

SISTEM INFOMASI DINAS PARIWISATA KOTA DEMAK BERBASIS WEB

Abdul Hamid Al-Mushoddiq
Universitas Dian Nuswantoro, Sitem Informasi. Fakultas Ilmu computer
Jl. Nakula No:5-11,Semarang, 50131, (024) 3517261
Habdul999@gmail.com

Abstrak

Dinas Pariwisata Pemerintah Demak terlibat dalam perawatan nyang tentang pariwisata dan mengembangkan pariwisata di kota Demak. Dinas Pariwisata Demak departemen tertentu yang berkaitan dengan segala bentuk administrasi yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan di Dinas Pariwisata Demak. Terutama dalam hal promosi dan pemasaran, menyebabkan kompleksitas promosi dan pemasaran diproses Pariwisata Demak Office. Jika terjadi kesalahan dalam promosi dan pemasaran akan merugikan wisatawan yang ingin mengunjungi Demak Dalam hal promosi, Dinas Pariwisata Demak masih mengalami masalah dan kekurangan. Yaitu promosi dan pemasaran yang masih menggunakan metode manual. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam mempromosikan tempat wisata. Berdasarkan masalah-masalah yang terjadi, penulis ingin membuat saran untuk membuat website untuk menangani pengelolaan promosi. Dengan website, promosi dan pemasaran manajemen nantinya diharapkan akan diselenggarakan sehingga akan membuatnya lebih mudah untuk mempromosikan pariwisata di Demak yang berhubungan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan dan meningkatkan efisiensi kerja. Metodologi yang digunakan untuk merancang situs web adalah: menganalisis proses kampanye berlangsung, merancang sistem komputerisasi yang baru, membuat sistem atau situs web, dan situs web tes terakhir telah dibuat Program dalam hasil yang tepat dalam sistem ini adalah sistem informasi berbasis web adalah ibukota kabupaten dengan menggunakan bahasa pemrograman aplikasi berbasis Dreamweaver

Kata Kunci: Sistem informasi, Dinas pariwisata, Demak, Jalan-jalan, Parwisata

Abstract

Department of Tourism Government of Demak engaged in nyang care about tourism and develop tourism in the city of Demak. Department of Tourism Demak particular department which deals with all forms of administration relating to the implementation of activities in the Department of Tourism Demak. Especially in terms of promotion and marketing, led to the complexity of the promotion and marketing of processed Demak Tourism Office. If an error occurs in the promotion and marketing will be detrimental to travelers who want to visit Demak In terms of promotion, the Department of Tourism Demak is still having problems and deficiencies. Namely the promotion and marketing that are still using the manual method. This causes difficulties in the promotion of the tourist attractions. Based on those problems occurred, the author would like to make a suggestion to create a website to handle the management of the promotion. With the website, expected later promotion and marketing management will be organized so that it will make it easier to promote tourism in Demak relating to the activities to be carried out and increasing the efficiency of work. The methodology used for designing the website is: analyze the process of the ongoing campaign, designing a new computerized system, making the system or website, and the last test website has been created Programs in results right in this system is a web-based information system is the district capital using Dreamweaver application-based programming language

Keywords: information systems, tourism office, Demak, Streets, eco-tourism

1. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Internet merupakan sebuah jaringan komputer global yang dapat menghubungkan antara komputer satu dengan komputer lainnya yang berada dimanapun tanpa ada batasan jarak, dengan internet akan diperoleh informasi yang dibutuhkan. Internet menyimpan berbagai macam potensi yang bila dimanfaatkan serta digunakan sebagai mana mestinya akan memberikan manfaat yang positif kepada para pengunannya. Dengan internet, banyak keuntungan dan fasilitas yang disajikan serta memainkan peran sebagai alat atau media promosi guna meningkatkan dan memajukan produktifitas suatu perusahaan. Informasi tersebut diperoleh dari perusahaan, lembaga, organisasi dan bahkan perorangan yang membangun sebuah situs web internet. Bidang informasi dan komunikasi bukan satu-satunya yang menggunakan fasilitas internet, di era seperti sekarang ini hampir di seluruh bidang menggunakan internet. Selain untuk bertukar informasi, internet juga dapat digunakan untuk melakukan transaksi bisnis, transfer file, media surat-menyurat (email), komunikasi (chatting) dan yang

lainnya. Internet juga digunakan sebagai media transfer informasi global tentang organisasi, kelompok otoritas, maupun nonbisnis lewat sajian situs web. Sedangkan website sendiri adalah sebuah tempat atau wadah untuk menyimpan data dan informasi yang bersifat dinamis, website dapat mendukung proses pemasaran suatu perusahaan atau lembaga pemerintahan untuk menyampaikan informasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan biaya yang relatif murah.

Dinas pariwisata adalah salah satu sektor tentang pariwisata di Indonesia yang di kelola oleh pemerintah. Salah satu dinas pariwisata yang ada di Indonesia adalah dinas pariwisata dan kebudayaan di kota Demak dimana dinas ini berfungsi untuk memberikan informasi pada masyarakat luas, khususnya wisatawan domestik maupun wisatawan asing yang tidak mengetahui tentang tempat pariwisata yang ada di kota Demak. Namun, dinas pariwisata di kota Demak belum dapat memberikan informasi dan promosi mengenai tempat wisata tersebut secara maksimal, hal ini dikarenakan kurangnya media promosi, informasi dan layanan yang ditawarkan kepada

wisatawan. Selain itu, media promosi yang dilakukan dinas pariwisata kota Demak masih dilakukan secara manual yaitu dengan memasang baleho, menyebar brosur dan berkeliling ke desa-desa pada saat ada acara tertentu. Hal tersebut membuat penulis menyarankan biro umum memilih menggunakan internet sebagai media informasi dan promosi tentang pariwisata yang ada pada kota Demak, supaya seluruh lapisan masyarakat dari segala penjuru dunia dapat mengakses informasi tempat wisata dikota Demak dimana dan kapan saja. Dinas pariwisata sebagai pengelola yang memiliki peranan penting untuk kemajuan pariwisata yang memberikan informasi dan pengenalan kepada masyarakat, dimana dinas ini membutuhkan sistem yang terkomputerisasi dalam mengumpulkan, menyimpan, dan memproses data untuk menghasilkan informasi yang dapat membantu biro umum dalam melakukan perencanaan strategi dan pengambilan suatu keputusan secara efektif. Tanpa adanya sistem yang terkomputerisasi, pengunjung akan menghadapi kendala untuk mendapatkan informasi yang actual dan akurat (Eric Tirta, <http://www.majour.maranatha.com>

Sejalan dengan perkembangan perpariwisataan di Indonesia dan dukungan dari pemerintah untuk mensukseskan program visit jawa tengah 2013 yang kurang dinikmati oleh masyarakat oleh karena itu dinas pariwisata di masing-masing daerah jawa tengah gencar melakukan promosi yang menyangkut informasi tentang perjalanan wisata, maka diperlukan adanya system informasi berbasis web. Untuk memberitahukan kepada masyarakat luas khususnya wisatawan domestik maupun asing yang akan berlibur dan berwisata maka dibutuhkan suatu media yang mampu memberikan informasi kepada calon wisatawan yang akan berwisata atau berlibur. Media internet melalui situs web merupakan pilihan yang digunakan sebagai media promosi dan informasi akan fasilitas, dan layanan yang ditawarkan kepada wisatawan, sehingga wisatawan mengerti tentang perjalanan wisata yang akan dituju. Dengan sistem yang berbasis online kemungkinan besar akan banyak sekali proses yang terjadi dalam waktu yang bersamaan. sehingga program pemerintah soal mengenalkan tempat pariwisata dan budaya di kota Demak dapat tercapai. Data yang tersimpan di dalam database berada

pada komputer server dapat diakses dan diproses oleh client yang berada dimanapun dan kapanpun (Yan Wirawan, <http://www.digilib.stikom.edu/>).

Informasi berbasis web merupakan kombinasi dari perkembangan didunia internet. Dengan website, informasi diharapkan dapat digunakan untuk membantu di Dinas pariwisata kota Demak untuk hal pengenalan, dan memberikan informasi mengenai tempat wisata, tempat penginapan di kota Demak.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah yaitu :

Bagaimana merancang dan membuat Website di Dinas pariwisata sebagai media promosi dan informasi akan tempat wisata, tempat penginapan yang terdapat di kota Demak kepada wisatawan dan dapat digunakan untuk reservasi.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar tujuan utama tercapai dan pembahasan tidak meluas serta tidak menjadikan adanya penyimpangan permasalahan, maka penulis membuat

batasan masalah yang akan dikaji sebagai berikut :

- a) Sistem yang dibahas melingkupi informasi tentang profil perusahaan, dan tempat-tempat pariwisata.
- b) Lokasi penelitian di demak Jawa Tengah.

1.4 TUJUAN

Untuk membuat dan merancang sistem informasi berbasis web dari sumber daya yang ada pada Dinas pariwisata dengan merubah sistem yang lama ke sistem yang baru yaitu dari cara manual menjadi terkomputerisasi sehingga para wisatawan domestic maupun asing menjadi tahu mengenai tempat wisata di Demak yang akan dituju dan bisa lebih mudah untuk mencari informasi tentang tempat wisata yang akan dituju dan tempat penginapan yang ada di Demak.

1.5 MANFAAT

Manfaat yang dapat di ambil dari penelitian ini adalah :

- 1) Bagi dinas pariwisata Hasil penelitian dapat dijadikan media promosi wisata kota demak

2) Bagi Penulis

Digunakan untuk mengembangkan ilmu yang telah dimiliki, khususnya yang berhubungan dengan sistem informasi dan komputer yang telah diterima selama dibangku perkuliahan dan menambah pengetahuan penulis untuk mengetahui sistem berbasis web dan informasi kepada masyarakat.

3) Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan supaya masyarakat dapat menggunakan aplikasi ini dan dimanfaatkan untuk melihat informasi atas tempat wisata yang ada di kota demak

pada perluasan kesempatan kerja dan pekerjaan, sehingga untuk mempromosikan kemajuan pembangunan daerah. Dalam rangka mengoptimalkan Ulasan Hal ini, sehingga media yang lebih tepat diperlukan untuk memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mencari informasi pariwisata. Dengan menggunakan website ini, diharapkan akan memberikan kemudahan bagi publik untuk Mendapatkan informasi pariwisata dan dukungan infrastruktur seperti restoran, hotel, biro perjalanan, hadiah, souvenir di distrik Winton. Selain itu, masyarakat memiliki lebih banyak referensi tentang informasi pariwisata. PHP adalah bahasa pemrograman yang secara luas digunakan untuk membuat website, PHP Banyak digunakan untuk membuat website Karena open source dan memiliki beberapa keuntungan, antara yang PHP dapat berjalan pada web server dengan sistem operasi yang berbeda dan juga dapat disisipkan pada tag HTML

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Internet adalah kumpulan global jaringan dan komputer Thunderbird jutaan komputer pribadi yang dikelola secara independen. Salah satu fasilitas dari internet adalah sebuah website. Website adalah sebuah layanan Internet yang mencakup sumber daya multimedia (teks, gambar, animasi, audio, video). Penggunaan situs web dapat diterapkan untuk berbagai keperluan, seperti untuk promosi pariwisata. Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor Menjadi terkemuka kegiatan ekonomi yang berorientasi

Jumlah daerah potensi pariwisata di Indonesia khususnya di kota Bandung sangatlah banyak akan tetapi tidak semua daerah-daerah potensi pariwisata

tersebut dikelola dengan baik, sehingga dengan kurangnya pengelolaan serta publikasi ke masyarakat luas, informasi lokasi daerah-daerah pariwisata itu tidak banyak yang diketahui oleh para wisatawan. Hal ini dapat menjadi suatu kendala dimana informasi lokasi pariwisata sangat penting untuk diketahui oleh para wisatawan. Jika wisatawan mengetahui serta mengunjungi lokasi pariwisata, dapat memberikan nilai lebih dari sektor pendapatan terhadap lokasi di sekitar wilayah pariwisata tersebut. Berdasarkan masalah diatas, jika data pariwisata dikelola dengan sistem yang dapat menginformasikan lokasi daerah pariwisata secara spasial dan tektual kepada masyarakat luas, informasi yang diperoleh bukan hanya sebatas informasi saja tetapi secara spasial mereferensikan kepada kondisi bumi yang sebenarnya. Sistem Informasi Geografis merupakan suatu Sistem Informasi yang berbasis komputer dirancang untuk bekerja dengan menggunakan data yang memiliki informasi bereferensi keruangan, kemampuan inilah yang membedakan Sistem Informasi lain dengan Sistem Informasi Geografis. Dengan demikian sudah selayaknya sebagai Negara

ataupun suatu daerah yang banyak mempunyai keanekaragaman potensi pariwisata untuk mengelola data mengenai lokasi pariwisata, sehingga dengan memfasilitasi serta memudahkan para calon wisatawan untuk mencari informasi daerah pariwisata tidak menutup kemungkinan sektor pariwisata menjadikan sumber pendapatan wilayah tersebut.

2.2 Pengertian dan Batasan Pariwisata

Istilah pariwisata berasal dari 2 suku kata, yaitu pari dan wisata. Pari bearti banyak, berkali-kali atau berputar-putar. Wisata bearti perjalanan atau berpergian. Jadi pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ker tempat yang lain.

2.3 Wisata Religi

Wisata religi dimaknai sebagai kegiatan khusus wisata ketempat yang memiliki makna khusus bagi umat beragama, biasanya berupa tempat ibadah, makam ulama atau situs-situs kuno yang memiliki kelebihan. Di kota demak terdapat beberapa tempat wisata religi yaitu Masjid Agung Demak yang merupakan masjid bersejarah peninggalan wali songo dan makam

sunan kalijaga yang termasuk salah satu wali songo yang membantu menyebarkan agama islam ditanah jawa.

2.4 Wisata Pantai

Definisi atau pengertian pantai, pantai adalah sebuah wilayah yang menjadi batas antara lautan dan daratan. Bentuk pantai berbeda-beda sesuai dengan keadaan, proses terjadi wilayah tersebut, seperti pengangkutan, pengendapan dan pengikisan yang disebabkan oleh gelombang arus, angin dan keadaan lingkungan disekitarnya yang berlangsung secara terus menerus sehingga membentuk sebuah panta. Di kota demak terdapat wisata pantai yaitu pantai morosari.

2.5 Wisata Alam

Wisata alam adalah bentuk kegiatan rekreasi dan pariwisata yang memanfaatkan potensi sumber daya alam, baik dalam keadaan alami maupun setelah ada usaha budidaya. Sehingga memungkinkan wisatawan memperoleh kesegarab jasmani dan rohani, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman serta menumbuhkan inspirasi dan cinta terhadap alam. Di demak terdapat wisata alam yang indah

yaitu penangkaran hutan mangrove yang terletak di desa saying tidak jauh dari pantai morosari.

2.6 Unified Modelling Language (UML)

Pada Oktober 1994 Dr. James Rumbaugh yang mengembangkan Object Modelling Technique (OMT) bergabung dengan perusahaan Rational Software. Sebelumnya juga bergabung Grady Booch yang mengembangkan Object Modelling Design (OOD). Duet mereka pada Oktober 1995 menghasilkan Unified Method versi 0.8, yang menjadi cikal bakal dari UML (Unified Modelling language) sebagai bahasa pemodelan standar untuk aplikasi object oriented.

Pada tahun 2002 lahir UML versi 2.0 dengan penambahan dan penggantian diagram menjadi 13 buah diagram. Diagram-diagram ini terbagi menjadi 3 kategori :

a. Structural diagrams : menggambarkan elemen dari spesifikasi yang mengabaikan waktu. Terdiri dari : Class Diagram, Object Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram, Composite Structure Diagram dan Package Diagram.

b. Behavior diagram : menggambarkan ciri-ciri behavior/method/function dari sebuah system atau business process. Terdiri dari : Use Case Diagram, Activity Diagram dan State Machine Diagram.

c. Interaction diagram : bagian dari behavior diagram yang menggambarkan object interactions. Terdiri dari : Communication Diagram, Interaction Overview Diagram, Sequence Diagram dan Timing Diagram.

Karena UML sangat fleksibel, ada juga cara melihat diagram UML berdasar kategori berikut :

a. Static Diagram : menunjukkan segi static dari system. Kategori ini sama dengan structural diagram.

b. Dynamic Diagram : menunjukkan bagaimana system berkembang setiap waktu. Meliputi state-machine diagram dan timing diagram.

c. Functional Diagram : menunjukkan detail dari perilaku (behavior) dan algoritma bagaimana system memenuhi perilaku yang diinginkannya. Kategori ini termasuk use case, interaction dan activity diagram.

2.7 Analisa dan perancangan berorientasi obyek

Analisa dan desain berorientasi obyek berarti merumuskan dan menyelesaikan masalah serta menghasilkan suatu hipotesa dan diagnosa (solusi), memodelkannya dengan pendekatan/paradigma obyek (obyek adalah riil punya atribut/data dan perilaku).

Dalam melakukan analisa dan perancangan sistem berorientasi obyek penulis menggunakan UML (Unified Modelling Language) untuk memodelkannya. Sedangkan alat (tool) visual modelling yang digunakan untuk menggambarkan model analisa dan perancangan adalah Microsoft Visio 2007. Implementasi perangkat lunak menggunakan bahasa pemrograman PHP.

2.8 Analisa Berorientasi Obyek (Object Oriented Analysis)

Object oriented analysis adalah metode analisis yang memeriksa requirements (syarat atau keperluan yang harus dipenuhi suatu sistem) (Suhendar dan Hariman, 2010:11)

Dalam tahap ini kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam menganalisa sistem sebagai berikut :

- Menganalisa sistem yang ada dan mempelajari apa yang dikerjakan oleh sistem yang ada.
- Menspesifikasikan sistem yaitu spesifikasi masukan yang digunakan database yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan.

Tujuan dari analisa berorientasi obyek yaitu untuk menentukan kebutuhan pemakai secara akurat. Pendekatan-pendekatan yang dipakai dalam analisa berorientasi obyek antara lain :

- Pendekatan top down, yaitu memecahkan masalah ke dalam bagian-bagian terkecil atau per level sehingga mudah untuk diselesaikan.
- Pendekatan modul, yaitu membagi sistem ke dalam modul-modul yang dapat beroperasi tanpa ketergantungan.
- Penggunaan alat-alat bantu dalam bentuk grafik dan teks sehingga mudah untuk dimengerti serta dikoreksi apabila terjadi perubahan.

Pendekatan dalam analisa berorientasi obyek dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan didapatkan

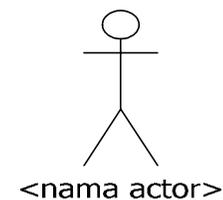
sistem yang terdefinisi dengan baik dan jelas.

2.9 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang user. Digunakan untuk menggambarkan hubungan antara internal sistem dan eksternal sistem atau hubungan antara use case dan aktor.

2.10 Actor

Actor adalah sesuatu (entitas) yang berhubungan dengan sistem dan berpartisipasi dalam use case. Actor menggambarkan orang, sistem atau entitas eksternal yang secara khusus membangkitkan sistem dengan input atau masukan kejadian-kejadian, atau menerima sesuatu dari sistem. Actor dilukiskan dengan peran yang mereka mainkan dalam use case, seperti Staff, Kurir dan lain-lain.



1.1 Bentuk Actor dalam UML

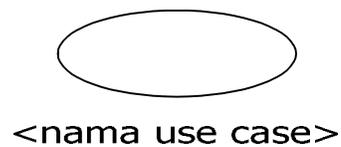
Dalam use case diagram terdapat satu aktor pemulai atau initiator actor yang membangkitkan rangsangan awal terhadap sistem, dan mungkin sejumlah

aktor lain yang berpartisipasi atau participating actor. Akan sangat berguna untuk mengetahui siapa aktor pemulai tersebut.

2.11 Use Case

Use case yang dibuat berdasar keperluan aktor merupakan gambaran dari “apa” yang dikerjakan oleh sistem, bukan “bagaimana” sistem mengerjakannya. Use case diberi nama yang menyatakan apa hal yang dicapai dari interaksinya dengan aktor.

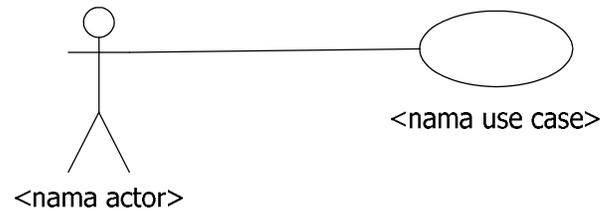
Dalam UML use case dinotasikan dengan gambar :



1.2 Bentuk Use Case dalam UML

Relasi (relationship) digambarkan sebagai bentuk garis antara dua simbol dalam use case diagram. Relasi antara actor dan use case disebut juga dengan asosiasi (association). Asosiasi ini digunakan untuk menggambarkan bagaimana hubungan antara keduanya.

Relasi-relasi yang terjadi pada use case diagram bisa antara actor dengan use case atau use case dengan use case.



1.3. Bentuk Relationship dalam UML

Relasi antara use case dengan use case :

a. Include, pemanggilan use case oleh use case lain atau untuk menggambarkan suatu use case termasuk di dalam use case lain (diharuskan). Contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program. Digambarkan dengan garis lurus berpanah dengan tulisan <<include>>.

b. Extend, digunakan ketika hendak menggambarkan variasi pada kondisi perilaku normal dan menggunakan lebih banyak kontrol form dan mendeklarasikan ekstension pada use case utama. Atau dengan kata lain adalah perluasan dari use case lain jika syarat atau kondisi terpenuhi. Digambarkan dengan garis berpanah dengan tulisan <<extend>>.

c. Generalization/Inheritance, dibuat ketika ada sebuah kejadian yang lain sendiri atau perlakuan khusus dan merupakan pola berhubungan base-parent use case. Digambarkan dengan

garis berpanah tertutup dari base use case ke parent use case.

2.12 Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas-aktivitas yang mendukung penggambaran tindakan sistem baik yang bersifat kondisional maupun paralel. Tindakan kondisional dilukiskan dengan cabang (branch) dan penyatuan (merge).

Sebuah branch memiliki sebuah transition masuk atau yang disebut dengan incoming transition dan beberapa transition keluar atau yang disebut dengan outgoing transition dari branch yang berupa keputusan-keputusan. Hanya satu dari outgoing transition yang dapat diambil, maka keputusan-keputusan tersebut harus bersifat mutually exclusive. [else] digunakan sebagai keterangan singkat yang menunjukkan bahwa transition “else” tersebut harus digunakan jika semua keputusan yang ada pada branch salah.

Sebuah merge memiliki banyak input transition dan sebuah output. Merge menandakan akhir dari suatu kondisi yang diawali dengan sebuah branch. Selain branch dan merge, di dalam diagram aktivitas terdapat pula

fork dan join. Fork memiliki satu incoming transition dan beberapa outgoing transition. Sedangkan pada join, outgoing transition diambil atau digunakan hanya ketika semua state pada incoming transition telah menyelesaikan aktivitasnya.

2.13 Sequence diagram

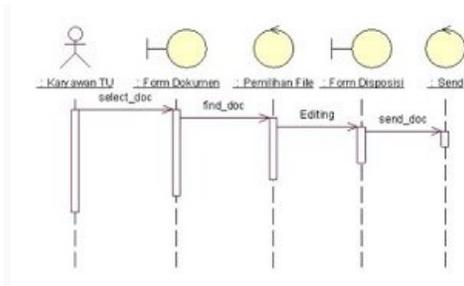
Suatu sequence diagram adalah suatu penyajian perilaku yang tersusun sebagai rangkaian langkah-langkah percontohan dari waktu ke waktu. Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan arus pekerjaan, pesan yang disampaikan dan bagaimana elemen-elemen di dalamnya bekerja sama dari waktu ke waktu untuk mencapai suatu hasil.

Masing – masing urutan elemen diatur di dalam suatu urutan horisontal, dengan pesan yang disampaikan dibelakang dan didepan diantara elemen-elemen.

- Seorang elemen aktor digunakan untuk menghadirkan pemakai yang memulai alur peristiwa / kejadian.
- Elemen – elemen yang ditiru, seperti boundary, control dan entity, digunakan untuk menggambarkan layar, pengontrol, dan materi database, secara berturut-turut.

- masing-masing elemen yang dihubungkan garis – garis batang disebut suatu lifeline, di mana jika unsur itu berpotensi mengambil bagian dalam interaksi itu.

Contoh Sequence Diagram :



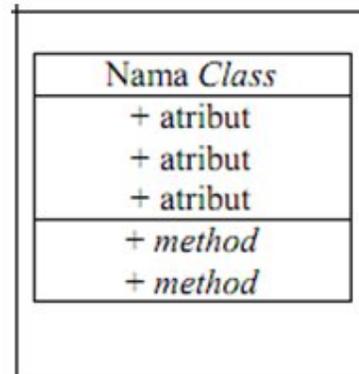
2.14 Clas Diagram

Class Diagram adalah diagram yang menunjukkan class-class yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika. Class diagram menggambarkan struktur statis dari sebuah sistem. Karena itu class diagram merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorientasi objek termasuk UML (Henderi, 2008). Sementara menurut (Whitten L. Jeffery et al 2004:432) class diagram adalah gambar grafis mengenai struktur objek statis dari suatu sistem, menunjukkan class-class objek yang menyusun sebuah sistem dan juga hubungan antara class objek tersebut.

Elemen-elemen class diagram dalam pemodelan UML terdiri dari: Class-

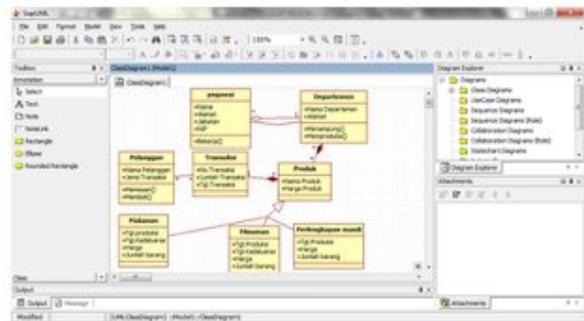
class, struktur class, sifat class (class behavior), perkumpulan/gabungan (association), pengumpulan/kesatuan (agregation), ketergantungan (dependency), relasi-relasi turunannya, keberagaman dan indikator navigasi, dan role name (peranan/tugas nama). Simbol-simbol class diagram

1. Class: Class adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan methodmethod dari sebuah clas.

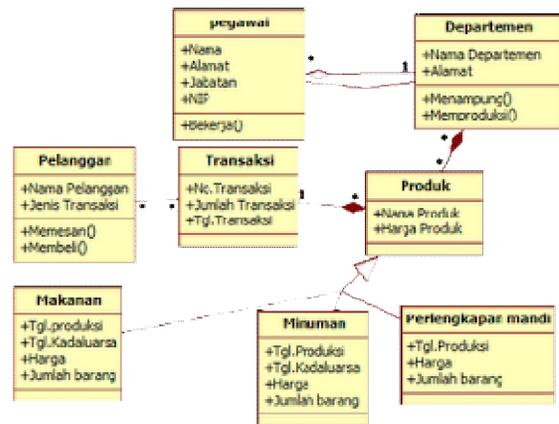


2. Association : Sebuah asosiasi merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 class dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 class. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe relationship dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah relationship.(Contoh: One-to-one, one-to-many,many-to-many).

3. Composition: Jika sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lain, maka class tersebut memiliki relasi Composition terhadap class tempat dia bergantung tersebut. Sebuah relationship composition digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.



4. Dependency : Kadangkala sebuah class menggunakan class yang lain. Hal ini disebut dependency. Umumnya penggunaan dependency digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.



5. Aggregation : Aggregation mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi.



Keterangan:

- Class / table departemen memiliki ber-Agregasi dengan class / table pegawai, alasannya karena departemen dapat berdiri sendiri tanpa ada pegawai tetapi kinerjanya tidak sempurna. Banyak pegawai dapat bekerja pada satu departemen jadi many to 1.
- Class/table transaksi tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya class/table produk. Begitu juga dengan table produk tidak bisa berdiri sendiri tanpa adanya departemen.
- Banyak pelanggan dapat melakukan banyak transaksi
- 1 transaksi dapat mencakup banyak produk.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah dengan cara:

a. Wawancara (Interview)

Merupakan teknik pengumpulan data melalui tanya jawab secara langsung dengan Kepala Dinas Pariwisata kota Demak menggunakan instrumen checklist.

b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, yaitu : pengamatan terhadap tempat wisata yang ada di kota demak

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melihat catatan maupun formulir proses pada objek penelitian. dokumentasi yang ada dalam proses adalah data konsumen, data barang dan data bagian gudang.

3.2 Jenis Data dan Sumber Data

3.2.1. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini adalah :

1. Dalam penelitian ini data kuantitatif yang digunakan adalah :

- Jumlah Tempat wisata
- Jumlah hotel
- Jumlah tempat makan

2. Dalam penelitian ini data kualitatif yang digunakan adalah :

- Gambar lokasi wisata
-

3.2.2 Jenis Data

Dalam usaha untuk mendapatkan data-data yang benar sehingga tercapai maksud dan tujuan penyusun Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode pengumoulan data dari jenis data dengan cara sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung secara langsung dapat dilakukan melalui wawancara secara langsung dengan marketing office.

Data primer bisa berupa :

- a. Tempat wisata kota demak
- 2. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari data-data yang sudah tertulis atau dalam bentuk dokumen pada dianas pariwisata kota Demak

Data Sekunder bisa berupa :

- a. Sejarah dinas pariwisata kota demak
- b. Struktur pada perusahaan

3.3 Metode Analisis

Dalam melakukan analisis metode yang digunakan adalah metode waterfall.

Waterfall adalah suatu model yang diperoleh dari proses penelitian yang ada. Model ini menawarkan cara permodelan perangkat lunak secara lebih nyata.

Tahapan yang dilakukan dalam pendekatan adalah :

Metode ini memerlukan pendekatan yang sistematis dan sekuensial di dalam pengembangan sistem perangkat lunaknya. Pengembangannya dimulai dari tingkat sistem, analisis, perancangan, implementasi, pengujian, pengoperasian dan pemeliharaan. Dengan demikian, pada metode ini terdapat aktifitas sebagai berikut:

- a. Analisis. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan elemen ditingkat perangkat lunak. Dengan analisis ini, harus dapat ditentukan domain-domain data atau informasi fungsi, proses, atau prosedur yang

diperlukan beserta unjuk kerjanya, dan interface. Hasil dari tahap ini spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

- b. Rekayasa sistem, karena perangkat merupakan bagian dari sistem yang lebih besar, maka pengembangannya dimulai dari pengumpulan semua kebutuhan elemen sistem. Hal ini terjadi sangat penting karena perangkat lunak akan berkomunikasi dengan perangkat keras, data, manusia dan bahkan dengan perangkat lunak lainnya. Tahap ini menekan pada pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan sistem dengan menefinisikan konsep sistem beserta interface yang menghubungkannya dengan lingkungan sekitarnya. Pengumpulan data dan informasi dari Dinas Pariwisata kota magelang sehingga hasil dari tahap ini adalah spesifikasi sistem
- c. Perancangan. Pada tahap ini, kebutuhan perangkat lunak

- yang dihasilkan pada tahap analisis, ditransformasikan ke dalam bentuk arsitektur perangkat lunak yang memiliki karakteristik mudah dimengerti dan tidak sulit untuk diimplementasikan.
- d. Pemrograman. Tahap ini sering disebut juga sebagai tahap implementasi perangkat lunak atau coding. Dengan kata lain, tahap ini dilakukan implementasi hasil rancangan ke dalam baris-baris kode program yang dapat dimengerti oleh mesin(komputer).
- e. Pengujian. Setelah selesai implementasi, pengujian dapat segera dimulai. Pengujian ini dilakukan pada setiap modul program jika setiap modul selesai diuji dan tidak bermasalah, modul tersebut dapat segera diintegrasikan hingga membentuk perangkat lunak yang utuh.

Pengoprasian dan pemeliharaan. Tahap ini dilakukan pengoprasian perangkat lunak dan pemeliharaan sistem agar

dapat diaplikasikan dengan baik dari waktu ke waktu.

4. KESIMPULAN

1. Telah di buat sistem berbasis web pada dinas pariwisata kota Demak yang memberitahukan kepada masyarakat luas khususnya wisatawan domestik maupun asing yang akan berlibur dan menginformasikan lokasi atau tempat pariwisata yang ada di kota Demak dan sekitarnya, kemudian fasilitas yang telah ada dalam tempat wisata tersebut.
2. Lebih mudah dalam penginformasian dan tidak terpengaruh oleh waktu karena sistem berjalan 24jam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisi & Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*. Penerbit Andi: Yogyakarta
- Collection,Narotama.<http://ejournal.narotama.ac.id>
- Jogiyanto. HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Penerbit Andi: Yogyakarta
- Jogiyanto.1999.*Analisis DesainSistemInformasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Nugroho,Adi.2004.*Sistem Informasi Dan Komputerisasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Oetomo. Dkk. 2007. *Pengantar
Teknologi Informasi Internet:
Konsep dan Aplikasi*. Penerbit
Andi: Yogyakarta

Prahesta,E.2002. *Dunia Ilmu Komputer*
Yogyakarta: WahanaKomputer

Prihanto,H.2007.*Ilmu
Komputer*.Yogyakarta:
WahanaKomputer.