

APLIKASI E-TOURISM PADA DINAS KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN, OLAHRAGA DAN PARIWISATA KOTABANJARMASIN BERBASIS WEB

Salma¹, Fauzi Yusa Rahman², Hasanuddin³

¹Teknik Informatika, 55201, FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NPM 2010020064

²Teknik Informatika, 55201, FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1115058601

³Teknik Informatika, 55201, FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1127018901

Email:salmapril18@gmail.com/HP.081374316138

ABSTRAK

Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kota Banjarmasin atau yang disingkat dengan DISBUDPORAPAR memiliki tugas diantaranya mengelola pengembangan wisata daerah. Permasalahan untuk pengembangan website pariwisata kedepannya. Website yang mencakup mengenai informasi wisata belum dimiliki sangat diperlukan dalam mencari informasi destinasi yang terbaru bagi pariwisata lokal dan luar.

Metode pengembangan yang digunakan dalam membuat aplikasi ini yaitu menggunakan metode *Waterfall* dan desain menggunakan *Unified Modeling Language* (UML).

Hasil dari penelitian ini membuat aplikasi pengelolaan data pariwisata pada Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kota Banjarmasin Berbasis Web agar data pariwisata dapat terkomputerisasi dengan baik, sehingga pengelolaan data pariwisata menjadi lebih mudah dalam pembuatan laporan.

Kesimpulan setelah melakukan penelitian ini yaitu para staf dapat dengan mudah melakukan pengelolaan data pariwisata.

Kata Kunci : *Aplikasi, E-Tourism, Kebudayaan, Olahraga, Pariwisata*

ABSTRACT

The Banjarmasin City Culture, Youth, Sports and Tourism Service or what is abbreviated as DISBUDPORAPAR has duties including managing regional tourism development. Problems for developing tourism websites in the future. A website that includes tourist information that is not yet available is very necessary in finding the latest destination information for local and foreign tourism. The development method used in creating this application is using the Waterfall method and design using Unified Modeling Language (UML).

The results of this research create a web-based tourism data management application for the Banjarmasin City Culture, Youth, Sports and Tourism Office so that tourism data can be computerized properly, so that managing tourism data becomes easier in making reports.

The conclusion after conducting this research is that staff can easily manage tourism data.

Keywords: Application, E-Tourism, Culture, Sports, Tourism

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N. (2022). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek*. Bandung: WIDINA MEDIA UTAMA.
- Christenia. (2020). Aplikasi Layanan Informasi Tempat Wisata di Kota Ambon Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 83-92.
- Eni Rohaini, S. M. (2022). *Analisis Permodelan Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Sama*. Yogyakarta: Insan Cendekia Mandiri.
- Febriani, N. R. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus : Rafi Tour And Travel Jakarta)*. . Jakarta: UNIVERSITAS TRILOGI.
- Haykal, M. (2020). *Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Pidie*. Banda Aceh: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY DARUSSALAM.
- Hendri, D. (2021). *UML Powered Design System Using Visual Paradigm*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Limbong, T. (2021). *Pemrograman Web Dasar*. Jakarta: YAYASAN KITA MENULIS.
- Ningsih, S. R. (2022). *Perancangan Basis Data*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Nugroho, A. (2020). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Pane, S. F. (2020). *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle APEX ONLINE*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Prayetno, A. (2022). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Wisata Alam Berbasis Website Di Taman Nasional Baluran Dengan PHP & Mysql. *JURNAL INFORMATIKA DAN KOMPUTER*, 1-9.
- Prof. Ir. Hening Widi Oetomo, M. P. (2020). *Aplikasi PHP & MySQL Pada Bidang Manajemen*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Rachmat Destriana, M. (2021). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Rahman, M. (2020). *Ilmu Administrasi*. Makassar: CV. SAH MEDIA.
- Rajagukguk, C. S. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Danau Toba Berbasis Web*. Batam: UNIVERSITAS PUTERA BATAM.
- Ramadhani, F. D. (2021). *Sistem Prediksi Penjualan Dengan Metode Single Exponetial Smoothing dan Tren Parabolik*. Tangerang: PT. Mediatama Digital Cendekia.
- Saad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming Membuat Website Edutainment*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Setyawan, M. Y. (2019). *Membuat Sistem Informasi Gadai Online Menggunakan Codeigniter Serta Kelola Proses Pemberitahuannya*. Bandung: KREATIF INDUSTRI NUSANTARA.
- Suprihadi, U. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Toko Online Berbasis Web Codeigniter 3*. Bandung: CV MEDIA SAINS INDONESIA.
- Tri Rachmadi, S. (2020). *Sistem Basis Data MySQL*. Jakarta: TIGA EBOOK.
- Triandini, E. (2022). *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Ummy Gusti Salamah, S. M. (2021). *Tutorial CSS Cascading Style Sheet*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.

Ummy Gusti Salamah, S. S. (2021). *Tutorial Visual Studio Code*. Bandung: Media Sains Indonesia.