

## **PENERAPAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA WISATA KAMPUNG SETU BABAKAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN PROMOSI**

Maria Sri Wulandari, Rahayu Noveandini, Ahmad Rifaldi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K  
Jalan BRI No.17, Radio Dalam Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12140, Indonesia  
mswuland@yahoo.com, ayu.noveandini@gmail.com, ahmadrifaldi@gmail.com

### **Abstrak**

*Kawasan Wisata Setu Babakan merupakan salah satu daerah tujuan wisata yang cukup potensial. Permasalahan yang terjadi adalah belum adanya sistem yang menjelaskan informasi wisata Setu Babakan secara online sehingga banyak wisatawan yang belum mengetahui mengenai Wisata Setu Babakan ini. Disamping itu belum adanya sarana untuk menjelaskan fasilitas – fasilitas yang dekat dengan wisata ini. Membangun sistem informasi wisata Kampung Setu Babakan berbasis Web dapat digunakan sebagai media secara online untuk memperkenalkan wisata Kampung Setu Babakan. Metode pengembangan sistem dengan menggunakan Sistem Development Life Cycle (SDLC). Fitur-fitur yang disediakan melalui Website antara lain tentang informasi wisata setu babakan yang merupakan salah satu tempat wisata yang memiliki nilai edukasi tentang kebudayaan betawi, Perancangan sistem menggunakan UML terdiri dari use case diagram, sequence diagram, activity diagram dan class diagram. Software yang digunakan untuk membangun sistem adalah sublime text, visio, dan MYSQL. sistem informasi wisata Kampung Setu Babakan yang dibangun dapat memberikan informasi tentang berbagai menu wisata kampung setu babakan secara online.*

**Kata Kunci :** *Sistem Informasi, Berbasis WEB, Media Edukasi, Promosi, Wisata*

### **PENDAHULUAN**

Jagakarsa memiliki sebuah tempat wisata yang merupakan salah satu tempat wisata unggulan yang banyak dikunjungi oleh masyarakat Jakarta Selatan maupun masyarakat di wilayah-wilayah sekitarnya, yaitu Wisata Setu Babakan. Kawasan Wisata Setu Babakan merupakan salah satu daerah tujuan wisata yang cukup potensial. Wisata budaya yang disajikan antara lain rumah- rumah khas Betawi yang dibagi menjadi 3 macam, pertama rumah Betawi gudang atau kandang, kedua rumah Betawi Kebaya atau Bapang, dan yang ketiga adalah rumah Joglo, hampir serupa dengan rumah khas Yogyakarta serta berbagai seni budaya betawi lainnya.

Setu Babakan adalah sebuah kawasan perkampungan yang ditetapkan Pemerintah Jakarta sebagai tempat pelestarian dan pengembangan budaya Betawi secara berkesinambungan. Perkampungan yang terletak di selatan Kota Jakarta ini merupakan salah satu objek wisata yang menarik bagi wisatawan yang ingin menikmati suasana khas pedesaan atau menyaksikan budaya Betawi asli secara langsung. Di perkampungan ini, masyarakat

Setu Babakan masih mempertahankan budaya dan cara hidup khas Betawi, memancing, bercocok tanam, berdagang, membuat kerajinan tangan, dan membuat makanan khas Betawi.

Permasalahan yang terjadi adalah belum adanya aplikasi yang menjelaskan informasi wisata Setu Babakan secara online sehingga banyak wisatawan yang belum mengetahui mengenai Wisata Setu Babakan ini. Disamping itu belum adanya sarana untuk menjelaskan fasilitas – fasilitas yang dekat dengan wisata ini. Melihat dari permasalahan yang terjadi dan untuk membantu memperkenalkan Wisata Setu Babakan, maka penulis memiliki sebuah ide dan gagasan untuk membangun sebuah sistem berbasisweb guna memperkenalkan daerah wisata Setu Babakan. sistem ini akan dibuat dengan menggunakan pemrograman HTML, PHP dan MySQL. Metode pengembangan sistem dengan menggunakan Sistem Development Life Cycle (SDLC), sedangkan alat bantu untuk perancangan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML) yaitu Use case diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Activity Diagram. Fitur-

fitur yang disediakan melalui Website antara lain tentang informasi wisata setu babakan yang merupakan salah satu tempat wisata yang memiliki nilai edukasi tentang kebudayaan betawi, Fasilitas yang ada di setu babakan seperti wisata air dan wisata kuliner yang menjual berbagai macam makanan khas Betawi.

Dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu bagaimana membangun sebuah sistem berbasis web sebagai media informasi untuk memperkenalkan dan mempromosikan Wisata Kampung Setu Babakan.

### **METODE PENELITIAN**

Metodologi pada pengembangan sistem yang akan digunakan yaitu menggunakan model Waterfall dengan tahapan sebagai berikut:

#### **1. Analisis**

Perancangan dimulai dari pengumpulan data dengan cara survei langsung untuk melakukan identifikasi suatu masalah, analisis dari kebutuhan sistem yang akan difokuskan dalam pembuatan sistem.

#### **2. Perancangan**

Pada perancangan sistem dilakukan pembuatan struktur navigasi, rancangan Unified Modelling Language (UML) meliputi class diagram untuk database, use case diagram untuk rancangan proses, activity diagram, rancangan input output untuk memperlihatkan tampilan sistem.

#### **3. Implementasi**

Melakukan pengujian sistem yang telah dibuat menggunakan pemrograman Php dan Mysql.

#### **4. Uji Coba Sistem**

Melakukan percobaan program menggunakan laptop dan ponsel dengan Google Chrome, Internet Explorer, serta Mozilla Firefox yang terhubung internet secara stabil, yang mana nantinya mengantisipasi masalah atau kendala error pada sistem. Teknik pengujian yang dapat digunakan untuk menguji Perangkat Lunak yaitu Black Box Testing untuk pengujian perangkat lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau program.

#### **5. Pemeliharaan**

Pemakaian software secara terus menerus, diperlukan monitoring dan evaluasi terhadap kinerja sistem

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Kebutuhan**

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem berbasis web sebagai media informasi untuk memperkenalkan dan mempromosikan Wisata Kampung Setu Babakan. Berikut konfigurasi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) :

#### **1. Hardware**

- a. Processor Intel Core I5
- b. RAM 8 GB
- c. Harddisk 500 GB
- d. Monitor 21”
- e. Printer
- f. Modem, Wi-fi (Jaringan Internet)

#### **2. Software**

- a. Sistem Operasi Windows 10 64 Bit
- b. XAMPP
- c. Bootstrap 5
- d. CodeIgniter 3
- e. PostgreSQL
- f. Visual Studio Code

## **Desain Sistem**

### **Struktur Navigasi**

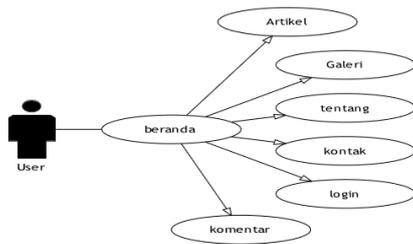
Web wisata setu babakan menggunakan struktur navigasi composite, merupakan suatu struktur navigasi bebas karena struktur ini dapat memberikan keinteraksian yang lebih tinggi terhadap fitur web. Perhatikan Gambar 1.



Gambar 1. Struktur Navigasi

### **Use Case Diagram User**

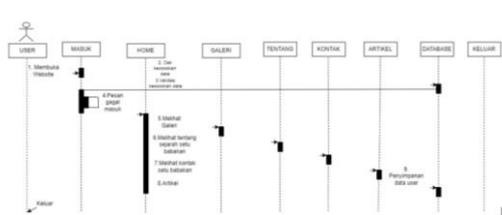
Pada web pengenalan wisata setu babakan menggunakan satu aktor yang berperan yaitu user. Use Case Diagram terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

**Sequence Diagram**

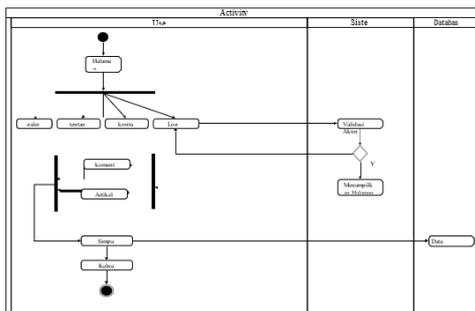
Sequence Diagram menunjukkan interaksi dengan menampilkan partisipan dengan garis alur secara vertical dan pengurutan pesan dari atas ke bawah. Sequence diagram terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Sequence Diagram

**Activity Diagram**

Activity Diagram adalah sebuah diagram alur kerja yang menjelaskan berbagai kegiatan pengguna atau sistem, orang yang melakukan masing – masing aktivitas dan aliran sequensial dari aktivitas tersebut. Activity diagram ditunjukkan pada gambar 4.

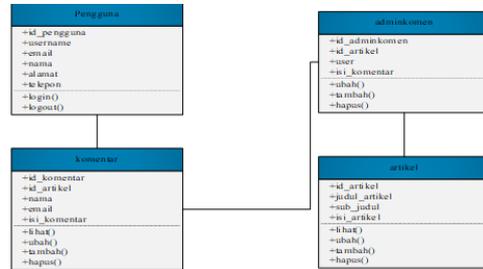


Gambar 4. Activity Diagram

**Class Diagram**

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan

desain berorientasi objek. Class Diagram adalah suatu interaksi antara pengguna dan sistem. Class diagram dapat dilihat pada gambar 5.



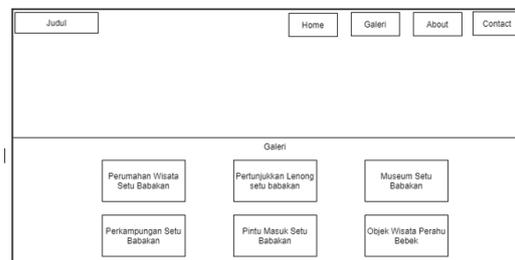
Gambar 5. Class Diagram

**Perancangan Tampilan Aplikasi**

Berikut adalah rancangan dari tampilan web yang akan dibangun.

**Rancangan Halaman Galeri**

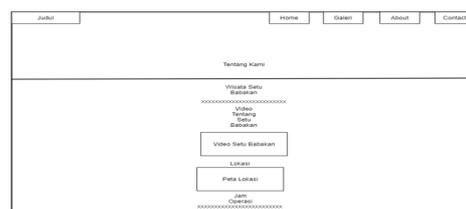
Halaman Galeri berisi tentang informasi perumahan Wisata Setu Babakan, informasi pertunjukkan lenong, informasi mengenai museum Wisata Setu Babakan, gambar perkampungan Wisata Setu Babakan dan objek wisata. Halaman Galeri terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Rancangan Halaman Galeri

**Rancangan Halaman About**

Pada halaman ini berisikan tentang deksripsi, letak geografis, dan jarak untuk menuju Wisata Setu Babakan. Pengunjung dapat mengklik gambar, maka akan terlihat penjelasan arah menuju Wisata Setu Babakan. Halaman About terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Rancangan Halaman About

### Rancangan Halaman Contact

Pada halaman ini berisikan tentang form kritik dan saran. Pengguna bisa menulis kritik dan saran dengan mengisi form tersebut. Kritik dan saran tersebut akan di kirim langsung ke email admin. Halaman **Contact** terlihat pada Gambar 8.



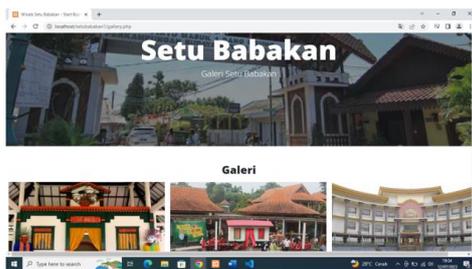
Gambar 8. Rancangan Halaman Contact

### Implementasi

Berikut adalah hasil tampilan fitur-fitur didalam web.



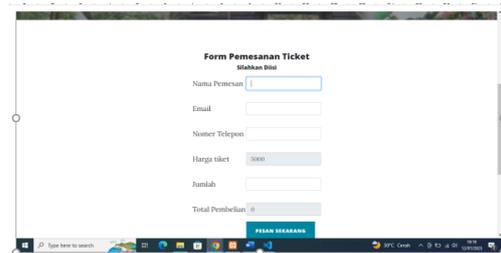
Gambar 9. Tampilan Halaman Home



Gambar 10. Tampilan Halaman Galeri



Gambar 11. Tampilan Halaman About



Gambar 12. Tampilan Halaman Pemesanan Tiket

### Integrasi dan Pengujian

Pada tahap selanjutnya adalah testing atau pengujian browser yang bertujuan untuk memastikan setiap tampilan berfungsi dengan baik dan dapat berjalan dengan yang diharapkan, ada 3 browser yang di uji yaitu Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari. Pengujian ini mencakup beberapa jenis pengujian, seperti pengujian fungsional, pengujian antarmuka pengguna, pengujian kompatibilitas, dan pengujian performa. Hasil uji coba tampilan aplikasi browser menunjukkan bahwa tidak ada masalah; aplikasi berjalan dengan baik dan tampilan tidak berubah di Chrome, Mozilla, atau Safari browser.

### PENUTUP

Web pengenalan wisata setu babakan ini dapat memudahkan para wisatawan baik domestik maupun mancanegara untuk mengetahui informasi tentang wisata setu babakan. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media promosi digital dalam memperkenalkan wisata setu babakan ke masyarakat yang lebih luas. Sistem yang dibangun dapat menampilkan secara online tentang berbagai menu tentang wisata kampung setu babakan dan pemesanan tiket wisata setu babakan, sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi pengenalan Setu Babakan diharapkan dapat menambah beberapa fitur tambahan pada website seperti scan barcode untuk tiket dan user interface yang lebih modern.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada para pimpinan STMIK Jakarta STI&K yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan

penelitian. Dan para rekan dosen yang telah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian, kami mengucapkan terimakasih.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Indyah Hartami Santi “*Analisa Perancangan Sistem*”, Penerbit PT.Nasya Expanding Management , 2020.
- [2] Andre Pratama, *Panduan Belajar PHP untuk Pemula*, Duniaikom, 2019.
- [3] Wardana, *Aplikasi Website Profesional dengan PHP dan jQuery*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2016.
- [4] Fajar, Ridwan, *Mengenal Diagram UML (Unified Modeling Language)*, Codepolitan, 2016.
- [5] Koesheryatin, Suryana Taryana, *Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS dan JavaScript*, Penerbit PT.Elex Media Komputindo, Jakarta, 2014
- [6] Hidayatullah dan Kawistara “Hypertext Merkup Languange (HTML)”, 2016.
- [7] Jubilee Enterprise, “*HTML, PHP, dan MYSQL untuk pemula*”, penerbit Elex Media Komputindo, 2020
- [8] Daisy Radnawati, Sitti Wardiningsih " Peningkatan kualitas visual Lanskapjalan di Sempadan Setu Babakan pada Area Wisata Setu Babakan”, NalarsJurnalArsitektur, 2019
- [9] Mohamad Ridwan, Yuni Widiastiwi, Ati Zaidiah, Rudhy Ho Purabaya, Ika Nurlaili Isnainiyah “*Sistem Informasi Manajemen*”, Penerbit Widina Media Utama, 2021
- [10] Salamah U, Khasanah FN. 2017. Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. Inf. Manag. Educ. Prof. 2: 35–44.