

# PROSIDING SEMMAU 2018

SEMINAR NASIONAL & KONFERENSI SISTEM INFORMASI,  
INFORMATIKA & KOMUNIKASI

TEMA: The Future Big Data On Techno Preneurship

Kupang, 24 November 2018

BUKU 4

ISBN: 978-602-73628-0-2



STIKOM UYELINDO KUPANG

# PROSIDING SEMMAU 2018

---

**Penulis,**  
Pemakalah SEMMAU 2018

**Penerbit,**  
STIKOM UYELINDO KUPANG

# PROSIDING SEMMAU 2018

---

## KOMITE

### Penulis :

Pemakalah Seminar Nasional & Konferensi Sistem Informasi, Informatika & Komunikasi (SEMMAU 2018)

ISBN : 978-602-73628-0-2

### Komite Program :

Dr. Ir. Rila Mandala, M.Eng. (ITB)  
Dr. Achmad Nizar, S.Kom., M.Kom. (UI)  
Ir. Dana Indra Sensuse, M.Lis. Ph.D. (UI)  
Prof. Daniel Herman Fredy Manongga, M.Sc., Ph.D. (UKSW)  
Prof. Mustafid (UNDIP)  
Prof. Dr.Ir. Kuswara Setiawan, M.T. (UPH)  
Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.

### Penyunting :

Max ABR. Soleman Lenggu. S.Kom., M.T.  
Yohanes Payong, S.Kom., M.T.  
Yampi R. Kaesmetan, M.Kom  
Evanson K. Knaufmone  
Luisa Istiana Adu  
Michela Maria Da Costa  
Andre J. Yap

### Desain Sampul :

Rikardo De Santos Gale

### Redaksi :

#### Dapur Semmau

Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengembangan pada Masyarakat  
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.  
Telp.(0380)8554501, Fax (0380) 8554501  
Email : [semmau@uyelindo.ac.id](mailto:semmau@uyelindo.ac.id)  
<http://www.lp3mstikomuyelindo.ac.id>.

### Penerbit :

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer (STIKOM) Uyelindo Kupang.  
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.  
Telp.(0380)8554501, Fax (0380) 8554501  
Email : [stikom@uyelindo.ac.id](mailto:stikom@uyelindo.ac.id)  
<http://www.uyelindo.ac.id>.

Cetakan keempat November 2018

Hak Cipta di Lindungi Undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

# PROSIDING SEMMAU 2018

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>SISTEM INFORMASI LAYANAN PUBLIK BIDANG KESEHATAN BAGI MASYARAKAT KABUPATEN SIKKA MENGGUNAKAN MEDIA PESAN SINGKAT.</b> <i>Emanuel Safirman Bata, Edwin Ariesto Umbu Malahina.</i>	562- 568
<b>ANALISIS PENGGUNAAN INTERNET DI SMK NEGERI 3 KUPANG.</b> <i>Jemi Yohanis Babys, Hanna Mariana Baun.</i>	569 - 574
<b>ANALISIS PENGUJIAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK DI UNIVERSITAS FLORES MENGGUNAKAN STANDAR ISO 9126.</b> <i>Maria Adelfin Londa, Ferdiandus L. Witi.</i>	575 - 583
<b>APLIKASI PENDAFTARAN PELAKU USAHA NELAYAN PADA KABUPATEN SABU RAIJUA (STUDI KASUS : DINAS PERIKANAN DAN KELAUTAN).</b> <i>Edwin Ariesto Umbu Malahina.</i>	584 -589
<b>APLIKASI PENGENALAN HEWAN UNTUK SISWA PENDDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) BERBASIS <i>AUGMENTED REALITY</i> DAN METODE <i>MULTIMEDIA DEVELOPE LIVE CYCLE (MDLC)</i>.</b> <i>Febriyanti Alwisye Wara, Yosafat Pati Koten, Yeremias Lay.</i>	590 - 597
<b>OPTIMASI PENCAMPURAN PAKAN PADA BUDIDAYA IKAN LELE BERDASARKAN KANDUNGAN GIZI DENGAN METODE <i>LINEAR PROGRAMING</i>.</b> <i>Devid Alberto Lahur, , Marianus I.J. Lamabelawa.</i>	598 - 605
<b>IMPLEMENTASI <i>AUGMENTED REALITY</i> UNTUK PENGENALAN HEWAN BERBASIS ANDROID.</b> <i>Barnabas Sarbunan, Benyamin Jago Belalawe, Yohanes Suban Belutowe.</i>	606 - 612
<b>IMPLEMENTASI METODE <i>TECHNIQUE FOR ORDER PREFERENCE BY SIMILARITY TO IDEAL SOLUTIONS (TOPSIS)</i> DALAM PENENTUAN UANG KULIAH TUNGGAL DI UNIVERSITAS NUSA CENDANA.</b> <i>Doni Sihotang, Meiton Boru.</i>	613 - 616
<b>IMPLEMENTASI <i>ROUGH SET</i> DAN <i>COSINE SIMILARITY</i> UNTUK PREDIKSI KELULUSAN MAHASISWA.</b> <i>Sebastianus A. S. Mola, Kornelis Letelay, Ratna Yulika Go.</i>	617 - 621
<b>PERBANDINGAN ALGORITMA <i>NAÏVE BAYES</i> DAN <i>ID3</i> DALAM MEPREDIKSI PENGGUNAAN LISTRIK RUMAH TANGGA.</b> <i>Diana Fallo.</i>	622 - 625
<b>KONTRIBUSI PEMBINAAN GURU OLEH KEPALA SEKOLAH DAN <i>TEAM WORK</i> TERHADAP EFEKTIVITAS MADRASAH.</b> <i>Hasibun Asikin.</i>	626 - 632

## PROSIDING SEMMAU 2018

aman	<b>PENERAPAN <i>DEMPSTER SHAFER</i> DALAM DIAGNOSA KANKER KOLOREKTAL.</b> <i>Mulyati, Neng Ineu Siti Nur'aeni.</i>	633 - 635
- 568	<b>PENGAMANAN WEBSITE PENGARSIPAN DOKUMEN PENTING DI POLDA NUSA TENGGARA TIMUR DENGAN ALGORITMA AES-128.</b> <i>Andreas Lamma Gadjaja, Yohanes Suban Belutowe.</i>	636 - 641
- 574	<b>PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN PADA YAYASAN PENDIDIKAN 20 DESEMBER BERBASIS WEB.</b> <i>Hevi Herlina Ullu, Rini Widhowat.</i>	642 - 646
- 583	<b>PREDIKSI PENILAIAN HASIL BELAJAR MAHASISWA MENGGUNAKAN ALGORITMA <i>NAÏVE BAYESIAN</i> (STUDI KASUS : UNIVERSITAS TAMA JAGAKARSA).</b> <i>Arini Aha Pekuwali, Andriyani, Herlina Trisnawati.</i>	647 - 653
- 589	<b>RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KAMPUNG WISATA REJOWINANGUN DI YOGYAKARTA.</b> <i>Yulius Harjoseputro, Fransisca Anita Herawati.</i>	654 - 659 ✓
597	<b>PENGGUNAAN ALGORITMA GENETIKA DALAM PENENTUAN RUTE WISATA DI KOTA/KABUPATEN KUPANG.</b> <i>Nelcy Dessy Rumlaklak, Emerensye S. Y. Pandie.</i>	660 - 667
605	<b>ANALISIS KELAYAKAN IMPLEMENTASI BIG DATA DALAM SISTEM LAYAN <i>CUSTOMS, IMMIGRATE DAN QUARANTINE (CIQ)</i> PADA POS LINTAS BATAS NEGARA TERPADU.</b> <i>Fransiskus M. H. Tjiptabudi, Raul Bernardino, Hasibun Asikin.</i>	668 - 677
612	<b>SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA TANAMAN PERKEBUNAN DI KABUPATEN SIKKA BERBASIS WEB.</b> <i>Yohanes J.W. Karwayu, Conchita Junita Chandra.</i>	678 - 684
616	<b>SISTEM PENGAMBILAN KEPUTUSAN UNTUK PENENTUAN KELAYAKAN CALON KREDITUR DENGAN MENGGUNAKAN METODE <i>FUZZY WEIGHTED PRODUCT</i>.</b> <i>Rapmaida Pangaribuan, Yelli Nabuasa.</i>	685 - 691
621	<b>EKSTRAKSI FITUR GARAM BERDASARKAN CIRI WARNA SERTA PENENTUAN LOKASI PEMASARAN GARAM DI PULAU TIMOR.</b> <i>Yampi R. Kaesmetan, Yoseph Jacob Latuan.</i>	692 - 701
625	<b>SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN SEPEDA MOTOR SPORT DENGAN METODE <i>SIMPLE ADDITIVE WEIGHT (SAW)</i> (STUDI KASUS : DI BEBERAPA DILER RESMI MOTOR DI KOTA KUPANG).</b> <i>Robby Hairudin, Yohanis Malelak.</i>	702 - 708
632	<b>PENERAPAN LAYANAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH PADA SMK NEGERI 1 ENDE BERBASIS WEB.</b> <i>Elfira Umar, Dewi Anggraini.</i>	709 - 714

## RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KAMPUNG WISATA REJOWINANGUN DI YOGYAKARTA

Yulius Harjoseputro<sup>1</sup>, Fransisca Anita Herawati<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Universitas Atma Jaya Yogyakarta

<sup>1</sup>yulius.harjoseputro@uajy.ac.id, <sup>2</sup>anita.herawati@uajy.ac.id

### Abstrak

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu propinsi yang terkenal selain dari kota pelajarinya juga terkenal dengan kota pariwisatanya. Pariwisata yang terdapat di Yogyakarta merupakan salah satu andalan penggerak perekonomian. Salah satu destinasi wisatanya adalah desa wisata. Sedangkan kampung wisata merupakan adaptasi dari konsep desa wisata yang berlokasi di wilayah perkotaan. Dalam hal ini kampung wisata merupakan salah satu destinasi wisata yang dikembangkan di Kota Yogyakarta. Terdapat 18 kampung wisata yang berkembang di Kota Yogyakarta, salah satunya adalah Kampung Wisata Rejowinangun. Prioritas permasalahan yang dihadapi dan menjadi prioritas penulis untuk melakukan penelitian ini adalah diantaranya dari sisi aspek pemasaran produk yang dimiliki oleh Kampung Wisata tersebut. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan dibuatnya website untuk kampung wisata rejowinangun dimana website tersebut akan digunakan sebagai media pemasaran, khususnya aktivitas promosi dengan menggunakan teknologi informasi. Beberapa potensi yang dimiliki oleh kampung wisata Rejowinangun ini diantaranya adalah kuliner, budaya, agro, herbal, dan kerajinan. Dalam pembuatan website ini, penulis menggunakan Bahasa pemrograman C# dengan *framework Codeigniter* dengan penyimpanan databasenya menggunakan *MySQL*.

**Kata kunci:** kampung wisata, agro, framework

### 1. PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Teknologi rancang bangun sebuah sistem informasi merupakan suatu sarana penyedia informasi, yang dalam hal ini baik untuk kepentingan kedua belah pihak, yakni untuk kepentingan pengguna, dan untuk kepentingan pihak luar yang berinteraksi dengan sistem informasi[1]. Yogyakarta merupakan salah satu propinsi yang terkenal selain dari kota pelajarinya juga terkenal dengan kota pariwisatanya. Pariwisata di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu andalan penggerak perekonomian. Mengacu pada Undang Undang No. 10 tahun 2009, "Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah." Daerah tujuan pariwisata atau Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan. Pariwisata memainkan peranan penting dalam membentuk lingkungan untuk memenuhi kebutuhan konsumennya[2].

Salah satu destinasi wisata adalah adalah desa wisata. Desa wisata sendiri didefinisikan oleh [3] adalah "*Village Tourism, where small groups*

*oftourist stay in or near traditional, often remote villages and learn about village life and the local environment.*" Sedangkan kampung wisata di kota Yogyakarta merupakan adaptasi dari konsep desa wisata yang berlokasi di wilayah perkotaan. Kampung wisata Rejowinangun dirintis sejak tahun 2010 dan diresmikan pada 4 Oktober 2013 oleh Kepala Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta. Terdapat lima klaster untuk pengembangan potensi wisata yaitu: (1) Klaster Kampung Budaya di RW 1, 2, 3, 4, dan 5; (2) Klaster Kampung Kerajinan di RW 6 dan RW 7; (3) Klaster Kampung Kuliner di RW 10; (4) Klaster Kampung Herbal di RW 8 dan 9; (5) Klaster Kampung Agro di RW 11, 12, dan 1. Beragam masalah masih menjadi kendala dalam pengelolaan dan pengembangan kampung wisata di Rejowinangun. Pertama, sebagai salah satu upaya untuk dapat meningkatkan perekonomian penduduk, maka kampung wisata perlu dikelola secara lebih baik. Popularitas kampung wisata masih jauh jika dibandingkan dengan desa wisata. Kampung wisata kebanyakan tidak memiliki keunggulan dari sisi sumber daya alam, sehingga yang "dijual" kepada wisatawan adalah kreativitas yang mengandalkan atraksi-atraksi buatan. Dalam konteks kampung wisata, hal ini terkait dengan produk wisata yang ingin "dijual" kepada parawisatawan termasuk makanan[4]. Kedua, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perjalanan wisata bagi calon

wisatawan adalah pengetahuan dalam melakukan perjalanan atau yang sering dikenal dengan *travel awareness* yang berisi informasi tentang daerah tujuan wisata serta ketersediaan fasilitas dan juga pelayanannya[5]. Agar keberadaan suatu destinasi wisata dapat diketahui, [5]maka diperlukan upaya untuk menginformasikan kepada calon wisatawan. Kondisi kedua kampung wisata tersebut, informasi yang ada masih belum banyak diketahui pada oleh calon wisatawan, baik domestik maupun manca negara. Ketiga, saat ini jumlah kunjungan wisatawan ke Kampung Wisata Rejowinangun masih belum stabil, dan jumlahnya masih sedikit.

#### B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, perangkat lunak yang dibuat khususnya untuk Kampung Wisata Rejowinangun sebagai suatu sistem informasi yang memudahkan pengelola Kampung Wisata untuk melakukan pengelolaan informasi terhadap potensi yang dimiliki tersebut mempunyai batasan adalah perangkat lunak yang dibuat sampai dengan pengelolaan pengelola untuk potensi budaya, kuliner, kerajinan dan atraksi.

#### C. Tujuan

Dalam hal ini, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut pertama, merancang serta membangun sebuah sistem informasi sebuah sistem informasi berbasis web untuk membantu pengelola Kampung Wisata Rejowinangun dalam memasarkan potensi yang dimilikinya. Kedua, menerapkan sistem yang telah dibuat ini agar dapat diakses oleh masyarakat pada umumnya serta tentunya untuk pengelola Kampung Wisata Rejowinangun.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

*Website* atau yang lebih dikenal sebagai *internet* merupakan media presentasi informasi yang sangat populer di era sekarang ini dengan segala kelebihan, yang memungkinkan informasi yang akan didistribusikan dengan cepat, akurat dan dapat diakses secara global[6]. Dalam hal ini diperlukannya sebuah sistem informasi mengingat harus adanya interaksi antara website dengan teknologi. Dimana salah satunya adalah sistem informasi yang digunakan dapat juga untuk membantu wisatawan dalam menentukan wisata yang dikunjungi dan juga dapat membantu ketika transaksi pelaporan data tiket, data pengunjung, data data perawatan diantaranya pada empat obyek wisata Kabupaten Semarang seperti Candi Gedong Songo, Rawa Pening, Palagan Ambarawa serta Pemandian Muncul Banyubiru pernah dilakukan penelitian oleh[7]. Berdasarkan hal tersebut diatas pentingnya adanya kegiatan aktif masyarakat yang bersifat partisipatif terhadap wisata alam dan budaya yang dimilikinya[8].

655

Menurut[9], Desa wisata Karangrejo yang berada di daerah Loano Purworejo mempunyai potensi untuk lebih bisa berkembang. Karena itulah perlunya memanfaatkan sebuah teknologi dan internet untuk merancang sebuah website desa wisata Karangrejo sebagai media informasi dan promosi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan tersebut dihasilkan sebuah website yang digunakan untuk membantu mempromosikan desa wisata Karangrejo sehingga dapat menjadi lebih maju, selain itu juga dapat membantu para calon wisatawan yang ingin berkunjung dalam mencari informasi mengenai desa wisata Karangrejo. Potensi yang dimunculkan dalam website tersebut berbeda dengan yang ada pada website kampung wisata Rejowinangun, perbedaannya ialah pada kampung wisata Rejowinangun terdapat 5 potensi yang dimunculkan yakni agro, budaya, herbal, kerajinan dan kuliner.

Penelitian yang membahas mengenai Kampung Wisata juga pernah diteliti oleh[10]. Dalam penelitiannya, sistem informasi yang dibangun untuk kampung wisata tersebut berbasis web dengan menggunakan SIG. Dimana kelebihan dari penelitian ini adalah dapat menentukan titik lokasi kampung wisata sesuai dengan jenis potensi yang diinginkan oleh pengguna serta dapat menentukan rute perjalanan berdasarkan lokasi dan asal tujuan kampung wisata yang ingin dikunjungi. Selain itu sistem informasi ini dapat membantu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta untuk mempromosikan dan memberikan informasi mengenai potensi apa saja yang dimiliki oleh kampung wisata tersebut.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh[11], mengenai pemberdayaan terhadap masyarakat melalui pengembangan desa wisata. Melalui penelitian ini, pemberdayaan diberikan kepada masyarakat melalui pengembangan desa wisata dengan tujuan agar mampu memberikan implikasi terhadap ketahanan sosial budaya serta wilayah berupa penguatan pada tata nilai sosial budaya dan lingkungan.

## 3. LANDASAN TEORI

#### A. Pemanfaatan TIK pada Sektor Pariwisata

Penerapan TIK di bidang pariwisata telah membawa perubahan drastis di kalangan pebisnis pariwisata, wisatawan, dan pemerintah [12]. Selain itu pemanfaatan TIK ini sudah menjadi salah satu komponen untuk menentukan keberhasilan industri pariwisata di negara berkembang [13]. Pemanfaatan TIK ini salah satunya dengan melalui internet. Dengan internet maka informasi mengenai potensi yang ada pada sebuah objek wisata diberbagai daerah dapat tersampaikan kepada calon wisatawan dengan cara yang mudah dan efisien. Dalam hal ini, internet sebagai salah

satu produk dari TIK menjadi solusi yang yang bisa di andalkan untuk menyampaikan berbagai informasi mengenai potensi sebuah objek wisata kepada pihak yang membutuhkan yakni calon wisatawan [14]. Semua potensi-potensi yang terdapat pada obyek wisata tersebut dapat disajikan dengan baik menggunakan pemanfaatan TIK ini khususnya dengan menggunakan website.

B. *Kampung Wisata*

Kampung wisata merupakan adaptasi dari konsep desa wisata yang berlokasi di wilayah perkotaan. Dimana desa wisata tersebut merupakan bagian dari wilayah pedesaan yang memperlihatkan mengenai keaslian desa yang dilihat dari arsitektur bangunannya maupun struktur ruang serta bagaimana kehidupan sosial budayanya. Komponen kebutuhan pokok yang mampu disediakan oleh desa wisata khususnya untuk para wisatawan adalah diantaranya akomodasi, cinderamata, makanan dan minuman serta atraksi wisata[15]. Di dalam desa wisata, terdapat dua komponen yakni komponen akomodasi dimana terdiri dari tempat tinggal oleh penduduk setempat. Sedangkan komponen yang kedua adalah atraksi, dimana di dalam komponen atraksi[16], ini meliputi seluruh kehidupan penduduk desa serta kondisi fisik yang memungkinkan terjadi hubungan antara wisatawan dengan penduduk disekitarnya [14].

4. **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan dalam mengerjakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Tahap Analisis Sistem

Pada tahap analisis sistem ini, hal-hal yang dilakukan adalah diantaranya mencari dan mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan dari kampung wisata yang diperlukan oleh sistem baik melalui observasi maupun wawancara terhadap pengelola kampung wisata tersebut.

b. Tahap Perancangan Sistem

Dalam tahap perancangan sistem ini, hal yang dilakukan adalah setelah mendapatkan informasi atau pengetahuan mengenai kebutuhan sistem yang akan dibuat, lalu dibuatlah beberapa rancangan sistemnya, mulai dari rancangan database, use case diagram, serta membuat rancangan antarmuka atau yang sering dikenal *user interface* dengan menggunakan tools balsamiq.

c. Tahap Pengkodean

Di tahap pengkodean ini tools yang digunakan adalah dengan menggunakan editor sublime text dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah php dan frameworknya adalah codeigniter. Yang dihasilkan dalam tahap pengkodean ini adalah mengenai profil umum dari kampung wisata, kondisi dan potensi geografis, kuliner, kerajinan, dan atraksi. Selain itu fasilitas, biaya dan berita mengenai kampung wisata tersebut juga dimunculkan di dalam website ini.

d. Tahap Pengujian Sistem

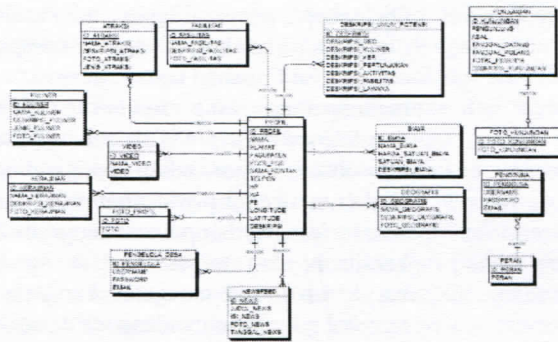
Dan pada tahap terakhir ini merupakan tahap pengujian sistem, dimana di dalam tahap pengujian sistem ini menggunakan *black box test* yang berarti pengelola kampung wisata langsung berinteraksi dengan sistemnya dan memberikan *feedback* mengenai sistem yang telah dibuat. Tidak menutup kemungkinan jika ada yang tidak sesuai dengan keinginan dari pengelola kampung wisata, maka penulis dalam hal ini akan memperbaiki.

5. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahapan terpenting yang dilakukan dalam pembuatan sistem informasi berbasis website ini adalah indentifikasi kebutuhan dari narasumber, dimana dalam hal ini adalah pengelola Kampung Wisata Rejowinangun. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap pengelola kampung wisata, didapatkan poin terpenting mengapa website ini perlu dibuat, yakni jumlah kunjungan wisatawan ke Kampung Wisata Rejowinangun ini yang masih belum stabil. Rata-rata jumlah kunjungan wisatawan di Kampung Wisata Rejowinangun ini masih antara 250 sampai 400 orang per bulannya, sedangkan potensi wisata yang dimiliki oleh kampung wisata tersebut sangat beraneka ragam diantaranya adalah agro, budaya, kerajinan, herbal, dan kuliner. Dari hasil indentifikasi kebutuhan tersebut, muncul suatu informasi yang penting juga dalam pembangunan sistem informasi berbasis website ini yakni yang memiliki profil umum mengenai kampung wisata, kondisi geografis serta potensi geografisnya, lalu kuliner, kerajinan, atraksi wisata, fasilitas kampung wisata, kunjungan, berita serta video mengenai kegiatan-kegiatan yang ada pada kampung wisata tersebut.

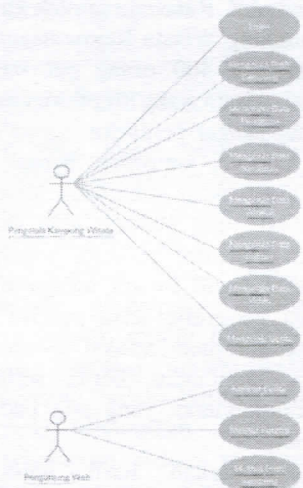
Berdasarkan hasil indentifikasi kebutuhan tersebut, maka hal yang dilakukan berikutnya adalah tahap perancangan sistem. Dimana pada tahap ini dibuatlah rancangan sistem diantaranya adalah rancangan basis data, use case diagram dan rancangan antarmukanya. Gambar 4.1 berikut merupakan gambar untuk rancangan basis data yang dibuat.





Gbr.4.1. Entitas Relationship Diagram (ERD)

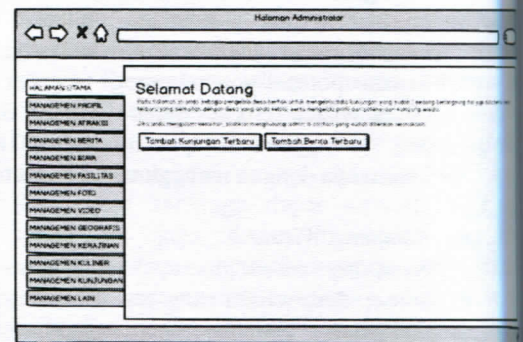
Dalam rancangan basis data tersebut, digunakan 16 tabel dengan relasinya masing-masing. Dimana semua tabel tersebut merepresentasikan dari jalannya program yang dibuat. Lalu tahapan berikutnya yang dibuat adalah use case diagram. Dimana dalam pembuatan use case diagram ini menggunakan dua aktor yakni pengunjung web dan pengelola kampung wisata, yang dalam hal ini sebagai admin web. Masing- masing aktor memiliki beberapa aktivitas diantaranya aktivitas untuk pengelola kampung wisata yakni login, mengelola profil kampung, mengelola data pengguna, mengelola data kerajinan, mengelola data kuliner, mengelola data atraksi, , mengelola berita, dan mengelola video. Selain itu jika sebagai pengunjung web dapat memiliki beberapa aktivitas, diantaranya adalah melihat berita, melihat potensi wisata yakni kuliner, atraksi, kerajinan, dan yang terakhir adalah melihat profil kampung wisata Rejowinangun. Use case diagram tersebut ditunjukkan pada gambar 4.2 sebagai berikut.



Gbr.4.2. Use Case Diagram

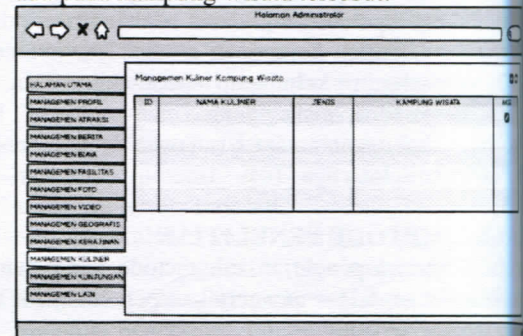
Tahapan terakhir pada tahap perancangan ini adalah rancangan antarmukanya atau yang sering dikenal dengan rancangan *user interface*. Dalam rancangan yang terakhir ini, tools yang digunakan adalah dengan menggunakan balsamiq. Pada gambar mulai dari gambar 4.3 berikut menunjukkan beberapa

rancangan *user interface* dengan jenis *low-fidelity* yang digunakan dalam membuat website ini.



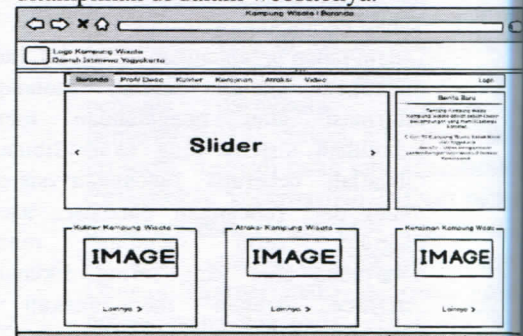
Gbr.4.3. Rancangan Antarmuka Beranda Pengelola

Pada gambar 4.3 merupakan rancangan antarmuka beranda untuk pengelola website. Dalam rancangan tersebut terdapat beberapa pengelolaan diantaranya profil kampung, atraksi, berita, video, kuliner dan lain- lain. Pengelola dapat melakukan pengelolaan terhadap semua potensi yang terdapat pada kampung wisata Rejowinangun tersebut. Di dalam halaman beranda tersebut, pengelola kampung wisata dapat dengan mudah untuk menambah, mengedit, menghapus serta menghapus segala data mengenai potensi yang ada pada kampung wisata tersebut.



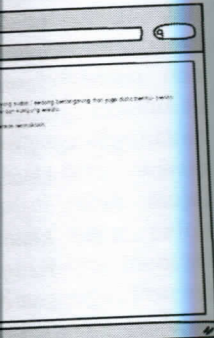
Gbr.4.4. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Kuliner

Pada gambar 4.4 merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk mengelola kuliner. Dalam rancangan ini khusus dibuat untuk user sebagai pengelola wisata. Dalam rancangan ini, user dapat mengelola nama kuliner dan jenis kuliner yang akan ditampilkan di dalam websitenya.



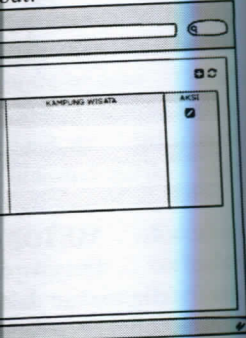
Gbr.4.5. Rancangan Antarmuka Beranda Pengunjung

jenis *low-fidelity* website ini.



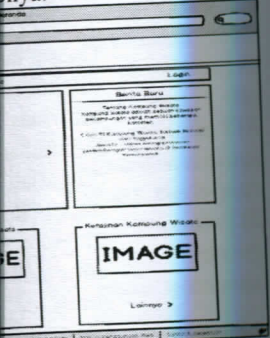
Beranda Pengelola

Rancangan antarmuka e. Dalam rancangan pengelolaan diantaranya video, kuliner dan melakukan pengelolaan dapat pada kampung Di dalam halaman kampung wisata dapat h, mengedit, mencari mengenai potensi yang but.



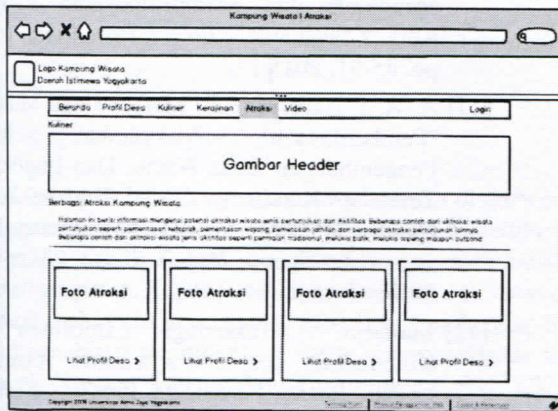
ka Pengelolaan Kuliner

a rancangan antarmuka pengelola kuliner. Dalam it untuk user sebagai ncangan ini, user dapat jenis kuliner yang akan enya.



uka Beranda Pengunjung

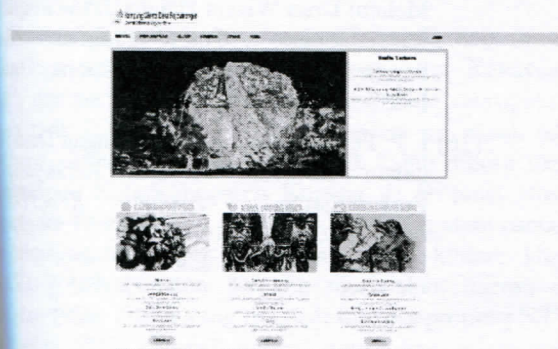
Rancangan antarmuka yang di tampilkan pada gambar 4.5 merupakan rancangan yang ditujukan untuk pengunjung wisata. Dimana rancangan tersebut merupakan rancangan halaman utama atau beranda dari website ini.



Gbr.4.6.Rancangan Antarmuka Atraksi

Gambar 4.6 menunjukan rancangan antarmuka untuk pengunjung wisata agar dapat melihat potensi atraksi yang ada pada kampung wisata Rejowinangun. Dalam hal itu, pengunjung dapat melihat foto atraksinya serta deskripsi dari atraksi tersebut.

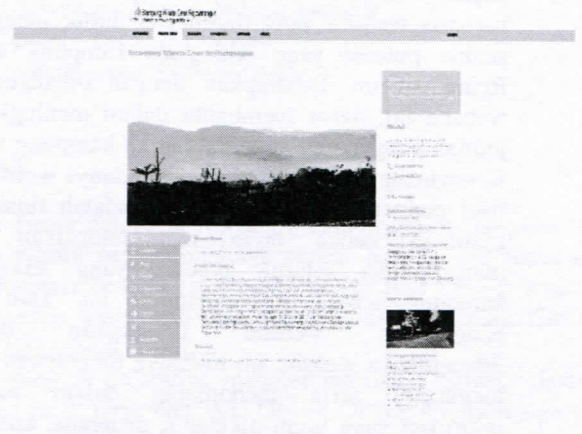
Selanjutnya setelah rancangan antarmuka jenis *low-fidelity* dibuat, maka tahap terakhir adalah mengimplementasikan rancangan tersebut yang ditunjukkan pada mulai pada gambar 4.7 sebagai berikut.



Gbr.4.7.Antarmuka Halaman Utama

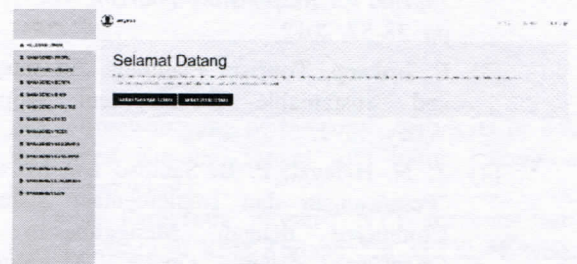
Antarmuka pada gambar 4.7 tersebut merupakan halaman utama dari website kampung wisata Rejowinangun. Dari antarmuka tersebut, pengunjung dapat melihat potensi-potensi yang ada pada kampung wisata Rejowinangun mulai dari kuliner, atraksi, kerajinan, dan sebagainya. Sedangkan pada gambar 4.8 berikut merupakan antarmuka halaman profil kampung yang digunakan untuk menjelaskan semua potensi- potensi yang ada pada kampung wisata Rejowinangun seperti atraksi, kesenian, kuliner, dan kerajinan. Semua potensi tersebut dapat pengunjung pilih pada bagian sebelah kiri yang

berwarna abu- abu. Selain itu pada profil kampung ini, pengunjung dapat melihat beberapa deskripsi dan gambar – gambar mengenai potensi kampung wisata tersebut.



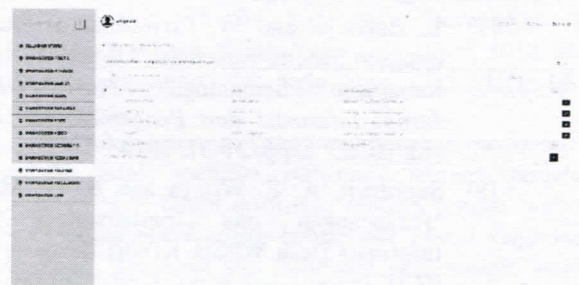
Gbr.4.8.Antarmuka Halaman Profil Kampung

Dalam antarmuka yang tertera pada gambar 4.9 berikut merupakan antarmuka yang digunakan untuk pengelola kampung wisata, dimana dalam antarmuka ini, pengelola dapat mengelola berbagai macam fitur diantaranya adalah manajemen profil, manajemen atraksi, manajemen berita, manajemen kerajinan, manajemen kuliner, dan sebagainya.



Gbr.4.9.Antarmuka Halaman Pengelola - Beranda

Gambar 4.10 masih menunjukkan halaman khusus untuk pengelola kampung wisata yakni yang digunakan untuk mengelola potensi kuliner. Dimana pengelola dapat menambah, mengedit, mencari, serta menghapus macam-macam kuliner yang ada pada kampung wisata tersebut.



Gbr.4.10.Antarmuka Halaman Pengelola – Manajemen Kuliner

6. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulannya yakni dapat menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis website yang digunakan untuk mengelola semua potensi yang ada pada kampung wisata Rejowinangun. Diharapkan dengan dibangunnya website ini, dapat membantu dalam meningkatkan jumlah pengunjung yang datang ke kampung wisata Rejowinangun. Selain itu dengan adanya website ini bagi pengelola kampung wisata adalah tidak lagi kesulitan ketika ingin mempromosikan serta menampilkan seluruh potensi yang ada pada kampung wisata Rejowinangun ini. Dan bagi pengunjung website diharapkan dengan dibangunnya website ini nantinya diharapkan dapat membantu serta mendukung dalam mencari informasi yang ingin diketahui mengenai kampung wisata Rejowinangun.

REFERENSI

- [1] Y. Harjoseputro, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Inventory Pada Instalasi Laboratorium Klinik (ILK)," Kupang, 2015.
- [2] E. M. Istoc, "Urban Cultural Tourism And Sustainable Development," *International Journal for Responsible Tourism*, vol. 1, no. 1, pp. 38-57, 2012.
- [3] E. Inskip, *Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach*, Wiley, 1991.
- [4] Z. N. Hidayat, P. B. Santoso and M. Choiri, "Perancangan dan Implementasi Sistem E-Commerce dengan Menggunakan CMS OpenCart dalam Upaya Meningkatkan Penjualan dan Pemasaran," *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Industri*, vol. 2, no. 1, pp. 219-229, 2014.
- [5] D. Foster, *Travel and Tourism Management*, Palgrave Macmillan, 1985.
- [6] N. S. Aprilia and O. S. A. Chandra, "Aplikasi Web Pada Desa Wisata Tambi Yogyakarta Sebagai Media Promosi," AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta, 2013.
- [7] T. Handoyo and W. Priyoatmoko, "Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Di Kabupaten Semarang," *TRANSFORMASI Jurnal Informasi dan Pengembangan Iptek*, vol. 10, no. 2, pp. 21-37, 2014.
- [8] Supriyadi, A. F. Wijaya and R. G. Mayopu, "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis Web," *CCIT Journal*, vol. 9, no. 3, pp. 276-289, 2016.
- [9] Supriyanta and K. Nisa, "Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi," *Jurnal Bianglala Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 35-40, 2015.
- [10] T. Setiadi and H. Yuliansyah, "Kampung Wisata Online Berbasis SIG Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi Warga Dalam Mengelola dan Mempromosikan Pariwisata Kota Yogyakarta," *Jurnal Penelitian*, vol. 11, pp. 85-91, 2015.
- [11] A. A. I. Andriyani, E. Martono and Muhamad, "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Desa Wisata Dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Sosial Budaya Wilayah (Studi Di Desa Wisata Penglipuran Bali)," *Jurnal Ketahanan Nasional*, vol. 23, pp. 1-16, 2017.
- [12] Budiarjo, "Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pariwisata: Analisa Isi Laman Resmi Pariwisata Provinsi Kepulauan Riau," *Jurnal Administrasi Publik*, vol. 12, no. 1, pp. 1-8, 2017.
- [13] V. Ali, R. Cullen and J. Toland, "Information and Communications Technology in the Tourism Sector of the Maldives: An Institutional Perspective," in *2013 46th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, 2013.
- [14] Y. D. Handarkha, F. A. Herawati and A. Purwaningsih, "Rancang Bangun Sistem Basis Data Desa Wisata Untuk Daerah Istimewa Yogyakarta," Kupang, 2015.
- [15] I. K. Permanasari, "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Desa Wisata Dalam Usaha Peningkatan Kesejahteraan," Tesis Program Magister Perencanaan dan Kebijakan Publik, Universitas Indonesia, Jakarta, 2011.
- [16] I. P. Permanasari, "Pengembangan Desa Wisata dalam Konteks Berbasis Kerakyatan dan Berkelanjutan," *Jurnal Kepariwisataan Indonesia*, vol. 1, no. 2, 2006.

P  
Kota  
Teng  
selur  
Kota  
mer  
Dari  
Kota  
dipil  
Oby  
data  
bent  
dala  
Siste  
Hyp  
dijal  
Algo  
Sale  
Kata  
1. P  
P  
wisa  
alam  
daya  
wah  
wisa  
Teng  
pegu  
NTT  
dara  
seh  
dom  
Oby  
kala  
kabu  
K  
3 bu  
Time  
luas  
Seda  
tidak  
Oby  
wila  
nam  
untu