

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PROMOSI PARIWISATA
KESENIAN DAN KULINER KHAS DI
INDONESIA BERBASIS WEB**



Diajukan Oleh :

RANGGA DAMARA PUTRA

011140099

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat - Syarat

Guna Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2018

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

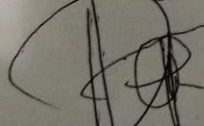
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : RANGGA DAMARA PUTRA
NOMOR POKOK : 011140099
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : JARINGAN
JUDUL SKRIPSI : SISTEM INFORMASI PROMOSI
PARIWISATA, KESENIAN DAN KULINER
KHAS DI INDONESIA BERBASIS WEB

Tanggal : 7 Agustus 2018

Mengetahui

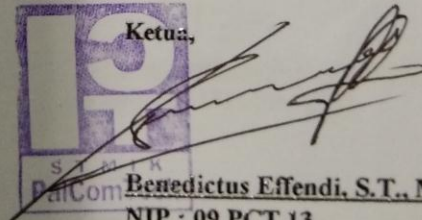
Pembimbing,



D. Tri Oetafian, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0213108002



Ketua,



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

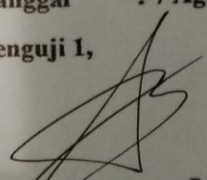
KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA : RANGGA DAMARA PUTRA
NOMOR POKOK : 011140099
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : JARINGAN
JUDUL SKRIPSI : SISTEM INFORMASI PROMOSI
PARIWISATA, KESENIAN DAN KULINER
KHAS DI INDONESIA BERBASIS WEB

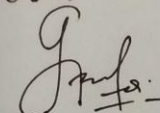
Tanggal : 7 Agustus 2018

Penguji 1,


Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0205108901

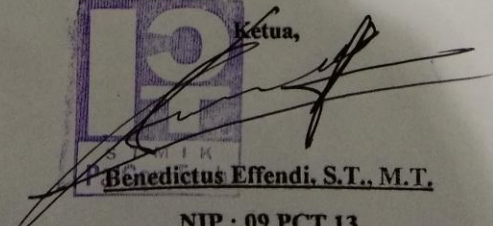
Tanggal : 7 Agustus 2018

Penguji 2,


Rezania Agramanisti Azdy, S.Kom., M.Cs
NIDN : 0215118601

Menyetujui,

Ketua,


Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

ABSTRAK

RANGGA DAMARA PUTRA. *Sistem Informasi Promosi Pariwisata, Kesenian dan Kuliner Khas di Indonesia Berbasis Web.*

Indonesia merupakan suatu negara di Asia Tenggara yang banyak menyimpan objek pariwisata, kesenian, dan kuliner khas. Objek pariwisata yang ada di Indonesia pun beragam, mulai dari bangunan prasejarah, alam dan sebagainya. Selain objek pariwisata, Indonesia juga banyak menyimpan kesenian yang beragam. Sedangkan untuk kuliner khas dari Indonesia ini banyak sekali jenisnya tergantung dari masing-masing Provinsi. Tetapi untuk mengetahui semua informasi tersebut, masih belum ada wadah atau tempat yang dapat memuat semua informasi tentang Pariwisata, Kesenian dan Kuliner khas dari Indonesia sehingga masih sangat sulit untuk mendapatkan informasi-informasi tersebut, kesulitan ini pun termasuk untuk mengetahui lokasi dari objek pariwisata tersebut, perjalanan menuju ke objek tersebut, tempat memperoleh kuliner khas tersebut, serta berbagai hal yang menyangkut informasi dari pariwisata, kesenian dan kuliner khas dari Indonesia. Tujuan dibuatnya sistem informasi berbasis *website* ini ialah sebagai media informasi atau pengenalan informasi serta menjadi referensi wisata yang memuat informasi tentang pariwisata apa saja yang ada di Indonesia, kesenian yang ada di Indonesia dan kuliner khas apa saja yang ada di Indonesia, yang mana masyarakat dapat memperoleh informasi tersebut dari *website* ini. Sistem yang akan dibuat ini adalah sebuah sistem informasi promosi pariwisata, kesenian dan kuliner khas dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai databasenya. Sedangkan metode pengembangan yang digunakan adalah *Extreme Programming (XP)*.

Kata Kunci : **Sistem Informasi, Promosi, Pariwisata, Kesenian, Kuliner Khas, Extreme Programming.**

ABSTRACT

RANGGA DAMARA PUTRA. *Sistem Informasi Promosi Pariwisata, Kesenian dan Kuliner Khas di Indonesia Berbasis Web.*

Indonesia is a country in Southeast Asia that has many objects of tourism, art and culinary. Tourism objects in Indonesia are also diverse, ranging from prehistoric buildings, nature and so forth. In addition to tourism objects, Indonesia also save a lot of diverse art. As for the typical culinary of Indonesia is a lot of its kind depending on each Province. But to know all the information, there is still no container or place that can contain all information about Tourism, Arts and Culinary typical of Indonesia so it is still very difficult to get the information, this difficulty also including to know the location of tourism object, the journey to the object, where to get the special culinary, as well as various matters relating to information from tourism, art and culinary typical of Indonesia. The purpose of making this website-based information system is as a medium of information or the introduction of information as well as a tourist reference that contains information about what tourism is in Indonesia, the arts in Indonesia and the typical culinary what is in Indonesia, which the community can obtain information from this website. The system will be created is a system of tourism promotion information, art and culinary typical by using the programming language PHP and MySQL as database. While the development method used is Extreme Programming (XP).

Keywords: *Information Systems, Promotion, Tourism, Art, Culinary Typical, Extreme Programming.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, informasi dapat membantu manusia memasuki peradaban yang baru di era sekarang ini. Teknologi diciptakan untuk membuat pekerjaan sehari-hari semakin mudah. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi seharusnya diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia dalam bidang teknologi. Teknologi internet merupakan media pemberi informasi yang cepat dan akurat. Oleh karena itu sangat penting membangun sebuah sarana informasi seperti *website* yang sangat berguna sebagai media pengetahuan.

Pariwisata atau turisme adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Seorang wisatawan atau turis adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80 km (50 mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi.

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreativitas manusia. Seni juga dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan. Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sulit dinilai. Bahwa masing-masing individu artis memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntunnya atau kerjanya,

masih bisa dikatakan bahwa seni adalah proses dan produk dari memilih medium, dan suatu set peraturan untuk penggunaan medium itu.

Kuliner adalah hasil olahan yang berupa masakan lauk pauk, panganan maupun minuman. Kuliner tidak terlepas dari kegiatan masak-memasak yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari. Kata kuliner merupakan unsur serapan bahasa Inggris yaitu *culinary* yang berarti berhubungan dengan memasak. Sedangkan orang yang bekerja di bidang kuliner disebut koki atau *chef*. Dalam perkembangannya, penggunaan istilah kuliner digunakan untuk berbagai macam kegiatan, seperti seni kuliner yaitu seni persiapan, memasak dan penyajian makanan, biasanya dalam bentuk makanan. Saat ini kuliner sudah merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Indonesia merupakan suatu negara di Asia Tenggara yang banyak menyimpan objek pariwisata, kesenian, dan kuliner khas. Objek pariwisata yang ada di Indonesia pun beragam, mulai dari bangunan prasejarah, alam dan sebagainya. Contoh objek pariwisata yang ada di Indonesia seperti Benteng Kuto Besak yang terletak di kota Palembang, Monumen Nasional yang terletak di Ibukota Jakarta, Candi Prambanan yang terletak di kota Daerah Istimewa Yogyakarta, serta masih banyak lagi objek pariwisata yang tersebar di seluruh Indonesia.

Selain objek pariwisata, Indonesia juga banyak menyimpan kesenian yang beragam seperti Tari Gending Sriwijaya yang berasal dari kota Palembang, Tari Kecak yang berasal dari Bali, Tari Serimpi yang berasal dari Daerah

Istimewa Yogyakarta, serta masih banyak lagi yang lainnya. Sedangkan untuk kuliner khas dari Indonesia ini banyak sekali jenisnya tergantung dari masing-masing Provinsi, seperti Pempek yang berasal dari kota Palembang, Kerak Telor yang berasal dari Ibu Kota Jakarta, Rendang yang berasal dari kota Padang, serta masih banyak lagi jenis kuliner khas lainnya. Tetapi untuk mengetahui semua informasi tersebut, masih belum ada wadah atau tempat yang dapat memuat semua informasi tentang Pariwisata, Kesenian dan Kuliner khas dari Indonesia sehingga masih sangat sulit untuk mendapatkan informasi-informasi tersebut, kesulitan ini pun termasuk untuk mengetahui lokasi dari objek pariwisata tersebut, perjalanan menuju ke objek tersebut, tempat memperoleh kuliner khas tersebut, serta berbagai hal yang menyangkut informasi dari pariwisata, kesenian dan kuliner khas dari Indonesia.

Tujuan dibuatnya sistem informasi berbasis *website* ini ialah sebagai media informasi atau pengenalan informasi serta menjadi referensi wisata yang memuat informasi tentang pariwisata apa saja yang ada di Indonesia, kesenian yang ada di Indonesia dan kuliner khas apa saja yang ada di Indonesia, yang mana masyarakat dapat memperoleh informasi tersebut dari *website* ini.

Maka, berdasarkan uraian di atas penulis ingin membuat suatu sistem informasi tentang pariwisata, kesenian dan kuliner khas di Indonesia yang dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat lokal maupun masyarakat non lokal untuk memperoleh informasi tentang pariwisata, kesenian dan kuliner

khas di Indonesia, dengan judul “*Sistem Informasi Promosi Pariwisata, Kesenian, dan Kuliner Khas Indonesia Berbasis Web*”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat suatu sistem informasi yang memuat semua informasi serta menjadi tempat promosi pariwisata, kesenian, dan kuliner khas Indonesia berbasis *web* ?.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Supaya pembahasan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini. Meliputi pariwisata, kesenian, dan kuliner khas dari Indonesia dan pada penelitian ini menggunakan Metode *Extreme Programming*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat sebuah sistem informasi pariwisata, kesenian, dan kuliner khas dari Indonesia agar dapat memberikan suatu wadah informasi serta referensi wisata untuk masyarakat lokal maupun masyarakat non lokal.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Untuk melaksanakan mata kuliah wajib dan memenuhi beban sks yang harus diambil mahasiswa sebagai persyaratan untuk melakukan Skripsi.
- b. Sebagai bentuk penerapan ilmu dan kemampuan yang telah dipelajari selama perkuliahan sebagai bekal dalam dunia kerja nantinya.

1.5.2 Bagi Akademik

Sebagai bahan referensi dan acuan dalam pembuatan laporan bagi penulis lainnya, dan khususnya dibidang pemograman web.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Memberikan kemudahan bagi masyarakat lokal maupun non lokal untuk memperoleh informasi serta promosi tentang pariwisata, kesenian, dan kuliner khas dari Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Demi terwujudnya satu hasil yang baik dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan, sistematika pembahasan tersebut meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis akan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi tentang gambaran umum dari web yang telah dibuat oleh peneliti.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori – teori pendukung yang terkait dengan penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian, jenis data yang digunakan, teknik pengumpulan data, alat dan teknik pengembangan sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis akan membahas tentang analisa sistem, analisis hasil penelitian, desain sistem yang diusulkan, serta hasil dan pembahasan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini penulis menarik kesimpulan dari pembahasan masalah dan memberikan saran yang bermanfaat bagi penelitian yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Rosa dan Shalahudin, M. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Modula. Bandung. 2014.
- Adnyana, Ida bagus made yogie dan Efendi, Rissal. *Rancang Bangunn Sistem Informasi Geografis Persebaran Lokasi Obyek Pariwisata Berbasis Web dan Mobile Android (Studi Kasus di Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar)*. Jurnal teknologi informasi dan komunikasi vol.5. no.1. ISSN : 2087-0868. 2014.
- Ahmad Fatoni, Dhany Dwi. *Rancang Bangun Sistem Extreme Programming Sebagai Metodologi Pengembang Sistem*. Jurnal Prosisko Vol.3 No.1. ISSN : 2406-7733.
- Dennise Andrianto, Violitta Yesmaya, dkk. *QR Code Reader Pada Smartphone Android Untuk Aplikasi Layanan Restoran*. Comtech vol.6 no.2. ISSN : 2087-1244.
- Fauzi, Irpan ahmad dan Mulyani, Asri. *Perancangan Sistem Informasi Kuliner di Brother Caffe Berbasis Web*. Jurnal STT-Garut vol.14. no.2. ISSN : 2302-7339. 2017.
- Handayaningsih, Sri. *Model Sistem Informasi Pariwisata Multiuser Menggunakan Konsep E-MALL*. SemnasIF. ISSN : 1979-2328. 2010.
- Kadir, Abdul. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi Offset. Yogyakarta. 2014.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Bogor. 2014.
- Sugiarto, Eko. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif : Skripsi dan Tesis*. Suaka Media. Yogyakarta. 2015.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung. 2009.