

Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kampar Berbasis Web

Jaka Prihatna¹ *, Yusnira², Safni Marwa³

Teknik Informatika, Universitas Pahlawan Tuanku Tambuai, Jl. Tuanku Tambusai No.23, Bangkinang, Kec. Bangkinang, Kabupaten Kampar, Riau 28412, Indonesia).

E-mail: jakajak677@gmail.com,

* Corresponding Author

 <https://doi.org/>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 06 March 2024

Revised: 12 March 2024

Accepted: 18 March 2024

Kata Kunci

OPNAME, Desain, Visual Basic.

Keywords

OPNAME, Design, Visual Basic.

ABSTRACT

Pariwisata merupakan salah satu tujuan paling diminati wisatawan saat ini, salah satu objek dan tujuan wisata adalah di Kabupaten Kampar. Kabupaten Kampar sangat potensial dalam bidang kepariwisataan. Baik dari bentuk peninggalan sejarah seperti Candi Muara Takus, Waduk PLTA Koto Panjang, Masjid Jami di Kecamatan Kampar, dan masih banyak lagi objek wisata lainnya yang cukup menarik dikunjungi. Namun permasalahan yang dihadapi adalah masih terbatasnya informasi kepada wisatawan seputar objek wisata, informasi yang disampaikan saat ini dari website dan dari sebuah blog sangat terbatas. Diharapkan dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis web ini dapat mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang lokasi objek wisata yang ada di Kabupaten Kampar. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP Framework Laravel dan MySQL sebagai media penyimpanan database.

Tourism is one of the most popular destinations for tourists today, one of the objects and tourist destinations is in Kampar Regency. Kampar Regency is very potential in the tourism sector. Both in the form of historical relics such as the Muara Takus Temple, the Koto Panjang Hydroelectric Reservoir, the Jami Mosque in Kampar District, and many other tourist objects that are quite interesting to visit. However, the problem faced is that there is still limited information to tourists about tourist objects, the current information conveyed from the website and from a blog is very limited. It is hoped that this web-based tourism information system can make it easier for the public to get information about the location of tourist objects in Kampar Regency. The programming language used is PHP Framework Laravel and MySQL as database storage media.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Kabupaten Kampar merupakan salah satu daerah andalan sektor kepariwisataan di Riau. Kabupaten Kampar selalu berbenah diri membangun dan mengelolah objek wisata tersebut. Hal ini dilakukan demi mendukung visi Provinsi Riau, untuk menjadi pusat perekonomian dan kebudayaan melayu dalam lingkungan masyarakat yang agamis, sejahtera lahir dan batin di asia tenggara tahun 2025 (Website Resmi Pemerintahan Provinsi Riau, 2021).

Kabupaten Kampar memiliki potensi yang bagus sebagai salah satu tujuan wisatawan untuk melakukan kegiatan wisata. Berikut beberapa objek wisata yang ada di Kabupaten Kampar :

Tabel 1. Nama Objek Wisata beserta lokasi

No	Nama Objek Wisata	Lokasi	Jenis objek wisata
1	Balimau Kasai	Desa Batu Bela	Budaya

2	Ziarah Kubur Hari Raya Enam	Kec. Bangkinang Seberang	Budaya
3	Pacu Tongkang	Desa Pulau Belimbing	Budaya
4	Candi Muara Takus	Kec. XIII Koto Kampar	Relegi
5	Makam Raja-Raja Kampar	Desa Kuapan Kec.Tambang	Budaya
6	Makam Mahmud Marzuki	Kec. Bangkinang	Alam
7	Rumah Adat Lontiok	Kec. Bangkinang Barat	Budaya
8	Danau PLTA Koto Panjang	Kec.XIII Koto Kampar	Alam
9	Masjid Jami' Airtiris	Kec. Kampar	Budaya
10	Air Terjun Kebun Tinggi	Kec. Kampar Kiri	Budaya
11	Bukin Naang	Kec. Bangkinang Seberang	Alam

Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar, 2021

Sektor yang beragam dengan keunikannya dan didukung dengan fasilitas serta sarana transportasi yang tersedia di kawasan wisata dapat memberikan income yang sangat besar. Pemerintah Kabupaten Kampar telah melakukan prromosi di berbagai media, akan tetapi metode tersebut belum cukup. Para wisatawan masih mengalami kesulitan untuk menuju ke lokasi wisata karena gambaran daerah tersebut belum tersedia seperti visualisasi tempat yang akan dilalui.

METODE

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi pariwisata Kabupaten Kampar untuk memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi tempat wisata di Kabupaten Kampar.

Batasan Masalah

1. Sistem ini memberikan informasi lokasi, gambar dan deskripsi tentang tempat wisata yang ada di Kabupaten Kampar.
2. Perancangan sistem dilakukan menggunakan *PHP, MYSQL, Framework Laravel*.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menyampaikan informasi pariwisata Kabupaten Kampar, sehingga memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi tempat wisata bagi siapa saja, kapan saja dan dimana saja yang ada akses internet.

Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Kampar ini yaitu :

1. Memberikan informasi tentang lokasi dan kondisi wisata di Kabupaten Kampar.
2. Memberikan pemahaman dan ilmu tentang pemanfaatan sistem informasi.
3. Mengganti atau memperbaiki sistem informasi yang digunakan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem Informasi

Menurut Ahmad Nurholish (2018) menyebutkan bahwa “Sistem Informasi adalah suatu sistem terpadu yang memungkinkan pengolahan data untuk penyediaan informasi maupun laporan-laporan secara cepat dan akurat yang berguna dalam pengambilan suatu keputusan”.

Sedangkan menurut Fendi hidayat (2019) mengatakan bahwa “Sistem Informasi merupakan sebuah alat atau sarana yang bertujuan untuk mengolah data menjadi informasi, yang dapat dimanfaatkan oleh pengambil keputusan. Sistem informasi juga dapat diartikan sebagai sebuah media untuk membagikan dan menyebarkan informasi kepada pengguna informasi secara cepat dan tepat”.

Pariwisata

Menurut Faizul Abrori (2020) “Pariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang berhubungan

dengan masuk, tinggal, dan pergerakan penduduk asing di dalam atau di luar suatu negara, kota atau wilayah tertentu. Selain itu, berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai macam fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah”.

Menurut UU No.10 tahun 2009 tentang Kepariwisata dituliskan bahwa pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Sementara Ratu Maesaroh (2019) mengungkapkan bahwa “Pariwisata adalah kegiatan yang dilakukan dengan meninggalkan tempat tinggalnya ke daerah tujuan wisata untuk sementara waktu dan bukan untuk menetap. Kegiatan perjalanannya bertujuan untuk menikmati layanan dan fasilitas yang dibutuhkan selama berada di luar tempat tinggalnya”.

Framework Laravel

Yuniar Supardi dan Sulaeman (2019) mengatakan bahwa “Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep MVC (model view controller). Laravel merupakan pengembangan Website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi yang menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas, dan menghemat waktu”.

Yudho Yudhanto dan Helmi Adi Prasetyo (2019) menjelaskan bahwa “Laravel adalah salah satu framework PHP terbaik yang dikembangkan oleh Taylor Otwell, proyek Laravel dimulai pada April 2011. Awal mula, proyek ini dibuat, karena Otwell sendiri tidak menemukan framework yang up-to-date dengan versi PHP. Mengembangkan framework yang sudah ada juga bukan merupakan ide yang bagus karena keterbatasan sumber daya. Dikarenakan beberapa keterbatasan tersebut, Otwell membuat sendiri framework dengan nama Laravel”.

Website

Menurut Elgamar (2020) “Website adalah halaman-halaman yang saling terhubung, dan dilengkapi dengan domain sebagai alamat (url) atau World Wide Web (www) dan juga hosting sebagai media yang menyimpan banyak data”.

Menurut Taufik Ginanjar (2014) menjelaskan bahwa “Website adalah rangkaian atau sejumlah halaman di internet yang memiliki topik saling terkait untuk mempresentasikan suatu informasi. Website merupakan miniatur dan representasi dari perorangan, lembaga, organisasi, ataupun perusahaan yang bersangkutan. Website memberikan informasi, gambaran, serta visualisasi orang/lembaga yang membuatnya. Website bisa dibuat dengan tujuan apa saja, tergantung pemilikinya”.

Sedangkan menurut Rahmat Hidayat (2010) mengatakan “Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman”.

Berdasarkan teknologinya, website terbagi menjadi 2 (Niko, 2015, <https://www.pintarkomputer.com/pengertian-web-statis-dan-web-dinamis-beserta-perbedaannya/>, diperoleh tanggal 17 april 2022), yaitu :

PHP (Perl Hypertext Preprocessor)

Menurut Mundzir MF (2020) mengatakan bahwa “PHP berasal dari kata “Perl Hypertext Preprocessor”, yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML”.

Menurut Diar Puji Oktavian (2013) menyebutkan “PHP adalah akronim dari Hypertext Preprocessor, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (script) yang digunakan untuk

mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi kode HTML”.

Menurut Rohi Abdulloh (2016) menjelaskan bahwa “ PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor yang merupakan server-side programming, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi server. Fungsi utama PHP dalam membangun website adalah untuk melakukan pengolahan data pada database. Data website akan dimasukkan ke database, diedit, dihapus dan ditampilkan pada website yang diatur oleh PHP”.

MySQL (My Structure Query Language)

Menurut Achmad Solichin (2010) “ MySQL adalah sebuah perangkat lunak Sistem Manajemen Basis Data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia”.

Menurut Anhar (2010) “ MySQL (My Structure Query Language) adalah salah satu DataBase Management System (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah database menggunakan bahasa SQL”.

Menurut Jubilee Enterprise (2014) “ MySQL adalah DBMS yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan. MySQL dikembangkan oleh MySQL AB Swedia”.

UML (Unified Modeling Language)

Menurut Farid Aziz (2005) “ UML adalah sekumpulan simbol dan diagram untuk memodelkan software. Dengan menggunakan UML, desain software dapat diwujudkan dalam bentuk simbol dan diagram. Desain dalam bentuk simbol dan diagram, kemudian dapat diterjemahkan menjadi kode program”.

Menurut Sri Mulyani (2016) mengatakan “ UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah Teknik Pengembangan Sistem yang Menggunakan Bahasa Grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem”.

Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan merupakan langkah awal yang harus dilaksanakan sebelum memberikan sistem usulan. Berdasarkan analisis ini nantinya akan dijadikan alasan kenapa sistem usulan dibutuhkan. Analisis sistem berupa identifikasi permasalahan yang akan diselesaikan, dalam hal ini objek wisata di Riau khususnya Kabupaten Kampar, yang memiliki potensi bagus sebagai salah satu tujuan wisatawan untuk melakukan kegiatan wisata.

Dalam hal ini objek wisata di Kabupaten Kampar memiliki beberapa kendala seperti: wisatawan masih bertanya kepada masyarakat sekitar tentang rute/lokasi tempat wisata tujuan. Informasi yang didapat oleh wisatawan tidak efektif karena tidak semua masyarakat bisa berkomunikasi dengan baik. Oleh karena itu melalui perancangan dan pembuatan sistem informasi pariwisata ini, wisatawan menemukan informasi yang mereka butuhkan tentang lokasi wisata di Kabupaten Kampar.

Metode Analisa PIECES

Metode PIECES merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan sistem yang menjadi rekomendasi untuk perbaikan-perbaikan yang harus dibuat pada sistem yang akan dikembangkan. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi dan pelayanan. Analisis ini disebut dengan metode analisis PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency and Service).

Tabel 2. Metode Pieces

Kerangka PIECES	Kendala	Solusi
<i>Performance</i> (kinerja)	Wisatawan masih bertanya kepada masyarakat sekitar.	Dengan adanya <i>website</i> ini pengunjung tidak harus lagi untuk bertanya langsung ke

		masyarakat sekitar.
<i>Information</i> (Informasi)	Informasi yang didapat oleh pengunjung tidak efektif karena tidak semua masyarakat yang tahu.	Dengan menggunakan <i>website</i> pariwisata dapat menyediakan informasi yang jelas dan akurat, serta memudahkan wisatawan untuk melihat secara detail di <i>website</i> .
<i>Economics</i> (Ekonomis)	Semakin banyaknya tempat wisata menyebabkan semakin besarnya biaya renovasi terhadap tempat wisata. Namun kita bisa menggunakan <i>paperlist</i> , sehingga membutuhkan biaya yang besar.	Dengan adanya <i>website</i> ini maka wisatawan antusias berdatangan ke tempat wisata sehingga pendapatan biaya masuk meningkat dan memudahkan merenovasi tempat wisata.
<i>Control</i> (Pengendalian)	Belum adanya pengontrolan informasi yang dihasilkan secara optimal berdasarkan data-data laporan masyarakat yang dibuat sehingga sering terjadinya kesalahan.	Dengan adanya <i>website</i> ini pengontrolan data-data informasi dapat terkontrol untuk mengurangi kesalahan.
<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	Banyak menghabiskan waktu dalam proses bertanya dari mulut kemulut .	Dengan adanya <i>website</i> ini, lokasi, gambar dan deskripsi lokasi wisata akan memudahkan teridentifikasi.
<i>Service</i> (Layanan)	Proses pelayanan yang ada kurang maksimal.	Admin akan melakukan verifikasi secara berkala sehingga informasi yang disampaikan selalu <i>update</i> .

Analisa Sistem Baru

Penelitian ini akan menghasilkan suatu website yang digunakan untuk menemukan lokasi wisata yang berada di Kabupaten Kampar dan menampilkan informasi mengenai tarif masuk wisata yang telah disediakan. Analisa sistem ialah sebagai berikut :

1. Dengan adanya *website* ini pengunjung tidak harus lagi untuk bertanya langsung ke masyarakat sekitar.
2. Dengan menggunakan *website* pariwisata dapat menyediakan informasi yang jelas dan akurat, serta memudahkan wisatawan untuk melihat secara detail di *website*.
3. Dengan adanya *website* ini maka wisatawan antusias berdatangan ke tempat wisata sehingga pendapatan biaya masuk meningkat dan memudahkan merenovasi tempat wisata.
4. Dengan adanya *website* ini pengontrolan data-data informasi dapat terkontrol untuk mengurangi kesalahan.
5. Dengan adanya *website* ini lokasi, gambar dan deskripsi lokasi wisata akan memudahkan teridentifikasi.
6. Admin akan melakukan *verifikasi* secara berkala sehingga informasi yang disampaikan selalu *update*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari serangkaian proses penelitian mengenai Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kampar berbasis web, maka dapat disimpulkan bahwa pertama, dengan adanya sistem ini, wisatawan lebih mudah untuk mencari informasi tempat wisata, khususnya di Kabupaten Kampar. Kedua, sistem yang dirancang tersedia foto-foto mengenai

informasi wisata dan lokasinya, sehingga wisatawan mendapatkan gambaran tentang profil tempat wisata yang akan dituju. Ketiga, sistem dapat memberikan pencarian tempat wisata berdasarkan kategori wisata.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut. Pertama, bisa dikembangkan terintegrasi dengan Sistem Informasi Geografis (GIS). Kedua, untuk memberikan kemudahan dalam proses pencarian wisata, mengikuti perkembangan gadget saat ini, dapat dikembangkan kembali membuat sistem berbasis android.

REFERENSI

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple - Web Programming* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Abrori, F. (2020). *Pariwisata Halal Dan Peningkatan Kesejahteraan* (I). Malang: Literasi Nusantara.
- Anhar. (2010). *Php & Mysql Secara Otodidak* (I). Jakarta Selatan: Mediakita.
- Azis, F. (2005). *Object Oriented Programming Php 5* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo. Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Kampar, 2021.
- Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan Php* (I). Malang: Cv. Multimedia Edukasi.
- Enterprise, J. (2014). *Mysql Untuk Pemula* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Ginanjari, T. (2014). *Rahasia Membangun Website Toko Online Berpenghasilan Jutaan Rupiah*. Bandung: Iffahmedia.
- Hidayat, F. (2019). *Konsep Dasar Sistem Informasi Kesehatan* (I). Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Kuswara, A., Supriatna, A. D., & Gunadhi, E. (2020). Sistem Informasi Wisata Pantai Berbasis Web Di Kabupaten Garut. *Jurnal Algoritma*, 16(2), 201–207.
<https://doi.org/10.33364/Algoritma/V.16-2.201>
- Lisma, H. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Kuantan Singingi Berbasis Web. *Perencanaan, Sains, Teknologi, Dan Komputer*, 2(1), 160–171.
- Maesaroh, R. (2019). *Dampak Citra Destinasi, Kualitas Pelayanan Dan Harapan Wisatawan Wisata Ziarah Banten Lama Terhadap Kepuasan Wisatawan* (I). Guepedia.
- Mertayasa, D. M., & Yambese, A. R. (2017). Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web. *Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 3(1), 51–61.
- Mf, M. (2018). *Buku Sakti Pemrograman Web Seri Php* (I). Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Mulyani, S. (2016). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah* (2 Ed.). Bandung: Abdi Sistematika.
- Niko, 2015, <https://www.pintarkomputer.com/pengertian-web-statis-dan-web-dinamis-beserta-perbedaannya/>. (N.D.).
- Nurcholish, A. (2018). *Membangun Database Arsip Persuratan Menggunakan Pemrograman Php Dan Mysql* (I). Sukabumi: Cv Jejak.
- Oktavian, D. P. (2013). *Membuat Website Powerfull Menggunakan Php* (I). Yogyakarta: Mediakom.
- Pressman, R.S, 2015, 1, <https://socs.binus.ac.id/2018/12/21/waterfall-model/>, Diperoleh Tanggal 17 April 2022. (N.D.).
- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Solichin, A. (2010). *Mysql5: Dari Pemula Hingga Mahir* (I). Jakarta: Achmad Solichin. Uu No.10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan.
- Supardi, Y., & Sulaeman. (2019). *Semua Bisa Menjadi Programmer Laravel Basic* (I). Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kristania. (2019). Pemanfaatan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Menggunakan Framework

Codeigniter. *Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2), 86–92.

Yudhanto, Y., & Prasetyo, H. A. (2019). *Mudah Menguasai Framework Laravel (I)*. Jakarta: Elex Media Komputindo.