

## PROTOTYPE SISTEM INFORMASI PARIWISATA PESISIR PANTAI DI JAWA TENGAH MELALUI MEDIA WEBSITE

Iwan Mahendro  
Universitas Maritim AMNI Semarang  
e-mail : imahendro@gmail.com

### Abstrak

Jawa Tengah mempunyai wilayah yang sangat luas, di dalam wilayah itu terdapat berbagai macam tempat wisata. Salah satu yang menjadi tempat wisata adalah pantai. Kota – kota di Jawa Tengah bahkan ada yang mempunyai lebih dari satu pantai. Dengan banyaknya pantai yang ada di Jawa Tengah maka bisa menjadi pilihan alternatif bagi masyarakat untuk berwisata. Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih ada masyarakat yang belum mengetahui keberadaan pantai – pantai di Jawa Tengah. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya informasi yang beredar dimasyarakat tentang keberadaan pantai yang menarik di Jawa Tengah. Diperlukan suatu cara agar masyarakat dapat mengetahui atau mendapatkan informasi tentang wisata pantai. Salah satu caranya adalah dengan dibuatnya sistem informasi berbasis web. Di dalam aplikasi web dapat ditampilkan berbagai informasi tentang wisata pantai, mulai dari foto – foto pantai, fasilitas yang ada di pantai, letak pantai, dan lain – lain. Teknik pengambilan data melalui observasi dan studi literatur. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mempromosikan pantai – pantai yang ada di Jawa Tengah melalui media website.

**Kata kunci :** prototipe, aplikasi, pantai, informasi

### Abstract

*Central Java is a large area in Java island, which has various kinds of tourist attractions. One of the tourist attractions is the beach. Some cities in Central Java even have more than one beach. With so many beaches in Central Java, it can be an alternative choice for people to travel. The problem that occurs today is that there are still people who do not know the existence of beaches in Central Java. This can occur due to the lack of information circulating in the community about the existence of attractive beaches in Central Java. However, it is needed a tool so people can find out or get information about beach tourism. Making a web-based information system is one of the best solutions for it. In the web application, various information about beach tourism can be displayed, ranging from beach photos, existing facilities on the beach, beach location, and others. The technique of collecting data through observation and literature study. This research was conducted with the aim of promoting the beaches in Central Java through the website.*

**Key words:** *prototype, application, beach, information*

### 1. Pendahuluan

Jawa Tengah mempunyai banyak pantai yang bisa dijadikan sebagai objek wisata. Akan tetapi tidak banyak orang yang mengetahui akan keberadaan tempat pantai yang ada di Jawa Tengah. Hal ini bisa terjadi karena Jawa Tengah mempunyai banyak tempat objek wisata, tidak hanya di pantai, di sekitar pegunungan dan bahkan di tengah kota juga ada tempat untuk yang dijadikan objek wisata. Promosi akan keberadaan pantai juga tidak begitu banyak beredar masyarakat, biasanya informasi akan keberadaan pantai hanya lewat internet dan informasi tersebut terkesan tidak lengkap.

Penyebaran informasi tentang tempat wisata pantai di Jawa Tengah apabila dilakukan dengan baik maka akan dapat menarik minat masyarakat untuk datang ke pantai. Permasalahan saat ini yaitu informasi tentang pantai di Jawa Tengah masih kurang lengkap dan kurang menarik. Untuk itu pada penelitian ini akan dibuat prototipe website wisata pantai dengan informasi yang lebih lengkap dan lebih menarik dibandingkan dengan informasi yang sudah ada.

Pantai mempunyai daya tarik yang eksotis, apabila dipromosikan dengan baik maka akan banyak orang yang akan tertarik untuk mendatanginya. Daerah – daerah di Jawa Tengah yang mempunyai untuk wisata antara lain Yogyakarta, Pekalongan, Kendal, Batang. Di kota Yogyakarta terdapat lebih dari satu pantai, antara lain pantai Indrayanti, pantai Parangtritis, pantai Baron. Di kota Pekalongan juga terdapat banyak pantai, antara lain pantai Pasir Kencana, pantai Depok Indah, dan pantai Asri Api – Api. Kota Kendal juga memiliki beberapa pantai yang bagus, antara lain pantai Muara Kencan, pantai Karangmalang,

Pantai dapat menjadi tujuan wisata bagi masyarakat, tetapi apabila kurang dipromosikan ke masyarakat luas maka masih banyak orang yang tau akan keberadaan pantai – pantai tersebut. Salah satu cara untuk mempromosikan keberadaan pantai yang bisa jadi tempat wisata yaitu dengan membuat website. Dengan website yang baik maka akan dapat menarik masyarakat untuk datang berkunjung ke pantai.

## 2. Penelitian Terkait

Penelitian tentang sistem informasi pariwisata pantai sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Dewa Made Mertayasa dan Abd. Rizal Yambese yang hasilnya dipublikasikan di Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer Vol. 3 No. 1 p. ISSN: 2777-888 e. ISSN: 2502-2148. Penelitian mereka hanya terbatas pada pantai di wilayah kabupaten Banggai Kepulauan (Mertayasa, 2017). Hasil dari penelitiannya menghasilkan sistem dengan data informasi berupa peta untuk letak pantai, gambar – gambar pantai dan informasi tentang pantai yang masih sangat sedikit.

Penelitian lain tentang sistem informasi juga dilakukan oleh Andi Prayudi, Rusydi Umar, dan Anton Yudhana. Penelitian mereka dengan tema perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web di kabupaten Dompu (Prayudi,2018). Mereka merancang sistem pariwisata berbasis web karena Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Dompu (DISBUDPAR) belum mempunyai aplikasi sistem pariwisata. Hasil perancangan web yang mereka buat terdapat berbagai macam foto tentang objek wisata, tetapi informasi yang ditampilkan masih terasa belum lengkap.

Pembuatan aplikasi web pariwisata untuk penelitian juga dilakukan oleh Fanny Fransisca, Yo Ceng Giap, dan Jimmy Arifin. Mereka membuat aplikasi website tempat pariwisata di Belitung (Fransisca, dkk, 2015). Website yang mereka buat akan menampilkan daftar objek wisata beserta rinciannya, informasi tentang kuliner dan juga terdapat informasi jarak tempuh ke pantai yang dituju. Hasil penelitian dipublikasikan di jurnal SISFOKOM vol. 4 Nomor 1 di tahun 2015.

## 3. Tinjauan Pustaka

### 3.1 Konsep Pariwisata Pesisir

Konsep pariwisata pesisir mencakup rentang penuh pariwisata, hiburan, dan kegiatan yang berorientasi pada rekreasi yang terjadi di zona pantai dan perairan pantai (Astina, 2015). Di dalam pariwisata pesisir tercakup aspek pengembangan pariwisata pesisir seperti akomodasi, restoran, industri makanan, dan tempat singgah, serta infrastruktur pendukung pembangunan pesisir (misalnya bisnis ritel, marina, dan aktivitas pemasok). Hal ini termasuk kegiatan pariwisata seperti rekreasi berperahu, pantai dan laut berbasis ekowisata, kapal pesiar, berenang, rekreasi memancing, *snorkeling*, dan menyelam.

### 3.2 Sistem Flowchart

Sistem flowchart adalah perangkat diagram grafik yang menyimpan dan mengkomunikasikan aliran data media dan prosedur proses informasi yang diperlukan dalam sistem informasi. Hal ini dilakukan dengan menggunakan berbagai simbol yang dihubungkan dengan panah-panah untuk menunjukkan kelanjutan aktivitas proses informasi. Sistem flowchart tertentu berfungsi penting sebagai media dan hardware yang digunakan dan proses yang berhubungan dengan sistem informasi. Semua itu mewakili model grafis dari sistem informasi fisik yang diperlukan atau diajukan. Sistem ini banyak dipakai untuk menghubungkan struktur menyeluruh dan aliran sistem ke pengguna akhir karena sistem ini dapat menawarkan tampilan fisik yang berperan penting pada keterkaitan *hardware* dan data media. *Flowchart* (bagan alir) adalah sebuah simbol dalam wujud diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program (Pahlevy, 2010).

### 3.3 Situs Web

Situs web (*web site*) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, atau jenis-jenis berkas lainnya. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya

pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut pula sebagai World Wide Web atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. Meskipun setidaknya halaman beranda situs internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada prakteknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surel (*e-mail*), dan lain-lain.

### 3.4 Xampp ver. 5.3.8

Menurut Bunafit Nugroho (2008) XAMPP adalah suatu bundel *web server* yang populer digunakan untuk coba-coba di *Windows* karena kemudahan instalasinya. Bundel program *open source* tersebut berisi antara lain server web Apache, interpreter PHP, dan basis data MySQL. Setelah menginstall XAMPP, kita bisa memulai pemrograman PHP di komputer sendiri maupun mencoba menginstall aplikasi-aplikasi web. PHP merupakan bahasa pemrograman *web* yang bersifat *server-side HTML=embedded scripting*, di mana script-nya menyatu dengan HTML dan berada di *server*. PHP dikenal sebagai bahasa scripting yang menyatu dengan *tag HTML*, dieksekusi di *server* dan digunakan untuk membuat halaman *web* yang dinamis seperti ASP (*Active Server Pages*) dan JSP (*Java Server Pages*).

### 3.5 Macromedia Dreamweaver 8

Menurut Dominikus Juju (2007) Macromedia Dreamweaver 8 adalah sebuah editor HTML professional untuk perancangan (*design*), pengkodean (*coding*), dan pengembangan situs *web*, halaman *web* dan aplikasi *web*. Bekerja pada lingkungan visual editing, Dreamweaver menyediakan suatu tool yang sangat membantu untuk pembuatan *web*. Fitur-fitur *visual editing* di dalam Dreamweaver memungkinkan pembuatan halaman *web* dengan cepat tanpa menulis baris kode. Selain itu macromedia dreamweaver 8 juga dilengkapi kemampuan manajemen situs, yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs.

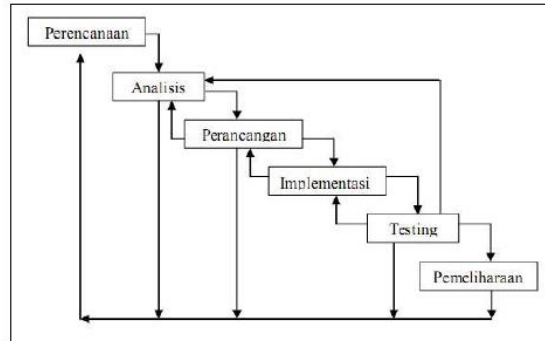
## 4. Metode penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara untuk mendapatkan data dari suatu penelitian. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi merupakan suatu aktivitas memperhatikan sesuatu dengan mata, observasi dilakukan dengan cara mendatangi ke objek penelitian dan melakukan pengamatan secara langsung kondisi objek. Observasi akan dilakukan di beberapa tempat sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu mendatangi langsung pantai – pantai di Jawa Tengah terutama pantai – pantai yang banyak dikenal oleh masyarakat luas. Selain observasi juga dilakukan wawancara kepada pihak – pihak yang terkait dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih banyak lagi. Informasi yang didapat akan sangat berguna untuk pembuatan sistem. Tidak lupa studi pustaka juga dilakukan dalam penelitian ini. Studi pustaka dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang bersifat teoritis dari penelitian terdahulu.

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif; ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (subyek) itu sendiri. Metode kualitatif memiliki tiga tahap analisis data yaitu reduksi data, paparan data, dan kesimpulan. Reduksi data maksudnya adalah proses penyederhanaan data yang didapat dari lapangan. Data tersebut dipilih dan difokuskan pada informasi yang dibutuhkan sehingga diperoleh data mentah. Data yang masih kurang lengkap, ditambahkan sedangkan data yang berlebihan akan dikurangi sehingga didapat informasi yang bermakna untuk penelitian. Paparan data maksudnya adalah informasi yang sudah didapat akan digambarkan secara sederhana ke dalam bentuk naratif. Dan yang dimaksud dengan kesimpulan yaitu suatu tahapan akhir dari analisis data. Kesimpulan diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian.

## 5. Perancangan Sistem

Perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan model *Waterfall*. *Waterfall* adalah suatu proses perangkat lunak yang berurutan. Peneliti menggunakan model *waterfall* karena model ini pengerjaan sistemnya akan mudah untuk dikontrol.



**Gambar 1.** Model *Waterfall*

Penjelasan dari gambar 1 adalah sebagai berikut, Perencanaan merupakan tahap dimana peneliti berdiskusi dengan *client* tentang perancangan sistem. Analisis merupakan tahap untuk menjelaskan tentang sistem secara lengkap kepada *client*. Perancangan merupakan tahapan dimana sistem akan dirancang design visualnya dan dibuat programnya. Implementasi merupakan suatu tahap dimana akan dilakukan pembuatan sistem secara keseluruhan mulai dari tampilan web sampai pembuatan coding untuk programnya. Testing merupakan suatu tahapan dimana apabila sistem sudah jadi akan dilakukan pengujian apakah masih terdapat kesalahan / *error* dari sistem tersebut. Langkah terakhir adalah pemeliharaan, yaitu sistem yang sudah jadi akan diupload ke webhost dan dipublikasikan di internet.

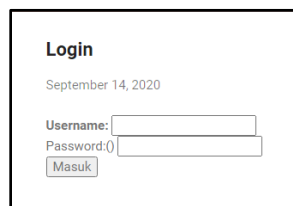
## 6. Hasil dan pembahasan

### 6.1 Layout Website

Perancangan sistem akan menghasilkan beberapa halaman pada website. Halaman awal akan muncul kalimat “Selamat Datang”. Kemudian di halaman ini akan muncul beberapa pilihan menu utama yaitu Login.

Halaman yang terdapat pada layout website.

#### a. Halaman awal

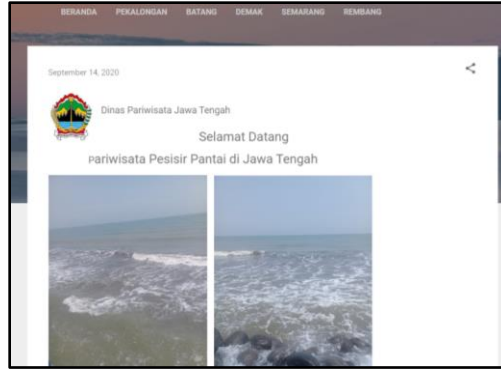


**Gambar 2.** Tampilan Awal Website

Login diperuntukkan bagi *user* yang sudah mempunyai akun sehingga dia mempunyai *username* dan *password* untuk masuk ke sistem, sedangkan Daftar baru diperuntukkan bagi *user* yang belum mempunyai akun di sistem sehingga diperlukan pendaftaran baru agar datanya tersimpan di sistem.

#### b. Halaman beranda

Halaman beranda merupakan halaman awal dari website, dimana di halaman berisi ucapan selamat datang dan terdapat gambar pantai. Di bagian atas terdapat menu untuk hyperlink ke kota yang terdapat pantai di dalamnya. Kota yang terdapat dalam halaman ini yaitu Pekalongan, Batang, Semarang, Demak, dan Rembang.



**Gambar 3.** Halaman beranda

Halaman beranda akan berisi menu beranda, dan pilihan kota. Untuk konten akan berisi tentang penjelasan singkat tentang wisata pantai.

c. Halaman Kota



**Gambar 4.** Halaman Nama Kota

Gambar 4 akan menjelaskan nama kota yang diinginkan, kemudian kontennya akan berisi nama pantai dan gambar pantai. Karena dimungkinkan dalam satu kota ada lebih dari satu pantai.

**7. Kesimpulan**

Sistem yang dibangun merupakan sistem informasi khusus wisata pantai di Jawa Tengah. Sistem berbasis website ini dirancang agar Dinas Pariwisata Jawa Tengah dapat mengelola pariwisata di Jawa Tengah khususnya wisata pantai. Karena pantai – pantai yang ada di kota – kota di Jawa Tengah mempunyai potensi yang bagus untuk bisa menjadi wisata pantai. Apabila pantai – pantai ini bisa dipromosikan dan dikelola dengan baik maka banyak orang yang akan berkunjung ke pantai.

Jawa Tengah mempunyai lebih dari 10 pantai yang tersebar di kota – kota, akan tetapi dengan berjalannya waktu ada beberapa pantai yang masih sedikit pengunjungnya. Hal ini bisa terjadi kurangnya promosi pengelola pantai yang ada. Pengelola pantai sedang berupaya mengembangkan wisata pantai agar banyak pengunjung datang ke pantai, salah satunya dengan merenovasi ataupun menambah fasilitas – fasilitas yang nantinya dapat menarik masyarakat untuk datang ke pantai.

**7.1 Saran**

Penelitian ini terdapat beberapa saran yang nantinya bisa untuk lebih mengembangkan sistem yang dibuat ini, sarannya yaitu :

1. Dalam sistem dapat ditambahkan video tentang kegiatan yang ada di pantai sehingga akan lebih menarik

2. Objek pantai bisa ditambah lagi sehingga bisa melengkapi dari sistem, karena kota – kota di Jawa Tengah sangat banyak yang memiliki pantai yang belum diketahui oleh masyarakat.

### Daftar Pustaka

- A. Prayudi dan R. Umar. 2018. Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Dompu Berbasis Website, hlm. 5, 2018.
- Astina, “Pemanfaatan Sistem Informasi Geografi Untuk Pemodelan Spasial Pengembangan Wisata Pantai Di Kabupaten Tulungagung,” hlm. 13, 2015
- Belitung, J. Sisfokom Sist. Inf. Dan Komput., vol. 4, no. 1, hlm. 1, Mar 2015, doi: 10.32736/ sisfokom.v4i1 .128.
- Bunafit Nugroho. 2008. Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL, Gava Media, Yogyakarta
- Dominikus Juju.2007.Dreamweaper CS3.PT Elex Media Komputindo.Jakarta
- F. Fransisca, Y. Ceng Giap, dan J. Arifin, “Aplikasi Media Informasi Website Pengenalan Tempat Pariwisata Iskandar, Dadang dan Narsim.(2015).Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa.Cilacap:Ihya Media.
- Mertayasa dan A. R. Yambese, “Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web Pada Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan,” hlm. 13, 2017.
- Pahlevy. 2010. Pengertian Flowchart dan Definisi Data. <http://www.landasanteori.com/2015/10/ pengertian - dan - definisidata.html>
- Rahmat, P. S. 2009. *Penelitian Kualitatif; Equilibrium*. <http://yusuf.staff.ub. ac.id>.