

SISTEM INFORMASI WISATA DI AMPERA WATERPARK

Andi Nur Rachman

Jurusan Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Siliwangi Tasikmalaya
e-mail: andy.rachman@unsil.ac.id

Abstrak

Ampera Waterpark adalah salah satu tempat bermain air yang berada di Desa Pamoyanan Kecamatan Kadipaten Kabupaten Tasikmalaya. Sistem informasi pada waterpark masih bersifat konvensional dimana sistem informasi pada waterpark masih menggunakan brosur dan media kertas lainnya, sehingga membutuhkan banyak biaya promosi dan operasional lainnya, banyak masyarakat sekitar yang ingin mengetahui informasi dan fasilitas yang disediakan pada tempat wisata waterpark tersebut dan bila ditinjau dari segi kelayakan dan kebutuhan maka waterpark telah memenuhi syarat menggunakan web sehingga akses informasi melalui internet dapat lebih efektif selain itu dapat mempermudah masyarakat luas untuk mengetahui informasi tentang profil dan fasilitas serta informasi pemesanan tiket masuk yang bisa di dapatkan secara online. Penerapan sistem Customer Relationship Management (CRM) pada sistem informasi wisata di ampera waterpark ini bertujuan untuk menyediakan strategi pemasaran dan teknologi informasi dalam menjalin hubungan dengan pelanggan dalam waktu jangka panjang. Jika mereka menemukan kepuasan dalam berurusan dengan sebuah tempat yang mengingat mereka, berinteraksi dengan mereka menjaga semua komitmen itu kepada mereka, mereka akan memiliki pengalaman pelanggan yang memuaskan, dan mereka akan kembali dengan bisnis yang lebih.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Wisata, Ampera Waterpark.*

Abstract

Ampera Waterpark is one of the water playgrounds located in Pamoyanan Village, Kadipaten District, Tasikmalaya Regency. The information system at the waterpark is still conventional where the information system at the waterpark still uses brochures and other paper media, so it requires a lot of other promotional and operational costs, many surrounding communities want to know the information and facilities provided at the waterpark tourist attractions and when viewed in terms of feasibility and needs, the waterpark has fulfilled the requirements of using the web so that access to information through the internet can be more effective besides it can make it easier for the wider community to find information about profiles and facilities as well as information on booking tickets that can be obtained online. The implementation of the Customer Relationship Management (CRM) system in tourist information systems in Ampera Waterpark aims to provide marketing and information technology strategies in establishing long-term customer relations. If they find satisfaction in dealing with a place that remembers them, interacts with them keeping all that commitment to them, they will have a satisfying customer experience, and they will return with more business.

Keywords: *Information System, Tourist, Ampera Waterpark.*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan data yang di peroleh dengan melakukan observasi di Ampera Waterpark pengunjung setiap bulannya mencapai 5000 orang maka untuk mengatasi kenaikan pengunjung wisata di Ampera Waterpark diperlukan adanya upaya-upaya dari pihak pengelola Waterpark tersebut. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan merancang dan membangun sebuah sistem informasi wisata di Ampera Waterpark berbasis web. Seperti yang disebutkan diatas,

didalam Sistem Informasi ini pengelola Ampera Waterpark masih ada kekurangan informasi yang perlu dilengkapi. Informasi tersebut mengenai rute menuju lokasi beserta wahana dan fasilitas yang ada di Ampera Waterpark tersebut. Penerapan Sistem Informasi wisata di Ampera Waterpark berbasis web ini dapat menampilkan informasi-informasi yang lengkap tentang Ampera Waterpark [1].

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat sistem informasi wisata di ampera waterpark menggunakan framework bootstrap

dan menerapkan CRM pada sistem informasi tersebut.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di bahas diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi wisata di ampera waterpark sebagai media pemasaran dalam mempromosikan wisata ampera waterpark.

II. BAHAN

a. Sistem informasi

Sistem Informasi adalah cara-cara untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dengan cara mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan [2].

b. Extreme Programming

Metode pengembangan software yang cepat, efisien, beresiko rendah, dan fleksibel. Model ini cenderung menggunakan pendekatan *Object-Oriented*. Tahapan-tahapan yang harus dilalui antara lain: *Planning, Design, Coding, dan Testing* [3].

c. Bootstrap

Sebuah alat yang membantu pengembang website dalam mendesign sebuah tampilan website. Bootstrap juga bisa disebut sebagai Framework CSS pembuatan website gratis dari Twitter [4].

d. CRM (Customer Relationship Management)

Bertujuan untuk menyediakan strategi pemasaran dan teknologi informasi dalam menjalin hubungan dengan pelanggan dalam waktu jangka panjang [5].

III. METODOLOGI PENELITIAN

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melihat dan mengamati langsung ke tempat penelitian. Observasi ini dilakukan di Ampera Waterpark jln Raya Sumedang – cibereum no 217, Pamoyanan, Ciawi, Tasikmalaya, Jawa Barat.

b. Wawancara (Interview)

Teknik Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi akurat mengenai data-data yang dibutuhkan selama penelitian. Wawancara dilakukan dengan pihak pengelola Ampera waterpark.

c. Analisis kebutuhan

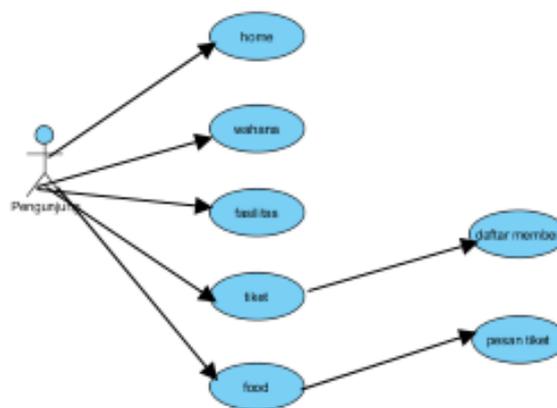
Analisis Kebutuhan dalam pembuatan sistem informasi wisata ampera waterpak ini mencakup tentang data yang diperlukan untuk pembuatan sistem informasi, baik itu kebutuhan *input* (masukan), *output* (keluaran), dan kebutuhan sistem.

d. Perancangan

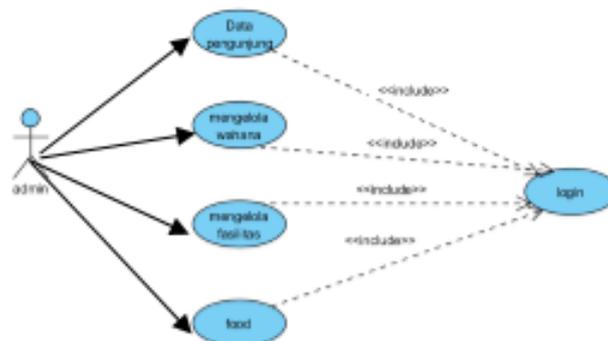
Perancangan dalam sistem informasi wisata di ampera waterpark ini menggunakan UML (*unified Modelling Language*)

1. Use case

Use case adalah deskripsi proses utama dari sebuah sistem dilihat dari sudut pandang pengguna. Berikut adalah daftar *use case* sistem pada tabel dibawah.



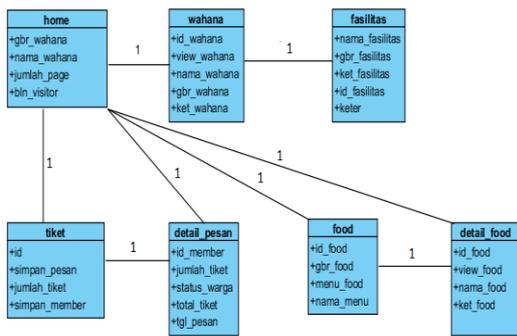
Gambar 1. Use Case Diagram Pengunjung



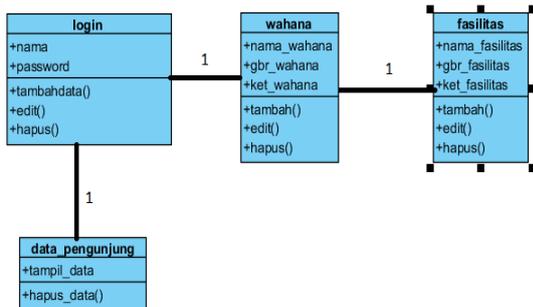
Gambar 2. Use Case Diagram Admin

2. Class Diagram

Class diagram merupakan diagram *class* yang digunakan dari sistem yang dibuat. Berikut *class diagram* dari sistem dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 3. Class Diagram Website

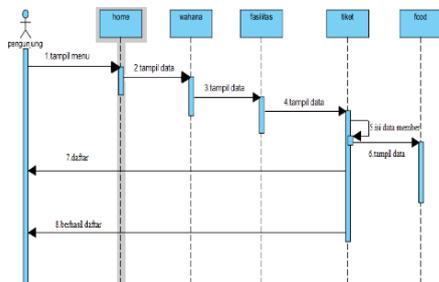


Gambar 4. Class Diagram Admin

3. Sequence Diagram

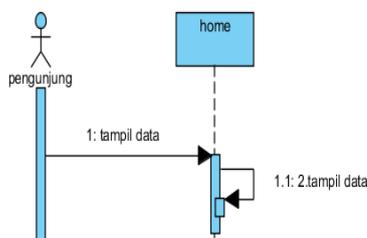
Sequence diagram merupakan diagram yang menjelaskan alur proses dari setiap use case yang sudah dibuat.

a. Sequence Diagram website ampera Waterpark



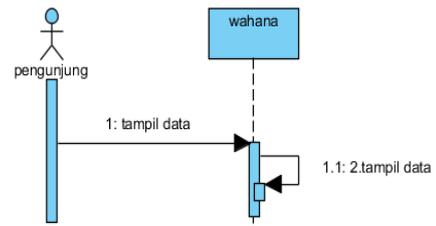
Gambar 5. Sequence Diagram Website Ampera Waterpark

b. Sequence Diagram Bagian Home



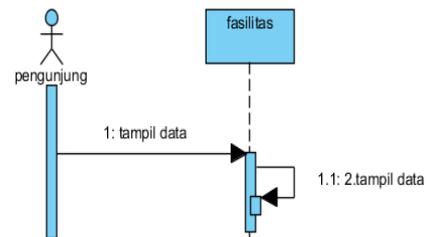
Gambar 6. Sequence Diagram Bagian Home

c. Sequence Diagram Bagian Wahana



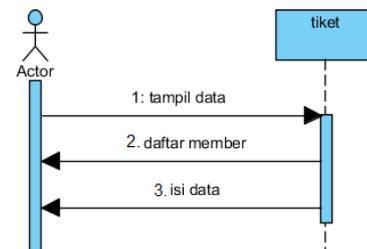
Gambar 7. Sequence Diagram Bagian Wahana

d. Sequence Diagram Bagian Fasilitas



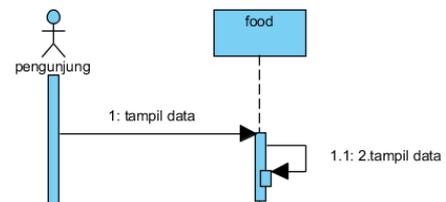
Gambar 8. Sequence Diagram Bagian Fasilitas

e. Sequence Diagram Tiket



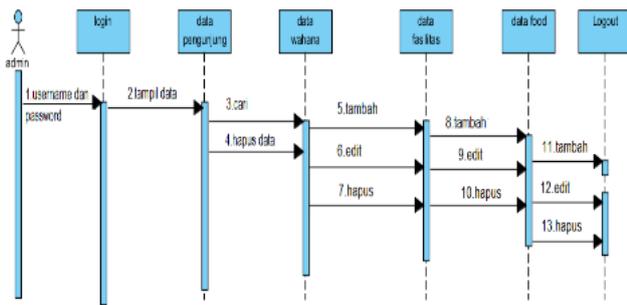
Gambar 9. Sequence Diagram Tiket

f. Sequence Diagram Food



Gambar 10. Sequence Diagram Food

g. Sequence Diagram Admin



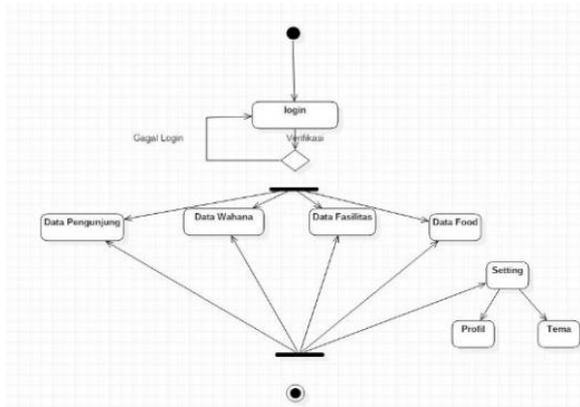
Gambar 11. Sequence Diagram Admin

4. Activity Diagram

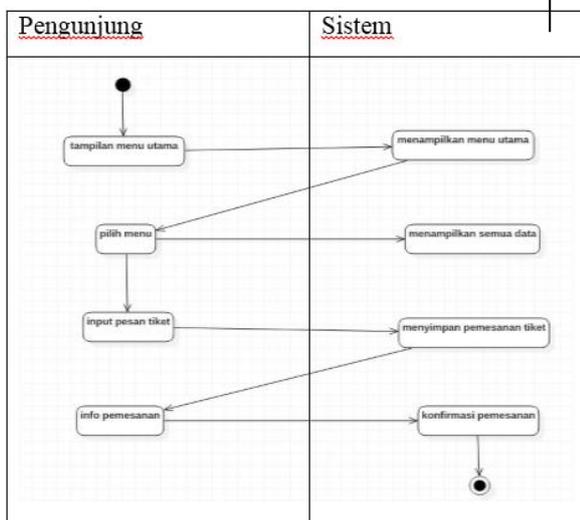
Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak.

Berikut adalah activity diagram

a. Activity Diagram Login Admin



Gambar 12. Activity Diagram Bagian Admin

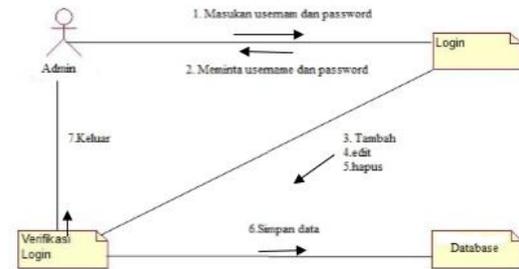


Gambar 13. Activity Diagram Pengunjung

5. Collaboration Diagram

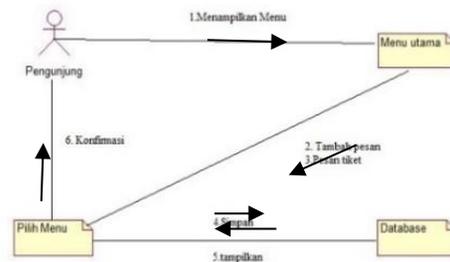
Collaboration diagram menggambarkan interaksi antar objek/bagian dalam bentuk urutan sistem informasi wisata di ampera waterpark. Berikut adalah collaboration diagram dari sistem :

a. Collaboration Diagram Admin



Gambar 14. Collaboration Diagram Admin

b. Collaboration Diagram Pengunjung



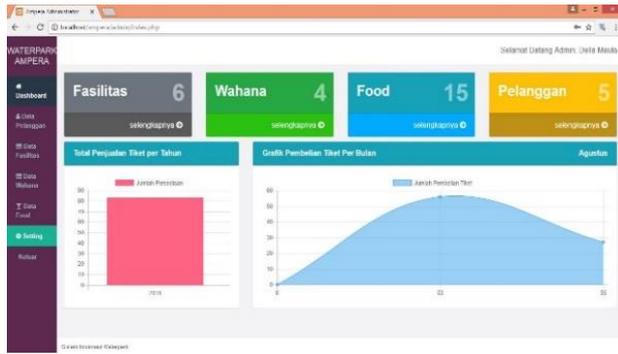
Gambar 15. Collaboration Diagram Pengunjung

IV. HASIL DAN IMPLEMENTASI

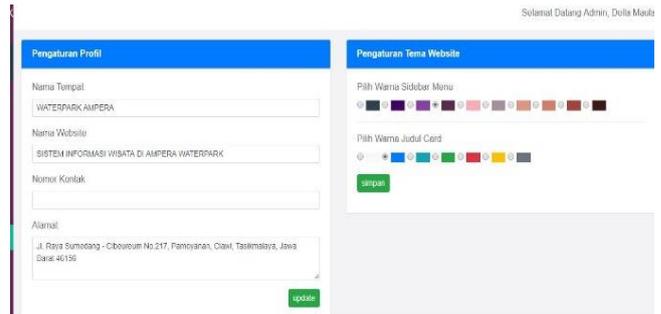
A. Menu administrator



Gambar 16. Halaman Login



Gambar 17. halaman utama Admin



Gambar 22. halaman menu setting

No	Nama Fasilitas	Keterangan	Aksi
1	Candi	Candi adalah suatu arti, fasilitas, dengan nama yang berbeda-beda sebagai alternatif tempat beribadah dan memaklumkan keagamaan...	
2	Penyewaan Ulan	Ulan adalah benda yang ringan dan terdapat berbagai macam ban rotang yang di sewaan dan terdapat 10 orang yang...	
3	Penyewaan Mobil	Selain menyediakan jasa penyewaan mobil juga menyediakan mobil sewaan yang di sewa oleh pengunjung supaya lebih...	
4	Penyewaan Loker	Ampera waterpark juga menyediakan penyewaan loker sehingga barang-barang yang di bawa oleh pengunjung supaya lebih...	
5	Mandala Photo	Ampera Waterpark juga menyediakan fasilitas untuk pemotretan dan bisa langsung di cetak dan dapat...	
6	Kamar Mandi	Kamar mandi dan kamar mandi di Ampera Waterpark di pilih antara wanita dan pria...	

Gambar 18. Halaman Fasilitas

No	Nama wahana	Keterangan	Aksi
1	Kamar Rendam Air Panas	Ampera Waterpark juga terdapat wahana Kamar Rendam air panas yang di sediakan untuk para pengunjung. Kamar...	
2	Kolam Rendam Air Panas	Kolam Rendam air panas di sediakan di bagian 3 bagian yang...	
3	Kolam Galle Air Panas	Kolam Rendam air panas di sediakan di bagian 3 bagian yang...	
4	Kolam Anak Air Dingin	Kolam Rendam air panas di sediakan di bagian 3 bagian yang...	

Gambar 19. Halaman menu wahana

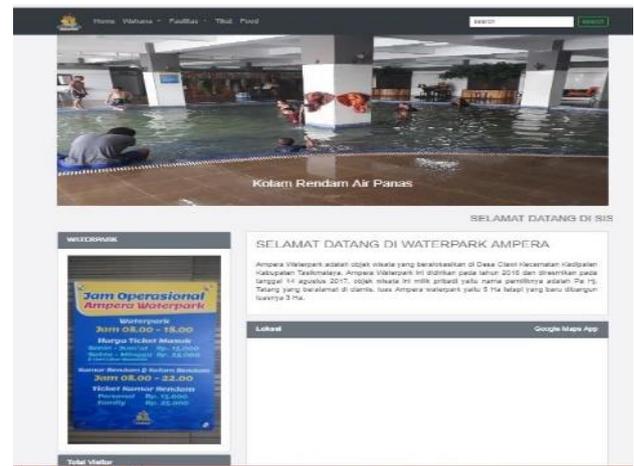
No	Nama	Tanggal Pesan	Jumlah Tiket	Total Pembayaran	Aksi
1	Dola	2018-08-06	12	180000	
2	Della Maria Sari	2018-08-03	88	740000	
3	Ardi	2018-08-08	15	225000	

Gambar 20. halaman data pelanggan

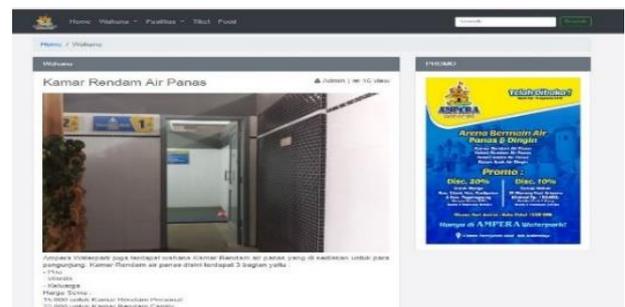
No	Nama Stand Makanan	Keterangan	Aksi
1	Stand1		
2	Stand2	keterangan photo	
3	Stand3		
4	Stand4		
5	Stand5		
6	Stand6		
7	Stand7		
8	Stand8		
9	Stand9		
10	Stand10		
11	Stand11		
12	Stand12		

Gambar 21. halaman menu food

B. Menu Sistem informasi wisata di ampera waterpark



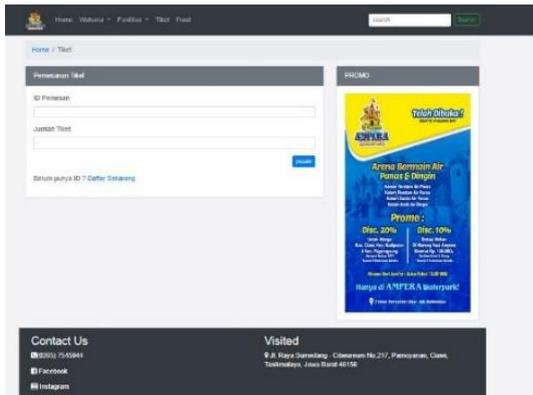
Gambar 23. Menu utama



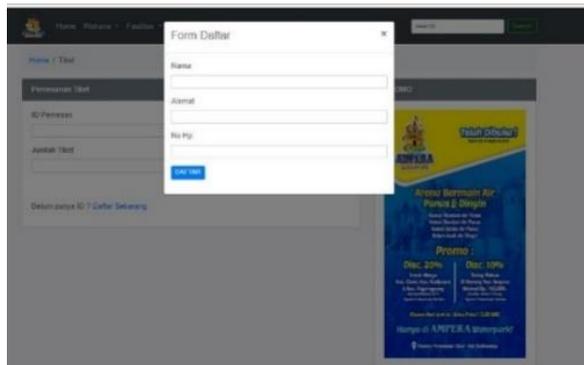
Gambar 24. halaman menu wahana



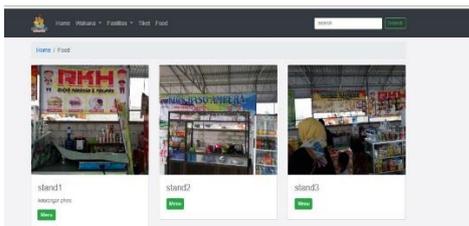
Gambar 25 menu fasilitas



Gambar 26. Halaman Tiket



Gambar 27. Halaman daftar tiket



Gambar 28. Halaman Food

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Memudahkan pelanggan dalam mencari sebuah informasi tentang ampera waterpark.
2. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah administrator dalam mengolah data pelanggan.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Kekurangan – kekurangan pada aplikasi dapat diperbaiki agar aplikasi dapat berjalan dengan baik.
2. Aplikasi ini dapat di kembangkan sesuai dengan kebutuhan di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Krimasji. (2015). Sitem informasi. Yogyakarta. 2015
- [2] Romney, Steinbart. (2015). Pengertian Sistem dan informasi. Maret 2015
- [3] Michael. (2015). Pengertian Extreme Programing. Jurnal DIKTI. Volume 3 Nomor 1. April 2015.
- [4] Tiffany. 2016. Pengertian bootstrap. Universitas Yogyakarta. Mei 2016
- [5] Alfiyatullathifah, Ismi. 2016. *Sistem Informasi Paket Wisata Sebagai Media Promosi Dan Reservasi Studi Kasus Pada Reyhan Tour*. Dinamika Informatika, Volume 4 Nomor 1, November 2016.