

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PARIWISATA: BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
TEKNOLOGI BOOTSTRAP
(STUDI KASUS WISATA AIR TAMPURAN BANYU KENCONO BANTUL)**

*WEB-BASED TOURISM INFORMATION SYSTEM USING BOOTSTRAP
TECHNOLOGY (CASE STUDY OF BANYU KENCONO BANTUL MIXED WATER
TOUR)*



PATRICK ARKAN HANANDYA

155610049

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AKAKOM
YOGYAKARTA**

2020

SKRIPSI
SISTEM INFORMASI PARIWISATA: BERBASIS WEB MENGGUNAKAN TEKNOLOGI
BOOTSTRAP
(STUDI KASUS WISATA AIR TAMPURAN BANYU KENCONO BANTUL)

WEB-BASED TOURISM INFORMATION SYSTEM USING BOOTSTRAP TECHNOLOGY
(CASE STUDY OF BANYU KENCONO BANTUL MIXED WATER TOUR)

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1)

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM

Yogyakarta

Disusun Oleh

PATRICK ARKAN HANANDYA

155610049

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AKAKOM
YOGYAKARTA

2020

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN TEKNOLOGI BOOTSTRAP

(STUDI KASUS WISATA AIR TAMPURAN BANYU KENCONO BANTUL)

Telah dipersiapkan dan disusun oleh

PATRICK ARKAN HANANDYA

155610049

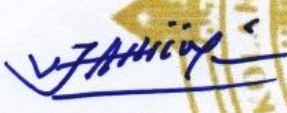
Telah dipertahankan didepan TIM Penguji

Pada tanggal

Susunan Tim Penguji

Pembimbing/Penguji

Ketua Penguji


Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T.
NIP / NPP : 851013


Bambang Purnomosidi DP S.Kom.S.E., MMSI.
NIP / NPP : 981109

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer,

Tanggal **10 SEP 2020**

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs.
NIP / NPP : 19780315 200501 2 002



HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 September 2020



Patrick Arkan Hanandya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allhamdulillahirobbil'alamin ,Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena telah memberikan nikmat dan kemudahan dalam menyelesaikan Skripsi di STMIK AKAKOM Yogyakarta. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang maha pengasih, maha penolong, dan maha pemberi kekuatan.Nabi Muhammad SAW yang senantiasa mencintai umatnya.
2. Bapak dan Ibu dan seluruh keluarga yang selalu mendoakan saya, selalu memberi nasihat dan semangat agar saya diberi kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan karya tulis ini.
3. Teman-teman yang selalu mendukung saya dan selalu memberi semangat serta nasihat.
4. Sahabat saya **Aziz,Imam Wildan , Boy , Fuad, Dedi** yang selalu menemani dikala suka maupun duka.
5. Serta Pacar Saya, yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi dapat di kerjakan dengan baik.

HALAMAN MOTTO

Butuh Jiwa Besar Untuk Mengakui Kesalahan Diri Sendiri

Dalam Setiap Peristiwa, Hikmah Itu Selalu Ada

Hidup Adalah Kumpulan Keyakinan Dan Perjuangan

Jadilah Diri Sendiri

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	x
KATA PENGANTAR.....	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Sistematika Penulisan	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	13
2.2.1 PHP(Hypertext Propocedor)	14
2.2.2 Bootstrap.....	15
2.2.3 Mysql.....	16

2.2.4	UML(Unified Modeling Language)	17
2.2.5	Squence Diagram	17
2.2.6	Activity Diagram	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		18
3.1	Metode Penelitian	18
3.2	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	19
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	19
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	19
3.2.3	Use Case Diagram	20
3.2.5	Sequency Diagram	21
3.3	Perancangan Antarmuka	28
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM		32
4.1	Implementasi Sistem	32
4.2	Uji coba dan Pembahasan	45
4.2.1	Uji coba.....	48
4.2.2	Pembahasan.....	48
BAB V Penutup		49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....		50
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case.....	20
Gambar 3.2 Relasi Database.....	21
Gambar 3.3 Login Admin	22
Gambar 3.4 Admin Menambahkan Data	23
Gambar 3.5 Admin Mengedit Data.....	24
Gambar 3.6 Admin Menghapus Data	25
Gambar 3.7 Informasi Wisata	26
Gambar 3.8 Activity Diagram Admin.....	27
Gambar 3.9 Halaman Login Admin	28
Gambar 3.10 Halaman Utama Admin.....	29
Gambar 3.12 Menu Post.....	29
Gambar 3.13 Menu Buat Konten	30
Gambar 3.14 Menu Informasi Wisata	30
Gambar 3.15 Halaman Utama Website.....	31
Gambar 4.1 Bootstrap Admin	32
Gambar 4.2 Bootstrap Pengunjung	33
Gambar 4.3 Koneksi Database	33
Gambar 4.4 Login Admin	34
Gambar 4.5 Tampilan Login Admin	34
Gambar 4.6 Proses Login.....	35
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Home Admin	35
Gambar 4.8 Halaman Konten	37
Gambar 4.9 Proses Menampilkan Konten	37
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Konten.....	38
Gambar 4.11 Buat Konten	39
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Buat Konten.....	40
Gambar 4.13 Informasi Wisata	41
Gambar 4.14 Halaman Informasi Website	42
Gambar 4.15 Menampilkan Tentang Halaman Pengunjung	43
Gambar 4.16 Halaman Utama Pengunjung Atas	43
Gambar 4.17 Konten Tengah	43

Gambar 4.18 Halaman Utama Pengunjung Tengah	44
Gambar 4.19 Halaman Utama Pengunjung Bawah	45
Gambar 4.20 Gambar Uji Coba Halaman Pengunjung.....	46
Gambar 4.21 Gambar Uji Coba Halaman Memilih Wisata	47
Gambar 4.22 Gambar Uji Coba Halaman Login Admin.....	47
Gambar 4.23 Gambar Uji Coba Halaman Utama admin	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	9
--	----------

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah Ta'ala atas rahmat taufik, hidayah dan ilmunya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Menggunakan Teknologi *Bootstrap* (Studi Kasus Wisata Air Tampuran Banyu Kencono Bantul)” . Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Strata 1 STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan sara, dorongan, bimbingan serta informasi-informasi dari berbagai pihak yang merupakan suatu pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T.. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
3. Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. Selaku dosen pembimbing Skripsi.
4. Bapak Bambang Purnomosidi PD S.Kom. S.E.MMSI. selaku dosen penguji yang telah berkenan memberikan masukan dan saran dalam penyusunan Skripsi ini.

Dalam penulisan Skripsi ini, Penulis menyadari bahwa di dalam

penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangatlah diharapkan guna menambah wawasan dan pengembangan ilmu yang telah penulis peroleh selama ini.

Akhir kata penulis berharap semoga karya tulis ini bermanfaat dan memenuhi fungsinya dalam rangka menambah dan memperluas wawasan bagi penulis khususnya pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 2020

Penulis

ABSTRAK

Wisata Air Tampuran Banyu Kencono berada di Pedukuhan Karet, Desa Pleret, Kecamatan, Pleret, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Wisata air Tempuran ini sudah populer di Kawasan Bantul seiring dengan berjalannya waktu dan jaman semakin modern tempat wisata air tampuran menjadi salah satu tempat wisata yang menjanjikan di Bantul Yogyakarta, karena wisata tersebut masih baru dan masi di kenal dengan orang setempat karisedanan Yogyakarta, perlu adanya informasi wisata air tampuran meluas keseluruhan Indonesia bahkan luar negri dan bisa di kenal banyak orang.

Selanjutnya membangun Sistem Informasi Pariwisata Edukasi Wisata Air Tampuran Banyu Kencono Kabupaten Bantul Berbasis Web menggunakan Teknologi *Bootstrap*. Dengan teknologi *bootstrap* yang berfokus pada tampilan aplikasi web, sehingga aplikasi ini modifikasi dengan bagus dan memudahkan penggunaanya.

Pada hasil implementasi pembuatan aplikasi dengan menggunakan teknologi *bootstrap* Sistem informasi pariwisata yang dikembangkan dengan menggunakan teknologi *bootstrap* mampu membuat aplikasi tersebut terlihat sangat bagus dan tertata rapi sehingga tidak membuat bosan pera pengguna. Sistem ini yang dilengkapi dengan *bootstrap* sehingga penampilan dari website memudahkan pengunjung mendapatkan informasi wisata banyu tampuran dengan mudah bisa di ases dengan gadget, laptop maupun Handphone.

Kata kunci : *bootstrap, edukasi, informasi, sistem, web*

ABSTRACT

Banyu Kencono's Tampuran Air Tours are located in Karet, Pleret Village, District, Pleret, Bantul Regency, Special Region of Yogyakarta. Tempuran water tourism is already popular in the Bantul Region as time goes by and the more modern era of mixed water tourism has become one of the promising tourist attractions in Bantul, Yogyakarta, because the tour is still new and still known to the local people of Yogyakarta region. Mixed water tourism extends throughout Indonesia and even abroad and can be known by many people.

From the next step is to create an Education Tourism Information Application System in the Bantul Water Tourism Banyu Kencono Tourism Area Using Bootstrap Technology. With bootstrap technology that focuses on the appearance of web applications, so this application is modified properly and makes it easy for users.

On the results of the implementation of making applications using bootstrap technology Tourism information systems developed using bootstrap technology are able to make the application look very good and neatly arranged so as not to bore the user. This system is equipped with a bootstrap so that the appearance of the website makes it easy for visitors to get banyu tourist information that can easily be mixed with gadgets, laptops or cellphones.

Keywords: *bootstrap, education, information ,system, web*