



**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN  
ADMINISTRASI WISATA EMBUNG SEBLIGO  
DESA LEREP KECAMATAN UNGARAN BARAT  
BERBASIS WEB**

**Skripsi**

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh

Anisah Ahsan

NIM.5302413028

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Anisah Ahsan

NIM : 5302413028

Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Wisata Embung  
Sebligo Desa Lerep Kecamatan Ungaran Barat Berbasis Web

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

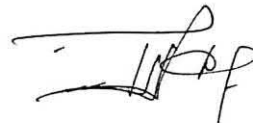
Semarang, Januari 2019

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Yohanes Primadiyono, M.T.  
NIP. 196209021987031002



Riana Defi Mahadji Putri, S.T., M.T.  
NIP. 197609182005012001

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI WISATA EMBUNG SEBLIGO DESA LEREP KECAMATAN UNGARAN BARAT BERBASIS WEB telah dipertahankan di depan panitia sidang ujian skripsi Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal 28 Bulan Januari tahun 2019.

Oleh

Nama : Anisah Ahsan  
NIM : 5302413028  
Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Panitia :

Ketua Panitia



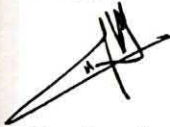
Dr.-Ing Dhidik Prastiyanto, S.T.,M.T.  
NIP. 197805312005011002

Sekretaris Panitia



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.IPM  
NIP. 196605051998022001

Penguji I



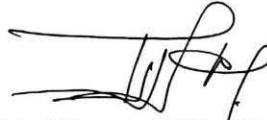
Drs. Agus Suryanto, M.T.  
NIP. 196708181992031004

Penguji II/Pembimbing I



Drs. Yohanes Primadiyono, M.T.  
NIP. 196209021987031002

Penguji III/Pembimbing II



Riana Defi Mahadji Putri, S.T.,M.T.  
NIP. 197609182005012001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



Dr. Nur Qudus, M.T.

NIP. 196911301994031001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, Januari 2019

Yang membuat pernyataan,



Anisah Ahsani

NIM. 5302413028

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

- Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. (Q.S Al baqarah : 286)
- Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al-Insyirah, 6-8).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Suyoto dan Ibu Tatik Rusmiyati yang senantiasa dengan tulus, sabar, dan ikhlas memberikan do'a, restu, semangat, dukungan moral serta materiil selama proses perkuliahan dari awal hingga akhir.
2. Kakakku Ihsan Hakim, Husnita Rahmani, dan Adikku Kamilatu Rohmah yang telah memberikan do'a, motivasi, dan semangat.
3. Eirvan Cahyadi yang telah memberikan doa dan selalu ada untuk memberi semangat.
4. Almamater yang penulis banggakan, Universitas Negeri Semarang.

## RINGKASAN

Ahsan, Anisah. 2019. “**Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Wisata Embung Sebligo Desa Lerep Kecamatan Ungaran Barat Berbasis Web**”. Dosen Pembimbing: Drs. Yohanes Primadiyono, M.T. dan Riana Defi Mahadji Putri, S.T.,M.T. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Seiring dengan perkembangan teknologi, website sudah menjadi trend di era modern yang serba teknologi saat ini. Saat ini website sudah menjadi kebutuhan bagi pemerintahan, pendidikan dan pariwisata. Penjualan tiket embung sebligo masih menggunakan cara manual, sehingga perhitungan bagi hasil tidak dapat diolah dengan cepat. Selain itu pihak pengelola wisata dan penanam modal (masyarakat desa lerep) mengalami kendala dalam melihat data rekap pendapatan dan bagi hasil karena pengarsipan masih dalam bentuk berkas. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem pengelolaan administrasi wisata berbasis web yang mempermudah dalam pengelolaan administrasi embung sebligo dalam mengelola transaksi penjualan tiket, rekap pendapatan, dan bagi hasil.

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. sistem pengelolaan administrasi wisata berbasis web ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL sebagai database untuk penyimpanan data.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa sistem pengelolaan administrasi wisata berbasis web sangat layak digunakan. Berdasarkan pengujian sistem dengan standart ISO 9126 dapat dihasilkan bahwa pengujian *blackbox* dan *whitebox* menunjukkan sistem berjalan sesuai yang diharapkan dan memiliki fungsional yang baik dengan presentase valid 100%, serta pada uji respon pengguna menghasilkan persentase 88,59% sehingga sistem dapat diimplementasikan dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Kata Kunci : Sistem, Administrasi, Wisata, *Web*.

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI WISATA EMBUNG SEBLIGO DESA LEREP KECAMATAN UNGARAN BARAT BERBASIS WEB”**.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua yang saya sayangi yang senantiasa memberikan do'a, dukungan, motivasi dan materil.
2. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi.
3. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan pelaksanaan penelitian.
4. Bapak Drs. Yohanes Primadiyono, M.T. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, bantuan, saran serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Riana Defi Mahadji Putri, S.T.,M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, bantuan, saran serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan ibu dosen PTIK yang telah memberi bekal ilmu selama perkuliahan.
7. Bapak Sumariyadi selaku kepala desa lerep yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian dan bersedia untuk menguji sistem yang telah dibuat.
8. Teman-temanku PTIK 2013 yang telah banyak membantu dan menjadi tempat untuk bertukar ilmu selama kuliah.
9. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan untuk karya tulis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Atas segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan semoga mendapat balasan yang melimpah dari Allah SWT. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pembaca yang telah berkenan membaca skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang, Januari 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	2
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1.7 Penegasan Istilah.....	6
1.8 Sistematika Penulisan Skripsi .....	7

<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	9
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Konsep Dasar Sistem .....	14
2.2.2 Konsep Dasar Informasi .....	15
2.2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	16
2.2.4 Pengertian Sistem Informasi .....	18
2.2.5 Konsep Pengelolaan.....	19
2.2.6 Administrasi.....	21
2.2.7 Wisata Embung Sebligo.....	22
2.2.8 Komponen-Komponen Sistem Web .....	24
2.2.8.1 World Wide Web (WWW) .....	24
2.2.8.2 Hypertext Markup Language (HTML) .....	24
2.2.8.3 Hypertext Preprocessor (PHP).....	26
2.2.8.4 Cascading Style Sheet (CSS) .....	28
2.2.8.5 MySQL (Structured Query Language) .....	29
2.2.8.6 Java Script.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Penelitian .....	31
3.2 Model Pengembangan Sistem.....	31
3.2.1 <i>Requirement</i> (Analisis Kebutuhan).....	32
3.2.2 <i>Design System</i> (Desain Sistem) .....	34
3.2.3 <i>Coding</i> (Pengkodean/Implementasi).....	48

3.2.4	<i>Integration &amp; Testing</i> (Pengujaan Program) .....	51
3.2.5	<i>Operation &amp; Maintanace</i> (Pemeliharaan) .....	55
3.3	Teknik Analisis Data.....	55
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>58</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	58
4.1.1	Hasil Desain Sistem .....	59
4.1.1.1	Hasil Desain <i>Database</i> .....	59
4.1.1.2	Hasil Desain <i>Interface</i> .....	67
4.1.2	Hasil Pengujian .....	78
4.1.2.1	<i>Functionality</i> .....	78
4.1.2.2	<i>Usability</i> .....	91
4.2	Pembahasan.....	93
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>98</b>
5.1	Kesimpulan .....	98
5.2	Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>100</b>
Lampiran .....		102

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rancangan <i>Database</i> Grup .....	37
Tabel 3.2 Rancangan <i>Database</i> Pengguna.....	38
Tabel 3.3 Rancangan <i>Database</i> Modal .....	38
Tabel 3.4 Rancangan <i>Database</i> Tenaga.....	39
Tabel 3.5 Rancangan <i>Database</i> Wahana .....	39
Tabel 3.6 Rancangan <i>Database</i> Berita.....	40
Tabel 3.7 Rancangan <i>Database</i> Bulan .....	40
Tabel 3.8 Rancangan <i>Database</i> Transaksi .....	41
Tabel 3.9 Rancangan <i>Database</i> Postgrup .....	41
Tabel 3.10 Rancangan <i>Database</i> Postmodal.....	42
Tabel 3.11 Rancangan <i>Database</i> Posttenaga .....	42
Tabel 3.12 Skenario Pengujian <i>Blackbox</i> .....	53
Tabel 3.13 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Pengguna .....	54
Tabel 3.14 Kriteria Interpretasi Nilai .....	57
Tabel 4.1 Hasil Tabel Grup.....	59
Tabel 4.2 Hasil Tabel Pengguna .....	60
Tabel 4.3 Hasil Tabel Modal.....	60
Tabel 4.4 Hasil Tabel Tenaga .....	61
Tabel 4.5 Hasil Tabel Wahana .....	61
Tabel 4.6 Hasil Tabel Berita .....	62

Tabel 4.7 Hasil Tabel Bulan.....	62
Tabel 4.8 Hasil Tabel Tansaksi.....	63
Tabel 4.9 Hasil Tabel Postgrup.....	64
Tabel 4.10 Hasil Tabel Postmodal .....	65
Tabel 4.11 Hasil Tabel Posttenaga.....	66
Tabel 4.12 Tabel Uji <i>Blackbox</i> .....	78
Tabel 4.13 Tabel Uji <i>Whitebox</i> .....	83
Tabel 4.14 Tabel Penyimpanan <i>Database</i> dan Sistem Test Case1 .....	86
Tabel 4.15 Tabel Penyimpanan <i>Database</i> dan Sistem Test Case 2 .....	87
Tabel 4.16 Tabel Rekap Uji Respon Pengguna .....	92

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Wisata Embung Sebligo .....	23
Gambar 2.2 Wisata Embung Sebligo .....	23
Gambar 3.1 Model Waterfall Menurut Sommerville .....	31
Gambar 3.2 Flowcart Alur Sistem .....	34
Gambar 3.3 Srtuktur Menu Admin .....	36
Gambar 3.4 Strutur Menu Kasir .....	36
Gambar 3.5 Struktur Menu Pemilik Tanah, Pemodal, Pengelola, Invest Kerja Bakti .....	37
Gambar 3.6 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Login.....	43
Gambar 3.7 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Utama Sistem.....	43
Gambar 3.8 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Pengguna .....	44
Gambar 3.9 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Data Modal .....	44
Gambar 3.10 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Invest Kerja Bakti.....	45
Gambar 3.11 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Wahana Permainan.....	45
Gambar 3.12 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Tutup Periode .....	46
Gambar 3.13 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Laporan.....	46
Gambar 3.14 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Info .....	47
Gambar 3.15 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Ganti <i>Password</i> .....	47
Gambar 3.16 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Kasir .....	48
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Login.....	67

Gambar 4.2 Tampilan Halaman Awal Admin .....	68
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Awal Kasir .....	69
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Awal Pemilik Tanah, Pemodal, Pengelola, dan Invest Kerja Bakti .....	70
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Submenu Grup Pengguna .....	71
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Submenu Data Pengguna.....	71
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Menu Data Modal.....	72
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Menu Invest Kerja Bakti .....	73
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Menu Wahana Permainan.....	73
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu Tutup Periode .....	74
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Submenu Rekap Pendapatan .....	75
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Submenu Bagi Hasil .....	75
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Menu Info .....	76
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Menu Ganti <i>Password</i> .....	77
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Menu Kasir .....	77
Gambar 4.16 Perhitungan Bagi Hasil Pemodal Pada Sistem.....	88
Gambar 4.17 Perhitungan Bagi Hasil Invest Kerja Bakti Pada Sistem.....	90
Gambar 4.18 Grafik Hasil Uji Respon Pengguna .....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. SK Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi.....	101
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	102
Lampiran 3. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian .....	103
Lampiran 4. Angket Uji Respon Pengguna.....	104
Lampiran 5. Petunjuk Penggunaan Sistem.....	106
Lampiran 6. Dokumentasi .....	117



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan teknologi, website sudah menjadi trend di era modern yang serba teknologi saat ini. Perusahaan yang belum mempunyai website dinilai sudah ketinggalan jaman dan kurang mampu bersaing dengan lawan bisnisnya. Website yang dulunya hanya digunakan oleh perusahaan sebagai media promosi dan perluasan pemasaran, tetapi saat ini website sudah menjadi kebutuhan bagi pemerintahan, pendidikan dan pariwisata.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, bahwa pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Pariwisata merupakan kegiatan yang melibatkan masyarakat, alam, budaya dan adat istiadat untuk dijadikan kawasan wisata. Pada pasal 4 (empat) UU RI No. 10 Tahun 2009 Kepariwisata bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, meningkatkan kesejahteraan rakyat, menghapus kemiskinan, mengatasi pengangguran, melestarikan alam, lingkungan, dan sumber daya, memajukan kebudayaan, mengangkat citra bangsa, memupuk rasa cinta tanah air, memperkuat jati diri dan kesatuan bangsa, dan mempererat persahabatan antar bangsa. Pariwisata akan memberikan dampak terhadap peningkatan pendapatan, menciptakan lapangan pekerjaan dan pertumbuhan perekonomian.

Menurut Priasukmana, Soetarso, Mulyadi. 2001, pembangunan desa wisata salah satunya bertujuan untuk menggali potensi desa, memperluas lapangan kerja, meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup dan menumbuhkan rasa bangga bagi masyarakat desa untuk tetap tinggal di desanya. Embung sebligo merupakan pariwisata yang berada pada desa wisata lerep kecamatan ungaran barat, masyarakat desa lerep ikut berandil dalam perkembangan wisata embung sebligo salah satunya dengan menanam modal dan invest kerja bakti yang diterapkan dalam pengelolaan wisata embung sebligo.

Permasalahan yang dihadapi oleh pengelola wisata embung sebligo salah satunya adalah proses pengelolaan administrasi masih bersifat manual atau belum terkomputasi. Penjualan tiket yang masih menggunakan cara manual membuat proses pencatatan rekap pendapatan tiket wisata embung sebligo belum efektif karena proses pencatatan masih ditulis pada buku dan perhitungan bagi hasil tidak dapat diolah dengan cepat. Selain itu terbatasnya sarana penyampaian informasi menjadi salah satu permasalahan yang terjadi membuat pihak pengelola wisata dan penanam modal (masarakat desa lerep) mengalami kendala dalam melihat data rekap pendapatan dan bagi hasil karena pengarsipan masih dalam bentuk berkas. Oleh karena itu perlu adanya sistem informasi berbasis web untuk mengolah data-data tersebut.

Salah satu solusinya adalah sistem informasi berbasis web yang diharapkan mampu mengelola administrasi wisata embung sebligo, mempermudah kasir dalam transaksi penjualan tiket yang akan mempercepat proses bagi hasil wisata embung sebligo. Dan pihak pengelola wisata dan penanam modal (masarakat desa

lerep) akan mudah mengakses secara online untuk mendapatkan informasi bagi hasil dari penjualan tiket wisata embung sebligo secara cepat dan akurat.

Berdasarkan hal tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengambil bahasan tersebut dengan judul “Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Wisata Embung Sebligo Desa Lerep Berbasis Web”, sehingga diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut dan dapat memberikan informasi kepada berbagai pihak.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Transaksi penjualan tiket wisata embung sebligo masih manual belum terkomputasi.
2. Proses pencatatan rekap pendapatan tiket wisata embung sebligo belum efektif karena proses pencatatan masih ditulis pada buku.
3. Perhitungan bagi hasil membutuhkan waktu karena menggunakan perhitungan manual.
4. Pemilik tanah, pemodal, pengelola, invest kerja bakti mengalami kendala dalam melihat data rekap pendapatan dan bagi hasil karena pengarsipan masih dalam bentuk berkas.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Sistem ini diterapkan pada wisata embung sebligo desa lerep.
2. Sistem informasi pengelolaan administrasi yang dibangun hanya mengelola transaksi penjualan tiket, rekap pendapatan, dan bagi hasil.
3. Sistem ini hanya dapat diakses oleh masyarakat desa lerep yang berperan pada wisata embung sebligo dan memiliki *username* dan *password*.
4. Pada sistem ini kasir memiliki akses untuk melakukan transaksi penjualan tiket. Admin memiliki akses untuk mengelola administrasi wisata embung sebligo. Dan pemilik tanah, pemodal, pengelola, invest kerja bakti hanya memiliki akses untuk melihat rekap pendapatan dan bagi hasil.
5. Persentase bagi hasil yang digunakan dalam sistem merupakan persentase yang diberikan oleh pihak desa lerep.
6. Sistem dibangun menggunakan PHP dan database MySQL.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pengelolaan administrasi wisata embung sebligo desa lerep berbasis web?
2. Bagaimana kelayakan sistem informasi pengelolaan administrasi wisata embung sebligo desa lerep berbasis web yang dibangun?

3. Bagaimana hasil implementasi penggunaan sistem informasi pengelolaan administrasi wisata embung sebligo desa lerep berbasis web kepada para pengguna?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sistem informasi pengelolaan administrasi wisata embung sebligo desa lerep berbasis web.
2. Mengetahui kelayakan sistem informasi pengelolaan administrasi wisata embung sebligo desa lerep berbasis web yang dibangun.
3. Mengimplementasikan penggunaan sistem informasi pengelolaan administrasi wisata embung sebligo desa lerep berbasis web kepada para pengguna.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Peneliti mampu mengembangkan kemampuannya dalam merancang dan membangun sistem informasi pengelolaan administrasi wisata embung sebligo desa lerep berbasis web.

2. Bagi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan kajian di bidang ilmu komputer terapan, serta menambah perbendaharaan karya ilmiah di prodi PTIK.

### 3. Bagi Para Pengguna

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pekerjaan admin dalam mengelola administrasi wisata embung sebligo, memudahkan kasir dalam transaksi penjualan tiket, dan membantu pemilik tanah, pemodal, pengelola, invest kerja bakti dalam melihat rekap pendapatan dan bagi hasil.

### 4. Bagi Pembaca

Sebagai referensi atau bahan kajian tentang pembuatan sebuah sistem informasi pengelolaan administrasi berbasis web.

## 1.7 Penegasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda tentang penelitian ini, diberikan beberapa penjelasan istilah sebagai berikut :

1. Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Jogiyanto, 2005).
2. Administrasi merupakan kegiatan catat-mencatat, surat-menyurat, pembukuan ringan, ketik-mengetik, agenda dan sebagainya yang bersifat teknis ketatausahaan (*clerical work*). Jadi tata usaha adalah bagian kecil

kegiatan dari pada administrasi yang akan dipelajari (Drs. Soewarno Hardyaningrat, 1996).

3. Wisata merupakan tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.
4. *Web* merupakan fasilitas *hiperteks* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan data multimedia lainnya, yang diantara data tersebut saling berhubungan satu sama lain (Sutarman, 2007:8).
5. Kasir merupakan orang yang bertugas melakukan transaksi penjualan tiket.
6. Pemodal merupakan pihak yang menginvestasikan sejumlah uang.
7. Invest kerja bakti merupakan pihak yang menginvestasikan kerja bakti.

Dari penegasan merupakan tersebut, dapat dijelaskan bahwa sistem informasi administrasi wisata embung sebligo desa lerep berbasis web adalah sistem yang dibangun untuk mengelola administrasi wisata embung sebligo, memudahkan kasir dalam transaksi penjualan tiket, dan membantu pemilik tanah, pemodal, pengelola, invest kerja bakti dalam melihat rekap pendapatan dan bagi hasil yang disajikan dengan berbasiskan web yang dapat diakses secara *online*.

### **1.8 Sistematika Penulisan Skripsi**

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini, maka digunakan sistematika skripsi yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi berisi halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

## 2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri atas lima bab yaitu :

**Bab I Pendahuluan**, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

**Bab II Kajian Pustaka dan Landasan Teori**, bab ini menjabarkan pengertian-pengertian berdasarkan teori relevan untuk digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian.

**Bab III Metodologi Penelitian**, berisi waktu dan tempat pelaksanaan, desain penelitian, alat dan bahan penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

**Bab IV Hasil dan Pembahasan**, bab ini membahas tentang deskripsi data, analisis data, dan pembahasan.

**Bab V Simpulan dan Saran**, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran

## 3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### 1.1 Kajian Pustaka

Supriyadi, Agustinus Fritz Wijaya dan Richard Gordon Mayopu (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis Web” menjelaskan sistem informasi yang dibangun mampu mengelola data anggota, sekaligus sebagai sarana promosi produk dan penjualan secara *online*. Sistem yang dibangun merupakan sistem informasi *e-commerce* yang memiliki fitur pengelolaan informasi profil usaha, pengembangan sumber daya dan aset anggota klaster. Sistem ini juga memanfaatkan social plugins yaitu *like facebook* sebagai alat pemasaran produk. Dengan demikian, sistem informasi ini dapat dipergunakan klaster usaha sebagai toko online, media promosi, dan pusat data yang dapat menghasilkan informasi perkembangan klasifikasi badan usaha UMKM anggota klaster, sehingga dapat dipergunakan oleh pengurus klaster dan stakeholders dalam memantau perkembangan usaha para anggotanya. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah prototype model. Sistem informasi diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework CodeIgniter*, dengan *basis data MySQL*.

Menurut Hj. Nurmi (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata” menjelaskan dengan adanya Web Sistem informasi objek pariwisata sangat membantu dalam pemilihan objek-objek

pariwisata dan mempermudah para wisatawan dalam memperoleh informasi yang lebih lengkap dan efisien. Dan website yang dibangun juga membantu manajemen dalam pengelolaan dan pengolahan data, dapat peningkatan pelayan, efisiensi, lebih ekonomi, pengontrolan yang lebih baik dan memberikan nilai manfaat bagi wisatawan dan dinas terkait. Sistem informasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML dan database MySQL.

Menurut Rudi Banu Kuncoro (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembuatan Website Tempat Pariwisata Rumah Dome New Nglepen” menjelaskan dengan adanya Website dapat memberikan informasi profil wisata Rumah Dome New Nglepen secara menyeluruh yang bersifat global, lebih efektif dan efisien. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data primer, pengumpulan data sekunder, perancangan, pemrograman, uji coba, implementasi dan pemeliharaan. Pada penelitian ini website dibangun menggunakan pemrograman PHP dan database MySQL.

Oni Yuliani dan Joko Prasajo (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)*” menjelaskan dengan adanya Sistem informasi Obyek wisata yang dibangun dapat mempermudah Wisatawan yang datang untuk menentukan tempat wisata serta penginapan dengan fasilitas sesuai keinginan. Dan wisatawan dapat mengetahui langsung posisi atau tempat obyek yang diinginkan melalui peta beserta informasinya. Sistem Informasi obyek wisata ini dibangun dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai pengelola basis data. Perancangan sistem informasi ini

menggunakan UCD yaitu melibatkan pengguna dengan cara memberikan masukan dalam bentuk kuesioner. Sistem Informasi ini berisi tentang profil obyek wisata, alat transportasi yang digunakan dan jarak yang ditempuh. Fasilitas lain yang juga bisa dinikmati adanya informasi tentang agen-agen travel yang bisa melayani perjalanan luar kota, serta tempat penginapan (hotel). Dalam mengimplementasikan sistem ini dilakukan pengujian program dan pengujian sistem kemudian dilakukan evaluasi.

Alfinia Hidayah dan Warjiyono (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembangunan Website Desa Wisata Kalisoka Guna Meningkatkan Daya Saing Pariwisata Kabupaten Tegal” menjelaskan dengan adanya website ini, akan menjadikan nilai tambah bagi desa tersebut, kunjungan wisata akan bertambah. Dengan meningkatnya kunjungan wisata maka akan berdampak pada pertumbuhan ekonomi warga setempat, menambah pendapatan desa dan mengurangi pengangguran. website dibuat sebagai media promosi, informasi dan interaksi antara manajemen dan wisatawan. Sehingga potensi Desa Wisata religi dan budaya Kalisoka akan berkembang dan mampu bersaing dengan tempat wisata lainnya. Pada penelitian ini website dibangun menggunakan pemrograman PHP dan database MySQL.

Andriyanto Gozali (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kota Samarinda Berbasis Web” menjelaskan bahwa sistem informasi pariwisata yang dibangun dapat membantu masyarakat (dalam hal ini wisatawan) dalam memperoleh informasi tempat wisata di Samarinda, mengetahui di mana letak dari tempat wisata tersebut, apa yang dapat dilakukan di

tempat tersebut, hingga harga tiket masuk dari tempat wisata tersebut. Selain itu, wisatawan juga dapat mengetahui informasi mengenai hotel tempat mereka menginap beserta harga dan fasilitas. Pengguna dapat mencari informasi mengenai pariwisata yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka melalui website tersebut. Pembuatan aplikasi ini meliputi desain sistem menggunakan ER-Diagram, flow chart, dan desain tampilan. Sedangkan implementasi proses pada sistem menggunakan NetBeans 7.4 dan digunakan pada *browser* yang menyokong HTML5 dan server yang menyokong PHP5.

Supriyanta dan Khoirun Nisa (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi” menjelaskan Website desa wisata Karangrejo Loano di buat untuk menginformasikan berbagai kekayaan alam yang bisa di jadikan tujuan wisata. Informasi yang disajikan dapat mempermudah masyarakat untuk berwisata. Website dapat membantu meningkatkan promosi desa wisata Karangrejo sehingga menjadi maju, banyak pengunjung dan berdampak pada kesejahteraan warga Karangrejo. Website bisa membantu para calon wisatawan dalam mencari informasi tentang Desa Wisata Karangrejo. Wisata alami di desa-desa sekarang banyak di cari, dengan website bisa diberikan informasi yang berbentuk naskah, gambar maupun video. Calon wisatawan dapat melakukan transaksi pemesanan untuk berkunjung ke Desa Wisata Karangrejo, transaksi dilakukan dari jauh sehingga mudah dan hemat. Pada penelitian ini *website* dirancang menggunakan metode air terjun dan menggunakan tehnik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan studi pustaka. Sedangkan perangkat lunak yang

digunakan dalam merancang *website* desa wisata Karangrejo adalah XAMPP, *DreamweaverCS 5.5*, *AdobePhotoshop CS 5* serta menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, PHP, CSS, *Java Script*, dan *JQuery*.

ChengHu Zhang (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “The design of Scenic tourist service system” menyatakan teknologi informasi pada pariwisata telah menjadi tren yang tak terhindarkan. Pengembangan sistem pada pariwisata dapat memfasilitasi para wisatawan dan juga membantu manajer untuk mengelola tempat wisata, sehingga dapat meningkatkan manajemen dan kualitas tempat wisata.

Renata Biadacz dan Marek Biadacz (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “The Use Of Modern Information Technology In Tourist Information Systems On The Example Of City Of Czestochowa” menyatakan pentingnya pembangunan sistem informasi wisata menggunakan teknologi informasi modern dan fungsional. Beberapa tahun pengoperasian sistem, saat ini pengalaman yang menarik baik dari segi penggunaan teknologi dan perangkat lunak yang diterapkan telah terbukti bermanfaat bagi wisatawan dan penduduk.

Penelitian diatas dianggap relevan karena penelitian tersebut membahas mengenai pembangunan *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL pada pariwisata untuk memberikan informasi kepada para pengguna. Sistem informasi ini dapat diakses secara online yang memudahkan para pengguna untuk memperoleh informasi dimana saja dan kapan saja secara cepat dan akurat.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Konsep Dasar Sistem

Suatu Sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau sub sistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur adalah “sistem sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu”. Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada komponen atau elemennya adalah “sistem sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu” (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005:2).

Sedangkan O’Brien dan Marakas (2010:26) mendefinisikan “sistem sebagai satu set komponen yang saling terkait, dengan batas yang jelas, bekerja sama untuk mencapai seperangkat tujuan dengan menerima input dan menghasilkan output dalam proses transformasi yang terorganisir” .

O’Brien dan Marakas (2010:26) juga menjelaskan bahwa sistem memiliki tiga fungsi dasar, diantaranya sebagai berikut :

1. *Input* yang melibatkan unsur perekaman dan perakitan yang masuk ke dalasistem yang akan diproses. Misalnya, bahan baku, energi, data, dan m usaha manusia harus aman dan terorganisir dengan baik untuk diproses.

2. *Processing* melibatkan proses transformasi yang mengkonversi input menjadi output. Contohnya adalah proses manufaktur, proses pernapasan manusia, atau perhitungan matematis.
3. *Output* melibatkan pengalihan elemen yang telah diproduksi oleh proses kemudian dikirimkan ke tujuan akhir. Sebagai contoh produk, jasa, dan manajemen informasi yang harus dikirimkan kepada pengguna.

### **2.2.2 Konsep Dasar Informasi**

Informasi sangat penting artinya bagi suatu sistem yang akan dibuat dalam sebuah organisasi. Suatu organisasi akan terus tumbuh jika informasi yang diperoleh berkualitas karena pengambilan keputusan-keputusan penting yang menyangkut masa depan organisasi selalu berdasarkan informasi yang ada.

Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut, “informasi adalah data yang telah diubah menjadi suatu konteks yang berarti dan berguna bagi pengguna tertentu” (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005:8).

Sumber dari informasi adalah data, yang dalam hal ini adalah data yang berkaitan dengan jadwal, data guru, data siswa, dan data kelas yang kemudian diolah menjadi sebuah informasi jadwal yang berkualitas untuk digunakan oleh siswa dan guru sebagai acuan kegiatan belajar mengajar. Dengan informasi jadwal yang berkualitas diharapkan dapat menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas pula. Kualitas informasi itu sendiri tergantung dari tiga hal yaitu informasi haruslah akurat, tepat waktu, dan relevan.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, *user* sebagai penerima informasi kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan yang lain yang akan membuat suatu data kembalian ke dalam sistem. Kemudian data akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus yang berulang.

### **2.2.3 Konsep Dasar Sistem informasi**

Sistem informasi merupakan hasil dari pengolahan data yang telah dikumpulkan, diproses, dianalisis, dan disimpan, kemudian disebarkan dalam bentuk informasi kepada penerima tentang segala sesuatu yang terjadi dengan tujuan untuk mencapai sesuatu yang telah direncanakan demi kemajuan bersama. Dalam arti yang luas sistem informasi dapat dipahami sebagai sekumpulan subsistem yang saling berhubungan membentuk satu kesatuan yang bekerja sama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada dan tersedia bagi fungsi tersebut guna mencapai tujuan (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005:13).

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:14), sistem informasi berdasarkan komponen fisik penyusunnya terdiri atas komponen berikut :

- a. Perangkat keras (*hardware*)



Perangkat keras dalam sistem informasi meliputi perangkat-perangkat yang digunakan oleh sistem komputer untuk masukan dan keluaran (*input/output device*), *memory*, *modem*, pengolah (*processor*), dan periferal lainnya.

b. Perangkat lunak (*software*)

Perangkat lunak dalam sistem informasi adalah berupa program-program komputer yang meliputi sistem operasi (*Operating System/OS*), bahasa pemrograman (*programming language*), dan program-program aplikasi (*application*).

c. Berkas basis data (*file*)

Berkas merupakan sekumpulan data dalam basis data yang disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga dapat digunakan kembali dengan mudah dan cepat.

d. Prosedur (*procedure*)

Prosedur meliputi prosedur pengoperasian untuk sistem informasi, manual, dan dokumen-dokumen yang memuat aturan-aturan dan berhubungan dengan sistem informasi dan lainnya.

e. Manusia (*brainware*)

Manusia yang terlibat dalam suatu sistem informasi meliputi *operator*, *programmer*, *system analyst*, manajer sistem informasi, manajer pada tingkat operasional, manajer pada tingkat manajerial, manajer pada tingkat strategis, teknisi, administrator basis data (*Database Administrator/DBA*), serta individu lain yang terlibat didalamnya.

#### 2.2.4 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Sutarman, (2009:13) Sistem informasi ini mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Jadi sistem informasi dapat dikatakan sebagai sebuah kegiatan pengolahan data yang dimulai dari mengumpulkan, memproses, menganalisis, menyimpan, dan menyebarkan suatu informasi demi untuk kemajuan atau kepentingan suatu organisasi.

Menurut Jogiyanto (2005), sistem informasi merupakan satu kesatuan data olahan yang terintegrasi dan saling melengkapi serta menghasilkan *output* baik dalam bentuk gambar, suara, maupun tulisan.

Suatu Sistem Informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai seperangkat komponen yang saling terkait yang mengumpulkan, atau mengambil, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk pengambilan keputusan dan pengendalian suatu organisasi (Laudon dan Laudon, 2014: 45). Berdasarkan definisi tersebut maka dapat dikatakan bahwa sistem informasi merupakan kumpulan komponen-komponen yang saling berhubungan, saling berkaitan, dan saling bekerjasama antar komponen satu dengan lainnya untuk mengolah data sehingga dihasilkan sebuah informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan.

Tiga aktivitas dalam suatu sistem informasi menghasilkan informasi yang dibutuhkan organisasi untuk membuat keputusan, mengendalikan operasi, menganalisis masalah, dan menciptakan servis atau produk baru. Aktivitas ini yaitu *input*, proses, *output*. *Input* menangkap atau mengumpulkan data mentah

dari dalam organisasi atau dari lingkungan luar. Proses mengubah masukan menjadi bentuk yang berarti. *Output* mengirimkan informasi yang diproses untuk orang-orang yang akan menggunakannya atau aktivitas yang akan digunakan. Sistem informasi juga memerlukan umpan balik, yang merupakan keluaran yang dikembalikan kepada anggota sesuai organisasi untuk membantu mereka dalam mengevaluasi atau mengoreksi tahap *input* (Laudon dan Laudon, 2014: 46).

### **2.2.5 Konsep Pengelolaan**

Secara umum pengelolaan merupakan kegiatan merubah sesuatu hingga menjadi baik berat memiliki nilai-nilai yang tinggi dari semula. Pengelolaan dapat juga diartikan sebagai untuk melakukan sesuatu agar lebih sesuai serta cocok dengan kebutuhan sehingga lebih bermanfaat.

Nugroho (2003:119) mengemukakan bahwa pengelolaan merupakan istilah yang dipakai dalam ilmu manajemen. Secara etomologi istilah pengelolaan berasal dari kata .kelolah. (*to manage*) dan biasanya merujuk pada proses mengurus atau menangani sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi pengelolaan merupakan ilmu manajemen yang berhubungan dengan proses mengurus dan menangani sesuatu untuk mewujudkan tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Sedangkan menurut Syamsu menitik beratkan pengelolaan sebagai fungsi manajemen yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengorganisasian dan pengontrolan untuk mencapai efisiensi pekerjaan. Pendapat Pamudji diatas mengenai pengelolaan terlihat menitik beratkan pada dua faktor penting yaitu :

- a. Pengelolaan sebagai pembangunan yang merubah sesuatu sehingga menjadi baru dan memiliki nilai yang lebih tinggi.
- b. Pengelolaan sebagai pembaharuan yaitu usaha untuk memelihara sesuatu agar lebih cocok dengan kebutuhan-kebutuhan.

Selanjutnya Admosudirjo (2005:160) mendefinisikan bahwa Pengelolaan adalah pengendalian dan pemanfaatan semua faktor sumber daya yang menurut suatu perencanaan diperlukan untuk menyelesaikan suatu tujuan tertentu.

Dari pengertian diatas Admosudirjo menitikberatkan pengelolaan pada proses mengendalikan dan memanfaatkan semua faktor sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Lebih lanjut Moekijat (2000:1) mengemukakan pengertian pengelolaan adalah suatu proses tertentu yang terdiri atas perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan yang dilakukan untuk menentukan dan mencapai tujuan tertentu dengan cara menggunakan manusia dan sumber-sumber lain.

Dengan demikian, Moekijat menitik beratkan pengelolaan pada proses merencanakan, mengorganisasi, menggerakkan, mengawasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan menggunakan sumber daya manusia dan sumber-sumber lain.

Sedangkan Terry (2009:9) mengemukakan bahwa Pengelolaan sama dengan manajemen sehingga pengelolahan dipahami sebagai suatu proses membedakan atas perencanaan, pegorganisasian, penggerakan dan pengawasan denganmemanfaatkan baik ilmu maupun seni agar dapat menyelesaikan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pengelolaan atau yang sering disebut

manajemen pada umumnya sering dikaitkan dengan aktivitas-aktivitas dalam organisasi berupa perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, pengarahan, dan pengawasan. Istilah manajemen berasal dari kata kerja *to manage* yang berarti menangani, memimpin, membimbing, atau mengatur. Sejumlah ahli memberikan batasan bahwa manajemen merupakan suatu proses, yang diartikan sebagai usaha yang sistematis untuk menjalankan suatu pekerjaan. Proses ini merupakan serangkaian tindakan yang berjenjang, berlanjut dan berkaitan dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

#### **2.2.6 Administrasi**

Administrasi merupakan penyusunan dan pencatatan data dan informasi secara sistematis dengan maksud untuk menyediakan keterangan serta memudahkan memperolehnya kembali secara keseluruhan dan dalam hubungannya satu sama lain (Silalahi, 2008). Kegiatan administrasi dapat dibagi menjadi dua yaitu :

1. Ekspedisi (*expedition*), yaitu aktivitas mencatat setiap informasi yang dikirim atau diterima, baik untuk kepentingan *intern* maupun *ekstern*.
2. Pengarsipan (*filing*), yaitu suatu proses pengaturan dan penyimpanan informasi secara sistematis sehingga dapat dengan mudah dan cepat ditemukan setiap diperlukan.

Dengan demikian dapat disimpulkan suatu batasan tentang administrasi yaitu kegiatan kerja sama yang dilakukan sekelompok orang berdasarkan

pembagian kerja sebagaimana ditentukan dalam struktur dengan mendayagunakan sumber daya- sumber daya untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

### **2.2.7 Wisata Embung Sebligo**

Embung sebligo merupakan tempat wisata bersifat alami dan memiliki ciri khas desa yang terletak di Desa Lerep Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang, tempat wisata ini dikelola langsung oleh penduduk Desa Lerep, dibangun dan dimajukan bersama dari kerjasama semua warga yang ada di Desa Lerep yang diprakarsai oleh Kepala Desa Bapak Sumariyadi. Kepala Desa Lerep memiliki tujuan untuk memajukan Desa Lerep menjadi Desa Wisata Lerep yang langsung dikelola oleh rakyat sehingga memiliki manfaat yang dapat dinikmati oleh semua warga Desa Lerep, bukan perorangan. Saat ini tempat wisata Embung Sebligo belum jadi secara sempurna dan masih dalam proses melengkapi fasilitas-fasilitas dan wahana permainan lainnya. Sebelumnya Embung Sebligo dijadikan sebagai wadah cadangan air untuk pengairan sawah atau lahan pertanian lainnya jika terjadi musim kemarau, tetapi saat ini Embung Sebligo bisa dijadikan tempat wisata alam dengan dilengkapi dengan wahana perahu karet dan kedepannya akan dilengkapi dengan wahana permainan anak-anak yang menarik.



Gambar 2.1 Wisata Embung Sebligo



Gambar 2.2 Wisata Embung Sebligo

## **2.2.8 Komponen-komponen sistem web**

### **2.2.8.1 World Wide Web (WWW)**

World Wide Web (*www*) atau yang lebih dikenal dengan sebutan web, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh para pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web adalah ruang informasi dengan menggunakan teknologi *hyperlink* untuk menghubungkan tiap dokumen. Dengan teknologi ini pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti tautan (*link*) yang disediakan dalam halaman web yang ditampilkan lewat web browser. Internet identik dengan web, karena kepopuleran web sebagai *interface* pada layanan-layanan yang ada di Internet. Dimana yang pada awalnya web hanya sebagai penyedia informasi kini digunakan juga untuk berkomunikasi surat elektronik (*email*), chatting sampai dengan video conference.

### **2.2.8.2 Hypertext Markup Language (HTML)**

*Hyper Text Markup Language* (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web. HTML dapat dibuka dengan menggunakan suatu aplikasi bernama *browser* yang akan menterjemahkan dari bahasa web tersebut kedalam sebuah tampilan. dokumen HTML menggunakan struktur tertentu. Struktur ini memungkinkan dokumen yang akan dibaca oleh web browser menjadi sebuah tampilan sesuai dengan kode yang dituliskan Steven Suehring (2013: 90-92).

Di dalam HTML terdapat 2 hal utama yaitu Tag dan Elemen. Tag dan Elemen ini saling berhubungan dimana Tag adalah suatu tanda "<" dan ">" yang



ada pada setiap elemen untuk menentukan suatu pembuka dan penutup ( tag penutup ini pasti selalu memiliki tanda slash "/" sebagai tanda penutup. Sedangkan Elemen adalah suatu isi yang ada pada tag untuk memberikan sebuah fungsi - fungsi tertentu, walaupun begitu tidak semua elemen memiliki isi. Contohnya yaitu `<br/>` yang berfungsi untuk membuat baris baru. Berikut merupakan struktur dasar penulisan kode

HTML:

```

<!DOCTYPE html>

<html>

    <head>

        <title>Diisi Dengan Judul</Title>

    </head>

    <body>

        Isi Dari Judul Tersebut

    </body>

</html>

```

Berikut merupakan keterangan kode program diatas:

1. `<!DOCTYPE html>` ini mengidentifikasi bahwa html ini merupakan dokumen HTML5, HTML5 adalah sebuah generasi terbaru pada bahasa HTML.
2. `<html>` ini biasa disebut sebagai elemen root karena mengandung semua elemen lain.

3. `<head>` ini berisi informasi dasar pada web tersebut seperti title dan meta tag.
4. `<title>` berfungsi untuk memberikan judul dari dokumen atau halaman tersebut.
5. `<body>` adalah isi dari dokumen tersebut.

### 2.2.8.2 Hypertext Preprocessor (PHP)

*Hypertext Preprocessor* adalah sebuah bahasa khusus yang dirancang untuk pemrograman berbasis web. PHP memiliki fitur untuk membantu programmer dalam mengembangkan sebuah sistem atau website dinamis dimana bahasa pemrograman ini dapat berjalan bersama-sama dengan bahasa pemrograman HTML. PHP bekerja pada sisi web server yang akan mengolah data pada *back end user*. Untuk menjalankan file PHP ini membutuhkan sebuah web server sebagai mesin penerjemah atau sebagai perantara antara database, kode dan browser (Steven Suehring, 2013: 271-272).

Berikut merupakan beberapa struktur dasar yang ada di PHP:

#### 1. Variabel

Variabel merupakan sebuah fungsi yang digunakan untuk menyimpan value dari sebuah data atau informasi. Variabel diawali menggunakan tanda “\$” pada awal penulisan. Panjang variable sendiri tidak memiliki batas. Variabel memiliki sensitivitas dalam penulisannya karena struktur ini menjadi bagian vital dalam pengkodean.

## 2. Tipe data

Tipe data merupakan sebuah tipe variabel yang menjadi karakteristik pada setiap variabel yang tertulis pada kode program. Tipe data pada PHP tidak perlu didefinisikan melainkan sudah merupakan interpreter dari PHP itu sendiri. Didalam PHP mengenal 8 macam tipe data primitive yaitu : Boolean, integer, float, string, array, object, resource, dan NULL yang masing-masing memiliki fungsi dan karakteristik sendiri-sendiri.

## 3. Konstanta

Konstanta merupakan sebuah variabel konstan yang nilainya tidak berubah-ubah. Untuk mendefinisikan variabel konstanta dalam PHP yaitu menggunakan fungsi `define()`.

## 4. Operator

Operator didalam PHP memiliki 3 jenis yaitu: operator aritmatika yang digunakan dalam perhitungan matematik, operator perbandingan yang digunakan untuk melakukan komparasi terhadap variabel, dan operator logika yang digunakan untuk membuat suatu kondisi statement benar salah dalam dua buah variabel.

## 5. Komentar

Komentar merupakan suatu script dalam pemrograman PHP yang tidak akan diterjemahkan oleh web server. Komentar biasanya digunakan untuk memberikan keterangan suatu skrip yang kita tuliskan kedalam sebuah dokumen untuk mempermudah dalam melakukan pengkodean.

### 2.2.9 Cascading Style Sheet (CSS)

CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah salah satu bahasa desain web (*style sheet language*) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda *markup language* atau biasa kita kenal dengan istilah HTML. Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID. CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna dan font. Pemisahan ini dapat meningkatkan daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi dari sebuah karakteristik dari sebuah tampilan, memungkinkan untuk membagi halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten, contohnya teknik tableless pada desain web. Steven Suehring (2013: 121-123).

Tujuan utama CSS diciptakan yaitu untuk membedakan konten dari dokumen dan dari tampilan dokumen, dengan itu, pembuatan ataupun pemrograman ulang web akan lebih mudah dilakukan. Hal yang termasuk dalam desain web diantaranya adalah warna, ukuran dan formatting. Dengan adanya CSS, konten dan desain web akan mudah dibedakan, jadi memungkinkan untuk melakukan pengulangan pada tampilan-tampilan tertentu dalam suatu web, sehingga akan memudahkan dalam membuat halaman web yang banyak, yang pada akhirnya dapat memangkas waktu pembuatan web.

### 2.2.10 MySQL (*Structured Query Language*)

Steven Suehring (2013: 450-454) dalam bukunya menuliskan bahwa setiap website dinamis memerlukan database dalam pengelolaan informasinya. MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multi-user, dan SQL database management system (DBMS). Database ini dibuat untuk keperluan sistem database yang cepat, handal dan mudah digunakan. MySQL dan PHP merupakan sistem yang saling terintegrasi. Maksudnya adalah pembuatan database dengan menggunakan sintak PHP dapat di buat. Sedangkan input yang di masukkan melalui aplikasi web yang menggunakan script serverside seperti PHP dapat langsung dimasukkan ke database MySQL yang ada di server dan tentunya web tersebut berada di sebuah web server.

Tjahyadi Firdaus, dkk (2007: 1) menjelaskan bahwa SQL (Structured Query Language) merupakan bahasa query yang standard yang digunakan sebagai suatu bahasa sederhana dan dasar, yang memungkinkan Anda untuk berkomunikasi dengan database, membaca, menulis, dan memperoleh informasi yang berguna dari database. Meskipun sifatnya nonprocedural, lebih mudah bekerja dengan SQL daripada dengan kebanyakan bahasa pemrograman seperti PHP, PERL, Java dan lainlain, namun kadangkala menyulitkan untuk beberapa kasus yang rumit bagi mereka yang baru mengenal SQL. Perintah atau statement SQL yang paling sederhana yang memungkinkan seorang user dapat menampilkan atau memperoleh data dari suatu tabel adalah perintah atau

statement SELECT. Sesuai dengan namanya, dengan perintah SELECT seorang user dapat memilih data yang spesifik dari tabel untuk menampilkannya.

### **2.2.11 Java Script**

JavaScript adalah bahasa *scripting* dinamis yang memungkinkan programmer untuk membangun interaktivitas ke halaman HTML Danesh Arman (2014:1). Biasanya javascript sering digunakan pada web browser untuk menciptakan halaman web yang menarik, interaktif, serta menerapkan berbagai fungsi pada halaman web. JavaScript merupakan inti dari model Dynamic HTML, yang memungkinkan browser modern saat ini untuk menjadi tuan rumah aplikasi canggih dan user interface. JavaScript telah menjadi bagian dari lanskap pengembangan Web. Menyediakan mekanisme untuk melaksanakan interaktivitas yang dinamis di browser, tanpa tersambung ke server.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Wisata Embung Sebligo Desa Lerep Berbasis Web dibangun menggunakan bahasa pemograman PHP, dan penyimpanan *database* MySQL. Sistem dapat diakses oleh admin, kasir, pemilik tanah, pemodal, pengelola, dan invest kerja bakti. Admin dapat melakukan proses perhitungan bagi hasil wisata embung sebligo, dan kasir dapat melakukan transaksi penjualan tiket, sedangkan pemilik tanah, pemodal, pengelola, dan invest kerja bakti hanya dapat melakukan pencarian data rekap pendapatan dan bagi hasil.
2. Berdasarkan pengujian sistem dengan standart ISO 9126 aspek *functionality* pada Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Wisata Embung Sebligo Desa Lerep Berbasis Web dapat dihasilkan bahwa pengujian *blackbox* dan *whitebox* menunjukkan sistem berjalan sesuai yang diharapkan dan memiliki fungsional yang baik dengan presentase valid 100%.
3. Berdasarkan pengujian sistem dengan standart ISO 9126 aspek *usability* dengan melakukan uji respon pengguna menghasilkan persentase 88,59% dimana persentase tersebut merupakan kategori “Sangat Baik”. Maka Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Wisata Embung Sebligo Desa Lerep

Berbasis Web dapat diimplementasikan dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Sistem ini dapat membantu pekerjaan admin dalam mengelola administrasi wisata embung sebligo, memudahkan kasir dalam transaksi penjualan tiket, dan membantu pemilik tanah, pemodal, pengelola, invest kerja bakti dalam melihat rekap pendapatan dan bagi hasil.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat dilakukan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya :

7. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah menu cetak rekap pendapatan dan bagi hasil setiap bulannya.
8. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan sistem informasi administrasi wisata embung sebligo desa lerep dengan cakupan administrasi yang lebih luas lagi.
9. Perlu adanya pengembangan sistem lebih lanjut yang menitik beratkan pada keamanan sistem.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al -Bahra bin Ladjamudin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Biadacz, Renata dan Marek Biadacz. 2015. *The Use Of Modern Information Technology In Tourist Information Systems On The Example Of City Of Czestochowa*. *Procedia Computer Science* 65 ( 2015 ) 1105 – 1113.
- Danesh, Arman.(2004). *Javascript in 10 Simple Steps or Less*. Willey Publishing,Inc. Indianapolis
- George R. Terry & Leslie W. Rue. 2009. *Dasar-Dasar Manajemen*. Penerjemah G.A. Ticoalu. Jakarta: Bumi Aksara. Judul Asli *Principles of Manajement* (1992). Dow Jones-Irwin.
- Gozali, Andriyanto. 2015. *Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kota Samarinda Berbasis Web*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya* Vol.4 No.1.
- Hidayah, Alfinia dan Warjiyono. 2015. *Website Desa Wisata Kalisoka Guna Meningkatkan Daya Saing Pariwisata Kabupaten Tegal*. *Jurnal Evolusi - Volume 3 No 1 – Mei 2015 – lppm3.bsi.ac.id/jurnal*.
- J. Setiadi dan Nugroho. 2003. *Perilaku Konsumen Konsep dan Implikasi untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Jogiyanto. 2005. *Sistem Teknologi Informasi* . Edisi II. Andi Offset, Yogyakarta.
- Kuncoro , Rudi Banu. 2012. *Pembuatan Website Tempat Pariwisata Rumah Dome New Nglepen*. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 4 No 1 - 2012 - ijns.org*.
- Laudon, Kenneth C & Laudon, Jane P. 2005. *Management Information Systems. Managing the Digital Firm* Eight Edition. Boston: Prentice Hall
- Moekijat. 2000. *Kamus Manajemen*. Penerbit CV. Mandar Maju: Bandung.
- Nurmi. 2015. *Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata*. *Jurnal Edik Informatika* Vol 1, No 2 .
- O'Brien dan Marakas, 2010. *Management System Information*. McGraw Hill, New York.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta.

- Silalahi, Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. PT. Refika Aditama: Bandung.
- Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering*. 9th Ed. Boston. Massachusetts: Pearson Education.
- Supriyadi, Agustinus Fritz Wijaya, dan Richard Gordon Mayopu. 2016. *Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis Web*. ISSN : 1978 -8282.
- Supriyanta dan Khoirun Nisa. 2015. *Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi*. Jurnal Bianglala Informatika Vol 3 No 1 Maret 2015 – [lppm3.bsi.ac.id/jurnal](http://ppm3.bsi.ac.id/jurnal).
- Sutarman. 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Tjahyadi Firdaus, dkk. 2007. *Panduan Pendayagunaan Open Source Software: Perangkat Lunak Bebas dan Open Source*. Kementrian Negara Riset dan teknologi dan Yayasan Penggerak Linux Indonesia: Jakarta.
- Yuliani, Oni dan Joko Prasajo. 2015. *Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)*. Jurnal Angkasa Volume VII, Nomor 2.
- Zhang, ChengHu. 2018. *The Design Of Scenic Tourist Service System*. Procedia Computer Science 131 (2018) 1253–1259.