

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
WEBSITE PARIWISATA MUSI BANYUASIN



Diajukan Oleh :

DALIMAWATI

021120082

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah
Praktek Kerja Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi

PALEMBANG

2016

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER PALCOMTECH**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING PKL

NAMA : DALIMAWATI

NOMOR POKOK : 021120082

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

KONSENTRASI : PEMOGRAMAN DAN DESAIN

**JUDUL LAPORAN : WEBSITE PARIWISATA MUSI
BANYUASIN**

Tanggal : 03 Februari 2016

Mengetahui,

Pembimbing PKL,

Ketua,

Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0207028501

Benedictus Effendi, S.T.,M.T
NIP : 09. PCT. 13

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA : **DALIMAWATI**
NOMOR POKOK : **021120082**
PROGRAM STUDI : **SISTEM INFORMASI**
JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA SATU (S1)**
KONSENTRASI : **PEMOGRAMAN DAN DESAIN**
JUDUL LAPORAN : **WEBSITE PARIWISATA MUSI**
BANYUASIN

Tanggal : 10 Februari2016

Tanggal : 09 Februari2016

Penguji 1,

Penguji 2,

Fatmariansi,S.Kom., M.Kom.

Arsia Rini, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0214036903

NIDN : 0222098801

Menyetujui,
Ketua

Benedictus Effendi,S.T, M.T
NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”.

(Lessing)

Kupersembahkan kepada :

- *Ayah dan Ibu Tersayang*
- *Saudaraku Tersayang*
- *Sahabat Kecilku Tersayang*
- *Para Pendidik yang kuhormati*
- *Para Mahasiswa Seperjuangan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Praktik Kerja Lapangan ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di program studi Sistem Informasi, STMIK Palcomtech Palembang. Laporan Praktik Kerja Lapangan ini berjudul "*Website Pariwisata Musi Banyuasin*" Dalam Penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Penulis telah banyak mendapat bantuan untuk menyelesaikan Laporan ini dari berbagai Pihak, baik dari Pihak Akademik, Keluarga, maupun Sahabat-sahabat seperjuangan. Oleh karena itu, Penulis ucapkan rasa terima kasih yang tulus serta do'a dan harapan agar semua bantuan yang telah diberikan kepada Penulis dapat bermanfaat bagi kita semua dan diberkahi Tuhan Yang Maha Esa.

Ucapan terima kasih yang tulus ditujukan kepada Pihak Pembimbing yang telah membantu dan membimbing Penulis dalam menyusun Laporan Praktik Kerja Lapangan ini, kemudian ucapan terima kasih ditujukan kepada Bapak Benedictus Effendi, S.T, M.T. selaku Ketua STMIK PalComTech, sebagai Kaprodi Sistem Informasi Andri Saputra, S.Kom., M.Kom, Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom sebagai Dosen Pembimbing, Dosen-dosen yang ada dilingkungan STMIK

PalComTech, Keluarga, dan Teman-teman Penulis yang telah memberi banyak motivasi baik dalam bentuk moril maupun materil selama penulisan Laporan ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini masih banyak kekurangan, karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan Praktik Kerja Lapangan ini. Semoga Laporan Praktik Kerja Lapangan ini bermanfaat bagi semua pihak yang menggunakannya.

Palembang, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL	3
1.3.1 Tujuan Praktek Kerja Lapangan	3
1.3.2 Manfaat Praktek Kerja Lapangan	3
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	3
1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL	3
1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4

1.4.1 Tempat PKL	4
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL.....	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.1 Pengamatan	5
1.5.2 Wawancara.....	5
1.5.3 Studi Pustaka.....	6
1.5.4 Dokumentasi	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Pengertian Website.....	8
2.1.2 Pengertian Pariwisata.....	8
2.1.3 Pengertian PHP	9
2.1.4 Pengertian MySQL	9
2.1.5 Pengertian Flowchart	10
2.1.6 Pengertian Data Flow Diagram (DFD)	10
2.1.7 Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD).....	10
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	11
2.2.1 Sejarah Perusahaan	11
2.2.1.1 Visi.....	11
2.2.1.2 Misi	12
2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas	13
2.2.2.1 Struktur Organisasi.....	13
2.2.2.2 Tugas dan Wewenang	14
2.3 Gambaran Umum Bagian /Unit Kerja.....	19

BAB III LAPORAN KEGIATAN

3.1 Hasil Pengamatan.....	20
3.2 Evaluasi & Pembahasan.....	20
3.2.1 Evaluasi	20
3.2.2 Pembahasan.....	21
3.2.2.1 Diagram Aliran Data	21
3.2.2.2 Data Flow Diagram	24
3.2.2.3 Hubungan Antar Data	38
3.2.2.4 Struktur Tabel.....	39
3.2.2.5 Tampilan	43
3.2.2.6 Implementasi Desain.....	51

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan	58
4.2 Saran	58

DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi	13
Gambar 3.1 <i>Flowchart Website</i> yang diusulkan.....	23
Gambar 3.2 Diagram Konteks	24
Gambar 3.3 Diagram Level 0	26
Gambar 3.4 Diagram Level 1 Proses Manajemen Data Berita	29
Gambar 3.5 Diagram Level 1 Proses Manajemen Data Kecamatan di Muba.....	31
Gambar 3.6 Diagram Level 1 Proses Manajemen Data Objek Wisata	33
Gambar 3.7 Diagram Level 1 Proses Manajemen Data Hotel dan Penginapan.....	35
Gambar 3.8 Diagram Level 1 Proses Manajemen Data Kuliner	37
Gambar 3.9 Entity Relationship Diagram (ERD).....	39
Gambar 3.10 Rancangan Form Login	44
Gambar 3.11 Rancangan Form Kuliner.....	45
Gambar 3.12 Rancangan Form Hotel	45
Gambar 3.13 Rancangan Form Objek Wisata.....	46
Gambar 3.14 Rancangan Form Kec Muba	46
Gambar 3.15 Rancangan Form Galeri.....	47
Gambar 3.16 Rancangan Form Berita	47
Gambar 3.17 Rancangan Output Form Objek Wisata.....	48
Gambar 3.18 Rancangan Output Form Kuliner	49

Gambar 3.19 Rancangan Output Form Kec Muba.....	49
Gambar 3.20 Rancangan Output Form Hotel.....	50
Gambar 3.21 Rancangan Output Form berita.....	51
Gambar 3.22 Halaman Form Login.....	52
Gambar 3.23 Halaman Home	52
Gambar 3.24 Halaman Input Berita.....	53
Gambar 3.25 Halaman Input Objek Wisata	54
Gambar 3.26 Halaman Input Kuliner	54
Gambar 3.27 Halaman Home	55
Gambar 3.28 Halaman Objek Pariwisata	56
Gambar 3.29 Halaman Kuliner.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Tabel Admin.....	39
Tabel 3.2	Tabel Objek Wisata.....	39
Tabel 3.3	Tabel Berita.....	40
Tabel 3.3	Tabel Kuliner.....	41
Tabel 3.3	Tabel Hotel.....	42
Tabel 3.3	Tabel Kec Muba.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

1. Form Topik dan Judul (Fotocopy)
2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotocopy)
3. Form Konsultasi (Fotocopy)
4. Surat Pernyataan (Fotocopy)
5. Form Nilai dari Perusahaan (Fotocopy)
6. Form Absensi dari Perusahaan (Fotocopy)
7. Form Kegiatan Harian Pkl (Fotocopy)
8. Form Revisi (Asli)

DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto. 2005. *Metodelogi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Gunawan, I. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Putra, Yoka Ifana.2015. *1 Jam Pasti Bisa Membuat Website Gratis Otodidak Tanpa Guru*. Jakarta: Dan Idea.
- Pendit.2011.*Jurnal Ilmiah Pariwisata.Jakarta*: Pusat Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat Sekolah tinggi pariwisata Trisakti.
- Prasetio, Adhi.2012. *Buku Pintar Pemrograman Web*. Jakarta: Mediakita.
- Sadeli, Muhammad. 2014. *Aplikasi Bisnis dengan PHP & MySQL*. Palembang: Maxikom.
- Jogiyanto. 2008. *Metodelogi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fatta, Hanif al.2009. *Rekayasa Sistem Pengenalan Wajah*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kusrini dan, Kuniyo Andri.2007. *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan VisualBasic Microsoft dan SQL Server*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan perekonomian Indonesia. Hal ini karena Pariwisata merupakan ujung tombak dari kemajuan perekonomian suatu Negara. Pariwisata biasanya menarik investor asing yang dibutuhkan oleh setiap Negara yang sedang berkembang. Pariwisata juga mempunyai tanggung jawab untuk membawa nama atau citra suatu bangsa agar dikenal didunia Internasional. Disini kita memanfaatkan teknologi dengan mempromosikan tempat wisata yang ada di Sumatera Selatan khususnya Kabupaten Musi Banyuasin.

Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin merupakan lembaga unsur penunjang Pemerintah Daerah bidang pemuda, olahraga, seni budaya dan pariwisata menetapkan rencana strategis guna mendukung visi "Permata Muba 2017" yang dimaksudkan memberikan arahan supaya tugas pokok dan fungsi dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien.

Pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin khususnya di bidang Pariwisata datanya masih berupa slide. Masyarakat masih belum mengetahui akan adanya objek wisata, karena kurangnya media informasi mengenai wisata alam, wisata kuliner dan wisata lainnya di Kabupaten Musi Banyuasin. Maka dari itu penulis akan membuat

website pariwisata untuk mempromosikan dan memberikan informasi tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Musi Banyuasin.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka dalam laporan praktek kerja lapangan (PKL) ini penulis akan membahas tentang solusi yang diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut. Laporan PKL ini diberi judul “ **WEBSITE PARIWISATA MUSI BANYUASIN** ”.

1.2 Ruang Lingkup PKL

Dalam laporan PKL ini penulis akan membahas tentang pembuatan website pariwisata Musi Banyuasin. Adapun pembahasan penelitian ini terdiri dari objek wisata alam seperti danau ulak lia, danau konger, sungai mus, danau cala, dan tanah ampo. Objek wisata buatan terdiri dari tanaman gambir, rumah rakit, dan gunung sari jost waterboom. Objek wisata olahraga terdiri dari kolam renang tirta randik, stable berkuda, driving golf sekayu, lapangan terbang, stadion serasan sekate, dan gelanggang remaja. Kuliner terdiri dari brengkes tempoyak, gulai pindang, pundang ikan seluang. Website tersebut terdapat juga hotel, dan kecamatan di Musi Banyuasin. Berdasarkan uraian diatas penulis membatasi pada bagian subbag pariwisata.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan PKL

Tujuan PKL di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Sekayu adalah untuk menghasilkan suatu website yang dinamis, yang dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi mengenai pariwisata di Musi Banyuasin, dan mempermudah seluruh masyarakat dan pengunjung mengetahui pariwisata yang ada di Musi Banyuasin.

1.3.2 Manfaat PKL

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penulisan laporan PKL ini adalah :

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai dunia lapangan kerja.
- b. Dapat menerapkan dan meningkatkan ilmu pengetahuan yang telah di dapat selama perkuliahan.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL

- a. Penulis dapat memberikan masukan terhadap dinas tersebut.
- b. Dinas akan mendapatkan bantuan tenaga dari mahasiswa PKL.

c. Dengan adanya website pariwisata musi banyuasin tersebut akan memudahkan setiap orang melihat informasi tentang pariwisata terutama untuk bidang pariwisata.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Manfaat bagi akademik adalah dapat menjadi acuan bagi mahasiswa selanjutnya dalam menyusun laporan PKL, serta sebagai masukan dalam penulisan ilmiah yang lebih baik dimasa yang akan datang.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Lokasi Penulis melaksanakan PKL yaitu di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata yang beralamat di Jalan Kol. Wahid Udin Kelurahan Serasan Jaya Kabupaten Musi Banyuasin Sekayu.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan

Adapun waktu PKL ini dilakukan pada tanggal 1 september sampai 30 september 2015, dengan jam kerja hari senin sampai jum'at, pukul 07.30 WIB sampai dengan 16.00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Pengamatan(*Observasi*)

Menurut Jogiyanto (2005:623), observasi (observation) merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung obyek datanya. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan pada riset kualitatif. Seperti penelitian kualitatif lainnya, observasi difokuskan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan fenomena riset.

Dalam penelitian ini peneliti mengobservasi kegiatan di bidang Pariwisata. Setelah pengamatan yang penulis lakukan masih ada kekurangan yang ada di bidang pariwisata tersebut, seperti data mengenai objek wisata masih berupa slide.

1.5.2 Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu kegiatan tanya jawab dengan tatap muka (face to face) antara pewawancara dan yang diwawancarai tentang masalah yang diteliti, dimana pewawancara bermaksud memperoleh persepsi, sikap dan pola pikir dari yang diwawancarai yang relevan dengan masalah yang diteliti (Gunawan, 2014:162).

Dalam hal ini pihak yang diwawancarai adalah Mulyadi.S,SOS sebagai seksi rekreasi hiburan umum dan Yulis sebagai pegawai di bidang pariwisata. Penggunaan tehnik

wawancara ini dilakukan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas pada saat melakukan observasi. Adapun pertanyaannya seperti wilayah apa saja yang mencakup Kabupaten Musi Banyuasin.

1.5.3 Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2012:291) studi pustaka berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Melalui studi pustaka ini, penulis akan memperoleh tambahan informasi dan pengetahuan dalam bentuk teori-teori yang dapat dijadikan landasan berfikir dalam mengkaji, menganalisis dan memecahkan permasalahan yang diteliti. Sehingga akan diperoleh suatu kesimpulan dari permasalahan yang diteliti.

1.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberi informasi bagi proses penelitian (Gunawan, 2014:178).

Dalam metode pengambilan data penulis diizinkan untuk mengambil atau mengcopy beberapa dokumen seperti visi misi dinas, struktur organisasi, dan data pariwisata yang berupa gambar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Website

Website merupakan situs yang dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan suatu informasi, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik itu bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian pada bangunan yang saling terkait dimana setiap masing-masing dihubungkan dengan link-link. (Putra, 2015:17).

2.1.2 Pariwisata

Menurut Rasyid dalam (Pendit, 2006:23) Pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimuli sektor-sektor peoduktif lainnya. Selanjutnya sebagai sector yang kompleks, ia juga merealisasikan industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cendera mata, penginapan dan transportasi.

2.1.3 PHP

PHP adalah bahasa script yang ditanam di sisi server. Istilah sehari-hari seperti "Prosesor PHP dijalankan di server (Windows atau Linux). Saat sebuah halaman dibuka dan mengandung kode PHP, prosesor itu akan menerjemahkan dan mengeksekusi semua perintah dalam halaman tersebut, dan kemudian menampilkan hasilnya ke browser sebagai halaman HTML biasa. Karena penerjemahan ini terjadi di server, sebuah halaman ditulis dengan PHP dapat dilihat dengan menggunakan semua jenis browser, di sistem operasi apapun". (Prasetio, 2012:122).

2.1.4 MySQL

MySQL adalah database yang menghubungkan script php menggunakan perintah query dan escape character yang sama dengan php. MySQL mempunyai tampilan client yang mempermudah serta dalam mengakses database dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bisa anda lakukan. (Sadeli, 2014:10).

2.1.5 *Flowchart*

Menurut Jogiyanto HM (2008:720), flowchart adalah suatu sekema atau bagan yang menggambarkan urutan-urutan dari kegiatan mulai dari proses awal sampai akhir proses.

2.1.6 *Data Flow Diagram (DFD)*

Data Flow Diagram adalah sebuah teknik grafis yang menggambarkan desain informasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi output. Data flow diagram dapat digunakan untuk menyajikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada setiap tingkat abstraksi. (Fatta.2009:32).

2.1.7 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpana. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. (Kusrini, Koniyo. 2007: 99).

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah Perusahaan

Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin yang terletak di jalan Kol.Wahid Udin, Lk. VII Telp : 0711 – 321201 Kelurahan Serasan Jaya, Kecamatan Sekayu 30711 merupakan lembaga unsur penunjang pemerintah daerah bidang pemuda, olahraga, seni budaya dan pariwisata menetapkan rencana strategis guna mendukung visi “Pemuda Muba 2017” yang dimaksudkan memberikan arahan agar supaya tugas pokok dan fungsi dapat di laksanakan secara efektif dan efisien. Adapun yang menjadi visi maupun misi dari Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin yaitu sebagai berikut:

2.2.1.1 Visi

Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin tahun 2012-2017 dalam menjalankan program dan kegiatan memiliki visi “Terwujudnya generasi muda mandiri, meningkatnya prestasi olahraga, lestarnya kesenian dan kebudayaan daerah serta kepariwisataan yang mampu memberikan kontribusi terhadap masyarakat”.

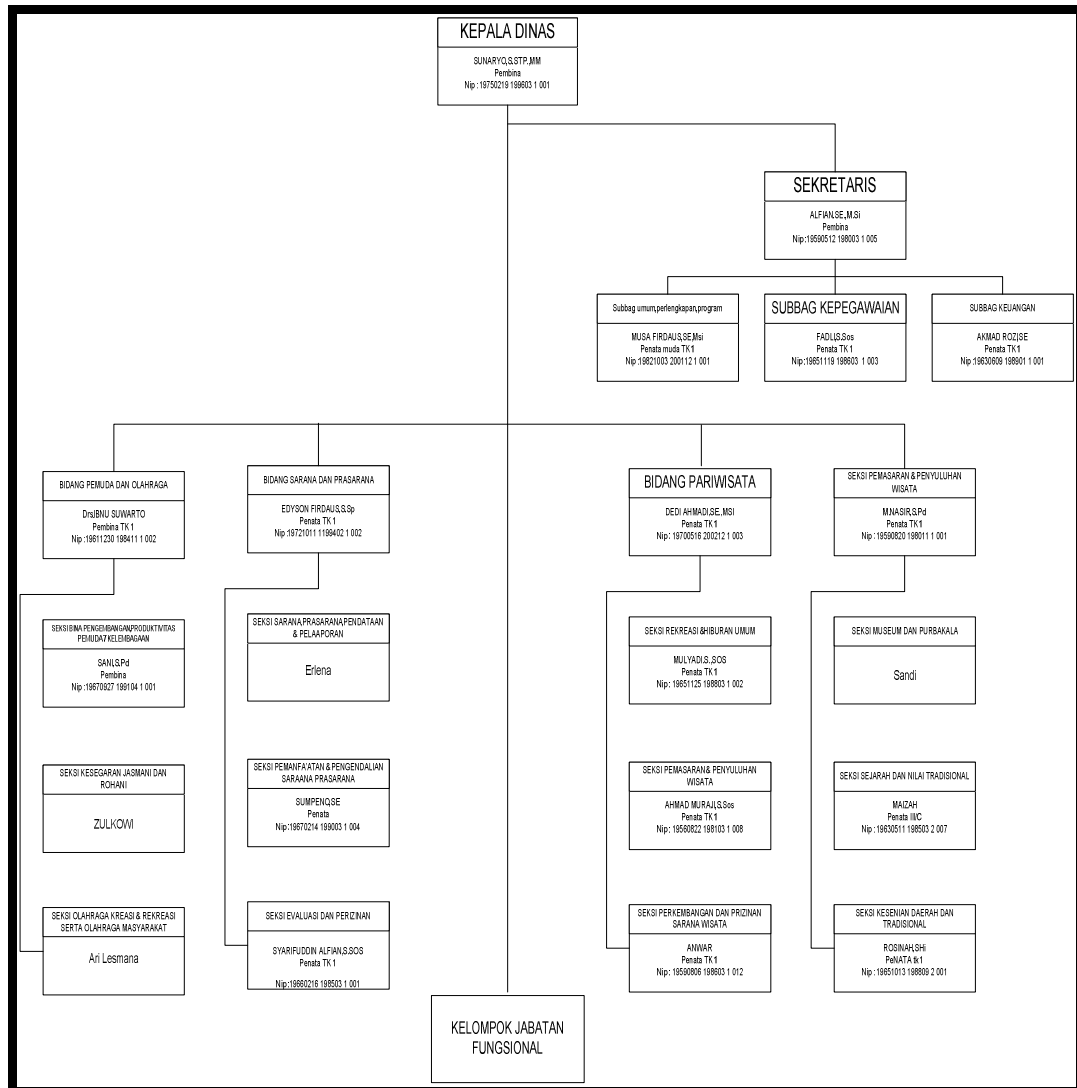
2.2.1.2 Misi

Misi yang di emban untuk mendukung visi sebagai berikut:

- Melestarikan nilai, keragaman dan kekayaan budaya daerah.
- Meningkatkan pengelolaan kepariwisataan secara terpadu dan berkelanjutan.
- Meningkatkan kompetensi pemuda dan prestasi olahraga.
- Meningkatkan kinerja pegawai Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin.

2.2.2 Struktur Organisasi Dan Uraian Tugas Wewenang

2.2.2.1 Struktur Organisasi



(Sumber : Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata)

Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.2.2.2 Tugas dan Wewenang

1. Bidang Pariwisata

Mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata dibidang pariwisata untuk menyelenggarakan tugas bidang pariwisata mempunyai fungsi :

- Membantu kepala bidang dalam bidang tugasnya.
- Menyusun konsep rencana pembinaan, pemasaran produksi pariwisata, berdasarkan data dan informasi.
- Menyebarkan petunjuk teknis pengelolaan pariwisata.
- Mengatur pelaksanaan kegiatan produksi dan pemasaran pariwisata.
- Melaksanakan kerjasama dengan organisasi yang bergerak dalam bidang transportasi, akomodasi, restoran, souvenir dan lain-lain.
- Memberikan bimbingan teknis kepada pengelola pariwisata.
- Menyiapkan, mengelola, menelaah, dan mengkoordinasikan rencana program kerja dalam lingkungan pariwisata.

- Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh kepala bidang.
- Memimpin kegiatan-kegiatan kepada seksi yang berada dalam lingkungannya dan bertanggungjawab atas kelancaran pelaksanaan pengembangan pariwisata.
- Memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala dinas tentang langkah-langkah dan tindakan-tindakan yang perlu diambil dalam bidang tugasnya.

a) Seksi Rekreasi dan Hiburan Umum

Mempunyai tugas :

- Membantu kepala bidang dalam bidang tugasnya.
- Menyusun program dan rencana kerja bagian rekreasi dan hiburan umum.
- Menyusun rencana kerja dan program mengenai lokasi dan rekreasi dan hiburan umum.
- Melakukan pembinaan dan penyuluhan terhadap kesadaran masyarakat tentang pemeliharaan objek rekreasi dan hiburan umum.
- Menyiapkan bahan pembinaan, perizinan dan pengembangan usaha rekreasi dan hiburan umum.

- Melaksanakan hubungan antar lembaga dan instansi pemerintah.
- Melaksanakan tugas-tugas yang telah diberikan kepala bidang.
- Memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala bidang tentang langkah-langkah dan tindakan-tindakan yang perlu diambil dalam bidang tugasnya

b) Seksi Pemasaran dan Penyuluhan Wisata

Mempunyai tugas :

- Membantu kepala bidang dalam bidang tugasnya.
- Menyusun rencana dan program kerja seksi pemasaran dan penyuluhan wisata.
- Menyimpulkan, menyiapkan, menganalisa dan mengevaluasi segmen potensi pasaran wisata.
- Merencanakan, membina, melaksanakan bimbingan kepada masyarakat pariwisata.
- Membina hubungan antar lembaga kepariwisataan di luar daerah.
- Merencanakan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan promosi di dalam dan di luar negeri.

- Menyiapkan bahan pembinaan dan penyuluhan serta mengevaluasi dampak yang ditimbulkan oleh pariwisata.
- Melaksanakan tugas-tugas yang telah diberikan kepala bidang.
- Memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala bidang tentang langkah-langkah dan tindakan-tindakan yang perlu diambil dalam bidang tugasnya.

c) Seksi Pengembangan dan Perizinan Sarana Wisata

Mempunyai tugas :

- Membantu kepala bidang dalam bidang tugasnya.
- Menyusun rencana dan program kerja seksi pengembangan dan perizinan sarana wisata.
- Mengarahkan kegiatan-kegiatan pembangunan daerah tujuan wisata.
- Merumuskan pembinaan dan pengamanan potensi daerah aset-aset pariwisata daerah.
- Menciptakan iklim yang menguntungkan bagi pengembangan daerah tujuan wisata dan mendatangkan mengikutsertakan masyarakat membantu usaha-usaha pengembangan kepariwisataan.

- Membina, mengarahkan, membimbing, mengatur dan mendayagunakan serta menciptakan iklim yang menguntungkan bagi pertumbuhan dan perusahaan, akomodasi, catering, akvasi, souvenir.
- Membina dan mendayagunakan perusahaan usaha perjalanan wisata, pariwisata, dan angkutan pariwisata.
- Memproduksi bahan-bahan pemasaran dan promosi kepariwisataan dan mendistribusikannya.
- Menyiapkan analisis, rencana pengembangan, pembinaan serta pengaturan tempat-tempat pengembangan wisata.
- Melaksanakan tugas-tugas yang telah diberikan kepala bidang.
- Memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala bidang tentang langkah-langkah dan tindakan-tindakan yang perlu diambil dalam bidang tugasnya.

2.3 Gambaran Umum Bagian/Unit Kerja

Selama menjalankan Praktek Kerja Lapangan (PKL) pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Sekayu penulis ditempatkan pada bidang pariwisata, aktivitas yang dilakukan penulis selama menjalankan PKL adalah membuat undangan rapat perlombaan tradisional, membuat daftar hadir rapat, membuat jadwal perlombaan tradisional, dan menjadi panitia diperlombaan.

BAB III

LAPORAN KEGIATAN

3.1 Hasil Pengamatan

Setelah melakukan pengamatan praktik kerja lapangan (PKL) di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Sekayu khususnya pada bidang Pariwisata. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan bahwa proses penyampaian informasi mengenai pariwisata masih kurang efisien sehingga informasi mengenai pariwisata di Kabupaten Musi Banyuasin masih sulit didapatkan oleh masyarakat dan pengunjung.

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Permasalahan yang dihadapi adalah proses penyampaian informasi mengenai pariwisata yang masih kurang efisien, sehingga masih banyak masyarakat atau pengunjung yang kurang mengetahui pariwisata yang ada di Kabupaten Musi Banyuasin. Hal ini dikarenakan belum ada aplikasi web yang dibuat oleh khususnya Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata di bidang pariwisata untuk penyampaian informasinya.

Kendalanya adalah dengan tidak adanya web, proses penyampaian informasi ke masyarakat atau pengunjung tidak

maksimal sehingga apabila ada tempat wisata yang baru di Kabupaten Musi Banyuasin masyarakat banyak yang tidak tahu.

3.2.2 Pembahasan

3.2.2.1 Diagram Aliran Data

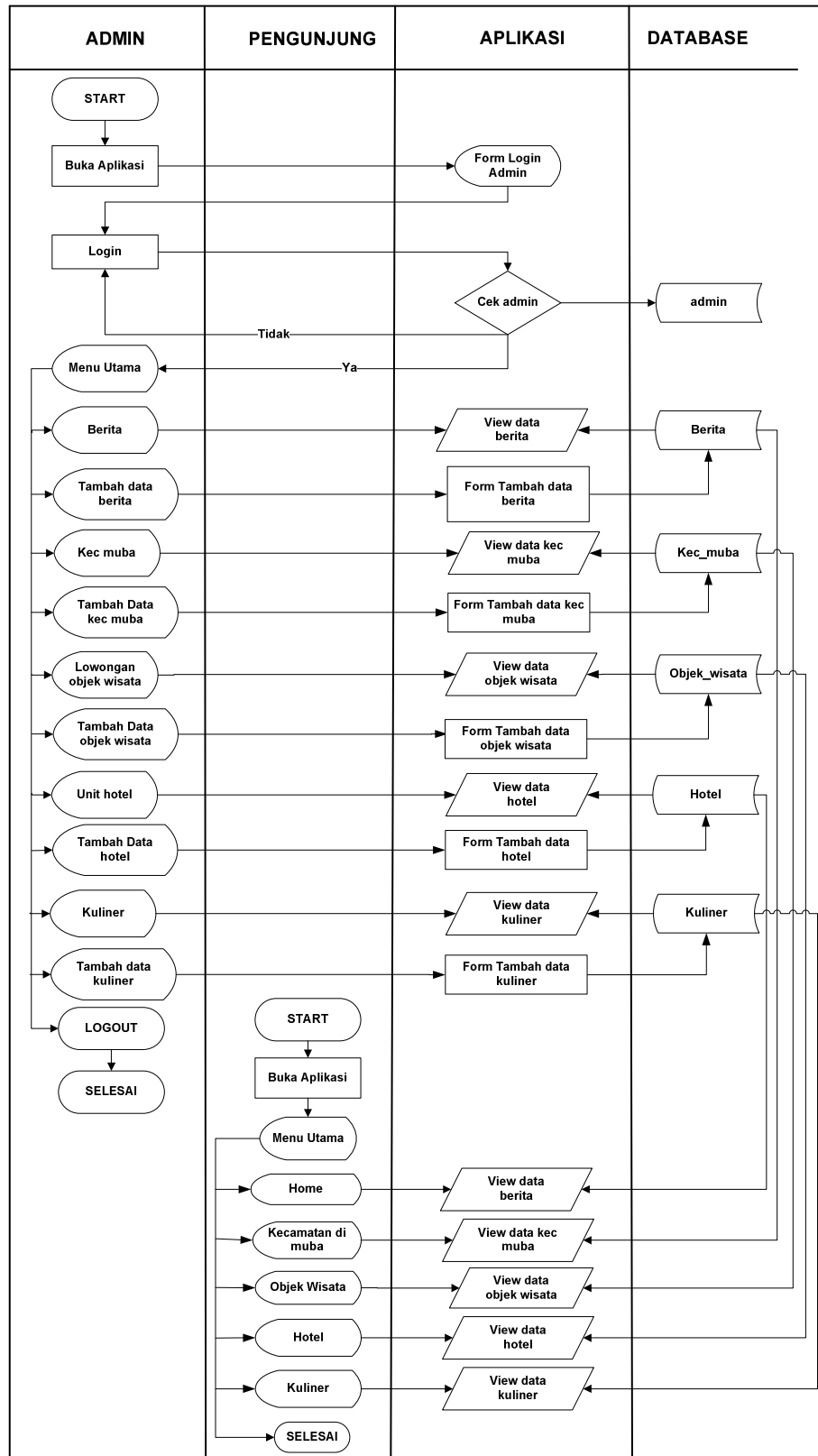
Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan, peneliti memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang akan direncanakan sebagai berikut.

1. *Flowchart*

Flowchart adalah alat analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan beberapa aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas dan logis. *Flowchart* yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.1.

Dari gambar *flowchart* website yang diusulkan 3.1 dapat dijelaskan proses penginputan informasi di website Pariwisata Musi Banyuasin dimulai oleh admin, admin akan *login* sesuai *user* dan hak akses. Admin yang sudah login akan masuk dan dapat menginput data seperti data berita, data kecamatan di Muba, data kategori wisata, data objek wisata, data hotel dan penginapan, dan data kuliner, untuk ditampilkan dihalaman *website*. Sedangkan

pengunjung mengakses website dan akan melihat informasi tentang berita, kecamatan di Muba, objek wisata, hotel dan penginapan, dan kuliner. Dan pengunjung bisa memberikan komentarnya mengenai website tersebut.



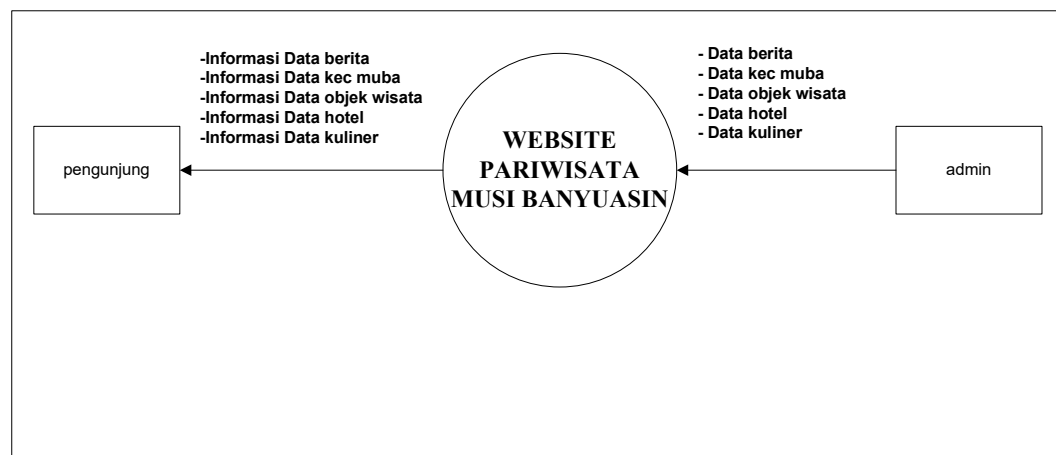
Gambar 3.1 Flowchart Website yang diusulkan

3.2.2.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram merupakan alat bantu yang dapat menggambarkan arus data dimana sistem dengan terstruktur dan jelas. Berdasarkan hasil analisa penulis, penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang akan direncanakan sebagai berikut :

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan bagian besar dari aliran arus data website Pariwisata Musi Banyuasin. Diagram konteks dapat dilihat pada gambar 3.2:



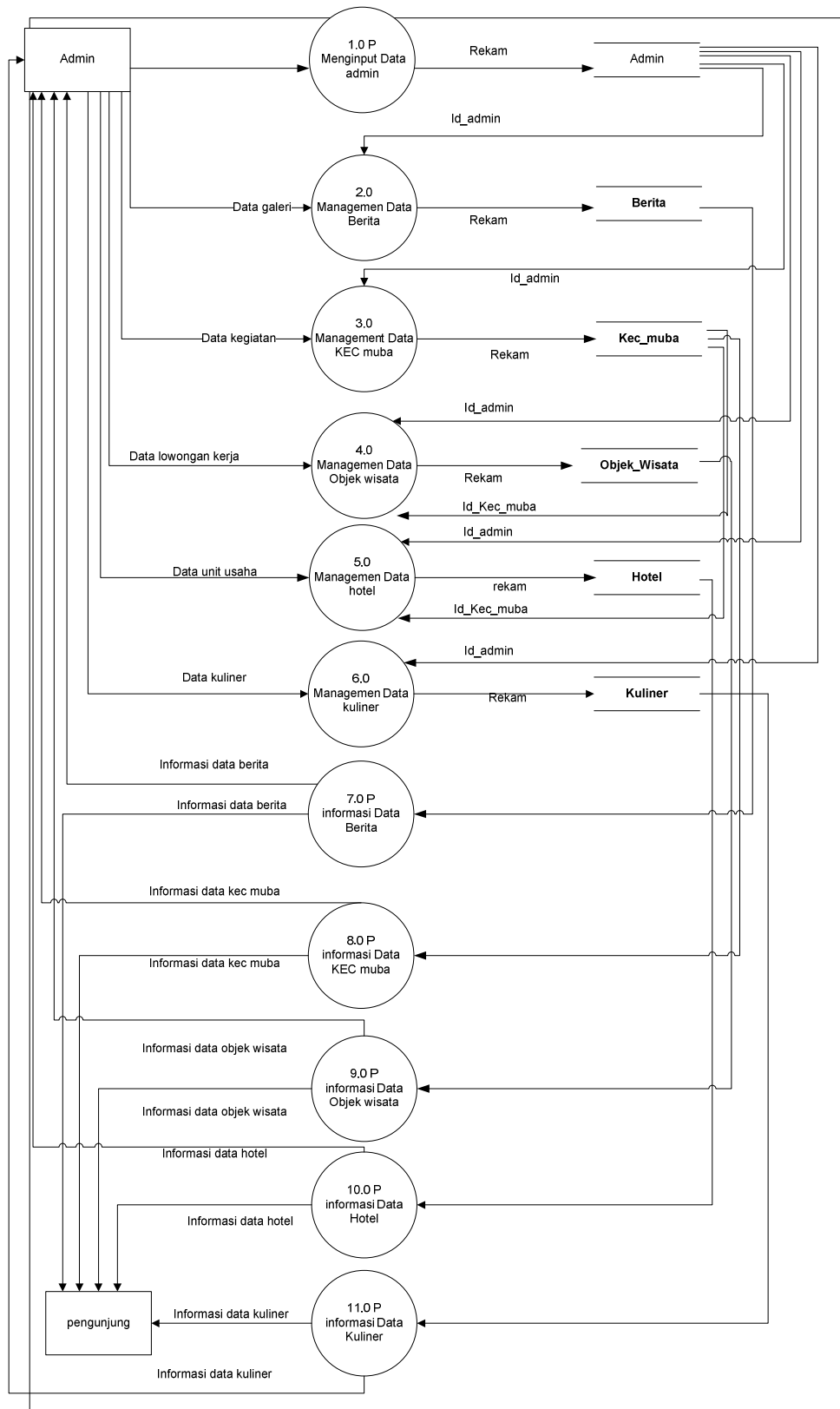
Gambar 3.2 Diagram Konteks

Diagram konteks pada gambar 3.2 dapat dijelaskan bahwa di website Pariwisata Musi Banyuasin terdapat dua jenis entitas yaitu Admin dan Penganjung. Entitas admin akan menginput data berita, data kecamatan di Muba, data objek wisata, data hotel dan penginapan,

data kuliner. Entitas pengunjung akan dapat melihat informasi berita, informasi kecamatan di Muba, informasi objek wisata, informasi hotel dan penginapan, informasi kuliner.

2. Diagram Level 0

Diagram level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan system, diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.3:



Gambar 3.3 Diagram Level 0

Diagram level 0 pada gambar 3.3 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Proses 1.0 P adalah Proses input data admin dimana data bersumber dari entitas admin berupa data Admin, hasil proses berupa data admin disimpan dalam table Admin.
2. Proses 2.0 adalah Proses manajemen data berita data bersumber dari entitas admin berupa data berita, hasil proses berupa data berita disimpan dalam table berita yang akan menjadi informasi berita bagi entitas pengunjung dan admin.
3. Proses 3.0 adalah Proses manajemen data kecamatan di mubadara bersumber dari entitas admin berupa data kecamatan di muba, hasil proses berupa data kecamatan di muba disimpan dalam table kec_muba yang akan menjadi informasi kecamatan di muba bagi entitas pengunjung dan admin.
4. Proses 4.0 adalah Proses manajemen data objek wisata data bersumber dari entitas admin berupa data objek wisata, hasil proses berupa data objek wisata disimpan dalam table objek_wisata yang akan menjadi informasi objek wisata bagi entitas pengunjung dan admin.
5. Proses 5.0 adalah Proses manajemen data hotel data bersumber dari entitas admin berupa data hotel, hasil proses berupa data hotel disimpan dalam table hotel yang akan menjadi informasi hotel bagi entitas pengunjung dan admin.
6. Proses 6.0 adalah Proses manajemen data kuliner data bersumber dari entitas admin berupa data kuliner, hasil proses berupa data kuliner

disimpan dalam table kuliner yang akan menjadi informasi kuliner bagi entitas pengunjung dan admin.

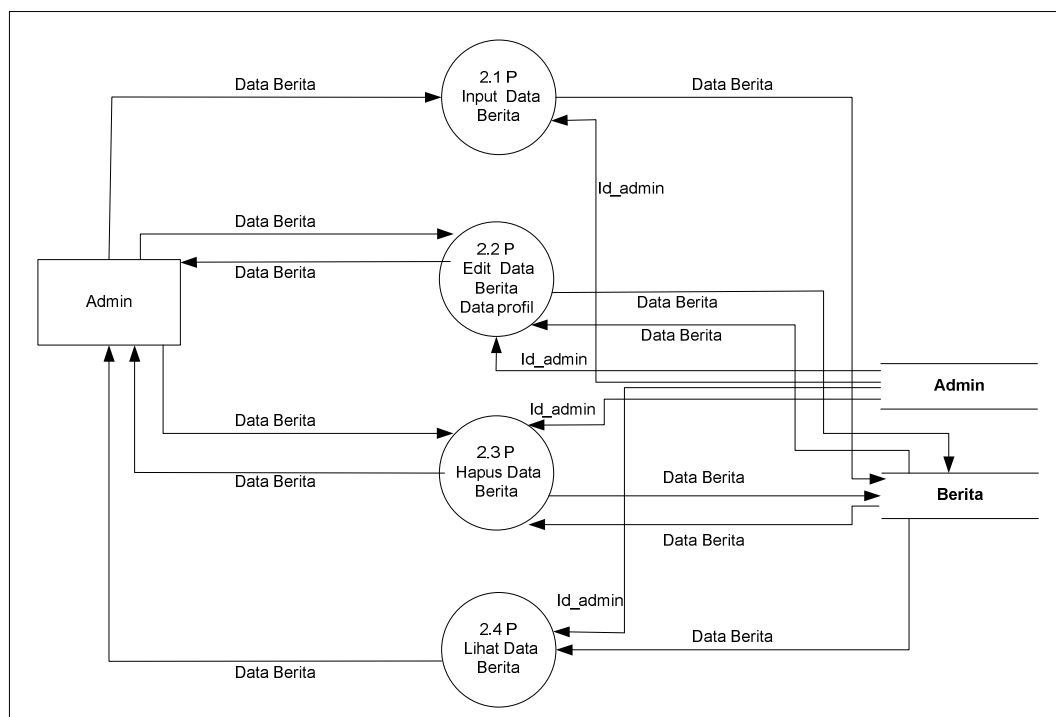
7. Proses 7.0 P adalah Proses informasi data berita dari table berita yang berupa data berita, hasil proses berupa informasi data berita yang akan menjadi informasi bagi entitas pengunjung dan admin.
8. Proses 8.0 P adalah Proses informasi data kecamatan di muba bersumber dari table kec_muba yang berupa data kecamatan di muba, hasil proses berupa informasi data kecamatan di muba yang akan menjadi informasi bagi entitas pengunjung dan admin.
9. Proses 9.0 P adalah Proses informasi data objek wisata bersumber dari table objek_wisata yang berupa data objek wisata, hasil proses berupa informasi data objek wisata yang akan menjadi informasi bagi entitas pengunjung dan admin.
10. Proses 10.0 P adalah Proses informasi data hotel bersumber dari table hotel yang berupa data hotel, hasil proses berupa informasi data hotel yang akan menjadi informasi bagi entitas pengunjung dan admin.
11. Proses 10.0 P adalah Proses informasi data kuliner bersumber dari table kuliner yang berupa data kuliner, hasil proses berupa informasi data kuliner yang akan menjadi informasi bagi entitas pengunjung dan admin.

3. Diagram Level 1

Diagram level 1 adalah turunan dari setiap proses utama dari level 0. Level ini menunjukkan proses-proses internal yang menyusun setiap proses-proses utama dalam level 0. Diagram level 1 dapat dibagi beberapa bagian diantaranya sebagai berikut:

a) Diagram level 1 Proses Manajemen Data Berita

Diagram level 1 proses input data berita dapat dilihat pada gambar 3.4:



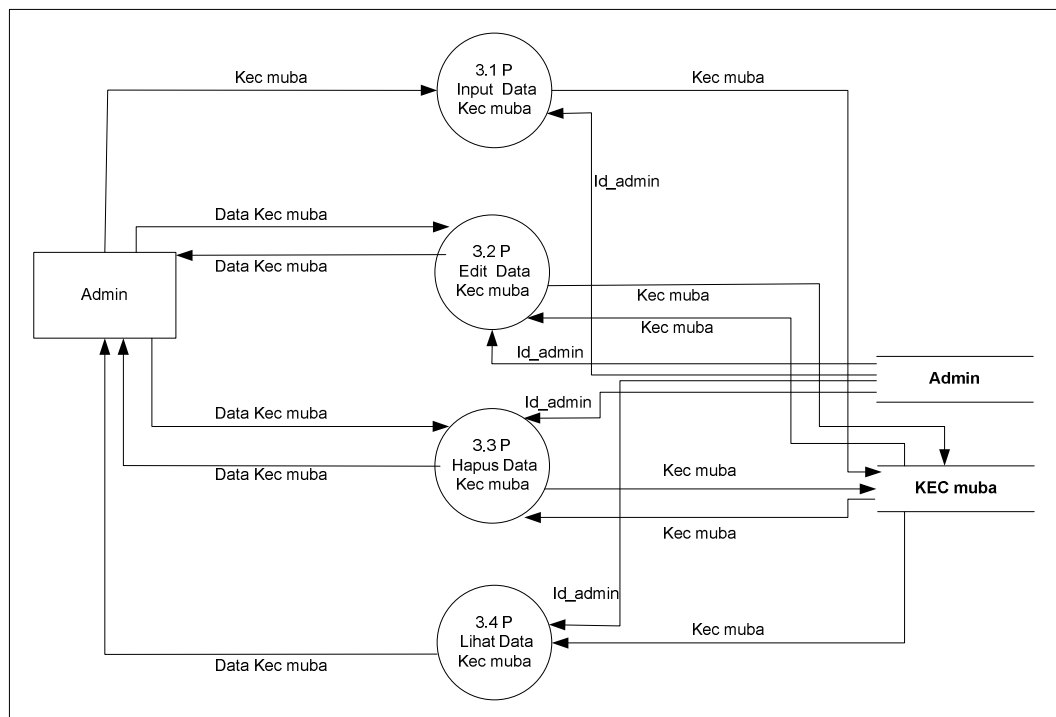
Gambar 3.4 Diagram Level 1 Proses Manajemen Data Berita

Adapun penjelasan dari diagram *level* 1 proses manajemen data galeri diatas sebagai berikut :

1. Proses 2.1 P adalah Proses input data berita bersumber dari entitas admin berupa data berita, kemudian admin menginput data berita jika berhasil maka akan di simpan pada table berita yang berupa data berita.
2. Proses 2.2 P adalah Proses edit data berita bersumber dari table berita, dan admin berupa data berita dan id_admin, yang di berikan kepada admin adalah data berita, kemudian admin mengedit data berita jika berhasil maka akan di simpan pada table berita yang berupa data berita.
3. Proses 2.3 P adalah Proses hapus data berita bersumber dari table berita dan admin berupa data berita dan id_admin, yang di berikan kepada admin adalah data berita, kemudian admin menghapus data berita jika berhasil maka akan di simpan pada table berita yang berupa data berita.
4. Proses 2.4 P adalah Proses lihat data berita bersumber dari table berita dan admin berupa data berita dan id_admin, kemudian di proses jika berhasil maka akan di berikan kepada admin dan pengunjung berupa informasi data berita.

b) Diagram level 1 Proses Manajemen Data Kecamatan di Muba

Diagram level 1 proses input data kecamatan di Muba dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.5 Diagram Level 1 Proses Manajemen Data Kecamatan di Muba

Adapun penjelasan dari diagram *level 1* proses manajemen data kecamatan di Muba diatas sebagai berikut :

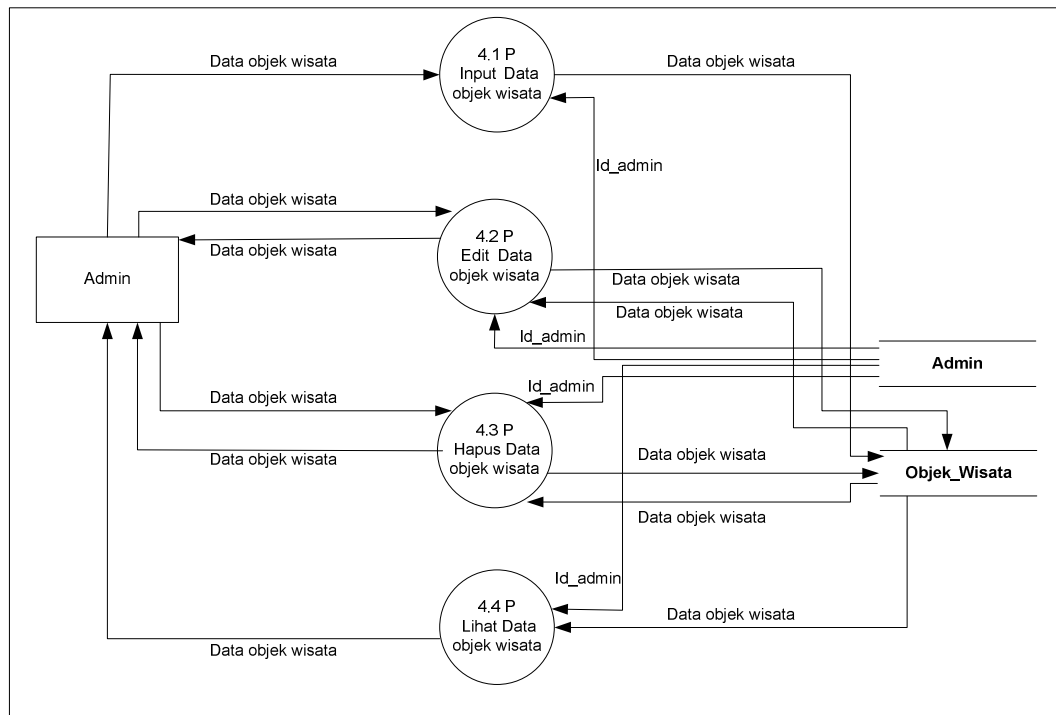
1. Proses 3.1 P adalah Proses input data kecamatan di Muba bersumber dari entitas admin berupa data kecamatan di Muba, kemudian admin menginput data kecamatan di Muba jika berhasil maka akan di simpan pada table `kec_Muba` yang berupa data kecamatan di Muba.
2. Proses 3.2 P adalah Proses edit data kecamatan di Muba bersumber dari table `kec_muba`, dan admin berupa data kecamatan di Muba dan

id_admin, yang di berikan kepada admin adalah data kecamatan di Muba, kemudian admin mengedit data kecamatan di Muba jika berhasil maka akan di simpan pada table kec_muba yang berupa data kecamatan di Muba.

3. Proses 3.3 P adalah Proses hapus data kecamatan di Muba bersumber dari table kec_muba dan admin berupa data kecamatan di Muba dan id_admin, yang di berikan kepada admin adalah data kecamatan di Muba, kemudian admin menghapus data kecamatan di Muba jika berhasil maka akan di simpan pada table kec_muba yang berupa data kecamatan di Muba.
4. Proses 3.4 P adalah Proses lihat data kecamatan di Muba bersumber dari table kec_muba dan admin berupa data kecamatan di Muba dan id_admin, kemudian di proses jika berhasil maka akan di berikan kepada admin dan pengunjung berupa informasi data kecamatan di Muba.

c) Diagram level 1 Proses Manajemen Data Objek Wisata

Diagram level 1 proses input data objek wisata dapat dilihat pada gambar 3.7:



Gambar 3.7 Diagram Level 1 Proses Manajemen Data Objek Wisata

Adapun penjelasan dari diagram *level 1* proses manajemen data objek wisata diatas sebagai berikut :

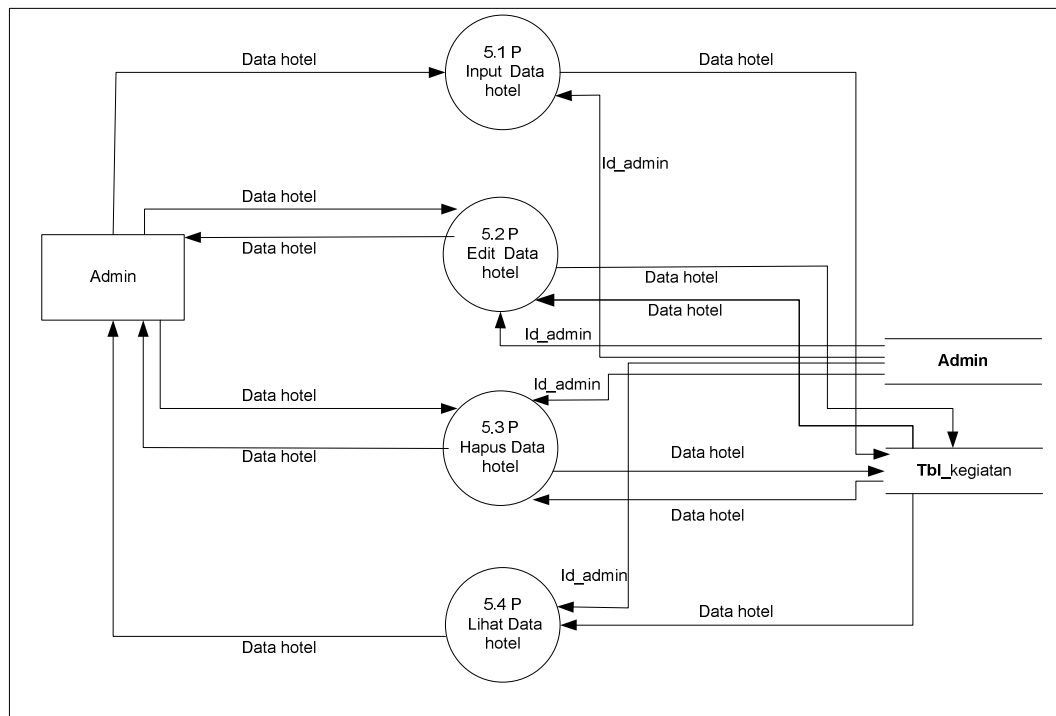
1. Proses 4.1 P adalah Proses input data objek wisata bersumber dari entitas admin berupa data objek wisata, kemudian admin menginput data objek wisata jika berhasil maka akan di simpan pada table objek_wisata yang berupa data berita.
2. Proses 4.2 P adalah Proses edit data objek_wisata bersumber dari table objek_wisata, dan admin berupa data objek wisata dan id_admin, yang di berikan kepada admin adalah data objek wisata, kemudian admin

mengedit data berita jika berhasil maka akan di simpan pada table objek_wisata yang berupa data objek wisata.

3. Proses 4.3 P adalah Proses hapus data objek wisata bersumber dari table objek_wisata dan admin berupa data objek wisata dan id_admin, yang di berikan kepada admin adalah data objek wisata, kemudian admin menghapus data objek wisata jika berhasil maka akan di simpan pada table objek_wisata yang berupa data objek wisata.
4. Proses 4.4 P adalah Proses lihat data objek wisata bersumber dari table objek_wisata dan admin berupa data objek wisata dan id_admin, kemudian di proses jika berhasil maka akan di berikan kepada admin dan pengunjung berupa informasi data objek wisata.

d) Diagram level 1 Proses Input Managemen Hotel dan Penginapan

Diagram level 1 proses input data hotel dan penginapan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.8 Diagram Level 1 Proses Manajemen Data Hotel dan Peningapan

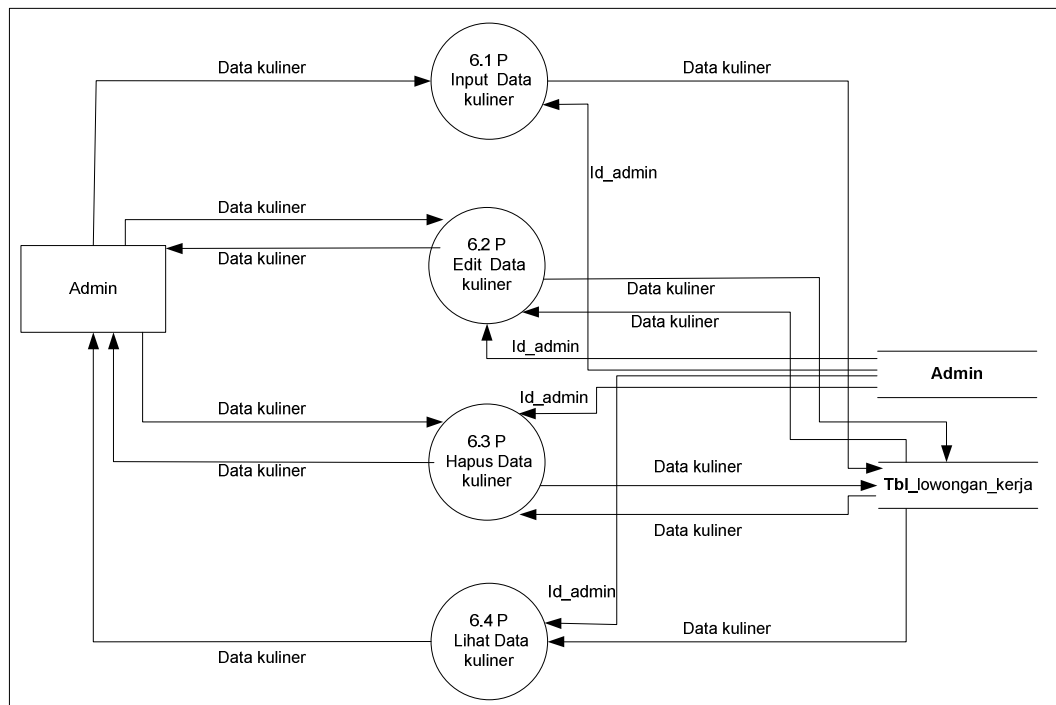
Adapun penjelasan dari diagram *level 1* proses manajemen data hotel dan peningapan diatas sebagai berikut :

1. Proses 5.1 P adalah Proses input data hotel dan peningapan bersumber dari entitas admin berupa data hotel dan peningapan, kemudian admin menginput data hotel dan peningapan jika berhasil maka akan di simpan pada hotel berita yang berupa data hotel dan peningapan.
2. Proses 5.2 P adalah Proses edit data hotel dan peningapan bersumber dari table hotel, dan admin berupa data hotel dan peningapan dan id_admin, yang di berikan kepada admin adalah data hotel dan peningapan, kemudian admin mengedit data hotel dan peningapan jika berhasil maka akan di simpan pada table hotel yang berupa data hotel dan peningapan.

3. Proses 5.3 P adalah Proses hapus data hotel dan penginapan bersumber dari table hotel dan admin berupa data hotel dan penginapan dan id_admin, yang di berikan kepada admin adalah data hotel dan penginapan, kemudian admin menghapus data hotel dan penginapan jika berhasil maka akan di simpan pada table hotel yang berupa data hotel dan penginapan.
4. Proses 5.4 P adalah Proses lihat data hotel dan penginapan bersumber dari table hotel dan admin berupa data hotel dan penginapan dan id_admin, kemudian di proses jika berhasil maka akan di berikan kepada admin dan pengunjung berupa informasi data hotel dan penginapan.

e) Diagram level 1 Proses Input Data Kuliner

Diagram level 1 proses input data kuliner dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.9 Diagram Level 1 Proses Input Data Kuliner

Adapun penjelasan dari diagram *level 1* proses manajemen data kuliner diatas sebagai berikut :

1. Proses 6.1 P adalah Proses input data kuliner bersumber dari entitas admin berupa data kuliner, kemudian admin menginput data kuliner jika berhasil maka akan di simpan pada table kuliner yang berupa data kuliner.
2. Proses 6.2 P adalah Proses edit data kuliner bersumber dari table kuliner, dan admin berupa data kuliner dan id_admin, yang di berikan kepada admin adalah data kuliner, kemudian admin mengedit data kuliner jika berhasil maka akan di simpan pada table kuliner yang berupa data kuliner.
3. Proses 6.3 P adalah Proses hapus data kuliner bersumber dari table kuliner dan admin berupa data kuliner dan id_admin, yang di berikan

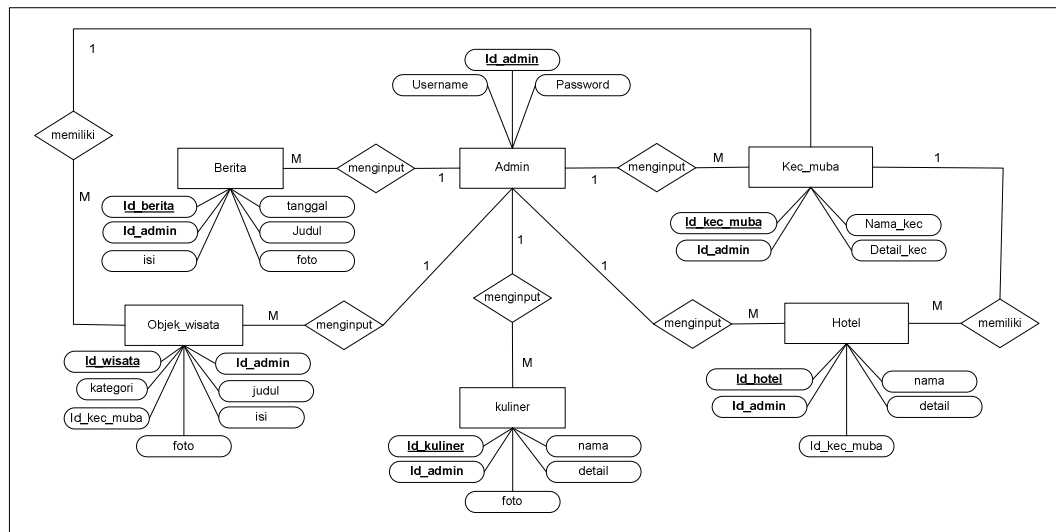
kepada admin adalah data kuliner, kemudian admin menghapus data kuliner jika berhasil maka akan di simpan pada table kuliner yang berupa data kuliner.

4. Proses 6.4 P adalah Proses lihat data kuliner bersumber dari table kuliner dan admin berupa data kuliner dan id_admin, kemudian di proses jika berhasil maka akan di berikan kepada admin dan pengunjung berupa informasi data kuliner.

3.2.2.3 Hubungan Antar Data

1. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah pengekspresian dari keadaan sebenarnya ke dalam kumpulan objek-objek dasar yang disebut entitas melalui relasi diantara entitas-entitas tersebut. Berikut adalah gambar ERD yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut. ERD Pariwisata Musi Banyuasin dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.10 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.2.2.4 Struktur Table

Desain *database* yang digunakan untuk menentukan struktur dari table-table yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field* dan ukuranya, dimana table-table digunakan untuk menampung data. Adapun desain *database* yaitu sebagai berikut.

1. Table Data Admin

Table admin digunakan untuk menampung Data admin pada Website Pariwisata Musi Banyuasin.

Nama Table : admin

Primary key : Id_admin

Foreign Key :-

TABEL 3.1. TABLE ADMIN

NO	field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1	Id_sekertaris	<i>Int</i>	12	<i>Primary Key</i>
2	Username	<i>varchar</i>	20	<i>Username</i>
3	Password	<i>varchar</i>	20	<i>Password</i>

2. Table Objek Wisata

Table objek wisata digunakan untuk menampung Data objek wisata pada Website Pariwisata Musi Banyuasin.

Nama Table : Ojek wisata

Primary key :Id_wisata

Foreign Key :id_admin

TABEL 3.2. TABLE OBJEK WISATA

NO	field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1	Id_wisata	<i>Int</i>	3	<i>Primary Key</i>
2	Id_admin	<i>Int</i>	3	<i>Foreign Key</i>
3	Kategori	<i>Varchar</i>	40	Kategori
4	Judul	<i>Varchar</i>	40	judul
5	isi	<i>Text</i>		isi
6	Foto	<i>Varchar</i>	100	Foto

3. Table Berita

Table berita digunakan untuk menampung Data berita pada Website Pariwisata Musi Banyuasin.

Nama Table : berita

Primary key :Id_berita

Foreign Key :id_admin

TABEL 3.3. TABEL BERITA

NO	field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1	Id_berita	<i>Int</i>	3	<i>Primary Key</i>
2	Id_admin	<i>Int</i>	3	<i>Foreign Key</i>
3	Tanggal	<i>Date</i>		Tanggal
4	judul	<i>varchar</i>	40	Judul
5	isi	<i>text</i>		isi
6	foto	<i>varchar</i>	100	foto

4. Table Kuliner

Table kuliner digunakan untuk menampung Data kuliner pada Website Pariwisata Musi Banyuasin.

Nama Table : kuliner

Primary key :Id_kuliner

Foreign Key :id_admin

TABEL 3.2. TABLE KULINER

NO	field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1	Id_kuliner	<i>Int</i>	3	<i>Primary Key</i>
2	Id_admin	<i>Int</i>	3	<i>Foreign Key</i>
3	nama	<i>varchar</i>	40	Nama
4	isi	<i>text</i>		isi
5	foto	<i>varchar</i>	100	foto

5. Table Hotel

Table hotel digunakan untuk menampung Data hotel pada Website Pariwisata Musi Banyuasin.

Nama Table : hotel

Primary key :Id_hotel

Foreign Key :id_admin

TABEL 3.2. TABLE HOTEL

NO	field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1	Id_hotel	<i>Int</i>	3	<i>Primary Key</i>
2	Id_admin	<i>Int</i>	3	<i>Foreign Key</i>
3	Nama	<i>Varchar</i>	40	Nama
4	alamat	<i>Text</i>		Alamat

6. Table Kec Muba

Table kec muba digunakan untuk menampung Data kecamatan yang ada di muba pada Website Pariwisata Musi Banyuasin.

Nama Table : kec_muba

Primary key :Id_kec_muba

Foreign Key :id_admin

TABEL 3.2. TABLE KEC MUBA

NO	field	Type data	Panjang data	Keterangan
1	Id_kec_muba	<i>Int</i>	3	<i>Primary Key</i>
2	Id_admin	<i>Int</i>	3	<i>Foreign Key</i>
3	Nama_kec	<i>Varchar</i>	40	Nama
4	Alamat_kec	<i>Text</i>		Alamat

3.2.2.4 Tampilan

Website Pariwisata Musi Banyuasin, dapat digunakan untuk mengolah data informasi meliputi antara lain: disain input yaitu, Form *Login*, Form berita, form kuliner, form objek wisata, galeri, kec di muba.

1. Desain Input

Desain Input merupakan disain input antara pemakai dengan aplikasi. Desain input untuk Website Pariwisata Musi Banyuasin. adalah sebagai berikut:

a. Form Login

Form *Login* ini untuk *security* akses penggunaan admin pada *website*, serta menghindari tindakan yang tidak bertanggung jawab dan tidak berkepentingan mengoprasikan nya. Jika *username* atau *password* yang di masukan salah maka, akan kembali ke form login lagi.

header	
Username	<input type="text" value="xxxxxxxxxxx"/>
Password	<input type="text" value="xxxxxxxxxxx"/>
	<input type="button" value="Login"/>

Gambar 3.11. Rancangan *Form Login*

b. *Form kuliner*

Form kuliner di gunakan untuk minyimpan data kuliner adapun rancangan form kuliner sebagai berikut :

kuliner	
Nama	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
detail	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
file	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/> <input type="button" value="Choose file"/>
	<input type="button" value="simpan"/>

Gambar 3.12. Rancangan *Form* Kuliner

c. *Form* Hotel

Form hotel di gunakan untuk minyimpan data hotel adapun rancangan form kuliner sebagai berikut :

Input hotel di muba	
nama	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
alamat	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
	<input type="button" value="simpan"/>

Gambar 3.13. Rancangan *Form* Hotel

d. *Form* objek Wisata

Form Objek Wisata di gunakan untuk minyimpan data objek wisata adapun rancangan form objek wisata sebagai berikut :

Objek Wisata	
kategori	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
Judul	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
isi	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
foto	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/> <input type="button" value="Choose file"/>
	<input type="button" value="simpan"/>

Gambar 3.14. Rancangan *Form* Objek Wisata

e. *Form* Kec Muba

Form kec muba di gunakan untuk minyimpan data kec di muba adapun rancangan form kec muba sebagai berikut :

Input hotel di muba	
nama	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
alamat	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
	<input type="button" value="simpan"/>

Gambar 3.15. Rancangan *Form* kec Muba

f. *Form* galeri

Form galeri di gunakan untuk minyimpan data galeri adapun rancangan form galeri sebagai berikut :

Input Galeri	
deskripsi	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
foto	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/> <input type="button" value="Choose file"/>
	<input type="button" value="simpan"/>

Gambar 3.16. Rancangan *Form Galeri*

g. *Form Berita*

Form berita di gunakan untuk minyimpan data berita adapun rancangan form berita sebagai berikut :

Input berita	
Tanggal	<input type="text" value="Yyyy-mm-dd"/>
Judul	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
foto	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/> <input type="button" value="Choose file"/>
Isi	<input type="text" value="xxxxxxxxxxxx"/>
	<input type="button" value="simpan"/>

Gambar 3.17. Rancangan *Form Berita*

2. Desain Output

Desain output merupakan disain output antara pemakai dengan aplikasi. Desain output yang berupa data setelah di lakukan penginputan data

untuk Website Pariwisata Musi Banyuasin. adalah sebagai berikut:

a. Data Objek Wisata

Data objek wisata di gunakan untuk menampilkan data-data objek wisata yang telah di input oleh admin. Adapun rancangan output data objek wisata sebagai berikut :

Objek wisata				
No	kategori	gambar	Detail	aksi
99	xxxxxxxxxxxxxx	foto	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	Delete / Edit

Gambar 3.18. Rancangan output *Form* objek wisata

b. Data Daftar kuliner

Data kuliner di gunakan untuk menampilkan data-data kuliner yang telah di input oleh admin. Adapun rancangan output data kuliner sebagai berikut :

Kuliner			
No	foto	Detail	aksi
99	foto	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">xxxxxxxxxx</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">xxxxxxxxxx</div>	Delete / Edit

Gambar 3.19. Rancangan Output *Form* Kuliner

c. Data Daftar Kec Di Muba

Data Kec Di Muba di gunakan untuk menampilkan data-data Kec Di Muba yang telah di input oleh admin. Adapun rancangan output data Kec Muba sebagai berikut :

Kec di Muba			
No	Nama Kec Di muba	Detail Kec Di muba	aksi
99	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	Delete / Edit

Gambar 3.19. Rancangan Output *Form* Kuliner

d. Data Hotel

Data hotel di gunakan untuk menampilkan data-data Hotel yang telah di input oleh admin. Adapun rancangan output data Hotel sebagai berikut :

hotel			
No	Nama Hotel	Alamat hotel	Action
99	xxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	Delete / Edit

Gambar 3.20. Rancangan Output *Form* Hotel

e. Data Berita

Data berita di gunakan untuk menampilkan data-data Berita yang telah di input oleh admin. Adapun rancangan output data berita sebagai berikut :

Berita				
No	Tanggal	gambar	Detail	aksi
99	Yyyy-mm-dd	foto	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin-top: 5px;">xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx</div>	Delete / Edit

Gambar 3.21. Rancangan Output *Form* berita

3.2.2.5 Implementasi Desain

1. Untuk Admin

a. Halaman Login Admin

Halaman form login di gunakan sebagai perlindungan akses untuk masuk halaman yang hanya di berikan kepada petugas pengolah Website Pariwisata Musi Banyuasin. halman form login dapat di lihat pada gambar berikut:



Gambar 3.22. Halaman Form Login

b. Form Halaman Home admin

Halaman home admin akan bisa di lihat ketika petugas sukses login. Bisa di lihat pada gambar 2.23:



Gambar 3.23. Halaman Home

c. Form Halaman Input Berita

Form input daftar berita akan menampilkan data yang sudah di input oleh admin, bisa di lihat pada gambar 3.24:

Data Berita				
Tambah Data Berita				
No.	Tanggal	Gambar	Detail	Aksi
1	2016-01-03		<p>Glanggang Remaja</p> <p>Gelanggang Remaja digunakan sebagai tempat pelaksanaan event tahunan seperti Festival Randik dan MUBA EXPO, juga konser music. Selain itu sebagai sarana latihan dan pembinaan bagi atlit panjat tebing, Sepak Bola, dan Volley....</p>	<p>Edit</p> <p>Delete</p>

Gambar 3.24. Halaman Input berita

d. Form Halaman Input Objek Wisata

Form input objek wisata akan menampilkan data yang sudah di input oleh admin, bisa di lihat pada gambar 3.25:

Data Objek Wisata				
Tambah Data Obejek wisata				
No.	Kategori Wisata	Gambar	Detail	Aksi
1	wisata olahraga		<p>KOLAM RENANG TIRTA RANDIK</p> <p>Kolam Renang tirta randik terletak di kecamatan Sekayu. Kolam renang tirta randik pasca PON XVI dimanfaatkan untuk kolam renang umum. Sejak 25 Februari 2005 warga Sekayu merasa senang karena secara resmi kolam renang tersebut re....</p>	<p>Edit Delete</p>

Gambar 3.25. Halaman Input Objek Wisata

e. Form Halaman Input Kuliner

Form input kuliner akan menampilkan data yang sudah di input oleh admin, bisa di lihat pada gambar 3.26:

Data Kuliner				
Tambah Data Kuliner				
No.	Gambar	Detail	Aksi	
1		<p>PUNDANG IKAN SELUANG</p> <p>Pundang ikan seluang adalah makanan khas Muba yang khusus berbahan dasar ikan seluang, ikan kecil yang hidup diperairan Sungai Musi dan memang kerap dijadikan panganan oleh masyarakat Musi Banyuasin. Ikan ini berukuran sangat kecil, mirip ikan teri namun lebih besar dan bedan....</p>	Edit	Delete

Gambar 3.26. Halaman Input Kuliner

2. Untuk Pengunjung

a. Halaman Home Pengunjung

Halaman Home ini akan menampilkan data berita yang sudah di input oleh admin, bisa di lihat pada gambar 3.27:



Gambar 3.27. Halaman Home

b. Halaman Objek Pariwisata

Halaman objek pariwisata ini akan menampilkan data yang sudah di input oleh admin, bisa di lihat pada gambar 3.28:



Gambar 3.28. Halaman Objek Pariwisata

c. Halaman Kuliner

Halaman kuliner ini akan menampilkan data yang sudah di input oleh admin, bisa di lihat pada gambar 3.29:



Gambar 3.29. Halaman Kuliner

BAB IV

PENUTUP

4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini telah menghasilkan website pariwisata Musi Banyuasin, yang berisi data berita, data kecamatan Muba, data objek wisata, data hotel, dan data kuliner. Website ini dapat membantu setiap orang yang ingin mengetahui informasi tentang pariwisata yang ada di Musi Banyuasin.
2. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Musi Banyuasin.

4.2. Saran

Setelah melakukan praktek kerja lapangan, penulis mencoba memberikan saran yang dapat berguna bagi bidang pariwisata pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata yaitu dengan memiliki sebuah website, dinas akan mudah untuk mengupdate informasi terbaru. Seperti berita, objek wisata, kuliner, hotel, dan kecamatan yang ada di Musi Banyuasin.