

## PERANCANGAN WEB OBJEK WISATA DI KABUPATEN TAPANULI UTARA

Arsy Tesselonika Silaban✉, Roni J. Simamora, Eva Julia G. Harianja

Universitas Methodist Indonesia, Medan, Indonesia

Email: [arsysilaban17@gmail.com](mailto:arsysilaban17@gmail.com)

### ABSTRACT

*Tapanuli Utara has many tourist objects, however, people don't know much because of limited information about these attractions. Based on this, the author proposes this final project as a medium in an effort to increase further recognition of tourism objects in Tapanuli Utara. Information on tourist attractions can be accessed through a website that has been designed. The research method used is by making direct observations of the system that is running at the Office of the Tourism Office of Tapanuli Utara and conducting direct interviews with employees in the promotion information section and tourism resources. The results of this study are a web-based tourist attraction information system in North Tapanuli Utara which has a more attractive appearance and at the same time becomes another alternative for the community besides the official website owned by the relevant agency. This research produces an information system regarding tourism objects, accommodations, products, and events that are held in Tapanuli Utara. With the addition of images, descriptions, and locations.*

**Keyword:** Design, Website, Tourist Attraction, Tapanuli Utara.

### ABSTRAK

*Kabupaten Tapanuli Utara memiliki banyak objek wisata akan tetapi, masyarakat belum banyak mengetahui karena terbatasnya informasi mengenai objek wisata tersebut. Berdasarkan hal tersebut penulis mengajukan tugas akhir ini sebagai media dalam upaya meningkatkan pengenalan lebih jauh tentang objek wisata yang ada di kabupaten Tapanuli Utara. Informasi tempat wisata dapat diakses melalui website yang telah dirancang. Metode penelitian digunakan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap sistem yang sedang berjalan di Kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Tapanuli Utara dan melakukan wawancara langsung dengan pegawai pada bagian informasi promosi dan sumber daya pariwisata. Hasil dari penelitian ini merupakan perancangan web objek wisata di Kabupaten Tapanuli Utara yang memiliki tampilan lebih menarik dan sekaligus menjadi alternatif lain bagi masyarakat selain website resmi yang dimiliki oleh dinas terkait. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi mengenai objek wisata, akomodasi, produk, dan event yang dilaksanakan di Kabupaten Tapanuli Utara. Dengan penambahan gambar, deskripsi dan lokasi.*

**Kata Kunci:** Perancangan, Website, Objek Wisata, Tapanuli Utara.

### PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dari waktu ke waktu telah membawa berbagai manfaat yang sangat luas dan tanpa disadari telah mempengaruhi kehidupan manusia. Hal ini telah dibuktikan dengan banyaknya bidang pekerjaan manusia yang dapat diselesaikan dengan penggunaan komputer serta berbagai instansi pemerintah maupun swasta yang menggunakan sistem komputerisasi sebagai alat bantu untuk mendukung suatu pekerjaan di dalam instansi tersebut. Ada banyak manfaat yang dapat dirasakan seiring berkembangnya teknologi di berbagai sektor, salah satunya adalah sektor pariwisata (Eddyono, 2021). Teknologi dan pariwisata saat ini saling berkaitan satu sama lain dengan adanya teknologi informasi yang memudahkan para wisatawan untuk mengetahui lebih mudah tentang tempat wisata

yang ada. Pariwisata merupakan sektor yang sangat penting bagi perkembangan suatu daerah, karena

Pariwisata merupakan salah satu sarana promosi untuk memperkenalkan keindahan alam dan keunikan budaya di daerah tersebut maka perkembangan sektor pariwisata akan mendatangkan banyak wisatawan, sehingga mempengaruhi produktivitas masyarakat. Dengan mempromosikan hasil kerajinan tangan maka akan meningkatkan kesempatan kerja bagi masyarakat.

Kabupaten Tapanuli Utara memiliki beberapa tempat objek wisata yang indah dan menarik, namun belum banyak orang yang mengetahui berbagai tempat wisata tersebut. Berdasarkan survei yang telah penulis lakukan, Dinas Pariwisata Kabupaten Tapanuli Utara telah memiliki website untuk menginformasikan objek wisata, namun informasi yang disajikan kurang lengkap pada bentuk tampilan dan informasi wisata di

Kabupaten Tapanuli Utara. Oleh karena itu penulis mengajukan Tugas Akhir ini dengan latar belakang ingin membuat website khusus tentang objek wisata di wilayah Tapanuli Utara, yang dapat memberikan informasi lengkap mengenai objek wisata yang ada di daerah Kabupaten Tapanuli Utara. Informasi tentang wisata yang akan disajikan lebih informatif dengan penambahan gambar, lokasi dan deskripsi dari objek wisata tersebut, selain itu website ini juga akan menyertakan informasi event yang akan diselenggarakan di wilayah Tapanuli Utara. Diharapkan dengan adanya sistem informasi objek wisata ini maka semakin banyak objek wisata di Kabupaten Tapanuli Utara yang dikenal oleh masyarakat dan tentunya diharapkan jumlah wisatawan domestik dan mancanegara akan semakin meningkat.

Melalui pendekatan teknologi informasi, kondisi tersebut dapat dipenuhi dengan adanya sistem informasi berbasis web yang memiliki tampilan lebih menarik dan sekaligus menjadi alternatif lain bagi masyarakat selain website resmi yang dimiliki oleh dinas terkait. Oleh karena itu penulis mengajukan judul Tugas Akhir yaitu : “Perancangan Website Objek Wisata di Kabupaten Tapanuli Utara” yang berfungsi sebagai media dalam upaya pengenalan lebih jauh tentang objek wisata yang ada di Kabupaten Tapanuli Utara, yang dapat diakses dengan mudah melalui web tersebut.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Sistem Informasi

Sistem informasi didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang menggabungkan kebutuhan pengolahan transaksi sehari-hari yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak tertentu (Rosyadi & Mutaalimah, 2015). Dari definisi sistem informasi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan elemen atau komponen yang saling berhubungan yang melakukan suatu proses input, proses output terhadap data atau informasi untuk mencapai tujuan yang sama dalam mengolah data dengan perangkat lunak (software), perangkat keras (hardware), dan infrastruktur sebagai informasi yang berguna.

### DFD (Data Flow Diagram)

DFD juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dari input atau masukan menuju atau output (Santoso & Nurmawati, 2017).

### Objek Wisata

Objek wisata merupakan segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang ingin datang berkunjung ke tempat tersebut. Objek wisata adalah suatu tempat yang menjadi kunjungan pengunjung karena mempunyai sumberdaya, baik alami maupun buatan manusia, seperti keindahan alam atau pegunungan, pantai flora dan fauna, pantai, kebun binatang, bangunan tua bersejarah, monumen, candi, tarian dan atraksi budaya khas lainnya (Ananto & Ibrahim, 2018).

### Website

Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Christian, Hesinto, & Agustina, 2018). Pengertian lain dari website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Bekti, 2015).

### Basis Data

Basis Data atau Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat memeriksanya dengan program komputer untuk memperoleh informasi dari database tersebut. Basis data merupakan bagian dari rekayasa perangkat lunak yang terkomputerisasi dan tujuan utamanya adalah untuk memelihara pengolahan data yang sudah diolah atau media penyimpanan informasi agar dapat diakses dengan mudah dan cepat diakses (Wardani, 2012).

## ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

### Analisis Sistem Berjalan

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa Dinas Pariwisata Kabupaten Tapanuli Utara memperkenalkan objek wisata dengan beberapa cara baik cara manual maupun elektronik seperti:

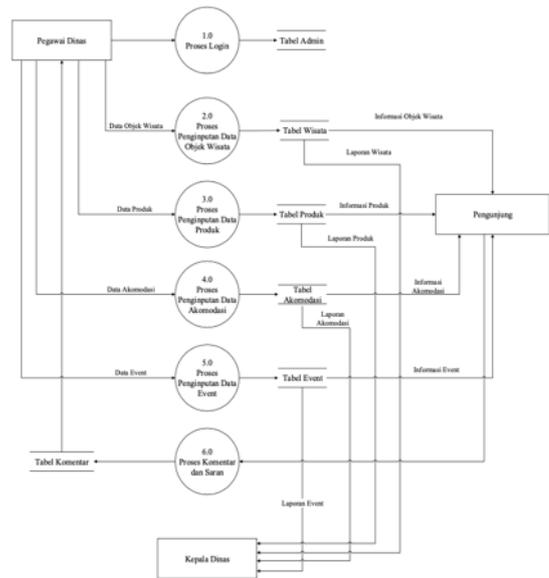
1. Melakukan kegiatan pementasan atau pameran budaya.
2. Penyebaran brosur maupun spanduk.
3. Melalui website Dinas Pariwisata Tapanuli Utara. Pada tampilan website Dinas Pariwisata dapat diperoleh informasi objek wisata, akomodasi dan kuliner, akan tetapi pemaparannya masih kurang maksimal karena informasi yang ditampilkan

kurang lengkap dan minim akan tampilan gambar yang dapat menarik perhatian para wisatawan, pada website tersebut lebih banyak menginformasikan objek wisata yang dikelola langsung oleh pemerintah setempat sehingga memberi dampak terbatasnya informasi tentang objek wisata apa saja yang ada di Tapanuli Utara, karena objek wisata yang ada di Tapanuli Utara sebagian besar dikelola oleh swasta.

**Analisis Sistem Usulan**

Perancangan sistem ini akan memuat sistem yang akan dibangun meliputi algoritma teks, flowchart dan data flow diagram. demikian algoritma teks sebagai berikut

1. Sistem usulan pada perancangan web objek wisata ini menyediakan tampilan gambar yang lebih banyak dan menarik, deskripsi dan lokasi mengenai objek wisata serta akomodasi dan produk-produk berupa souvenir yang ada di Kabupaten Tapanuli Utara.
2. Melalui web ini diharapkan dapat mempermudah penyampaian informasi wisata dan pengenalan objek-objek wisata yang ada di daerah Kabupaten Tapanuli Utara. sehingga diharapkan dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke daerah Kabupaten Tapanuli Utara.



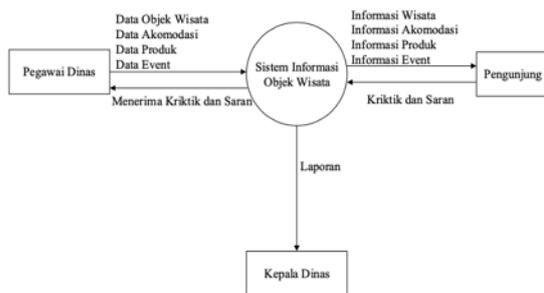
Gambar 2. DFD Level 1

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut merupakan tampilan hasil dan pembahasan Perancangan *Web* Objek Wisata Di Kabupaten Tapanuli Utara

**Halaman Utama**

Halaman utama merupakan tampilan yang pertama kali dilihat oleh pengunjung. Di halaman utama ini, terdapat menu eksplorasi untuk dapat menjelajahi menu yang diinginkan.



Gambar 1. DFD Level 0



Gambar 3. Halaman Utama

**Halaman Menu Utama**

Halaman beranda ini menampilkan menu yang akan memudahkan navigasi ke halaman lain dalam website.



Gambar 4. Halaman Menu Utama

### Halaman Wisata

Halaman wisata ini menampilkan objek wisata yang ada di Kabupaten Tapanuli Utara pada halaman ini terdapat keterangan gambar dan lokasi mengenai wisata yang dipilih.



Gambar 5. Halaman Wisata

### Halaman Akomodasi

Pada halaman ini menampilkan mengenai penginapan dan lokasi yang ada di Kabupaten Tapanuli Utara.



Gambar 6. Halaman Akomodasi

### Halaman Produk

Halaman ini merupakan tampilan mengenai souvenir dan makanan khas yang ada di Kabupaten Tapanuli Utara.



Gambar 7. Halaman Produk

### Halaman Lokasi

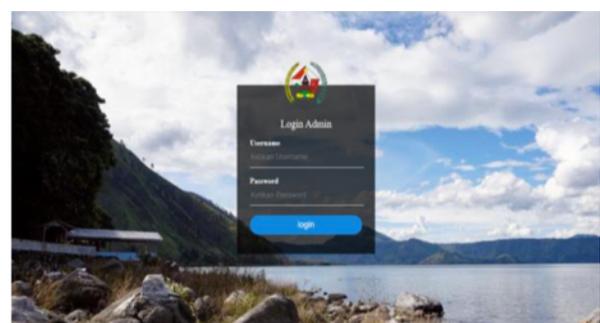
Halaman Lokasi ini merupakan tampilan lokasi Kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Tapanuli Utara.



Gambar 8. Halaman Lokasi

### Halaman Login Admin

Halaman login admin ini merupakan halaman yang tampil pada saat admin ingin memasuki dashboard admin



Gambar 8. Halaman Login Admin

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan penulis, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Website yang dirancang menghasilkan informasi mengenai objek wisata, akomodasi, produk dan event yang dilaksanakan di Kabupaten Tapanuli Utara dengan penambahan gambar, deskripsi dan lokasi yang terhubung langsung dengan google maps sehingga, pengunjung lebih mudah untuk

mengetahui rute menuju destinasi wisata yang akan dikunjungi.

2. Website yang dirancang dapat memberikan informasi mengenai perkiraan cuaca di wilayah Kabupaten Tapanuli Utara sehingga memudahkan wisatawan untuk mengetahui cuaca dikawasan objek wisata.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ananto, O., & Ibrahim, M. (2018). Persepsi pengunjung pada objek wisata danau buatan Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 5(2), 1–11.
- Bekti, H. B. (2015). *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina, A. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap ( Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih ). *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 22–27.  
<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i1.278>
- Eddyono, F. (2021). *Pengelolaan Destinasi Pariwisata*. Jakarta: Inspirasi Indonesia.
- Rosyadi, I., & Mutaalimah, R. (2015). Sistem Informasi Bimbingan Tugas Akhir Online pada Politeknik Muhammadiyah Pekalongan. *Jurnal Surya Informatika: Membangun Informasi Dan Profesionalisme*, 1(1), 11–18.  
[https://doi.org/10.48144/surya\\_informatika.v1i1.294](https://doi.org/10.48144/surya_informatika.v1i1.294)
- Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84–91.
- Wardani, R. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Tim UNY.