



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 20%

Date: Monday, January 03, 2022

Statistics: 412 words Plagiarized / 2027 Total words

Remarks: Medium Plagiarism Detected - Your Document needs Selective Improvement.

APLIKASI INFORMASI TEMPAT PARIWISATA DAN PUSAT OLEH-OLEH PADA KABUPATEN BANJAR BERBASIS WEB SYAHRUDINNOOR Jurusan Teknik Informatika; FTI Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al banjari JL. Adhiyaksa(Kayutangi) No.2 Banjarmasin 70123, Telp. (0511) 3303875 Fax. (0511) 3304352 Email: Syahru.dinnoor2397@gmail.com/ No HP 082350747907 ABSTRAK Kabupaten Banjar adalah salah satu kabupaten di Kalimantan Selatan, Kabupaten Banjar terdiri atas 20 Kecamatan, 12 Kelurahan dan 259 Desa.

di beberapa kelurahan, kecamatan atau desa yang ada di kabupaten banjar terdapat beberapa tempat wisata. Sektor pariwisata merupakan sektor yang potensial untuk dikembangkan sebagai salah satu sumber pendapatan daerah. Usaha memperbesar pendapatan asli daerah, maka program pengembangan dan pendayagunaan sumber daya dan potensi pariwisata daerah diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembangunan ekonomi.

Di Kabupaten Banjar dalam mencari tempat wisata masih belum ada suatu aplikasi informasi wisata yang terdapat di daerah, masih dengan dengan bertanya kepada masyarakat sekitar karna tidak semua wisata ada di internet kemudian dalam pencarian pun tidak semua terdapat deskripsi lengkap kadang foto yang terdapat dideskripsi tidak ada, dalam pemesanan tour hotel dan wisata masih dilakukan secara manual sehingga menjadikan waktu kurang efektif.

Berdasarkan uraian diatas maka dibuatlah aplikasi berbasis web yang meningkatkan promosi wisata terhadap wisatawan lokal atau asing dan juga dalam pemesanan menjadikan waktu lebih efektif karena wisatawan akan mendapatkan kode booking via email. Kata Kunci : Aplikasi, pariwisata, oleh-oleh, banjar, web. ABSTRACT Banjar

Regency is one of the regencies in South Kalimantan, Banjar Regency consists of 20 sub-districts, 12 sub-districts and 259 villages.

In several villages, sub-districts or villages in Banjar Regency, there are several tourist attractions. The tourism sector is a sector that has the potential to be developed as a source of regional income. Efforts to increase regional original income, the development program and utilization of regional tourism resources and potential is expected to contribute to economic development.

In Banjar Regency in search of tourist attractions there is still no tourist information application in the area, still by asking the surrounding community because not all tours are on the internet, then even in searching not all there are complete descriptions, sometimes the photos contained in the description do not exist, in booking hotel and tour tours it is still done manually so that it makes time less effective.

Based on the description above, a web-based application is made with the feature of booking tours, booking tours and lodging making it easier for the public to search and make online reservations so that time becomes more effective, this application can provide notifications via email when making reservations, with this application indirectly it is hoped that it can increase regional income from the tourism sector because with easy access to information presented in this application it can be used by all stakeholders in the field of tourism, and those who want to develop this application are expected to be able to add payment system features, one of which is by using the Midtrans Payment Gateway API so that transactions online safer, easier, faster.
Keywords: Application, tourism, souvenirs, banjar, web.

PENDAHULUAN Kabupaten Banjar adalah salah satu kabupaten di Kalimantan Selatan, Indonesia. Ibu kota kabupaten ini terletak di Martapura. Kabupaten ini memiliki luas wilayah $\pm 4.688 \text{ km}^2$. Kabupaten Banjar terdiri atas 20 Kecamatan, 12 Kelurahan dan 259 Desa. di beberapa kelurahan, kecamatan atau desa yang ada di kabupaten banjar terdapat beberapa tempat wisata.

Di Kabupaten Banjar dalam mencari tempat wisata masih belum ada suatu aplikasi informasi wisata yang terdapat di daerah, masih dengan dengan bertanya kepada masyarakat sekitar karna tidak semua wisata ada di internet kemudian dalam pencarian pun tidak semua terdapat deskripsi lengkap kadang foto yang terdapat dideskripsi tidak ada dalam pemesanan tour hotel dan wisata masih dilakukan secara manual sehingga menjadikan waktu kurang efektif.

Beberapa penelitian telah dilakukan berkaitan dengan informasi pariwisata, pemesanan

penginapan di pariwisata diantaranya adalah penelitian dengan judul "Sistem Informasi Berbasis Web Asma Ism (09 Penompar Berbasis dKasufasil Peninandi ah Proin Yoyar R. Soi 21, d alisis cag Sistem Informasi Berbasis Sebagai Media Prooa Kabpa eb", Ray Pui Adiyi, Hery Muon 08) Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka perlu dibuat aplikasi informasi pariwisata pada Kabpa Ban anbjuu "APLIKASI SITMPATPARISATDAN E-OLEH PADA BUPATI NJBESIS B".

METODE Dalam penelitian ini menggunakan 2 metode yaitu teknik pengumpulan data dan tahapan pengembangan perangkat lunak untuk Aplikasi Informasi Tempat Pariwisata dan Pusat Oleh-Oleh Pada Kabupaten Banjar Berbasis Web: Teknik Pengumpulan Data 1. Metode Pengamatan (Observasi) Hanya melakukan observasi di objek pariwisata yang ada di Kabupaten Banjar, hal ini juga dapat menjadi batasan masalah supaya topik yang diangkat tidak melebar. 2.

Metode Wawancara (Interview) Wawancara dilakukan di objek wisata kepada petugas yang ada di lokasi wisata guna mendapatkan informasi yang lebih dalam tentang objek pariwisata tersebut. Kemudian melakukan wawancara kepada pihak terkait seperti pejabat dinas kebudayaan dan pariwisata kab banjar. 3. Studi Pustaka Meminta, mempelajari dan mengolah data-data yang didapat dari pihak terkait seperti data dari badan pusat statistik, Dinas kebudayaan dan pariwisata dan literatur-literatur yang memuat tentang pariwisata secara umum. Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak 1.

Tahapan Inisiasi (Requirements) Analisa kebutuhan sistem yang akan dibuat dan harus dapat dimengerti oleh klien dan developer. Pada tahap ini klien harus dapat menjelaskan dan mendefinisikan tujuan dari sistem yang ingin dibangun. Sebagai developer harus dapat menangkap maksud klien mengenai sistem yang akan dibangun dan juga memberikan saran dan mungkin juga kendala terhadap sistem yang akan dibangun tersebut. Dokumen yang dihasilkan pada tahapan ini menjadi dasar kontrak kerja antara klien dengan developer 2.

Tahapan Desain (Design) pada tahap ini developer merancang suatu arsitektur sistem berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya yaitu tahap inisiasi. 3. Tahapan Implementasi (implementation) Dimana keseluruhan desain sistem yang telah disusun sebelumnya akan diubah menjadi kode-kode program dan modul-modul yang nantinya akan diintegrasikan menjadi sebuah sistem yang lengkap sesuai dengan kontrak kerja. 4.

Tahap Integrasi dan Testing Pada tahap ini sistem yang sudah dibuat akan diintegrasikan dan di test untuk menguji apakah sistem tersebut telah berfungsi dengan baik dan yang tidak kalah penting adalah sesuai dengan kontrak yang telah disetujui. 5. Tahap Pemeliharaan (Maintenance) Yang termasuk diantaranya instalasi dan proses

perbaiki sistem apabila ditemukan adanya kesalahan/bug yang tidak ditemukan pada tahap testing.

Analisis Sistem Yang Berjalan Saat ini sistem yang digunakan masih dilakukan secara manual bahkan dalam pencarian digoogle maps hanya terdapat tampilan jalan tidak terdapat rincian secara detail seperti harga tiket menuju ke tempat wisata, tidak terdapat penyedia tour menuju tempat wisata, booking hotel disekitar, tidak ada wisata kuliner yang tersedia dan deskripsinya pun tidak tertulis secara detail serta tidak semua tempat wisata tertera dipencarian.

Untuk masyarakat juga kesusahan karena harus bertanya dengan kerabat atau masyarakat sekitar. A. Analisis Terhadap Sistem Yang Lama Gambar 1.1 Flowchart Sistem Lama 1. Wisatawan mencari informasi wisata bertanya dengan masyarakat atau kerabat dikarenakan kurang detail informasi dalam pencarian diinternet. 2. Kemudian setelah wisatawan mendapatkan informasi wisata yang ada di Kabupaten Banjar lalu wisatawan memilih tempat wisata yang akan dikunjungi. 3.

Setelah itu yang terakhir wisatawan berkunjung ke tempat wisata yang dipilih. B. Usulan Sistem Baru Gambar 1.2 Flowchart Usulan Sistem Baru 1. Admin login terlebih dahulu dengan password dan username yang dimiliki kemudian akan dikonfirmasi. 2. Admin mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber. 3. Kemudian admin membuat master halaman objek. 4. Admin membuat halaman penyedia tour dan estimasi biaya patokan dari martapura kota. 5.

lalu admin membuat data fasilitas pariwisata, kuliner yang ada di tempat pariwisata, dan hotel disekitar tempat pariwisata lengkap dengan harganya. 6. kemudian admin membuat agenda/event dan oleh-oleh yang ada ditempat pariwisata. 7. Setelah itu admin merekap data pengunjung yang ada. 8. Kemudian semua tersimpan dalam database. 9. User mulai registrasi dan login kemudian dikonfirmasi. 10. Lalu melihat daftar tempat wisata. 11.

Kemudian wisatawan melihat penyedia tour dan estimasi biaya ketempat pariwisata. 12. Kemudian melihat fasilitas pariwisata, kuliner dan hotel di dekat pariwisata. 13. Setelah itu wisatawan dapat melakukan konfirmasi untuk booking hotel, tour dan tempat wisata yang tersedia. 14. Kemudian akan dikonfirmasi oleh admin 15. Setelah itu selesai. C.

Diagram Use Case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan bisa juga mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem. Gambar 1.3 Use Case Diagram D. Class Diagram Class adalah deskripsi kelompok obyek-obyek dengan properti, perilaku dan relasi yang sama. Class diagram bisa

memberikan pandangan global atas sebuah sistem. Hal tersebut tercermin dari class-class yang ada dan relasi satu dengan lainnya. Gambar 1.4

Class Diagram HASIL DAN PEMBAHASAN 1. Tampilan Aplikasi Halaman ini berisi tampilan jumlah data update jumlah pengunjung, jumlah penginapan dan jumlah tour yang nantinya kalau admin menginput data tersebut akan terupdate sendiri. Gambar 1.5 Tampilan Halaman Admin 2.

Tampilan Input Form Booking Tour Halaman ini berisi tentang inputan data yang dilakukan oleh user untuk melakukan booking tour yang nantinya akan dikonfirmasi via email oleh admin tour nanti keterangannya akan ada disetujui atau ditolak. Gambar 1.6 Tampilan Halaman Booking Tour Tampilan laporan merupakan hasil dari suatu sistem berbentuk format laporan data yang dihasilkan oleh sistem seperti gambar berikut: 1. Laporan Booking Tour Dalam laporan data tour terdapat kelengkapan data tour yang terdata pada sistem. Gambar 1.7

Tampilan Laporan Booking Tour PENUTUP Kesimu arpelitianinygbjul liklforasi emat iwisata -Oleh Pada Kabp jardarkandat ermft tu asyacd enian pwisata ag berikut: 1. Dengan adanya fitur booking wisata, booking tour dan penginapan mempermudah masyarakat untuk pencarian dan melakukan pemesanan online sehingga waktu jadi lebih efektif. 2. Aplikasi ini dapat memberikan notifikasi lewat email dalam melakukan pemesanan. 3.

Dengan adanya aplikasi ini secara tidak langsung diharapkan dapat meningkatkan pendapatan daerah dari sektor pariwisata karena dengan kemudahan akses informasi yang dihadirkan pada aplikasi ini bisa dimanfaatkan oleh semua stakeholder dibidang pariwisata. 4. Adanya aplikasi ini sangat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi pariwisata dikabupaten banjar.

Dalam pembuatan laporan skripsi ini, terdapat beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya. Beberapa saran tersebut antara lain: 1. Perlunya penambahan fitur sistem pembayaran salah satunya dengan menggunakan API Payment Gateway Midtrans agar transaksi online lebih aman, mudah, cepat. 2.

Perlunya meningkatkan keamanan sistem pada data user, agar data user aman dan tidak di salah gunakan. REFERENSI Lisma , H. (2019). SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAERAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI BERBASIS WEB . JuPerSatek Vol. 2, No. 1, 160 - 171 . Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 8 No. 2, 1-10. Afifah, S.

(2018).

Sistem **Informasi Penjualan Busana Pengantin Pada Tutut Manten** . 10(1), 1-6. Alexander F.K, & Sibero. (2013). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: Medikom. **Amin, M. (2016). Analisis penjualan komputer pada putra jawa computer berbasis web**,. 7(4), 250-261. Ansori, A. (2020, Maret 01). Pengertian Sequence Diagram Tujuan, **Simbol, dan Contohnya**. Retrieved from <https://www.ansoriweb.com>: <https://www.ansoriweb.com/2020/04/pengertian-sequence-diagram.html> **Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN TEBO** .

Jurnal Manajemen Sistem Informasi Vol.3, No.1, 952-972. Ariyanto. (2005). *Ekonomi Pariwisata*. Jakarta: Rineka Cipta. Christian, A., Hesinto, S., & Agustina. (2018). Rancang Bangun **Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih)** . *Jurnal SISFOKOM*, 1-6. Fakhri, A. (2019, Januari 28). *Class Diagram*. Retrieved from <https://djokerska37.wordpress.com>: <https://djokerska37.wordpress.com/2019/01/28/class-diagram/> Hakim, L. (2010).

Membangun **Web Berbasis PHP dengan Framework**. Yogyakarta: Lokomedia. Hendrianto, D. E. (2014). **Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan**. *IJNS Indonesian Journal on Networking and Security*, 1-8. Hidayat, R. (2017). **Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online**. *Jurnal Teknik Komputer*, III(2), 90 – 96.

HM., Akt., MBA., Ph.D, P. J. (2008). *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset. Irmayani, W., & Susyatih, E. (2017). Sistem Informasi **Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa** Berorientasi Objek. *Khatulistiwa Informatika*, V(1), 58 – 63. J. James, S. (1982:20). *World Of Toursim*. Jakarta. J. James, S. (1984). *Pariwisata Indonesia, Siasat Ekonomi dan Rekayasa*. Jogiyanto. (2015). *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: BPFE. K, Y. (n.d.). Retrieved from <https://www.niagahoster.co.id/> Kadir, A., & Ch, T. T. (2013). *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi. M, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar. M.Rudyanto, A. (2011). **Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL**. Yogyakarta: Andi. Mathieson, A., & Wall, G. (1982). *Tourism: Economic, Physical and*. New York: Longman Scientific and Technical. R., S. (2015). **SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB : STUDI KASUS FASILITAS PENGINAPAN DI WILAYAH PROPINSI YOGYAKARTA . DINAMIKA INFORMATIKA Vol.7 No. 1 , 59-67**. Salamadian.

(2018, Juni 17). USE CASE : Pengertian, Fungsi, Contoh & Cara Membuatnya Lengkap. Retrieved from <https://salamadian.com>:
<https://salamadian.com/pengertian-use-case-diagram-adalah/>

INTERNET SOURCES:

1% -

<https://www.kompasiana.com/nur56942/60e52f9806310e4116215c62/dampak-pandemi-covid-19-terhadap-industri-pariwisata>

1% - <http://repository.unpas.ac.id/31663/>

1% - <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/download/646/pdf>

<1% -

https://rajawaligarudapancasila.blogspot.com/2015/01/perlunya-sdm-pariwisata-berkualitas-dan_6.html

<1% - <https://id.scribd.com/doc/254328137/KDABatola2011>

<1% - <https://link.springer.com/article/10.1007/s10708-020-10297-y>

<1% - <http://eprints.undip.ac.id/63697/>

<1% - <https://hoteltechreport.com/operations/property-management-systems>

1% -

<https://quickbirdonline.wordpress.com/2013/08/25/proyek-banjar-kalimantan-selatan-citra-wordview-2-untuk-pemetaan-wilayah/>

<1% -

<https://semuatentangprovinsi.blogspot.com/2021/10/letak-geografis-kabupaten-dan-kota-di-kalsel.html>

<1% -

https://www.researchgate.net/publication/327719365_ANALISIS_DAN_PERANCANGAN_SISTEM_INFORMASI_PARIWISATA_BERBASIS_WEB_SEBAGAI_MEDIA_PROMOSI_PADA_KABUPATEN_TEBO

1% -

http://eprints.ums.ac.id/44565/1/Naskah%20Publikasi_Agung%20Nugroho%20Dwi%20Santoso_L200120032.pdf

1% - <http://www.mampirlah.com/teknik-informatika/tahapan-metode-waterfall.html>

2% - <https://www.coursehero.com/file/58360743/PROPOSAL-PKM-ENTRE-2docx/>

1% - <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/download/734/717>

<1% -

<https://perawatiblog.wordpress.com/2018/11/11/model-system-development-life-cycle-sdlc/>

<1% -

<https://healthsafetyprotection.com/langkah-langkah-penerapan-smk3ohsas18001/>

<1% - <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1311476863>

<1% -
https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/13804/1/T1_682013062_Full%20text.pdf
1% -
<https://behavioraldiagrampertemuan3.blogspot.com/2020/10/behavioral-diagram-terdiri-dari.html>
1% -
http://dessy_wap.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/76178/JURNAL+IMMG+2020.pdf
1% - <https://agung478.wordpress.com/2016/07/21/laporan-aplikasi-toko-online/>
1% - <https://tugasutsrendra.blogspot.com/>
<1% - <https://journal.trunojoyo.ac.id/dinar/article/download/5004/4292>
<1% - <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/download/958/725>
1% - <https://boskecilku.blogspot.com/2013/04/saran-distribusi.html>
1% - <https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/viewitem/28206>
<1% -
<https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/RANGTEKNIKJOURNAL/article/view/2612>
1% - <https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/viewitem/18062>
<1% - <http://eprints.upj.ac.id/id/eprint/992/4/14.Daftar%20pustaka.pdf>
1% -
<http://journal2.uad.ac.id/index.php/dpphj/management/settings/website/index.php/mf/article/view/718>
1% -
https://www.researchgate.net/publication/347409954_IMPROVING_TEACHER_COMPETENCE_IN_INCLUSIVE_EDUCATION_MANAGEMENT
<1% - <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/205>
1% - <https://repository.nusamandiri.ac.id/index.php/repo/viewitem/2806>
1% -
https://repository.nusamandiri.ac.id/index.php/unduh/item/232543/12151243_12_8AB_01_908820.pdf
<1% -
<https://adoc.pub/pembuatan-raport-berbasis-website-sdn-minggiran-kota-yogyakarta.html>
|
<1% - <http://eprints.undip.ac.id/view/year/2011.default.html>