

RANCANG BANGUN MEDIA PROMOSI PARIWISATA KABUPATEN GROBOGAN BERBASIS WEB

1.1 Latar Belakang

Jawa Tengah adalah Provinsi yang memiliki banyak kebudayaan dan potensi pariwisata yang menarik. Keberadaan pariwisata ini dapat menambah pendapatan daerah selain dari sektor lain. Selama ini wisatawan yang berkunjung ke Jawa Tengah tidak begitu stabil, oleh sebab itu pemerintah kota melalui Dinas Pariwisata telah berupaya mengembangkan sektor kepariwisataan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan mencanangkan kembali program Visit Jawa Tengah 2013 guna meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Jawa Tengah pada umumnya, pada hal ini Kabupaten Grobogan

juga menjadi salah satu bagian yang juga melaksanakan program pemerintah provinsi Jawa Tengah.

“Banyak obyek wisata di daerah yang tidak terurus. Pengelolaan obyek wisata yang tidak terurus sebaiknya diserahkan kepada swasta, selain swasta dapat mengembangkan potensi wisata di daerah-daerah, hal tersebut bisa menjadi langkah efektif menyiasati minimnya anggaran pariwisata daerah. salah satu penyebab sejumlah obyek wisata potensial tidak terurus adalah karena minimnya dana promosi dan pengelolaan. Untuk itu, jalan satu-satunya adalah peran swasta dan *stakeholder*. pengembangan pariwisata dapat dilakukan dengan diselenggarakannya program visit Jawa Tengah 2013.” (Direktur Jenderal (Dirjen) Pemasaran Kementerian Budaya dan Pariwisata (Kemenbudpar), Kabupaten Grobogan yang juga memiliki kawasan-kawasan wisata yang terdiri dari berbagai macam obyek.

Kabupaten Grobogan ikut serta mensukseskan program Visit Jawa Tengah 2013 yang mana sebuah upaya untuk akselerasi pembangunan budaya dan stakeholder di Provinsi Jawa Tengah di mata Indonesia maupun dunia. Program tersebut difokuskan pada 4 tujuan utama di Jawa Tengah (sesuai RIPPARNAS).

Program ini diselenggarakan demi tercapainya visi mewujudkan Jawa tengah sebagai pusat budaya dan tujuan unggulan pariwisata, baik bagi wisatawan nusantara maupun mancanegara. Dengan slogan Visit Jawa Tengah 2013 “More Than Friendly” diharapkan wisatawan akan semakin mengenal kebudayaan yang unik serta masyarakat yang ramah dan toleran

Kabupaten Grobongan memiliki banyak objek-objek wisata yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi, tetapi banyak masyarakat yang kurang mengenal atau mengetahui keberadaan dari tempat wisata

tersebut. Langkah yang dilakukan Dinas Pariwisata Kabupaten Grobogan untuk mempromosikan objek wisatanya melalui media massa seperti Koran, majalah, brosur, juga melalui media elektronik seperti tanyangan di televisi dan siaran radio serta melalui papan penunjuk yang diletakkan di pinggir jalan-jalan utama. Media promosi tersebut belumlah cukup, seperti halnya wisatawan hanya mengerti tempat-tempat wisata tanpa mengetahui lokasi yang spesifik dan informasi-informasi seperti tempat penginapan, persewaan kendaraan dan peta lokasi yang kurang jelas.

Hal itu dapat dilakukan dengan menerapkan teknologi informasi , dimana sekarang ini teknologi informasi semakin berkembang. Penerapan teknologi informasi menjadi sangat penting dan sangat membantu dalam upaya peningkatan kualitas dari segi efektifitas dan efisien. Teknologi tersebut dapat berupa Media

Promosi Pariwisata yang berbasis Web.

Adapun konsepnya yang dimaksud adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan daya guna dalam bidang pariwisata, memberikan berbagai jasa layanan pariwisata kepada *customers* dalam bentuk telematika, dan menjadikan penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih mudah diakses.

Menyikapi permasalahan yang di atas maka penulis berinisiatif untuk merancang dan membuat adanya suatu media khusus untuk memperkenalkan tempat-tempat wisata di Kabupaten Grobogan kepada masyarakat luas. Media tersebut berupa Media Promosi Pariwisata yang didalamnya terdapat berbagai macam informasi yang dibutuhkan oleh wisatawan seperti informasi lokasi wisata yang spesifik, informasi hotel, penginapan, rental mobil, peta wisata dan informasi lainnya. Sehingga diharapkan wisatawan lebih dapat memahami objek-

objek pariwisata dan tidak akan kesusahan untuk mencari informasi-informasi pendukung pariwisata, serta kepariwisataan Kabupaten Grobogan lebih dikenal oleh masyarakat luas baik wisatawan domestik maupun mancanegara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah nya adalah Kurangnya informasi yang harus diberikan kepada pengguna mengenai informasi tempat-tempat wisata secara *up to date* dan mudah di akses dan juga sulitnya untuk mendapatkan informasi tentang tempat pariwisata yang akan dituju di Kabupaten Grobogan.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini dalam rangka meningkatkan Pariwisata di Kabupaten Grobogan yang sangat beraneka ragam, maka masalah yang di tuangkan dibatasi pada penyajian informasi tempat wisata, beberapa kategori wisata dengan

informasi yang mendukung wisata tersebut. informasi pariwisata yang nantinya akan disajikan antara lain mengenai jenis wisata, info kuliner, penginapan dan informasi penukaran mata uang asing serta peta wisata. sebagai media promosi pariwisata melalui *internet*.

1.4 Tujuan Penulisan

Dengan adanya Media Promosi berbasis web ini , diharapkan dapat memudahkan para wisatawan untuk mencari informasi terbaru mengenai informasi letak dan fasilitas yang disediakan di objek-objek wisata Kabupaten Grobogan serta informasi pendukung lainnya tanpa harus datang ke travel untuk mendapatkan *brosur*.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari tugas akhir ini dapat dipandang dari berbagai segi yang berbeda, yaitu:

1. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan bagi penulis tentang bagaimana merancang dan membuat suatu media promosi pariwisata informasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Macromedia

Dreamweaver 8 sebagai sarana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh pada saat perkuliahan kedalam praktek yang sebenarnya. Selain itu penulis juga dapat memperoleh pandangan baru dan wawasan yang lebih luas seputar teknologi informasi.

2. Bagi Masyarakat

Dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan mengenai segala sesuatu tentang Kabupaten Grobogan khususnya dibidang kepariwisataan, serta sebagai sarana promosinya Kabuapten

Grobogan bagi wisatawan nusantara dan mancanegara.

3. Bagi Akademik

1. Sebagai sumbangan pemikiran terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu komputer.
2. Sebagai salah satu sarana untuk mengukur sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diberikan.
3. Sebagai bahan literature dan referensi yang ada di perpustakaan Universitas Dian Nuswantoro.

2.1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK

2.1.1 Definisi Rekayasa Perangkat Lunak

Perangkat lunak kini sudah menjadi kekuatan yang dapat dilekatkan dengan segala bentuk sistem. Peranannya telah menjadi pengendali bagi kemajuan baru di dalam segala hal.

Definisi perangkat lunak adalah :

1. Perintah (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan petunjuk kerja seperti yang diinginkan.
2. Struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional.
3. Dokumen yang menggambarkan operasi dan kegunaan program. (Roger S. Pressman Ph.D, *Rekayasa*

Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi, 2009).

2.1.2 Karakteristik

Perangkat Lunak

Pemahaman lebih lanjut tentang perangkat lunak dengan meneliti karakteristik perangkat lunak yang membuat perangkat lunak berbeda dari hal-hal yang lain yang dibangun oleh manusia. Ketika perangkat lunak dibuat, proses kreatif manusia (analisis, desain, konstruksi, pengujian) diterjemahkan ke dalam bentuk fisik.

Perangkat lunak lebih merupakan elemen logika dan bukan merupakan elemen sistem fisik. Dengan demikian, perangkat lunak memiliki ciri yang berbeda dari perangkat keras. Adapun ciri-ciri dari perangkat lunak adalah :

1. Perangkat lunak dibangun dan dikembangkan, tidak dibuat dalam bentuk yang klasik. Kualitas yang tinggi dicapai melalui perancangan yang baik, tetapi di dalam fase pembuatan perangkat keras, selalu saja ditemukan masalah yang tidak mudah untuk di sesuaikan dengan perangkat lunak.
2. Perangkat lunak tidak pernah usang. Perangkat lunak tidak rentan terhadap pengaruh lingkungan yang merusak, yang menyebabkan perangkat keras menjadi usang. Kesalahan-kesalahan yang tidak dapat ditemukan akan

menyebabkan tingkat kegagalan menjadi sangat tinggi pada awal hidup program. Tetapi hal itu dapat diperbaiki dan diharapkan tidak lagi ditemukan kesalahan yang lain. Sehingga bisa dikatakan bahwa perangkat lunak tidak usang.

3. Sebagian besar perangkat lunak dibuat secara *custom-built*, serta tidak dapat dirakit dari komponen yang sudah ada.

Memungkinkan perangkat lunak dipesan secara terpisah, tetapi merupakan satu kesatuan yang lengkap, bukan sebagai komponen yang dapat

dipasangkan ke dalam program-program yang baru.

2.1.3 Aplikasi Perangkat Lunak

Dengan berkembangnya kompleksitas perangkat lunak, maka menimbulkan aplikasi sebagai berikut :

1. Perangkat Lunak Sistem

Merupakan sekumpulan program yang ditulis untuk melayani program-program yang lain.

2. Perangkat Lunak *Real - Time*

Program-program yang memonitor/menganalisis/mengontrol kejadian dunia nyata pada saat terjadinya. Elemen perangkat lunak *real-time* mencakup komponen

pengumpul data yang mengumpulkan dan memformat informasi dari lingkungan eksternal, sebuah komponen analisis yang mentransformasi informasi pada saat dibutuhkan oleh aplikasi, sebuah komponen kontrol/output yang memberi respon kepada lingkungan eksternal, serta sebuah komponen monitor yang mengkoordinasi semua komponen lain agar komponen real-timanya dapat tetap terjaga.

3. Perangkat Lunak Bisnis Pemrosesan informasi bisnis merupakan area aplikasi perangkat

lunak yang paling luas. Aplikasi ini menyusun kembali struktur data yang ada dengan cara tertentu untuk memperlancar operasi bisnis atau pengambilan keputusan manajemen.

4. Perangkat Lunak Teknik dan Ilmu Pengetahuan

Perangkat lunak ini ditandai dengan algoritma *number crunching* yang memiliki jangkauan aplikasi mulai dari astronomi sampai vulkanologi, dari analisis otomotif sampai dinamika orbit pesawat ruang angkasa, dan dari biologi molekuler sampai pabrik yang sudah diotomatisasi.

Computer-aided-

- design*, simulasi sistem dan aplikasi interaktif lainnya.
5. *Embedded Software*
Embedded Software ada dalam *read only memory* dan dipakai untuk mengontrol hasil serta sistem untuk keperluan konsumen dan pasar industri.
 6. Perangkat Lunak Komputer Personal
Pasar perangkat lunak komputer personal telah berkembang selama decade terakhir. Pengolah kata, multimedia, hiburan, manajemen database, aplikasi keuangan bisnis dan jaringan eksternal hanya merupakan beberapa saja dari ratusan aplikasi yang ada.
 7. Perangkat Lunak Kecerdasan Buatan

Perangkat lunak ini menggunakan algoritma non-numeris untuk memecahkan masalah kompleks. (Roger S. Pressman Ph.D, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*, 2009).

2.1.4 Komponen Perangkat Lunak

Reusability

merupakan ciri penting dari komponen perangkat lunak kualitas tinggi. Sebuah komponen perangkat lunak harus didesain dan diimplementasikan sehingga dapat dipakai lagi pada berbagai program yang berbeda.

Komponen

perangkat lunak dibangun dengan bahasa pemrograman yang memiliki kosakata yang terbatas, sebuah tata

bahasa yang dibatasi secara eksplisit, serta aturan- aturan *syntax* dan semantik yang dibentuk secara baik.

Bahasa tingkat mesin merupakan perwakilan simbolik dari serangkaian instruksi CPU (*Central Processing Unit*). Ketika pengembang perangkat lunak yang baik memproduksi sebuah program yang didokumentasikan dengan baik dan juga dapat diperbaharui, maka bahasa tingkat mesin dapat secara ekstrim menggunakan memori dan kecepatan eksekusi secara efisien.

Bahasa tingkat menengah memungkinkan pengembang perangkat lunak serta program tidak tergantung pada mesin. Ketika digunakan penerjemah yang lebih

canggih, maka kosakata, tata bahasa, *syntax*, dan semantik dari bahasa tingkat menengah dapat lebih canggih daripada bahasa tingkat mesin. Pada kenyataannya, bahasa tingkat menengah mengcompile dan menginterpretasi hasil bahasa tingkat mesin sebagai keluaran (*Roger S. Pressman Ph.D, Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi, 2009*).

2.1.5 Masalah-Masalah

Perangkat Lunak

Selama era evolusi sistem berbasis komputer, serangkaian masalah yang berhubungan dengan perangkat lunak masih muncul, dan intensitas masalah-masalah tersebut terus bertambah. Adapun masalah-masalah tersebut di bawah ini :

1. Kemajuan perangkat keras

- terus berlanjut melampaui kemampuan kita untuk membangun perangkat lunak yang sesuai dengan perangkat keras yang ada.
2. Kemampuan kita untuk membangun program baru tidak dapat memenuhi kebutuhan akan program baru.
 3. Pemakaian komputer yang tersebar luas membuat masyarakat semakin tergantung pada operasi perangkat lunak yang reliable.
 4. Kita berjuang untuk membangun perangkat lunak yang komputer dengan reliabilitas dan kualitas yang sangat tinggi.
 5. Kemampuan kita untuk mendukung program yang ada terhambat oleh buruknya desain serta sumber daya yang tidak memadai. (*Roger S. Pressman Ph.D, Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi, 2009*).

2.2 PERANCANGAN SISTEM

2.2.1 Definisi Sistem

Berikut ini adalah pengertian desain sistem yang dikemukakan dalam beberapa pendapat, antara lain :

1. Menurut Ludwig Von Bartalanfy
Sistem merupakan seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi diantara unsur-unsur tersebut dengan lingkungan.

2. Menurut Anatol Raporot

Sistem adalah suatu kumpulan kesatuan dan perangkat hubungan satu sama lain.

3. Menurut L. Ackof

Sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya.

Syarat-syarat

sistem :

1. Sistem harus dibentuk untuk menyelesaikan tujuan.
2. Elemen sistem harus mempunyai rencana yang ditetapkan.
3. Adanya hubungan diantara elemen sistem.
4. Unsur dasar dari proses (arus informasi, energi dan material) lebih

penting dari pada elemen sistem.

5. Tujuan organisasi lebih penting dari pada tujuan elemen.

Secara garis besar, sistem dapat dibagi menjadi 2 yaitu :

1. Sistem fisik (Physical System)

Kumpulan elemen-elemen/ unsur-unsur yang saling berinteraksi satu sama

lain secara fisik serta dapat

diidentifikasi secara nyata tujuannya.

Contoh :

- Sistem transportasi,
 elemen : petugas, mesin, organisasi yang menjalankan transportasi.

- Sistem Komputer, elemen : peralatan yang berfungsi bersama-sama untuk menjalankan pengolahan data.

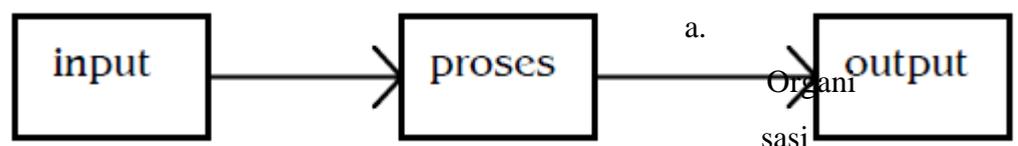
2. Sistem abstrak (Abstrak System):

Sistem yang dibentuk akibat terselenggaranya ketergantungan ide, dan tidak dapat diidentifikasi secara nyata, tetapi dapat diuraikan elemen-elemennya.

Contoh : Sistem Teologi, hubungan antara manusia dengan Tuhan.

2.2.2 Model Umum Sistem

- a. Model sistem sederhana



Gambar 2.1. Model sistem sederhana

Contoh :

- Program perhitungan basic kita masukkan, setelah dijalankan kita dapatkan hasilnya.
- Data mahasiswa (nama, nilai) diproses menjadi daftar nilai semester (berupa laporan).

- b. Sistem dengan banyak input dan output

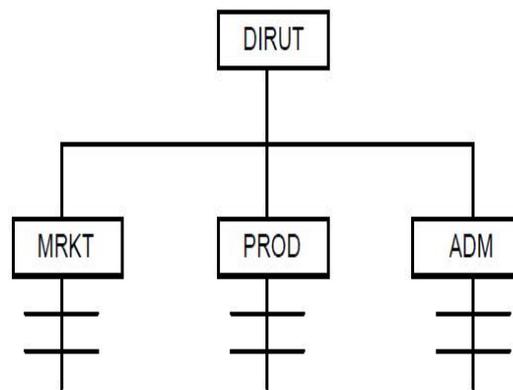
Contoh :

- Matriks, masukannya banyak, hasilnya juga banyak.

2.2.3 Karakteristik Sistem

- a. Organisasi.
- b. Interaksi.
- c. Interdependensi.
- d. Integrasi.
- e. Tujuan pokok.

Mencakup struktur dan fungsi organisasi. Contoh : struktur .



SUB SISTEM
BAG. SUBSISTEM

Gambar 2.2. Struktur organisasi - Fungsi Organisasi

tidak akan berjalan tanpa adanya fungsi dari setiap bagian atau pun sub bagian. Contoh :
1. Fungsi

e	nnya
k	.
t	2. F
u	u
r	n
u	g
t	s
a	i
m	d
a	e
.	p
berta	a
nggu	r
ng	t
jawa	e
b	m
penu	e
h	n
terha	m
dap	a
mati	r
atau	k
hidu	e
pnya	t
peru	i
saha	n
an	g
yang	.
dipi	berta
mpi	nggu
	ng

jawa p
b a
penu r
h t
atas e
kela m
ncar e
an n
pem k
buat e
an u
prod a
uk n
deng g
an a
jalan n
men d
cari a
lang n
gana a
n d
pem m
beli. i
3. F n
u i
n s
g t
s r
i a
d s
e i.

berta	- S
nggu	A
ng	
jawa	d
b	e
atas	n
kela	g
ncar	a
an	n
peng	
eluar	b
an	a
keua	g
ngan	i
peru	a
saha	n
an.	
b. Interaks	P
i	
Saling	d
berhub	e
ungan	n
antara	g
bagian	a
yang	n
satu	
dengan	b
lainnya.	a
Contoh	g
:	i
	a

n	
D	A
E	n
	a
d	l
a	i
n	s
	,
s	P
e	:
b	P
a	r
l	o
i	g
k	r
n	a
y	m
a	m
.	e
- S	r
A	,
	D
:	E
S	:
i	
s	D
t	a
e	t
m	a

- e
n
t
r
y
.
- c. Interde
penden
si
Bagian
yang
satu
mempu
nyai
keterga
ntungan
dengan
bagian
yang
lainnya.
Contoh
:
Bagian
marketi
ng
saling
bergant
ung
dengan
bagian
- produksi
i dan
bagian
keuang
an dan
adminis
trasi
dalam
hal
penagih
an pada
custom
er.
- d. Integrit
as.
Suatu
keterpa
duan
antara
subsiste
m-
subsiste
m
untuk
mencap
ai
tujuan.
Contoh
:
Bagian
marketi

ng
mendap
at
pesanan
100
buah
mobil
tapi
hanya
mampu
menyed
iakan
50 unit.
Untuk
menang
ani
masala
h ini
diadaka
n
kerjasa
ma
dengan
perusah
aan lain
yang
bergera
k dalam
bidang
yang
sama.

e. Main
objectio
n ((
tujuan
utama
).
Pemusa
tan
tujuan
yang
sama
dari
masing-
masing
subsiste
m.
Contoh
: suatu
perusah
aan
memerl
ukan
pemusa
tan
tujuan.

1.1 Basis Data

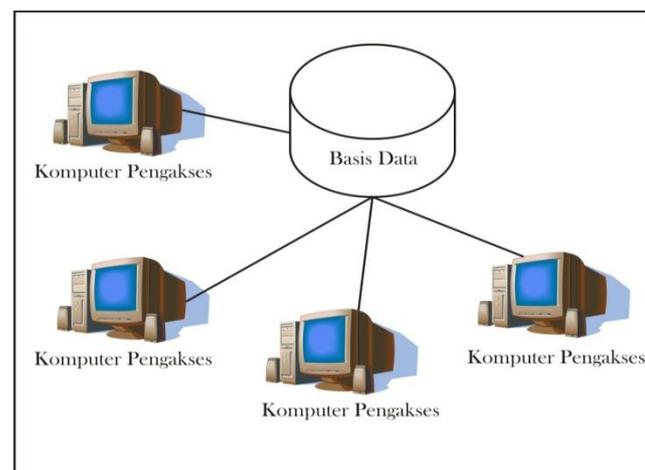
2.3.1 Pengenalan Basis Data

Basis data
adalah sebuah cara

mendokumentasikan berbagai macam data yang kemudian dimanajemen dengan sebuah sistem untuk disimpan ke dalam sebuah media penyimpanan sehingga data-data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat. Media penyimpanan disini dapat kita ibaratkan sebagai sebuah *storage* penyimpanan, misalnya *hard-disk*.

Dalam basis data, data yang ada dikelola dengan sebuah sistem pengaturan basis data yang sering disebut dengan *Database Management System* (DBMS).

Dengan begitu, suatu data dengan jumlah besar dan kompleks dapat tersusun sangat baik sehingga memungkinkan pengaksesan data dengan mudah dan cepat oleh pengguna.



Gambar 2.2 : Konsep Basis Data

2.3.2 Alasan Menggunakan Basis Data

Di dalam basis data terdapat suatu kelompok ruang penyimpanan data yang disebut tabel.

Di dalamnya terdapat data yang sangat kompleks dan terhubung satu sama lain. Hubungan tersebut biasa disebut dengan relasional.

Kita membutuhkan sebuah relasional database, sering disebut dengan Relational Database Management System (RDBMS), untuk mengelola data yang ada didalamnya dengan memaksimalkan otentikasi data tersebut. Jika tidak, data-data yang ada di dalam sebuah media penyimpanan akan menemui banyak permasalahan dan yang paling fatal adalah bahwa data

tersebut tidak akan dapat diakses. Oleh karena itu, penggunaan basis data menjadi sebuah kewajiban dalam mendokumentasikan sebuah data atau lebih dalam sebuah media penyimpanan.

1.2 MySQL

2.4.1 Pengenalan MySQL

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multi* pengguna serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*). MySQL pertama kali

dirintis oleh seorang *programmer database* bernama Michael Widenius. Selain sebagai *database server*, MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu *database* MySQL yang berposisi sebagai *server*. Pada saat itu berarti program kita berposisi sebagai klien. Jadi MySQL dapat digunakan baik sebagai klien maupun *server*.

2.4.2 Kelebihan

MySQL

MySQL merupakan *database client-server* yang bebas

digunakan oleh siapa saja tanpa harus membayar (*free*) dengan kemampuan dapat berjalan baik di sistem operasi manapun. Selain itu, *database* ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. MySQL mampu menerima *query* yang bertumpuk dalam satu permintaan.
2. MySQL mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran *Gigabyte* sekalipun.
3. MySQL didukung oleh

driver ODBC,
artinya

database ini
dapat diakses
menggunakan
aplikasi apa
saja termasuk
berupa visual
seperti Delphi
maupun Visual
Basic.

4. MySQL
merupakan
server
database yang
multi
pengguna
(dapat
digunakan oleh
banyak
pengguna).

5. MySQL
dapat
menciptakan
lebih dari 16
kunci per
tabel, dan
dalam satu
kunci
memungkinka
n berisi

belasan *field*
(kolom).

6. MySQL
mendukung
kolom yang
dijadikan
sebagai kunci
primer dan
kunci *unique*.

7. MySQL
didukung oleh
sebuah
komponen C
dan perl API
sehingga
database
MySQL dapat
diakses
melalui sebuah
program
aplikasi yang
berada di
bawah
protokol
Internet berupa
Web. Biasanya
aplikasi yang
sering
digunakan
adalah PHP
dan Perl.

8. MySQL memiliki kecepatan dalam pembuatan tabel maupun pembaruan (*update*) tabel.

9. MySQL menggunakan suatu bahasa permintaan standar yang bernama SQL yaitu sebuah bahasa permintaan yang distandarkan pada beberapa *database server* seperti Oracle dan PostgreSQL.

Dengan kelebihan yang dimiliki, MySQL menjadi sebuah program *database* yang sangat populer digunakan

khususnya sebagai *database* yang diakses melalui Web.

2.4.3 Perbedaan MySQL dan SQL

SQL (*Structured Query Language*) adalah sebuah bahasa permintaan *database* yang terstruktur yang dapat merelasikan beberapa tabel dalam *database* maupun merelasikan antar *database*. Bahasa SQL ditulis langsung dalam sebuah program *database* sehingga seorang pengguna dapat melihat langsung permintaan yang diinginkan sekaligus melihat hasilnya. Sedangkan MySQL

adalah sebuah program *database server* yang memerlukan sebuah bahasa permintaan dalam melayani permintaan pengguna. SQL dibagi menjadi dua bentuk *query*, yaitu :

1. DDL (*Data Definition Language*)

DDL adalah sebuah metode *query* SQL yang berguna untuk mendefinisikan data pada sebuah *database*.

Adapun *query* yang dimiliki adalah :

- a. *CREATE* :
Digunakan untuk melakukan

pembuatan tabel dan *database*

b. *DROP*

:

Digunakan untuk melakukan penghapusan tabel maupun *database*

c. *ALTER*

:

Digunakan untuk melakukan perubahan struktur tabel yang telah dibuat, baik menambah kolom (*add*), mengganti nama kolom (*change*) ataupun

menamaka
nnya
kembali
(*rename*),
serta
menghapu
s (*drop*)

2. DML (*Data Manipulation Language*)

DML

adalah sebuah metode *query* yang dapat digunakan apabila DDL telah terjadi. Sehingga fungsi dari *query* ini adalah untuk melakukan pemanipulasian database yang telah ada atau telah dibuat sebelumnya. Adapun *query* yang termasuk didalamnya adalah :

- a. *INSERT* :
Digunakan untuk melakukan pemasukan data pada tabel database
- b. *UPDATE* :
Digunakan untuk melakukan perubahan atau pembaruan terhadap data yang ada pada tabel
- c. *DELETE* :
Digunakan untuk melakukan penghapusan

n data pada tabel.
 Penghapusan ini dapat dilakukan secara sekaligus (seluruh isi tabel) maupun hanya beberapa isi tabel.

1.3 *Unified Modelling Language* (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem dengan menggunakan metode berorientasi sistem.

UML pertama kali diperkenalkan pada tahun 1990-an oleh Grady Booch, Ivar Jacobson, dan James Rumbaugh. Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan sintak atau semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML sintak mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya, yaitu : Grady Booch - OOD (*Object-Oriented Design*), Jim Rumbaugh - OMT (*Object Modeling Technique*), dan Ivar Jacobson - OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*). Ketiga tokoh tersebut mengadopsi

ide-ide serta kemampuan tambahan dari masing-masing metode yang mereka ciptakan dan berusaha membuat metodologi terpadu yang kemudian dinamakan UML (*Unified Modelling Language*).

Untuk memahami UML, diperlukan pemahaman terhadap model konseptual dari ‘bahasa’ ini. Metodologi UML menggunakan 3 bangunan dasar untuk mendeskripsikan perangkat lunak yang akan dikembangkan, yaitu :

2.5.1 Sesuatu (Things)

Ada 4 macam *things* dalam UML, yaitu :

a. *Structural*

Things

Merupakan bagian yang relatif statis dalam model UML. Bagian yang relatif

statis dapat berupa elemen-elemen yang bersifat fisik maupun konseptual.

Structural

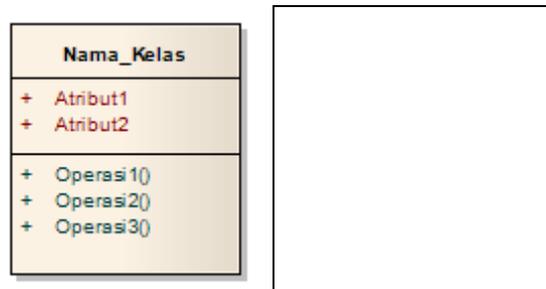
Things ada 7 macam, yaitu :

1. **Kelas.**

Kelas adalah himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. Kelas mengimplementasikan satu atau lebih antarmuka. Secara grafis, kelas

digambarkan dengan empat-persegi panjang yang memuat nama, atribut, serta operasi yang dimilikiny

a.



Gambar 2.3 : Kelas

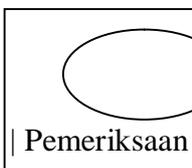
2. Antarmuka (*Interface*)

Antarmuka adalah kumpulan dari operasi-

operasi yang menspesifikasikan layanan (*service*) suatu kelas atau komponen atau objek. Lebih jauh antarmuka mendeskripsikan perilaku yang tampak dari luar dari suatu elemen. Antarmuka mungkin merepresentasikan perilaku lengkap dari suatu kelas atau komponen atau mungkin

juga merepresentasikan sebagian dari perilaku tersebut. Antarmuka mendefinisikan himpunan spesifikasi operasi tapi tidak digunakan untuk menspesifikasi implementasi operasi. Secara grafis antarmuka digambarkan dengan lingkaran kecil dengan namanya

yang didahului dengan garis tegak (|). Antarmuka jarang berdiri sendiri. Biasanya, ia dilampirkan pada suatu kelas atau komponen yang merealisasikan antarmuka.



Gambar 2.4 :

Antarmuka (*Interface*)

3. Kolaborasi (*Collabor*)

ation).

Kolaborasi mendefinisikan interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dari elemen-elemennya (sinergi). Suatu kelas mungkin berpartisipasi pada beberapa kolaborasi . Kolaborasi

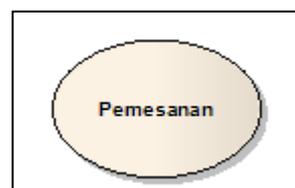
lebih jauh merepresentasikan pola implementasi yang memperbaiki sistem. Secara grafis, kolaborasi digambarkan dengan elips bergaris putus-putus yang memuat nama kolaborasi itu.



Gambar 2.5 :
Kolaborasi

4. Use Case.
Use case adalah deskripsi

dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor. *Use case* digunakan untuk menstrukturkan perilaku pada suatu model. Secara grafis, *use case* digambarkan dengan elips tegas yang berisi namanya.



Gambar 2.6 :
Use Case

5. **Kelas Aktif** (*Active Class*).

Kelas aktif adalah kelas dimana objek-objek yang dimilikinya memiliki satu atau lebih proses dan lebih jauh menginisialisasi suatu aktivitas kendali. Kelas aktif sebenarnya

a adalah kelas biasa hanya objek-objek yang dimilikiny a menampilkan elemen-elemen yang memiliki perilaku konkuren. Secara grafis, kelas aktif digambarkan seperti kelas biasa tetapi dengan batas yang lebih tebal, yang memuat nama, atribut, serta

operasi yang dimilikiny a.



Gambar 2.7 :
Active Class

6. **Komponen** **n** **(Component).**

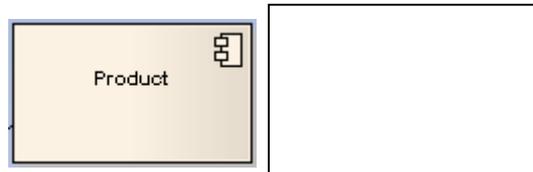
Komponen adalah bagian fisik dan bagian yang dapat digantikan pada suatu sistem.

Komponen ini merepresentasikan konsep-konsep *reusable*

component

. Secara grafis, komponen digambarkan dengan empat persegi panjang seperti kelas tetapi ditambah dengan *tab*.

Selain itu, penggambaran komponen harus disertai namanya.

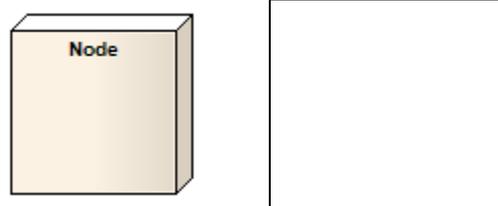


Gambar 2.8 :
Komponen

7. Simpul (*Node*). Simpul

adalah elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi ; secara umum menggunakan kapasitas memori dan kemampuan pemrosesan. Kumpulan komponen mungkin hadir dalam simpul dan mungkin

juga berpindah-pindah dari suatu simpul ke simpul yang lainnya. Secara grafis, simpul digambarkan sebagai kubus yang berisi namanya.



Gambar 2.9 :
Node

b. Behavioral Things

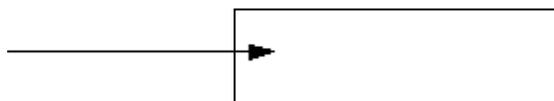
Merupakan bagian yang dinamis pada model UML;

biasanya merupakan kata kerja dari model UML yang mencerminkan perilaku sepanjang ruang dan waktu. Ada dua macam *behavioral things*, yaitu :

1. Interaksi.

Interaksi adalah suatu perilaku yang mencakup himpunan pesan-pesan (*message*) yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu fungsi tertentu. Perilaku kumpulan objek-objek atau operasi

individual dapat dispesifikasi dengan interaksi. Sebuah interaksi terdiri dari beberapa unsure, yaitu : pesan-pesan, urutan aksi (perilaku yang dihasilkan oleh sebuah pesan), serta *link* (hubungan antar objek). Secara grafis, interaksi digambarkan dengan tanda panah tegas yang memuat nama operasinya.



Gambar 2.10 :
Interaksi

2. State. *State* adalah perilaku yang menspesifikasi urutan kedudukan suatu objek atau interaksi-interaksi sepanjang waktu dalam menanggapi *event-event* yang terjadi. Perilaku suatu kelas mungkin dapat dilukiskan dengan baik dengan pertolongan diagram urutan *state* dan *event*. Penggambaran *state*

memuat beberapa unsur, yaitu *state* itu sendiri, transisi (perubahan dari suatu *state* ke *state* lainnya), *event* (suatu keadaan yang memicu sebuah transisi), serta aktivitas (tanggapan terhadap transisi). Secara grafis, *state* digambarkan dengan empat persegi panjang yang sudut-sudutnya melengkung dan memuat nama *state* (serta

substate di dalamnya, jika ada).

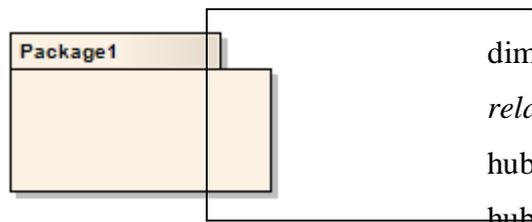


Gambar 2.11 :
State

c. *Grouping Things*

Merupakan bagian pengorganisasi dalam UML. Dalam penggambaran model UML yang rumit kadang diperlukan penggambaran paket yang menyederhanakan model. Paket-paket ini kemudian dapat didekomposisi lebih lanjut. Paket berguna

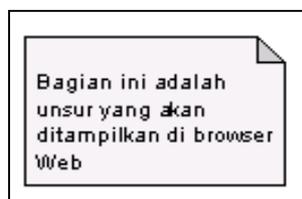
bagi pengelompokan sesuatu, misalnya model-model serta subsistem-subsistem.



Gambar 2.12 : Package

d. Annotational Things

Merupakan bagian yang memperjelas model UML. Ia dapat berupa komentar-komentar yang menjelaskan fungsi serta cirri-ciri tiap elemen dalam model UML.



Gambar 2.13 : Notes

2.5.2 Relasi (Relationship)

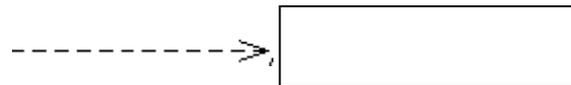
Yang dimaksud *relationship* adalah hubungan-hubungan yang terjadi antarelemen dalam UML.

Hubungan-hubungan ini penting sekali karena dapat dikatakan tidak mungkin membuat model-model UML tanpa *relationship*. Ada 4 macam *relationship* dalam UML, yaitu :

1. Dependency (Kebergantungan).

Dependency adalah hubungan

dimana perubahan yang terjadi pada elemen independen (mandiri) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya (elemen yang tidak mandiri).



Gambar 2.14 :
Dependency

2. Asosiasi.

Asosiasi adalah apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lain.

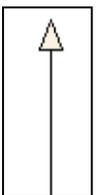


Gambar 2.15 :
Associate

3. Generalisasi.

Generalisasi

adalah hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya (objek induk - *ancestor*).



Gambar 2.16 :
Generalize

4. Realisasi.

Realisasi adalah operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.



Gambar 2.17 :
Realize

2.5.3 Diagram

Setiap sistem yang kompleks seharusnya dapat dipandang dari sudut yang berbeda-beda sehingga kita bias mendapatkan pemahaman secara menyeluruh. Untuk upaya tersebut, UML menyediakan 9 jenis diagram yang dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya (statis atau dinamis). Ke 9 jenis diagram dalam UML itu adalah :

1. Diagram

Kelas.

Bersifat statis.

Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi.

Meskipun bersifat statis, diagram kelas sering pula memuat kelas-kelas aktif.

2. Diagram

Objek.

Bersifat statis.

Diagram ini memperlihatkan objek-objek serta relasi antarobjek.

Diagram objek memperlihatkan instansiasi statis dari segala sesuatu yang dijumpai pada diagram kelas.

3. **Diagram Use Case.**

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas).

Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem

yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

4. **Diagram**

Sequence.

Bersifat dinamis. Diagram urutan adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.

5. **Diagram**

Collaboration.

Bersifat dinamis. Diagram kolaborasi adalah diagram interaksi yang menekankan

organisasi
structural dari
objek-objek
yang
menerima
serta
mengirim
pesan.

6. Diagram

Statechart.

Bersifat
dinamis.
Diagram ini
memperlihatkan
an *state-state*
pada sistem;
memuat
state, transisi,
event, serta
aktivitas.
Diagram ini
terutama
penting untuk
memperlihatkan
an sifat
dinamis dari
antarmuka,
kelas,
kolaborasi,
dan terutama
penting pada

pemodelan
sistem-sistem
yang reaktif.

7. Diagram

Activity.

Bersifat
dinamis.
Diagram ini
adalah tipe
khusus dari
diagram *state*
yang
memperlihatk
an aliran dari
suatu
aktivitas ke
aktivitas
lainnya
dalam suatu
sistem.
Diagram ini
terutama
penting
dalam
pemodelan
fungsi-fungsi
dalam suatu
sistem dan
memberi
tekanan pada

aliran kendali antarobjek.

8. Diagram

Component.

Bersifat statis.

Diagram ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya.

Diagram ini berhubungan dengan diagram kelas dimana komponen secara tipikal dipetakan ke dalam satu atau lebih kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, serta

kolaborasi-kolaborasi.

9. Diagram

Deployment.

Bersifat statis.

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan.

Diagram ini memuat simpul-simpul (*node*) beserta komponen-komponen yang ada di dalamnya.

Diagram ini berhubungan erat dengan diagram komponen dimana *deployment diagram* memuat satu atau lebih

komponen-komponen. Diagram ini sangat berguna saat aplikasi kita berlaku sebagai aplikasi yang dijalankan pada banyak mesin (*distributed computing*).

Ke sembilan diagram ini tidak mutlak harus digunakan; semuanya dibuat sesuai dengan kebutuhan. Pada pemodelan UML dimungkinkannya kita menggunakan diagram-

diagram lain sejauh itu memang diperlukan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang suatu sistem atau perangkat lunak.

1.4 Internet

2.6.1 Pengenalan Internet

Internet (*Interconnected-Network*) merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan berbagai macam situs. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya

informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh Indonesia bahkan seluruh dunia.

Internet

banyak memberikan keuntungan pada pemakainya.

Keuntungan yang dapat diperoleh dari Internet, antara lain :

1. Kemudahan dalam memperoleh informasi.
2. Komunikasi murah.
3. Jangkauan tidak terbatas.
4. Mendukung transaksi dan operasi bisnis (*e-Business*).
5. Mendukung sistem pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan

n kuliah secara *online* atau diskusi dalam kelas jarak jauh.

6. Memudahkan pencarian lowongan kerja
Namun, di balik manfaat yang dapat diperoleh, Internet juga memberikan dampak yang negatif, sebagai berikut :

 1. Kemudahan orang untuk menjiplak karya orang lain
 2. Kejahatan penggunaan kartu kredit.
 3. Perusakan sistem melalui virus.
 4. Penayangan pornografi.

2.6.2 *World Wide Web* (WWW)

World Wide Web (WWW) atau Web merupakan sumber daya Internet yang sangat populer dan dapat digunakan untuk memperoleh informasi atau bahkan melakukan transaksi pembelian barang. Web menggunakan protokol yang disebut HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) yang berjalan pada TCP/IP.

Dokumen web ditulis dalam format HTML (*HyperText Markup Language*). Dokumen ini diletakkan dalam *server* yang

melayani permintaan halaman web (*web server*) dan diakses oleh klien (pengakses informasi) melalui perangkat lunak yang disebut *web browser*. Beberapa perangkat lunak *web browser* yang sering digunakan diantaranya : Internet Explorer, Netscape Navigator, Mozilla, dan Opera.

1.5 PHP

2.7.1 Pengenalan PHP

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP merupakan bahasa yang berbentuk skrip yang ditempatkan

dalam *server* dan diproses di *server*. Hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*.

Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Pada prinsipnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (*Active Server Page*), Cold Fusion, ataupun Perl. Namun, PHP dapat dipakai secara *command line* yaitu dapat dijalankan tanpa

melibatkan *web server* ataupun *browser*.

Kemunculan PHP bermula saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skrip Perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar riwayat hidupnya pada tahun 1994. Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas menjadi tool yang disebut *Personal Home Page*. Paket inilah yang menjadi cikal bakal PHP. Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/FI versi 2. Pada versi ini pemrogram dapat menempelkan kode terstruktur di dalam *tag* HTML. Kode PHP dapat

berkomunikasi dengan basis data dan melakukan perhitungan-perhitungan yang kompleks.

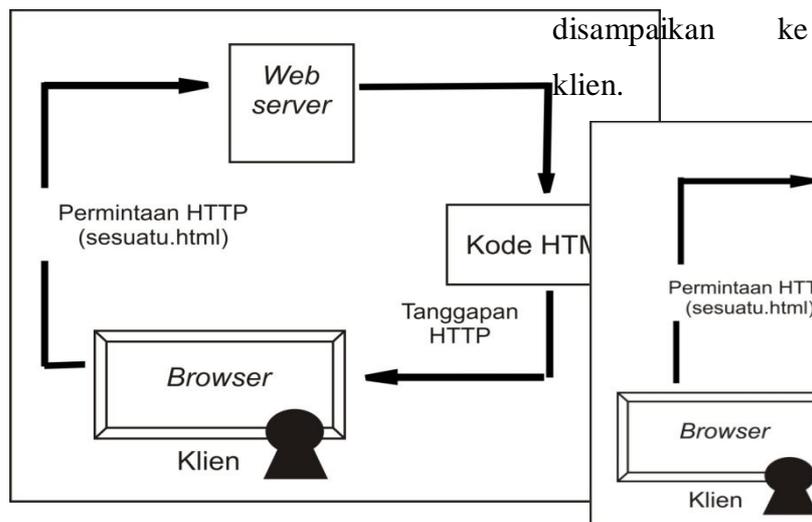
Pada saat ini, PHP cukup populer sebagai piranti pemrograman Web, terutama di lingkungan Linux. Walaupun demikian, PHP juga dapat berfungsi pada server-server yang berbasis UNIX, Windows, dan Macintosh.

2.7.2 Konsep Kerja PHP

Model kerja HTML diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh *browser*. Berdasarkan URL (*Uniform Resource Locator*) atau

dikenal dengan sebutan alamat Internet, *browser* mendapatkan alamat dari *web server*, mengidentifikasi alamat yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh *web server*.

Selanjutnya, *web server* akan mencarikan *file* yang diminta dan memberikan isinya ke *web browser*. *Browser* yang mendapatkan isinya segera melakukan proses penerjemahan kode HTML dan menampilkannya ke layar pemakai.



Gambar 2.18 :

Skema Kerja HTML

[Sumber : 5]

Model kerja untuk PHP pada prinsipnya serupa dengan kode HTML. Hanya saja, ketika berkas PHP yang diminta didapatkan oleh *web server*, isinya segera dikirimkan ke mesin PHP dan mesin inilah yang memroses dan memberikan hasilnya (berupa kode HTML) ke *web server* dan selanjutnya

Gambar 2.19 :

Skema Kerja PHP

2.7.3 PHP dan Basis Data

Salah satu kelebihan dari PHP adalah mampu berkomunikasi dengan berbagai basis data yang terkenal. Dengan demikian, menampilkan data yang bersifat dinamis yang diambil dari basis data merupakan hal yang mudah untuk diimplementasikan. Itulah sebabnya PHP sangat cocok

digunakan untuk membangun halaman-halaman web dinamis.

Saat ini, PHP sudah dapat berkomunikasi dengan berbagai basis data meskipun dengan kelengkapan yang berbeda-beda, diantaranya : DBM, FilePro, Informix, MySQL, Ms. Access, dan Oracle.

2.8 Macromedia

Dreamweaver 8

Di dalam membuat sebuah situs web diperlukan suatu perangkat lunak yang dapat mendesain dan membangun suatu situs web. Perangkat lunak semacam ini biasanya disebut *web authoring software*, dan salah satu perangkat lunak dalam jenis

ini adalah Macromedia Dreamweaver.

Macromedia

Dreamweaver adalah sebuah HTML *editor* profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Bila pembuat situs web menyukai bekerja dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara visual dalam melakukan *editing*, Dreamweaver membuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan *tool-tool* yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam mendesain web.

Dreamweaver 8 dalam hal ini digunakan untuk web desain. Dreamweaver 8 mengikutsertakan banyak *tool* untuk kode-kode dalam halaman web beserta fasilitas-fasilitasnya, antara

lain : Referensi HTML, CSS dan *Javascript*, *Javascript Debugger*, dan *editor* kode (tampilan kode dan *Code Inspector*) yang mengizinkan pengguna mengedit kode *Javascript*, XML, dan dokumen teks lain secara langsung dalam Dreamweaver. Teknologi Dreamweaver Roundtrip HTML mampu mengimpor dokumen HTML tanpa perlu memformat ulang kode tersebut dan kita dapat menggunakan Dreamweaver pula untuk membersihkan dan memformat ulang HTML bila kita menginginkannya.

Selain itu, Dreamweaver juga dilengkapi kemampuan manajemen situs yang memudahkan pengguna mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs. Pengguna juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan *broken link*,

kompatibilitas *browser*, maupun perkiraan waktu *download* halaman web.

1.6 Visit Jateng 2013

[Jawa Tengah](#) dikenal sebagai tempat yang mengagumkan dengan keindahan panorama, sejarah, budaya dan warisan seni leluhur dan sebagai salah satu destinasi unggulan di Indonesia dalam hal ini khususnya pada Kabupaten Grobogan. Visit Jawa Tengah 2013 (VJT 2013) adalah sebuah upaya mendorong akselerasi pembangunan budaya dan pariwisata Provinsi Jawa Tengah yang melibatkan seluruh stakeholder di provinsi ini termasuk Kabupaten Grobogan.

Tahun 2013 dijadikan momen untuk kegiatan ini dengan beberapa pertimbangan, khususnya terkait dengan kesiapan infrastruktur, sarana dan prasarana pendukung, produk

dan paket-paket wisata serta kesiapan SDM dan masyarakat.

Tujuan Visit Jateng 2013 sangat jelas terutama untuk menyedot kedatangan wisatawan domestik dan internasional. Kesuksesan [Visit Jateng 2013](#) bukan saja tanggungjawab Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Grobogan, melainkan semua masyarakat harus bergantung pada semangat bahu-membahu multisektoral. Tanpa soliditas sinergi dan kerja sama lintas sektoral, agenda tersebut bisa-bisa hanya menjadi slogan tanpa pencapaian.

Target angka wisatawan yang ingin dicapai pada Visit Jateng Year 2013 sudah ditetapkan 25 juta wisatawan domestik dan 500 ribu untuk wisatawan manca. Sedang angka rata-rata kunjungan wisatawan domestik di Jawa Tengah sendiri saat ini 21 juta per tahun dan wisatawan mancanegara 300 ribu per tahun. Tidak mudah untuk

mencapai target itu jika tidak didukung dengan kesiapan infrastruktur, baik infrastruktur fisik maupun masyarakatnya. Persiapan sumber daya manusia tidak terbatas pada personel di sektor pariwisata dan institusi-institusi terkait pariwisata, melainkan juga seluruh warga masyarakat Kabupaten Grobogan yang siap menyambut wisatawan sebagai tamu terhormat.

VJT 2013 diselenggarakan demi tercapainya visi mewujudkan Jateng sebagai pusat budaya dan destinasi unggulan pariwisata, baik bagi wisatawan nusantara maupun mancanegara.

1.7 Media Promosi Berbasis web

1.7.1 Definisi Media Promosi Berbasis Web

Media Promosi Berbasis Web adalah teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan jasa layanan pariwisata kepada *costumer* secara

on-line dan menjadikan penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih mudah di akses.

Untuk menjalankan sebuah *Media Promosi Berbasis Web* memerlukan kerjasama antara pihak yang profesional di bidang IT, bisnis pariwisata dan pemerintah, yang terfokus pada dunia pariwisata. Sebagai salah satu aplikasi telematika yang termasuk baru di bidang kepariwisataan, *Media Promosi Berbasis Web* memerlukan waktu dan proses sosialisasi yang memadai agar para pelaku pariwisata, bisnis, dan pemerintah serta masyarakat mampu memahaminya untuk kemudian mendayagunakan potensinya.

Dalam *Media Promosi Berbasis Web*,

bisnis meliputi aspek manajemen pemasaran, dan keuangan. Manajemen Pemasaran, merupakan salah satu kunci utama dalam *Media Promosi Berbasis Web* untuk dapat bersaing menarik minat pengunjung. Pemasaran pariwisata tidaklah cukup mengandalkan keindahan alam yang memikat dari suatu daerah, melainkan bagaimana si pengelola secara efisien dan efektif mengemas seluruh potensi wisata tersebut menjadi sebuah paket yang menarik.

Paket itu harus bisa diakses informasinya melalui program promosi berkesinambungan.

Dalam setiap promosinya, pengelola harus mampu meyakinkan publik

sehingga bisa tertarik dan semangat datang ke daerah mereka. Calon wisatawan itu haruslah mendapat petunjuk, mulai dari rute perjalanan, lokasi-lokasi yang bisa dikunjungi, informasi hotel, tempat belanja, hingga faktor-faktor lain yang dibutuhkan seperti tips berkunjung. Pengunjung harus diyakinkan bahwa perjalanan ke daerah mereka juga menyenangkan. Tentu saja, agar program ini bisa berjalan sesuai harapan, harus didukung oleh ketersediaan sarana, terutama kemudahan modal akses transportasi, mulai dari jalur darat, laut, hingga udara.

Pariwisata diartikan sebagai usaha jasa yang melayani

keperluan perjalanan seseorang ataupun kelompok ke destinasi wisata. Pariwisata dalam *Media Promosi Berbasis Web* menjadi unsur yang paling dibutuhkan dan sangat menentukan dalam perkembangan selanjutnya. Namun, karena pariwisata yang dimaksud merupakan prioritas sektor daerah maka pengertiannya pun diselaraskan dengan pengertian pariwisata berdasarkan angka 4 di dalam Undang-undang Nomor 9 Tahun 1990 tentang kepariwisataan. Pada angka 4 tersebut dijelaskan bahwa Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk perusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang

tersebut.

Memperhatikan pemikiran tersebut maka untuk menggiatkan *Media Promosi Berbasis Web* di daerah, unsur-unsur yang menjadi faktor *tourism* dalam *Media Promosi Berbasis Web* harus disesuaikan. Unsur-unsur tersebut adalah *Transportasi*, *Akomodasi*, *Obyek Wisata* dan *Atraksi*, *Sarana Hiburan*, dan *Cinderamata*.

1.7.2 Prinsip Media

Promosi Berbasis

Web

Konsep *Media Promosi Berbasis Web* memiliki prinsip yang diselaraskan dengan pemanfaatannya yaitu dalam peningkatan pembangunan pariwisata. Berdasarkan definisi *Media Promosi Berbasis Web Caribbean Tourism*

Organization (2005) maka terdapat tiga unsur yang menjadi prasyarat dari *Media Promosi Berbasis Web* yaitu *ICT*, *Tourism* dan *Business*.

Media Promosi Berbasis Web memerlukan waktu dan proses sosialisasi yang memadai agar para pelaku pariwisata, bisnis, dan pemerintah serta masyarakat mampu memahaminya untuk kemudian mendayagunakan potensinya. Untuk mewujudkan sistem informasi yang baik, teratur dan tersinergi harus memenuhi suatu standar sistem informasi. Standar ini meliputi persyaratan minimal untuk faktor-faktor dari sistem tersebut. Menurut pengertian sistem secara umum, unsur-

unsur yang terkandung di dalamnya mencakup manusia, teknologi, prosedur dan organisasi.

1.7.3 Pengembangan Media Promosi Berbasis Web

Dari uraian diatas, maka sistem pengembangan kepariwisataan yang berbasis *Media Promosi Berbasis Web* terdiri dari tiga komponen utama yaitu: pengumpulan data, konsolidasi, manajemen serta implementasi, dan yang ke tiga adalah pemasarannya.

Ada tiga tingkatan utama dalam penyusunan sistem *Media Promosi Berbasis Web* yaitu :

1. Bagian-bagian koleksi data, yang merupakan dasar dalam melakukan konsolidasi

pemilahan. Pada bagian ini terdapat elemen-elemen seperti hotel, tempat rekreasi, restourant, serta event-event penting yang bisa diakses oleh konsumen. Oleh karena itu, pengumpulan data serta penerapan dan konsolidasi menjadi tujuan utama dalam tingkatan pertama.

2. Manajemen dan follow-up dalam hal ini mencakup perancangan sistem yang akan disusun berdasarkan bagian-bagian konsolidasi pada tingkatan pertama.
3. Mencakup aplikasi ataupun penerapan sistem yang terjadi dalam rangka pemasaran. Tingkatan ketiga pada dasarnya

merupakan tingkatan penyampaian dan penyebaran informasi kepada wisatawan.

1.8 Pariwisata

1.8.1 Pengertian Pariwisata

Pariwisata berasal dari dua kata, yakni *Pari* dan *Wisata*.

Pari dapat diartikan sebagai banyak, berkali-kali, berputar-putar atau lengkap. Sedangkan **wisata** dapat diartikan sebagai perjalanan atau bepergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata "travel" dalam bahasa Inggris. Atas dasar itu, maka kata "Pariwisata" dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain, yang dalam

bahasa Inggris disebut dengan "Tour".

1.8.2 Wisatawan

Wisatawan adalah orang yang mengadakan perjalanan dari tempat kediamannya tanpa menetap di tempat yang didatanginya atau hanya untuk sementara waktu tinggal di tempat yang didatanginya. Lebih lanjut tentang Wisatawan adalah sebagai berikut:

- a. **Bersifat** *sementara*, bahwa dalam jangka waktu pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya.
- b. **Melibatkan** *beberapa komponen wisata*, misalnya sarana transportasi,

akomodasi,
restoran, obyek
wisata, souvenir
dan lain-lain.

c. **Memiliki tujuan tertentu** yang
intinya untuk
mendapatkan
kesenangan.

d. **Tidak untuk mencari nafkah** di
tempat tujuan,
bahkan
keberadaannya
dapat memberikan
kontribusi
pendapatan bagi
masyarakat atau
daerah yang
dikunjungi, karena
uang yang
dibelanjakannya
dibawa dari tempat
asal.

1.8.3 Jenis Wisata

Ada beberapa jenis -
jenis wisata antara lain:

a. **Wisata Rekreasi**,
wisata yang

dilakukan orang
untuk
memanfaatkan
waktu libur di luar
rumah. Kebanyakan
wisata jenis ini
dilakukan untuk
menikmati
keindahan alam.

b. **Wisata Bahari**, Wisata
dengan obyek
kawasan laut
misalnya
menyelam,
berselancar,
berlayar,
memancing dan
lain-lain.

c. **Wisata Alam**,
wisata dengan
obyek
Alam. Obyek
gunung yang
tinggi, gua, sungai
yang deras, tebing
terjal. Pada
umumnya peminat
obyek ini adalah
para remaja dan
petualang.

- d. *Wisata Budaya*, wisata yang menawarkan obyek yang berupa tradisi dan budaya serta adat istiadat masyarakat yang unik.
- e. *Wisata Olahraga*, Wisata yang dilakukan dengan tujuan pertandingan dan meningkatkan prestasi olah raga.
- f. *Wisata Bisnis*, Perjalanan yang dilakukan untuk tujuan bisnis. Wisata jenis ini membutuhkan sarana penunjang bisnis yang baik.
- g. *Wisata Konvensi*, Wisata yang dilakukan ke suatu negara untuk keperluan rapat atau sidang.
- Wisata Jenis lain*, keinginan dan ketertarikan masyarakat beraneka ragam. Perkembangan jenis wisata juga semakin banyak. Kini mulai populer dengan apa yang disebut dengan wisata sejarah, arkeologi, berburu, safari, fotografi, bulan madu dan sebagainya.

3.1 Objek Penelitian

Dalam menyusun Tugas Akhir penulis mengambil objek penelitian Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Grobogan Jawa Tengah yang beralamatkan di Jalan Jl. Bhayangkara No. 1 Purwodadi Grobogan 58111, Jawa Tengah.

Dasar Pembentukan :

1. Perda No. 9 Tahun 2008 tentang Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Organisasi Lembaga Teknis Daerah dan Badan Pelayanan

Perijinan Terpadu Kabupaten Grobogan.

2. Perbup No. 27 Tahun 2008 tentang Tugas Pokok, Fungsi, Uraian Tugas Jabatan dan Tata Kerja Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Grobogan.

3.2 Jenis Data

1. Data Primer

Yaitu suatu data yang langsung dan segera diperoleh dari sumber data oleh pihak yang membutuhkan data yaitu Dinas Pariwisata Kabupaten Grobogan baik dengan cara pengamatan langsung, mengadakan wawancara, maupun konsultasi secara langsung dengan pegawai yang terlibat dalam masalah yang diteliti. Data primer yang diperoleh penulis untuk melengkapi keakuratan penelitian ini antara lain

data tentang potensi pariwisata Kabupaten Grobogan Jawa Tengah yang berupa wisata alam, wisata agro, info desa wisata, kalender event 2012 – 2013.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diambil secara tidak langsung dari sumbernya yaitu dari bahan-bahan kepustakaan baik dari buku, laporan, referensi, jurnal ilmiah, serta pencarian situs-situs di Internet yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Data Sekunder secara tidak langsung diperoleh dari jurnal internet dan beberapa buku yang berkaitan dengan penulisan. Data-data tersebut dijadikan suatu data yang benar, tepat dan akurat dalam

pembuatan perangkat lunak maupun penulisan. Dan data sekunder yang penulis peroleh untuk melengkapi penelitian ini adalah Jurnal mengenai pengelolaan objek wisata daerah, data tentang pengenalan pariwisata Kabupaten Grobogan, data tentang media promosi pariwisata dan data – data lain yang berhubungan dengan objek penelitian serta referensi tentang bagaimana mengembangkan sistem dengan model prototyping.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Penulisan laporan tugas akhir ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya

jawab langsung dengan pegawai Dinas Pariwisata Kabupaten Grobogan yang terlibat dalam masalah yang sedang diteliti. Hasil dari wawancara tersebut diantaranya adalah

1. Masih ada beberapa kendala dalam persiapan program pariwisata Kabupaten Grobogan ini yaitu seperti kurangnya promosi melalui media cetak dan elektronik, hal tersebut berdampak pada minimnya pengetahuan warga masyarakat tentang potensi wisata yang ada di Kabupaten Grobogan serta masih banyak yang belum tahu tentang akan diadakannya program Visit Jateng 2013.
2. Kurangnya informasi mengenai akomodasi seperti

tempat penginapan, transportasi, dan rute wisata.

2. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung (observasi) pada Dinas Pariwisata Kabupaten Grobogan. Dari pengamatan langsung ini diperoleh data primer berupa data Pariwisata Kabupaten Grobogan yang dibahas di dalam penelitian ini. Hasil dari pengamatan penulis adalah Pariwisata Kabupaten Grobogan telah berupaya melakukan promosi besar – besaran untuk menyambut program Visit Jateng 2013, untuk itu dihimbau kepada masyarakat luas agar supaya bersedia membantu mempromosikan program tersebut sehingga target –

target untuk mensukseskan Program Visit Jateng 2013 dapat terlaksana dan sukses.

3. Studi Pustaka

Untuk memperoleh data sekunder di dalam menunjang data primer yang telah didapat dari penelitian lapangan, maka penulis melakukan studi kepustakaan yaitu dengan membaca literatur-literatur yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas ataupun dengan mengunjungi situs-situs web untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Data sekunder hasil studi pustaka ini merupakan sumber informasi yang dikemukakan oleh para ahli yang kompeten di dalam bidangnya masing-masing, sehingga data tersebut relevan dengan

permasalahan yang sedang diteliti. Penulis mengambil data dari beberapa jurnal dan literatur mengenai kepariwisataan di Kabupaten Grobogan dan mempelajari beberapa contoh website media promosi yang berbasis web sebagai dasar pembuatan media yang sama. Sebagai Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan Untuk Menyongsong Program Visit Jateng 2013”.

3.4 Teknik Pengembangan Sistem

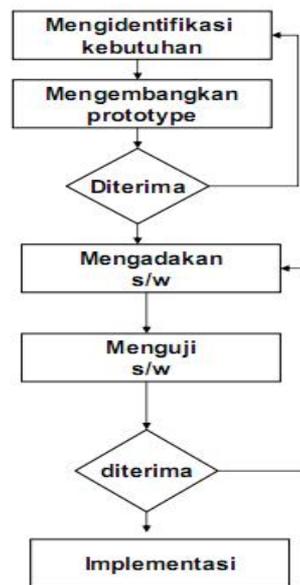
Di dalam pengembangan sebuah sistem, diperlukan metode yang digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan. Ada beberapa metode pengembangan yang bisa digunakan untuk

mengembangkan perangkat lunak, dan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan oleh penulis untuk membangun Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan pada tugas akhir ini adalah *prototyping*.

Metode *prototyping* merupakan metode dengan menyajikan gambaran yang lengkap tentang sistemnya. Metode ini banyak digunakan karena pengembang terkadang kurang yakin dengan pekerjaan yang harus dilakukan sehingga paradigma *prototype* ini merupakan pendekatan paling baik karena pengembang dapat membuat pemodelan sistem dari sisi tampilan maupun teknik prosedural yang akan dibangun.

3.4.1 Tahapan-tahapan *Prototyping*

Tahapan-tahapan dalam *Prototyping* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 : Tahapan Metode Pengembangan Sistem *Prototyping*

[Sumber : 5]

1. Identifikasi Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahap mengidentifikasi segala kebutuhan yang diperlukan dalam membangun perangkat lunak kemudian dianalisa dan didefinisikan.

Kebutuhan yang perlu dijabarkan pada tahap ini misalnya kebutuhan akan perangkat lunak dan perangkat keras untuk menjalankan sistem yang dibuat, menyusun alur kerja sistem yang nantinya akan berjalan, dan menentukan konten apa saja yang harus dimiliki oleh sistem. Data tersebut yaitu :

1. Data tentang obek pariwisata a di Kabupaten Grobogan
2. Data tentang

- | | |
|---|--|
| <p>informasi kuliner</p> <p>3. Data tentang penginapan</p> <p>4. Data tentang informasi penukaran mata uang asing</p> <p>5. Data tentang Jadwal acara Di Kabupaten Grobogan</p> <p>6. Data tentang peta wisata Kabupaten Grobogan</p> | <p>Penulis</p> <p>Memperoleh data-data tersebut dari Dinas Pariwisata Kabupaten Grobogan dan sumber lainnya. Pada proses ini semua data dikumpulkan menjadi satu, yang nantinya data tersebut diseleksi untuk mengetahui data kekurangan data dan juga memilih data yang akan digunakan maupun tidak jadi digunakan.</p> <p>Setelah proses seleksi selesai maka data siap untuk digunakan pada perangkat lunak.</p> <p>2. Mengembangkan Prototyping</p> <p>Mengembangkan <i>prototyping</i></p> |
|---|--|

dilakukan dengan cara membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna nantinya (dengan membuat desain tampilan antarmuka pengguna).

Pada tahap pengembangan prototyping ini ada beberapa langkah yang harus lewati, yaitu:

1. Memilih software dan bahasa pemrograman yang nantinya akan mendukung proses pengembangan sistem, pada pembuatan tugas akhir ini

penulis menggunakan beberapa aplikasi, antara lain: Macromedia Dreamweaver 8, artister 3, MySql, Photoshop

2. Merancang desain tampilan interface yang akan dibangun, dan fitur-fitur interface yang dapat terkoneksi langsung dengan database

Penyajian *Prototyping* berfokus kepada *user*. Pada tahap ini data-data yang sudah diseleksi tersebut direalisasikan ke

dalam bentuk sebuah perncangan program.

3. Mengadakan Perangkat Lunak

Desain tampilan antarmuka pengguna yang telah dibuat selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan prototipe menjadi perangkat lunak.

4. Menguji Perangkat Lunak

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, maka dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak dengan menggunakan

Black Box Testing untuk menentukan bahwa perangkat lunak telah dapat berjalan dengan sempurna. Jika sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan maka langkah 5 dilakukan, jika tidak, ulangi langkah 3 dan 4.

5. Implementasi Perangkat Lunak

Pada tahap ini, perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pihak siap untuk digunakan secara luas oleh *user*.

Sebelum melakukan pembuatan sebuah program, dilakukan suatu perancangan akan perangkat lunak tersebut, sehingga pada saat pembuatan akan semakin

cepat dan terstruktur rapi, karena di dalam perancangan akan dibahas tentang semua persiapan pembuatan perangkat lunak, termasuk menganalisis kebutuhan - kebutuhan yang ada.

8.1 Analisis Sistem

Aplikasi "Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan Untuk Menyongsong Program Visit Jateng 2013" merupakan sebuah aplikasi yang berbasis media informasi, yang bertujuan untuk menampilkan dan memberikan informasi mengenai kepariwisataan di Kabupaten Grobogan. Dengan adanya aplikasi Media Promosi ini diharapkan wisatawan mancanegara ataupun wisatawan nusantara dapat dengan mudah menelusuri objek - objek wisata yang ada di Kabupaten Grobogan. Aplikasi ini dalam pengembangannya akan bersifat online dan dapat diakses melalui *web browser* dengan menggunakan jaringan Internet, sehingga pengguna tidak perlu menginstall atau men-

download untuk menjalankan perangkat lunak ini karena perangkat lunak ini memiliki keunggulan dapat dipakai dengan cepat, tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat.

8.1.1 Identifikasi Data

Data adalah bahan mentah dari informasi yang terdiri dari angka, huruf, dan simbol-simbol lainnya yang diolah menjadi informasi. Data yang dibutuhkan antara lain :

1. Data tentang obek pariwisata di Kabupaten Grobogan beserta penjelasan dan dokumentasinya.
2. Data tentang informasi kuliner beserta penjelasan dan dokumentasinya.
3. Data tentang penginapan beserta

penjelasan dan dokumentasinya.

4. Data tentang informasi penukaran mata uang asing beserta penjelasannya.
5. Data tentang Jadwal acara Di Kabupaten Grobogan beserta penjelasannya.
6. Data tentang peta wisata Kabupaten Grobogan.

8.1.2 Identifikasi Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya dan dapat digunakan untuk mengambil keputusan. Informasi yang dihasilkan adalah :

1. Dari data-data yang terkumpul digunakan oleh admin sebagai informasi guna pengembangan sistem.

2. Informasi yang diterima oleh admin kemudian diolah untuk disajikan kepada *user*.

8.1.3 Perancangan

Kebutuhan

Untuk mendukung pelaksanaan Media Promosi Sebagai Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan Untuk Menyongsong Program Visit Jateng 2013 perlu adanya sistem komputer yang memadai, baik dari segi *hardware*, *software* maupun *brainware*.

Dalam melakukan pemilihan *hardware* dan *software* serta *brainware* tersebut perlu mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut :

A. Identifikasi

Kebutuhan

Perangkat Lunak

Perangkat

lunak yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem diantaranya adalah :

1. Sistem operasi setingkat dengan Windows XP atau versi yang lebih tinggi.
2. XAMPP for Windows Version 1.7.1
3. PHP versi 5.2.9.
4. Macromedia Dreamweaver 8 atau versi yang lebih tinggi.
5. Artisteer 3 untuk mendesain template
6. Enterprise Architect versi 7.0 untuk pemodelan sistem.
7. Adobe photoshop untuk mendesain banner website

8. CorelDraw X4
untuk
mendesain
rancangan i/o
9. *Web browser*
untuk
menampilkan
sistem.

**B. Identifikasi
Kebutuhan
Perangkat Keras**

Sedangkan spesifikasi komputer yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan perangkat keras agar aplikasi dapat dipasang ke dalam sistem sebagai berikut :

1. Personal Komputer
Personal komputer minimal yang dibutuhkan untuk menjalankan

sistem ini adalah komputer *middle-end* dengan prosesor dengan *speed* minimal 1.7 Ghz, 512 MB DDR2 RAM 533Mhz, 80GB *Hard Disk Storage*.

2. Sambungan Internet
Sambungan internet dapat menggunakan *modem* (alat untuk komunikasi pada komputer, contohnya *handphone modem USB*) baik internal ataupun eksternal, sinyal *wi-fi*, dan lain-lain.

8.1.4 Identifikasi Desain Sistem Media Promosi Pariwisata

Identifikasi desain sistem digunakan untuk memberi gambaran bagaimana nantinya sistem berjalan dan menspesifikasikan siapa saja yang terlibat dan apa peranannya di dalam sistem. Berikut desain sistem dari Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan:

A. Identifikasi Pelaku Bisnis

Sebelum merancang sebuah sistem, pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi orang atau perangkat yang akan menggunakan sistem yang biasa disebut dengan aktor. Aktor

merepresentasikan peran-peran dari orang atau perangkat saat sistem beroperasi. Aktor yang akan terlibat dalam sistem ini dapat dilihat sebagai berikut :

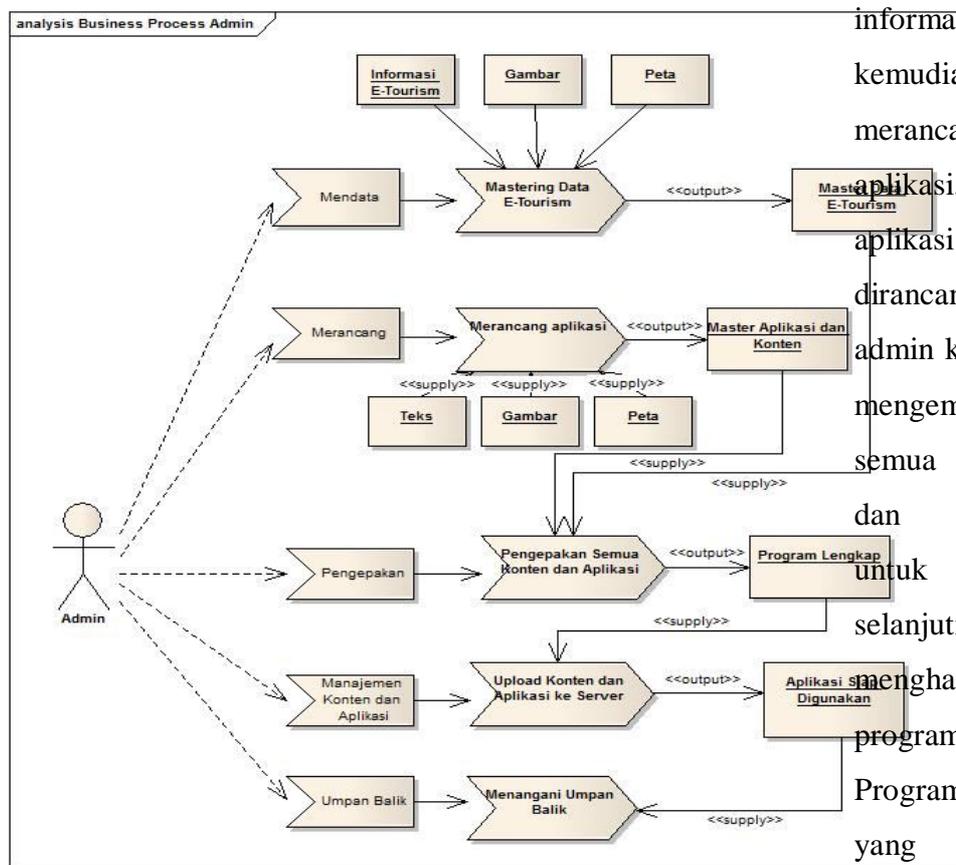
1. User
Individu yang memanfaatkan sistem yang telah dibangun.
2. Admin
Individu yang bertanggungjawab penuh terhadap pengaturan, pemantauan, dan pemeliharaan sistem.

B. Model Proses Bisnis

Model proses bisnis digunakan untuk menggambarkan secara umum

kegiatan dari sistem. Adapun pemodelan proses bisnis dari sistem ini sebagai berikut :

1. Proses Bisnis Admin



Gambar 4.1 :

Proses Bisnis Admin

Diagram proses bisnis admin di atas menjelaskan

peran admin di dalam sistem. Diawali dengan mendata kebutuhan yang akan diolah menjadi informasi kemudian merancang aplikasi. Setelah aplikasi dirancang, admin kemudian mengemas semua konten dan aplikasi untuk selanjutnya menghasilkan program penuh. Program penuh yang telah

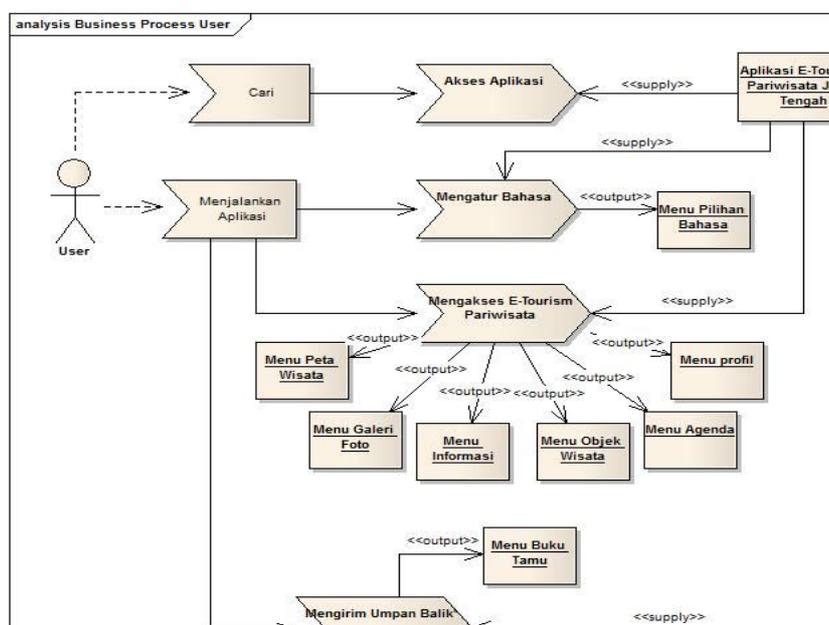
dibuat lalu di-upload ke server sehingga aplikasi dapat digunakan. Admin juga berperan dalam menangani

umpan balik dari user baik melalui chatting atau melalui buku tamu yang ada di dalam aplikasi. Dari penjabaran penjelasan diagram proses bisnis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa admin memiliki peran penting untuk mengelola sistem agar dapat selalu berjalan dengan baik.

Gambar 4.2 : Proses Bisnis User

Diagram proses bisnis user di atas menjelaskan bagaimana user menjalankan aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan. Diawali dengan melakukan pencarian situs Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan kemudian user menjalankan aplikasi yang telah diakses.

2. Proses Bisnis User



Di dalam aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan *user* dapat melakukan proses sebagai berikut :

a. Setting

Bahasa

Proses ini memfasilitas *i user* untuk menampilkan aplikasi menggunakan bahasa yang diinginkan *user*.

b. Akses

Informasi

Media

Promosi

Pariwisata

Proses ini

memfasilitas *i user* untuk dapat memilih informasi Pariwisata yang diinginkan. Di dalam aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan terdapat informasi kebudayaan mengenai profil, agenda acara, objek wisata, informasi, galeri foto, buku tamu dan peta wisata.

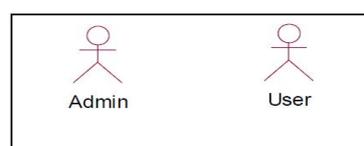
c. Mengirim

Umpan

Balik

Proses ini memfasilitasi *user* untuk mengirimkan umpan balik kepada admin berupa pertanyaan, informasi, saran, ataupun kritik melalui menu buku tamu ataupun fasilitas chat yang ada di dalam aplikasi.

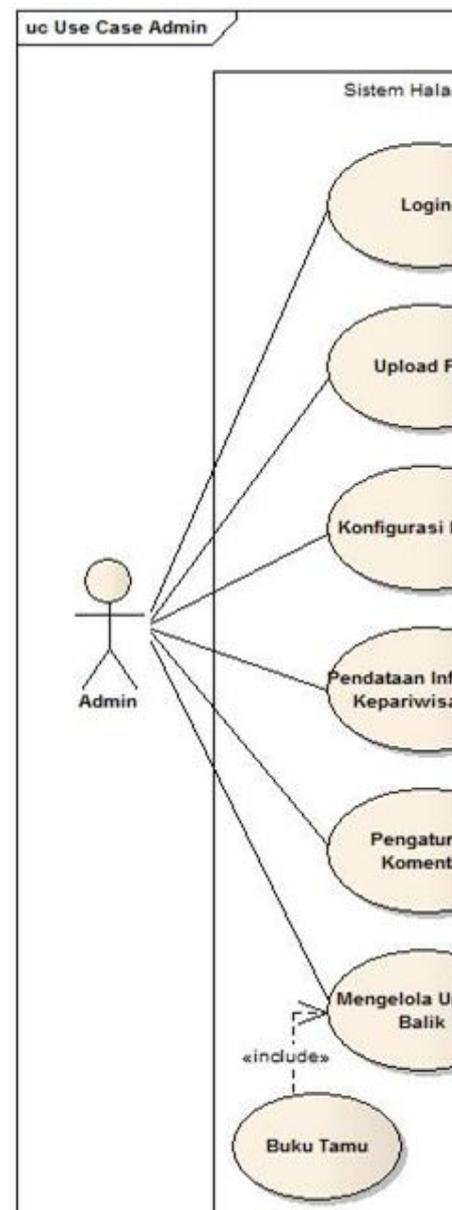
C. Diagram Model Use Case



Gambar 4.3 : Model Use Case

Dalam proses ini, pengguna sistem digolongkan menjadi 2 objek atau aktor, yaitu admin dan *user*.

1. Use Case admin



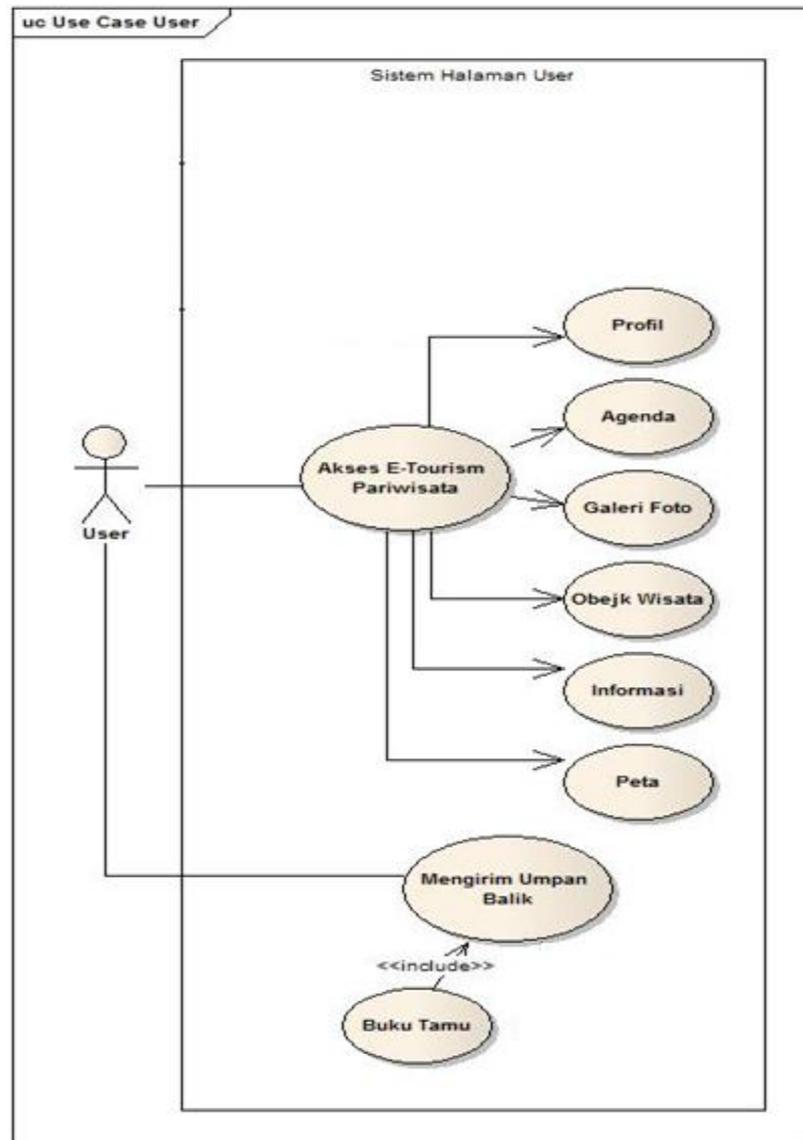
aplikasi Media
Promosi.

Gambar 4.4 : Diagram *Use Case Admin*

Aktor
admin bertindak
sebagai *user administrator*,
user admin
berfungsi
mengatur
sistem,
pendataan
informasi
kepariwisataan,
pengatur
komentar,menge
lola buku tamu,
dimana *admin*
harus
melakukan *login*
admin terlebih
dahulu untuk
dapat
menggunakan

2. Use Case User

menjelaskan



Gambar 4.5 : Diagram
Use Case User

Diagra
m use case user
di atas

hubungan user
dengan sistem.
User dapat
mengakses
informasi,
mengirimkan
umpan balik
berupa saran,

kritik, informasi dan atau pertanyaan tentang sistem ataupun kebudayaan melalui buku tamu

D. Use Case Naratif

Use case naratif adalah dokumentasi dari *use case* yang telah dibuat di atas. *Use case* naratif akan menjelaskan urutan langkah-langkah dari setiap interaksi yang terjadi. *Use case* naratif yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Use Case Naratif Login Admin

Tabel 4.1 : *Use Case* Naratif Login Admin

Nama Use Case :	<i>Login</i>
-----------------	--------------

Aktor Utama :	Admin
Deskripsi :	<i>Use case</i> ini menjelaskan menjalankan aplikasi Media <i>admin</i>
Kondisi Awal :	<i>Admin</i> melakukan pengaksesan Pariwisata Kabupaten Grobogan
Urutan Langkah :	Aksi Aktor
	1. <i>Admin</i> mengakses aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan khusus halaman <i>admin</i>
	3. <i>Admin</i> mengisi username dan password.
Langkah Alternatif :	Jika <i>login</i> gagal, maka sistem untuk mengulangi inputan use

2. Use Case Naratif Upload File

Tabel 4.2 : *Use Case* Naratif Upload File

Nama Use Case :	<i>Upload File</i>
Aktor Utama :	Admin

Deskripsi :	<i>Use case ini menjelaskan file pada aplikasi Media Promosi Grobogan.</i>	Nama Use Case :	Konfigurasi Konten	
Kondisi Awal :	<i>Admin berhasil melakukan login</i>	Aktor Utama :	Admin	
Urutan Langkah :	Aksi Aktor	Deskripsi :	<i>Use case ini menjelaskan bagaimana admin melakukan konfigurasi konten pada aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan</i>	
	1. Admin melakukan <i>login</i>		Kondisi Awal :	Admin berhasil melakukan <i>login</i> admin
	3. Admin memilih <i>control panel</i> halaman khusus admin	Urutan		Aksi Aktor
	4. Admin melakukan upload gambar yang nantinya ditampilkan di Sistem		1. Admin berhasil melakukan <i>login</i> admin.	2. Sistem menampilkan aplikasi aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan
Langkah Alternatif :			3. Admin	

3. Use Case Naratif Konfigurasi Konten

Tabel 4.3 : *Use Case Naratif Konfigurasi Konten*

	memilih menu <i>control panel</i> pada halaman khusus admin, berisi manajemen modul, berita, menu utama, agenda, galeri foto, dll.		aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan, menambah, mengedit, menghapus.	n.
	4. Admin melakukan konfigurasi terhadap konten-konten pada	5. Sistem menyimpan perubahan hasil pengelolaan data yang telah dilakuka	Langka	

--	--

4. Use Case
Naratif
Pendataan
Informasi
kepariwisataan

Tabel 4.4 : Use Case Naratif
Pendataan Informasi
kepariwisataan

Nama Use Case :	Pendataan Informasi kepariwisataan	
Aktor Utama :	Admin	
Deskripsi :	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana admin melakukan Pendataan Informasi kepariwisataan pada aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan	
Kondisi Awal :	Admin berhasil melakukan <i>login</i> admin	
Urutan	Aksi Aktor	Respon Sistem

	1. Admin berhasil melakukan <i>login</i> admin.	2. sistem menampilkan aplikasi aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan
	3. Admin memilih menu berita pada <i>control panel</i>	
	4. Admin melakukan Pendataan	5. Sistem menyimpan perubahan

	Informasi kepariwisataan pada aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan	hasil pengelolaan data yang telah dilakukan.
Langka		

5. Use Case Naratif Pengaturan Komentar

Tabel 4.5 : *Use Case Naratif Pengaturan komentar*

Nama Use Case :	Pengaturan komentar	
Aktor Utama :	Admin	
Deskripsi :	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana admin melakukan Pengaturan komentar pada aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan	
Kondisi Awal :	Admin berhasil melakukan <i>login</i> admin	
Urutan	Aksi Aktor	Respon Sistem
	1.	2. Sistem

	admin berhasil melakukan login admin.	menampilkan aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan		
	3. Admin memilih menu Komentar pada <i>control panel</i>			ta Kabupaten Grobogan, admin berhak mem- publish atau menghapus komentar berdasarkan isi komentar tersebut.
	4. Admin melakukan penyortiran komentar pada aplikasi Media Promosi Pariwisata	5. Sistem menyimpan perubahan hasil pengelolaan data yang telah		Langka
				dilakukan.

--	--

6. Use Case
Naratif
Mengelola
Umpan Balik

Tabel 4.6 : *Use Case*
Naratif *Mengelola*
Umpan Balik

Nama Use Case :	Mengelola Umpan Balik
Aktor Utama :	Admin
Deskripsi :	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana admin mengelola umpan balik berupa pertanyaan, informasi, saran, ataupun kritik dari <i>user</i> melalui fasilitas chat ataupun Kontak yang ada pada aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten

	Grobogan.	
Kondisi Awal :	Admin berhasil melakukan <i>login</i> admin	
Urutan	Aksi Aktor	Respon Sistem
	1. Admin mengakses aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan	2. Sistem menampilkan aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan
	3. Admin mengelola data umpan balik dari <i>user</i>	
Langkah	Mengelola umpan balik dapat dilakukan dengan cara :	

	<p>1. <i>Chat</i></p> <p><i>Chat</i> adalah pengelolaan umpan balik dengan cara melakukan obrolan <i>online</i> dengan <i>user</i>.</p> <p>2. <i>Buku Tamu</i></p> <p>Buku tamu adalah pengelolaan umpan balik dengan cara menjawab umpan balik dari <i>user</i> melalui fasilitas yang sama pula, yaitu <i>Konten</i>. Atau admin juga dapat mengelola <i>Konten</i> dengan cara menghapus umpan balik dari <i>user</i> yang tidak layak untuk ditampilkan.</p>
--	--

**7. Use Case
Naratif
Setting
Bahasa**

Tabel 4.7 : *Use Case* Naratif
Setting Bahasa

Nama Use Case :	Setting Bahasa	
Aktor Utama :	<i>User</i>	
Deskripsi :	<i>Use case ini</i> menjelaskan bagaimana <i>user</i> memilih bahasa yang diinginkan di dalam menjalankan <i>Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan</i>	
Kondisi Awal :	<i>User</i> mengakses aplikasi <i>Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan</i>	
Urutan	Aksi Aktor	Respon Sistem
	1. <i>User</i> mengakses aplikasi <i>Media Promosi Pariwisata</i>	2. Sistem menampilkan aplikasi <i>Media Promosi Pariwisata Kabupaten</i>

	sata Kabup aten Grobo gan	n Grobogan dengan bahasa tampilan adalah Bahasa Indonesia .
	3. <i>User</i> memili h bahasa yang diingin kan agar inform asi lebih mudah dipaha mi	4. Sistem menggant i bahasa tampilan aplikasi menggun akan bahasa yang telah dipilih <i>user</i> .
Langkah	<i>User</i> tidak perlu mengubah bahasa jika menginginkan aplikasi berjalan dengan tetap menggunakan Bahasa Indonesia.	

--	--

8. Use Case Naratif Pencarian

Tabel 4.8 : Use Case Naratif Akses
Pencarian

Nama Use Case :	Pencarian
Aktor Utama :	<i>User</i>
Deskripsi :	<i>Use case</i> ini menjelaskan tentang pencarian data pada Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan
Kondisi Awal :	<i>User</i> mengakses Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan
Urutan Langkah :	Aksi Aktor
	1. <i>User</i> mengakses aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan

	Grobogan	or			
	3. <i>User</i> memilih pencarian pada halaman depan website.	Uta ma :			
	4. <i>User</i> menyetikkan kunci sesuai dengan yang ingin dicari <i>user</i>	Des kripsi :	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana <i>user</i> mengakses informasi tentang Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan yang diinginkan		
Langkah Alternatif :		Kon disidisi Awa 1:	<i>User</i> mengakses aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan		
			Urut	Aksi Aktor	Respon Sistem
				1. <i>ser</i> mengakses aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan	2. Sistem menampilkan aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan
				3. <i>User</i> memilih	4. Sistem menampilkan

9. Use Case Naratif Akses Media Promosi Pariwisata

Tabel 4.9 : Use Case Naratif Akses Media Promosi Pariwisata

Na ma Use Case :	Akses Media Promosi Pariwisata
Akt	<i>User</i>

	<p>menu Media Promosi yang terdapat pada aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan (menu profil, agenda, galeri, objek wisata, informasi, dan peta) yang diinginkan untuk diakses informasinya.</p>	<p>an daftar dari menu Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan yang telah dipilih.</p>
	5. User memilih	6. Sistem menampilkan

	<p>informasi Media Promosi Pariwisata yang diinginkan.</p>	<p>an detail informasi Media Promosi Pariwisata yang telah dipilih.</p>
Lan		

**Use Case Naratif
Mengirim Umpan Balik**

Tabel 4.10 : Use Case Naratif
Mengirim Umpan Balik

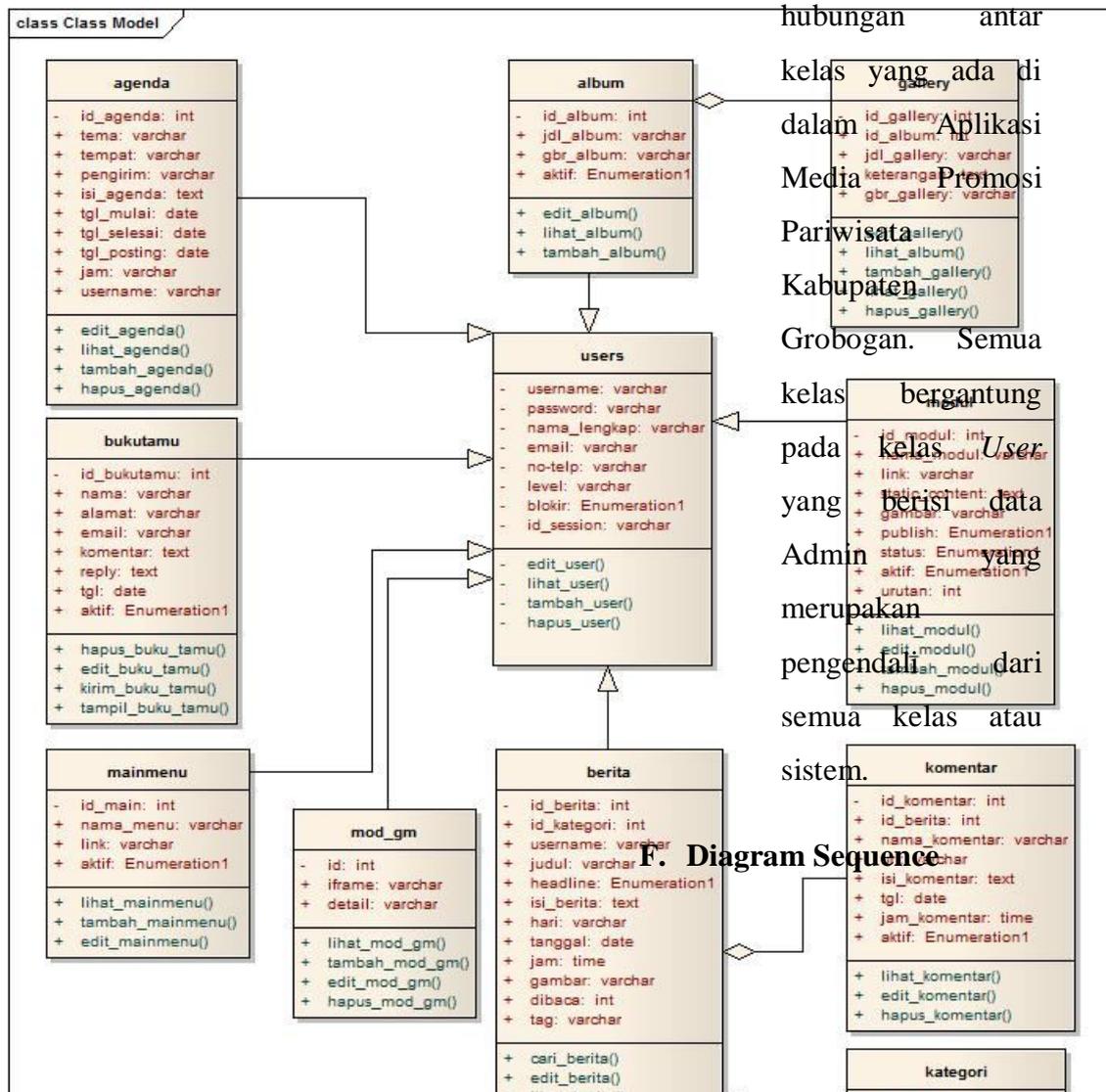
Nama Use Case :	Mengirim Umpan Balik	
Aktor Utama :	<i>User</i>	
Deskripsi :	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana <i>user</i> mengirim umpan balik berupa pertanyaan, informasi, saran, ataupun kritik dari <i>user</i> melalui fasilitas chat ataupun kontak yang ada pada aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan.	
Kondisi Awal :	<i>User</i> mengakses aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan	
Urutan	Aksi Aktor	Respon Sistem
	1. <i>User</i> mengakses aplikasi Media Promo	2. Sistem menampilkan aplikasi Media Promosi Pariwisata

	si Pariwisata Kabupaten Grobogan.	a Kabupaten Grobogan
	3. <i>User</i> mengirim umpan balik melalui chat atau kontak .	
Langkah	Mengirim umpan balik dapat dilakukan dengan cara : 1. <i>Chat</i> <i>Chat</i> adalah pengiriman umpan balik dengan cara melakukan obrolan <i>online</i> dengan admin. 2. Buku tamu Buku tamu adalah pengiriman umpan balik melalui fasilitas	

	buku tamu kami.
--	-----------------

E. Class Diagram Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan

Diagram kelas di sini menggambarkan hubungan antar kelas. Gambar diagram kelas dapat dilihat pada gambar berikut :



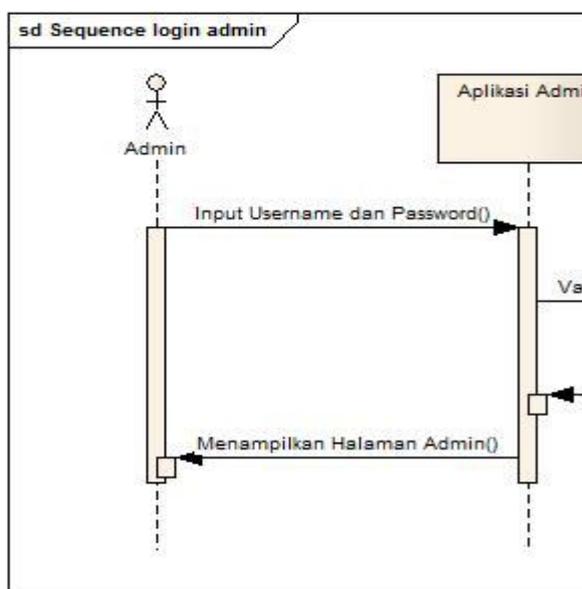
Gambar 4.6 : Diagram Kelas Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan

Diagram kelas tersebut menggambarkan hubungan antar kelas yang ada di dalam Aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan. Semua kelas bergantung pada kelas User yang berisi data Admin yang merupakan pengendali dari semua kelas atau sistem.

F. Diagram Sequence

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Dapat digambarkan *sequence diagram* dalam Aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

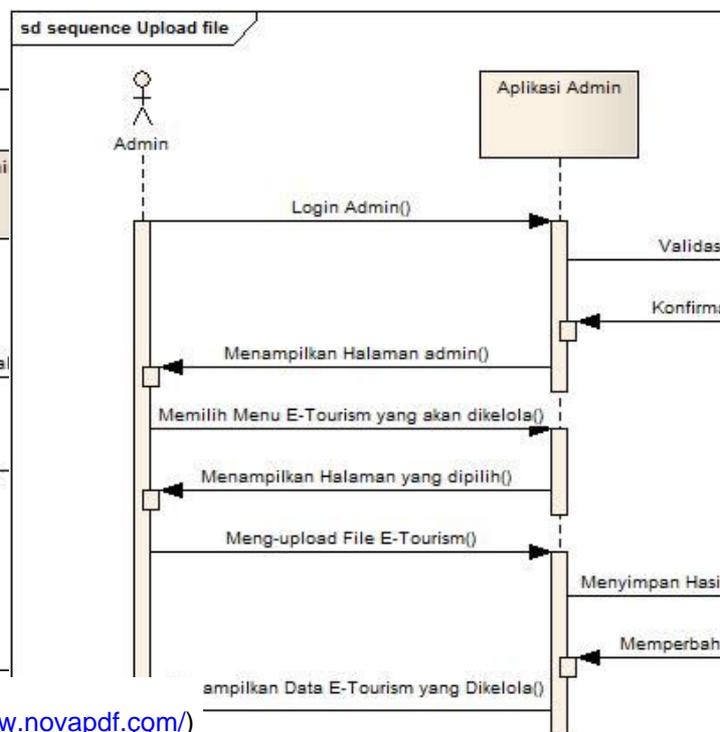
1. Diagram *Sequence Login Admin*



Gambar 4.7 : Diagram *Sequence Login Admin*

Proses diawali dengan mengisi *username* dan *password* yang selanjutnya akan divalidasi oleh sistem. Setelah validasi berhasil, maka sistem akan menampilkan halaman admin.

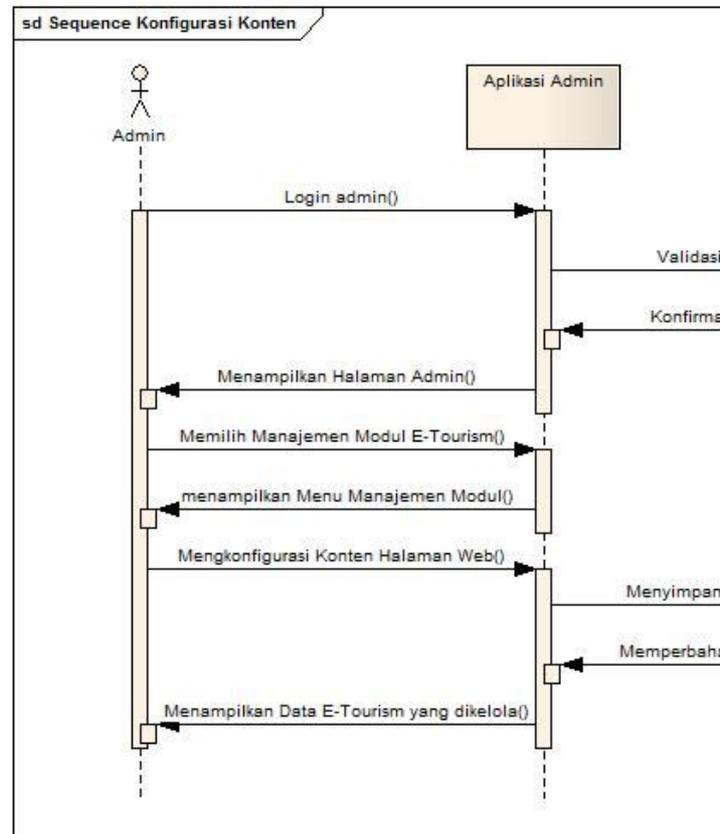
2. Diagram *Sequence Upload File*



3. Diagram *Sequence* konfigurasi Konten

Gambar 4.8 : Diagram *Sequence* Upload File

Proses diawali dengan admin melakukan login admin, setelah login berhasil admin dapat menjalankan menu pada aplikasi. kemudian admin akan memilih menu yang akan dikelola dan meng-upload file yang di inginkan, lalu sistem akan menyimpan hasil perubahan yang dilakukan admin an memperbaharui data admin pada aplikasi.



Gambar 4.9 : Diagram *Sequence* konfigurasi Konten

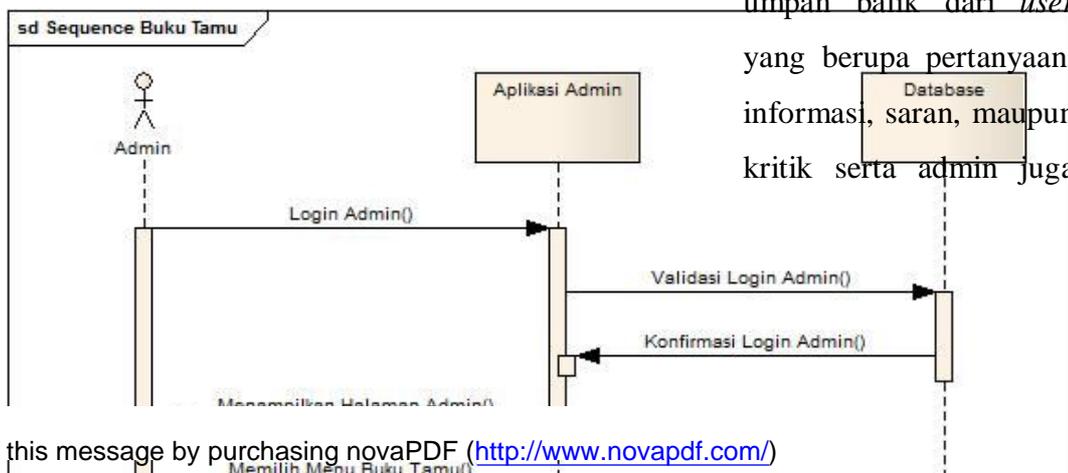
Proses diawali dengan admin melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login* berhasil, maka admin dapat menjalankan aplikasi.

Kemudian admin memilih menu manajemen modul untuk selanjutnya mengkonfigurasi konten halaman web. Setelah data dikelola, maka sistem akan menyimpan perubahan yang telah dilakukan dan memperbarui data admin pada aplikasi.

Gambar 4.10 Diagram Sequence Buku Tamu

Proses diawali dengan admin melakukan login admin. Kemudian admin memilih menu buku tamu yang terdapat pada aplikasi. Selanjutnya sistem menampilkan buku tamu. Admin mengelola buku tamu dengan merespon umpan balik dari user yang berupa pertanyaan, informasi, saran, maupun kritik serta admin juga

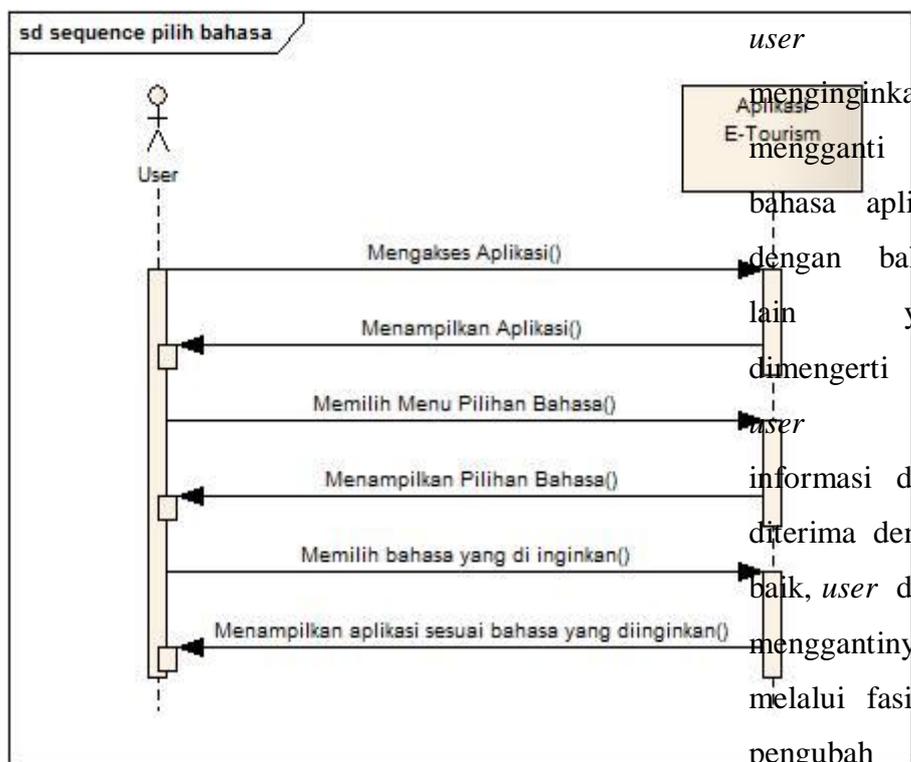
4. Diagram Sequence Mengelola Buku Tamu



dapat menghapus buku tamu yang dianggap tidak layak untuk ditampilkan. Setelah buku tamu dikelola, maka sistem akan menyimpan hasil kelola dan memperbarui data serta menampilkan buku tamu yang telah dikelola.

Proses diawali dengan *user* mengakses aplikasi aplikasi Media Promosi Pariwisata Jawa Tengah dan sistem menampilkan aplikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Jika

5. Diagram *Sequence* pilih bahasa



Gambar 4.11 : Diagram *Sequence* Pilih Bahasa

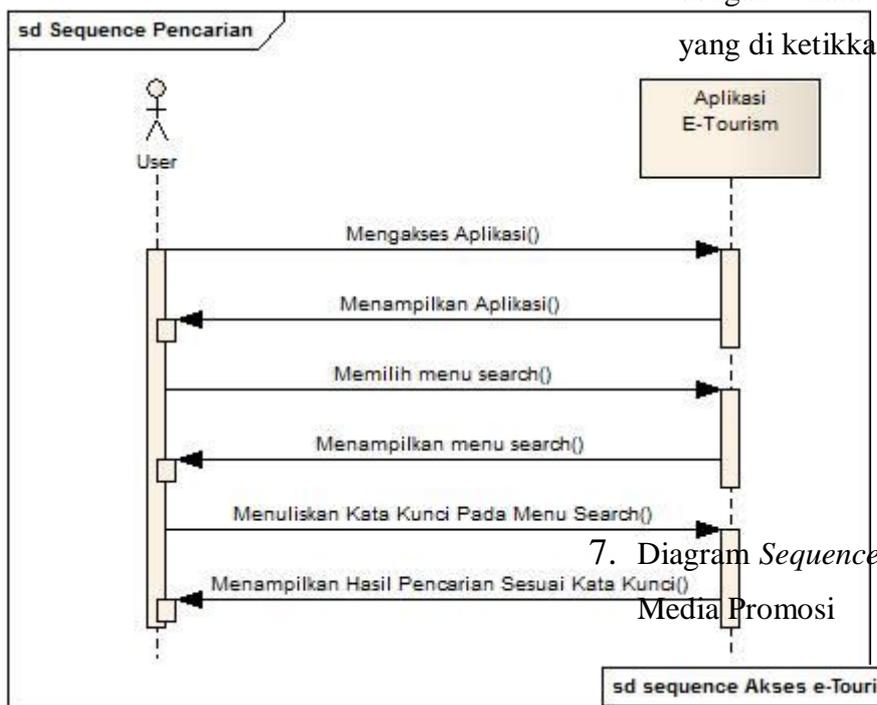
menggantikan
mengganti
bahasa aplikasi
dengan bahasa
lain yang
dimengerti oleh
user agar
informasi dapat
diterima dengan
baik, user dapat
menggantinya
melalui fasilitas
pengubah
bahasa yang ada
pada aplikasi

Media Promosi
 Pariwisata
 Kabupaten
 Grobogan.
 Setelah *user*
 memilih bahasa
 yang diinginkan,
 maka sistem
 akan
 menampilkan
 aplikasi
 menggunakan
 bahasa yang
 telah dipilih.

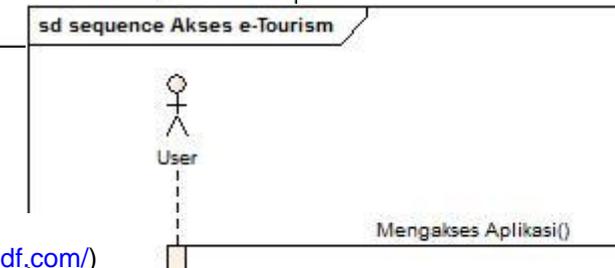
Gambar 4.12 : Diagram
Sequence Pencarian

Proses diawali
 dengan *User*
 mengakses aplikasi
 Media Promosi
 Pariwisata Kabupaten
 Grobogan, kemudian
user memilih menu
 search yang
 selanjutnya
 mengetikkan kata
 kunci pada menu
 search. Lalu aplikasi
 akan menampilkan
 hasil pencarian sesuai
 dengan kata kunci
 yang di ketikkan.

6. Diagram *Sequence*
 Pencarian



7. Diagram *Sequence* Akses
 Media Promosi

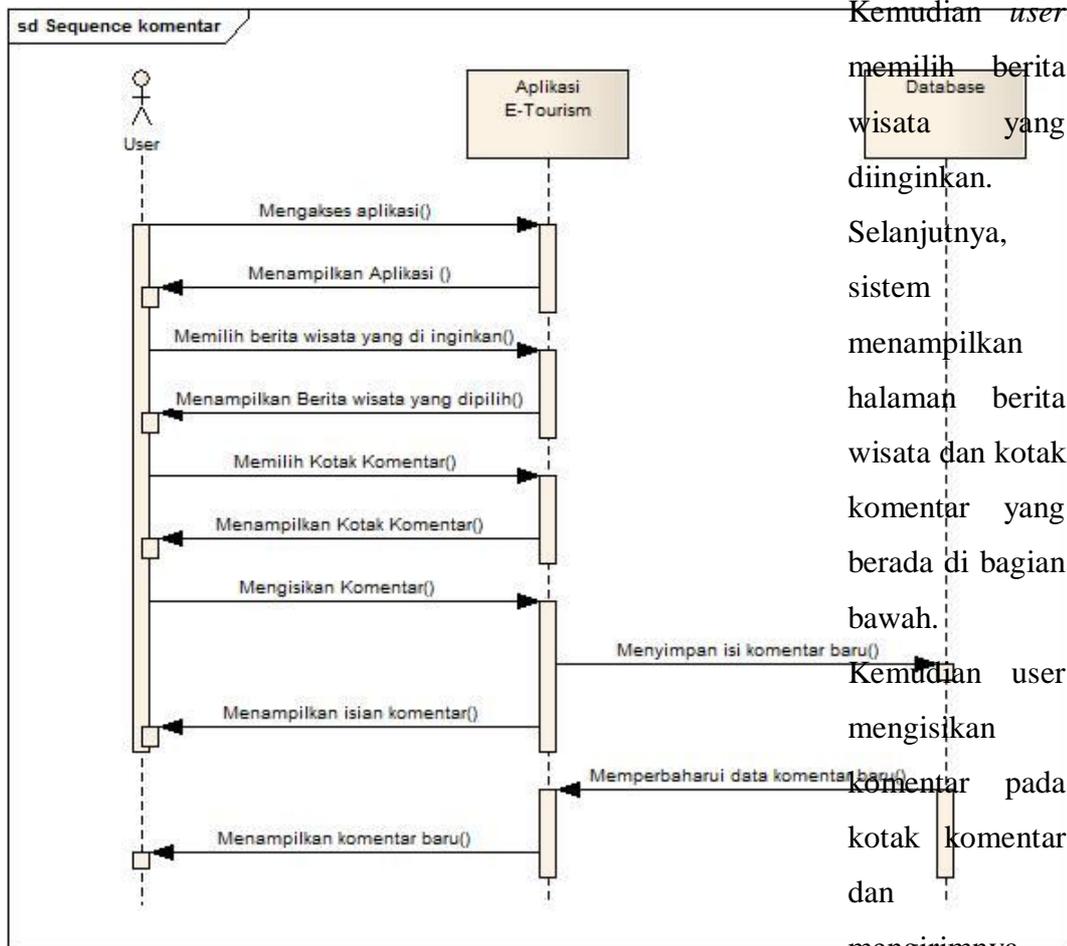


Gambar 4.13 :
Diagram *Sequence*
Akses Media
Promosi

Proses
diawali dengan
user mengakses
aplikasi Media
Promosi
Pariwisata
Kabupaten
Grobogan.
Kemudian *user*
memilih salah
satu menu jenis
Media Promosi
yang ada pada

aplikasi yaitu
profil, daftar
agenda, objek
wisata, peta
wisata, buku
tamu, chat,
informasi dan
galeri yang
dapat dipilih
oleh *user*.
Setelah memilih
salah satu menu
yang diinginkan,
maka sistem
akan
menampilkan isi
daftar yang ada
pada menu
tersebut.
Kemudian *user*
dapat memilih
informasi Media
Promosi yang
selanjutnya akan
ditampilkan
detail
informasinya
oleh sistem.

8. Diagram *Sequence*
Komentar



Gambar 4.14 :
Diagram *Sequence*
Komentar

Proses diawali dengan *user* mengakses aplikasi Media Promosi

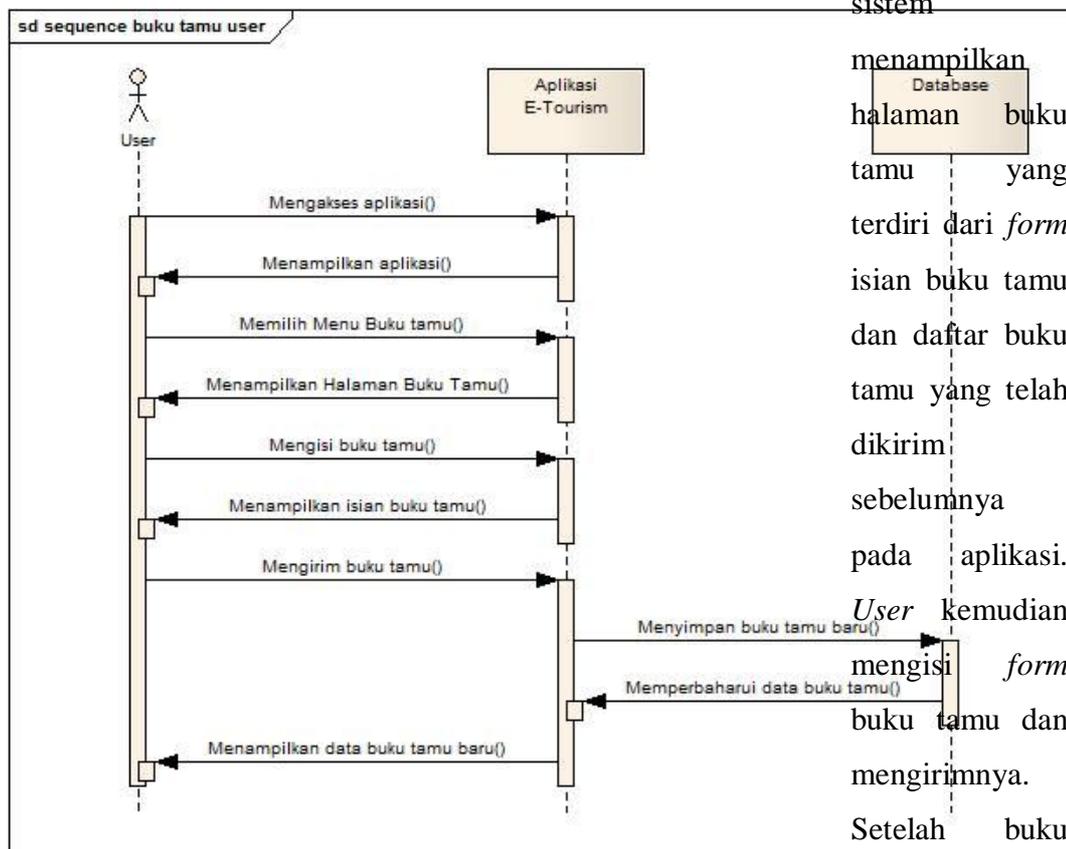
Pariwisata Kabupaten Grobogan.

Kemudian *user* memilih berita wisata yang diinginkan. Selanjutnya, sistem menampilkan halaman berita wisata dan kotak komentar yang berada di bagian bawah. Kemudian *user* mengisikan komentar pada kotak komentar dan mengirimnya.

Setelah komentar dikirim, maka sistem akan menyimpan komentar yang baru dan memperbarui data serta

menampilkannya pada aplikasi.

9. Diagram Sequence Mengirim Buku tamu



Gambar 4.15 : Diagram Sequence Mengirim Buku Tamu

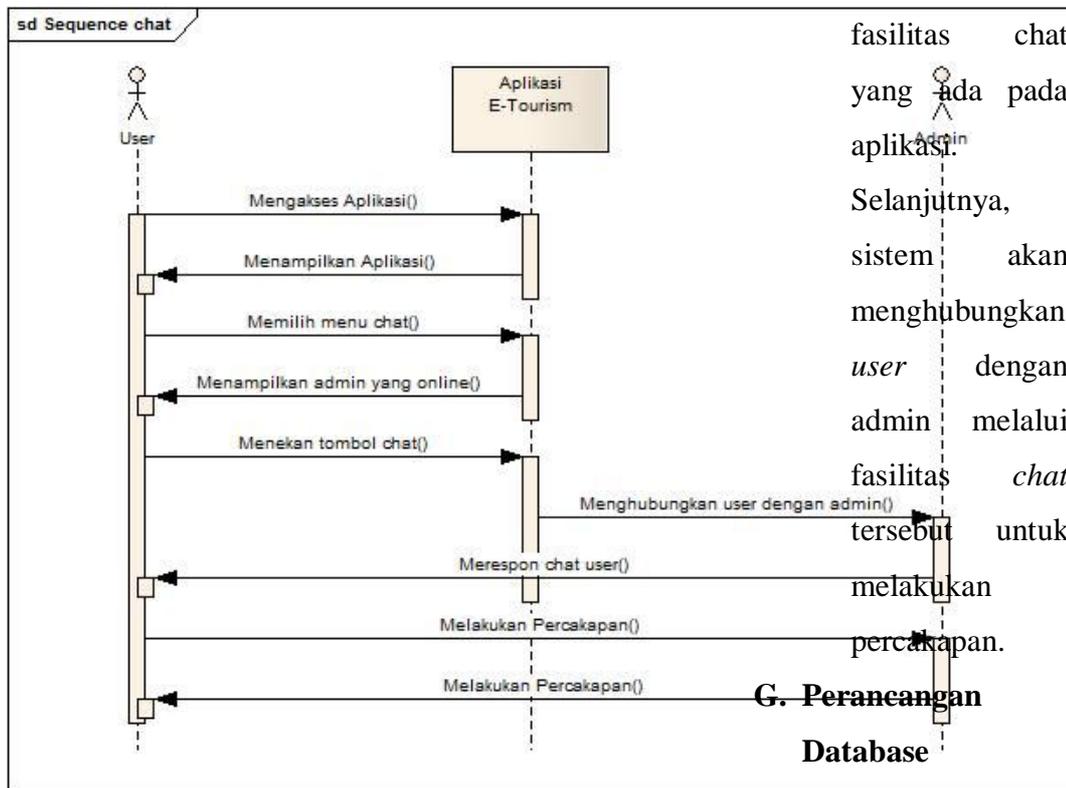
Proses diawali dengan user mengakses aplikasi Media Promosi Pariwisata Jawa Tengah.

Kemudian user memilih menu buku tamu. Selanjutnya, sistem

menampilkan halaman buku tamu yang terdiri dari form isian buku tamu dan daftar buku tamu yang telah dikirim sebelumnya pada aplikasi. User kemudian mengisi form buku tamu dan mengirimnya. Setelah buku

tamu dikirim, maka sistem akan menyimpan buku tamu yang baru dan memperbarui data serta menampilkannya pada aplikasi.

10. Diagram Sequence Chat



Gambar 4.16 : Diagram Sequence Chat

Proses diawali dengan user mengakses aplikasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan.

Kemudian user memilih admin yang online dan menekan link

fasilitas chat yang ada pada aplikasi. Selanjutnya, sistem akan menghubungkan user dengan admin melalui fasilitas chat tersebut untuk melakukan percakapan.

G. Perancangan Database

Untuk

menampung data dari semua table yang ada, diperlukan suatu file database. Database yang digunakan pada website ini bernama db_arwana yang dibuat dengan menggunakan MySQL. Database tersebut, yaitu :

1. Tabel Admin

Tabel ini merupakan tabel yang digunakan mencatat id, username, password.
 Primary Key : id

#	Column	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	id	tinyint(4)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	username	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None	
3	password	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None	

Tabel 4.11 Tabel Admin

2. Tabel Buku Tamu

Tabel ini merupakan tabel yang mencatat id, tanggal, nama lengkap, alamat, kota, negara, telepon, email, tulis pesan.
 Primary Key : id

#	Column	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	id	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	tanggal	text	latin1_swedish_ci		No	None	
3	nama_lengkap	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
4	alamat	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
5	kota	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
6	negara	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
7	telepon	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
8	email	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
9	tulis_pesan	varchar(250)	latin1_swedish_ci		No	None	

Tabel 4.12 Tabel Buku Tamu

4.2 Implementasi Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan

Desain tampilan antarmuka pengguna yang telah dibuat selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan prototipe menjadi perangkat lunak.

4.2.1 Halaman Depan



4.2.2 Halaman Visi dan Misi

Gambar 4.17: Halaman Depan Web

Pada halaman depan web, menyajikan informasi-informasi yang berkaitan dengan Media Promosi Pariwisata seperti profil, Agenda, objek-objek wisata, galeri, buku tamu, peta wisata serta informasi-informasi lainnya. *User* akan diperlihatkan oleh *slide* gambar-gambar yang ketika di klik keterangan dibawahnya, akan masuk ke-*Link* berita wisata. *User* juga dapat memilih bahasa yang diinginkan.



Gambar 4.18: Halaman Visi dan Misi

Pada halaman Visi dan misi berisi mengenai visi dan misi Dinas Pariwisata Kabupaten Grobongan.

Dinas pariwisata

Home | Visi & Misi | Rest Area | Objek Wisata | Agenya | Kontak Kami

BERITA TERAKHIR

10/09/2013 - Objek Wisata Cidahu
 10/09/2013 - Lumbur Karang
 10/09/2013 - Air Terjun Waduk
 10/09/2013 - Ajl Abadi Mangrove
 10/09/2013 - Sendang Karang

REST AREA

Hotel: Elvitaro (Alam Indah II)
 Kelas: Melebi II
 Address: J. Sawomihajo No. 38
 Phone: 421449

Hotel: Graha Mukti
 Kelas: Melebi II
 Address: J. Gajah Mada No.8
 Phone: 424525-422222

Hotel: Gerhana Surya (Alam Indah)
 Kelas: Melebi II
 Address: J. R. Supripto Purwodadi No.12 G
 Phone: 421334

Hotel: Griya Laksana
 Kelas: Bintang I
 Address: J. Let. Jend. Supripto No. 116
 Phone: 421505, 421507

Hotel: Harmoni Indah
 Kelas: Bintang I
 Address: J. A Yani Purwodadi
 Phone: 425005

Hotel: Kenoana
 Kelas: Bintang I
 Address: J. S. Perman Purwodadi
 Phone: 425049

Hotel: Nasional
 Kelas: Melebi I
 Address: J. S. Perman No. 25
 Phone: 4211247

Hotel: PURWODADI
 Kelas: Melebi I
 Address: J. S. Perman Nomor 22
 Phone: 421154

Hotel: Suko Tentrem
 Kelas: Melebi I
 Address: J. MT. Haryono No. 47
 Phone: 421097

Hotel: Widoro Kandang
 Kelas: Melebi I
 Address: J. Gajah Mada Purwodadi
 Phone: 421094

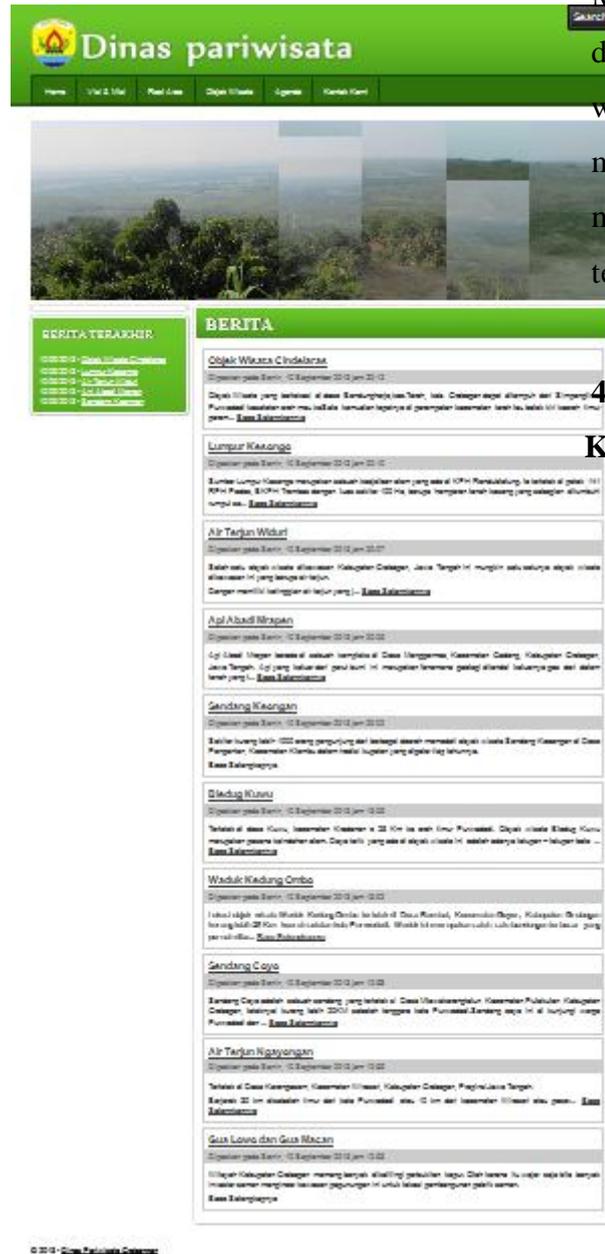
© 2013 - Dinas Pariwisata Kabupaten

4.2.3 Halaman Info Rest Area

Gambar 4.19: Halaman Info Rest Area

Pada halaman info rest area, berisi tentang semua daftar tempat-tempat persinggahan. Sehingga *User* dapat mengetahui tempat yang akan datang.

4.2.4 Halaman Berita



Berisi kumpulan berita pariwisata dari berbagai kategori, dan apabila di klik salah satu. Maka akan masuk ke dalam halaman berita wisata dan *user* akan memperoleh berita mengenai tempat wisata tersebut.

4.2.5 Halaman Kontak Kami

Gambar 4.20: Halaman Berita

4.3.1 Metode Pengujian

Dinas pariwisata Proses merancang dan membangun sebuah aplikasi melalui kegiatan implementasi dan proses *coding* telah menghasilkan suatu aplikasi penjualan online melalui media web. Namun kehandalan kinerja dari aplikasi tersebut belumlah mengalami proses pengujian. Untuk mengetahui kelayakan dari aplikasi yang dibangun maka diperlukan suatu metode pengujian. Penulis menggunakan metode pengujian *white box* dan *black box* guna mengetahui kelayakan aplikasi yang dibangun.

1. Metode pengujian *white box* adalah suatu metode desain *test case* yang menggunakan struktur kontrol desain prosedural

© 2013 - Dinas Pariwisata Grobogan

Gambar 4.21:
Halaman Kontak
Kami

Pada halaman berita wisata, pengunjung dapat menyampaikan saran, keluhan dan juga informasi-informasi yang berkaitan dengan wisata tersebut.

4.3 Pengujian Sistem

(*Structural Testing*) untuk memperoleh *test case*. Inti dari pengujian *white box* adalah menguji semua objek di aplikasi dimana sasaran dari pengujian ini adalah memeriksa semua pernyataan program dan mencari kemungkinan kombinasi jalur *statement* program. Selain itu, *white box* bertujuan juga untuk mengetahui validitas sistem melalui struktural data internal.

2. Metode *black box* merupakan pengujian antar muka atau pengguna apakah ketika setelah diberikan ke pengguna dapat

dioperasikan atau tidak. Metode pengujian dilakukan berdasarkan pada spesifikasi sistem. Dalam sistem ini pengujian dilakukan dengan memberikan contoh data sebagai nilai masukan dan dibandingkan dengan informasi yang nanti dihasilkan.

4.3.2 Proses Pengujian *White Box*

Dalam pengujian *white box* terdapat dua cara pengujian yaitu berbasis jalur (*basis path testing*) dan kontrol terstruktur (*control structure testing*). Untuk pengujian sistem ini penulis menggunakan teknik dengan cara pengujian berbasis jalur.

Dengan menggunakan cara pengujian ini memungkinkan *test case designer* melakukan pencarian ukuran kompleksitas logis dari perancangan prosedural. Penulis menggunakan sebuah contoh sub program dari serangkaian sub program lain. Berikut adalah pengujian dan hasil pengujian.

1. Listing Program

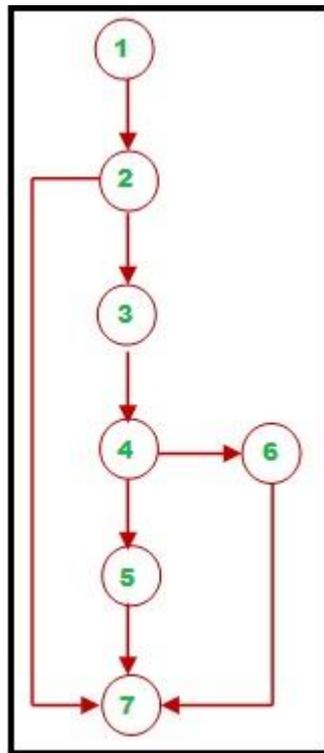
Berikut ini merupakan sub program dari file login admin, yang mempunyai fungsi authorisasi terhadap admin yang berusaha login.

Authorisasi ini memastikan bahwa hanya

admin terdaftar yang bisa melakukan login.

2. Diagram Alir

Berikut ini adalah aliran instruksi pada listing authorisasi. Aliran berikut ini digunakan sebagai visualisasi aliran program dan alat bantu untuk menentukan siklomatis kompleksitas pada pengujian *whitebox*.



Gambar 4.23.

Diagram alir
authorisasi

3. Kompleksitas Siklomatis
Kompleksitas siklomatis adalah pengukuran kuantitatif terhadap kompleksitas logis suatu program. Untuk mengetahuinya

digunakan rumus berikut :

$$V(G) = E - N + 2$$

Keterangan :

E : Jumlah *Edge* grafik alir
N : Jumlah Simpul grafik alir

Maka dari grafik alir diatas dapat diperoleh

perhitungan :

E : 7

N : 7

$$\begin{aligned} V(G) &= 7 - 7 + 2 \\ &= 2 \end{aligned}$$

4. Basis Set

Dengan nilai kompleksitas siklomatis adalah 2, maka basis set yang dihasilkan dari jalur independent secara linear adalah:

- 1-2-3-4-7
- 1-2-5-6-7

5. Value Test

Dari basis set yang dicoba dengan memasukkan semua data dengan tepat dan benar, maka basis set yang dihasilkan 1-2-5-6-7 terlihat bahwa simpul telah dieksekusi satu kali. Hasil Kompleksitas Siklomatis bernilai di bawah 6 yang merupakan batas sistem dikatakan baik. Berdasarkan ketentuan tersebut dari segi kelayakan perangkat lunak, sistem ini telah memenuhi syarat.

4.3.3 Proses Pengujian *Black Box*

Pengujian selanjutnya adalah pengujian *blackbox*, pengujian yang memastikan apakah proses yang

dihasilkan menghasilkan keluaran yang sesuai dengan rancangan. Penulis mengambil salah satu contoh untuk pengujian *black box*.

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan dan pembuatan pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan yang berkaitan dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Dengan demikian penulis akan kemukakan kelebihan-kelebihan dari aplikasi Media Promosi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Dengan adanya Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan dapat memungkinkan menyajikan informasi-informasi untuk memperkenalkan potensi pariwisata Kabupaten Grobogan kepada masyarakat lokal maupun manca.

2. Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan merupakan sebuah solusi yang diberikan dari sisi perkembangan teknologi informasi untuk membantu para wisatawan yang akan mengunjungi pariwisata Kabupaten Grobogan.

5.2 Saran

Maka berdasarkan dari kesimpulann pada aplikasi tersebut, maka penulis membuka kritik dan saran dalam rangka untuk menyempurnakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan perancangan aplikasi yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka saran penulis terkait tentang dibuatnya aplikasi Media Promosi ini sebagai berikut :

1. Kabupaten

Grobogan memiliki Potensi Pariwisata yang tidak kalah dengan Kabupaten lain, maka dari itu

hendaknya submenu yang ditampilkan di dalam Media Promosi Pariwisata Kabupaten Grobogan dapat lebih diperluas cakupannya dan informasi yang disajikan dari tiap-tiap wilayah dapat ditambah lebih banyak lagi sehingga tidak ada pariwisata Kabupaten Grobogan yang tertinggal untuk diinformasikan kepada masyarakat.

2. Hendaknya

informasi yang mencakup segala hal tentang Media Promosi dapat dituangkan kedalam aplikasi ini, sehingga informasi yang didapat pengunjung akan lebih banyak.

3. Aplikasi Media Promosi Pariwisata ini dapat dikembangkan menjadi perangkat lunak yang lebih sempurna lagi sehingga siap untuk dipublikasikan kepada masyarakat melalui media Internet.