



<https://jurnal.universitaspurabangsa.ac.id/index.php/jdbm/index>

ISSN: 2828-2086

---

---

**ARTICLE INFORMATION**

Received February 4<sup>th</sup> 2023

Accepted February 13<sup>th</sup> 2023

Published February 17<sup>th</sup> 2023

DOI:

<https://doi.org/10.32639/jdbm.v2i1.272>

m.v2i1.272



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA  
BERBASIS MOBILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN  
MENINGKATKAN NILAI UMKM DI KABUPATEN  
KEBUMEN**

Nanang Pradita<sup>1</sup>, Anandita Ayu Rochani<sup>2</sup>

Universitas Putra Bangsa<sup>1,2</sup>

email: nanangpradita885@gmail.com<sup>1</sup>

---

---

**ABSTRAK**

Saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Kebumen sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial. Oleh karena itu, hal tersebut perlu diatasi dengan melakukan promosi dan penyediaan informasi dengan menggunakan media informasi berbasis aplikasi mobile. Tujuan perancangan berbasis aplikasi mobile ini adalah untuk mempromosikan wisata Kabupaten Kebumen. Perancangan berbasis aplikasi mobile ini adalah media yang memiliki unsur teks dan gambar. Unsur-unsur tersebut menjadikan media ini menjadi menarik. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, dan observasi, serta menganalisa kebutuhan perangkat lunak, membangun database dengan mysql, merancang antar muka menggunakan Figma, melakukan pengujian program sebagai tahap akhir dalam pembuatan perancangan berbasis aplikasi pariwisata berbasis mobile. Hasil perancangan berupa aplikasi pariwisata berbasis mobile yang diharapkan mampu menjadi sebuah media yang dapat mempromosikan wisata Kabupaten Kebumen selanjutnya dengan adanya perancangan desain aplikasi berbasis mobile ini diharapkan adanya proses perancangan desain aplikasi yang serupa untuk menghasilkan karya yang lebih baik dan lebih lengkap dari karya yang sudah ada.

**Kata Kunci:** Perancangan; Pariwisata; Aplikasi; Kabupaten Kebumen

**ABSTRACT**

Currently, there is not enough information about tourist attractions in Kebumen Regency. So there are not many tourists and also the public who know the potential tourist objects. Therefore, it needs to be overcome by promoting and providing the information by using mobile application-based information media. The purpose of this mobile application-based design is to promote Kebumen Regency tourism. This mobile application-based design is a media that has text and image elements. These elements make this media interesting. The research method carried out is by collecting data through literature studies, interviews, and observations, as well as analyzing software requirements, building a database with mysql, design interfaces using Figma, testing the program as the final stage in making mobile-based tourism

*application-based design. The results of the design are in the form of a mobile-based tourism application that is expected to be a medium that can promote Kebumen Regency tourism. Furthermore, with the design of this mobile-based application design, it is hoped that there will be a similar application design process to produce better and more complete work than existing work.*

**Keywords:** Design; Tourism; Application; Kebumen Regency

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi masa kini telah berkembang dengan sangat pesat dan telah membawa perubahan yang sangat besar karena dengan teknologi ini maka informasi dapat diperoleh dengan cepat, akurat dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Salah satu bidang yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah di bagian bidang pariwisata yang memberikan kontribusi dalam mendistribusikan informasi objek-objek wisata yang lebih interaktif, terutama melalui teknologi internet.

Kabupaten Kebumen adalah salah satu kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kabupaten Kebumen terletak pada 7°27'-7°50' Lintang Selatan dan 109°33'-109°50' Bujur Timur. Ibu kotanya adalah Kecamatan Kebumen Kota. Kabupaten Kebumen terdiri dari 26 kecamatan, 11 kelurahan, dan 449 desa. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Banjarnegara di Utara, Kabupaten Wonosobo dan Kabupaten Purworejo di Timur, Samudra Hindia di Selatan, sedangkan Kabupaten Cilacap dan Kabupaten Banyumas di sebelah Barat.

Kabupaten Kebumen ini memiliki potensi pariwisata (Tourism resources) yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kebumen yang cukup besar apabila dikelola/dikemas secara baik dipastikan akan dapat memberikan efek bagi peningkatan ekonomi masyarakat, peningkatan kualitas sumber daya manusia, dengan melalui kegiatan kunjungan wisatawan dapat meningkatnya prestasi kebanggaan daerah yang dihasilkan dari kegiatan tersebut. Penyajian data yang akurat tentang keberadaan daerah wisata sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi pada daerah Kabupaten Kebumen yang disajikan dalam bentuk aplikasi mobile, yang dapat diandalkan untuk meningkatkan pendapatan di daerah Kabupaten Kebumen itu sendiri. Namun saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Kebumen sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial. Oleh karena itu, hal ini perlu disikapi dengan melakukan promosi dan pemberian informasi menggunakan media informasi berbasis aplikasi mobile.

## METODE

Suatu penelitian biasanya selalu dimulai dengan suatu perencanaan yang seksama yang mengikuti serentetan petunjuk yang disusun secara logis dan sistematis, sehingga hasilnya dapat mewakili kondisi yang sebenarnya dan dapat dipertanggung jawabkan. Langkah-langkah yang harus ada dalam metodologi penelitian adalah sebagai berikut:

### Rumusan Masalah

Rumusan Masalah merupakan langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap identifikasi masalah bertujuan untuk dapat memahami masalah yang akan diteliti, supaya dalam tahap analisis dan perancangan tidak keluar dari masalah yang diteliti.

### Studi Literatur

Pada tahap studi literatur penulis mempelajari serta memahami teori-teori yang menjadi pedoman dan referensi yang didapatkan dari berbagai buku, jurnal dan internet untuk melengkapi konsep dan teori, sehingga dapat dijadikan pedoman dan acuan, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik guna

menyelesaikan masalah yang di bahas dan mempelajari penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti.

#### **Pengumpulan Data**

Sebagai bahan pendukung yang sangat berguna bagi penulis untuk mencari atau mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa cara, yaitu : Dokumen Kerja (hard document) Penulis melakukan pengumpulan data dengan mempelajari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan pariwisata di Kabupaten Kebumen. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kerja dinas pariwisata sebagai media promosi.

#### **Analisis Sistem**

Pada tahap ini penulis menganalisis dan membuat rencana Perancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Mobile Sebagai Media Promosi Di Kabupaten Kebumen dengan menggunakan pemodelan UML (Unified Modeling Language)

#### **Perancangan Sistem**

Pada penelitian ini akan merancang usulan sistem yang baru, penulis menggunakan metode perancangan sistem dengan model Prototype.

#### **Pembuatan Laporan Hasil Penelitian**

Pada tahap ini, penulis membuat laporan dari penelitian yang berisikan laporan penelitian terhadap masalah-masalah dan solusi yang ada pada objek yang diteliti oleh penulis yaitu Analisis dan Perancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Mobile Sebagai Media Promosi Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Kebumen, teori-teori yang diambil penulis yang dijadikan penunjang dalam penelitian, cara penulis dalam melakukan penelitian, hasil penelitian dan analisisnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan merupakan tahapan dimana semua analisis dan hasil penelitian yang ada dikemukakan dan dibahas secara detail untuk mengetahui untuk menguraikan masalah dan mencari gambaran dari sistem yang sedang berjalan saat ini di dinas pemuda dan olahraga serta mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada dengan memberikan solusi atau hasil penelitian. Tahapan dalam pembahasan adalah sebagai berikut:

#### **Analisis Sistem**

Analisis sistem merupakan salah satu teknik untuk menguraikan masalah dan mencari gambaran dari sistem yang sedang berjalan saat ini di Dinas Pariwisata Kabupaten Kebumen Bidang Pariwisata. Dengan analisis sistem, kelemahan dari sistem yang sedang berjalan dapat diketahui. Proses yang difokuskan untuk dianalisa adalah sebagai berikut:

1. Admin, Dalam mengolah informasi pariwisata, bagian Admin bertugas memberikan informasi terbaru mengenai Dinas Pariwisata Kabupaten Kebumen , informasi mengenai pariwisata terbaru di Kabupaten Kebumen, informasi mengenai Hotel dan Kuliner di Kabupaten Kebumen, foto-foto dari kegiatan pariwisata dan pesan dari pengunjung mengenai hal-hal terbaru yang akan menjadi objek wisata yang ada di Kabupaten Kebumen.
2. Pengunjung, bisa melihat dan mencari informasi pariwisata yang ada di kabupaten Kebumen serta memberikan komentarnya mengenai pariwisata yang telah dikelola oleh admin.

Saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Kebumen sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial. Oleh karena itu, hal tersebut perlu diatasi dengan melakukan promosi dan penyediaan informasi dengan menggunakan media informasi berbasis aplikasi berbasis mobile. Dengan perkembangan teknologi yang semakin meningkat saat ini, permintaan untuk memperoleh informasi secara cepat dan akurat juga semakin meningkat. Sehingga dibutuhkan suatu sistem yang dapat mempercepat suatu proses pengolahan data yang berhubungan dengan promosi

dan penyediaan informasi. Promosi dan penyediaan informasi yang disajikan dalam bentuk aplikasi berbasis mobile, yang kembangkan untuk mempermudah dalam mengolah informasi yang ada pada Dinas Pariwisata Kabupaten Kebumen.

### **Analisis Kebutuhan**

#### **Kebutuhan Fungsional**

Pemodelan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (user). Berdasarkan kebutuhan diketahui bahwa user yang menggunakan sistem adalah Admin dan pengunjung, maka fungsi utama yang harus dilakukan dalam mengolah sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Kebumen adalah sebagai berikut : Fungsionalitas sistem untuk Admin adalah sebagai berikut :

1. **Fungsi Login**  
Digunakan sebagai login atau masuk ke dalam sistem dengan menginputkan username dan password terlebih dahulu sebelum menambah, mengubah, menghapus informasi.
2. **Fungsi Mengolah**  
Informasi Terbaru Mengolah Informasi Terbaru merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk menambah, merubah, serta menghapus data informasi terbaru.
3. **Fungsi Mengolah Informasi Pariwisata**  
Mengolah Informasi Pariwisata adalah fungsi yang dijalankan oleh Admin untuk menambah, mengubah, dan menghapus data informasi pariwisata.
4. **Fungsi Mengolah Informasi Akomodasi**  
Mengolah Informasi akomodasi merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk menambah, merubah, serta menghapus data informasi hotel dan kuliner di Kabupaten Kebumen.
5. **Fungsi Mengolah Pesan**  
Mengolah Pesan merupakan fungsi yang dilakukan oleh Admin untuk menambah dan menghapus pesan.
6. **Fungsi Logout**  
Digunakan untuk logout atau keluar dari sistem

Fungsionalitas sistem untuk Pengunjung adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Mencari Informasi Mencari Informasi merupakan fungsi yang dilakukan oleh Pengunjung dan admin untuk mencari informasi atau berita yang ada pada sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Kebumen.
2. Fungsi Melihat Informasi Melihat informasi merupakan fungsi yang dilakukan oleh Pengunjung dan admin untuk melihat informasi yang terdiri dari beranda, about us, galeri, kontak, arsip berita, serta informasi yang ada pada hak aksesnya masing-masing.
3. Fungsi Menambah Pesan Menambah Pesan merupakan fungsi yang dilakukan oleh Pengunjung untuk menambah pesan.

#### **Kebutuhan Non Fungsional Sistem**

Kebutuhan non fungsional diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal berikut :

1. Usability
  - a. Mudah digunakan oleh user dalam mengolah dan melihat mengenai informasi pada Dinas Pariwisata Kabupaten Kebumen.
  - b. Sistem memiliki rancangan antar muka yang mudah digunakan oleh user.
2. Functionality
  - a. Mempermudah akses informasi.
  - b. Sistem dapat diakses dalam 24 jam sehari
3. Security
  - a. Semua data dan informasi dikelola oleh user masing-masing sesuai dengan hak aksesnya.
  - b. User diberi username dan password.

4. Flexibility

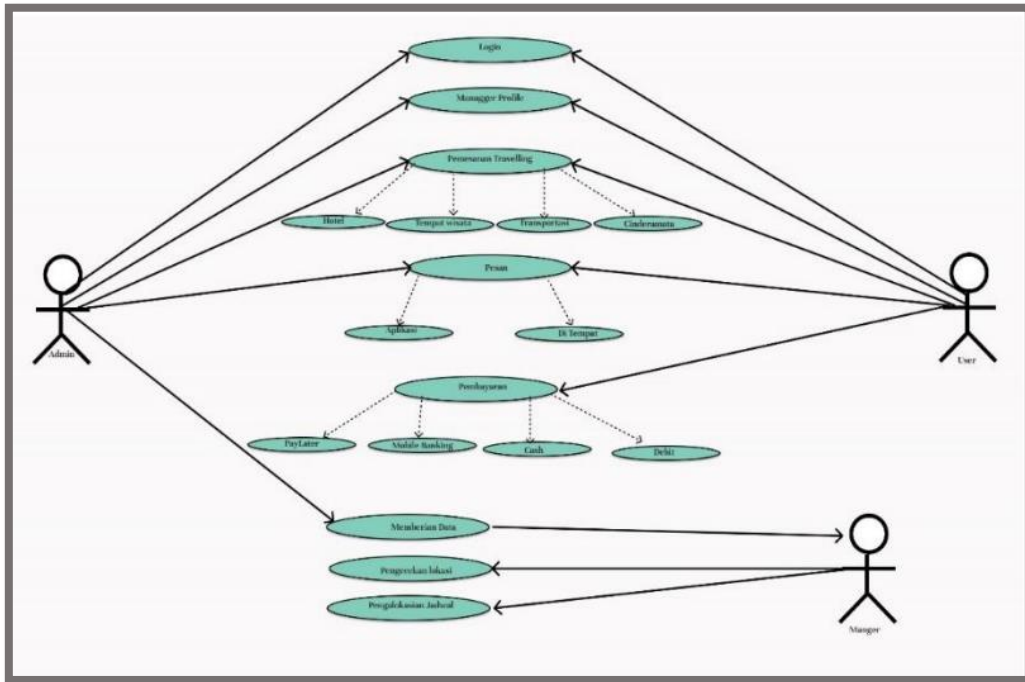
- a. Kemudahan dalam mencari data yang dibutuhkan dikarenakan pengorganisasian data yang baik.
- b. Kemudahan setiap akan melakukan pencarian yang sudah terintegrasi dengan baik.

**Perancangan**

Tahap ini dilakukan untuk mempersiapkan proses perancangan sistem yang diinginkan dan untuk menggambarkan secara jelas proses-proses atau prosedur-prosedur yang terdapat didalam sistem sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan, yaitu pendekatan Object Oriented yang dalam menggambarkan seluruh proses dan objeknya menggunakan UML (Unified Modeling Language ), yaitu :

**Diagram Use Case**

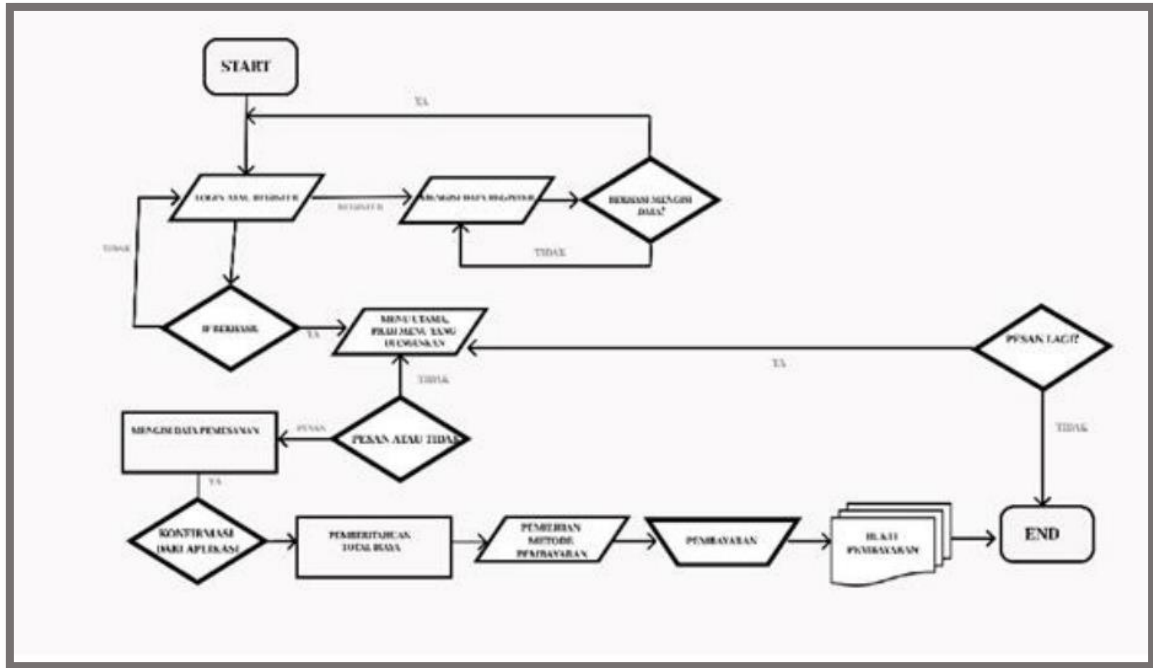
Berdasarkan asumsi yang digunakan dapat digambarkan diagram use case sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Kebumen adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Use Case Diagram Sistem Informasi Pariwisata

**Activity Diagram**

Diagram activity dibuat untuk menggambarkan aliran kerja dari sistem informasi yang akan dirancang. Berikut ini merupakan diagram activity dari sistem informasi pariwisata :



Gambar 2. Activity Diagram Sistem Informasi Pariwisata

## HASIL

Perancangan sistem digunakan untuk memberikan gambaran bagaimana kira-kira sistem tersebut akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap. Adapun tampilan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kabupaten Kebumen dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman Home



Gambar 3. Tampilan Home

2. Tampilan Halaman Login



Gambar 4. Tampilan Halaman Login

3. Tampilan Halaman Registrasi



Gambar 5. Tampilan Halaman Registrasi

4. Tampilan Halaman Beranda



Gambar 6. Tampilan Halaman Beranda

5. Tampilan Halaman Data Pesanan Anda



Gambar 7. Tampilan Halaman Pesanan Anda

6. Tampilan Halaman Reward



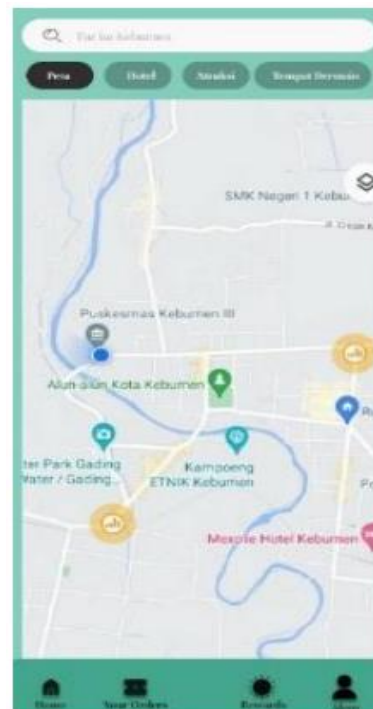
Gambar 8. Tampilan Halaman Reward

7. Tampilan Halaman Akun



Gambar 9. Tampilan Halaman Akun

8. Tampilan Icon Peta



Gambar 10. Tampilan Icon Peta



9. Tampilan Halaman Icon Hotel



Gambar 11. Tampilan Halaman Icon Hotel

10. Tampilan Halaman Tempat Bermain



Gambar 12. Tampilan Halaman Tempat Bermain

11. Tampilan Halaman Icon Cinderamata



Gambar 13. Tampilan Halaman Icon Cinderamata

12. Tampilan Halaman Sewa Kendaraan



Gambar 14. Tampilan Halaman Sewa Kendaraan

13. Tampilan Halaman Atraksi



Gambar 15. Tampilan Halaman Atraksi

14. Tampilan Halaman Peringatan Darurat



Gambar 16. Tampilan Halaman Peringatan Darurat

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa dalam proses pengelolaan informasi belum cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Kebumen sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial pada daerah Kabupaten Kebumen.

Penelitian ini menghasilkan rancangan aplikasi pariwisata berbasis mobile sebagai media promosi pada Kabupaten Kebumen, yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan informasi supaya menjadi sebuah media promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Kebumen. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pemodelan analisis sistem berbasis objek, yaitu Use Case Diagram, dan Diagram Activity.

Prototype aplikasi pariwisata berbasis mobile sebagai media promosi pada Kabupaten Kebumen ini menampilkan informasi mengenai informasi terbaru mengenai Dinas Pariwisata Kabupaten Kebumen, profil, galeri, objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Kebumen dan beberapa informasi penting lainnya yang disimpan di aplikasi ini.

## SARAN

Perancangan Aplikasi ini perlu dikembangkan, sehingga benar-benar bisa digunakan secara online dan dapat diterapkan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Kebumen untuk mendukung seluruh proses bisnis dari bidang pariwisata.

Diharapkan aplikasi ini dapat dipakai terus sesuai keperluan zaman dan terus ter-update setiap zamannya.

Aplikasi ini dapat dikembangkan kembali dengan berbagai fitur atau tampilan menu yang menarik

## **REFERENSI**

- Ardhiyani, R., & Mulyono, H. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web sebagai Media Promosi pada Kabupaten Tebo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 952-972.
- Dennis, A., Wixom, B. H., & Roth, R. M. (2008). *Systems Analysis and Design*. United States of America: John Wiley & Sons.
- Dewi, I. J. (2011). *Implementasi dan Implikasi Kelembagaan Pemasaran Pariwisata yang Bertanggung Jawab (Responsible Tourism Marketing)*. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia.
- Kendall, E. K., & Kendall, E. J. (2011). *Systems Analysis and Design*. Eighth Edition. United States of America : Pearson. Education Inc
- Nahak, Y. (2009). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Belu. *Tesis Tidak Terpublikasi*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nazruddin, S. H. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile.Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2010). *Introduction To Information Systems*. Fifteenth Edition. New York : McGraw-Hill.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. Seventh Edition. New York: McGraw-Hill.
- Rejeki, I. T., & Miyono, N. (2015). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Web. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6 (1).
- Tegarden, D. P., Dennis, A., & Wixom, B. H. (2012). *Systems Analysis and Design with UML*. United States of America: John Wiley & Sons.