



SISTEM INFORMASI KEBUDAYAAN, SENI, DAN OBJEK WISATA PADA KAB. KUANTAN SINGINGI

Septi Ariani

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi

ABSTRAK

Kabupaten Kuantan Singingi memiliki berbagai macam potensi wisata. beberapa diantaranya adalah objek wisata, kesenian dan keudayaan. Namun bagi yang bukan penduduk asli maupun masyarakat luar, akan kesulitan dalam menemukan informasi tentang objek-objek wisata, kesenian, dan kebudayaan sehingga diperlukan sebuah aplikasi berbentuk website yang mudah digunakan untuk memberikan informasi-informasi tentang pariwisata, kesenian, dan kebudayaan yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi.

Kata Kunci : Pariwisata, Kesenian, Kebudayaan, Informasi, Sistem Informasi.

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor komoditi utama Kabupaten Kuantan Singingi untuk menghasilkan input pendapatan daerah. Kabupaten Kuantan Singingi secara geografis berada di jalur lintas timur terdiri dari 24 Kecamatan 235 Desa, letaknya strategis pada jalur lintas perekonomian pertumbuhan pembangunan industri, pertanian dan pariwisata memiliki 42 objek wisata. Kaya akan pariwisata, budaya, seni, sejarah dan keindahan alam yang mempesona. Pengembangan daerah Kabupaten Kuantan Singingi banyak memberikan nilai positif bagi kemajuan termasuk dunia pariwisata, budaya, dan seni. Sektor pariwisata di Kabupaten Kuantan Singingi menempati posisi empat setelah sektor pertanian di Provinsi Riau.

Kabupaten Kuantan Singingi potensi pariwisata yang menarik untuk dijadikan sebagai aset pemasukan pendapatan daerah. Dalam kurun lima tahun terakhir pertumbuhan perekonomian Kabupaten Kuantan Singingi terus terdongkrak naik. Penyebab kondisi yang tengah dialami Kabupaten Kuantan Singingi tidak hanya karena saat ini menjadi salah satu Kabupaten tertinggi yang dikunjungi wisatawan sebagai kota wisata tetapi juga sebagai kota bisnis dan konvensi. Dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat, seiring dengan kebutuhan manusia akan informasi, menjadikan terciptanya sebuah jaringan komputer global yang dikenal dengan nama Internet. Dengan internet setiap orang di seluruh penjuru dunia dapat berkomunikasi dan saling bertukar informasi dengan cepat serta dapat memberikan kemudahan kepada pemakai saat berkomunikasi, mengakses dan bertukar informasi antar pemakai, sehingga jarak dan waktu tidak menjadi hambatan dalam mengakses informasi. Kemajuan teknologi mendorong Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata (DISPORABUDPAR) Bagian Pariwisata Bidang Promosi Informasi, Pemasaran dan Bidang Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Obyek Wisata Kabupaten Kuantan Singingi untuk senantiasa mengikuti perkembangan zaman dan terus meningkatkan pengolahan data-data dalam menampilkan informasi wisata, budaya, dan kesenian,

Permasalahan yang sering terjadi pada Dinas Pariwisata ini yaitu Bagian Pariwisata Bidang Promosi memberikan informasi dalam bentuk spanduk yang diletakan hanya ditempat-tempat tertentu saja sehingga informasi yang diperoleh oleh masyarakat lokal maupun luar kurang diserap dengan baik.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

a) Wawancara (Interview)

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab kepada bagian umum Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga.

b) Pengamatan (Observasi)

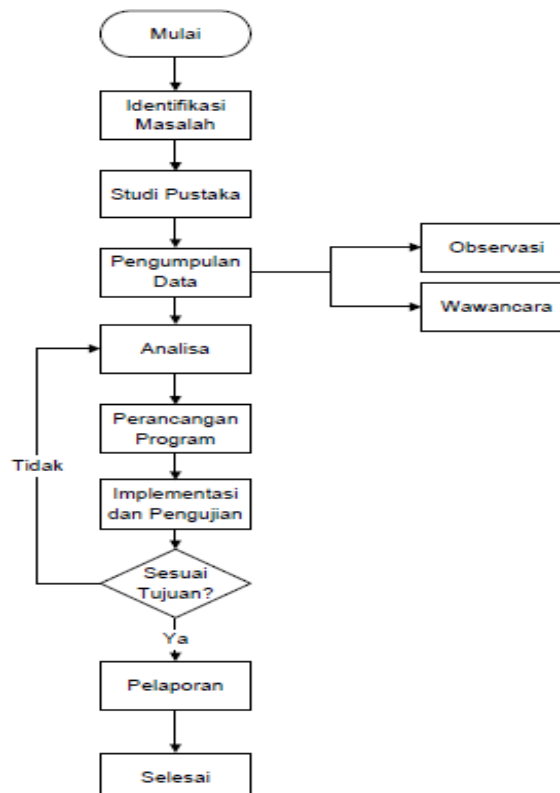
Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan maka penulis melakukan pengamatan langsung pada Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga.

c) Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2.2 Bagan Alur Penelitian

Berikut ini adalah bagan alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

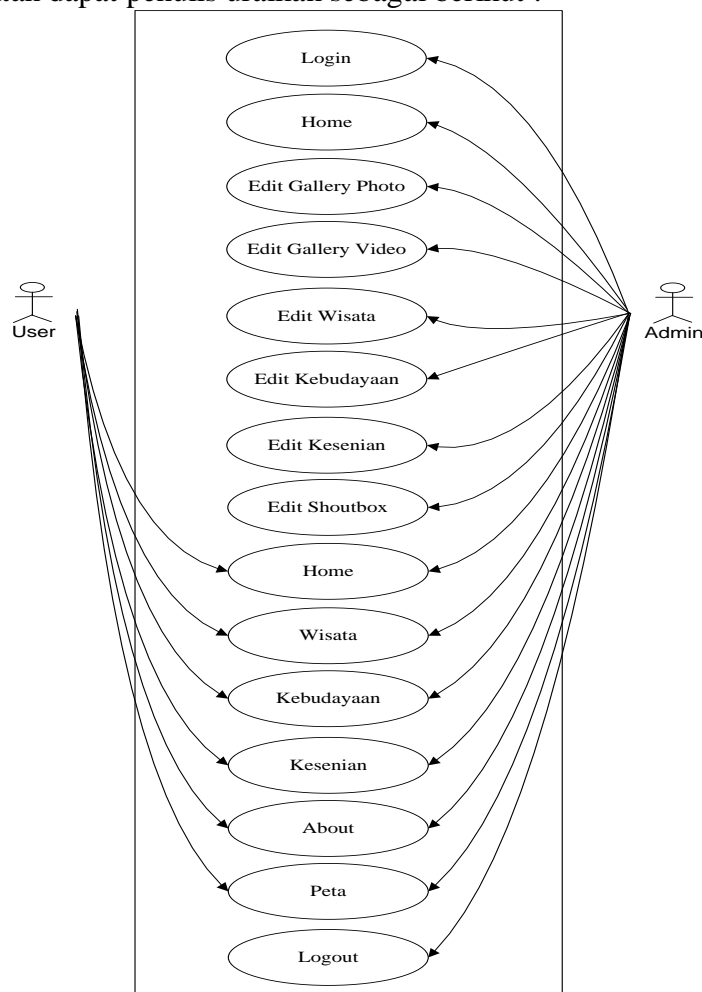
3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan pada dinas pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi masih dilakukan dengan cara manual yaitu dengan cara Bagian Pariwisata Bidang Promosi memberikan informasi dalam bentuk spanduk yang diletakan hanya ditempat-tempat tertentu saja sehingga informasi yang diperoleh oleh masyarakat lokal maupun luar kurang diserap dengan baik, sedangkan untuk pendataan lokasi maupun kesenian dan budaya yang ada didaerah Kabupaten Kuantan Singingi tidak didata dengan baik, untuk pencarian lokasi saja masyarakat mendapatkan informasi dari mulut kemulut saja. Dalam melakukan rancangan sistem yang baru terlebih dahulu harus diketahui bagaimana bentuk sistem yang sedang berjalan. Dapat dikatakan sebagai sistem informasi yang mempunyai banyak kekurangan dan kurang baik. Walaupun komputer sudah dipergunakan dalam menyimpan data namun dalam penggunaannya komputer hanya digunakan dalam sebatas pengetikan dan penyimpanan data biasa saja, dan belum memakai sistem informasi yang menggunakan database untuk melakukan pengolahan data dan penyajian informasi tentang wisata, budaya, dan seni di Daerah Teluk kuantan.

3.2 Use Case Diagram

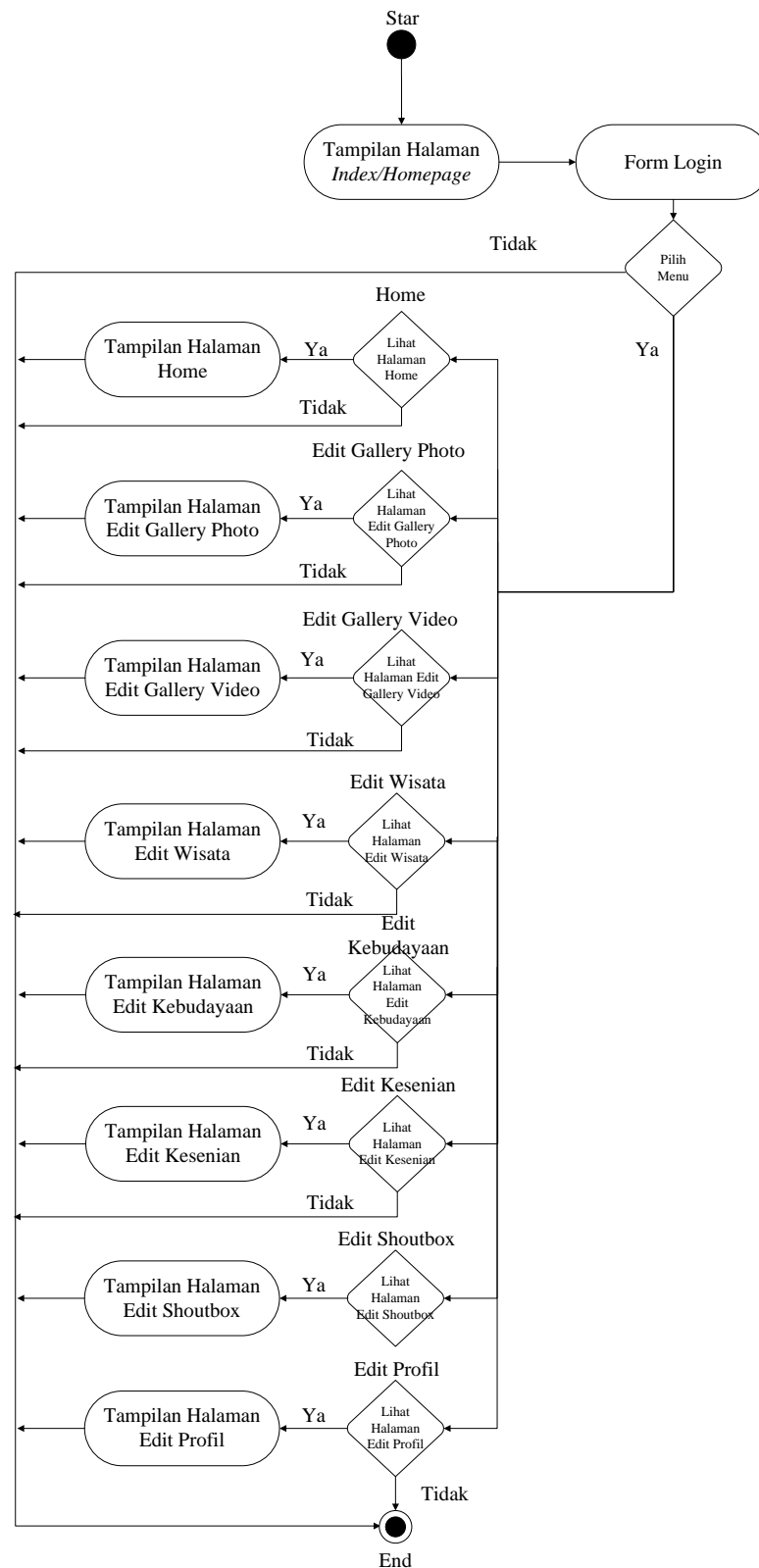
Adapun *use case diagram* dalam pembuatan sistem tentang wisata, budaya, dan seni di Daerah Teluk Kuantan dapat penulis uraikan sebagai berikut :



Gambar 2. Use Case Diagram

3.3 Activity Diagram Admin

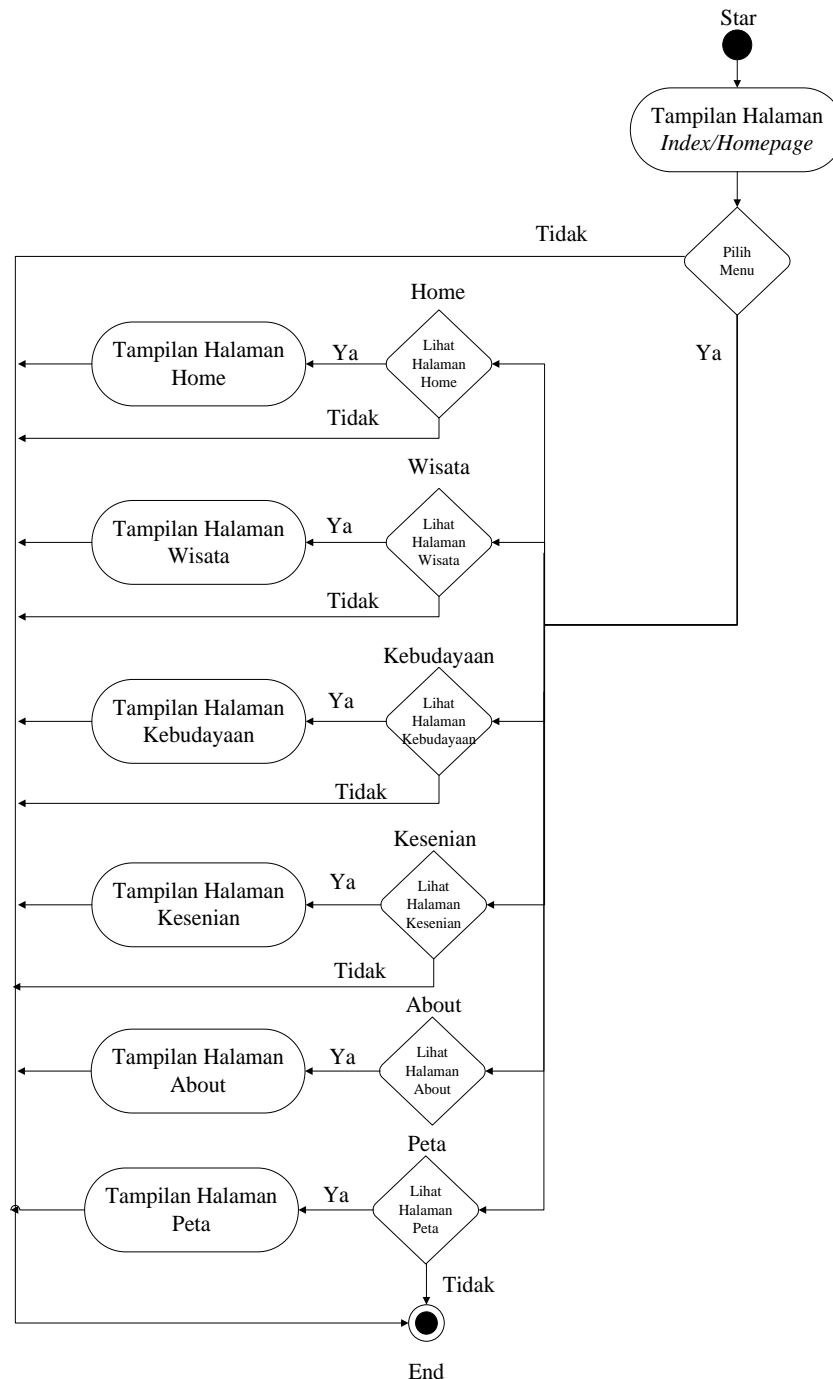
Adapun *activity diagram* admin pada website wisata, budaya, dan seni di Daerah Teluk Kuantan dapat penulis uraikan sebagai berikut :



Gambar 3. Activity Diagram Admin

3.4 Activity Diagram User

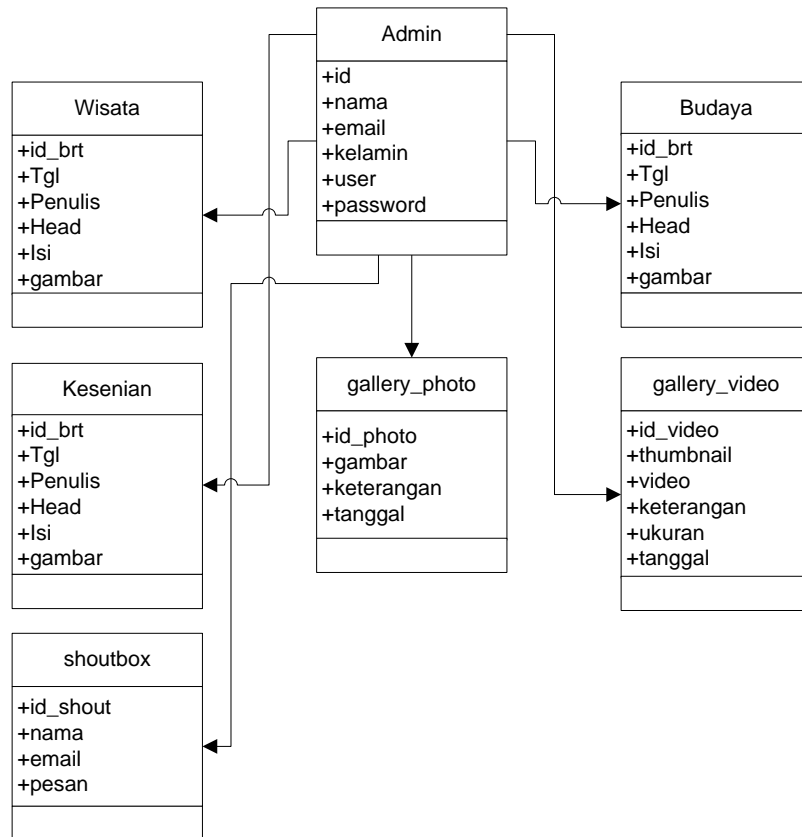
Adapun *activity diagram user* pada website wisata, budaya, dan seni di Daerah Teluk Kuantan dapat penulis uraikan sebagai berikut :



Gambar 4. Activity Diagram User

3.5 Class Diagram

Class Diagram merupakan model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class. Adapun *class diagram* pada rancangan website wisata, budaya, dan seni di Daerah Teluk Kuantan sebagai berikut :



Gambar 5. Class Diagram

3.5 Implementasi Sistem

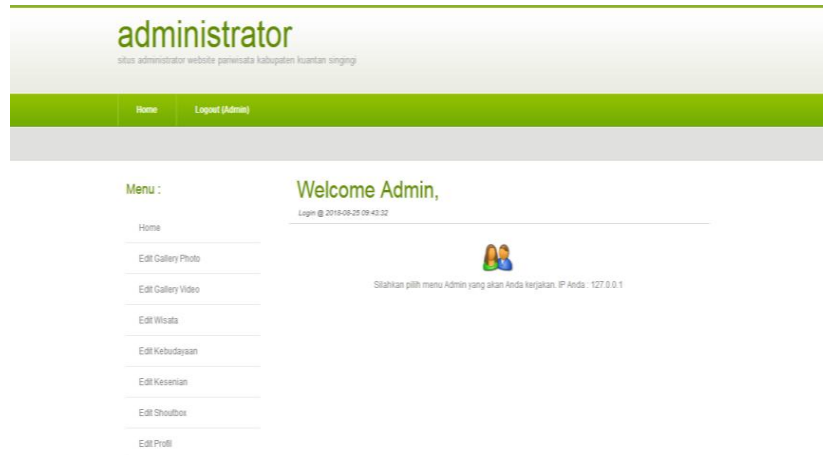
Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman aplikasi yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka dalam pembuatan Sistem Informasi Kebudayaan, Seni, Dan Objek Wisata Pada Kab. Kuantan Singingi.

1. Halaman Login Admin

Gambar 6. Halaman Login Admin

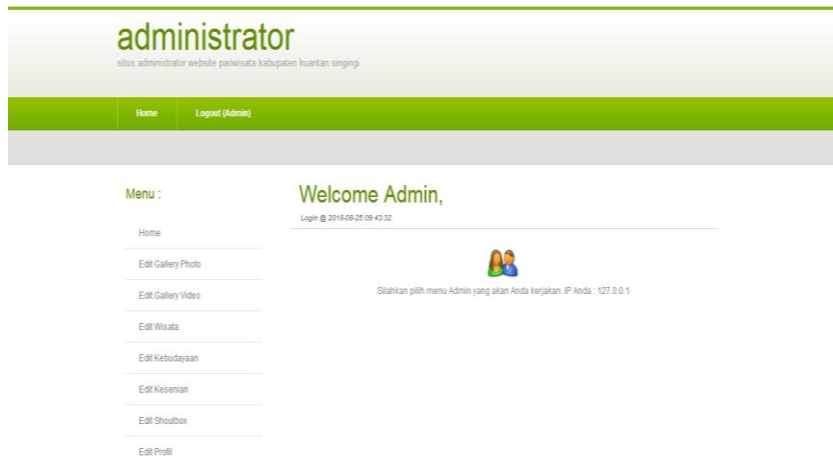


2. Halaman Menu Utama



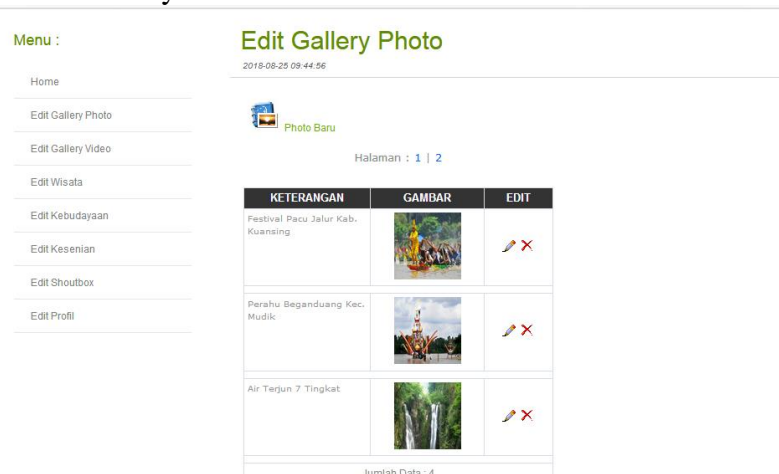
Gambar 7. Halaman Menu Utama

3. Halaman Home



Gambar 8. Halaman Home

4. Halaman Edit Gallery Foto



Gambar 9. Halaman Edit Gallery Foto



5. Halaman Edit Gallery Video

Menu :

- Home
- Edit Gallery Photo
- Edit Gallery Video
- Edit Wisata
- Edit Kebudayaan
- Edit Kesenian
- Edit Shoutbox
- Edit Profil

Edit Gallery Video

2018-08-25 09:46:04

Video Baru

KETERANGAN	GAMBAR VIDEO	Nama Video	EDIT
Air Terjun 7 Tingkat		funny surprised cat.flv Ukuran : 740.260 bit	
Randai Kuansing		Monyet ngajak ngopi.mp4 Ukuran : 741.155 bit	
Festival Pacu Jalur Benai		Monyet ngajak ngopi.mp4 Ukuran : 741.155 bit	

Jumlah Data : 3

Gambar 10. Halaman Edit Gallery Video

6. Halaman Edit Wisata

Menu :

- Home
- Edit Gallery Photo
- Edit Gallery Video
- Edit Wisata
- Edit Kebudayaan
- Edit Kesenian
- Edit Shoutbox
- Edit Profil

Edit Wisata

2018-08-25 09:46:49

Artikel Baru

Data sudah di hapus

ARTIKEL	GAMBAR	EDIT
By : Admin Pacu Jalur		
By : Admin Seni dan Budaya		

Jumlah Data : 2

Gambar 11. Halaman Edit Wisata

7. Halaman Edit Kebudayaan

Menu :

- Home
- Edit Gallery Photo
- Edit Gallery Video
- Edit Wisata
- Edit Kebudayaan
- Edit Kesenian
- Edit Shoutbox
- Edit Profil

Edit Kebudayaan

2018-08-25 09:47:28

Artikel Baru

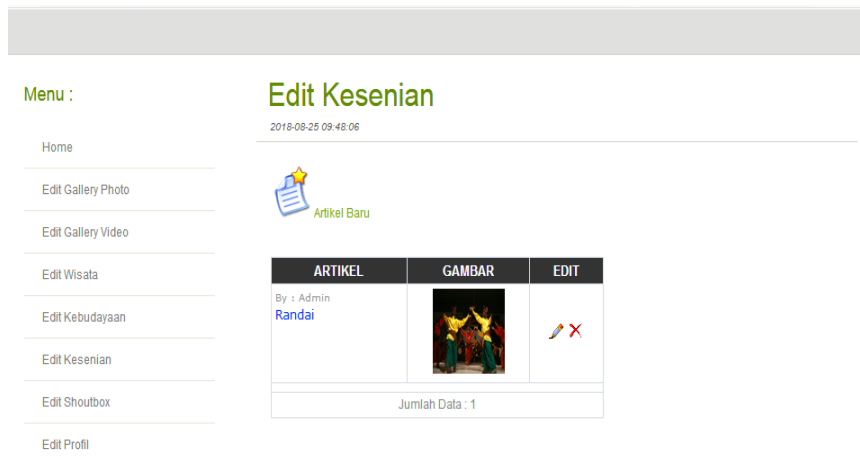
ARTIKEL	GAMBAR	EDIT
By : Admin Kebudayaan Ksb. Kuansing		

Jumlah Data : 1

Gambar 12. Halaman Edit Kebudayaan

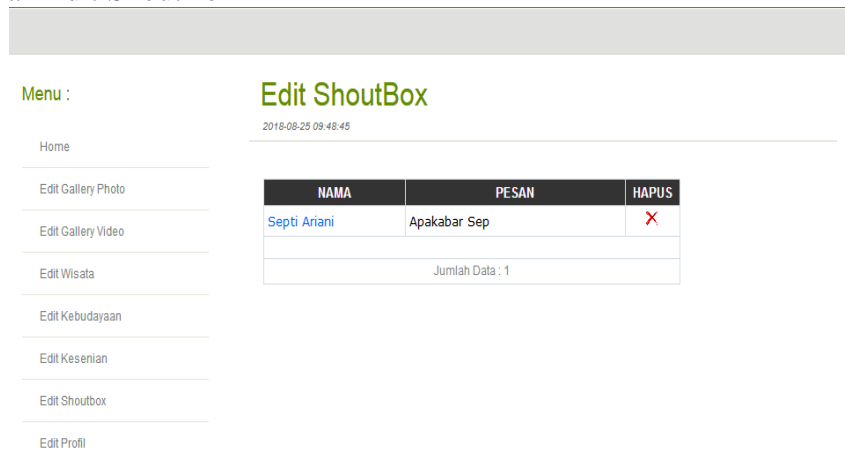


8. Halaman Edit Kesenian



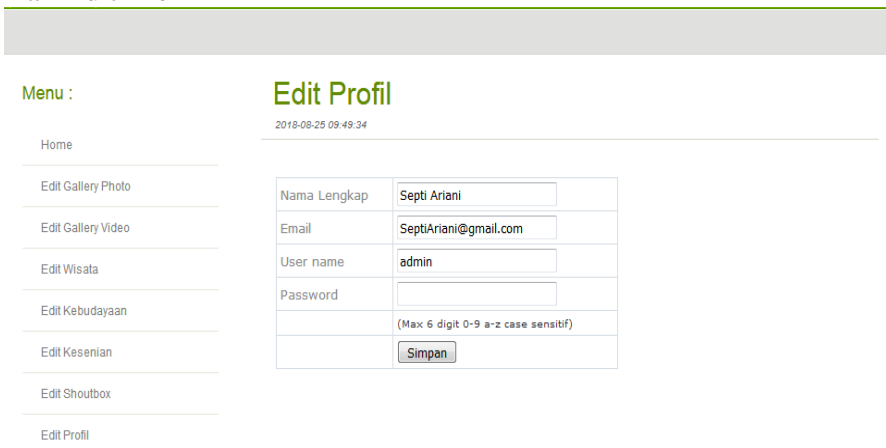
Gambar 13. Halaman Edit Kesenian

9. Halaman Edit ShoutBox



Gambar 14. Halaman Edit ShoutBox

10. Halaman Edit Profil



Gambar 15. Halaman Edit Profil

9. Halaman Home (User)



Gambar 16. Halaman Home (User)

11. Halaman Wisata



Gambar 17. Halaman Wisata

12. Halaman Kebudayaan



Gambar 18. Halaman Kebudayaan

13. Halaman Kesenian



Gambar 19. Halaman Kesenian

14. Halaman About



Gambar 20. Halaman About

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian sistem yang dilakukan, maka dapat di ambil beberapa kesimpulan yaitu,

1. Telah dibangun aplikasi berbasis web yang memberikan informasi wisata kesenian dan budaya Kabupaten Kuantan Singingi.
2. Melalui website wisata kuansing ini dapat memudahkan bagi user untuk mengetahui informasi tentang wisata, kesenian dan budaya yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi.
3. Terdapat banyak wisata-wisata, kesenian dan budaya yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi.

4.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan sebagai berikut :

1. Sistem ini kami rasa belum sempurna dan dapat dikembangkan lagi oleh peneliti berikutnya dengan data yang cukup kompleks.



2. Pengguna sebaiknya harus dilakukan pelatihan terlebih dahulu untuk penerapan sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Imam Muttaqin, dkk. 2017. Aplikasi Navigasi Objek Wisata Kabupaten Lingga Berbasis Mobile. Riau. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Vol. 3, No. 1, Februari 2017, Hal. 1-10.
- [2] Jogiyanto, Analisis dan Disain Sistem Informasi, ANDI OFFSET Yogyakarta, 1990.
- [3] Kusumaningati Sulistya Wardhani. 2014. Pengembangan Sistem Informasi Kartu Menuju Sehat Sebagai Alternatif Pengelolaan Posyandu Secara Digital. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [4] Meides Palabiran, dkk. 2015. Sistem Informasi Geografis Kuliner, Seni Dan Budaya Kota Balikpapan Berbasis Android. Jurnal Informatika Mulawarman Vol. 10 No. 1 Februari 2015 : 54.
- [5] Tri Handoyo dan Wahyu Priyoatmoko. 2014. Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Di Kabupaten Semarang. Magelang. Jurnal TRANSFORMASI, Vol. 10, No. 2, 2014 : 21-37.