

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN HALMAHERA SELATAN BERBASIS WEB

Muhammad Fauzan

Program Studi Manajemen Informasi

Politeknik Perdana Mandiri, Jl. Veteran No.74 Purwakarta, Indonesia

Prosonal.fauzan@gmail.com

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang memiliki tempat pariwisata yang begitu beragam, mulai dari wisata alam, serta wisata budaya. Masing-masing dari wisata tersebut memiliki keindahan dan ciri khas tersendiri. Kabupaten Halmahera Selatan (Hal-Sel), provinsi Maluku Utara merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki sektor pariwisata dan kebudayaan yang beragam, berbagai jenis wisata seperti wisata pantai, wisata alam, budaya, religius maupun wisata sejarah terdapat di daerah tersebut.

Tetapi dalam pemberitahuan informasi seputar pariwisata ke publik masih bersifat manual, antara lain pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku-buku wisatawan yang berkunjung ke suatu objek wisata. Perancangan sistem informasi ini menggunakan pendekatan objek dan metodologi waterfall yang difokuskan pada tahapan analisis dan perancangan. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahapan analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance.

Dengan adanya perancangan Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Halmahera Selatan berbasis Web ini diharapkan dapat memberikan solusi kepada Dinas Pariwisata Kabupaten Halmahera Selatan untuk mengelola data-data pariwisata secara komputerisasi, agar menjadi informasi yang berguna bagi para wisatawan serta memberikan manfaat kepada masyarakat luas terutama calon wisatawan yang akan berkunjung ke Halmahera Selatan.

Kata Kunci :

Sistem Informasi Pariwisata, Berbasis Web Menggunakan Metodologi Waterfall

Abstract

Indonesia is a country that has a tourism spot so diverse, ranging from nature tours, and cultural tourism. Each of the tourism has the beauty and distinctive characteristics. South Halmahera District (Hal-Sel), North Maluku province is one of the areas in Indonesian which has the tourism sector and the diverse cultures, various types of tourism such as beach tourism, nature tourism, cultural, religious and historical attractions are in the area.

But, in the notice information about tourism to public is still manual, among others, provision of brochures, pamphlets, posters, and books about tourists who visit to the tourist attraction. This information system design approach using objects and the waterfall methodology that is focused on the analysis and design phases. This model is a systematic approach starting from the level of the system needs to get to the stages of analysis, design, coding, testing / verification, and maintenance.

With the design of Tourism Information Systems in South Halmahera District-based site is expected to provide solutions to the Office of Tourism South Halmahera District to manage the data of tourism computerized, in order to be useful information for tourists and provide benefits to society widely, especially the prospective traveler will visit South Halmahera.

Keywords:

Tourism Information System, Web-Based. Using Methodology waterfall

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki tempat pariwisata yang begitu beragam, mulai dari wisata alam, serta wisata budaya. Masing-masing dari wisata tersebut memiliki keindahan dan ciri khas tersendiri. Sektor pariwisata merupakan faktor penting bagi pendapatan daerah dan negara, karena selain memberikan keuntungan bagi tempat wisata itu sendiri juga memberikan keuntungan pada infrastruktur yang menjadi pendukungnya, seperti rumah makan, tempat penginapan, biro perjalanan, dan penjual cinderamata. Kabupaten Halmahera Selatan (Hal-Sel), provinsi Maluku Utara merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki sektor pariwisata dan kebudayaan yang beragam. Berbagai jenis wisata seperti wisata pantai, wisata alam, budaya, religius maupun wisata sejarah terdapat di daerah tersebut. Tetapi dalam pemberitahuan informasi seputar pariwisata masih bersifat *manual*, antara lain pemberian brosur, *pamflet*, poster, dan buku-buku wisatawan yang berkunjung ke suatu objek wisata.

Di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat salah satunya internet, sudah saatnya pengolahan informasi manual secara bertahap diganti dengan pengelolaan informasi yang bersifat teknologi. Dunia internet yang semakin luas jaringannya, sangat mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya disainer web yang bermunculan di dunia maya, dalam hal ini konsumen maupun disainer sadar akan pesatnya kemajuan dunia maya yang berbasis web untuk kemudahan segala informasi dan transaksi. Media internet khususnya web, merupakan salah satu alat bantu bagi individu maupun suatu komunikasi dalam menjalankan kegiatan kerja.

Dalam proses kerja khususnya sebuah lembaga/instansi, baik lembaga pemerintah maupun lembaga swasta sangat membutuhkan informasi yang benar, cepat dan akurat. Hal ini dipertegas dengan adanya Instruksi Presiden No. 3 tahun 2003 tentang kebijakan dan strategi nasional pengembangan teknologi komunikasi dan informasi di pemerintahan yang disebut dengan *E-government*.

Melalui pendekatan teknologi, diharapkan informasi tentang pariwisata dapat diterima dengan cepat dan mudah

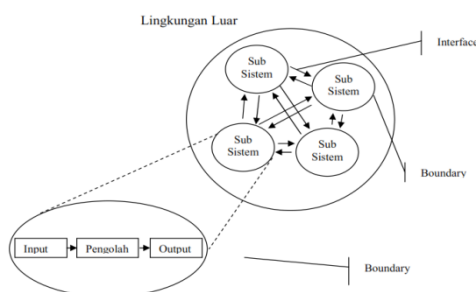
oleh masyarakat sehingga jumlah wisatawan dapat bertambah. Kondisi ini dapat dipenuhi dengan adanya sistem informasi berbasis web yang mampu memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mencari informasi pariwisata, sarana dan prasarana seperti penginapan dan toko cinderamata yang ada di Kabupaten Halmahera Selatan (Hal-Sel). Selain itu membantu pihak sarana dan prasarana ke Dinas pariwisata melalui sistem berbasis web ini agar dapat mengetahui berapa banyak wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Halmahera Selatan. Dengan adanya media tersebut diharapkan mampu menambah jumlah pengunjung wisatawan ke Kabupaten Hal-Sel. Dengan melihat permasalahan di atas, penulis tertarik untuk membuat sistem informasi pariwisata yang ada Kabupaten Halmahera Selatan. Maka penulis memilih judul : **”Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Halmahera Selatan Berbasis Web”**.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi. Dan Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan yang lebih berarti bagi yang menerimanya. Dari keduanya dapat disimpulkan bahwa Sistem informasi adalah sekumpulan komponen-komponen sistem yang berada didalam suatu ruang lingkup organisasi, saling berinteraksi untuk menghasilkan sebuah informasi yang bertujuan untuk pihak manajemen tertentu.

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh suatu sistem pasti mengharapkan sesuatu yang diinginkan sesuai yang diharapkan melalui kegiatan tersebut. Ini adalah merupakan tujuan akhir dari suatu sistem. Untuk menciptakan target dari sistem tersebut maka mutlak harus mengenal ciri-ciri dan karakteristik dari sistem tersebut maka sistem dapat mudah diukur dari segi keberhasilannya dalam mencapai tujuan. Suatu mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batasan (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolahan (*process*) dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*).

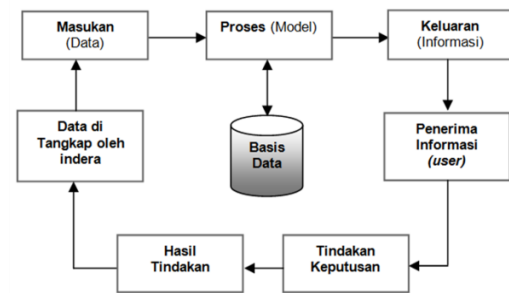
Karakteristik suatu sistem dapat dilihat dari gambar 1



Gambar 1. Karakteristik Suatu Sistem (Jogiyanto, 2008).

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data tersebut akan di *input*, diproses kembali lewat suatu

model dan seterusnya membentuk suatu siklus, seperti pada gambar 2

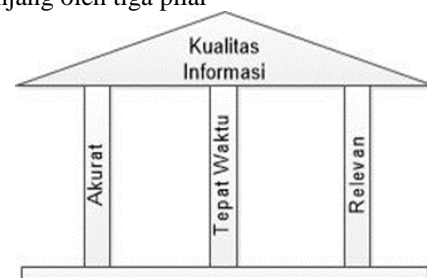


Gambar 2. Siklus Informasi [1].

Menurut (jogiyanto, 2008) Kualitas dari suatu informasi biasanya ditentukan oleh tiga hal yaitu:

1. Tepat pada waktunya (*on time*), berarti informasi yang datang pada penerimanya tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.
2. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.
3. Relevan (*relevance*) berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

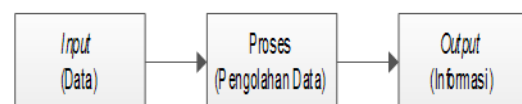
Seperti pada gambar 2.3. John burch dan Gary Grundnitski menggambarkan kualitas informasi dengan bentuk bangunan yang ditunjang oleh tiga pilar



Gambar 3. Kualitas Informasi (Jogiyanto, 2008)

Untuk memperoleh informasi yang bermanfaat bagi penerimanya, maka perlu dijelaskan bagaimana siklus yang terjadi atau dibutuhkan dalam menghasilkan informasi.

Siklus informasi atau siklus pengolahan data adalah sebagai berikut :



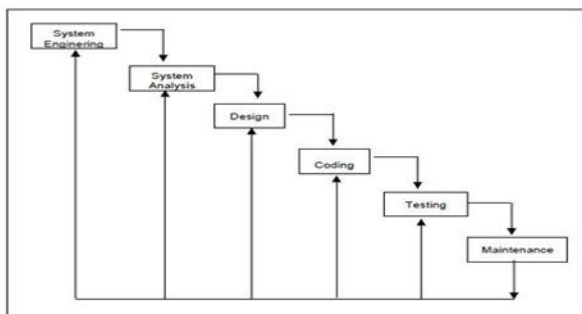
Gambar 4. Siklus Informasi (Al-Bahar, 2005)

A. Waterfall

Salah satu metode perancangan menurut (Pressman, 1997) yang dapat digunakan adalah Metode *Waterfall*. Nama model ini sebenarnya adalah *”Linear Sequential Model”*. Model ini sering disebut dengan *”Classic Life Cycle”* atau model *waterfall*.

Model ini adalah model yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urutan mulai dari level kebutuhan

sistem lalu menuju ke tahap analisis, *desain*, *coding*, *testing*, *verification*, dan *maintenance*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Dalam sistem dapat di lihat pada Gambar 2.6.



Gambar 5. adalah tahapan dari model waterfall.

Pressman memecah model ini menjadi 6 tahapan meskipun secara garis besar sama dengan tahapan-tahapan model *waterfall* pada umumnya.

B. Unified Modeling Language (UML)

UML adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, Borland Delphi C# atau VB.NET. UML mendefinisikan notasi dan *syntax*/semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML *syntax* mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya: Grady Booch OOD (*Object-Oriented Design*), Jim Rumbaugh OMT (*Object Modeling Technique*), dan Ivar Jacobson OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*).

UML merupakan sintak umum untuk membuat model logika dari suatu sistem dan digunakan untuk menggambarkan sistem agar dapat dipahami selama fase analisis dan desain. UML biasanya disajikan dalam bentuk diagram/gambar yang meliputi *class* beserta atribut dan operasinya, serta hubungan antar *class* yang meliputi *inheritance*, *association*, dan komposisi.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pembentukan sejarah kerajaan Moloku di mulai pada tahun 1252 dengan Baab Mansur Malamo sebagai penguasa I. Berdasarkan Zeif Beztur Regeling Tahun 1930, Maluku Utara dibagi dalam 3 (tiga) Swapraja yaitu :

1. Kesultanan Ternate
2. Kesultanan Tidore
3. Kesultanan Bacan

Tiap Kesultanan dibagi menjadi distrik membawahi onder Distrik yang dikepalai oleh Holf, yang diangkat dan diberhentikan oleh sultan yang bersangkutan.

Pada tahun 1957 lahir Undang-undang No 1 Tahun 1957 tentang pembagian wilayah Pemerintahan menjadi Pemerintahan Swapraja yang dipimpin oleh Kepala Pemerintahan setempat atau di sebut KPS.

Pada masa *Impassing* pemerintahan pada tahun 1960, daerah-daerah di pecah dalam bentuk distrik. Perubahan pemerintah distrik di rubah menjadi Camat. Pada tahun 1957 camat Haerie menjadi camat pertama di kecamatan Bacan, yang sekarang setelah lahirnya Undang-undang No. 1 tahun 2003 tentang pemekaran wilayah Kabupaten Maluku Utara, dimana Labuha sebagai ibukota Kabupaten Halmahera Selatan, terdiri dari 9 (sembilan) Kecamatan yang dipimpin oleh Bupati. Yang aktivitas Pemerintahannya mulai berjalan pada tanggal 9 juni 2003.

Kabupaten Halmahera Selatan sebagai daerah otonom yang baru *di=karkan* dari Kabupaten Maluku Utara (sekarang Halmahera Barat) Provinsi Maluku Utara sesuai UU Nomor 1 Tahun 2003, terletak antara 1260 45' bujur timur dan 1290 30' bujur timur dan 00 30' lintang utara dan 20 00' lintang utara. Kabupaten Halmahera Selatan terletak di kawasan timur Indonesia, tepatnya berbatasan dengan :

1. Sebelah utara dibatasi oleh Kota Tidore Kepulauan dan Kota Ternate.
2. Sebelah selatan dibatasi oleh Laut Seram.
3. Sebelah timur dibatasi oleh Laut Halmahera.
4. Sebelah barat dibatasi Laut Maluku.

Luas wilayah Kabupaten Halmahera Selatan adalah 40.236,72 Km², yang terdiri dari daratan seluas 8.779,32 Km² (22%) dan luas lautan sebesar 31.484,40 Km² (78%). Wilayah Halmahera Selatan mempunyai 9 Kecamatan yang mencakup 194 Desa, yang terdiri dari :

1. Kecamatan Pulau Makian : 22 Desa
2. Kecamatan Kayoa : 26 Desa
3. Kecamatan Gane Timur : 14 Desa
4. Kecamatan Gane Barat: 37 Desa
5. Kecamatan Obi Selatan : 7 Desa
6. Kecamatan Obi : 13 Desa
7. Kecamatan Bacan Timur : 20 Desa

Pulau terbesar di Kabupaten Halmahera Selatan adalah Pulau Obi, luas pulau yang masuk dalam Kabupaten Halmahera Selatan adalah : 3.111 Km²

1. Keadaan Iklim

Keadaan iklim di Daerah Kabupaten Halmahera Selatan dipengaruhi oleh besar kecilnya tekanan angin yang berasal dari laut seram dan laut maluku. Musim angin yang terjadi adalah pada musim barat atau utara dan musim selatan atau timur tenggara yang diselingi dengan dua musim pancaroba akibat dari transisi kedua musim tersebut. Pada musim barat atau utara umumnya berlangsung pada bulan Desember sampai dengan bulan Maret dan bulan April adalah masa transisi ke musim selatan atau timur tenggara dan pada saat itu biasanya diikuti dengan musim kemarau. Sedangkan musim selatan atau timur tenggara umumnya berlangsung selama enam bulan, yang berawal dari bulan Mei sampai dengan bulan Oktober. Masa transisi kemusim barat adalah pada bulan November dan biasanya terjadi musim hujan. Pada masa transisi antara bulan April dan bulan November kecepatan angin yang terjadi rata-rata 10,2 Km/Jam dengan kecepatan terbesar 14,3 Km/Jam sedangkan curah hujan

yang terjadi rata-rata 1500-2500 mm/tahun dengan jumlah hari hujan 80-150 Hari. Besarnya curah hujan tersebut menurut klasifikasi Schmidt F.H. dan J.H.A. Ferguson yang menunjukkan Daerah Halmahera Selatan tergolong dalam klasifikasi Tipe Iklim A dan B terkecuali daerah Saketa yang beriklim C dan daerah Laiwui yang bertipe Am (Klasifikasi Koppen). Salah satu daerah di Kabupaten Halmahera Selatan yang berada pada garis Katulistiwa yaitu Gugusan Pulau Gura Ici yang berakibat suhu udara didaerah tersebut cukup tinggi, yaitu antara 20 - 31° C sedangkan daerah-daerah lainnya berada pada suhu udara 27 - 30°.

2. Topografi

dilihat dari sifat permukaan dan kemiringan (Topografi) di Kabupaten Halmahera Selatan terdapat 4 kategori yaitu :

- Tanah datar dengan kelas lereng 0-2% Seluas 107.874,05 Ha.
- Tanah landai dengan kelas lereng 2-15% seluas 243.991,08 Ha.
- Tanah agak curam kelas lereng 15-40% seluas 415.448,00 Ha.
- Tanah curam dengan kelas lereng 40% seluas 137.144,05 Ha.

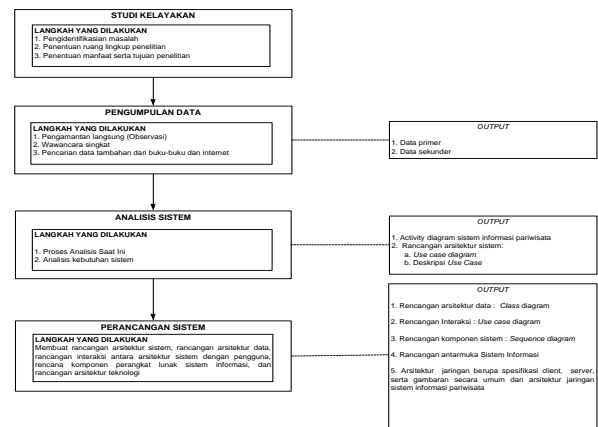
Adapun Jenis Tanah yang terdapat di Kabupaten Halmahera Selatan adalah :

- Jenis tanah kompleks terdapat pada Obi bagian tengah.
- Jenis tanah latosol pada : Gane Timur, Gane Barat, dan Bacan.
- Jenis tanah regusol pada : Pulau makian, Pulau Obi pesisir utara.
- Jenis tanah aluvial terdapat pada : Pulau Obi bagian barat.

Metodologi penelitian merupakan cara penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data untuk mencapai tujuan tertentu. Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan atau menguraikan keadaan setuasi pada tempat observasi, melakukan penelitian dan kemudian melakukan analisis sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan.

Metode yang digunakan penulis dalam perancangan sistem adalah metode *waterfall* yang merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practises* yang terdapat dalam industri pengembang perangkat lunak. Dalam metode *waterfall* ini terdapat beberapa tahapan dalam mengembangkan perangkat lunak, yaitu analisis dan perancangan system.

Dalam penelitian ini, penulis membatasi hanya sampai perancangan arsitekturnya saja, sehingga tahapan *waterfall* yang digunakan dalam penelitian ini hanya tahapan *inception* dan *elaboration* saja. Dengan metodologi yang digunakan, penulis membuat suatu kerangka kerja penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan analisis prosedur dan sistem yang berjalan yang dilakukan pada tahapan sebelumnya, penulis melanjutkan penelitian ke tahapan berikutnya yaitu perancangan. Pada tahapan perancangan ini penulis melakukan penelitian dengan membuat rancangan arsitektur dari sistem informasi pariwisata yang dapat diakses secara luas untuk mendapatkan informasi pariwisata yang dibutuhkan.

Rancangan arsitektur ini meliputi rancangan sistem, rancangan arsitektur data, rancangan interaksi antara arsitektur sistem dengan pengguna, rancangan komponen sistem informasi pariwisata, dan rancangan arsitektur teknologi.

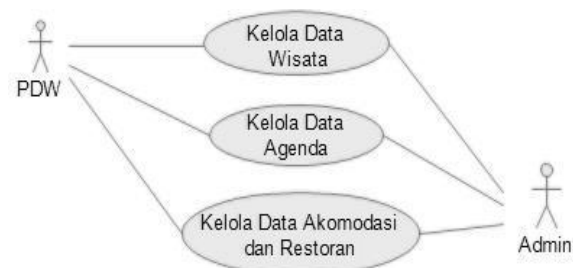
Hasil akhir dari tahapan ini adalah suatu rancangan arsitektur sistem informasi pariwisata dengan dua macam perangkat yang sudah disebutkan sebelumnya yang di tuangkan dalam sebuah alat bantu berorientasi objek. Hasil dari tahapan perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Rancangan arsitektur data menggunakan *class diagram*
- Rancangan komponen-komponen sistem informasi pariwisata alat bantu *sequence diagram*.
- Rancangan atarmuka sistem informasi pariwisata berbasis *online*.

Arsitektur jaringan berupa spesifikasi *client, server*, serta gambaran secara umum dari arsitektur jaringan sistem informasi pariwisata.

A. USE CASE DIAGRAM SISTEM YANG BERJALAN

Use Case Diagram menggambarkan siapa saja aktor yang melakukan prosedur dalam sistem serta fungsi-fungsi (proses) yang terlibat dalam transformasi pada sistem tersebut. Adapun *use case diagram* yang berjalan saat ini pada Dinas Pariwisata Halmahera Selatan pada gambar 8:



Gambar 7. Use Case Diagram Sisten Informasi Pariwisata yang Berjalan

B. USE CASE DIAGRAM SISTEM YANG DIUSULKAN

Use case diagram menggambarkan secara grafis perilaku *software* aplikasi. Berikut adalah *use case diagram* yang diusulkan dari sistem informasi pariwisata Kabupaten Halmahera Selatan beserta dengan aktor-aktornya:

1. Nama Aktor : Wisatawan

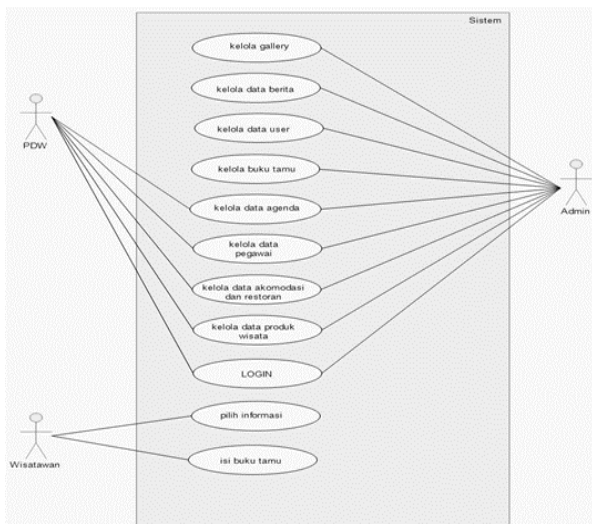
Adalah aktor yang berinteraksi terhadap sistem dan melakukan seluruh aktifitas secara formal pada sistem yang ada dengan cara mengakses *website* antara lain: mencari data dan informasi yang dibutuhkan, *men-download* yang mereka peroleh dan mengisi buku tamu atau *guest book* yang telah disediakan untuk dapat berinteraksi dengan pengelola sistem/*admin*.

2. Nama Aktor : Admin

Adalah aktor yang berinteraksi terhadap sistem dan melakukan seluruh fase aktivitas normal pada sistem yang ada pada bagian *server* antara lain: pengentrian data, *peng-update-an* data, penghapusan data, menjawab buku tamu dan *admin* merupakan orang pertama yang memberikan hak akses kepada pegawai dinas, apakah mereka akan memberikan akses *write* berarti memiliki akses penambahan data disistem informasi pariwisata berbasis *web*.

3. Nama Aktor : Pegawai Dinas Wisata (PDW)

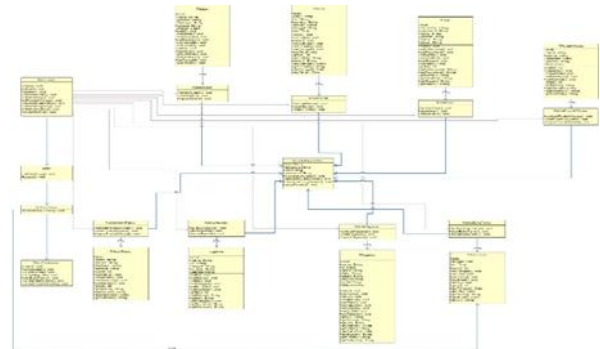
Merupakan aktor yang memiliki akses untuk meng-*update* informasi sama halnya dengan *admin* akan tetapi PDW ini lebih berkonsentrasi pada peng-*update* informasi mengenai produk wisata, agenda, akomodasi dan restoran yang membedakannya *admin* yang berhak menampilkan apa yang dikerjakan (tambah produk wisata, agenda, akomodasi dan restoran) oleh PDW ke sistem. PDW telah ditentukan hanya 2 (dua) orang saja dan dalam melakukan penambahan data dan informasi, mereka akan saling berkoordinasi dengan *admin*.



Gambar 8. Use Case Sistem Informasi Pariwisata yang Diusulkan

C. CLASS DIAGRAM

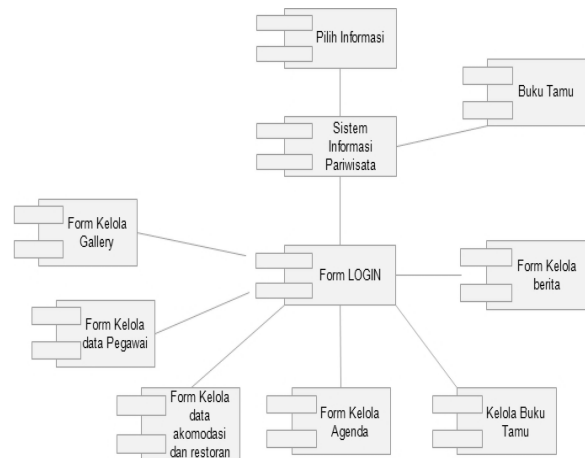
Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. *Class diagram* memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (dalam *logical view*) dari suatu sistem.



Gambar 9. Class Diagram

D. COMPONENT DIAGRAM

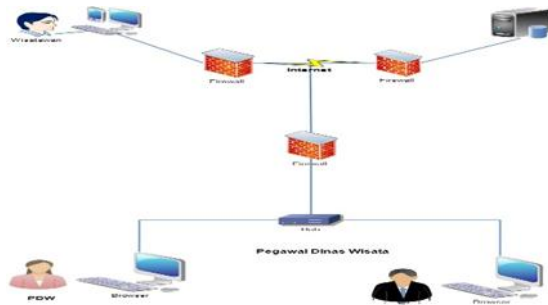
Component adalah unit fisik yang nyata yang nyata yang menjadi bagian dari *deployment independent*. *Component* ini diimplementasikan meskipun pada sistem yang kecil dalam tahapannya *admin* atau *PDW* harus melakukan *Login* selanjutnya *admin* atau *PDW* bisa keloa from sesua hak akses. Perancangan menu pada sistem informasi yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 4.46 :



Gambar 10. Component Diagram

E. PERANCANGAN ARSITEKTUR JARINGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA

Sistem informasi pariwisata yang dirancang ini kelak akan terhubung melalui media internet dengan dan menghubungkan antara *server* dan *client* dengan media Internet *Service provider* (ISP). *Client* akan mengirimkan *request* tentang sebuah informasi, kemudian akan terhubung melalui perantara internet dan akan menghubungi *server* yang akhirnya memproses informasi yang diminta oleh *client* seperti pada gambar 11.



Gambar 11. Arsitektur Jaringan Sistem Informasi Pariwisata

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan adanya perancangan Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Halmahera Selatan berbasis Web ini diharapkan dapat memberikan solusi kepada Dinas Pariwisata Kabupaten Halmahera Selatan untuk mengelola data-data pariwisata secara komputersasi, agar menjadi informasi yang berguna bagi para wisatawan serta memberikan manfaat kepada masyarakat luas terutama calon wisatawan yang akan berkunjung ke Halmahera Selatan.

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan dan paparan sistem terhadap permasalahan yang ada dalam sistem informasi pariwisata berbasis web pada Dinas Pariwisata Kabupaten Halmahera Selatan sebagai berikut:

1. Sistem informasi pariwisata berbasis web yang dibuat, diharapkan dapat memudahkan dalam mengelola data-data pariwisata serta mempromosikan pariwisata yang ada di Kabupaten Halmahera Selatan.
2. Alat bantu yang digunakan dalam analisis dan perancangan sistem informasi pariwisata ini adalah alat bantu berorientasi objek, diantaranya *use case diagram*, *use case skenario*, *class diagram*, serta *component diagram*.
3. Rancangan arsitektur sistem informasi pariwisata yang dihasilkan meliputi rancangan arsitektur sistem, rancangan arsitektur data, rancangan interaksi antara arsitektur sistem dengan pengguna, rancangan komponen sistem informasi, dan rancangan arsitektur teknologi.
4. Sistem informasi pariwisata bersifat *client-server*, dimana pengguna sebagai *client* mengakses data yang ada pada *server*.

Sistem informasi pariwisata ini dirancang dapat berjalan pada *web browser* yang telah terpasang pada komputer pengguna dan diakses internet.

REFERENSI

- [1] Adi Nugroho 2010 "*Rekayasa Prangkat Lunak Berorientasi Objek Dengan Menggunakan Metode UML dan Star UML*"
- [2] Al-Bahar 2005. "*Analisis dan Desain Sistem Informasi*". Graha Ilmu Yogyakarta
- [3] Anthony, Robert N., Dearden Jhon, and Badford Norton M 2003., *Management Control Systems*, Sistem Pengendalian Manajemen, Edisi ke 5 Ahli bahasa Agus Maulana, Penerbit Erlangga,.
- [4] Burkart, A.J. dan Medlik, S. 1987. *Tourism, past, Present, and Future*. london
- [5] Chonoles , M.J, James A. Scharadt. 2003. "*UML 2 for Dummies*. Willey Publihing,Inc.. New York
- [6] Gaol, Chr. Jimmy L 2008., *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*, Grasindo Jakarta
- [7] [Gerald 2005, jerry, FitzGerald Ardra F., and Stallings Warren D., Jr., *Fundamentals Of System Analysis*. Jhon Wiley & Sons, Inc., USA..
- [8] Jogiyanto HM., MA.,Akt.,Pdh.D. 2005 *Analisis dsan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Andi,
- [9] McIntosh (1995) Buku *Perjalanan dan Pariwisata Muljadi A.j 2009* Fajar Interpratama *Offset*
- [10] Pilone, Dan, Neil Pitman. 2005. "*UML2.0 in a Nutshell*" O'Reilly Media, Inc. USA
- [11] Soekardijo .R.G. Soekadijo, *Anatomi Pariwisata 2000.*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta,
- [12] Struktur Tugas Pokok Dan Fungsi (Topoksi) sumber:*Diknas Kebudayaan Pariwisata pemudan dan Olahraga halmahera Selatan.*
- [13] uyitno, (2001), *Perencanaan Wisata, Tour Planning*, Kanisius, Yogyakarta.
- [14] UUD Republik Indonesia No 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisata sumber:*Kepariwisata dan Perjalanan Muljadi A.J*
- [15] Web Resmi tentang tools Edraw Max:<https://www.edrawsoft.com> Akses 11 Nov.15
- [16] Web Resmi Pemerintah Daerah Tentang Sejarah Kabupaten Halamahera Selatan :<http://halselkab.go.id/static/43/sejarah-halmahera-selatan> Akses 08 Jun.15