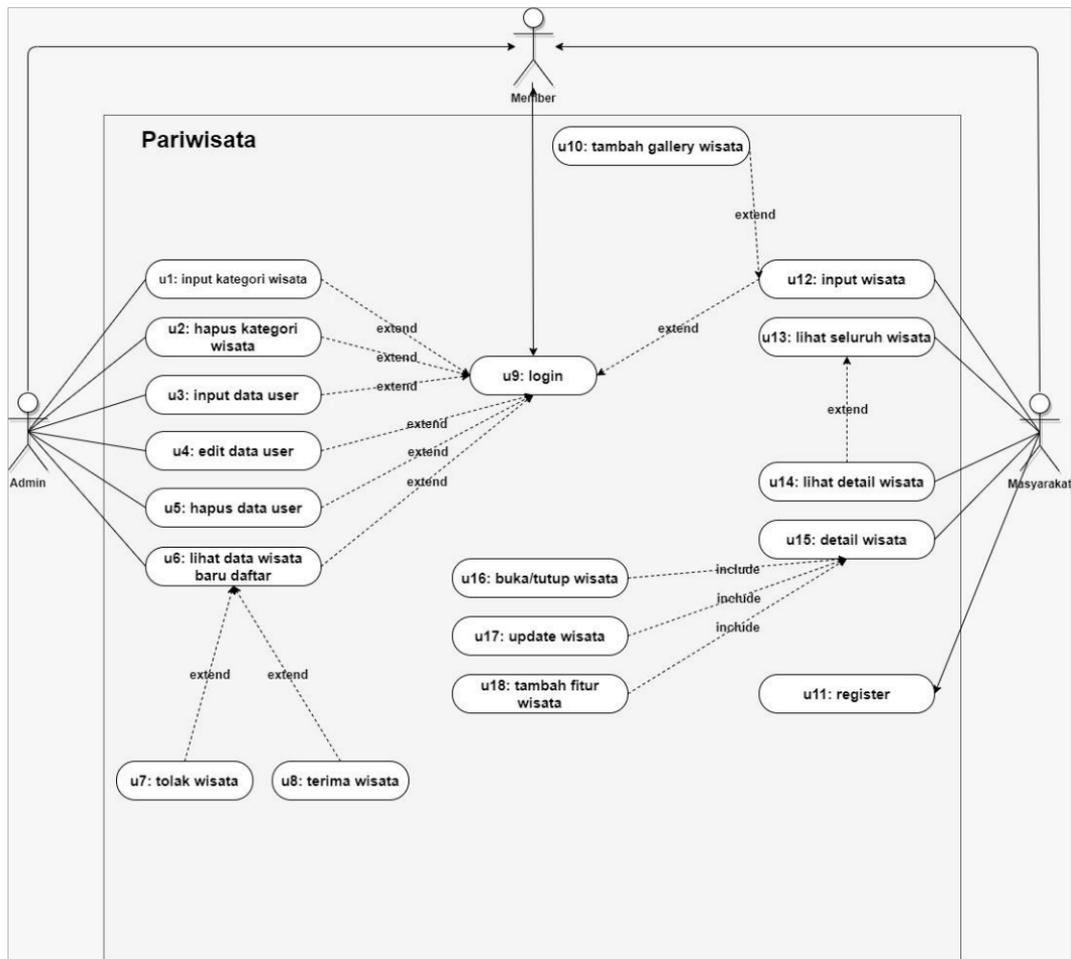
No	Use case	Deskripsi
1	U1 Fitur wisata	Admin dapat menginput kategori wisata.
2	U2 Edit data mobil	Admin dapat menghapus kategori wisata.
3	U3 Input data user	Admin dapat melakukan input data <i>user</i> .
4	U4 Edit data user	Admin dapat melakukan <i>edit</i> data <i>user</i> pada <i>website</i> .
5	U5 Hapus data user	Admin dapat menghapus data <i>user</i> .
6	U6 Lihat data wisata baru daftar	Admin dapat melihat data wisata baru daftar pada <i>website</i> .

No	Use case	Deskripsi
7	U7 Tolak lokasi wisata	Admin dapat menolak wisata yang baru daftar.
8	U8 Terima lokasi wisata	Admin dapat menerima wisata yang baru daftar.

2) Deskripsi *use case* masyarakat pada sistem informasi pariwisata berbasis *web* di Kabupaten Kampar seperti tabel 4.3.

Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Masyarakat

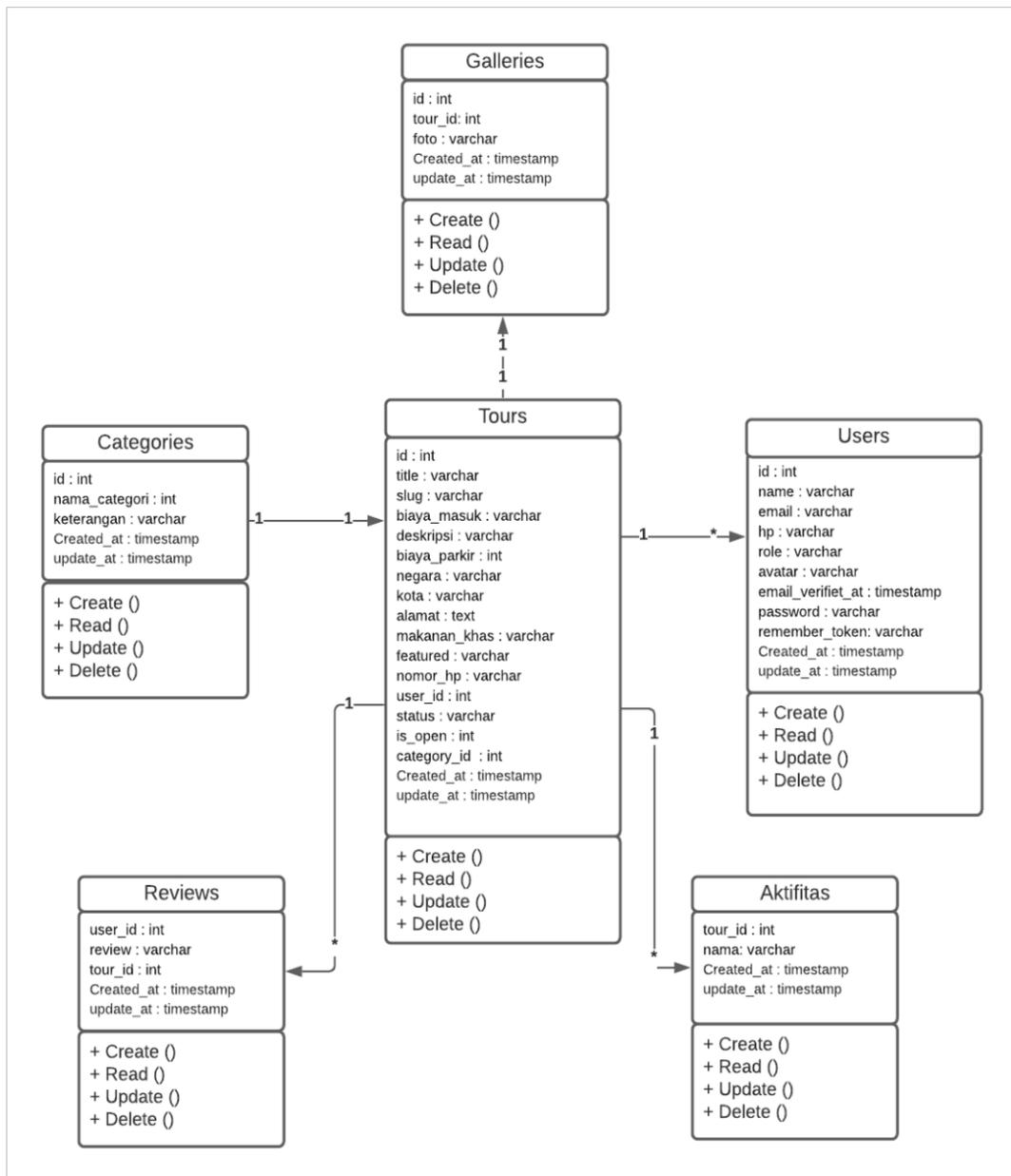
No	Use case	Deskripsi
1	U9 <i>Login</i>	Pengguna <i>website</i> dapat melakukan <i>login</i> pada sistem.
2	U10 Tambah <i>gallery</i> wisata	Masyarakat dapat menambah foto wisata.
3	U11 <i>Register</i>	Masyarakat dapat melakukan pendaftaran pada <i>website</i> .
4	U12 <i>Input</i> wisata	Masyarakat dapat menginput data wisata.
5	U13 Lihat seluruh wisata	Masyarakat dapat melihat seluruh wisata.
6	U14 Lihat detail wisata	Masyarakat dapat melihat detail wisata.
7	U15 Detail wisata	Masyarakat dapat melihat detail wisata pada <i>website</i> .
8	U16 Buka dan tutup wisata	Masyarakat dapat membuka dan menutup wisata.
9	U17 <i>Update</i> wisata	Masyarakat dapat mengupdate wisata.
10	U18 Tambah fitur wisata	Masyarakat dapat menambah fitur wisata.



Gambar 4.1 Use Case Diagram

f. Class Diagram

Class diagram merupakan penjelasan lengkap dari beberapa *class* yang ditangani oleh sistem. Dimana tiap-tiap *class* dipasangkan dengan beberapa *attribute* dan *method* yang diperlukan. Berikut adalah skema dari model *class diagram* sistem informasi daerah pariwisata Kabupaten Kampar berbasis *web* yang dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Class Diagram

Tabel 4.4 Kelas, Atribut dan Method

No	Nama kelas	Atribut	Method
1	<i>Tours</i>	id : int title : varchar ^[11] _[SEP] slug : varchar ^[11] _[SEP] biaya_masuk : varchar ^[11] _[SEP] deskripsi : varchar ^[11] _[SEP] biaya_parkir : int ^[11] _[SEP] negara : varchar ^[11] _[SEP] kota : varchar ^[11] _[SEP] alamat : text ^[11] _[SEP] makanan_khas : varchar ^[11] _[SEP] featured : varchar ^[11] _[SEP] nomor_hp : varchar ^[11] _[SEP] user_id : int ^[11] _[SEP] status : varchar ^[11] _[SEP] is_open : int ^[11] _[SEP] category_id : int ^[11] _[SEP] Created_at : timestamp ^[11] _[SEP] update_at : timestamp ^[11] _[SEP]	+ Create () + Read () ^[11] _[SEP] ^[11] _[SEP] + Update () ^[11] _[SEP] + Delete () ^[11] _[SEP]
2	<i>Users</i>	id : int ^[11] _[SEP] name : varchar ^[11] _[SEP] email : varchar ^[11] _[SEP] hp : varchar ^[11] _[SEP] role : varchar avatar : varchar ^[11] _[SEP] email_verifiet_at : timestamp ^[11] _[SEP] password : varchar ^[11] _[SEP] remember_token: varchar	+ Create () + Read () ^[11] _[SEP] ^[11] _[SEP] + Update () ^[11] _[SEP] + Delete () ^[11] _[SEP]

No	Nama kelas	Atribut	Method
		Created_at : timestamp update_at : timestamp	
3	<i>Categories</i>	id : int nama_categori : int keterangan : varchar Created_at : timestamp update_at : timestamp	+ Create () + Read () + Update () + Delete ()
4	<i>Galleries</i>	id : int tour_id : int foto : varchar Created_at : timestamp update_at : timestamp	+ Create () + Read () + Update () + Delete ()
5	<i>Reviews</i>	user_id : int review : varchar tour_id : int Created_at : timestamp update_at : timestamp	+ Create () + Read () + Update () + Delete ()
6	Aktivitas	tour_id : int nama : varchar Created_at : timestamp update_at : timestamp	+ Create () + Read () + Update () + Delete ()

Berdasarkan tabel 4.4 terdapat 6 *class* yang dibangun pada sistem pariwisata berbasis *web* di Kabupaten Kampar antara lain:

- a. *Tours* merupakan *class* yang berisi data-data wisata.
- b. *Users* merupakan *class* yang berisi data-data pengguna dengan berbagai *role*.
- c. *Categories* merupakan *class* yang menampung data-data kategori wisata.
- d. *Galleries* merupakan *class* yang menyimpan data-data berupa foto wisata.
- e. *Reviews* merupakan *class* yang menyimpan data *review*.
- f. *Aktivitas* merupakan *class* yang menampung data-data aktifitas.

E. Perancangan *Database*

Dalam sistem yang dibangun terdapat beberapa bisnis proses yang ingin diselesaikan adalah sistem informasi pariwisata Kabupaten Kampar berbasis *web*. Pada perancangan sistem ini terdapat 6 tabel.

1. Merancang Relasi Antar Tabel

Pada tahapan ini tumpukan data dan relasi tabel pada sistem informasi pariwisata Kabupaten Kampar berbasis *web* yang dibuat dengan menyesuaikan antara bisnis proses dan sistem yang akan dibangun, maka dapat dibentuk suatu *database* yang nantinya akan digunakan untuk menyimpan keseluruhan proses yang diperlukan.

2. Database dan Struktur Tabel

Nama *database* yang digunakan pada sistem ini adalah wisata. wisata memiliki tabel yang saling berelasi untuk mendukung efisiensi pada setiap kata hubungannya daftar tabel yang ada pada sistem. Berikut tabel-tabel yang ada didalam *database* wisata.

a. Tabel *Tours*

Tabel *tours* digunakan untuk menampung semua data-data wisata sistem yang dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 *tours*

No	Nama kolom	Tipe data	Keterangan
1	<i>Id</i>	<i>Integer</i>	<i>Primary key</i>
2	<i>Title</i>	<i>Varchar(60)</i>	Judul wisata
3	<i>Slug</i>	<i>Varchar(60)</i>	<i>Slug</i> wisata
4	Biaya_masuk	<i>Varchar(60)</i>	Biaya masuk wisata
5	Deskripsi	<i>Varchar(60)</i>	Deksripsi wisata
6	Biaya_parkir	<i>Integer</i>	Biaya parkir wisata
7	Negara	<i>Varchar(60)</i>	Negara tempat wisata
8	Kota	<i>Varchar(60)</i>	Kota tempat wisata
9	Alamat	<i>Text</i>	Alamat wisata
10	Makanan_khas	<i>Varchar(60)</i>	Makanan khas daerah wisata
11	<i>Featured</i>	<i>Varchar (60)</i>	Fitur wisata
12	Nomor_hp	<i>Varchar(60)</i>	Nomor hp pengelola wisata
13	<i>User_id</i>	<i>Integer</i>	<i>Id user</i>
14	Status	<i>Varchar(60)</i>	Sttus wisata
15	<i>Is_open</i>	<i>Integer</i>	Buka atau tidak wisata
16	<i>Category_id</i>	<i>Integer</i>	<i>Id kategori</i>

No	Nama kolom	Tipe data	Keterangan
17	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal pengguna mendaftar
18	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal pengguna melakukan <i>update profile</i>

b. Tabel *users*

Tabel *users* digunakan untuk menampung semua data-data pengguna sistem yang dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 *Users*

No	Nama kolom	Tipe data	Keterangan
1	<i>Id</i>	<i>Integer</i>	<i>Primary key</i>
2	<i>Name</i>	<i>Varchar(60)</i>	Nama pengguna
3	<i>Email</i>	<i>Varchar(60)</i>	<i>Email</i> pengguna
4	<i>Hp</i>	<i>Integer</i>	Nomor telepon pengguna
5	<i>Roles</i>	<i>Varchar(60)</i>	<i>Role</i> pengguna
6	<i>Avatar</i>	<i>Varchar(60)</i>	Foto pengguna
7	<i>Email_verified_at</i>	<i>Timestamp</i>	<i>Email</i> verifikasi
8	<i>Password</i>	<i>Varchar(60)</i>	<i>Password</i> pengguna
9	<i>Remember_token</i>	<i>Varchar(60)</i>	Autentikasi pengguna
10	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal pengguna mendaftar
11	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal pengguna melakukan <i>update profile</i>

c. Tabel *Categories*

Tabel *Categories* merupakan *class* yang menampung data-data kategori wisata dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 *Categories*

No	Nama kolom	Tipe data	Keterangan
1	<i>Id</i>	<i>Integer</i>	<i>Primary key</i>
2	Nama_categories	<i>integer</i>	Kategori wisata
3	Keterangan	<i>Varchar(60)</i>	Keterangan wisata
4	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal pengguna mendaftar
5	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal pengguna melakukan <i>update profile</i>

d. Tabel *Galleries*

Tabel *galleries* merupakan *class* yang menyimpan data-data berupa foto wisata yang dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 *Galleries*

No	Nama kolom	Tipe data	Keterangan
1	<i>Id</i>	<i>Integer</i>	<i>Primary key</i>
2	<i>Tour_id</i>	<i>Integer</i>	Id wisata
3	Foto	<i>Varchar(60)</i>	Foto wisata
4	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal <i>create</i> foto
5	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal <i>update</i> foto

e. Tabel *Reviews*

Tabel reviews *Reviews* merupakan *class* yang menyimpan data *review* yang dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 *Reviews*

No	Nama kolom	Tipe data	Keterangan
1	<i>User_Id</i>	<i>Integer</i>	Id pengguna
2	<i>Review</i>	<i>Varchar(60)</i>	<i>Review</i> wisata
3	<i>Tour_id</i>	<i>integer</i>	Id wisata
4	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal <i>create</i> foto
5	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal <i>update</i> foto

f. Tabel *Aktifitas*

Tabel aktivitas merupakan *class* yang menampung data-data aktifitas yang dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 *Aktifitas*

No	Nama kolom	Tipe data	Keterangan
1	<i>Tour_Id</i>	<i>Integer</i>	Id wisata
2	nama	<i>Varchar(60)</i>	Nama wisata
3	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal <i>create</i> foto
4	<i>Updated_at</i>	<i>Timestamp</i>	Tanggal <i>update</i> foto

F. Implementasi Database

Pembuatan *database* dilakukan dengan menggunakan aplikasi DBMS MySQL. Implementasi *database* dalam Bahasa SQL adalah sebagai berikut:

1. Tabel *Activities*

			id	tour_id	nama	created_at	updated_at
<input type="checkbox"/>				1	11 Kegiatan PKKMB Universitas Pahlawan Berakhir	2022-08-16 14:57:27	2022-08-16 14:57:27
<input type="checkbox"/>				2	12 Menjadi salah satu pesona air	2022-08-16 15:13:38	2022-08-16 15:13:38

Gambar 4.3 Tabel *Activities*

2. Tabel *Migrations*

				id	migration	batch
<input type="checkbox"/>				1	2014_10_12_000000_create_users_table	1
<input type="checkbox"/>				2	2014_10_12_100000_create_password_resets_table	1
<input type="checkbox"/>				3	2019_08_19_000000_create_failed_jobs_table	1
<input type="checkbox"/>				4	2019_12_14_000001_create_personal_access_tokens_ta...	1
<input type="checkbox"/>				5	2021_11_11_102602_create_tours_table	1
<input type="checkbox"/>				6	2021_11_11_103647_add_user_id	1
<input type="checkbox"/>				7	2021_11_11_104449_status	1
<input type="checkbox"/>				8	2021_11_11_134550_add_is_open	1
<input type="checkbox"/>				9	2021_11_11_141501_create_categories_table	1
<input type="checkbox"/>				10	2021_11_11_141654_add_category_id	1
<input type="checkbox"/>				11	2021_11_11_151354_add_keterangan	1
<input type="checkbox"/>				12	2021_11_19_021752_create_galleries_table	1
<input type="checkbox"/>				13	2021_11_22_141924_create_activities_table	1
<input type="checkbox"/>				14	2022_01_04_131421_add_lat_long	1
<input type="checkbox"/>				15	2022_01_09_030546_create_testimonials_table	1
<input type="checkbox"/>				16	2022_01_09_032650_add_tour_id_to_testimonials	1

Gambar 4.4 Tabel *Migrations*

3. Tabel *Galleries*

				id	tour_id	foto	created_at	updated_at
<input type="checkbox"/>				3	1	galleries/sUE3X8ugVakCAwZv31pYDw0bGii1v97FgI8zy43...	2022-08-11 13:43:29	2022-08-11 13:43:29
<input type="checkbox"/>				4	1	galleries/RnX2q2m7sojDPUYGvrPSPkpKqDTMjgyKrnZQMnbnB...	2022-08-11 13:43:42	2022-08-11 13:43:42
<input type="checkbox"/>				5	2	galleries/1VW0214Ogw7X7IoJGQVOnrti6OumwQ7St1RnF...	2022-08-11 13:55:47	2022-08-11 13:55:47
<input type="checkbox"/>				6	2	galleries/UfbGcsR80NZUlj48mjNARVgPLfrofFsuupKl2cWRB...	2022-08-11 13:55:58	2022-08-11 13:55:58
<input type="checkbox"/>				7	2	galleries/9TIOVg0AUaGAHjRoRwB9VoTnVnO1cKhww4x3Knr...	2022-08-11 13:56:06	2022-08-11 13:56:06
<input type="checkbox"/>				8	4	galleries/phtTIRjwMcJzbh4XghuzhbjxD6VWXd5j4DiWKB8...	2022-08-11 14:46:58	2022-08-11 14:46:58
<input type="checkbox"/>				9	4	galleries/fMHVP6VHfx4CD172HUo0i8C0jsyWOSI7KmcBqGj...	2022-08-11 14:47:03	2022-08-11 14:47:03
<input type="checkbox"/>				10	4	galleries/yWPJAfUCDCM3Gib5j6cRimX1oglu62M4FHYxel...	2022-08-11 14:47:10	2022-08-11 14:47:10
<input type="checkbox"/>				11	5	galleries/5yukLXWx3vRZYjphnrColsgZHi8jSBTgJVawcvin...	2022-08-12 11:05:34	2022-08-12 11:05:34
<input type="checkbox"/>				12	5	galleries/b0vSPnEms4VihHfBg7HTpV3LLWP3j0ZYHhpeKfKf...	2022-08-12 11:05:41	2022-08-12 11:05:41
<input type="checkbox"/>				13	5	galleries/ICePu7jiDk217bKtKUl5Trie377IqAnQx87RKZ9...	2022-08-12 11:05:47	2022-08-12 11:05:47
<input type="checkbox"/>				14	6	galleries/yL8ST27gOqGVgomWFj5BpnR3pYmACKThA8rglsvE...	2022-08-12 11:26:48	2022-08-12 11:26:48
<input type="checkbox"/>				15	6	galleries/JVoy1YhzXKGTm6wybbv6Rm2MJaIWHLOpgw2Va7q3...	2022-08-12 11:26:54	2022-08-12 11:26:54
<input type="checkbox"/>				16	6	galleries/ti-hdz6H7QjefnYxHtkp0pddG4qCq8ZsMNGRcLHng...	2022-08-12 11:27:00	2022-08-12 11:27:00
<input type="checkbox"/>				17	7	galleries/a6xYZa6IywnJobAdJPJWNEiOpkqt6Ez3BJdq8...	2022-08-12 11:39:53	2022-08-12 11:39:53
<input type="checkbox"/>				18	7	galleries/HyIGSMh5Awx0BXchNwhTwwPmpBfP5BGRRepXdo1...	2022-08-12 11:39:59	2022-08-12 11:39:59
<input type="checkbox"/>				19	7	galleries/VMUDEFG1o9wrsrAGWJln6skuc7Uqs5zwU6HMBM...	2022-08-12 11:40:05	2022-08-12 11:40:05
<input type="checkbox"/>				20	8	galleries/zcRd56mxN0nroPTT2JslitUKCzmczJRte69o1Lq0...	2022-08-12 12:04:14	2022-08-12 12:04:14
<input type="checkbox"/>				21	8	galleries/1dP1V5mD56G44pOEdhUq9duHVG36rFhuPe60S...	2022-08-12 12:04:20	2022-08-12 12:04:20
<input type="checkbox"/>				22	8	galleries/32qmBsUnqP6LNaBJ7bR54RvcwvYb9zSL5zOM9VB...	2022-08-12 12:04:27	2022-08-12 12:04:27

Gambar 4.5 Tabel *Galleries*

4. Tabel *Categories*

←T→	id	nama_kategori	created_at	updated_at	keterangan
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	1	Wisata Air	2022-08-11 13:33:35	2022-08-11 13:33:35	NULL
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	2	Wisata Alam	2022-08-11 13:33:41	2022-08-11 13:33:41	NULL
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	3	Wisata Religi	2022-08-11 13:33:46	2022-08-11 13:33:46	NULL
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	4	Wisata Sejarah	2022-08-11 13:33:53	2022-08-11 13:33:53	NULL
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	5	Wisata Budaya	2022-08-12 11:32:02	2022-08-12 11:32:02	NULL

↑ Pilih Semua Dengan pilihan: Ubah Salin Hapus Ekspor

Gambar 4.6 Tabel *Categories*

5. Tabel *Testimonials*

←T→	id	nama	foto	testimoni	created_at	updated_at	tour_id
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	1	Habib Aljufri Rahman	testi/0xWZKP96hNIMDX4wAK46HmDMMHIROHGpt1OsYrb2.png	Sungai ini terlihat berwarna hijau menyerupai daun...	2022-08-16 09:19:15	2022-08-16 09:19:15	5
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	2	Resma	testi/02x8QAzVqdpfLaTooxS2hw9JAJkcyT7DIOh8.png	Ini adalah suatu contoh patung para sultan-sultan ...	2022-08-16 09:20:02	2022-08-16 09:20:02	6
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	3	Wendi Yasindra	testi/apykDP2Uj06CwY1gokv6HBd4sSOePxL8FDg8.png	Diduga orang ternyata hanya kayu mengapung	2022-08-16 09:20:35	2022-08-16 09:20:35	7

↑ Pilih Semua Dengan pilihan: Ubah Salin Hapus Ekspor

Gambar 4.7 Tabel *Testimonials*

6. Tabel *Tours*

←T→	id	title	slug	biaya_masuk	deskripsi	biaya_parkir	negara	kota	alamat	makanan_khas	featured	nomor_hp	created_at	updated_at
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	6	Candi Muara Takus	candi-muara-takus	15000	Candi Muara Takus diperkirakan dibangun pada masa ...	0	Indonesia	Desa Muara Takus	Desa Muara Takus	-	-	08557776787878	2022-08-12 11:26:32	2022-08-12 12:06:46
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	7	Balimau Kasai	balimau-kasai	5000	Balimau kasai adalah sebuah upacara tradisional ya...	0	Indonesia	Desa Batu Bela	Desa Batu Bela, Riau	-	-	-8776761918891	2022-08-12 11:36:33	2022-08-12 12:06:43
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	8	Pacu Tongkang/Jalur	pacu-tongkangjalur	5000	Pacu Jalur tahun ini merupakan penyelenggaraan ke...	0	Indonesia	Desa Pulang Belimbing	Desa Pulang Belimbing	-	-	08126566767878	2022-08-12 12:02:09	2022-08-12 12:06:38
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	9	Bukit Naang	bukit-naang	15000	Bukit Naang Bangkinang merupakan salah satu pilihan...	1	Indonesia	Bangkinang	Bangkinang, Kab. Kampar, Riau	-	-	08126566565656	2022-08-12 12:09:47	2022-08-12 12:19:39
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	11	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai	universitas-pahlawan-tuanku-tambusai	1	Kampus	0	Indonesia	Bangkinang Kota	Jln. Tuanku Tambusai	-	-	08235665886578	2022-08-16 14:51:40	2022-08-16 14:54:52
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	12	Air Terjun Batu Tilam	air-terjun-batu-tilam	10000	Objek wisata air terjun Batu Tilam di Desa Kebun T...	1	Indonesia	Desa Kebun Tinggi	Kec. Kampar Kiri, Kab. Kampar	-	-	0807765467888	2022-08-16 15:10:51	2022-08-16 15:10:51

↑ Pilih Semua Dengan pilihan: Ubah Salin Hapus Ekspor

Gambar 4.8 Tabel *Tours*

7. Tabel *Users*

←T→	id	name	email	hp	role	avatar	email_verified_at	password
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	1	JAKA PRIHATNA	jaka@gmail.com	12121212121212	admin	NULL	NULL	\$2y\$10\$FyZ1N4u0yBgGhgnUUi.7i
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	2	PAK DEDDY	deddy@universitaspahlawan.ac.id	123234455667	masyarakat	NULL	NULL	\$2y\$10\$JTHQIINHaUG3u0TpDqrPL
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	3	TURIS	turis@gmail.com	123456678988	masyarakat	NULL	NULL	\$2y\$10\$H0sgLmX1oxQj.cnAFu/Oq
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	4	ADMIN	admin@gmail.com	1234566655676	admin	NULL	NULL	\$2y\$10\$FHLpBFvSIQ3xmVMJFZ8i
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	5	HIAJU	hijau@gmail.com	565567677887	masyarakat	NULL	NULL	\$2y\$10\$4e2D7R0JNxBaOK8MBXGJ
<input type="checkbox"/> Ubah <input type="checkbox"/> Salin <input type="checkbox"/> Hapus	6	WENDI YASINDRA	wendi@gmail.com	083333455533566	admin	NULL	NULL	\$2y\$10\$ctJ49WDvG7ZPed9L3T16C

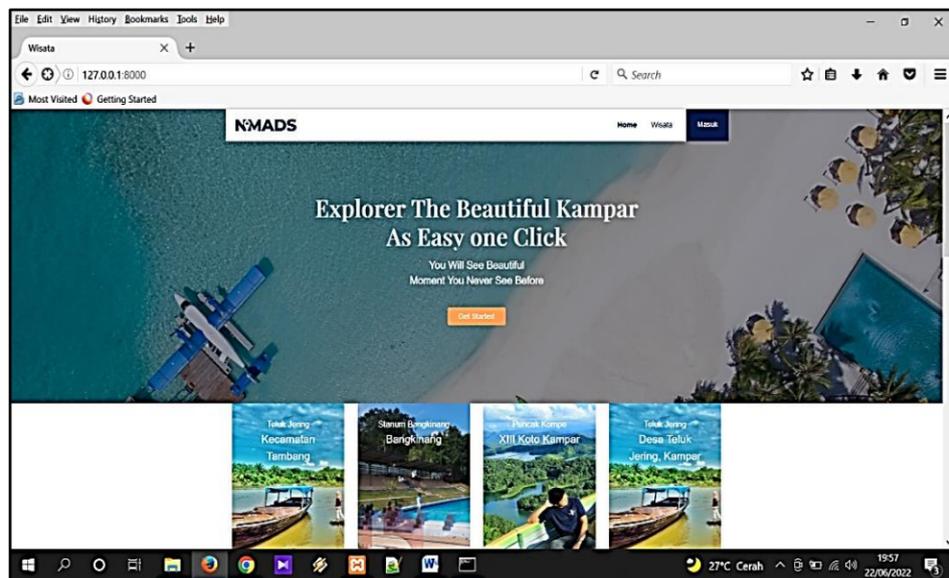
Gambar 4.9 Tabel *Users*

G. Implementasi *User Interfaces*

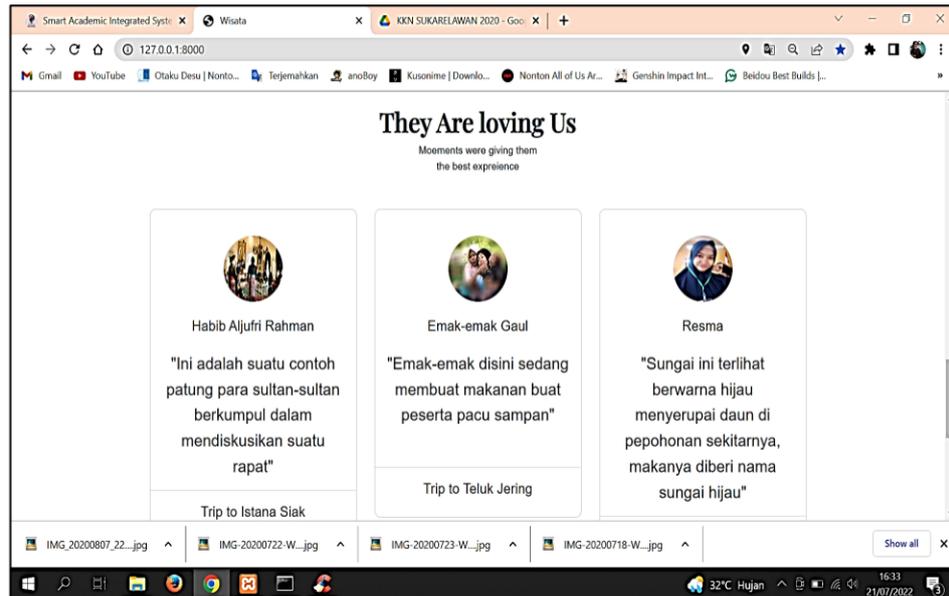
Implementasi adalah tahap penerapan sekaligus pengujian bagi sistem berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem, pada tahap ini merupakan tahap implementasi hasil menjadi sebuah Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kampar berbasis *web*.

1. Halaman *Home* Bagian *Header*

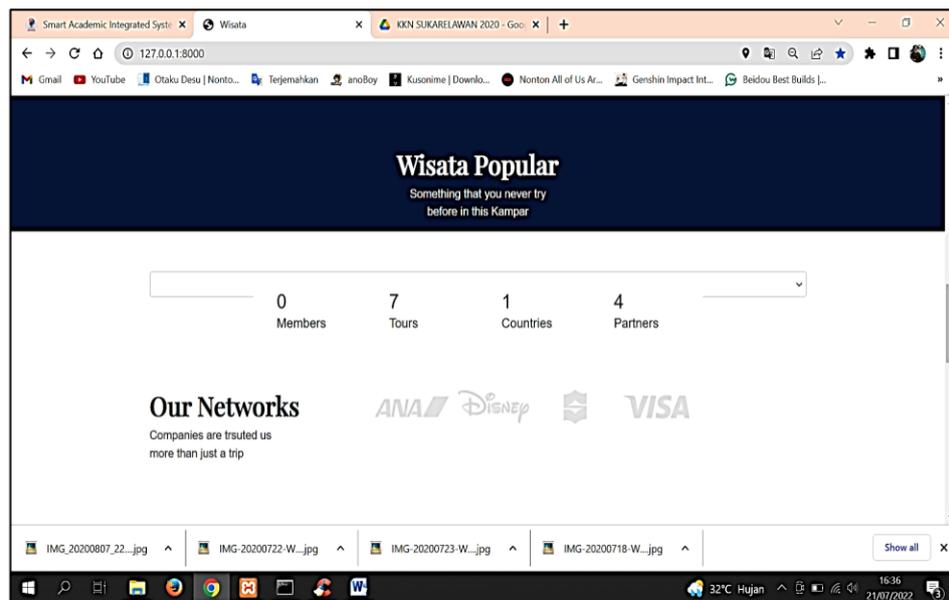
Halaman *home* merupakan halaman awal dari *website* pariwisata. Berikut tampilan halaman *home* pada gambar 4.10 yang menampilkan bagian atas *website* pariwisata, dan halaman *home* bagian statistik wisata pada gambar 4.11 Tampilan *home* bagian bawah terdapat statistik wisata yang terdapat pada gambar 4.12 sebagai berikut.



Gambar 4.10 Halaman *Home* Bagian *Header*



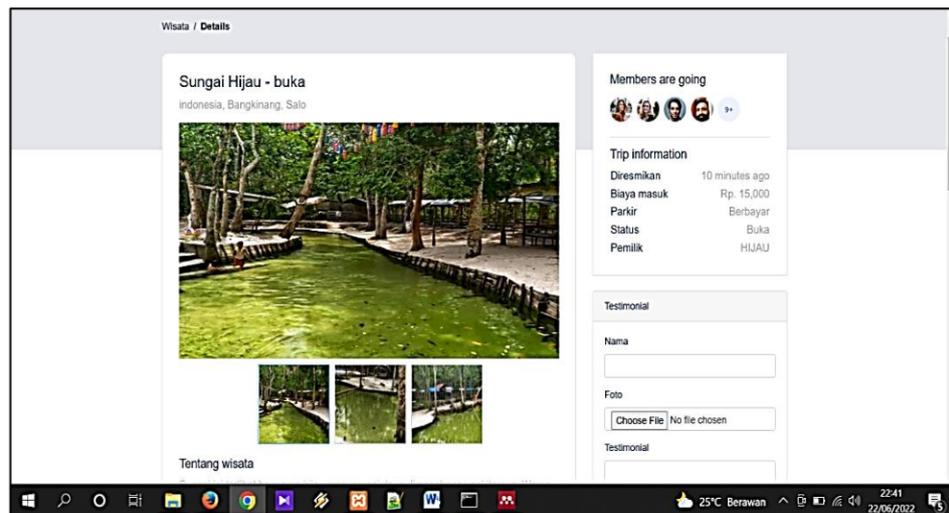
Gambar 4.11 Halaman *Home* Bagian Testimonial Wisata



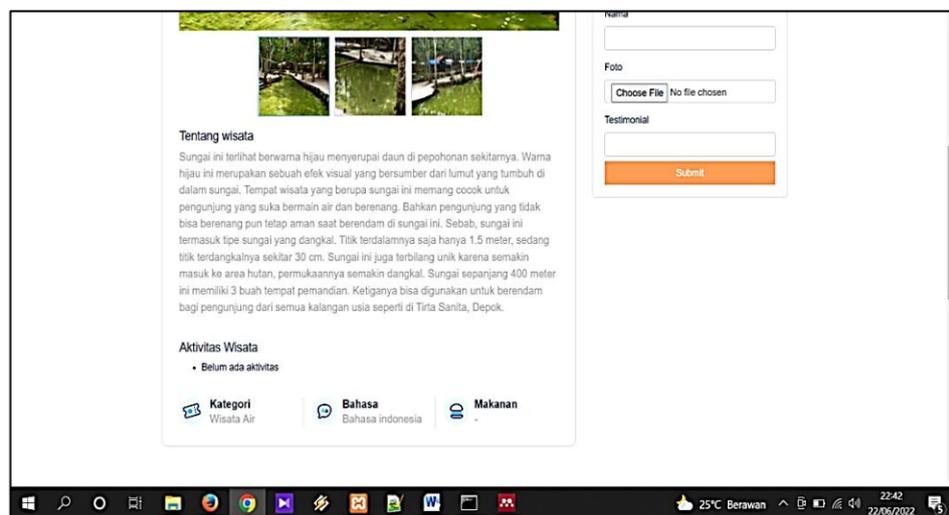
Gambar 4.12 Halaman *Home* Bagian Statistik Wisata

2. Halaman Detail Wisata

Pada halaman ini memberikan informasi tentang detail wisata seperti, kapan diresmikannya wisata, biaya masuk, parkir, status, dan pemilik seperti gambar 4.13. Ditambah lagi deskripsi wisata seperti gambar 4.14.



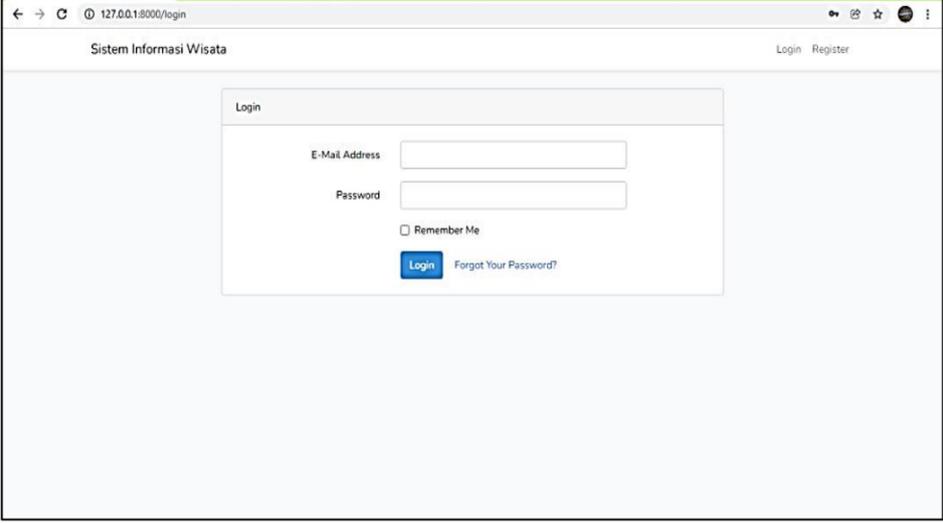
Gambar 4.13 Halaman Detail Wisata



Gambar 4.14 Halaman Deskripsi Wisata

3. Halaman Login

Halaman *Login* merupakan tampilan untuk melanjutkan penggunaan sistem seperti mengakses *dashboard*, pada saat melakukan *login username* dan *password* yang dimasukan harus sesuai dengan *value* yang ada pada *database*, berikut tampilan halaman *login*, seperti gambar 4.15.



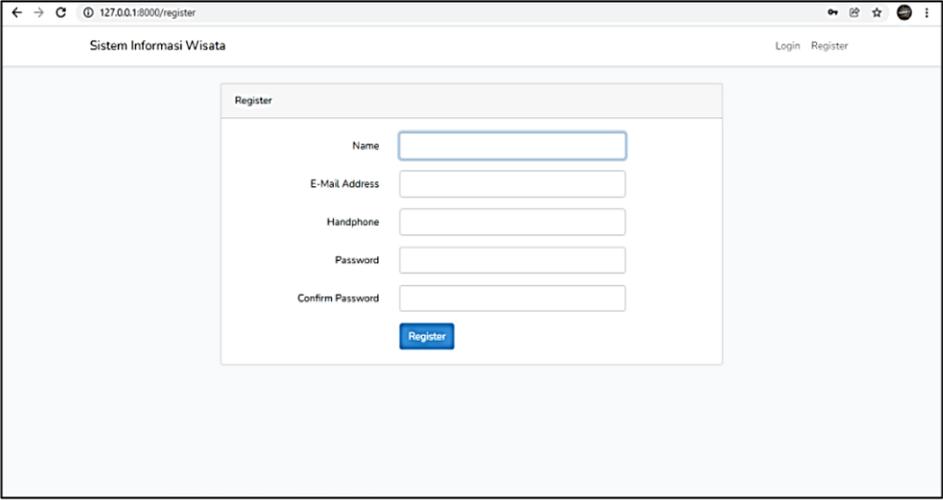
The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "127.0.0.1:8000/login". The page title is "Sistem Informasi Wisata" and there are links for "Login" and "Register" in the top right corner. The main content area features a "Login" form with the following elements:

- E-Mail Address:
- Password:
- Remember Me
-
- [Forgot Your Password?](#)

Gambar 4.15 Halaman *Login*

4. Halaman *Register*

Merupakan halaman untuk melakukan pendaftaran pada *website*. pada *form registrasi* harus mengisi semua *form registrasi* yang tersedia sesuai dengan data pribadi, pada saat melakukan pendaftaran wisatawan *website*, berikut tampilan halaman *register* seperti gambar 4.16.



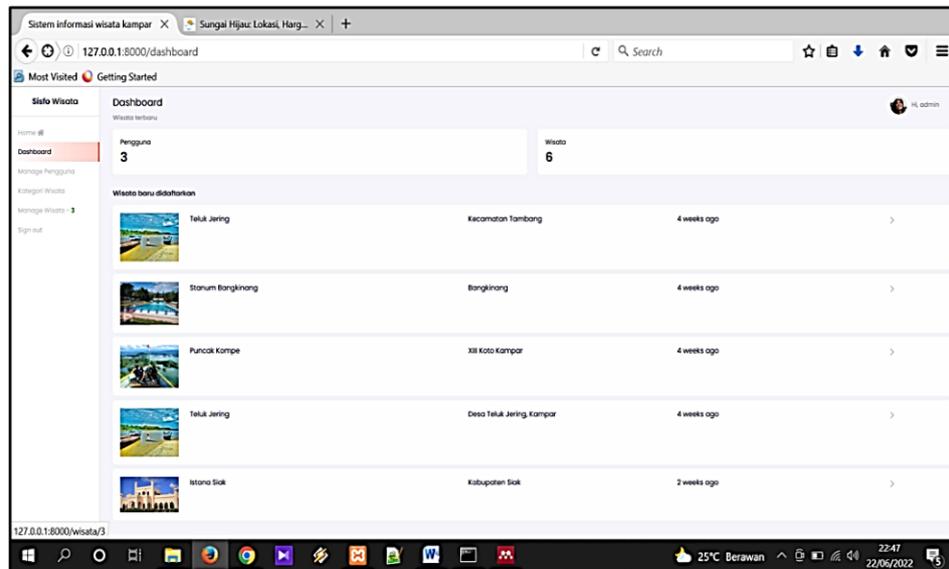
The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "127.0.0.1:8000/register". The page title is "Sistem Informasi Wisata" and there are links for "Login" and "Register" in the top right corner. The main content area features a "Register" form with the following elements:

- Name:
- E-Mail Address:
- Handphone:
- Password:
- Confirm Password:
-

Gambar 4.16 Halaman *Register*

5. Halaman Dashboard Admin

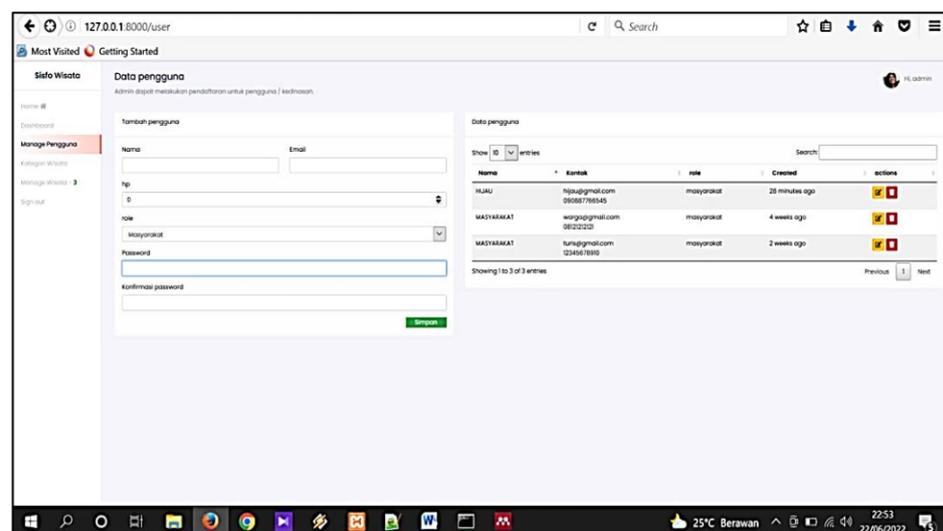
Pada halaman ini admin dapat mengontrol *website* seperti melihat statistik wisata, data pengguna, serta melihat detailnya, seperti gambar 4.17.



Gambar 4.17 Halaman Dashboard Admin

a. Halaman Admin Kelola Pengguna Website

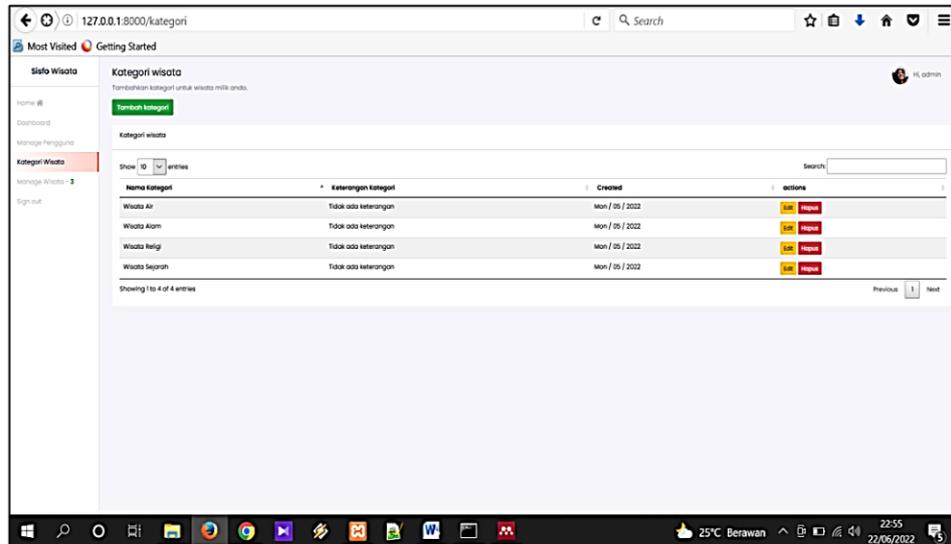
Pada halaman ini admin dapat mengelola pengguna website seperti menambah atau menghapus akun user seperti gambar 4.18.



Gambar 4.18 Halaman Admin Kelola Pengguna

b. Halaman Dashboard Admin Kelola Kategori Wisata

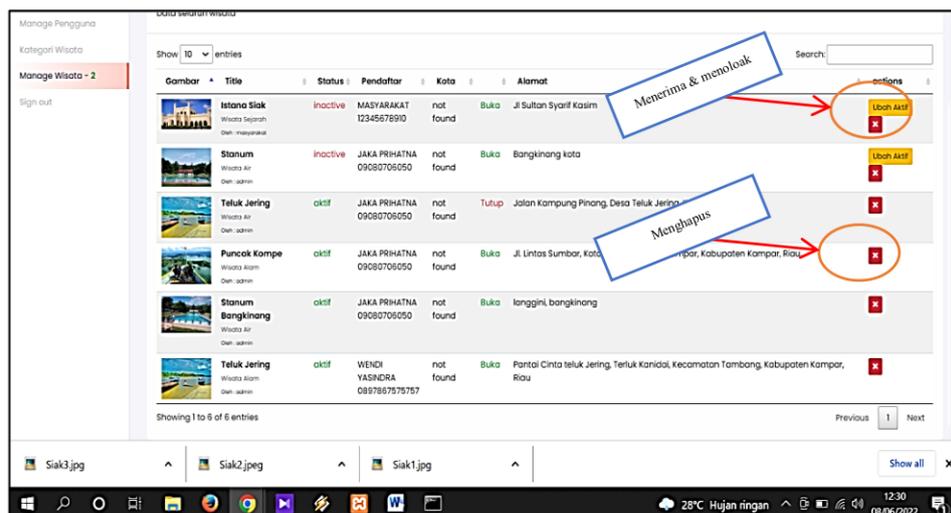
Halaman ini admin dapat mengelola kategori wisata seperti menghapus dan menambah kategori sesuai keinginan seperti gambar 4.19.



Gambar 4.19 Halaman Dashboard Admin Kelola Kategori Wisata

c. Halaman Dashboard Admin Kelola Seluruh Wisata

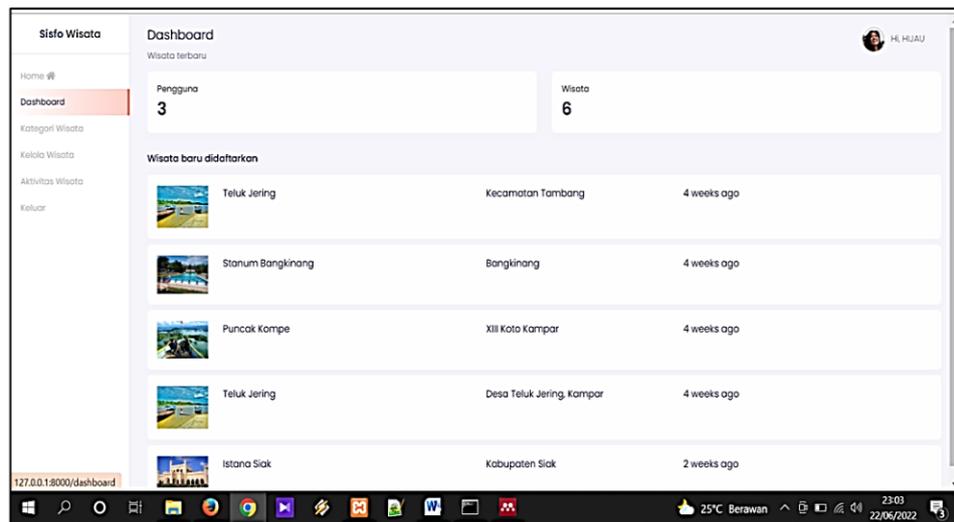
Pada halaman ini admin dapat menerima dan menolak wisata yang baru didaftarkan seperti gambar 4.20.



Gambar 4.20 Halaman Dashboard Admin Kelola Seluruh Wisata

6. Halaman Dashboard Masyarakat

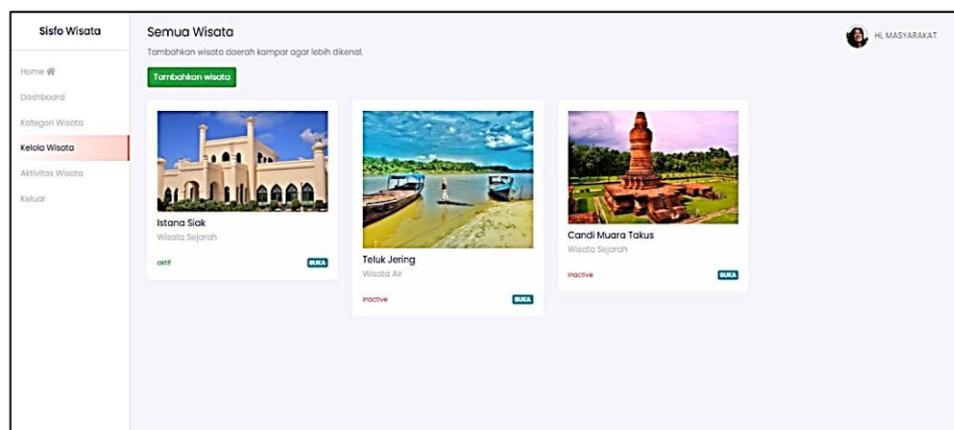
Pada halaman ini masyarakat dapat menampilkan statistik wisata baru daftar seperti gambar 4.21.



Gambar 4.21 Halaman Dashboard Masyarakat

a. Halaman dashboard Masyarakat Kelola Wisata

Pada halaman ini masyarakat bisa menambah wisata baru dan menampilkan seluruh wisata yang pernah ditambah seperti gambar 4.22.



Gambar 4.22 Halaman Dashboard Masyarakat Kelola Wisata

b. Halaman Masyarakat Dashboard Tambah Wisata Baru

Pada halaman ini masyarakat dapat menambahkan wisata terbaru dengan mengisi form yang tersedia seperti gambar 4.23.

The screenshot shows a web form titled "Buat wisata baru" (Add New Tour) under the "Sisfo Wisata" (Tour Management) section. The form is designed for adding new tours and includes the following fields:

- Title wisata**: Text input field.
- Biaya masuk**: Text input field.
- Biaya parkir**: Text input field with a dropdown menu for selection.
- Kategori**: Dropdown menu with "Wisata Air" selected.
- deskripsi**: Text area for the tour description.
- Kontak wisata**: Text input field.
- Kota wisata**: Text input field.
- Alamat wisata (Lengkap)**: Text input field.
- Makanan khas**: Text input field.
- Budaya khas**: Text input field.
- Pin Location**: A map showing the location of the tour.

Gambar 4.23 Halaman Dashboard Masyarakat Tambah Wisata Baru

c. Halaman Dashboard Masyarakat Mengelola Aktifitas

Halaman ini masyarakat bisa memilih wisata yang akan dikelola aktifitas nya seperti renang, mancing dan lainnya. Masyarakat bisa menghapus aktifitas yang sudah di kelola seperti gambar 4.24.

The screenshot shows a web page titled "Buat aktivitas untuk wisata anda" (Add Activity for Your Tour) under the "Sisfo Wisata" (Tour Management) section. The page displays a table of activities for a selected tour. The table has the following structure:

Wisata	Aktifitas	actions
Candi Muara Takus	Menjadi salah satu situs sejarah	[Delete]
Teluk Jering	Flying fox	[Delete]

The page also includes a search bar, a "Tambah" (Add) button, and pagination controls showing "Showing 1 to 2 of 2 entries".

Gambar 4.24 Halaman Dashboard Masyarakat Mengelola Aktifitas

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari serangkaian proses penelitian mengenai Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kampar berbasis *web*, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya sistem ini, wisatawan lebih mudah untuk mencari informasi tempat wisata, khususnya di Kabupaten Kampar.
2. Sistem yang dirancang tersedia foto-foto mengenai informasi wisata dan lokasinya, sehingga wisatawan mendapatkan gambaran tentang profil tempat wisata yang akan dituju.
3. Sistem dapat memberikan pencarian tempat wisata berdasarkan kategori wisata.

B. Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Bisa dikembangkan terintegrasi dengan Sistem Informasi Geografis (GIS).
2. Untuk memberikan kemudahan dalam proses pencarian wisata, mengikuti perkembangan gadget saat ini, dapat dikembangkan kembali membuatkan sistem berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple - Web Programming* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Abrori, F. (2020). *Pariwisata Halal Dan Peningkatan Kesejahteraan* (I). Malang: Literasi Nusantara.
- Anhar. (2010). *Php & Mysql Secara Otodidak* (I). Jakarta Selatan: Mediakita.
- Azis, F. (2005). *Object Oriented Programming Php 5* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar, 2021.
- Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan Php* (I). Malang: Cv. Multimedia Edukasi.
- Enterprise, J. (2014). *Mysql Untuk Pemula* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Ginanjari, T. (2014). *Rahasia Membangun Website Toko Online Berpenghasilan Jutaan Rupiah*. Bandung: Iffahmedia.
- Hidayat, F. (2019). *Konsep Dasar Sistem Informasi Kesehatan* (I). Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Kuswara, A., Supriatna, A. D., & Gunadhi, E. (2020). Sistem Informasi Wisata Pantai Berbasis Web Di Kabupaten Garut. *Jurnal Algoritma*, 16(2), 201–207. <https://doi.org/10.33364/Algoritma/V.16-2.201>
- Lisma, H. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Kuantan Singingi Berbasis Web. *Perencanaan, Sains, Teknologi, Dan Komputer*, 2(1), 160–171.
- Maesaroh, R. (2019). *Dampak Citra Destinasi, Kualitas Pelayanan Dan Harapan Wisatawan Wisata Ziarah Banten Lama Terhadap Kepuasan Wisatawan* (I). Guepedia.
- Mertayasa, D. M., & Yambese, A. R. (2017). Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web. *Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 3(1), 51–61.

- MF, M. (2018). *Buku Sakti Pemrograman Web Seri Php (I)*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Mulyani, S. (2016). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah (2 Ed.)*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Niko, 2015, <https://www.pintarkomputer.com/pengertian-web-statis-dan-web-dinamis-beserta-perbedaannya/>. (N.D.).
- Nurcholish, A. (2018). *Membangun Database Arsip Persuratan Menggunakan Pemrograman Php Dan Mysql (I)*. Sukabumi: Cv Jejak.
- Oktavian, D. P. (2013). *Membuat Website Powerfull Menggunakan Php (I)*. Yogyakarta: Mediakom.
- Pressman, R.S, 2015, 1, <https://socs.binus.ac.id/2018/12/21/waterfall-model/>, Diperoleh Tanggal 17 April 2022. (N.D.).
- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Solichin, A. (2010). *Mysql5: Dari Pemula Hingga Mahir (I)*. Jakarta: Achmad Solichin.
- UU No.10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan.
- Supardi, Y., & Sulaeman. (2019). *Semua Bisa Menjadi Programmer Laravel Basic (I)*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kristania. (2019). Pemanfaatan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2), 86–92.
- Yudhanto, Y., & Prasetyo, H. A. (2019). *Mudah Menguasai Framework Laravel (I)*. Jakarta: Elex Media Komputindo.