



Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Pulau Weh Aceh-Sumatra

Ryan Setiawan^{1*}, Juniana Husna¹, Banta Cut¹, Fahmi Yulizar¹

¹)Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Abulyatama, Lampoh Keudee, Aceh Besar, Indonesia

* Email korespondensi: ryan_si@abulyatama.ac.id

Diterima 11 April 2024; Disetujui 14 Juni 2024; Dipublikasi 26 Juli 2024

Abstract: *Weh Island is located at the westernmost tip of Indonesia and has transformed into a prominent marine tourism destination. The island offers beautiful coastal scenery, but beyond its marine attractions, Weh Island also boasts mountains, lakes, and forests waiting to be explored. The tourism sector is a significant contributor to the country's foreign exchange earnings. Indonesia is blessed with many beautiful and attractive tourist destinations, and Weh Island is one of them. Therefore, the author was inspired to design this web-based tourism information system with the aim of providing tourists with clear and accurate information. This includes details about the tourist destinations and the estimated budget or costs involved for each site they plan to visit. The application is built using PHP programming language and MySQL as the database. This web-based application was chosen to make it easier for users to access.*

Keywords: *Weh Island, tourism, website, PHP, MySQL*

Abstrak: Pulau weh merupakan pulau terletak di ujung bagian barat Indonesia dan telah menjelma menjadi tempat wisata bahari. Pulau ini menawarkan keelokan garis pantai yang indah namun bukan hanya wisata bahari saja, pulau weh juga memiliki gunung, danau, serta hutannya yang masih menunggu untuk dikunjungi. Sektor pariwisata merupakan penghasil devisa yang cukup besar bagi negara. Indonesia memiliki banyak destinasi wisata yang indah dan menarik banyak wisatawan. Salah satu diantaranya adalah pulau weh. Oleh karena itu penulis tertarik merancang aplikasi sistem informasi pariwisata berbasis website ini bertujuan agar para wisatawan mendapatkan informasi yang jelas serta akurat agar para wisatawan mengetahui informasi wisata, serta *budged* atau biaya yang dikeluarkan tiap objek wisata yang akan dikunjungi. Penulis membangun aplikasi ini dengan menggunakan Bahasa pemograman PHP dan MYSQL. Aplikasi ini menggunakan Aplikasi berbasis website dimana dapat memudahkan user untuk mengakses.

Kata Kunci: *Pulau Weh, pariwisata, website, PHP, MySQL*

Perkembangan dunia digital saat ini sangat pesat dan memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bagi pelaku bisnis yang kini dapat dengan mudah

memasarkan produk atau jasa mereka kepada masyarakat luas. Di tengah kemajuan ini, sektor pariwisata juga merasakan manfaat besar, terutama dalam hal promosi destinasi wisata.

Penggerak pariwisata dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memperkenalkan keindahan alam daerahnya kepada wisatawan lokal maupun mancanegara. Sektor pariwisata sendiri merupakan salah satu penghasil devisa yang penting bagi negara, selain sektor-sektor lain seperti migas dan perkebunan. Dalam pembangunan pariwisata, terdapat keterkaitan erat antara berbagai aspek kehidupan, serta pemanfaatan sumber daya alam dan manusia. Keanekaragaman budaya, suku bangsa, objek wisata, dan atraksi dari Sabang sampai Merauke menjadi modal utama Indonesia dalam menarik perhatian wisatawan.

Salah satu destinasi wisata yang memiliki daya tarik luar biasa adalah Pulau Weh di Provinsi Aceh. Pulau ini dikenal sebagai surga bagi para penyelam karena keindahan bawah lautnya yang dihuni oleh ratusan spesies ikan dan terumbu karang alami. Garis pantainya yang elok serta lokasinya yang strategis di ujung Pulau Sumatra, yang berbatasan langsung dengan Malaysia, Thailand, dan India, semakin menambah nilai eksotisnya. Selain itu, Sabang yang berada di Pulau Weh juga dikenal sebagai titik 0 kilometer Indonesia, menjadikannya simbol geografis yang unik. Namun, di balik potensi besar tersebut, sektor pariwisata di Sabang masih menghadapi kendala, khususnya dalam penyediaan informasi yang akurat dan mudah diakses oleh calon wisatawan. Informasi yang terbatas membuat banyak wisatawan kesulitan dalam merencanakan kunjungan mereka ke Pulau Weh.

Melihat permasalahan ini, penulis berinisiatif untuk merancang sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web yang dapat membantu memberikan informasi lebih lengkap dan akurat mengenai destinasi wisata di Pulau Weh. Perancangan sistem ini bertujuan untuk mempermudah pengunjung dalam mengetahui tarif tempat wisata yang akan dikunjungi, memberikan informasi nyata tentang objek wisata yang ada, serta memfasilitasi perhitungan tarif paket wisata, termasuk penyewaan kendaraan dan penginapan yang tersedia. Dengan hadirnya sistem informasi ini, diharapkan dapat meningkatkan antusiasme wisatawan untuk berkunjung ke Pulau Weh, membuka wawasan mengenai kekayaan alam yang dimiliki pulau tersebut, serta memudahkan wisatawan dalam mencari informasi yang dibutuhkan secara cepat dan efisien.

Agar pembahasan dalam penelitian ini tetap terarah dan tidak menyimpang, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan hanya pada pemrosesan data pemesanan paket wisata bagi pengguna, proses konfirmasi perjalanan, hingga penyelesaian perjalanan wisata. Batasan ini diharapkan dapat membantu fokus dalam pengembangan sistem dan menghasilkan solusi yang tepat guna.

METODE KERJA

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu studi lapangan

(melalui wawancara dan observasi langsung), studi kepustakaan (dengan mengumpulkan data dari buku dan jurnal), serta pencarian informasi melalui internet guna melengkapi data yang belum diperoleh sebelumnya.

Penelitian dilakukan di CV. One Zero One, yang berlokasi di Jalan Malahayati, Jurong Kebun Merica, Kecamatan Sukakarya, Kota Sabang, Provinsi Aceh, sejak 13 September 2019.

Perangkat yang digunakan dalam perancangan sistem meliputi hardware berupa laptop HP G1 840 (Intel Core i5, RAM 8 GB) dan software seperti Windows 10 Pro, XAMPP, MySQL, Sublime Text, Google Chrome, dan framework CodeIgniter.

Website sistem informasi pariwisata Pulau Weh-Aceh yang dirancang bertujuan mempermudah pengunjung mendapatkan informasi akurat tentang tarif dan layanan wisata. Sistem terdiri dari dua bagian: halaman pengguna yang dapat diakses umum, dan halaman admin untuk pengelolaan data oleh karyawan perusahaan. Alur sistem dimulai dari input data (penginapan, kendaraan, makanan, dan hari), diproses dalam sistem, dan ditampilkan kembali sebagai informasi bagi pengguna.

Perancangan sistem dituangkan dalam bentuk diagram konteks, diagram berjenjang, data flow diagram (DFD) level 0, dan DFD level 1 proses laporan. Sistem dirancang agar admin dapat mengelola data paket wisata dan pengguna dapat melakukan pemesanan dengan mudah.

Untuk mendukung penyimpanan data yang

terstruktur, sistem menggunakan beberapa tabel database, antara lain:

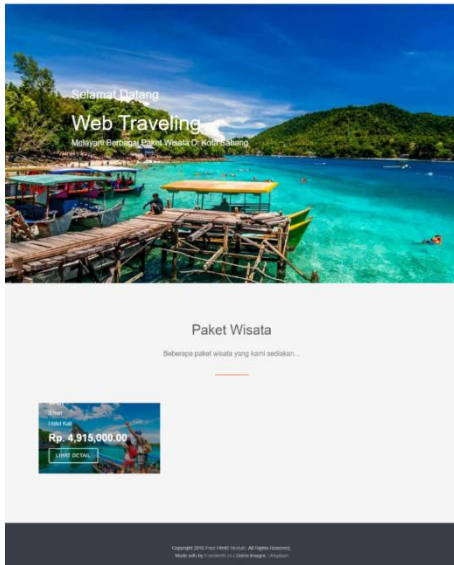
- Tabel hari, user, transaksi, penginapan, makanan, kendaraan, dan paket. Setiap tabel memiliki relasi yang terhubung untuk menunjang integrasi informasi dalam sistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework CodeIgniter, sebagaimana telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Sistem ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi mengenai destinasi wisata di Pulau Weh, serta sebagai referensi dalam merencanakan liburan. Hasil perancangan ini mencakup beberapa tampilan antarmuka (layout) utama yang menggambarkan fungsionalitas sistem.

Home Page

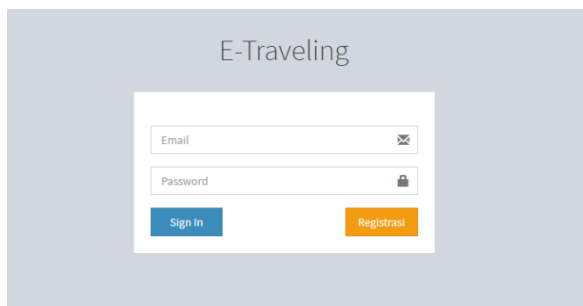
Halaman utama (homepage) dapat diakses oleh semua pengguna, baik admin maupun user. Pada halaman ini, terdapat menu navigasi seperti Home dan Registrasi. Fungsinya adalah memberikan akses awal bagi pengunjung yang ingin menjelajahi atau mendaftar dalam sistem.



Gambar 1. Home Page

Login Page

Halaman login digunakan oleh pengguna untuk masuk ke sistem dengan memasukkan username dan password. Hanya pengguna yang telah terdaftar yang dapat melanjutkan ke menu transaksi dan fitur lainnya.

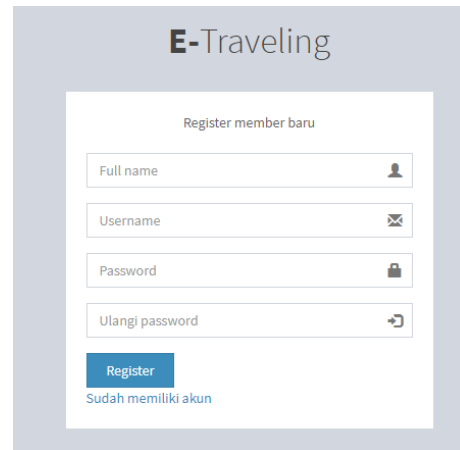


Gambar 2. Login Page

Registrasi

Halaman registrasi disediakan bagi pengguna baru yang ingin membuat akun. Pengguna diminta mengisi data diri lengkap sebelum dapat mengakses sistem lebih lanjut,

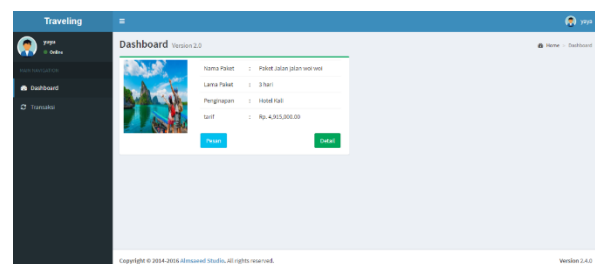
terutama untuk melakukan pemesanan paket wisata.



Gambar 3. Menu Registrasi

Dashboard (User)

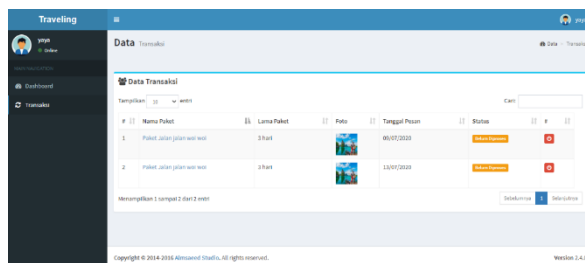
Dashboard user menampilkan daftar paket-paket wisata yang tersedia. Paket-paket tersebut disusun berdasarkan tingkat peminat atau rekomendasi dari sistem, sehingga memudahkan wisatawan dalam memilih destinasi.



Gambar 4. Menu Dashboard

Menu Transaksi (User)

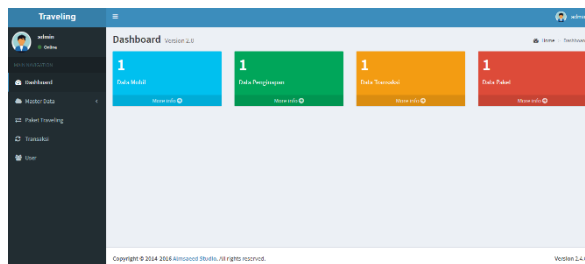
Halaman ini menampilkan daftar transaksi yang telah dilakukan oleh pengguna. Dalam menu ini terdapat fitur seperti melihat detail paket atau membatalkan pesanan jika diperlukan.



Gambar 5. Menu Transaksi (User)

Dashboard (Admin)

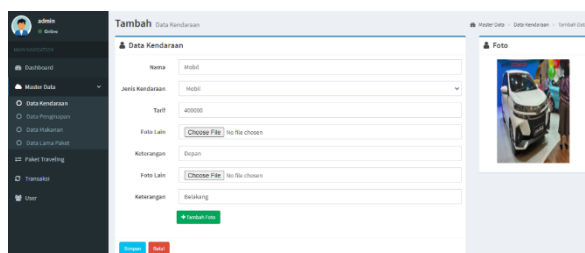
Setelah berhasil login, admin akan diarahkan ke dashboard yang menampilkan jumlah data pada masing-masing kategori seperti kendaraan, penginapan, makanan, dan transaksi. Tombol more info disediakan untuk melihat data lebih detail.



Gambar 6. Menu Dashboard (Admin)

Master Data (Admin)

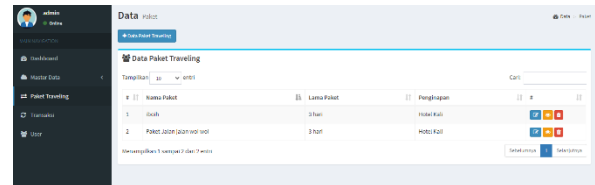
Halaman ini memberikan akses bagi admin untuk melakukan input, edit, hapus, dan melihat data terkait kendaraan, penginapan, makanan, dan hari kunjungan. Dari halaman ini, admin dapat menyusun paket perjalanan.



Gambar 7. Master Data

Paket Traveling (Admin)

Menu ini berfungsi untuk menyusun dan mengelola paket perjalanan dari data master yang sudah ada. Admin dapat menambahkan, mengubah, melihat, atau menghapus paket wisata.



Gambar 8. Paket Traveling

Transaksi (Admin)

Admin dapat melihat seluruh transaksi yang dilakukan pengguna, dan memiliki wewenang untuk mengubah status pemesanan seperti diproses, dibatalkan, selesai, atau dihapus. Perubahan status ini secara otomatis akan tercermin di halaman pengguna.

Sistem yang telah dirancang ini mampu memberikan kemudahan dalam pencarian informasi wisata, pemesanan paket, serta pengelolaan data oleh admin. Dengan adanya fitur-fitur yang interaktif dan mudah digunakan, diharapkan sistem ini dapat meningkatkan efisiensi promosi pariwisata Pulau Weh dan menjadi media informasi terpercaya bagi wisatawan. Selain itu, sistem ini juga meminimalkan kesalahan dalam pencatatan transaksi dan memudahkan pihak perusahaan dalam monitoring kegiatan pariwisata yang mereka kelola.

No	Nama User	Nama Paket	Lokasi Paket	Foto	Tanggal Pesan	Status	Aksi
1	jaya	Paket Jelajah Pulau Weh	2 malam		20/07/2020	Pesan Diterima	
2	jaya	Paket Jelajah Pulau Weh	2 malam		21/07/2020	Pembayaran Diterima	

Gambar 9. Transaksi Admin

Perancangan sistem informasi pengolahan dana desa berbasis web ini bertujuan untuk memberikan gambaran untuk mengidentifikasi komponen yang akan di desain. Perancangan menggunakan Aplikasi PHP MySql yang penulis rancang terdiri dari beberapa tahapan yaitu rancangan masukan, rancangan keluaran, implimentasi basis data, rancangan proses. Rancangan ini nantinya penulis harapkan dapat mempermudah setiap pemakai terutama bagian Pengolahan dana desa berbasis web.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi sistem informasi pariwisata berbasis web di Pulau Weh, Aceh-Sumatra, dapat disimpulkan bahwa sistem ini berhasil memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi destinasi wisata, melakukan registrasi, serta memesan paket perjalanan secara efisien dan terstruktur. Selain itu, sistem ini juga membantu pihak admin dalam mengelola data wisata secara lebih terorganisir melalui fitur-fitur manajemen data dan transaksi yang tersedia. Dengan adanya sistem ini, diharapkan promosi wisata Pulau Weh dapat lebih maksimal dan mampu meningkatkan minat

kunjungan wisatawan, baik lokal maupun mancanegara.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mahzuyar, “Aktifitas Promosi Dalam Pengembangan Pariwisata Di Sabang Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam TESIS,” *Aktifitas Promosi Dalam Pengembangan Pariwisata Di Sabang Provinsi Naggroe Aceh Darussalam*, vol. vol.8, no., pp. 1–14, 2006.
- [2] Aswita Dian dan Nurlena Andalia, "Ekowisata Bahari di Pantai Teupin Layeun Iboih dan Keterlibatan Masyarakat dalam Pengelolaan Serta Perkembangannya," vol. 4, no. 1, hal. 64-75, 2016.
- [3] D. Yustinaningrum, “Pengembangan Wisata Bahari Di Taman Wisata Perairan Pulau Pieh Dan Laut Sekitarnya,” *Program Pascasarjana, Univ. Brawijaya Malang*, no. September, hal. 96–111, 2015.
- [4] N. Rohmika, “Perancangan Website Untuk Badan Eksekutif Mahasiswa,” hal. 6–7, 2016.
- [5] W. Resource, P. P. Website, dan D. Grafis, “Menyelam Dan Menaklukan Samudra PHP,” hal. 1–161.
- [6] Y. Purbadian, “Framework Codeigniter 3,” hal. 144, 2016.
- [7] D. Pemula, H. Mahir, dan A. Solichin, “MySQL 5 : Dari Pemula Hingga Mahir,” hal. 1–117, 2010.

- [8] R. Halim dan P. A. Jusia, "Perancangan Market Basket Analysis Menggunakan Association Rule untuk Pendukung Keputusan Promosi pada Sistem Penjualan Sun Young Cell," vol. 12, no. 1, hal. 964–973, 2017.
- [9] Y. A. Prasetyo, N. Ambarsari, P. Studi, S. Informasi, dan U. Telkom, "Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype," vol. 2, no. 1, hal. 1042–1056, 2015.
- [10] D. Pranata, H. Hamdani, dan D. M. Chairina, "Rancang Bangun Website Jurnal Ilmiah Bidang Komputer (Studi Kasus: Program Studi Ilmu Komputer Universitas Mulawarman)," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komputer.*, vol. 10, no. 2, hal. 25, 2015, Doi: 10.30872/Jim.v10i2.187.