



**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN *WATERFALL METHOD*
UNTUK MEMPERKENALKAN KEBUDAYAAN DAN
PARIWISATA SUKU ASMAT**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Teknik Informatika

Oleh

Theodorus yagoyamu
4611413042

**JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS NEGERI
SEMARANG
2020**

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Berbasis *Web* Menggunakan Waterfall Method Untuk Memperkenalkan Kebudayaan, dan Pariwisata Suku Asmat. disusun berdasarkan penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing. Sumber informasi atau kutipan yang berasal dari karya yang diterbitkan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir skripsi ini. Dan saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas plagiat, dan apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Semarang, 19 Maret 2020



Theodorus Yagoyamu

4611413042

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Theodorus Yagoyamu

Nim : 4611413042

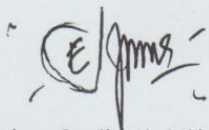
Program Studi : S-1 Teknik Informatika

Judul Skripsi : Pengembangan Sistem Informasi Berbasis *Web* Menggunakan Waterfall
Method Untuk Memperkenalkan Kebudayaan, dan Parawisata Suku
Asmat

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian
skripsi Program Studi Teknik Informatika FMIPA UNNES.

Semarang, 13 Februari 2020

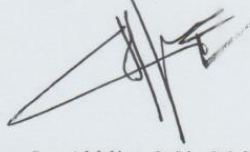
Pembimbing 1



Endang Sugiharti, S.Si., M.Kom.

NIP. 197401071999032001

Pembimbing 2



Isa Akhlis., S.Si., M.Si.

NIP. 197001021999031002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul
Pengembangan Sistem Informasi Berbasis *Web* Menggunakan Waterfall Method Untuk
Memperkenalkan Kebudayaan, dan Parawisata Suku Asmat
disusun oleh

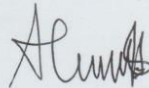
Theodorus Yagoyamu
4611413042

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FMIPA UNNES pada tanggal .
19 Maret 2020



Dr. Sugianto, M.Si.
NIP. 196102191993031001

Sekretaris



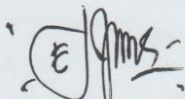
Dr. Alamsyah S.Si, M.Kom
NIP. 197405172006041001

Ketua Penguji



Riza Arifudin, S.Pd., M.Cs.
NIP. 198005252005011001

Anggota Penguji/
Pembimbing I



Endang Sugiharti, S.Si., M.Kom.
NIP. 197401071999032001

Anggota Penguji/
Pembimbing II



Isa Akhlis., S.Si., M.Si.
NIP. 197001021999031002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Mengucap syukur dalam segala hal, lalu Yakin, ada sesuatu yang menantimu setelah banyak kesabaran (yang kau jalani), yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit”.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku yang sangat saya cintai, Papa (Paskalis Kanim.Yagoyamu) dan Ibu (Helena Jiwarakap), terimakasih atas doa, dukungan dan kasih sayang yang tiada hentinya selalu engkau berikan.
2. Kaka kaka, dan adik adik saya yang saya sayangi, Patrisia Yagoyamu, Alberto Yagoyamu, Eliza Yagoyamu, Guntur Yagoyamu, Beatxris Yagoyamu, Alfendo Yagoyamu, Nehemia Yagoyamu, dan Denimetrixs Yagoyamu
3. Sahabat, yang telah memberikan kesan dalam penulisan skripsi ini.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.
5. Almamater saya UNNES

PRAKATA

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Sitem informasi Berbasis Web Menggunakan *Waterfall Method* Untuk Memperkenalkan Kebudayaan, dan Pariwisata Suku Asmat”**.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sugianto, M. Si., Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
3. Endang Sugiharti, S.Si., M.Kom., dosen pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi, serta mengarahkan sampai terselesaikannya Skripsi ini.
4. Isa Akhlis., S.Si., M.Si. dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
5. Riza Arifudin, S.Pd, M.Cs., selaku penguji yang memberikan banyak masukan, kritik dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan.

7. Bapak Paskalis Kanim Yagoyamu dan Ibu Helena Jiworkap tercinta, kaka-kaka Patrisia Yagoyamu, Alberto Yagoyau, adik-adiku Eliza Yagoyamu, Guntur Yagoyamu, Beatrixs Yagoyamu, Alfendo Yagoyamu, Nehemia Yagoyamu, dan Denimetrixs Yagoyamu tersayang yang selalu memberikan doa serta memberikan dukungan baik secara moral maupun spiritual dalam menyelesaikan skripsi.
8. Sahabat-sahabatku mahasiswa Ilkom angkatan 2013 yang selalu menyemangati dalam suka dan duka penyelesaian skripsi ini.
9. Segenap keluarga besar saya yang telah memberikan dukungannya.
10. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuannya.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca demi kebaikan di masa yang akan datang.

Semarang, 19 Maret 2020



Theodorus Yagoyamu

4611413042

ABSTRAK

Theodorus Yagoyamu. 2020. *Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web Menggunakan Waterfall Method Untuk Memperkenalkan Kebudayaan, Dan Pariwisata Suku Asmat*. Skripsi, Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Endang Sugiharti, S.Si., M.Kom., dan Pembimbing Pendamping Isa Akhlis, S.Si., M.Si

Asmat adalah salah satu tujuan wisata di Propinsi Papua, mulai dari wisatawan lokal hingga internasional. Kategori pariwisata yang dipilih adalah pantai, budaya, ukiran kayu, tas anyaman, dan lainnya. Tujuan dari sistem informasi ini adalah agar sarana promosi pariwisata lebih dikenal oleh masyarakat luas. Metode perancangan sistem yang digunakan untuk mengidentifikasi komponen perancangan sistem informasi meliputi desain Waterfall, ERD, Flowchart, dan struktur tabel basis data. Untuk pembuatan sistem informasi ini menggunakan notepad ++ dengan PHP yang digunakan sebagai bahasa pemrograman dan database MySQL. Akhirnya, dengan sistem informasi ini diharapkan memudahkan calon wisatawan dalam memperoleh informasi lebih banyak tentang objek wisata yang akan dikunjungi. Website ini memberikan informasi mengenai pariwisata dan kebudayaan setempat serta informasi *event-event* yang ada di Dinas Pariwisata Kabupaten Asmat untuk memudahkan masyarakat mencari informasi.

Kata kunci: Sistem Informasi, Waterfall Method Pariwisata Suku Asmat.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan Skripsi.....	6

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1Defenisi Sistem	8
2.2Defenisi Informasi	8
2.3Defenisi Sistem Informasi	9
2.4Sistem Informasi Kebudayaan, dan Pariwisata Suku Asmat.....	9
2.5Perangkat Lunak Yang Digunakan	10
2.6.1 Notepad++	10
2.6.2 PHP Versi 5.3.1	10

2.6.3 HTML	12
2.6.4 CSS	13
2.6.5 <i>Java script</i>	13
2.6.6 Database	14
2.6.6.1 MySQL Versi 5.1.41.....	15
2.6.7 Web Browser	17
2.6 Konsep Perancangan Terstruktur	17
2.7.1 ERD (<i>Entity Relation Diagram</i>)	18
2.7.2 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	19
2.7.3 Bagan Alir Program (Program <i>Flowchart</i>)	20
2.7 Metode <i>Waterfall</i>	22
2.7.1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i> 1. Analisa Kebutuhan.....	22
2.7.2 Desain Sistem.....	23
2.7.3 Penulisan Kode Program.....	23
2.7.4 Pengujian Program.....	23
2.7.5 Penerapan Program dan Pemeliharaan.....	24
2.17 Deskripsi Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Asmat.....	24
2.1.1 Visi Misi	25
2.1.2 Potensi Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Asmat.....	25
2.1.2.1 Pariwisata.....	25
2.1.2.2 Kebudayaan.....	26
2.1.2.3 Bidang Kepemudaan.....	26
2.1.2.4 Bidang Keolahragaan.....	26

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian	27
3.2 Prosedur Penelitian	27
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data	27
3.2.2 Data yang diperlukan	28
3.3 Alat-alat yang Dipakai Dalam Penelitian	28

3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	29
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	30
3.5	Perancangan Sistem	30
3.5.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	31
3.5.2	Diagram konteks	32
3.5.3	<i>Flowchart</i>	34
3.5.4	Struktur Tabel Database.....	36

BAB IV

ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Analisa Data	44
4.2 Implementasi Sistem	44
4.2.1 Implementasi Rancangan <i>Form</i> Input di Halaman Admin.....	45
4.2.1.1 <i>Form</i> Login.....	45
4.2.1.2 <i>Form</i> Tambah Konten Wisata.....	46
4.2.1.3 <i>Form</i> Ganti Password.....	46
4.2.1.4 <i>Form</i> Tambah <i>Event</i>	47
4.2.1.5 <i>Form</i> Tambah Peraturan.....	47
4.2.1.6 <i>Form</i> Tambah <i>Slider</i>	48
4.2.1.7 <i>Form</i> Tambah Album.....	49
4.2.1.8 <i>Form</i> Tambah Video.....	49
4.2.2 Implementasi Rancangan View Admin View Dashboard.....	50
4.2.2.1 Halaman Lihat <i>Slider</i> di Admin	51
4.2.2.2 Halaman Lihat Foto Album di Admin	51
4.2.2.3 Halaman Lihat Peraturan di Admin	52
4.2.2.4 Halaman Lihat <i>Event</i> di Admin	53
4.2.3 Implementasi Rancangan View Pengunjung.....	53
4.2.3.1 Halaman Index Pengunjung	53
4.2.3.2 Halaman Konten Wisata pada Pengunjung	54
4.2.3.3 Halaman Berita pada Pengunjung	55
4.2.3.4 Halaman Peraturan pada Pengunjung	55
4.2.3.5 Halaman Galeri Foto pada Pengunjung	56
4.2.3.6 Halaman <i>Event</i> pada Pengunjung	57
4.2.3.7 Halaman Visi Misi pada Pengunjung	57

4.2.3.8 Halaman Video pada Pengunjung	58
4.2.3.9 Halaman <i>Searching</i> pada Pengunjung	59

BAB V

PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60
 DAFTAR PUSTAKA	 62

DAFTAR TABEL

Gambar	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Simbol-simbol <i>flowchart</i> program	21
Tabel 3.1 Tabel Komentar	37
Tabel 3.2 Tabel Login	37
Tabel 3.3 Tabel Album	38
Tabel 3.4 Tabel Photo	38
Tabel 3.5 Tabel Kategori	39
Tabel 3.6 Tabel Kecamatan	39
Tabel 3.7 Tabel Konten Wisata	39
Tabel 3.8 Tabel Running Teks	40
Tabel 3.9 Tabel Slider	40
Tabel 3.10 Tabel Kategori Event	41
Tabel 3.11 Tabel Event	41
Tabel 3.12 Tabel Kategori Profil	41
Tabel 3.13 Tabel Profil	42
Tabel 3.14 Tabel Berita	42
Tabel 3.15 Tabel Video	43
Tabel 3.16 Statistik Pengguna	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Siklus Pengolahan Data	9
Gambar 2.2 Skema PHP	11
Gambar 2.3 Skema HTML	13
Gambar 2.4 Simbol DFD	20
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Dengan Metode <i>Waterfall</i>	22
Gambar 3.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	32
Gambar 3.2 Diagram Konteks	33
Gambar 3.9 Rancangan <i>Flowchart User</i> Pengunjung	35
Gambar 3.10 Rancangan <i>Flowchart User Admin</i>	36
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Form Login.....	45
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Tambah Konten Wisata	46
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Ganti Password	47
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Tambah <i>Event</i>	47
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Tambah Peraturan	48
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Tambah Slider	48
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Tambah Album	49
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Tambah Video	50
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Form Admin	50
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Lihat Slider	51
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Lihat Foto Album	52
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Lihat Peraturan	52
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Lihat <i>Event</i>	53
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Index Pengunjung	54
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Konten Wisata Pada Pengunjung	54
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Berita Pada Pengunjung	55
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Peraturan Pada Pengunjung	56
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Galeri Photo Pada Pengunjung.....	56
Gambar 4.20 Tampilan Halaman <i>Event</i> Pada Pengunjung	57
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Visi Misi	58

Gambar 4.22 Tampilan Halaman Video Pada Pengunjung.....	58
Gambar 4,22 Tampilan Halaman <i>Searching</i> pada Pengunjung.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Script Coding</i>	64
2. Surat penetapan dosen pembimbing skripsi.....	9

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar karena dengan teknologi tersebut informasi didapat dengan cepat, akurat dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah di bidang Kebudayaan, dan Pariwisata Suku Asmat yang memberikan andil untuk mendistribusikan informasi objek-objek kebudayaan, dan pariwisata yang lebih interaktif khususnya melalui teknologi internet.

Kabupaten Asmat Provinsi Papua sebagai kabupaten otonom yang ditetapkan berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 26 Tahun 2002, dengan kota Jayapura. Asmat memiliki keunikan dalam bidang kebudayaan (*Tourism resources*), ukiran (*Culture Resources*), kebudayaan (*Youth Resources*) dan pariwisata (*Sport Resources*) yang cukup besar (Tjilen, 2019). Apabila dikelola atau dikemas secara baik dipastikan akan dapat memberikan dampak atau multifier efek bagi peningkatan ekonomi masyarakat, peningkatan kualitas sumber daya manusia, melalui proses kunjungan wisatawan baik wisman atau wisnus maupun meningkatnya prestasi kebanggaan daerah yang dihasilkan dari kegiatan kebudayaan, dan pariwisata. Penyajian data yang makurat tentang kebudayaan dan pariwisata sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi suatu daerah yang disajikan dalam bentuk *web*, yang dapat diandalkan untuk meningkatkan pendapatan di suatu daerah. namun saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang beragam keunikan kebudayaan, dan pariwisata yang ada di

Kabupaten Asmat sehingga belum banyak wisatawan yang mengetahui beragam keunikan kebudayaan, dan pariwisata yang cukup potensial.

Berdasarkan alasan dan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat Sistem Informasi Berbasis *Web* untuk memperkenalkan Kebudayaan, dan Pariwisata Suku Asmat. Maka penulis memandang penting untuk mengangkat judul: "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN WATERFALL METHOD UNTUK MEMPERKENALKAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA SUKU ASMAT" yang dapat mempermudah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Suku Asmat didalam membuat, menyimpan, serta mengelola data beragam seni ukiran yang terbuat dari kayu, dan tas gantung terbuat dari daun pucuk sagu, akar pandan yang dapat memberikan informasi mengenai kebudayaan, dan pariwisata suku asmat sehingga meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang teridentifikasi dari latar belakang, maka penulis menarik beberapa rumusan masalah yang dapat membantu penulis untuk mencapai sasaran dalam pembuatan *web*.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Pariwisata pada Kabupaten Asmat yang berbasis *web*?
2. Informasi apa saja yang terdapat pada *web* layanan publik Kabupaten Asmat?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka dapat dibuat suatu batasan masalah untuk keterarahnya tujuan akhir dari penelitian ini, batasan permasalahan yang dibuat yaitu meliputi :

1. Sistem informasi yang dibangun hanya akan mengolah informasi pariwisata yang ada pada kabupaten Asmat.
2. Sistem informasi akan menginput dan menampilkan informasi mengenai kebudayaan, dan objek wisata yang ada di kabupaten Asmat.
3. Konten wisata yang tersaji pada sistem ini meliputi konten wisata yang terdiri dari wisata laut, wisata pulau tiga, wisata pantai boukap, wisata rawa baki, dan alat kesenian tradisional serta konten kuliner
4. Informasi peraturan yang terdapat pada menu sistem hanya dibatasi pada download file berextensi.pdf.
5. Pada fitur video yang terdapat pada sistem menggunakan plugin *Flowplayer* yang berfungsi untuk untuk memutar video.
6. Thumbnail yang digunakan dalam video merupakan thumbnail gambar biasa.
7. Pengguna sistem meliputi admin dan *user* pengunjung.
8. Software yang akan digunakan untuk membangun sistem informasi pariwisata adalah PHP versi 5.3.1 dengan database yang digunakan adalah MySQL versi 5.1.41.
9. Fitur-fitur sistem yang diberikan ke level administrator antara lain input, edit dan hapus data.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Asmat dengan teknologi internet dan bersifat *web* dinamis.
2. Mengidentifikasi dan menginventarisasi obyek-obyek wisata yang berpotensi di daerah Kabupaten Asmat khususnya daerah yang memiliki potensi pariwisata Kesenian, dan alam.
3. Untuk memberikan informasi dan mempermudah merekomendasikan tempat wisata kepada wisatawan.
4. Untuk membuat semua konten informasi yang terdapat pada sistem memiliki control panel untuk administrasi untuk dapat melakukan pengelolaan tambah, edit dan hapus data-data wisata.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya sistem informasi pariwisata di Kabupaten Asmat, diharapkan semoga kerja keras yang dilakukan oleh penulis selama pembuatan sistem ini dapat diperoleh banyak manfaat.

Adapun manfaat yang penulis maksud adalah:

1. Bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Asmat
 - a. Sebagai pertimbangan dan masukan kepada Dinas Kebudayaan, Pariwisata Kabupaten Asmat mengenai sistem informasi yang dapat membantu penyelesaian masalah pengelolaan pariwisata di Kabupaten Asmat.

- b. Memberikan kemudahan kepada bagian staff pariwisata dalam mengelola pariwisata yang ada di Kabupaten Asmat.
- c. Menjadi media promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Asmat, sehingga meningkatkan wisatawan yang berkunjung.
- d. Memberi sumbangan ide kepada pemerintah daerah dalam usaha menarik wisatawan yang berkunjung sehingga dapat menambah pendapatan daerah Kabupaten Asmat.

2. Bagi Penulis

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis tentang alur pembuatan sistem informasi pariwisata.
- b. Dapat menambah ilmu pengetahuan dengan menetapkan ilmu yang didapat dibangku kuliah pada kenyataan yang ada terjadi di lapangan dan sebagai sarana untuk menetapkan dan mengaplikasikan teori – teori yang telah diperoleh dari sumber – sumber lain sehingga dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukan.

3. Bagi akademik

Sebagai tambahan informasi penggunaan sistem informasi pariwisata di Kabupaten Asmat dan sebagai bahan pertimbangan untuk menindak lanjuti penelitian yang serupa serta sebagai referensi di perpustakaan Universitas Negeri Semarang bagi penelitian yang serupa dimasa yang akan datang.

4. Bagi Wisatawan

Memudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi obyek wisata yang ada di Kabupaten Asmat.

1.6 Sitematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk memudahkan dalam memahami alur pemikiran secara keseluruhan Skripsi, penulisan Skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan awal dalam penulisan Skripsi Ini. Bab ini berisikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan gambaran umum tentang Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Asmat, meliputi : deskripsi singkat, visi misi serta potensi kebudayaan yang ada di Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Asmat, serta menjelaskan beberapa landasan teori yang mendukung karya tulis skripsi ini, yaitu mengenai definisi sisten, informasi, sistem informasi, dan sistem informasi pariwisata serta beberapa landasan teori tentang ERD, dan *Flowchart*.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi uraian tentang waktu dan tempat penelitian, prosedur penelitian, alat-alat yang dipakai dalam penelitian, spesifikasi kebutuhan yang meliputi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, desain perancangan sistem yang meliputi ERD, *Flowchart*, Diagram konteks DFD, dan struktur tabel.

BAB IV Hasil Data dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang analisa data tentang perancangan input dan output serta menampilkan rancangan hasil akhir berupa *screenshot* gambar dari pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Asmat.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini membuat suatu kesimpulan yang ditarik dari hasil penulisan Skripsi dan atas dasar kesimpulan yang diperoleh, maka diberikan saran yang ditujukan untuk pengembangan lebih lanjut di masa yang akan datang tentang sistem informasi pariwisata.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka yang merupakan informasi mengenai buku-buku, sumber-sumber dan referensi yang digunakan penulis serta lampiran-lampiran yang mendukung dalam penulisan skripsi ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Sistem

Sebuah sistem terdiri dari beberapa bagian atau elemen yang saling berhubungan yang beroperasi secara bersama-sama untuk mencapai tujuan-tujuan dan sasaran tertentu. Konsep dasar sistem memiliki banyak perbedaan definisi menurut para ahlinya. Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya didefinisikan oleh Jerry Fitz Gerald. Menurutnya, sistem dapat didefinisikan sebagai suatu jaringan kerja yang terdiri dari prosedurprosedur yang saling berhubungan, kemudian berkumpul bersama-sama untuk melakukan atau menyelesaikan kegiatan dan mencapai suatu sasaran tertentu (Jogiyanto, 2000). Menurut Kadir (2001), sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan komponen-komponen atau bagian-bagian yang saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan yang sama.

2.2 Definisi Informasi

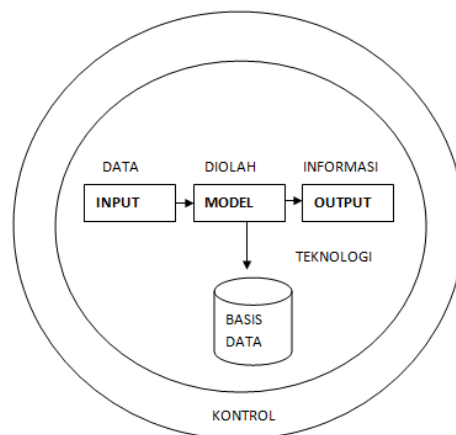
Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen didalam pengambilan keputusan. Informasi adalah data yang telah diolah dan bermanfaat bagi yang membutuhkannya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kumpulan angka maupun karakter yang mempunyai arti tertentu dan diambil dari realita atau kenyataan yang terjadi pada suatu lokasi.

Informasi yang baik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Data yang telah diolah.
2. Menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.
3. Menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan nyata dan untuk pengambilan keputusan.

2.3 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi. Perintah dari sistem informasi adalah untuk melakukan siklus pengolahan data. siklus pengolahan data (*data processing life cycle*) atau disebut juga dengan nama siklus informasi (*information life cycle*). sistem informasi terdiri dari beberapa komponen yaitu komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen basis data dan komponen kontrol. Seperti yang di tunjukkan pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Siklus Pengolahan Data

(Sumber:Jogiyanto, 2008)

2.4 Sistem Informasi kebudayaan dan Pariwisata

Merujuk pada pengertian sistem informasi, yakni sekumpulan komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses,

menyimpan dan mendistribusikan informasi terkait untuk mendukung proses pengambilan keputusan, kordinasi, dan pengendalian kebudayaan, dan pariwisata Suku Asmat dapat diartikan sebagai suatu kegiatan manusia yang melakukan perjalanan ke suatu daerah dan tinggal di daerah tujuan di luar lingkungan kesehariannya dalam jangka waktu tertentu untuk tujuan berkunjung atau bisnis maka dari dua pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi kebudayaan, dan Pariwisata Suku Asmat adalah sekumpulan komponen yang saling bekerjasama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan data yang berhubungan dengan hasil kebudayaan, dan Pariwisata tata cara hidup suatu masyarakat serta kekhasan alam yang dimiliki daerah tertentu yang berbeda dengan lingkungan keseharian.

2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Kebudayaan, dan Pariwisata Suku Asmat yaitu:

2.5.1 Notepad ++

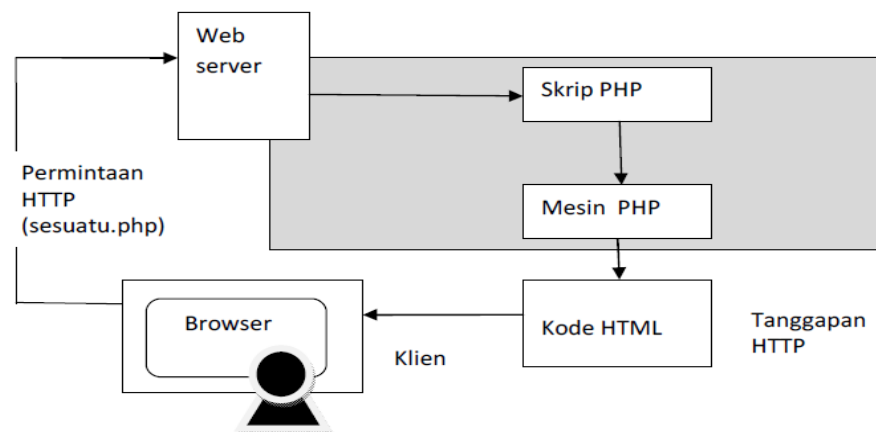
Notepad ++ adalah *Code Editor* (software penyunting code) yang mendukung berbagai bahasa pemograman seperti HTML, CSS, PHP, XML, JAVA, JSP, Javascript, Perl Pascal, dan lain-lain yang dapat bekerja pada *SystemOperasi Windows*. kelebihan Notepad++ adalah mempermudah pengguna saat mengedit kode termaksud saat mengedit kode HTML dan kode CSS.

2.5.2 PHP Versi 5. 3. 1

PHP merupakan bahasa yang disertakan dalam dokumen *HTML* bekerja di sisi *server* sehingga *scriptnya* tak tampak di sisi *client*. . PHP versi 5.3.1

Versi ini sudah mendukung PHP O bject dan beberapa tambahan *library* terbaru. menurut Nugroho (2004), *PHP* yang tertanam dalam dokumen *HTML* bisa diakses oleh seluruh *browser* di seluruh *plat form* yang ada, dengan kata lain aplikasi yang dibangun dengan *PHP* berlaku secara *inversal*.

Salah satu kelebihan dari *PHP* adalah mampu berkomunikasi dengan berbagai database. Dengan demikian, menampilkan data yang bersifat dinamis, yang diambil dari database, merupakan hal yang mudah untuk diimplementasikan seperti yang di tampilkan pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Skema PHP

(Sumber: Abdul Kadir, 2001)

Semua teks yang diketik setelah tanda buka *script* (<<?php) dan tanda tutup script(?>) akan dieksekusi sebagai suatu *script* *PHP*. Untuk mmeberik keterangan dalam *script* *PHP* ada beberapa cara yaitu:

- a. Gunakan tag */** dan diakhiri tag **/* apabila jumlah keterangan jumlah dari satu baris.

- b. Gunakan tag //, bila keterangan terdiri dari satu baris saja
- c. Gunakan tag # untuk 1 baris komentar saja

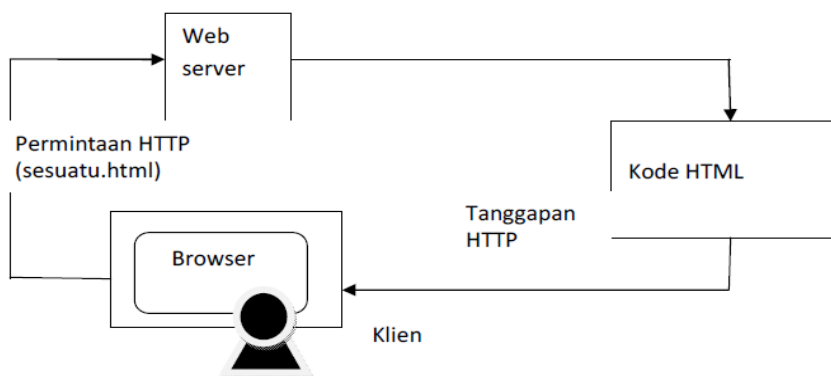
2.5.3 HTML

HTML merupakan kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Ini merupakan bahasa standar yang digunakan oleh protokol http (*Hyper Text Transfer Protocol*). HTML memiliki ciri-ciri sebagai berikut, serta menampilkan skema HTML seperti pada Gambar 2.3.

- a. Tersusun oleh tag-tag (sebagai penanda, karena inilah maka dia disebut sebagai markup language), misalnya `<html>.....</html>`.
- b. Pada umumnya tag selalu mempunyai tag pembuka seperti di atas `<html>` dan kemudian selalu ada tag penutupnya `</html>`, namun ada beberapa tag yang tidak mempunyai tag penutup misalnya `
`, `<hr>`, dan sebagainya.
- c. Tidak case sensitive (huruf kecil dan besar dianggap sama).
- d. Nama file berupa `*.html` atau `*.htm`.

Bentuk umum HTML adalah seperti berikut ini :

```
<html>
<head>
<title> ini tempat menulis judul</title>
</head>
<body>
Ini tempat menulis apa yang kita tampilkan
</body>
</html>
```



Gambar 2.3 Skema HTML

(Sumber: Kadir, 2001).

2.5.4 CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) merupakan sebuah *document* yang berguna untuk melakukan pengaturan pada komponen halaman web menjadi suatu bentuk web yang memiliki kualitas yang lebih indah dan menarik. CSS memiliki keunggulan diantaranya sebagai berikut :

- a. Telah didukung oleh kebanyakan versi browser baru Web server Kode HTML Browser Permintaan HTTP (sesuatu.html) Tanggapan HTTP Klien.
- b. Lebih fleksibel dalam penempatan posisi layout.
- c. Menjaga HTML dalam penggunaan tag yang minimal, hal ini berpengaruh terhadap ukuran file dan kecepatan downloading.
- d. CSS adalah layouting “MASA DEPAN” dengan penggabungan bersama XHTML.

2.5.5 *Java script*

Java script adalah bahasa *scripting* pada client dimana kita dapat menambah program pada *web page* yang beroperasi secara langsung pada

client (misalnya, pada mesin yang menjalankan *Web Browser*). *Java script* sering digunakan untuk tipe komputasi pada hal-hal berikut:

a. Deteksi Browser

Java script dapat digunakan untuk mendeteksi tipe browser dan me-lolad halaman khusus pada *browser*.

b. Validasi Form

Java script digunakan untuk melakukan pemeriksaan konsistensi yang sederhana pada *field-field* form.

d. Kontrol Browser

hal ini meliputi halaman poembuka dalam windows yang dikustomkan contohnya iklan.

2.5.6 *Data base*

Data abase adalah sumber file-file yang saling berelasi, relasi tersebut biasanya ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu database menunjukkan satu kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup perusahaan, instansi. Struktur database terdiri dari beberapa komponen yaitu sebagai berikut:

a. Entitas

Entity adalah orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya direkam.

b. Atribut

Setiap entity mempunyai attribute atau sebutan untuk mewakili suatu enitivity. Attribute biasanya digunaka sebagai bentuk normalisasi dalam bentuk *Primary Key* dan *Foreign Key*. *Primary Key* adalah satu attribute yang tidak hanya mengidentifikasi secara unik suatu kejadian spesifik

tapi juga dapat mewakili setiap kejadian dari suatu entity. Sedangkan *Foreign Key* adalah satu attribute yang melengkapi satu *relationship* (hubungan) yang menunjukkan ke induknya.

c. Data value (nilai atau isi data)

Data value adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data elemen.

d. *Record/Tuple*

Kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu *entity* secara lengkap.

e. File

Kumpulan *record-record* sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, *attribute* yang sama, namun berbeda beda data valuenya.

(Kristanto, Harianto. 2004:45)

2.5.5.1 MySQL Versi 5.1.41

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar *SQL (Struktur Query Language)* yang merupakan bahasa permintaan untuk mengakses data (Nugroho, 2005:73)

Kehandalan suatu sistem basisdata (DBMS) dapat diketahui dari cara kerjapengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah *SQL* yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya. *MySQL* memiliki banyak kelebihan, diantaranya adalah:

1. **Portabilitas.** MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
2. **Perangkat lunak sumber terbuka.** MySQL didistribusikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara gratis.
3. **Multi-user.** MySQL dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. **Performance Tuning.** MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.
5. **Ragam Tipe Data.** MySQL memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti signed atau unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp, dan lainlain.
6. **Perintah dan Fungsi.** MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah Select dan Where dalam perintah (*query*).
7. **Keamanan.** MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level subnetmask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
8. **Skalabilitas dan Pembatasan.** MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records*) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

9. **Konektivitas.** MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, Unix soket (UNIX), atau *Named Pipes* (NT).
10. **Lokalisasi.** MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
11. **Antar Muka.** MySQL memiliki antar muka (*interface*) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).
12. **Klien dan Peralatan.** MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (*tool*) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online.
13. **Struktur tabel.** MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani ALTER TABLE, dibandingkan basis data lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

2.5.7 Web Browser

Web browser digunakan untuk dapat mengakses web. Browser memiliki jendela atau window yang dapat menampilkan halaman web, sekumpulan toolbar dan menu yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi atau menjelajah halaman pada sebuah situs web. Contoh web browser adalah Mozilla firefox, google chrome, internet explore, dan lain-lain.

2.6 Konsep Perancangan Terstruktur

Perancangan terstruktur merupakan aktivitas mentransformasikan suatu hasil analisis ke dalam suatu perencanaan untuk dapat diimplementasikan (diotomasikan). dalam perancangan terstruktur penulis menggambarannya dengan

konsep ERD (*Entity Relation Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*) dan *flowchart*. (Nugroho, 2005).

2.6.1 ERD *Entity Relation Diagram*

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. *ERD* digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. *ERD* dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan.

Dalam pemakaiannya, *ERD* mempunyai sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data. Terdapat tiga macam simbol yang digunakan dalam ERD yaitu *entity*, *attribute* dan *relationship*.

1. *Entity* merupakan suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. *Entity* digambarkan dalam bentuk persegi empat.
2. *Attribute* merupakan elemen dari *entity*, dan berfungsi untuk mendeskripsikan karakter *entity*. Setiap *ERD* bisa terdapat lebih dari satu *attribute*. *Attribute* digambarkan dalam bentuk *ellips*
3. *Relationship*

Sebagaimana hanya *entity* maka dalam hubungan pun harus dibedakan antar hubungan atau bentuk hubungan antara *entity* dengan isi dari hubungan itu sendiri.

2.6.2 DFD *Data Flow Diagram*

DFD adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. *DFD* juga sering disebut dengan nama *Bubble chart*, *Bubble diagram*, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi. *DFD* adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem.

Dengan kata lain, *DFD* adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. *DFD* merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

Ada empat elemen yang menyusun suatu DFD, yaitu.

1. Proses.

Merupakan komponen yang menggambarkan bagian dari sistem yang mentransformasikan *input* menjadi *output*. Proses diberi nama untuk menjelaskan proses atau kegiatan apa yang sedang atau akan dilaksanakan. Pemberian nama proses dilakukan dengan menggunakan kata kerja transitif (kata kerja yang membutuhkan obyek).

2. Alur Data.

Komponen alur data digunakan sebagai penunjuk arah, serta alur data pada model yang dibuat. Komponen alur data dapat merepresentasikan

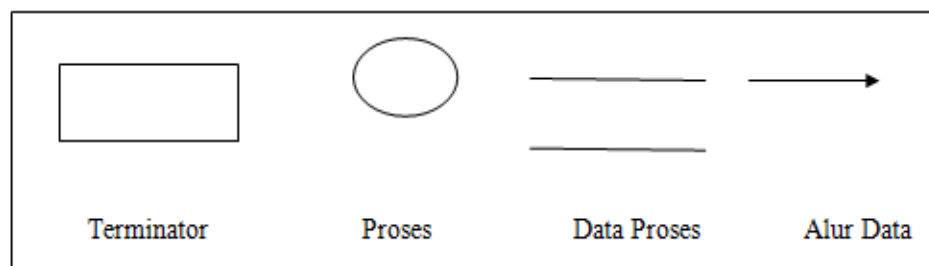
bit, karakter, pesan, formulir, bilangan *real*, dan macam-macam informasi yang berkaitan dengan komputer. Alur data juga dapat merepresentasikan data atau informasi yang tidak berkaitan dengan komputer.

3. *Data Store*.

Merupakan komponen yang digunakan untuk membuat model sekumpulan paket data dan diberi nama dengan kata benda jamak. *Data store* biasanya berkaitan dengan penyimpanan, seperti *file* atau *database* yang berkaitan dengan penyimpanan secara komputerisasi, misalnya *file disket*, *file harddisk*, *file* pita magnetik.

4. Terminator

Merupakan komponen yang mewakili entitas eksternal yang berkomunikasi dengan sistem yang sedang dikembangkan. Biasanya terminator dikenal dengan nama entitas luar (*external entity*). Terminator dapat berupa orang, sekelompok orang, organisasi, departemen di dalam organisasi, atau perusahaan yang sama tetapi di luar kendali sistem yang sedang dibuat modelnya. Seperti simbol DFD Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Simbol DFD



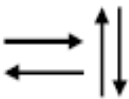




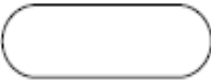
2.6.3 Bagan Alir Program Program *Flowchart*

Bagian alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir

digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Salah satu penggunaan *flowchart* adalah penggambaran alir sistem atau yang sering disebut *flowchart* sistem. *Flowchart* sistem merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem.

Bagan alir program dibuat dengan simbol-simbol dalam Tabel 2.1 yang terdapat di halaman selanjutnya.

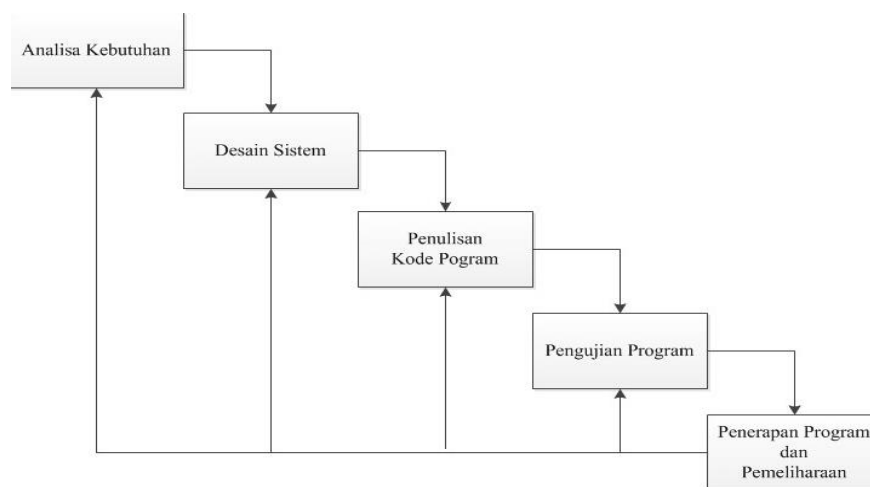
Tabel 2.1 Simbol - simbol *flowchart* program

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Input/ Output	Simbol Input/ Output digunakan untuk mewakili data Input/ Output
	Proses	Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses
	Garis Alir	Simbol Garis Alir (<i>Flowlines symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
	Penghubung	Simbol Penghubung (<i>Conector symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus dahalaman yang masih sama atau dihalaman lainnya
	Keputusan	Simbol Keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program
	Proses Terdefenisi	Simbol Proses Terdefenisi (<i>Predifined Point Symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain
	Persiapan	Simbol Persiapan (<i>Preparation Symbol</i>) digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran
	Titik Terminal	Simbol Titik Terminal (<i>Terminal Point Symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses

(Sumber: Jogyanto, 1999)

2.7. Metode *waterfall*.

Metode *Waterfall* merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah ke-1 belum dikerjakan, maka langkah 2 tidak dapat dikerjakan. Jika langkah ke-2 belum dikerjakan maka langkah ke-3 juga tidak dapat dikerjakan, begitu seterusnya. Secara otomatis langkah ke-3 akan bisa dilakukan jika langkah ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan. Menurut Kadir (2003) dalam Utami & Hutomo (2014) menyatakan bahwa secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : Analisa, Desain, Penulisan, Pengujian dan Penerapan serta Pemeliharaan. Gambar 2.5 merupakan siklus pengembangan dengan metode *Waterfall* di bawa ini. (Kadir, 2003).



Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Dengan Metode *Waterfall*

Tahapan Metode *Waterfall*:

1. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi

literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Desain Sistem

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang

kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

2.8. Deskripsi Dinas Kebudayaan Parwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Asmat

Sektor pariwisata kebudayaan pemuda dan olahraga merupakan salah satu sumber pendapatan sangat potensial bagi daerah dan masyarakat kaitannya dengan pemberdayaan ekonomi masyarakat, pemuda oleh karena itu sektor ini harus mendapatkan perhatian dan dukungan besar serta melibatkan seluruh elemen yang ada di daerah.

Setidaknya terdapat 3 (tiga) elemen yang dapat mempengaruhi perkembangan wisata, pemuda dan olahraga suatu daerah yaitu (1) Pemerintah Daerah, (2) Penyelenggaraan Wisata dan (3) Masyarakat. Pemerintah Daerah berperan dalam menentukan kebijakan yang berhubungan dengan pengadaan dan pemeliharaan sarana prasarana, Peraturan atau Regulasi yang berkaitan dengan pelestarian alam dan budayanya serta menyediakan informasi kepariwisataan, event olahraga.. Sedangkan masyarakat berperan dalam memelihara kelestarian objek wisata, sarana olahraga beserta prasarana pendukungnya.

2.6.4 Visi dan Misi

Visi : “Pembangunan Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga

Kabupaten Asmat adalah : Terwujudnya kabupaten Asmat menjadi salah satu Daerah Tujuan Wisata atau DTW (*Destination*) yang menarik berkelanjutan dan mensejahterakan masyarakat, dengan Pemuda atau pemuda yang sehat berprestasi disegala bidang serta mandiri”.

Misi dari Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten

Asmat adalah:

1. Menciptakan citra pariwisata Asmat yang menarik, mengesankan, aman berkelanjutan.
2. Meningkatkan daya saing pariwisata Asmat melalui:
 - Pelestarian Seni budaya lokal
 - Pengembangan kawasan yang memiliki keunggulan potensi wisata
 - Meningkatkan fasilitas-fasilitas pendukung
3. Meningkatkan sarana dan prasarana pemuda dan olahraga.
4. Pembinaan prestasi pemuda dan olahraga tingkat daerah maupun luar daerah.

2.6.5 Potensi Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten

Asmat

2.6.6 Pariwisata

Daya tarik objek wisata yang ada di Kabupaten Asmat utamanya wisata

alam, wisata pantai pulau tiga, wisata seni ukir dan budaya, wisata sejarah dan wisata pestivafal budaya. Khusus wisata Seni ukir sangat diminati oleh para touris manca Negara (wisman) dalam bentuk kegiatan Festifal Budaya Seni Ukir (selancar), (memancing atau Mancing mania).

2.7.7.1 Kebudayaan

Penduduk Kabupaten Asmat bercorak heterogen karena banyak pendatang yang berdomisili di Kabupaten Asamat. Profil umum warga Asmat cenderung bermata letik dan berkulit Hitam namun dilain pihak keterkaitan dengan daerah Papua tercermin pada budaya masyarakat Asamat yang diwarnai kebudayaan Papua.

2.7.7.2 Bidang Kepemudaan

Salah satu masalah yang perlu mendapat perhatian dalam proses pembangunan adalah masalah pembangunan pemuda yang sangat kompleks dalam segala bidang. Jumlah pemuda yang besar dapat menjadi modal pembangunan bila kualitasnya baik dalam artian memiliki aklak, kecerdasan, kesehatan, dan kemampuan yang unggul. Namun sebaliknya dapat menjadi beban pembangunan bila kualitasnya rendah.

2.7.7.3 Bidang Keolahragaan

Jumlah dan keadaan sarana olahraga di Kabupaten simeulue masih sangat minim belum memadai. Capaian Kinerja dibidang olahraga pemuda yang telah diperoleh utamanya adalah jenis olahraga dayung baik jenis Kayak, cabang futsal, bola voli maupun dalam bentuk buluh tangkis.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Untuk merancang website Pariwisata Kabupaten Asmat menggunakan metode *waterfall*, yang mempunyai langkah-langkah; Analisa kebutuhan sistem informasi dengan melakukan wawancara dan mencari literatur, Desain sistem sesuai hasil analisis kebutuhan, Penulisan kode program dengan PHP dan MySQL, Pengujian sistem dan Penerapan serta Pemeliharaan sistem.
2. Website ini memberikan informasi mengenai pariwisata dan kebudayaan setempat serta informasi *event-event* yang ada di Dinas Pariwisata Kabupaten Asmat untuk memudahkan masyarakat mencari informasi.

5.2 Saran

Dengan memperhatikan dari kesimpulan di atas penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pembangunan website ini masih bisa dibuat semenarik mungkin dan dikembangkan lebih lanjut terutama dalam tampilan sistemnya.
2. Dari segi yang disajikan mungkin belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu, ada baiknya dengan menambah beberapa informasi yang lebih lengkap.

3. Agar website ini kelihatan cantik, disarankan untuk menambah sekaligus diperbanyak animasi, dengan tujuan agar pengunjung dalam mengakses *Website* ini tidak cepat bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Halim, F. N.2011.*Sistem Informasi pariwisata Kabupaten Karanganyar Berbasis Sistem Informasi Geografi*. Naskah Publikasi pada AMIKOM, Yogyakarta.
- Jogiyanto HM.1999. *Pengenalan Komputer : Pendekatan Terstruktur*. Penerbit Andi Offset, Edisi Kedua, Cetakan Ketiga, Yogyakarta.
- Jogiyanto HM. 2000. *Sistem informasi berbasis komputer: konsep dasar dan komponen*. Edisi Kedua. Yogyakarta: BPFE.
- Jogiyanto HM. 2008. *Sistem Teknologi Informasi*.Yogyakarta :Andi
- Kadir, 2001. *Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta:Andi.
- Kristanto, 2004. *.Konsep dan Perancangan DATABASE*.Yogyakarta:Andi..
- Macoms.2010. *Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS5 dengan pemograman PHP & MySQL*.Yogyakarta :Andi.
- Nugroho, 2005. *Database Relasional dengan MySQL*.Yogyakarta : Andi
- Purnama, 2005.*Kiat Praktis Menjadi Desainer Web Profesional*. Jakarta : PT: Elex Media Komputindo.
- Ramakrishnan, dkk.2003.*Sistem Manajemen Database (Edisi Ketiga)*.Yogyakarta: Andi.
- Sano, A.V.2005. *24 Jam Menguasai HTML,JSP dan MySQL*.Yogyakarta:Andi.
- Tjilen, A. P. 2019. *Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Lokal Dan Tanggung Jawab Sosial Perusahaan (Local Community Economic Empowerment And Corporate Social Responsibility) (Teori, Konsep, Dan Implementasi Kebijakan Publik)*. Deepublish.
- Utami, M. C., & Hutomo, Y. T. 2014. *Penerapan Waterfall Dalam Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Dokumen Surat Menyurat Pada Bank BJB Kantor Cabang BSD Tangerang*. Jurnal Sains dan Teknologi Industri, 12(1), 129-135.