

Journal of Engineering Science and Technology Management

| ISSN (Online) 2828-7886 |



Article

Web Based Kampar Regency Tourism Information System

Jaka Prihatna¹, Yusrina², Safni Marwa³Program Studi S1 Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai ^(1,2,3)E-mail: jakajak677@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Volume 4 Issue 1

Received: 18 Februari 2024

Accepted: 22 Maret 2024

Publish Online: 23 Maret 2024

Online: at <https://JESTM.org/>

ABSTRACT

Tourism is one of the most popular destinations for tourists today, one of the tourist objects and destinations is in Kampar Regency. Kampar Regency has great potential in the tourism sector. Both in the form of historical heritage such as the Muara Takus Temple, the Koto Panjang Hydroelectric Reservoir, the Jami Mosque in Kampar District, and many other tourist attractions that are quite interesting to visit. The aim of the research is to design and create a tourism information system for Kampar Regency to make it easier for tourists to access information on tourist attractions in Kampar Regency. This research method uses a qualitative descriptive approach. Data is collected from interviews, field notes, documents and so on, then described and analyzed using triangulation so that it can provide clarity on reality. The research results show that with this system, it is easier for tourists to find information on tourist attractions, especially in Kampar Regency. The system provides photos of tourist information and its location, so that tourists get an idea of the profile of the tourist spot they are going to. It is hoped that this web-based tourism information system will make it easier for the public to obtain information about the locations of tourist attractions in Kampar Regency. The programming language used is the PHP Framework Laravel and MySQL as the database storage medium.

Keywords

*MySQL**PHP**Framework Laravel**Tourism**Website*

1. BACKGROUND

1.1 Introduction

Kabupaten Kampar merupakan salah satu daerah andalan sektor kepariwisataan di Riau. Kabupaten Kampar selalu berbenah diri membangun dan mengelolah objek wisata tersebut.

Tabel 1 Objek wisata Kampar dan lokasinya

No.	Nama Objek Wisata	Lokasi	Jenis objek wisata
1	Balimau Kasai	Desa Batu Belah	Budaya
2	Ziarah Kubur Hari Raya Enam	Kec. Bangkinang Seberang	Budaya
3	Pacu Tongkang	Desa Pulau Belimbing	Budaya
4	Candi Muara Takus	Kec. XIII Koto Kampar	Relegi
5	Makam Raja-Raja Kampar	Desa Kuapan Kec. Tambang	Budaya
6	Makam Mahmud Marzuki	Kec. Bangkinang	Alam
7	Rumah Adat Lontiok	Kec. Bangkinang Barat	Budaya
8	Danau PLTA Koto Panjang	Kec. XIII Koto Kampar	Alam
9	Masjid Jami' Air Tiris	Kec. Kampar	Budaya
10	Air Terjun Kebun Tinggi	Kec. Kampar Kiri	Budaya
11	Bukit Naang	Kec. Bangkinang Seberang	Alam

Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Kampar, 2021

Sektor yang beragam dengan keunikannya dan didukung dengan fasilitas serta sarana transportasi yang tersedia di kawasan wisata dapat memberikan income yang sangat besar. Pemerintah Kabupaten Kampar telah melakukan promosi di berbagai media, akan tetapi metode tersebut belum cukup. Para wisatawan masih mengalami kesulitan untuk menuju ke lokasi wisata karena gambaran daerah tersebut belum tersedia seperti visualisasi tempat yang akan dilalui.

Keunikan dari penelitian ini terletak pada pengintegrasian berbagai fitur seperti peta interaktif, ulasan wisatawan, serta informasi terkini mengenai acara dan kegiatan pariwisata, yang belum tersedia dalam sistem sejenis yang ada sebelumnya di wilayah tersebut. Melalui pendekatan yang komprehensif, penelitian ini tidak hanya menyajikan informasi tentang objek wisata, tetapi juga menyediakan fitur-fitur interaktif seperti peta dinamis, ulasan pengguna, dan informasi terbaru tentang acara dan kegiatan pariwisata, yang mengisi kesenjangan informasi yang sebelumnya ada dalam sistem sejenis di daerah tersebut. Keunikan utama penelitian ini terletak pada integrasi fitur-fitur tersebut dalam satu platform yang user-friendly dan dapat diakses secara luas, yang diharapkan dapat meningkatkan pengalaman wisatawan dan mendukung pengembangan pariwisata lokal secara berkelanjutan.

Hal ini dilakukan demi mendukung visi Provinsi Riau, untuk menjadipusat perekonomian dan kebudayaan melayu dalam lingkungan masyarakat yang agamis, sejahtera lahir dan batin di asia tenggara tahun 2025 (Website Resmi Pemerintahan Provinsi Riau, 2021).

Kabupaten Kampar memiliki potensi yang bagus sebagai salah satu tujuan wisatawan untuk melakukan kegiatan wisata. Berikut beberapa objek wisata yang ada di Kabupaten Kampar:

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka tujuan penelitian yaitu untuk merancang dan membuat sistem informasi pariwisata Kabupaten Kampar untuk memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi tempat wisata di Kabupaten Kampar.

1.2 Research Purposes

Penelitian ini bertujuan untuk menyampaikan informasi pariwisata Kabupaten Kampar, sehingga memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi tempat wisata bagi siapa saja. Kapan saja dan dimana saja yang ada.

2. LITERATURE RIVIEW

2.1 Sistem Informasi

Menurut Ahmad Nurholish (2018) menyebutkan bahwa "Sistem Informasi adalah suatu sistem terpadu yang memungkinkan pengolahan data untuk penyediaan informasi maupun laporan-laporan secara cepat dan akurat yang berguna dalam pengambilan suatu keputusan".

2.2 Pariwisata

Menurut Faizul Abrori (2020) "Pariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang berhubungan dengan masuk, tinggal, dan pergerakan penduduk asing di dalam atau di luar suatu negara, kota atau wilayah tertentu. Selain itu, berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai macam fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan

pemerintah daerah”.

2.3 Framework Laravel

Yuniar Supardi dan Sulaeman (2019) mengatakan bahwa “Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep MVC (*Model View Controller*). Laravel merupakan pengembangan *Website* berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi yang menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas, dan menghemat waktu”.

2.4 Website

Menurut Elgamar (2020) “*Website* adalah halaman-halaman yang saling terhubung, dan dilengkapi dengan domain sebagai alamat (*URL*) atau *World Wide Web* (*WWW*) dan juga *hosting* sebagai media yang menyimpan banyak data”.

2.5 PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*)

Menurut Mundzir MF (2020) mengatakan bahwa “PHP berasal dari kata “*Perl Hypertext Preprocessor*”, yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML”.

Menurut Diar Puji Oktavian (2013) menyebutkan “PHP adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode HTML”.

2.6 MySQL (*My Structure Query Language*)

Menurut Achmad Solichin (2010) “MySQL adalah sebuah perangkat lunak Sistem Manajemen Basis Data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia”.

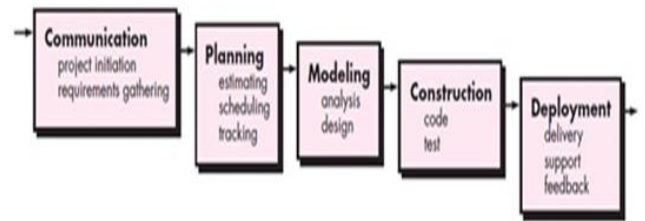
2.7 UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Farid Aziz (2005) “UML adalah sekumpulan simbol dan diagram untuk memodelkan *software*. Dengan menggunakan UML, desain *software* dapat diwujudkan dalam bentuk simbol dan diagram. Desain dalam bentuk simbol dan diagram, kemudian dapat diterjemahkan menjadi kode program”. Menurut Sri Mulyani (2016) mengatakan “UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem”.

2.8 Metode Waterfall

Waterfall Model adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. *Waterfall Model* terdiri dari 5 tahapan untuk pengembangan yang dapat dilihat pada gambar 1

(Pressman, R.S, 2015)

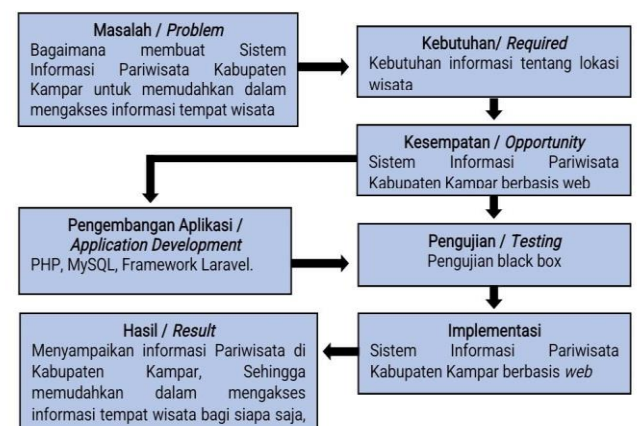


Gambar 1 Waterfall Model

3. METHODOLOGY

Metode penelitian merupakan dasar penentu agar hasil penelitian tidak menyimpang dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan Metode Deskriptif, metode deskriptif adalah mendiskriptifkan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bahkan angka. Data ini berasal dari wawancara. Catatan lapangan, dokumen dan sebagainya, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan.

Tahapan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2 berikut



Gambar 2 Flowchart Penelitian

4. Results and Discussion

4.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan merupakan langkah awal yang harus dilaksanakan sebelum memberikan sistem usulan. Berdasarkan analisis ini nantinya akan dijadikan alasan kenapa sistem usulan dibutuhkan. Analisis sistem berupa identifikasi permasalahan yang akan diselesaikan, dalam hal ini objek wisata di Riau khususnya Kabupaten Kampar, yang memiliki potensi bagus sebagai salah satu tujuan wisatawan untuk melakukan kegiatan wisata.

Dalam hal ini objek wisata di Kabupaten Kampar memiliki beberapa kendala seperti: wisatawan masih bertanya kepada masyarakat sekitar tentang rute/lokasi tempat wisata tujuan. Informasi yang didapat oleh wisatawan tidak efektif karena tidak semua masyarakat bisa berkomunikasi dengan baik. Oleh

karena itu melalui perancangan dan pembuatan sistem informasi pariwisata ini, wisatawan menemukan informasi yang mereka butuhkan tentang lokasi wisata di Kabupaten Kampar.

4.2 Analisa PIECES

Metode PIECES merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan sistem

Tabel 2 Metode Pieces

Kerangka PIECES	Kendala	Solusi
<i>Performance</i> (kinerja)	Wisatawan masih bertanya kepada masyarakat sekitar.	Dengan adanya <i>website</i> ini pengunjung tidak harus lagi untuk bertanya langsung ke masyarakat sekitar.
<i>Information</i> (Informasi)	Informasi yang didapat oleh pengunjung tidak efektif karena tidak semua masyarakat yang tahu.	Dengan menggunakan <i>website</i> pariwisata dapat menyediakan informasi yang jelas dan akurat, serta memudahkan wisatawan untuk melihat secara detail di <i>website</i> .
<i>Economics</i> (Ekonomis)	Semakin banyaknya tempat wisata menyebabkan semakin besarnya biaya renovasi terhadap tempat wisata. Namun kita bisa menggunakan <i>paperlist</i> , sehingga membutuhkan biaya yang besar.	Dengan adanya <i>website</i> ini maka wisatawan antusias berdatangan ke tempat wisata sehingga pendapatan biaya masuk meningkat dan memudahkan merenovasi tempat wisata.
<i>Control</i> (Pengendalian)	Belum adanya pengontrolan informasi yang dihasilkan secara optimal berdasarkan data-data laporan masyarakat yang dibuat sehingga sering terjadinya kesalahan.	Dengan adanya <i>website</i> ini pengontrolan data-data informasi dapat terkontrol untuk mengurangi kesalahan.
<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	Banyak menghabiskan waktu dalam proses bertanya dari mulut kemulut.	Dengan adanya <i>website</i> ini, lokasi, gambar dan deskripsi lokasi wisata akan memudahkan teridentifikasi.
<i>Service</i> (Layanan)	Proses pelayanan yang ada kurang maksimal.	Admin akan melakukan verifikasi secara berkala sehingga informasi yang disampaikan selalu <i>update</i> .

4.3 Analisa Sistem Baru

Penelitian ini akan menghasilkan suatu *website* yang digunakan untuk menemukan lokasi wisata yang berada di Kabupaten Kampar dan menampilkan informasi mengenai tarif masuk wisata yang telah disediakan. Analisa sistem ialah sebagai berikut :

1. Dengan adanya *website* ini pengunjung tidak harus lagi untuk bertanya langsung ke masyarakat sekitar.
2. Dengan menggunakan *website* pariwisata dapat menyediakan informasi yang jelas dan akurat, serta memudahkan wisatawan untuk melihat secara detail di *website*.
3. Dengan adanya *website* ini maka wisatawan antusias berdatangan ke tempat wisata sehingga pendapatan biaya masuk meningkat dan memudahkan merenovasi tempat wisata.
4. Dengan adanya *website* ini pengontrolan data-data informasi dapat terkontrol untuk mengurangi kesalahan.
5. Dengan adanya *website* ini lokasi, gambar dan deskripsi lokasi wisata akan memudahkan teridentifikasi.
6. Admin akan melakukan *verifikasi* secara berkala sehingga informasi yang disampaikan selalu *update*.

yang menjadi rekomendasi untuk perbaikan-perbaikan yang harus dibuat pada sistem yang akan dikembangkan. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi dan pelayanan.

4.4 Perancangan Sistem dengan Unified Modelling Language (UML)

Pada tahap perancangan sistem akan digunakan *unified modelling language* (UML). Diagram UML yang akan digunakan ialah *use case diagram* sebagai *tools* untuk memperlihatkan hubungan pengguna dengan sistem, dan *class diagram* sebagai *tools* untuk menggambarkan struktur data sebuah sistem.

a. Business Actor

Business actor menggambarkan interaksi pengguna dengan sistem. Seorang *actor* dapat memberikan informasi masukan kepada sistem. Sistem dapat menerima informasi dan dapat memberikan informasi. Pada sistem informasi pariwisata ini, terdapat 2 aktor yaitu Masyarakat dan admin.

b. Business Use Case List

Setiap *use case* adalah cuplikan bisnis. Pada tahap ini *use case* dapat melibatkan komunikasi dua arah antara sejumlah *actor*.

c. System Actor

Aktor sistem adalah entitas dari dunia nyata yang berinteraksi dengan sistem melalui *use case*. Pada *website* wisata ini terdapat dua aktor yang memiliki peran berbeda-beda, yaitu admin sebagai pengelola *web* dan masyarakat sebagai wisatawan.

d. *System Use Case*

System use case menyediakan alur kerja khusus *system* berikutnya. Adapun *system use case* sebagai berikut:

- 1) U1 Fitur wisata: admin dapat menginput kategori wisata.
- 2) U2 *Edit* data mobil: admin dapat menghapus kategori wisata.
- 3) U3 *Input* data user: admin dapat melakukan input data user.
- 4) U4 *Edit* data user: admin dapat melakukan *edit* data *user* pada *website*.
- 5) U5 Hapus data *user*: admin dapat menghapus data *user*.
- 6) U6 Lihat data wisata baru daftar: admin dapat melihat data wisata baru daftar pada *website*.
- 7) U7 Tolak lokasi wisata: admin dapat menolak wisata yang baru daftar.
- 8) U8 Terima lokasi wisata: admin dapat menerima wisata yang baru daftar.
- 9) U9 *Login*: pengguna *website* dapat melakukan *login* pada sistem.
- 10) U10 Tambah *gallery* wisata: masyarakat dapat menambah foto wisata.
- 11) U11 *Register*: masyarakat dapat melakukan

pendaftaran pada *website*.

- 12) U12 *Input* wisata: masyarakat dapat menginput data wisata.
- 13) U13 Lihat seluruh wisata: masyarakat dapat melihat seluruh wisata.
- 14) U14 Lihat detail wisata: masyarakat dapat melihat detail wisata.
- 15) U15 Detail wisata: masyarakat dapat melihat detail wisata pada *website*.
- 16) U16 Buka dan tutup wisata: masyarakat dapat membuka dan menutup wisata.
- 17) U17 *Update* wisata: masyarakat dapat *mengupdate* wisata.
- 18) U18 Tambah fitur wisata: masyarakat dapat menambah fitur wisata.

e. Deskripsi Use case Diagram

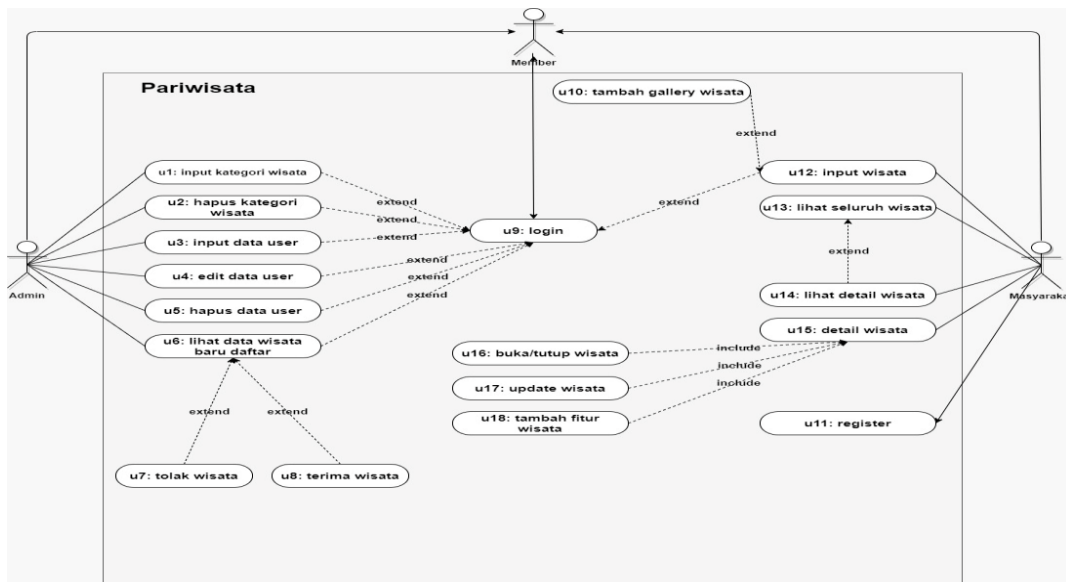
Pada tahap ini menjelaskan deskripsi *use case* antara actor dan sistem

Tabel 3 Deskripsi Use Case Admin

No	Use case Admin	Deskripsi
1	U1 Fitur wisata	Admin dapat menginput kategori wisata.
2	U2 Edit data mobil	Admin dapat menghapus kategori wisata.
3	U3 Input data user	Admin dapat melakukan input data <i>user</i> .
4	U4 Edit data user	Admin dapat melakukan <i>edit</i> data <i>user</i> pada <i>website</i> .
5	U5 Hapus data user	Admin dapat menghapus data user.
6	U6 Lihat data wisata baru daftar	Admin dapat melihat data wisata baru daftar pada <i>website</i> .
7	U7 Tolak lokasi wisata	Admin dapat menolak wisata yang baru daftar.
8	U8 Terima lokasi wisata	Admin dapat menerima wisata yang baru daftar.

Tabel 4 Use Case Masyarakat

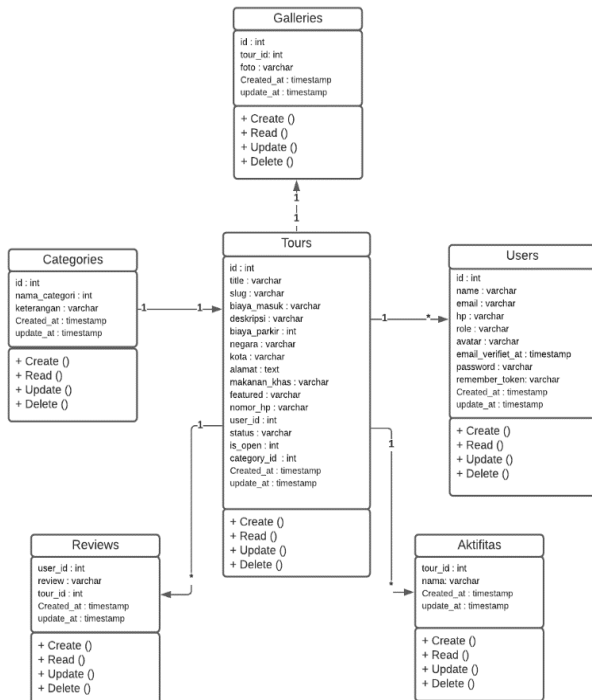
No	Use case Masyarakat	Deskripsi
1	U9 <i>Login</i>	Pengguna <i>website</i> dapat melakukan <i>login</i> pada sistem.
2	U10 Tambah <i>gallery</i> wisata	Masyarakat dapat menambah foto wisata.
3	U11 <i>Register</i>	Masyarakat dapat melakukan pendaftaran pada <i>website</i> .
4	U12 <i>Input</i> wisata	Masyarakat dapat menginput data wisata.
5	U13 Lihat seluruh wisata	Masyarakat dapat melihat seluruh wisata.
6	U14 Lihat detail wisata	Masyarakat dapat melihat detail wisata.
7	U15 Detail wisata	Masyarakat dapat melihat detail wisata pada <i>website</i> .
8	U16 Buka dan tutup wisata	Masyarakat dapat membuka dan menutup wisata.
9	U17 <i>Update</i> wisata	Masyarakat dapat mengupdate wisata.
10	U18 Tambah fitur wisata	Masyarakat dapat menambah fitur wisata.



Gambar 3 Use Case Diagram

4.5 Class Diagram

Class diagram merupakan penjelasan lengkap dari beberapa class yang ditangani oleh sistem. Dimana tiap-tiap class dipasangkan dengan beberapa attribute dan method yang diperlukan. Berikut adalah skema dari model class diagram sistem informasi daerah pariwisata Kabupaten Kampar berbasis web yang dapat dilihat pada gambar



Gambar 4 Class Diagram

4.6 Implementasi Database

Pembuatan database dilakukan dengan menggunakan aplikasi DBMS MySQL. Implementasi database dalam Bahasa SQL adalah sebagai berikut:

1) Tabel Activities

				id	tour_id	nama	created_at	updated_at
	Ubah	Salin	Hapus	1	11	Kegiatan PKKM Universitas Pahlawan Berakhir	2022-08-16 14:57:27	2022-08-16 14:57:27
	Ubah	Salin	Hapus	2	12	Menjadi salah satu pesona air	2022-08-16 15:13:38	2022-08-16 15:13:38

Gambar 5 Tabel Activities

2) Tabel Migrations

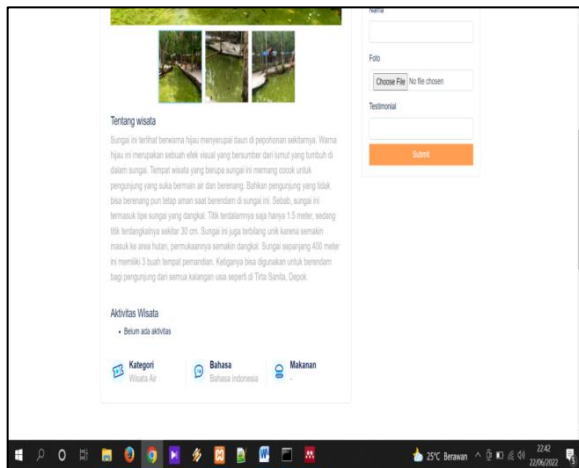
				id	migration	batch
	Ubah	Salin	Hapus	1	2014_10_12_000000_create_users_table	1
	Ubah	Salin	Hapus	2	2014_10_12_100000_create_password_resets_table	1
	Ubah	Salin	Hapus	3	2019_08_10_000000_create_failed_jobs_table	1
	Ubah	Salin	Hapus	4	2019_12_14_000001_create_personal_access_tokens_table	1
	Ubah	Salin	Hapus	5	2021_11_11_102602_create_tours_table	1
	Ubah	Salin	Hapus	6	2021_11_11_103647_add_user_id	1
	Ubah	Salin	Hapus	7	2021_11_11_104449_status	1
	Ubah	Salin	Hapus	8	2021_11_11_134550_add_is_open	1
	Ubah	Salin	Hapus	9	2021_11_11_141501_create_categories_table	1
	Ubah	Salin	Hapus	10	2021_11_11_141654_add_category_id	1
	Ubah	Salin	Hapus	11	2021_11_11_151354_add_keterangan	1
	Ubah	Salin	Hapus	12	2021_11_19_021752_create_galleries_table	1
	Ubah	Salin	Hapus	13	2021_11_22_141924_create_activities_table	1
	Ubah	Salin	Hapus	14	2022_01_04_131421_add_lat_long	1
	Ubah	Salin	Hapus	15	2022_01_09_030546_create_testimonials_table	1
	Ubah	Salin	Hapus	16	2022_01_09_032650_add_tour_id_to_testimonials	1

Gambar 6 Tabel Migrations

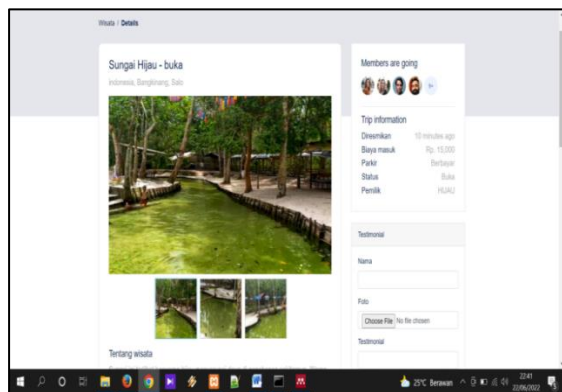
3) Tabel Galleries

				id	tour_id	foto	created_at	updated_at
	Ubah	Salin	Hapus	3	1	galleries/stUE3XlugVakCAzeV31pYDwcbGltvdf7gily43...	2022-08-11 13:43:29	2022-08-11 13:43:29
	Ubah	Salin	Hapus	4	1	galleries/RnXQzqm7sqDPYvYvP8qKqJd1MgYKnQGMhN...	2022-08-11 13:43:42	2022-08-11 13:43:42
	Ubah	Salin	Hapus	5	2	galleries/VW0214Qc70xTJoQVQvOv16QumwQ7S1Rnf...	2022-08-11 13:55:47	2022-08-11 13:55:47
	Ubah	Salin	Hapus	6	2	galleries/UbOcaR80NZU4J8mNARVg1SefFsuqK2sWRB...	2022-08-11 13:55:58	2022-08-11 13:55:58
	Ubah	Salin	Hapus	7	2	galleries/9TQVg9AUJgCAH8mR6B9v1vWvO1khwed43kht...	2022-08-11 13:56:06	2022-08-11 13:56:06
	Ubah	Salin	Hapus	8	4	galleries/phtTQpMcJbthKghuhs9p6VWvD5QJdHWK8...	2022-08-11 14:46:58	2022-08-11 14:46:58
	Ubah	Salin	Hapus	9	4	galleries/RhVpV6VHx4CD172HJd0b8d3pyW6S7Km0bCq...	2022-08-11 14:47:03	2022-08-11 14:47:03
	Ubah	Salin	Hapus	10	4	galleries/WPJARCD0C30B56R6KxK1ogU6ZM4PHYx...	2022-08-11 14:47:10	2022-08-11 14:47:10
	Ubah	Salin	Hapus	11	5	galleries/5yKXW3v3rZyJphnCqGzH8SB7gVwccm...	2022-08-12 11:05:34	2022-08-12 11:05:34
	Ubah	Salin	Hapus	12	5	galleries/b0v3PhEmsVH8Bg7H7pV3LLWP3G2YH4pbeK0f...	2022-08-12 11:05:41	2022-08-12 11:05:41
	Ubah	Salin	Hapus	13	5	galleries/CeFu7jDk217bKtUJsTrie377gAnQx67RK29...	2022-08-12 11:05:47	2022-08-12 11:05:47
	Ubah	Salin	Hapus	14	6	galleries/L88T27gCqVg0mVf58p8rF3p7mAcKThMrglve...	2022-08-12 11:26:48	2022-08-12 11:26:48
	Ubah	Salin	Hapus	15	6	galleries/Voy1YhXKGTmWlybV6Rm2MJaW4L0pvg2Va7q3...	2022-08-12 11:26:54	2022-08-12 11:26:54
	Ubah	Salin	Hapus	16	6	galleries/Hkz6H7QqthYHsGpdp5G4qCqZ8mNGRcLHng...	2022-08-12 11:27:00	2022-08-12 11:27:00
	Ubah	Salin	Hapus	17	7	galleries/WkYafuYmYBAdJPJWNECqkq6eZz3B3y8...	2022-08-12 11:39:53	2022-08-12 11:39:53
	Ubah	Salin	Hapus	18	7	galleries/VyGSH5Awm0BxKxNwTwFm4B6B5B0RexDx1...	2022-08-12 11:39:59	2022-08-12 11:39:59
	Ubah	Salin	Hapus	19	7	galleries/VMUDEIG10dwsAGV9gIdatuc7Uq3ZwU9BMBM...	2022-08-12 11:40:05	2022-08-12 11:40:05
	Ubah	Salin	Hapus	20	8	galleries/zcRd56mN8mPPTJ2uNRKZmczJReB8r1Lp...	2022-08-12 12:04:14	2022-08-12 12:04:14
	Ubah	Salin	Hapus	21	8	galleries/MP1Y5mD5044p0E8UjgduHVC36F4uPe60S...	2022-08-12 12:04:20	2022-08-12 12:04:20
	Ubah	Salin	Hapus	22	8	galleries/32gnB5UnqP6LNaJBtR4R4xwYv8rSL5zOmR9VB...	2022-08-12 12:04:27	2022-08-12 12:04:27

Gambar 7 Tabel Galleries



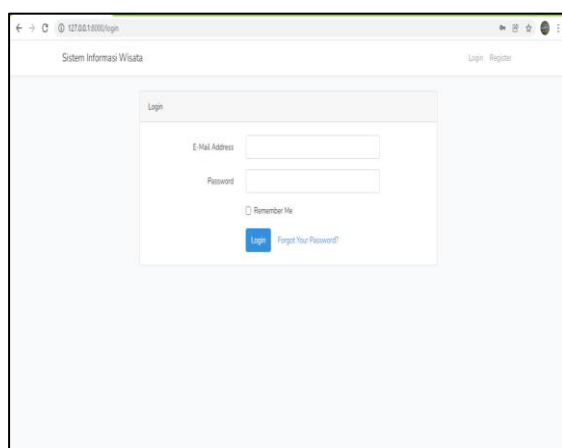
Gambar 15 Halaman Detail Wisata



Gambar 16 Halaman Deskripsi Wisata

3) Halaman Login

Halaman *Login* merupakan tampilan untuk melanjutkan penggunaan sistem seperti mengakses *dashboard*, pada saat melakukan *login username* dan *password* yang dimasukan harus sesuai dengan *value* yang ada pada *database*, berikut tampilan halaman *login*, seperti gambar 17

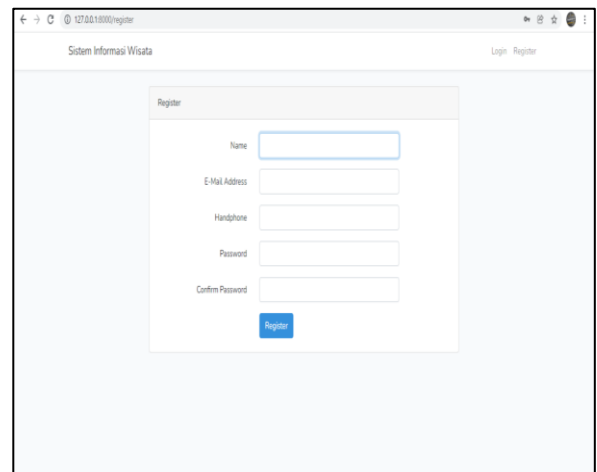


Gambar 17 Halaman Login

4) Halaman Register

Merupakan halaman untuk melakukan pendaftaran pada *website*. pada *form registrasi* harus mengisi semua *form registrasi* yang tersedia sesuai dengan data pribadi, pada saat melakukan

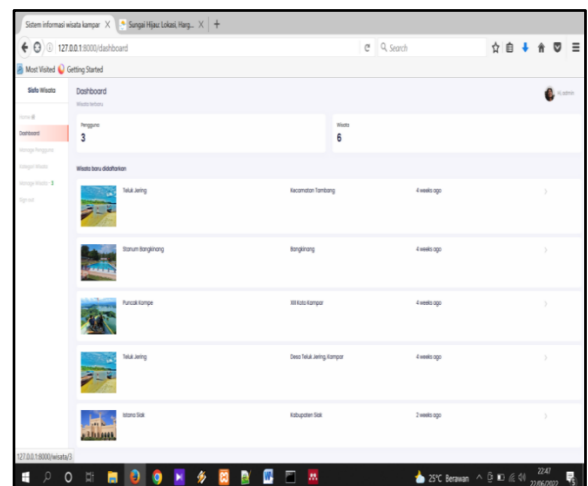
pendaftaran wisatawan *website*, berikut tampilan halaman *register* seperti gambar 18.



Gambar 18 Halaman Register

5) Halaman Dashboard Admin

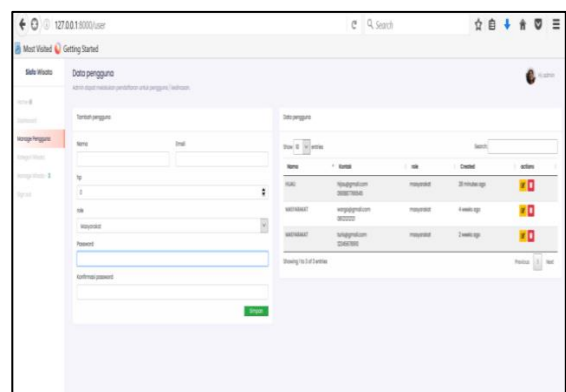
Pada halaman ini admin dapat mengontrol *website* seperti melihat statistik wisata, data pengguna, serta melihat detailnya, seperti gambar 19.



Gambar19 Halaman Dashboard Admin

6) Halaman Admin Kelola Pengguna Website

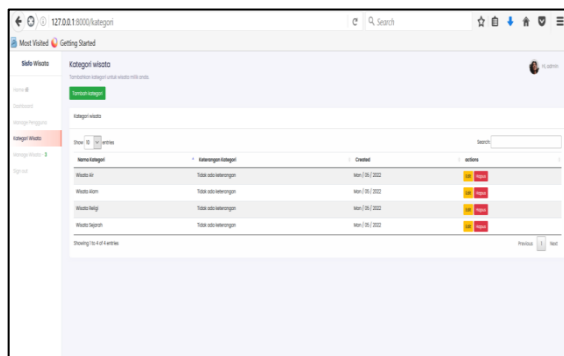
Pada halaman ini admin dapat mengelola pengguna *website* seperti menambah atau menghapus akun user seperti gambar 20.



Gambar 20 Halaman Admin Kelola Pengguna Website

7) Halaman *Dashboard Admin* Kelola Kategori Wisata

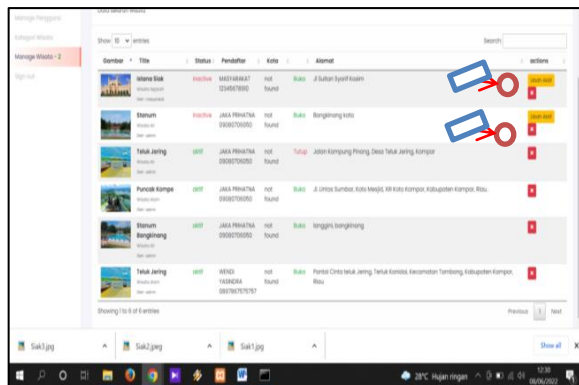
Halaman ini admin dapat mengelola kategori wisata seperti menghapus dan menambah kategori sesuai keinginan seperti gambar 21.



Gambar 21 Halaman *Dashboard Admin* Kelola Kategori Wisata

8) Halaman *Dashboard Admin* Kelola Seluruh Wisata

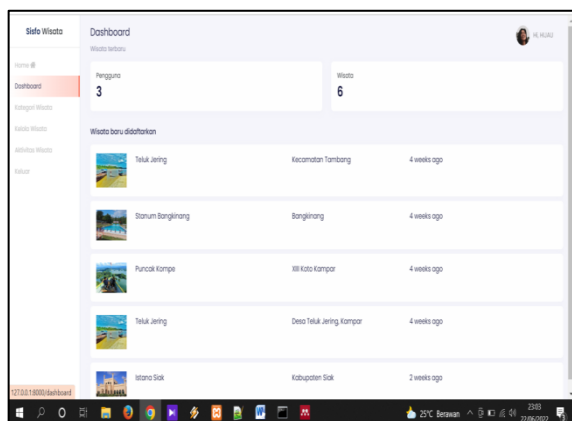
Pada halaman ini admin dapat menerima dan menolak wisata yang baru didaftarkan seperti gambar 22 dibawah ini.



Gambar 22 Halaman *Dashboard Admin* Kelola Seluruh Wisata

9) Halaman *Dashboard Masyarakat*

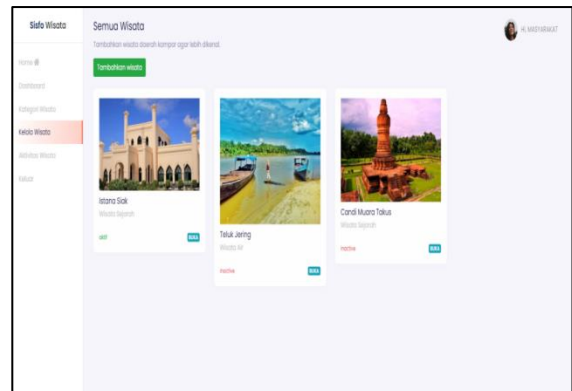
Pada halaman ini masyarakat dapat menampilkan statistik wisata baru daftar seperti gambar 14.



Gambar 23 Halaman *Dashboard Masyarakat*

10) Halaman *Dashboard Masyarakat* Kelola Wisata

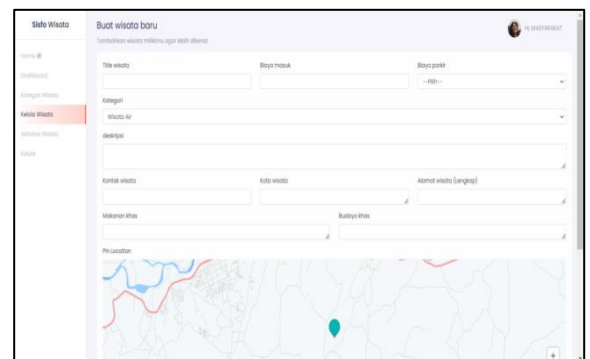
Pada halaman ini masyarakat bisa menambah wisata baru dan menampilkan seluruh wisata yang pernah ditambah seperti gambar 24.



Gambar 24 Halaman *Dashboard Masyarakat* Kelola Wisata

11) Halaman *Masyarakat Dashboard* Tambah Wisata Baru.

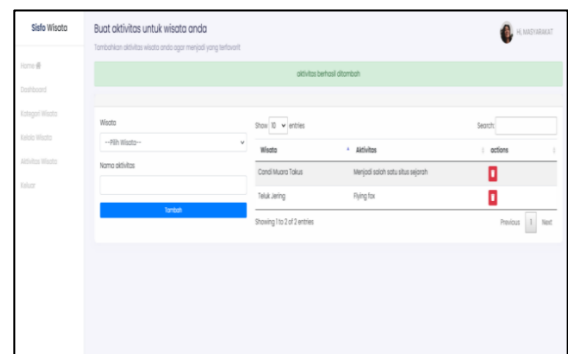
Pada halaman ini masyarakat dapat menambahkan wisata terbaru dengan mengisi form yang tersedia seperti gambar 25.



Gambar 25 Halaman *Dashboard Masyarakat* Tambah Wisata Baru

12) Halaman *Dashboard Masyarakat* Mengelola Aktifitas

Halaman ini masyarakat bisa memilih wisata yang akan dikelola aktifitas nya seperti renang, mancing dan lainnya. Masyarakat bisa menghapus aktifitas yang sudah di kelola seperti gambar 26.



Gambar 26 *Dashboard Masyarakat* Mengelola Aktifitas

5. CONCLUSION

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari serangkaian proses penelitian mengenai Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kampar berbasis web, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem ini, wisatawan lebih mudah untuk mencari informasi tempat wisata, khususnya di Kabupaten Kampar. Sistem yang dirancang dilengkapi dengan foto-foto mengenai informasi wisata dan lokasinya, sehingga wisatawan mendapatkan gambaran tentang profil tempat wisata yang akan dituju. Sistem juga dapat memberikan pencarian tempat wisata berdasarkan kategori wisata.

References

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple - Web Programming* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Abrori, F. (2020). *Pariwisata Halal Dan Peningkatan Kesejahteraan* (I). Malang: Literasi Nusantara.
- Anhar. (2010). *Php & Mysql Secara Otodidak* (I). Jakarta Selatan: Mediakita.
- Azis, F. (2005). *Object Oriented Programming Php 5* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kampar, 2021.
- Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan Php* (I). Malang: Cv. Multimedia Edukasi.
- Enterprise, J. (2014). *Mysql Untuk Pemula* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- GINANJAR, T. (2014). *Rahasia Membangun Website Toko Online Berpenghasilan Jutaan Rupiah*. Bandung: Iffahmedia.
- Hidayat, F. (2019). *Konsep Dasar Sistem Informasi Kesehatan* (I). Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis* (I). Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Kuswara, A., Supriatna, A. D., & Gunadhi, E. (2020). Sistem Informasi Wisata Pantai Berbasis Web Di Kabupaten Garut. *Jurnal Algoritma*, 16(2), 201–207. <https://doi.org/10.33364/Algoritma/V.16-2.201>
- Lisma, H. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Kuantan Singingi Berbasis Web. *Perencanaan, Sains, Teknologi, Dan Komputer*, 2(1), 160–171.
- Maesaroh, R. (2019). *Dampak Citra Destinasi, Kualitas Pelayanan Dan Harapan Wisatawan Wisata Ziarah Banten Lama Terhadap Kepuasan Wisatawan* (I). Guepedia.
- Mertayasa, D. M., & Yambese, A. R. (2017). Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web. *Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 3(1), 51–61.
- MF, M. (2018). *Buku Sakti Pemrograman Web Seri Php* (I). Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Mulyani, S. (2016). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah* (2 Ed.). Bandung: Abdi Sistematika.
- Niko, 2015, <https://www.pintarkomputer.com/pengertian-web-statis-dan-web-dinamis-beserta-perbedaannya/>. (N.D.).
- Nurcholish, A. (2018). *Membangun Database Arsip Persuratan Menggunakan Pemrograman Php Dan Mysql* (I). Sukabumi: Cv Jejak.
- Oktavian, D. P. (2013). *Membuat Website Powerfull Menggunakan Php* (I). Yogyakarta: Mediakom.
- Pressman, R.S., 2015, 1, <https://socs.binus.ac.id/2018/12/21/Waterfall-Model/>, Diperoleh Tanggal 17 April 2022. (N.D.).
- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Solichin, A. (2010). *Mysql5: Dari Pemula Hingga Mahir* (I). Jakarta: Achmad Solichin.
- UU No.10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata.
- Supardi, Y., & Sulaeman. (2019). *Semua Bisa Menjadi Programmer Laravel Basic* (I). Jakarta: Elex Media Komputindo.

Kristania. (2019). Pemanfaatan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2), 86–92.

Yudhanto, Y., & Prasetyo, H. A. (2019). *Mudah Menguasai Framework Laravel* (I). Jakarta: Elex Media Komputindo.