SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN DAN PEMILIHAN DENOK KENANG BERBASIS *ONLINE* PADA DINAS BUDAYA DAN PARIWISATA KOTA

Elsa Puspita Anggraeni [1], Agus Winarno, M.Kom [2]
[2]Jurusan Sistem Informasi. Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang
Jalan Nakula I No. 5-11 Semarang 50131
Telp : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165
E-mail : 112201104376@dinus.ac.id

Abstrak

Dalam melakukan pendaftaran hingga pemilihan Denok Kenang Kota Semarang terdapat banyak kendala yaitu sistem lama masih menggunakan formulir tulis tangan sehingga calon peserta yang akan mendaftar harus ke kantor Dinas Budaya dan Parwisata Kota Semarang. Dengan masalah yang dihadapi oleh pendaftaran Denok Kenang, maka dibutuhkan sistem online untuk mempermudah calon peserta denok kenang melakukan pendaftaran hingga tahap penilaian. Oleh karena itu, dengan adanya sistem online akan dapat membantu kendala yang ada. Peserta juga dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan kapan dan dimana saja. Penelitian ini menggunakan metode waterfall dengan menggunakan perancangan pemodelan sistem UML (Unified Modeling Language) dengan menyertakan Use Case Diagram, Activity Diagram beserta Class Diagram. Dalam tahap pembuatan website online menggunakan perangkat lunak PHP (*Hypertext Preprocessor)*, MySql dan Dreamwaver. Pada pengujian sistem informasi pemilihan Denok Kenang ini menggunakan blackbox. Dengan merancang dan membuat website online semakin memfasilitasi peserta dalam proses pendaftaran serta dapat meningkatkan produktivitas pemerintahan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dengan adanya perancangan dan pembuatan website online ini dapat diimplementasikan dengan baik pada perusahaan dan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Kata kunci *: : Informasi, Online, Waterfall, UML(Unified Modeling Language), PHP (Hypertext Preprocess) Dreamwaver, MySql.*

Abstract

In conducting the registration and the election there are many obstacles that the system is still manual so that prospective participants will have to sign up to the office of Culture and eco-city of Semarang. With the problems faced by svelte registration Recalls, then the required online system to facilitate the prospective pederta denok recalls registration until the assessment phase. Therefore, with the online system will be able to help the existing constraints. Participants also easily access the information needed anytime and anywhere. Design and systems analysis undertaken in this report using the method of analysis of UML (Unified Modeling Language) to include analysis Use Case Diagram, Activity Diagram Class Diagram Diagram along. In this stage of the online website creation software using PHP (Hypertext Preprocessor), MySql and Dreamwaver. On election information system testing svelte Recalls using blackbox. By designing and creating websites online further facilitates the participants in the registration process and can improve the productivity of government. Results of this paper is expected by the design and manufacture of this online website can be implemented by both the company and can run as expected

Keywords: Informasi, Online, Waterfall, UML(Unified Modeling Language), PHP (Hypertext Preprocess) Dreamwaver, MySql.

1. PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi seperti sekarang ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi adalah dalam bidang komputer. Hampir semua sector kehidupan bergantung pada teknologi. Di Indonesia sendiri pemanfaatan teknologi informasi masih minim terlebih lagi dalam bidang pemerintahan.

Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Semarang khususnya bagian pemasaran merupakan bagian pemerintahan yang mengurusi segala bentuk promosi di Kota Semarang, seperti halnya pemilihan duta wisata atau biasa disebut Denok Kenang. Ajang pemilihan Denok Kenang Kota Semarang merupakan acara tahunan yang rutin dilaksanakan oleh Dinas Budaya dan Pariwisata. Acara ini adalah ajang pemilihan putra putri terbaik Kota Semarang untuk ditugaskan sebagai duta pariwisata di Kota Semarang. Didalam pendaftaran calon peserta masih manual dengan cara mendatangi kantor Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Semarang Belum adanya software khusus untuk mempermudah sistem pendaftaran calon peserta hingga tahap pemilihan pemenang Denok Kenang sehingga menyebabkan kesulitan untuk peserta untuk mengetahui informasi pemilihan Denok Kenang. Pemanfaat komputer sudah demikian luasnya dan mencakup segala bidang kegiatan manusia baik itu kegiatan pendidikan, perkantoran dan sebagainya. Baik di instansi pemerintahan maupun swasta. Untuk mengimbangi perkembangan tersebut harus dipersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai sehingga benar benar dapat memanfaatkan jasa komputer tersebut dalam kegiatan sehari-hari sehingga kehadiran komputer tersebut dapat dikatakan sangat bermanfaat bagi kemajuan teknologi.

Mengingat begitu pesatnya perkembangan teknologi saat ini maka Dinas Kebudayaan hendaknya menerapkan sistem baru, dengan cara merancang sistem informasi yang menjelaskan tentang jalannya proses pemilihan Denok Kenang mulai dari pendaftaran hingga pemilihan pemenang yang dilakukan secara terkomputerisasi, untuk mengolah dan menyimpan berbagai macam data serta informasi yang berhubungan dengan Denok Kenang.

Beberapa kesulitan pada sistem lama, yang pertama yaitu mengenai keterbatasan waktu yang dialami calon peserta. Kesibukan yang terjadi pada pemuda pemudi menyebabkan mereka tidak dapat sewaktu-waktu melakukan pendaftaran ditempat, sehingga memungkinkan para pemuda pemudi yang berkompeten atau memiliki kemampuan justru tidak sempat untuk mendaftar. Yang kedua yaitu kurangnya informasi dan sosialisasi mengenai pendaftaran, informasi yang didapat hanya melalui koran, brosur, pamflet, dan dari orang ke orang. Sehingga masyarakat tidak banyak yang mengetahui adanya informasi pendaftaran denok kenang. Yang ketiga keterbatasan waktu layanan hanya dapat dilakukan dari jam 09.00-03.00 jadi dengan adanya pendaftaran secara *online* calon pendaftar bisa melakukan pendaftaran *online* 24 jam kapan saja dan dimana saja. Dengan dibuatnya sistem baru maka memudahkan untuk mengelola pendaftaran peserta hingga pemilihan pemenang Denok Kenang secara *online*.

Untuk mengatasi permasalahn tersebut maka akan dibuatnya rancangan *website* untuk sistem pendaftaran peserta hingga pemilihan pemenang Denok Kenang Kota Semarang serta memberikan informasi dan pelayanan selama 24 jam guna memudahkan calon peserta yang akan mendaftar Denok Kenang Kota Semarang yang sesuai dengan persyaratan dan penilaian dari panitia Dinas Budaya dan Pariwisata Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat suatu "Sistem Informasi Pendaftaran dan Pemilihan Denok Kenang Berbasis Online pada Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Semarang"

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Jogiyanto H.M. 2005).

Sistem informasi sebagai sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.

Sistem Informasi adalah kegiatan dari suatu prosedur-prosedur yang diorganisasikan bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk

mendukukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi (Henry C. Lucas).

2.2 Perancangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah metode pengembangan sistem *Waterfall*. Menggunakan *Waterfall* karena sistem harus dilakukan pendekatan secara sistematis dan terurut mulai dari level requirement analysis, lalu menuju ke design, implementation, testing dan maintenance. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Berikut tahapan – tahapan yang dilalui : [6]

1. Analisis

   Tahap menganalisa hal-hal yang menjadi pembahasan masalah dan kebutuhan yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software*.

2. Perancangan

   Tahap penerjemah dari keperluan yang dianalisis dalam bentuk yang lebih mudah menggunakan use case, activity diagram , class diagram.

3. Implementasi

   Tahap penterjemah data atau pemecahan masalah *software* yang telah dirancang dalam bahasa pemograman yang telah ditentukan dan digunakan dalam pembuatan sistem.

4. Testing

   Tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat

5. Maintenance

   Perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan pemakai. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan pemakai ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Objek penelitian

Penelitian dilakukan di Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Semarang yang beralamatkan di Gedung Pandanaran lantai 8 Jl. Pemuda no. 175.

Pengambilan data dan penelitan diambil di kantor Dinas Budaya dan Pariwisata dengan mengamati sistem pemilihan Denok Kenang yang berjalan saat ini.

3.2 Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunkan jenis data berupa data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Berkaitan dengan sumber data yang akan digunakan, peneliti akan menjabarkan pada sub-sub dibawah ini:

3.2.1 Jenis Data

Adapun jenis dan sumber data yang digunakan dalam penulisan ini antara lain:

1. Jenis data kualitatif

   Merupakan jenis data yang dapat dikategorikan tetapi tidak dapat dihitung. Jenis data ini tidak dapat dituliskan dalam bentuk angka. Adapun data kualitatif yang akan digunakan adalah data dan informasi.

2. Jenis data kuantitatif

   Merupakan data yang dapat dihitung atau data yang berupa angka-angka meliputi penilaian dari dewan juri kepada masing-masing peserta.

3.2.2 Sumber data

Dalam sumber data digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini meliputi :

1. Data primer

   Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti atau yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan objek penelitian. Data primer pada penelitian ini didapat dari pihak pelaksana dari pemilihan denok kenang melalui wawancara yang sudah diolah dan dijadikan data primer untuk objek penelitian mengenai data diri dan pengetahuan seputar Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Semarang.

2. Data Sekunder

   Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung yang dapat diperoleh dari buku, jurnal dan literatur lainnya yang menunjang perancangan dalam menyusun laporan tugas akhir. Data sebagai sumber teori yang mendukung masalah yang diperoleh dari internet mengenai pengertian, konsep dan definisi – definisi.

3.3 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

   Merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara bertanya jawab dengan pihak yang terkait, dalam hal ini adalah dengan penyelenggara dan peserta.

2. Pengamatan

   Metode pengumpulan data dengan observasi merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap sistem yang sedang berjalan. Dalam hal ini kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan mengamati kekurangan fasilitas yang disediakan dalam upaya memudahkan peserta dalam proses pendaftaran hingga pemilihan yang masih manual.

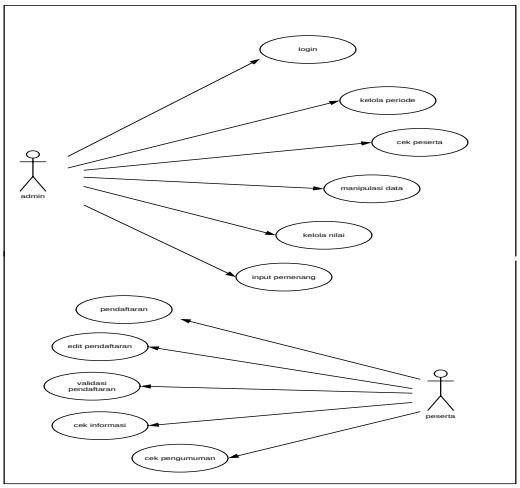
3. Studi pustaka

   Identifikasi ini bertujuan untuk memperoleh data sekunder untuk menunjang data primer yang telah diperoleh dari penelitian lapangan. Dalam melakukan studi kepustakaan penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku – buku dan menelusuri sumber data melalui internet yang berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk dapat mendukung penelitian dan dapat digunakan sebagai landasan teori.

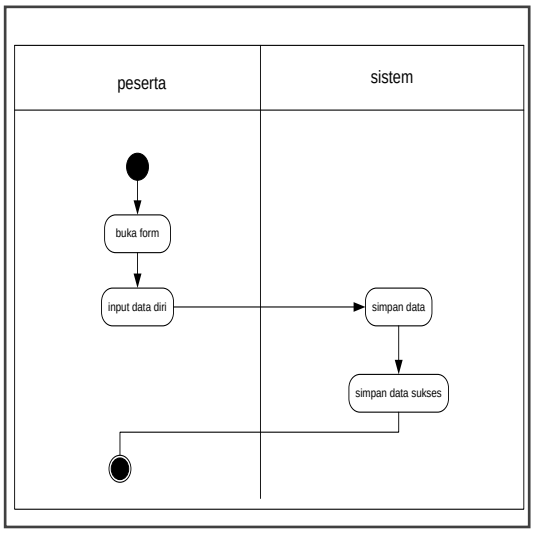
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi masalah :

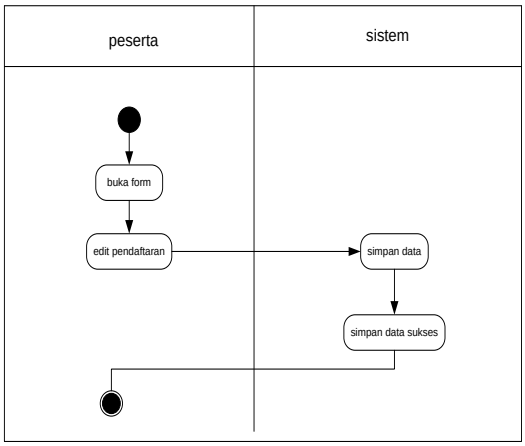
1. Dalam melakukkan pendaftaran Denok Kenang masih dengan cara proses manual sehingga calon peserta harus datang ke kantor Dinas Budaya Kota Semarang untuk melakukan pendaftaran.
2. Dalam melakukan pendataan penilaian untuk peserta yang akan maju ke tahap grand final masih dengan cara manual.
3. Pengumuman nama pemenang belom dicantumkan di web



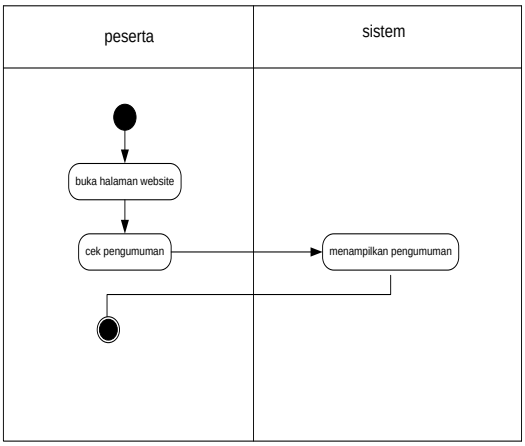
Gambar 4.1 Use Case Diagram



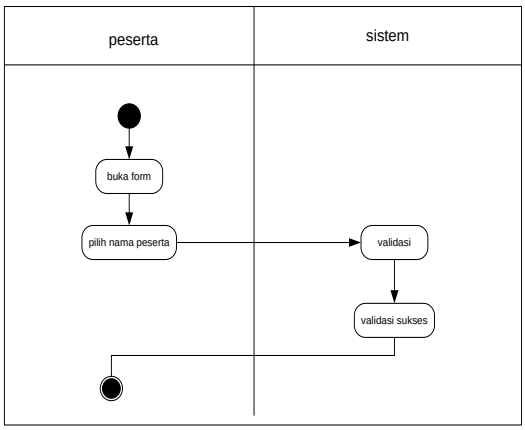
Gambar 4.2 Form Pendaftaran



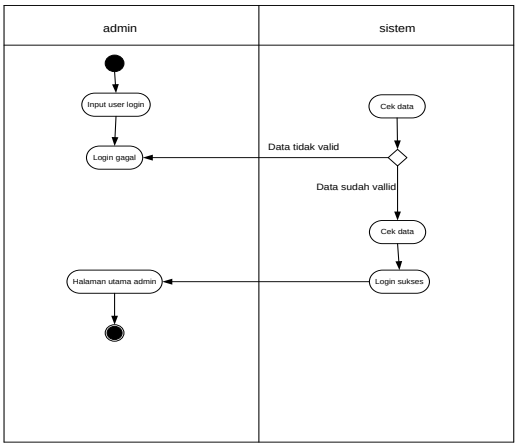
Gambar 4.3 *Diagram Activity* Edit Pendaftaran



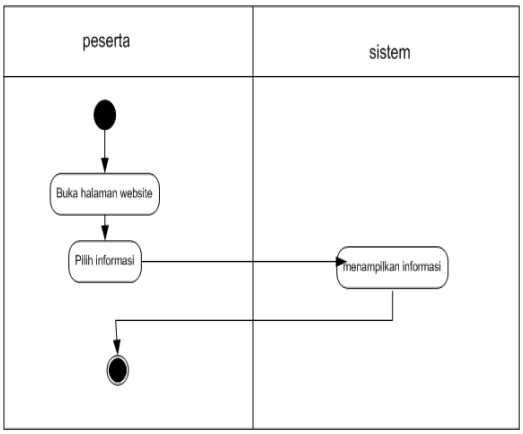
Gambar 4.6 *Diagram Activity* Cek Pengumuman



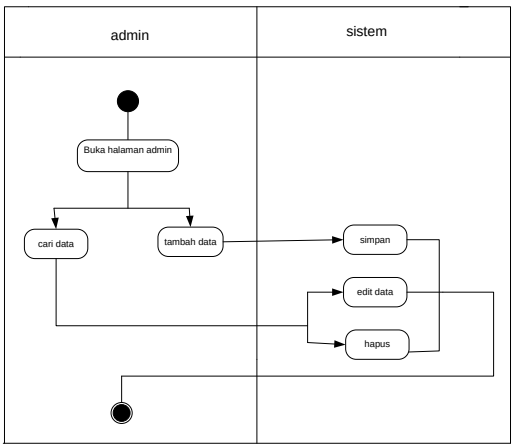
Gambar 4.4 *Diagram Activity* Validasi Peserta



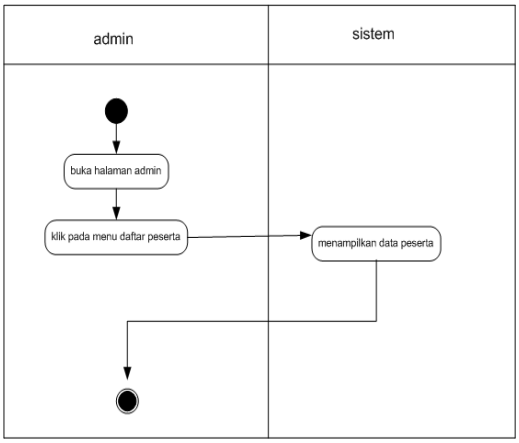
Gambar 4.7 *Activity Diagram* Login Admin



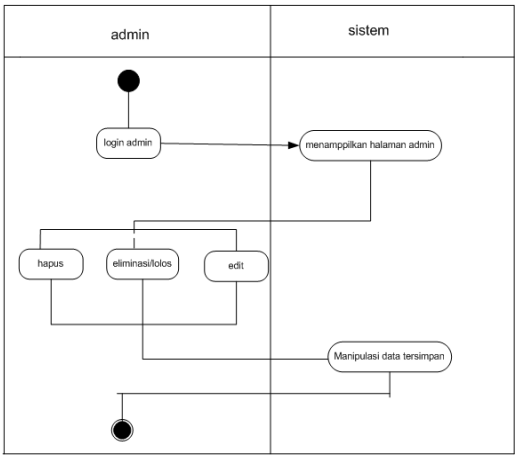
Gambar 4.5 *Diagram Activity* Cek Informasi



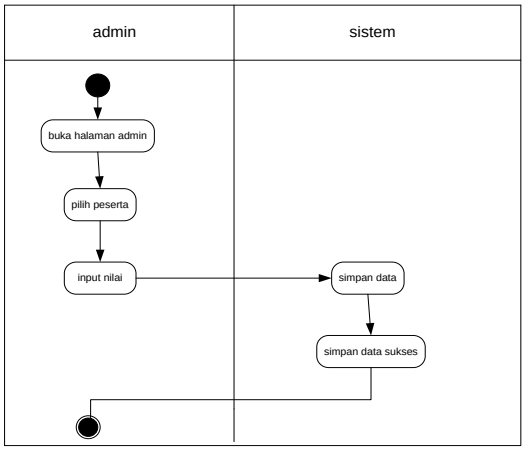
Gambar 4. *Activity Diagram* Kelola Periode



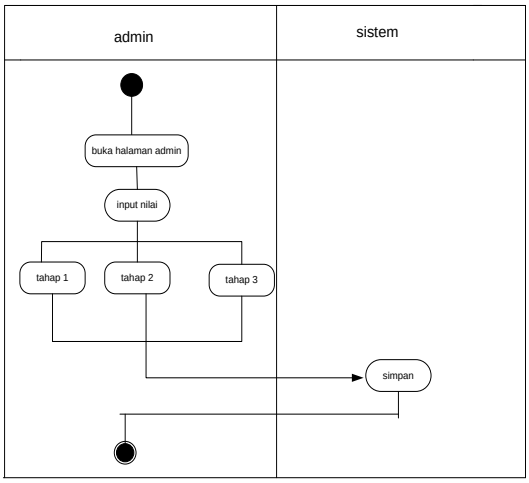
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Cek Peserta



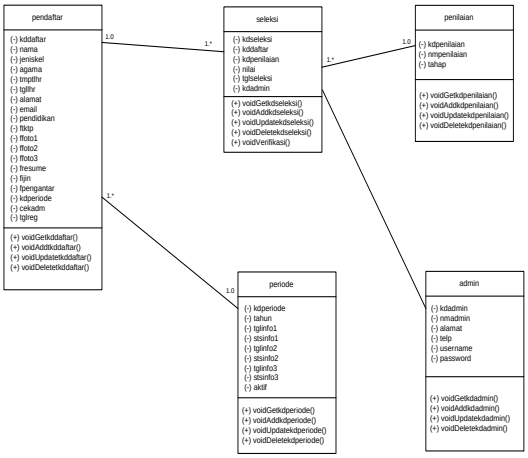
Gambar 4.10 *Activity Diagram* Manipulasi Data



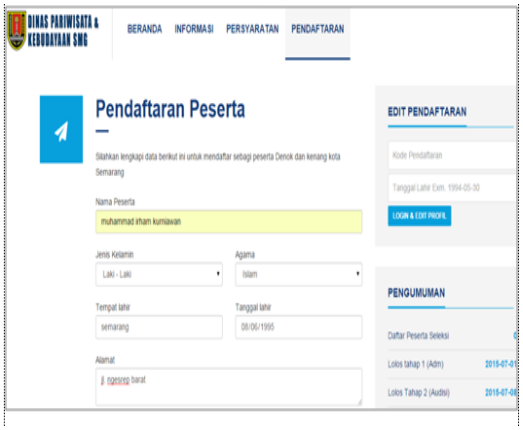
Gambar 4.11 *Activity Diagram* Kelola Nilai



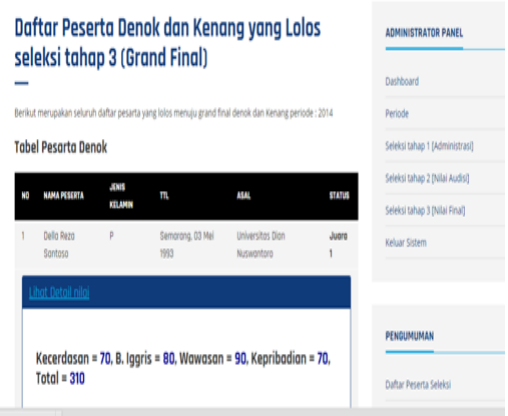
Gambar 4.12 *Activity Diagram* Input Pemenang



Gambar 4.13 *Class Diagram*



Gambar 4.14 Web Pendaftaran



Gambar 4.15 Web Pengumuman

5. KESIMPULAN

Setelah penulis melakukan penelitian pada kantor Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Semarang maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dihasilkan suatu sistem baru yaitu sistem informasi pendaftaran dan pemilihan pemenang Denok Kenang pada Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Semarang.
2. Sistem ini membantu calon peserta Denok Kenang untuk melakukan pendaftaran secara *online* melalui *web* kapanpun dan dimanapun selama terhubung dengan internet.
3. Sistem baru ini membantu Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Semaranag dalam hal pengelolaan data pendaftaran dan peserta pemilihan Denok Kenang Kota Semarang.
4. Sistem ini menghasilkan informasi berupa tahapan pemilihan Denok Kenang, data pendaftar dan hasil pengumuman seleksi pemilihan Denok Kenang Kota Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Muhammad Yusrianur, "Aplikasi e-voting berbasis web untuk menunjang pemilihan presiden mahasiswa pada Udinus Semarang," *Jurnal Aplikasi E-voting*, no. 5, pp. 1-6, desember 2013.

[2] Muhammad Saiful Fallah, "perancangan sistem e-voting berbasis web dengan menerapkan (Qr Qode) sebagai sistem keamanan untuk pemilihan kepala daerah," *jurnal sistem e-voting*, oktober 2014.

[3] Riyanda, "Strategi Pemasaran Online," *Jurnal Online*, vol. 5, pp. 3-4, April 2012.

[4] Jogiyanto, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*., 2005.

[5] Raharja. (2013, Juli) Widuri Raharja Learning.

[6] Yakub, *Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Graha Ilmu, 2012.

[7] agus umar hamdani, *PEMODELAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PROYEK DESAIN INTERIOR STUDI KASUS: PT. WANG INTERIOR JAKARTA*, april 2015.

[8] Wiwin Dwi Lestari. (2007) Tutorial 5 Hari Menggunakan PHP dan MySQ Luntuk Membuat Website Interaktif.

[9] Hermawan J, "Analisa Desain & Pemrograman Berorientasi Obyek dengan UML," 2004.

[10] Kristanto Andri, *Pngenalan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media, 2004.