

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK
BOOTSTRAP**

(Studi Kasus Wisata Kabupaten Malinau)



ANUGRAH JALUNG

NIM : 195410112

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

SKRIPSI
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP
(Studi Kasus Wisata Kabupaten Malinau)

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi



Disusun oleh

ANUGRAH JALUNG

NIM : 195410112

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 09 Mei 2023



Anugrah Jalung

NIM: 195410112

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur dihaturkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas penyelenggaraan dan perlindungan-Nya kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya juga mau menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Jalung Ngau dan Mama Limbang Ingan yang memberikan kasih sayang dan dukungan penuh atas setiap jalan yang saya tempuh. Terimakasih bapak dan mama untuk semua pengorbanan kalian yang sangat luar biasa.
2. Terimakasih juga kepada kakak, adik keluarga besar yang selalu memberikan dukungan penuh serta hiburan untuk apa yang saya lakukan dan karena kalian sumber semangat saya selama ini.
3. Kepada Bapak Badiyanto, S.Kom., M.Kom. yang telah menjadi pembimbing yang selalu baik dan sabar untuk memberikan bimbingan terhadap saya.
4. Kepada Bapak Rikie Kartadie, S.T., M.Kom. Sebagai Dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan saran terbaiknya.
5. Untuk diri sendiri terima kasih karena sudah bertahan sampai saat ini sehingga saya dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini dengan baik.

MOTTO

“Jangan pernah menyerah untuk mencoba, dan jangan pernah mencoba untuk menyerah.

Jangan pernah bilang pada Tuhan bahwa saya punya masalah, tetapi katakan pada masalah bahwa saya punya Tuhan yang sungguh mengasihi saya ”

(Fr. Alex, CSsR)

~~~~~

*“ Memulai dengan Penuh Keyakinan, Menjalankan dengan Penuh Keikhlasan,  
Menyelesaikan dengan Penuh Kebahagiaan “*

~~~~~

“Kuatkan dan teguhkanlah hatimu, janganlah takut dan jangan gemetar karena mereka, sebab TUHAN, Allahmu, Dialah yang berjalan menyertai engkau; Ia tidak akan membiarkan engkau dan tidak akan meninggalkan engkau.”

(Ulangan 31:6)

~~~~~

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan nikmat sehat-Nya, baik itu berupa sehat fisik maupun akal pikiran, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP (Studi Kasus Wisata Kabupaten Malinau)”**. Skripsi ini merupakan kewajiban formal untuk melengkapi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Komputer (S-1) pada Jurusan Informatika Universitas Teknologi Digital Indonesia Yogyakarta.

Dengan segala keterbatasan dan kekurangan, penulis menyadari tidak akan mampu menyelesaikan Skripsi ini sendiri. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan kasih karuniaNya,
2. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan motivasi selama ini,  
Bapak Jalung Ngau dan Mama Limbang Ingan,
3. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T., Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia Yogyakarta,
4. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T., dan Ibu Femi Dwi Astuti, S.Kom., M.Cs. ,  
Ketua dan Sekretaris Jurusan Informatika Universitas Teknologi Digital Indonesia Yogyakarta,
5. Kepada Bapak Badiyanto, S.Kom., M.Kom. yang telah menjadi pembimbing yang selalu baik, sabar untuk memberikan bimbingan terhadap saya dan saran terbaik pada karya ilmiah ini.

6. Kepada Bapak Rikie Kartadie, S.T., M.Kom. Sebagai Dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan saran terbaiknya.

7. Teman-teman Mahasiswa Universitas Teknologi Digital Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan saran untuk terselesaikannya skripsi ini.

Menyadari akan kekurangan dan kesalahan penulis dalam skripsi ini karena keterbatasan ilmu penulis, maka penulis mengharapkan masukan berupa saran yang membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan berguna bagi kita semua.

Yogyakarta, 09 Mei 2023

Anugrah Jalung

## DAFTAR ISI

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| SKRIPSI.....                                 | i   |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                     | ii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                      | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....             | iv  |
| HALAMAN PERSEMBAHASAN .....                  | v   |
| HALAMAN MOTTO .....                          | vi  |
| KATA PENGANTAR .....                         | vi  |
| DAFTAR ISI.....                              | ix  |
| DAFTAR GAMBAR .....                          | xii |
| DAFTAR TABEL.....                            | xiv |
| INTISARI.....                                | xv  |
| ABSTRACT.....                                | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN .....                      | 1   |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....              | 1   |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                    | 3   |
| 1.3 Ruang Lingkup.....                       | 3   |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....                   | 3   |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....                  | 4   |
| 1.6 Sistematika Penulisan.....               | 4   |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI..... | 6   |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                   | 6   |
| 2.2 Dasar Teori .....                        | 10  |
| 2.2.1. Pariwisata.....                       | 10  |
| 2.2.2. Framework Bootstrap.....              | 11  |
| 2.2.3. Framework Laravel .....               | 12  |
| 2.2.4. Hypertext Preprocessor (PHP).....     | 13  |
| 2.2.5. MySQL.....                            | 13  |
| 2.2.6. Cascading Style Sheets (CSS).....     | 14  |
| 2.2.7. HyperText Markup Language (HTML)..... | 14  |



|                                          |                                           |    |
|------------------------------------------|-------------------------------------------|----|
| 2.2.8.                                   | UML.....                                  | 14 |
| 2.2.9.                                   | Google Map.....                           | 15 |
| BAB III METODE PENELITIAN.....           |                                           | 16 |
| 3.1                                      | Bahan/Data .....                          | 16 |
| 3.2                                      | Peralatan .....                           | 16 |
| 3.2.1                                    | Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) ..... | 16 |
| 3.2.2                                    | Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....  | 17 |
| 3.3                                      | Prosedur Pengumpulan Data .....           | 17 |
| 3.4                                      | Analisis dan Rancangan Sistem.....        | 17 |
| 3.4.1.                                   | Analisis Sistem.....                      | 17 |
| 3.4.2.                                   | Analisis Masukan .....                    | 18 |
| 3.4.3.                                   | Analisis Proses .....                     | 18 |
| 3.4.4.                                   | Analisis Keluaran .....                   | 18 |
| 3.5.                                     | Rancangan Sistem .....                    | 19 |
| 3.5.1.                                   | Use Case Diagram.....                     | 19 |
| 3.5.2.                                   | Activity Diagram Pengunjung .....         | 20 |
| 3.5.3.                                   | Sequence Diagram Tambah Artikel .....     | 21 |
| 3.5.4.                                   | Sequence Diagram Admin Edit Data .....    | 22 |
| 3.5.5.                                   | Squency Diagram Pengunjung .....          | 23 |
| 3.5.6.                                   | Arsitektur Sistem.....                    | 24 |
| 3.6.                                     | Rancangan Basis Data .....                | 25 |
| 3.6.1.                                   | Skema Basis Data.....                     | 25 |
| 3.6.2.                                   | Rancangan Tabel.....                      | 26 |
| 3.7.                                     | Rancangan <i>Interface</i> .....          | 28 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ..... |                                           | 33 |
| 4.1.                                     | Implementasi Dan Uji Coba Sistem .....    | 33 |
| 4.1.1.                                   | Kinerja Program .....                     | 33 |
| 4.1.2.                                   | Kode Program Artikel Controller.....      | 35 |
| 4.1.3.                                   | Kode Program Daftar Artikel.....          | 36 |
| 4.1.4.                                   | Kode Program Halaman Tambah Artikel ..... | 37 |
| 4.1.5.                                   | Kode Program Artikel Website .....        | 38 |
| 4.1.6.                                   | Kode Program Detail Artikel .....         | 39 |

|                      |                              |    |
|----------------------|------------------------------|----|
| 4.1.7.               | Login .....                  | 42 |
| 4.1.8.               | Tampilan Dashboard .....     | 42 |
| 4.1.9.               | Daftar Artikel .....         | 43 |
| 4.1.10.              | Halaman Utama Website.....   | 44 |
| 4.1.11.              | Halaman Konten Tengah.....   | 45 |
| 4.1.12.              | Halaman Detail Artikel ..... | 45 |
| BAB V PENUTUP.....   |                              | 47 |
| 5.1                  | Kesimpulan .....             | 47 |
| 5.2                  | Saran .....                  | 47 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... |                              | 48 |
| LAMPIRAN.....        |                              | 50 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 Use Case Diagram .....                     | 19 |
| Gambar 3.2 Rancangan Activity Diagram Pengunjung..... | 20 |
| Gambar 3.3 Sequence Diagram Tambah Artikel .....      | 21 |
| Gambar 3.4 Sequence Diagram Edit Artikel .....        | 22 |
| Gambar 3.5 Sequence Diagram Pengunjung .....          | 23 |
| Gambar 3.6 Arsitektur Sistem.....                     | 24 |
| Gambar 3.7 Relasi Antar Tabel.....                    | 25 |
| Gambar 3.8 Halaman Login Admin.....                   | 29 |
| Gambar 3.9 Halaman Utama Admin.....                   | 29 |
| Gambar 3.10 Halaman Tambah Artikel .....              | 30 |
| Gambar 3.11 Halaman Utama Daftar Artikel .....        | 30 |
| Gambar 3.12 Halaman Utama Website .....               | 31 |
| Gambar 3.13 Halaman Halaman Detail Artikel.....       | 32 |
| Gambar 4.1 Kinerja Program .....                      | 33 |
| Gambar 4.2 Kode Program Artikel Controller.....       | 35 |
| Gambar 4.3 Kode Program Tambah Artikel .....          | 35 |
| Gambar 4.4 Kode Program Delete Artikel.....           | 36 |
| Gambar 4.5 Kode Program Daftar Artikel .....          | 36 |
| Gambar 4.6 Kode Program Halaman Tambah Artikel.....   | 37 |
| Gambar 4.7 Kode Program Artikel Website .....         | 38 |
| Gambar 4.8 Kode Program Detail Artikel .....          | 39 |

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Gambar 4.9 Login .....                   | 42 |
| Gambar 4.10 Tampilan Dashboard .....     | 42 |
| Gambar 4.11 Daftar Artikel .....         | 43 |
| Gambar 4.12 Halaman Utama Website.....   | 44 |
| Gambar 4.13 Halaman Konten Tengah.....   | 45 |
| Gambar 4.14 Halaman Detail Artikel ..... | 45 |

## DAFTAR TABEL

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....              | 7  |
| Tabel 3.1 Tabel Kategori.....                | 26 |
| Tabel 3.2 Artikel .....                      | 26 |
| Tabel 3.3 Tabel Migrations .....             | 27 |
| Tabel 3.4 Tabel Password_resets .....        | 27 |
| Tabel 3.5 Tabel Personal_access_tokens ..... | 27 |
| Tabel 3.6 Tabel Users .....                  | 28 |

## INTISARI

Konsep *Model View Controller* merupakan suatu konsep yang memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, *user interface*, dan bagian yang menjadi pengontrol aplikasi.

Teknologi web *bootstrap* merupakan *framework* untuk membangun desain web secara responsif. Artinya, tampilan web yang dibuat dengan *framework bootstrap* akan menyesuaikan ukuran layar dari browser yang akan digunakan baik di *desktop*, *tablet* ataupun *mobile device*.

Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web menggunakan *framework bootstrap* menggunakan Metode Perancangan sistem UML (*Unified Modeling Language*) yang bertujuan untuk mendesain sistem yang akan dihasilkan.

Berdasarkan perancangan dan implementasi pada Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Menggunakan *Framework Bootstrap* (Studi Kasus Wisata Kabupaten Malinau) menghasilkan aplikasi untuk membantu menampilkan Informasi wisata yang ada di kabupaten malinau secara detail.

Kata Kunci : *Bootstrap, Informasi, Laravel, Model-View-Controller*.

## **ABSTRACT**

The Model View Controller concept is a concept that separates application development based on the main components that build an application such as data manipulation, user interface, and the part that controls the application.

Bootstrap web technology is a framework for building responsive web designs. That is, the web appearance created with the bootstrap framework will adjust the screen size of the browser that will be used either on a desktop, tablet or mobile device.

The design of a web-based tourism information system uses a bootstrap framework using the UML (Unified Modeling Language) system design method which aims to design the system that will be produced.

Based on the design and implementation of a Web-Based Tourism Information System Using the Bootstrap Framework (Tourism Case Study in Malinau District), an application is produced to help display detailed tourist information in Malinau District.

Keywords : Bootstrap, Information, Laravel, Model-View-Controller.