

## Perancangan Sistem Informasi Wisata Kota Tangerang Berbasis Web

Nurul Rahmah Tsania<sup>1</sup>, Ati Zaidiah<sup>2</sup>  
Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta  
Jalan RS. Fatmawati Raya, Pd. Labu, Jakarta Selatan, 12450, Indonesia  
[2010501016@mahasiswa.ac.id](mailto:2010501016@mahasiswa.ac.id)<sup>1</sup>, [atizaidiah@upnvj.ac.id](mailto:atizaidiah@upnvj.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak.** Saat ini wisata sedang berkembang dengan sangat pesat, wisata baru di berbagai daerah menjadi salah satu buktinya. Namun masih ada kendala dalam perkembangan wisata saat ini, yaitu masih banyak wisata yang belum banyak diketahui masyarakat. Wisata Kota Tangerang saat ini pun belum memiliki platform khusus mengenai wisata Kota Tangerang yang dapat diakses oleh semua masyarakat. Tujuan penelitian adalah merancang sebuah sistem informasi wisata Kota Tangerang berbasis website. Penelitian ini menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle) model waterfall serta menggunakan metode PIECES untuk menganalisa masalah dengan spesifik dan menggunakan metode black box testing dalam pengujian sistem website yang akan dibuat. Unified Modelling Language (UML) merupakan pemodelan sistem yang digunakan untuk membentuk sistem pada sistem informasi wisata Dinas Pariwisata Kota Tangerang. Pada penelitian ini dihasilkan sebuah sistem informasi wisata berbasis website yang diharapkan dapat memudahkan pengunjung dalam membeli tiket wisata, serta membantu Dinas Pariwisata dalam mendata pengunjung yang datang ke tempat wisata.

**Kata Kunci:** Pariwisata, *Website*, *Waterfall*, Sistem

### 1 Pendahuluan

Pada saat ini sektor pariwisata mulai melalui pemulihan dan semakin menguat pascapandemi, menurut Badan Pusat Statistik (BPS) kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) pada triwulan I 2023 secara kumulatif mencapai 2,5 juta kunjungan atau naik 508,87% dibandingkan dengan tahun 2022. Kemenparekraf menerapkan program yang merumuskan Rencana Jangka Pendek dan Menengah (RPJMN) 2020-2024, dengan bentuk pariwisata yang berkelanjutan, meningkatkan daya saing, menciptakan nilai tambah, mentransformasi digital serta meningkatkan nilai tambah [1].

Berdasarkan informasi yang telah di dapat mengenai program RPJMN, kota Tangerang ikut ambil andil dengan membuat wisata baru yang akan menjadi daya tarik, serta mengembangkan wisata-wisata yang sudah ada di kota Tangerang agar semakin tereksplor dan dapat dilirik oleh masyarakat. Pengembangan wisata di kota Tangerang masih mempunyai kendala dalam menginformasikan wisata yang ada menjadi digital, informasi mengenai wisata yang sudah ada di Kota Tangerang belum dapat diraih sepenuhnya oleh perkembangan teknologi saat ini. Informasi yang beredar di media sosial dan internet hanya sedikit dari banyak nya ragam wisata yang ada di Kota Tangerang.

Pendataan pengunjung wisata juga masih menjadi kendala bagi Dinas Pariwisata Kota Tangerang dalam mendata laporan pengunjung wisata, yang dimana masih menggunakan prediksi untuk mengetahui jumlah pengunjung di setiap minggu, bulan bahkan tahunnya. Termasuk adanya kendala baru yang dihadapi oleh Dinas Pariwisata Kota Tangerang adalah pendataan dan pemesanan tiket untuk wisata di Kota Tangerang, pemesanan tiket wisata yang masih menggunakan sistem manual dengan menulis data pendaftar menggunakan media kertas, sehingga dalam pendataan pemesan wisata masih harus memindahkan ulang data pendaftar ke dalam file Microsoft Word.

Berdasarkan permasalahan dan kendala yang ada, penulis merasa perlu dibuat penelitian mengenai sistem pendataan pengunjung dan wisata Kota Tangerang agar wisata di Kota Tangerang dapat semakin tereksplor oleh teknologi dengan baik dan juga pendataan pengunjung yang akan mempermudah Dinas Pariwisata dalam

mendata di pengunjung wisata di setiap bulan bahkan tahun.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode SDLC dan model waterfall sebagai acuan dalam merancang sistem yang akan dibuat, karena pada pengembangan ini memiliki sifat linear dari awal pembuatan sistem yaitu tahap perencanaan sampai dengan tahap akhir pada pengembangan sistem. Pada tahapan berikutnya tidak akan dilakukan sebelum tahapan sebelumnya selesai dan tidak bisa kembali maupun mengulang ke tahap sebelumnya (Susanto Rani, 2016). Dengan adanya sistem ini diharapkan pendataan pengunjung dan wisata yang ada di Kota Tangerang dapat mempermudah Dinas Pariwisata dalam melaporkan pendataan pengunjung wisata dan juga dalam mendigitalisasi informasi wisata yang ada sehingga masyarakat dapat mengetahui lebih banyak mengenai wisata Kota Tangerang.

## 2 Kajian Pustaka

### 2.1 Sistem Informasi

Menurut Anggraeni Eliesabet Yunaeti & Irviani Rita (2017), Sistem informasi merupakan suatu sistem pada suatu organisasi yang mendamaikan kebutuhan pemrosesan transaksi sehari-hari yang mendukung fungsi operasional organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategis organisasi untuk mencapainya dapat memberikan informasi kepada pihak eksternal tertentu yang diperlukan untuk pengambilan keputusan [2].

### 2.2 Pariwisata

Menurut Wirawan Putu Eka & Trisna Semara I Made (2021), Pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan secara berulang-ulang, baik yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan, yang dapat menimbulkan pengalaman secara menyeluruh bagi pelakunya [3].

### 2.3 Tiket

Menurut Imani Idris, L (2017), Tiket menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, biasa disebut karcis. Karcis ini bisa diartikan sebagai surat kecil (kertas khusus) sebagai tanda sudah membayar ongkos dll. Selain itu, tiket juga bisa dipahami sebagai kartu atau voucher yang digunakan untuk memasuki suatu tempat atau acara [4].

### 2.4 Website

Menurut Isro' Mukti et al. (2018), *World Wide Web* atau WWW, juga dikenal sebagai Web, adalah salah satu layanan yang dimiliki pengguna komputer yang terhubung ke Internet. Website atau halaman web dapat dipahami sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi tekstual, gambar statis atau dinamis, animasi, suara dan/atau kombinasinya, baik statis maupun dinamis, membentuk rangkaian bangunan yang saling bergantung yang masing-masing terhubung oleh Situs (hyperlink) [5].

### 2.5 Waterfall

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013), Model *waterfall* merupakan model SDLC (*Software Development Life Cycle*) yang sangat sederhana. Model ini hanya dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak dengan spesifikasi dan tidak berubah. Model *waterfall* juga sering disebut sebagai model sekuensial linier yang memberikan pendekatan sekuensial atau sekuensial pada alur kehidupan perangkat lunak mulai dari fase analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan dukungan [6].

#### a. Analisis

Analisis sistem dilakukan untuk identifikasi serta evaluasi masalah yang muncul, hambatan, serta kebutuhan yang diantisipasi untuk menyarankan perbaikan.

#### b. Desain

Desain software merupakan sebuah proses yang berfokus pada sebuah desain dalam suatu program software, yang terdiri dari struktur data, arsitektur *software*, *user interface*, serta proses pembuatan kode. Langkah ini dapat mengubah persyaratan *software* dari langkah sebuah analisis kebutuhan menjadi penggambaran desain yang dapat diimplementasikan dalam program untuk tahapan selanjutnya. Desain *software* yang dilakukan pada tahap ini juga harus didokumentasikan.

### c. Pengkodean

Desain yang telah dibuat perlu diterjemahkan ke dalam pemrograman perangkat lunak menggunakan bahasa pemrograman. Hasil dari fase ini merupakan program untuk sebuah komputer dengan desain yang dijalankan pada tahapan desain.

### d. Pengujian

Pengujian atau testing terfokus pada perangkat lunak dari sudut pandang logis serta fungsional sehingga dapat dipastikan bahwa setiap bagian sudah diuji. Tahap ini merupakan cara untuk mengurangi kesalahan yang terjadi dan memastikan output yang akan dihasilkan telah sesuai dengan apa yang diharapkan.

### e. Pendukung atau Pemeliharaan

Perangkat lunak dapat berubah saat di kirim ke pengguna. Perubahan bisa terjadi dikarenakan bug muncul dan tidak dapat dideteksi pada saat pengujian atau bisa juga terjadi karena perangkat lunak atau software juga harus beradaptasi kembali dengan lingkungan yang baru. Langkah ini dapat memudahkan proses pengembangan langsung dari langkah analisis spesifikasi.

## 2.6 Basis Data

Menurut Bagus et al. (2017), Basis data atau bisa disebut dengan *database* merupakan data-data yang tersimpan secara sistematis pada komputer yang dapat diproses langsung oleh perangkat lunak dan menghasilkan sebuah informasi dari data yang disimpan. Pengertian basis data termasuk dalam spesifikasi seperti tipe data, struktur data, serta batasan data yang dapat tersimpan. Basis data menjadi aspek penting dalam suatu sistem informasi. Basis data juga merupakan sebuah tempat menyimpan data untuk dikelola lebih lanjut. Basis data sangat penting dikarenakan dapat mengatur data, menghindari penggandaan data, hubungan antar data yang ambigu, serta pembaharuan yang rumit [7].

## 2.7 Unified Modelling Language (UML)

Menurut Prasetya Agung Feby et al., (2022) UML merupakan bahasa untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, serta mendokumentasikan artefak (sepotong informasi yang dapat digunakan untuk dihasilkan oleh proses pembuatan dan pengembangan perangkat lunak, artefak ini dapat berbentuk model, deskripsi, dll.) atau bisa berupa perangkat lunak dari perangkat lunak sistem, seperti bisnis, model non-perangkat, sistem serta perangkat lunak lainnya. Selanjutnya, UML juga merupakan pemodelan yang menggunakan bentuk berorientasi objek. UML menyediakan simbol yang dapat membantu pemodelan sistem dari berbagai sudut. UML digunakan tidak hanya untuk pemodelan *software* tetapi juga di sebagian besar bidang yang membutuhkan pemodelan [8].

### a. Use Case Diagram

Diagram *use case* merupakan salah satu dari beberapa macam jenis diagram pada *Unified Modelling Language* (UML) yang dimana *use case diagram* menggambarkan interaksi antara sistem dan aktornya. Sebuah *use case* dapat menggambarkan jenis interaksi yang terjadi antara pengguna sistem dan sistem.

### b. Sequence Diagram

Diagram *sequence* merupakan diagram yang dapat digunakan untuk menjelaskan dan menunjukkan detail interaksi antar objek dalam suatu sistem. *Sequence diagram* juga dapat menampilkan pesan atau perintah yang dikirimkan bersama dengan waktu eksekusinya. Objek yang berhubungan dengan operasi biasanya disusun dari kiri ke kanan.

### c. Class Diagram

*Class diagram* sering digunakan untuk memberikan gambaran tentang struktur dan penjelasan *class*, *package*, dan *object* serta hubungannya satu sama lain, seperti *containment*, *inheritance*, *association*, dll.

### d. Activity Diagram

*Diagram activity*, dalam bahasa Indonesia dapat disebut juga sebagai diagram aktivitas, khususnya merupakan diagram yang menggambarkan proses-proses tahapan yang terjadi pada suatu sistem. Urutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal.

## 2.8 HTML

Menurut Josi (2017), *Hyper Text Markup Language* atau HTML digunakan untuk membuat serta mengatur struktur *website* dan biasanya berisi tatanan teks. Dalam membangun *website*, HTML memiliki beberapa tugas penting seperti menentukan tampilan pada *website*, membuat format teks dasar seperti pengaturan paragraf dan format huruf dan tulisan, membuat tabel, memasukkan foto atau video, membuat link, serta membuat formulir [9].

## 2.9 PHP

Menurut Windreis (2017), Bahasa pemrograman yang biasa digunakan untuk membuat halaman web karena merupakan skrip sisi server dikenal sebagai PHP atau Beranda Pribadi. Beberapa sistem operasi yang dapat menjalankan PHP adalah Windows, Linux, dan Mac Os. Penggunaan PHP dimulai dengan browser meminta halaman web, setelah browser menerima tautan berupa URL dari Internet, halaman yang diminta diidentifikasi dan informasi yang diperlukan dikirim ke database server dan langsung terhubung menjadi database yang mudah digunakan [10].

## 2.10 CSS

Menurut Cookson & Stirk (2019), CSS atau biasa dikenal dengan *Cascading Style Sheets* adalah sebuah *style sheet* bahasa yang biasa digunakan untuk menentukan tampilan dan nuansa halaman web yang akan dihasilkan, seperti menentukan *font*, warna, dan elemen terkait gaya tampilan layar. Fungsi utama CSS adalah untuk membuat desain tampilan pada halaman web yang dibuat dengan HTML atau XHTML [11].

## 2.11 MySQL

Menurut Harumy, T.H.F., Julham Sitorus (2018), MySQL adalah *database* yang dapat digunakan secara gratis di bawah *General Public License* (GPL), yang artinya siapa saja dapat menggunakannya secara bebas selama tidak dibuat menjadi program turunan yang dapat ditukar. Dan menurut Suteji (2012), SQL adalah konsep aplikasi basis data yang membuat pemilihan, impor, modifikasi, dan penghapusan data dapat ditindaklanjuti sehingga pengguna dapat melakukan pekerjaannya dengan lebih mudah dan otomatis [12].

## 2.12 MySQL

Menurut Warjiyono et al. (2020), Analisis PIECES sangat penting dilakukan sebelum tahap pengembangan sistem, yaitu untuk menemukan permasalahan yang muncul pada sistem lama, guna memudahkan penentuan kebutuhan sistem yang baru [13]. Serta menurut Hinestroza (2018), PIECES adalah metode yang umum digunakan untuk menganalisis masalah tertentu. Untuk menemukan dan mengumpulkan masalah-masalah ini, seseorang perlu memeriksa analisis kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi, dan layanan [14]. Untuk informasi lebih lanjut mengenai metode ini dan mengetahui arti dari setiap komponen yang ada maka dibawah ini adalah penjelasan dari metode PIECES:

### a. *Performance*

Kemampuan sistem untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan akurat untuk mencapai tujuan tertentu disebut efisiensi. Pengukuran kinerja dapat dilakukan dengan kuantitas produksi (*throughput*) dan waktu pemakaian (*response time*).

### b. *Information*

Informasi dapat dianggap penting jika berasal dari manajemen dan pengguna dapat mengetahui langkah selanjutnya yang harus diambil. Jika kapasitas sistem informasi baik, pengguna akan menerima informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu sesuai dengan yang diharapkan.

### c. *Economy*

Biaya penggunaan digunakan sesuai dengan penggunaan informasi. Peningkatan permintaan ekonomi mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan kualitas. Saat ini beberapa perusahaan mulai menerapkan sistem *paperless* yaitu mengurangi penggunaan kertas sehingga sistem tersebut dianggap kurang ekonomis akibat penggunaan kertas yang berlebihan.

### d. *Control*

Analisis ini digunakan sebagai alat pembanding sistem, yang kemudian akan dianalisis ketepatan waktu, kemudahan akses, dan keakuratan data yang diolah.

### e. *Efficiency*

Efisiensi sering dikaitkan dengan bagaimana sumber daya digunakan secara maksimal. Kegiatan yang digunakan dalam suatu usaha dapat digolongkan efektif atau tidaknya tergantung dari tugas dan tanggung jawab dalam menjalankan kegiatan tersebut.

### f. *Service*

Peningkatan pelayanan dapat dilihat dari beberapa kategori. Proyek yang dipilih sebagai peningkatan layanan yang lebih baik bagi manajemen (pemasaran), pengguna dan pihak lain merupakan simbol dari kualitas sistem informasi.

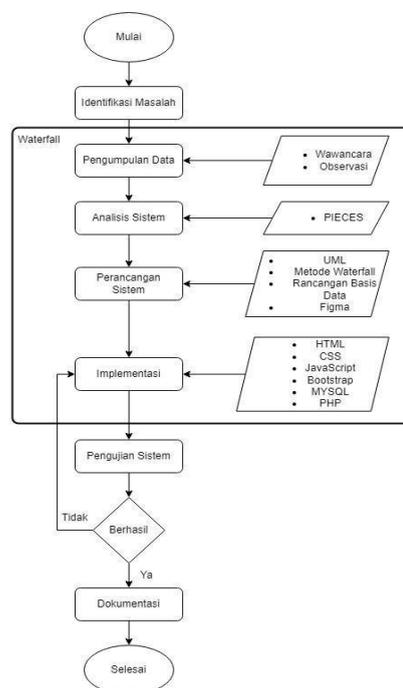
### 2.13 Black Box Testing

Menurut Hendri et al. (2020), Pengertian pengujian *black box* sendiri adalah metode pengujian yang dilakukan dengan mengamati hasil running melalui data pengujian dan memverifikasi fungsionalitas dari perangkat lunak yang diuji [15].

## 3 Metode Penelitian

### 3.1 Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *waterfall* untuk digunakan dalam perancangan sistem *website* pariwisata. Dalam penelitian ini penulis juga menggunakan kerangka penelitian sebagai bayangan serta gambaran dari pembuatan sistem yang akan dibuat. Berikut ini merupakan tahapan serta gambaran dari kerangka penelitian :



Gambar 1. Flowchart Alur Penelitian

### 3.2 Pengumpulan Data

Pada proses awal pengumpulan data penulis menggunakan 2 metode yaitu observasi dan studi pustaka. Metode observasi digunakan untuk menentukan sistem yang sesuai dengan kebutuhan Dinas Pariwisata. Metode berikutnya adalah studi pustaka yang dimana teknik pengumpulan data dengan mencari informasi berdasarkan buku, laporan dan jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian penulis.

#### 3.2.1 Sistem Informasi

Pada tahapan analisa sistem ini penulis akan melakukan analisis untuk melihat permasalahan yang terjadi terkait dengan informasi wisata Kota Tangerang menggunakan metode PIECES. Pada tahap ini penulis menggunakan metode PIECES karena metode PIECES merupakan metode yang sering digunakan untuk menganalisa masalah secara spesifik dengan melakukan pengecekan pada analisis kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi dan pelayanan guna mengidentifikasi kelemahan dari sistem berjalan untuk menjadi rekomendasi pembuatan sistem baru yang akan penulis buat.

### 3.2.2 Desain

Pada tahapan perancangan sistem ini, penulis merancang sistem dalam bentuk diagram UML yang berisi *use case*, *activity*, *sequence*, dan *class diagram* menggunakan aplikasi draw.io. Pada tahapan ini penulis juga melakukan perancangan desain *mockup* untuk memberikan gambaran kepada Dinas Pariwisata mengenai tampilan dan fitur sistem yang akan digunakan, pembuatan mockup ini menggunakan aplikasi figma.

### 3.2.3 Pengkodean

Pada tahapan implementasi penulis akan membuat aplikasi dengan menuliskan kode program menggunakan aplikasi *visual studio code* menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP dan MySQL.

### 3.2.4 Pengujian

Setelah semua tahapan awal selesai, sistem yang telah selesai akan diuji untuk mengecek fitur dan tampilan yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan. Pada tahapan ini penulis menggunakan *black box testing* untuk membuktikan fungsionalitas dari sistem yang telah penulis buat, jika sistem tidak sesuai maka pengembangan sistem akan kembali ke tahap perancangan sistem, pengujian ini dilakukan juga untuk mengecek *bug* atau *error* pada sistem.

## 4 Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Analisis Sistem Berjalan

Prosedur kegiatan yang berjalan di Dinas Pariwisata Kota Tangerang yaitu prosedur mendata pengunjung wisata, prosedur mengelola wisata dan prosedur memesan tiket yang dimana pendataan masih dilakukan secara manual menggunakan prediksi dan juga media kertas untuk mendata pengunjung wisata serta pemesanan tiket.

### 4.2 Analisis Sistem

Setelah menganalisa sistem yang berjalan pada Dinas Pariwisata Kota Tangerang, dapat diidentifikasi beberapa masalah menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*).

#### 4.2.1 Performance

Sistem yang digunakan Dinas Pariwisata Kota Tangerang dapat dikatakan masih manual, karena untuk menyebarkan dan menginformasikan wisata Kota Tangerang masih menggunakan brosur dan belum sepenuhnya menggunakan teknologi, menyebabkan penyebaran informasi wisata sangat terbatas.

#### 4.2.2 Information

Informasi yang dihasilkan pada sistem yang sekarang masih kurang optimal, karena pengunjung sulit mendapatkan informasi mengenai wisata dan pendaftaran tiket untuk wisata.

#### 4.2.3 Economic

Sistem manual yang saat ini digunakan menimbulkan biaya yang besar karena harus mencetak brosur dan juga buku besar, kertas serta alat tulis.

#### 4.2.4 Control

Sistem manual menyebabkan pengendalian penyimpanan data menjadi kurang baik dan mengakibatkan kehilangan serta kesalahan dalam data.

#### 4.2.5 Efficiency

Proses sistem saat ini masih kurang efisien karena pengunjung wisata atau wisatawan yang datang ke Kota Tangerang harus mendatangi tempat informasi wisata untuk mendapatkan brosur yang berisi informasi wisata Kota Tangerang. Sehingga kurang efisien bagi wisatawan jika harus mendatangi tempat informasi wisata tersebut.

#### 4.2.6 Service

Pelayanan pada pengunjung masih kurang maksimal dikarenakan kurangnya SDM untuk mengurus langsung setiap wisata, serta tidak semua SDM yang mengurus wisata ada di setiap waktu.

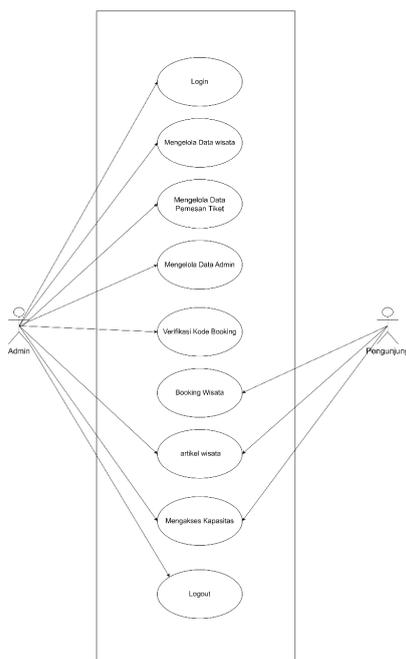
### 4.3 Rancangan Sistem Usulan

Rancangan sistem usulan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendataan yang ada di Dinas Pariwisata Kota Tangerang serta memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi dalam sistem berjalan sebelumnya.

#### 4.3.1 Rancangan Kebutuhan Sistem

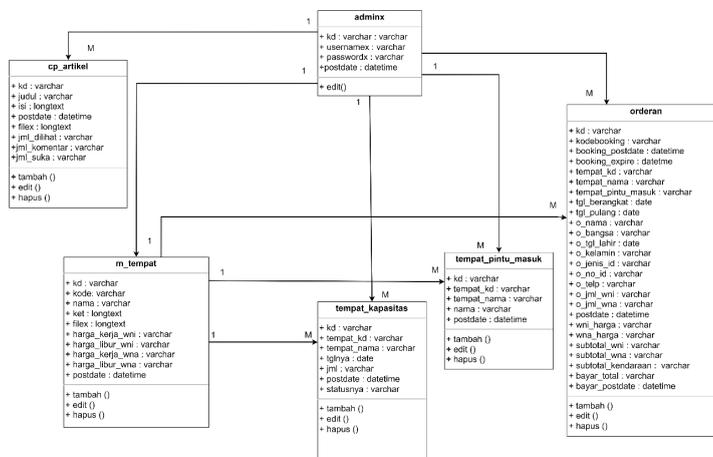
Sistem dibutuhkan sebuah rancangan sistem supaya tidak ada kesalahan pada sistem usulan serta kebutuhannya dapat terpenuhi. Perancangan ini juga dapat meminimalisir kesalahan pada saat sistem berjalan. Rancangan kebutuhan pengguna yang akan diusulkan memungkinkan mengetahui apa saja kebutuhan pengguna untuk menjadi landasan pengembangan sistem dan perancangan kebutuhan data agar dapat diketahui apa saja data-data yang dibutuhkan oleh sistem.

#### 4.3.2 Use Case Diagram Sistem Usulan



Gambar 2. Rancangan Use Case Diagram

#### 4.3.3 Class Diagram Sistem Usulan



Gambar 3. Rancangan Class Diagram Sistem Usulan

#### 4.4 Rancangan Database

Rancangan kode yang telah dibuat memiliki tujuan untuk memudahkan pengaturan serta perancangan dalam *database* untuk menghasilkan *output* yang telah sesuai dengan kebutuhan.

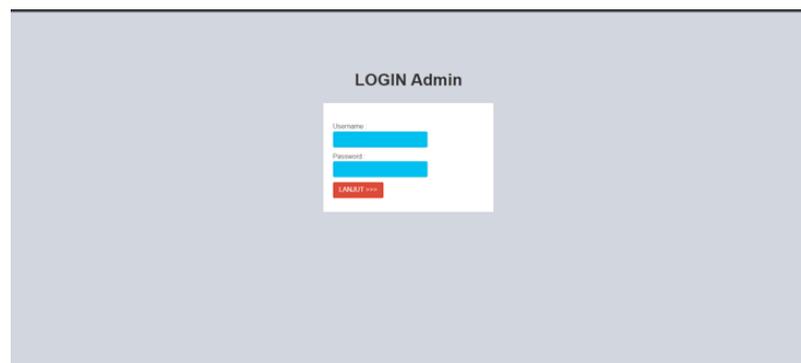
#### 4.5 Rancangan Kode

Rancangan *database* dilakukan setelah membuat analisis sistem berjalan dan rancangan sistem usulan sistem dibuat. Lalu, setelah itu dapat ditentukan kebutuhan data apa saja yang dibutuhkan.

#### 4.6 Tampilan Website

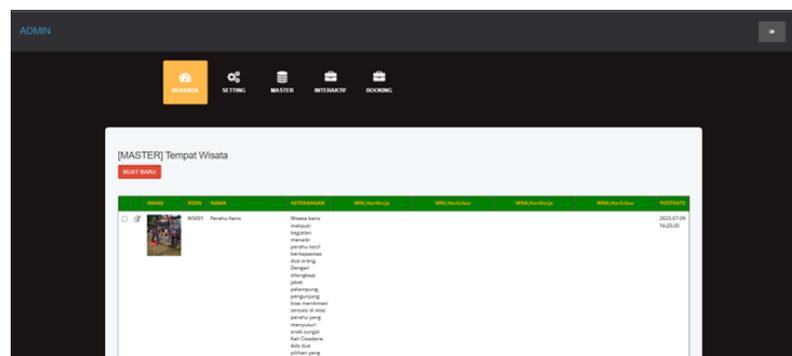
Rancangan *interface* dari *website* wisata Kota Tangerang sebagai berikut :

- 1) Tampilan *Login Admin*



Gambar 4. Tampilan Login Admin

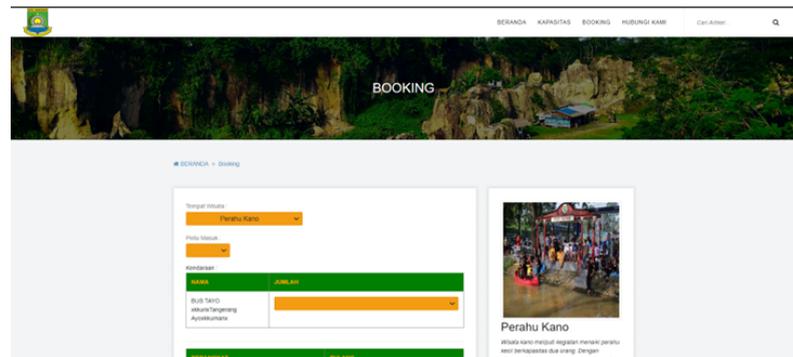
- 2) Tampilan Data Wisata



Gambar 5. Tampilan Data Wisata

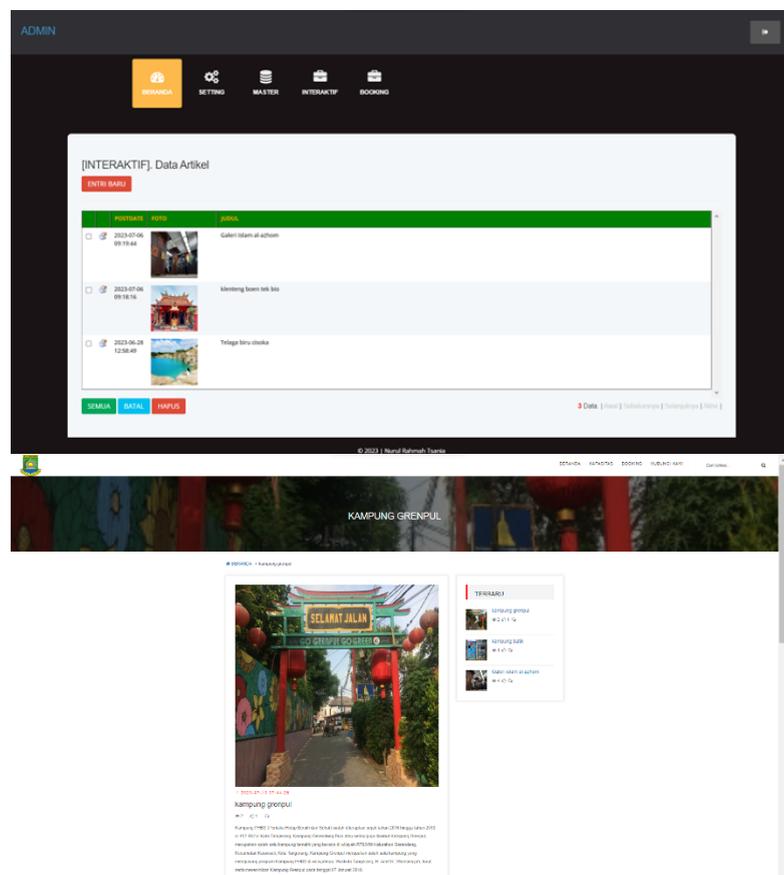
- 3) Tampilan Data Pemesanan Tiket





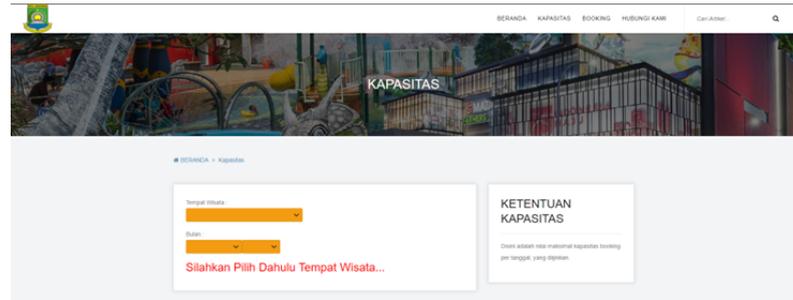
Gambar 9. Tampilan *Booking* Wisata

## 7) Tampilan Artikel Wisata



Gambar 10. Tampilan *Booking* Wisata

## 8) Tampilan Kapasitas



Gambar 11. Tampilan Kapasitas

#### 4.7 Pengujian

Tabel 1. Pengujian Sistem

No	Nama Proses	Aktor	Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	<i>Login</i>	Admin	Aktor memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> admin sesuai dengan yang tersimpan di <i>database</i> .	Aktor dapat masuk ke halaman <i>dashboard</i> admin.	Valid
2.	Mengelola data wisata	Admin	Aktor masuk ke halaman tempat wisata dan menambahkan data wisata.	Data yang aktor input dapat tersimpan di <i>database</i> , data yang telah disimpan muncul di halaman tempat wisata dan muncul di <i>website</i> pengunjung.	Valid
3.	Mengelola data pemesanan tiket	Admin	Aktor dapat melihat data pemesanan tiket wisata dan dapat menfilter berdasarkan wisata atau identitas yang digunakan.	Aktor dapat melihat data yang dicari.	Valid
4.	Mengelola data admin	Admin	Aktor dapat memasukkan <i>password</i> lama dan <i>password</i> baru.	<i>Password</i> admin dapat terganti.	Valid
5.	Verifikasi kode <i>booking</i>	Admin	Aktor akan mencari kode <i>booking</i> pada halaman bayar dan menampilkan data pemesanan tiket.	Aktor dapat melihat data pemesanan tiket dan dapat memverifikasi tiket yang dipesan pengunjung.	Valid
6.	<i>Booking</i> wisata	Pengunjung	Aktor dapat memilih wisata yang ingin dikunjungi dan memasukkan data untuk memesan tiket dan mendapatkan pdf sebagai bukti bahwa telah memesan tiket	Aktor mendapatkan rincian pemesanan tiket dan mendapatkan pdf bukti untuk pemesana tiket.	Valid
7.	Artikel wisata	Admin	Aktor admin dapat membuat artikel baru.	Data artikel yang telah dibuat oleh aktor dapat tersimpan di	Valid

				halaman artikel dan muncul di <i>website</i> pengunjung.	
8.	Mengakses kapasitas	Admin dan pengunjung	Aktor dapat menambahkan jumlah kapasitas pengunjung wisata perhari nya.	Data yang aktor tambahkan dapat tersimpan dan dapat dilihat di <i>website</i> pengunjung.	Valid

## 5 Kesimpulan

Pendataan pengunjung wisata kota tangerang masih menggunakan metode manual yaitu menggunakan media kertas dan juga prediksi. Pendataan yang menggunakan media kertas dan prediksi ini menjadi kendala karena kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pendataan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis membuat sebuah Sistem Informasi Wisata berbasis website untuk membantu menyelesaikan permasalahan dalam pendataan pengunjung dengan membuat pemesanan tiket wisata. Penulis memberikan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibuat mampu menyelesaikan masalah yang ada di Dinas Pariwisata Kota Tangerang yang pendataannya masih dilakukan secara manual menggunakan media kertas, kini telah terkomputerisasi dan dapat di data dengan baik dalam database tanpa khawatir hilang.
2. Sistem informasi wisata Dinas Pariwisata Kota Tangerang dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya, yaitu melakukan login, mengelola data wisata, mengelola data pemesan tiket, mengelola data admin, verifikasi kode booking, booking wisata, artikel wisata, mengakses kapasitas.
3. Dalam pembuatan sistem informasi menggunakan metode SDLC model waterfall yang dapat berjalan dengan baik dan dapat sesuai dengan tahapannya.
4. Sistem informasi wisata dapat membantu Dinas Pariwisata untuk mengolah pendataan dan pengunjung wisata dengan baik.

## Referensi

- [4] Imani Idris, L. (2018). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Web Pada PO. Karunia Bakti (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- [5] Mukti, Y. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (UCD). JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer, 9(02), 84-95.
- [6] Rosa, A.S. dan M. Shalahuddin. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika
- [7] Putra, P. B. A. A., Sari, N. N. K., & Pranatawijaya, V. H. (2017). Analisis dan Desain Website Monitoring Konsultasi Bimbingan Kartu Rencana Studi (KRS). Jurnal Teknologi Informasi, 11(1), 58-68.
- [8] Prasetya Agung Feby, Sintia, Putri Utin Lestari Dewi (2022). Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML. Komputika: Jurnal Sistem Komputer, 11(1), 102-111.
- [9] Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). Jti, 9(1), 50-57.
- [10] Windreis, C. (2017). Finger Print , Database, Web. 8.
- [11] Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). Digitalisasi UMKM.
- [12] Harumy, T.H.F., Julham Sitorus, M. L. (2018). Sistem Informasi Absensi Pada Pt. Cospar Sentosa Jaya Menggunakan Bahasa Pemrograman Java. Jurnal Teknik Informatika, 5(1), 63-70.
- [13] Warjiyono, W., Fandhilah, F., Rais, A. N., & Ishaq, A. (2020). Metode FAST & Framework PIECES: Analisis & Desain Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website. Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE), 6(2), 172-181.
- [14] Hinestroza, D. (2018). Alih kode dan Campur kode dalam sosiolinguistik 25-7.
- [15] Hendri, H., Hasilolan Manurung, J. W., Ferian, R. A., Hanaatmoko, W. F., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Masjid Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi, 3(2), 107.