

**PENERAPAN CI (*CODEIGNITER*) DALAM PEMBUATAN
SISTEM INFORMASI WEBSITE WISATA KABUPATEN
LAHAT SUMATERA SELATAN**

NASKAH PUBLIKASI



Diajukan oleh

Kresnadi Utomo

NIM: 20130140212

Kepada

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2018

PENGESAHAN I

**PENERAPAN CI (CODEIGNITER) DALAM PEMBUATAN
SISTEM INFORMASI WEBSITE WISATA KABUPATEN
LAHAT SUMATERA SELATAN**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Asroni, S.T., M.Eng.

NIK: 19740426201504123072



Aprilia Kurnianti, S.T., M.Eng.

NIK: 19840418201504123069

PENGESAHAN II

**PENERAPAN CI (CODEIGNITER) DALAM PEMBUATAN
SISTEM INFORMASI *WEBSITE* WISATA KABUPATEN
LAHAT SUMATERA SELATAN**

Oleh:

Kresnadi Utomo

20130140212

Skripsi ini telah diperbaiki sesuai dengan saran tim penguji

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Asroni, S.T., M.Eng.

Aprilia Kurnianti, S.T., M.Eng.

NIK: 19740426201504123072

NIK: 19840418201504123069

Dosen Penguji



Laila Ma'rifatul Azizah, S.Kom., M.I.M.

NIK: 19890909201507123078

**PENERAPAN CI (CODEIGNITER) DALAM PEMBUATAN SISTEM
INFORMASI WEBSITE WISATA KABUPATEN LAHAT SUMATERA
SELATAN**

Kresnadi Utomo

Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

ABSTRACT

Tourism Lahat, South Sumatra always first settled, from 2017 to 2018 the amount of tourists continues to rise, with a growing number of tourists to support information and promotion of tourism in Lahat, existing information systems need to be equipped. This is what aspects influenced the writer to make information systems website growing tourist attractions in Lahat.

On the creation of information system of tourist Website of Lahat, South Sumatra writer using the programming language PHP (CodeIgniter) with CI as framework. PHP is a programming language that is used to manipulate a data sent it back to the web browser into your HTML code.

The results of tourism website testing Lahat, South Sumatra that have been done, it can be seen that the system that has been designed to run well. With a system that has been running good, tourist website Lahat, South Sumatra can help travelers in the process of tourist information such as tourist destinations, news, activities, culinary, handicraft, tourism packages and maps. With the ease of the website accessible , wherever and whenever. Tourists can also make a booking package tours without having to come to the tourist sites.

Keywords: Information Systems, Tourism, Tourism Information System Website Lahat

INTISARI

Pariwisata Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan selalu berbenah, dari Tahun 2017 ke 2018 jumlah wisatawan terus meningkat, dengan meningkatnya jumlah wisatawan untuk mendukung informasi dan promosi pariwisata di Kabupaten Lahat, sistem informasi yang sudah ada perlu dilengkapi. Hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk membuat sistem informasi *website* tempat wisata yang sedang berkembang di Kabupaten Lahat.

Pada pembuatan Sistem Informasi *Website* Wisata Kabupaten Lahat Sumatera Selatan, penulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *CI (CodeIgniter)* sebagai *framework*. *PHP* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengolah suatu data mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode *HTML*.

Hasil dari pengujian *website* wisata Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa sistem yang telah dirancang dapat berjalan baik. Dengan sistem yang telah berjalan baik, *website* wisata Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan dapat membantu wisatawan dalam proses informasi wisata seperti destinasi wisata, berita, kegiatan, kuliner, kerajinan, paket wisata dan peta. Dengan kemudahan, *website* dapat di akses dimanapun dan kapanpun. Wisatawan juga dapat melakukan pemesanan paket wisata tanpa harus datang ke lokasi wisata.

Kata Kunci: Sistem Informasi Pariwisata, *Website* Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Lahat

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kunjungan wisatawan dan melambungkan suatu daerah. Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan dengan keanekaragaman adat dan budayanya mempunyai potensi dalam mengembangkan pariwisata. Namun sangat disayangkan dalam promosi atau pemberian informasi tentang pariwisata Kabupaten Lahat sendiri masih terbilang tidak maksimal. Salah satu contoh adalah informasi wisata hanya dapat diakses melalui sosial media seperti facebook, instagram dan twitter. Dalam sistem informasi tersebut, dapat dilihat dari penyebaran informasi sangatlah pesat, namun kurang akurat. Tetapi tidak dapat dipungkiri untuk mengangkat nama pariwisata penyebaran informasi melalui sosial media masih kurang efektif dan relevan. Butuh sesuatu yang lebih menunjang agar informasi dapat tersampaikan secara luas.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini :

1. *Webside* ini dibuat dengan menggunakan *framework* PHP, MySQL sebagai *database*.
2. *Webside* ini menampilkan peta interaktif sesuai lokasi wisata.
3. *Webside* ini dibuat dengan tampilan *user friendly*.
4. *Webside* ini dibuat sebagai sarana informasi dan pemesanan paket wisata.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Pariwisata Kabupaten Lahat dapat terekspose secara luas, sehingga wisatawan yang berkunjung dapat dengan mudah mengakses informasi destinasi wisata.
2. Wisatawan dapat melakukan booking paket wisata.

3. Meningkatkan kunjungan wisatawan ke destinasi pariwisata Kabupaten Lahat.

2. Landasan Teori

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan penulisan tugas akhir, penulis menggunakan berbagai hasil penelitian sebelumnya sehingga memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang sedang dilakukan oleh penulis. Adapun tinjauan pustaka sebagai referensi sebagai berikut:

Tinjauan Pustaka Pertama “Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web Dengan Menggunakan Ajax dan CodeIgniter (CI)”. Penelitian yang digunakan adalah analisis data dengan berdasarkan pengklarifikasian tempat. Perancangan sistem informasi ini diharapkan memudahkan para penikmat dan pecinta kuliner dalam mencari berbagai macam makanan yang diinginkan (Suryaningrat 2016).

Tinjauan Pustaka Kedua berjudul “Pembangunan Website Wisata Kalisoka Guna Meningkatkan Daya Saing Pariwisata Kabupaten Tegal”. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka, observasi dan wawancara. Kesimpulan yang di hasil dari pembuatan website desa wisata kalisoka diharapkan meningkatkan potensi Desa Wisata religi dan budaya Kalisoka akan berkembang dan mampu bersaing dengan tempat wisata lainnya (Hidayah and Tegal 2015).

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Website

World Wide Web (WWW) dapat diartikan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan (*hyperlink*)

Website adalah Keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi (Yuhefizar, 2013:2).

2.2.1 CI (CODEIGNITER)

Codeigniter adalah sebuah *framework* php yang bersifat *open source* dan menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan *developer* atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal (Betha Sidik, 2012).

3. Metodologi Penelitian

3.1 Alat

Alat yang digunakan untuk membuat *website* dalam penelitian ini berupa perangkat keras dan perangkat lunak.

3.1.1 Perangkat Keras

- a. Laptop
- b. Mouse

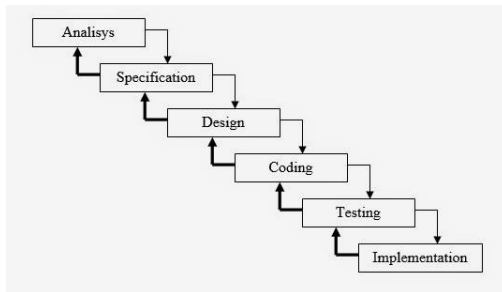
3.1.2 Perangkat Lunak

- a. Sistem operasi windows 8.1
- b. Web Server : XAMPP

- c. Bahasa pemrograman *PHP, Javascript, CSS dan CI (CodeIgniter)*.
- d. Database : *MySQL*
- e. Web editor : *Sublime Text 3*
- f. Browser : *Mozilla Firefox dan Google Chrome*

3.2 Alur Penelitian

Website wisata Kabupaten Lahat dirancang menggunakan metode *Waterfall*. *Waterfall Model* merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang ada di dalam model SDLC (*Sequenceial Development Life Cycle*). SDLC adalah proses mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik. *Waterfall* dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Metodologi *Waterfall*

Berikut merupakan tahapan – tahapan pengembangan Metodologi *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Rekayasa dan Pemodelan

Sistem atau Informasi

Langkah pertama dimulai dengan membangun keseluruhan elemen sistem dan memilah bagian-bagian mana yang akan dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak, dengan memperhatikan hubungannya dengan *Hardware*, *User*, dan *Database*.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada proses ini, dilakukan penganalisaan dan pengumpulan kebutuhan sistem

yang meliputi Domain informasi, fungsi yang dibutuhkan unjuk kerja/performansi dan antarmuka. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut didokumentasikan dan diperlihatkan kembali kepada pelanggan.

3. Desain

Pada proses Desain, dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses pengkodean (coding). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

4. Pengkodean

Pengkodean merupakan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman.

5. Pengujian

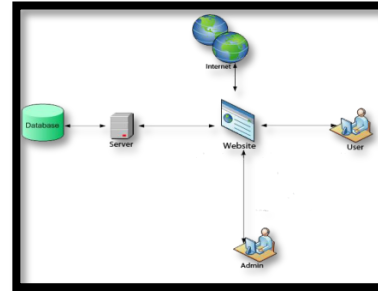
Setelah Proses Pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses pengujian pada program perangkat lunak, baik Pengujian logika internal, maupun Pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa segala kemungkinan terjadinya kesalahan dan memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan.

6. Pemeliharaan

Proses Pemeliharaan merupakan bagian paling akhir dari siklus pengembangan dan dilakukan setelah perangkat lunak dipergunakan.

3.4 Arsitektur

Berikut ini adalah perancangan sistem yang diusul dapat dilihat pada gambar 3.3:



Gambar Sistem Arsitektur yang Diusul

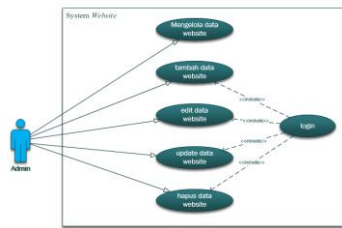
Pada website ini *database* server menggunakan *MySQL* dan sebagai *web server* menggunakan *XAMPP*. Saat *user* mengakses *website*, sarana komunikasi antar pengguna lainnya menggunakan *web browser*. Pada saat *Admin* mengakses informasi *website*, semua data telah tersimpan di *database server*.

3.6 Rancangan

3.6.1 Use Case Diagram

1. Use Case Diagram Admin

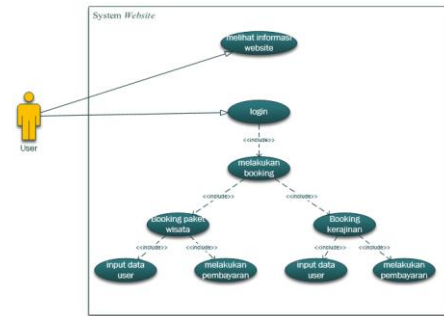
Agar dapat membantu perancangan *website* wisata Kabupaten Lahat, maka dibuatlah *use case diagram*. *Use case diagram website* Kabupaten Lahat sebagai berikut:



Gambar Use Case Diagram Admin

Dalam mengelola data *website*, *Admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu, setelah *login*, *admin* dapat mengelola data tentang lahat, destinasi, berita, kegiatan, galeri, kuliner, sarana, kerajinan, paket wisata, booking masuk dan melihat testimoni. Dalam mengelola data, *admin* dapat menambah, mengedit, mengupdate dan menghapus data.

2. Use Case Diagram User



Gambar Use Case Diagram User

Aktor *user* dalam *use case diagram* memiliki peran sebagai pengguna *website*. *User* dapat melihat informasi *website* diantaranya melihat tentang Lahat, destinasi, berita, kegiatan, galeri, kuliner, sarana, kerajinan dan paket wisata. Jika *user* ingin melakukan booking, maka *user* harus *login* terlebih dahulu. Setelah melakukan *login*, *user* dapat melakukan booking paket wisata dan booking kerajinan.

3.7 Rancangan User Interface

Perancangan *user interface* adalah hal penting dalam merancang sebuah sistem. Hal tersebut biasanya merupakan bagian yang sulit, alasan

mengapa sulit karena setiap antarmuka dirancang harus memenuhi tiga persyaratan yaitu: haruslah sederhana, sebuah antarmuka harus lengkap dan harus memiliki kinerja yang cepat.

3.7.1 Rancangan *User Interface* Visit Lahat (Beranda)



Gambar *Rancangan User Interface*
Visi Lahat (Beranda)

Pada tampilan awal rancangan *user interface* *Visit Lahat*, terdapat sepuluh menu utama yang ditampilkan dan satu tombol button Login, diantaranya Tentang Lahat, Destinasi, Berita, Kegiatan, Galeri, Kerajinan, Kuliner, Sarana, Paket Wisata dan Peta. Menu tersebut dapat dipilih *user* sesuai dengan kategori yang mereka inginkan.

4. Pembahasan

4.1 *Interface* Utama Website



Gambar *Interface*

Utama Website

Interface utama adalah tampilan awal *website* yang dapat dilihat oleh *user*. Pada *interface* utama *website* terdapat menu tentang lahat, destinasi, berita, kegiatan, galeri, sarana, kerajinan, kuliner, paket wisata, *login/signup* dan peta. *User* dapat memilih menu sesuai dengan kebutuhan.

4.2 Hasil Pengujian

Untuk mengetahui adanya kesalahan fungsi yang terjadi pada sistem, maka penulis melakukan pengujian secara fungsional dan

keseluruhan. Penulis menggunakan metode Kuisisioner dan *Black Box* untuk melakukan pengujian sistem secara keseluruhan.

4.3.1 Black Box Testing

Pada tahap ini pengujian terhadap sistem menggunakan metode *black box testing*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari eksekusi pada sistem, dengan cara mengamati data uji dengan memeriksa fungsional secara keseluruhan dan mengevaluasi tampilan (*interface*) dari aplikasi itu sendiri. Adapun hasil dari pengujian sebagai berikut:

1. Pengujian memasuki halaman *website*

No	Uji Kasus	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	Ketika membuka		Maka <i>interface</i> yang	Berhasil

<i>browser</i>		tampil adalah halaman utama <i>website</i>	
----------------	--	--	--

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Hasil dari pembahasan yang dijabarkan penulis dalam “Penerapan CI (*Codeigniter*) Dalam Pembuatan Sistem Informasi *Website* Wisata Kabupaten Lahat”, dapat diperoleh kesimpulan bahwa *website* dapat membantu wisatawan dalam proses informasi wisata yang ada di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. *User* dapat mengakses *website* secara *online* dan lalu dapat melakukan booking pemesanan paket wisata.

5.2 Saran

Saran-saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. *Website* ini masih sangat sederhana, perlu ditambahkan fitur-fitur baru yang lebih menarik untuk penyempurnaan.
2. Belum tersedianya forum antar *user* pengguna untuk bertukar informasi
3. Untuk menghindari rusaknya pada sistem yang dapat terjadi, oleh karena itu sebaiknya melakukan *backup* data dari *database* kedalam penyimpanan luar berupa *flashdisk*, *hardisk* dan CD

DAFTAR PUSTAKA

Djumadi. (t.thn.). Pembuatan Website dengan PHP, MySQL, CSS dan

HTML. *Oasca Open Source Community Aakakom*.

Haiqal, M. K. (2017). Penerapan Identitas Visual pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 182-199.

Hartono, H. (2008-2014). Penegertian Website dan Fungsinya. *ilmulti*.

Hidayah, A. T.-A. (2015). Pembangunan Website Desa Wisata Kalisoka Guna Meningkatkan Daya Saing Pariwisata Kabupaten Tegal. *EVOLUSI-Jurnal Sains dan Manajemen AMIK BSI Purwokerto*.

I Gusti Ngurah Jelantik, S. (2016). Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web Dengan Menggunakan Ajax dan Code Igniter.

- Julianto Eko Prasetyo, I. W. (2017). Sistem Informasi Geografis Pencarian Lokasi Wisata Kuliner Terdekat di Kota Mataram Berbasis Website. *J-COSINE*, 6. <https://www.maxmanroe.com/id/teknologi/internet/pengertian-website.html>
- Lahat, D. P. (2016). *Pariwisata*. Diambil kembali dari <http://pariwisata.lahatkab.go.id/>
- MAKMUN, S. (2015, Juli). *Tutorial Codeigniter Bahasa Indonesia : Alur Kerja dan Konsep MVC*. Diambil kembali dari <http://berbagibersama-sukron.blogspot.com>: http://berbagibersama-sukron.blogspot.com/2015/09/tutorial-codeigniter-bahasa-indonesia_6.html
- Nurmi, N. (2017). Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata. *Edik Informatika*.
- Pengertian Website: Jenis, Manfaat, dan Unsur-Unsur Website*. (2019). Diambil kembali dari MaxManroe.com:
- Ratu, C. A. (2016). Strategi Pemasaran Desa Wisata Blimbingsari Kabupaten Jembrana. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 60-67.
- Sari, A. P. (2016). Strategi Pemasaran Paket Wisata Melalui Media Online di Truly Asia Tour and Travel. *Jurnal IPTA*, 74-78.
- Sofwan, A. (2003-2007). Belajar PHP dengan Framework Code Igniter. *IlmuKomputer.com*, 16.
- Wikipedia. (2019, Januari Selasa). *Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan*. Diambil kembali dari https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Lahat
- Zakir, A. (September 2016). Rancang Bangun Responsive Web Layout dengan Menggunakan BootstrapFramework. *Web Responsive, Bootstrap, Teknologi Web Desain*.

