

PORTAL WISATA PEMANCINGAN BERBASIS WEB DI KOTA JAYAPURA

Mursid¹, Irsanto Tahir¹
Program Studi Teknik Informatika¹
Universitas Sains dan Teknologi Jayapura
E-mail : mursidjpr73@gmail.com

ABSTRAK

Bisnis pemancingan merupakan salah satu jenis wisata yang terdapat diberbagai daerah dan diminati banyak kalangan. Di era modern ini setiap tempat pemancingan tidak hanya menyediakan kolam pemancingan sebagai objek utama wisata pemancingan, tetapi disediakan juga berbagai jenis konsumsi, sarana dan prasarana. Kota Jayapura terdapat banyak pemancingan yang menyediakan berbagai makanan, minuman, fasilitas penginapan, aula dan juga event pada tiap tempat pemancingan akan tetapi belum adanya sistem informasi yang mempromosikan produk dari tiap pemancingan agar dikenal oleh masyarakat atau konsumen. Penelitian ini bertujuan untuk membantu pengelola pemancingan melakukan promosi secara luas dan memudahkan konsumen melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan payment gateway. Sistem informasi ini dibangun menggunakan Codeigniter yang merupakan salah satu Framework bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai database, Web Server yaitu Xampp serta Midtrans untuk layanan pembayaran dan Zenziva untuk SMS Gateway. Hasil penelitian berupa sistem informasi berbasis web yang dapat membantu para pengelola pemancingan dalam mempromosikan tempat pemancingan, pemesanan pondok, makanan, minuman dan mendaftar event atau lomba yang diadakan, memberikan layanan sms gateway berupa informasi transaksi pemesanan bagi konsumen serta memudahkan dalam transaksi pembayaran melalui banyak metode pembayaran antar bank.

Kata kunci: Sistem Informasi, Portal, Wisata Pemancingan, Web, SMS Gateway.

ABSTRACT

The fishing business is one type of tourism found in various regions and interests many groups. In this modern era, every fishing spot provides fishing ponds as the main object of fishing tourism and offers multiple types of consumption, facilities, and infrastructure. The city of Jayapura has many fishing grounds that provide a variety of food, drinks, lodging facilities, halls, and events at each fishing spot. Still, no information system promotes the products of each fishing so that the public or consumers know them. This research aims to help fishing managers carry out promotions widely and make it easier for consumers to make payment transactions using payment gateways. This information system was built using Codeigniter, a PHP programming language framework; MySQL as a database; web Servers, namely Xampp and Midtrans for payment services; and Zenziva for SMS Gateway. The results of the research are in the form of a web-based information system that can assist fishing managers in promoting fishing spots, ordering lodges, food, and drinks and registering events or competitions held, providing sms gateway services in the form of

collecting transaction information for consumers and facilitating payment transactions through many methods. interbank payment

Keywords: Information System, Portal, Fishing Tour, Web, SMS Gateway.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi menuntut semua bidang usaha untuk memberikan pelayanan yang cepat terhadap semua pelanggannya. Bisnis pemancingan kolam ikan termasuk tempat wisata yang saat ini telah menjadi tren semua kalangan, bukan saja untuk para penghobi memancing, tapi saat ini juga telah merambah untuk semua orang [1].

Berkaitan dengan teknologi informasi berbasis web, telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian oleh Jupron, (2022) dengan judul Perancangan Aplikasi Penyewaan Tempat Wisata Pemancingan Menggunakan PHP dan MySql Berbasis Web Studi Kasus Tempat Pemancingan XYZ [3]. Menghasilkan sistem yang berbasis online, sehingga memudahkan pelanggan dalam menyewa tempat pemancingan tanpa harus mendatangi tempat pemancingan. Kegiatan pengontrolan pemesanan dan persediaan menjadi lebih mudah serta pelaporan keuangan menjadi lebih terperinci. Menurut Rizka Rahmawati, dkk (2022) judul Sistem Manajemen Objek wisata Pemancingan dan Pemetaan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web di Kabupaten Semarang. Wisata merupakan suatu kegiatan perjalanan melakukan kunjungan ke suatu tempat untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Sistem yang dihasilkan menggunakan basis data yang terintegrasi dengan sistem pemetaan SIG serta membantu pengguna dalam mendapatkan informasi lokasi pemancingan di Kabupaten Semarang [4]. Menurut Erwin Dwi Saputro dan Lutfi Ali Muharrom (2019) dengan Judul Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta Berbasis Web Menggunakan SMS Gateway pada CV. Leles Audio Pro Jember. Sistem informasi Penyewaan Alat Pesta Berbasis Web menggunakan SMS gateway dapat mempermudah melayani konsumen dengan jarak jauh untuk registrasi dan mengisi data penyewaan secara online yang dilengkapi notifikasi SMS [5].

Kota Jayapura tepatnya di Distrik Muara Tami kelurahan Koya terdapat 10 lokasi pemancingan yang memiliki jenis ikan berbeda-beda dan beragam pilihan menu makanan serta terdapat fasilitas tambahan seperti taman bermain, aula,

penginapan, kolam renang, dan mushola pada beberapa tempat. Akan tetapi tidak tersedianya informasi produk yang dimiliki masing-masing tempat pemancingan menyebabkan konsumen tidak mengetahui jenis-jenis ikan yang tersedia pada kolam pemancingan, menu makanan, pondok yang bisa dipesan dan event pada pemancingan. Selain itu belum adanya kemudahan layanan yang akan membuang waktu konsumen karena harus datang langsung ke pemancingan atau menelepon untuk bertanya mengenai ketersediaan fasilitas agar dilakukan reservasi terutama pada tanggal dan waktu yang diinginkan. Sehingga dibutuhkan layanan informasi yang mempromosikan tempat pemancingan serta mempermudah transaksi antara konsumen dan tempat pemancingan.

Dengan perkembangan teknologi saat ini salah satunya dengan penggunaan sistem informasi yang dapat dijadikan sebagai wadah untuk promosi, sehingga konsumen mendapatkan informasi serta mempermudah transaksi dengan tempat pemancingan tanpa harus ke tempat pemancingan. Oleh karena itu sistem informasi dapat diterapkan sebagai sarana promosi dan melakukan transaksi pemesanan pada lokasi yang ingin dituju.

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah portal dengan sistem berbasis web untuk membantu mempromosikan tempat-tempat wisata pemancingan dan memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi pemesanan dan pembayaran.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan data

a. Wawancara

Metode ini dianggap efektif dalam pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada pengelola wisata pemancingan secara langsung terkait data yang dibutuhkan.

b. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengambil referensi baik dari buku-buku, jurnal, artikel atau referensi online lainnya.

2.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahapan ini dikumpulkan data-data mengenai kebutuhan apa yang di inginkan dan dibutuhkan oleh pengguna.

b. Perancangan Sistem :

1. Flowchart
 2. Dalam flowchart digambarkan analisa yang menunjukkan alur (flow) dalam program/prosedur. Sistem secara logika dimana dalam flowchart ini menggambarkan proses input/output yang dibuat sehingga akan dihasilkan output yang dibutuhkan.
 3. Data Flow Diagram (DFD)
 4. Data Flow Diagram (DFD) merupakan tahap untuk penggambaran diagram, dimana diagram tersebut menunjukkan suatu notasi simbol untuk menggambarkan arus data sistem, alir data, penyimpanan data maupun proses yang ada didalam sistem.
 5. Tabel Relasi
 6. Relasi adalah hubungan derajat relasi antar tabel dan berfungsi untuk mengatur operasi suatu database.
 7. Kodefikasi
 8. Melakukan pengkodean terhadap setiap tabel. Dengan adanya pengkodean ini, diharapkan dapat mempermudah pencatatan data dan mempercepat pengambilan data.
 9. Desain Input/Output
- Pada tahap ini akan dilakukan desai input/output dari setiap tabel yang akan dibuat kedalam suatu sistem informasi agar dalam penginputan data tidak terjadi kesalahan dan outputnya bisa jadi jelas.
10. Pembuatan Kode Program
 11. Pengujian

Pengujian ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa semua bagian dapat berjalan sesuai dengan harapan. Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem menggunakan metode blackbox testing dimana sistem akan diuji secara fungsionalitas dengan memberikan kasus uji.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Sistem Berjalan

Gambar 1 adalah gambar analisa sistem berjalan tempat wisata pemancingan di Kota Jayapura:



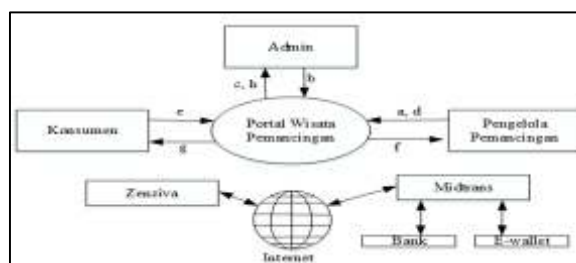
Gambar 1. Sistem Berjalan

Keterangan :

1. Konsumen mendatangi lokasi pemancingan dan bertanya ke pengelola mengenai jenis ikan yang disediakan di tempat yang dituju, harga pondok, fasilitas tambahan yang dimiliki lalu memesan pondok, makanan, menaftar event dan lain-lain.
2. Pelayan mencatat dan membuatkan pesanan yang diinginkan konsumen, setelah dimasak petugas pemancingan memberikan makanan yang dipesan oleh konsumen.
3. Konsumen membayar makanan, pondok, ikan dan lain-lain yang dipesan serta membayar pendaftaran event.

3.2. Rancangan Sistem

Gambar 2 adalah gambar arsitektur sistem usulan tempat wisata pemancingan di Kota Jayapura:



Gambar 2. Arsitektur Sistem Usulan

Keterangan :

1. Pengelola pemancingan mendaftarkan tempat pemancingan ke dalam sistem.
2. Admin memvalidasi akun tempat pemancingan yang mendaftar.
3. Admin mendapatkan informasi tempat wisata pemancingan yang terdaftar pada sistem.
4. Pengelola pemancingan menginputkan data produk yang dimiliki serta event yang diadakan di tempat pemancingan.
5. Konsumen melihat produk yang dimiliki pemancingan juga event yang diadakan lalu melakukan pemesanan dengan pembayaran transfer bank melalui layanan payment

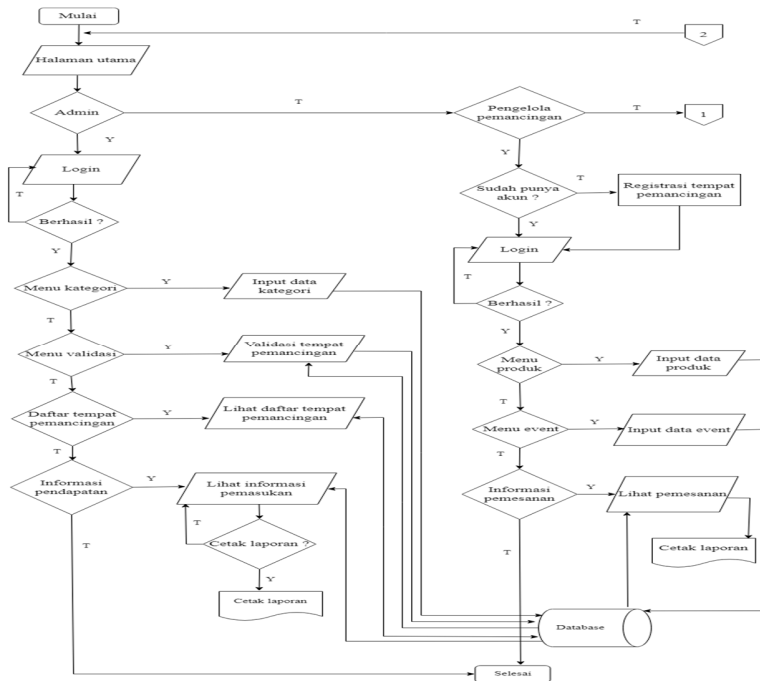
- gateway yang menyediakan banyak metode pembayaran online seperti E-Wallet (Go-Pay), Kartu kredit dan lain-lain.
- Sistem memberikan bukti pemesanan, bukti pendaftaran event dan laporan pendapatan kepada pengelola pemancingan.
 - Sistem memberikan kode booking melalui sms gateway, informasi produk yang dipesan, informasi pendaftaran event yang diikuti serta

bukti transaksi pemesanan dan pendaftaran event.

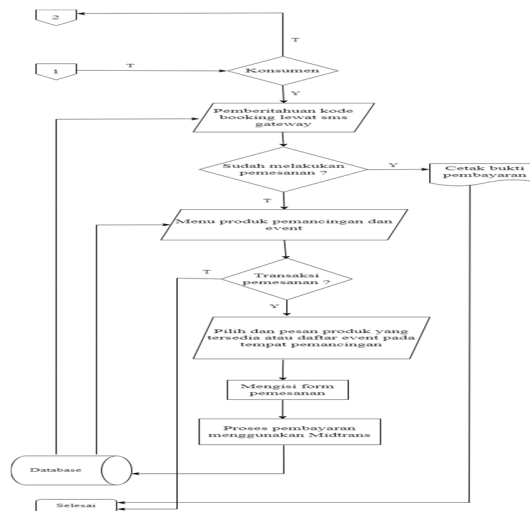
- Admin mendapatkan komisi dari biaya transaksi pemesanan dan pendaftaran event.

3.3. Flowchart

Berikut ini (gambar 3 dan 4) adalah perancangan flowchart dari sistem yang akan dibangun.



Gambar 3. Flowchart Admin dan Pemancingan

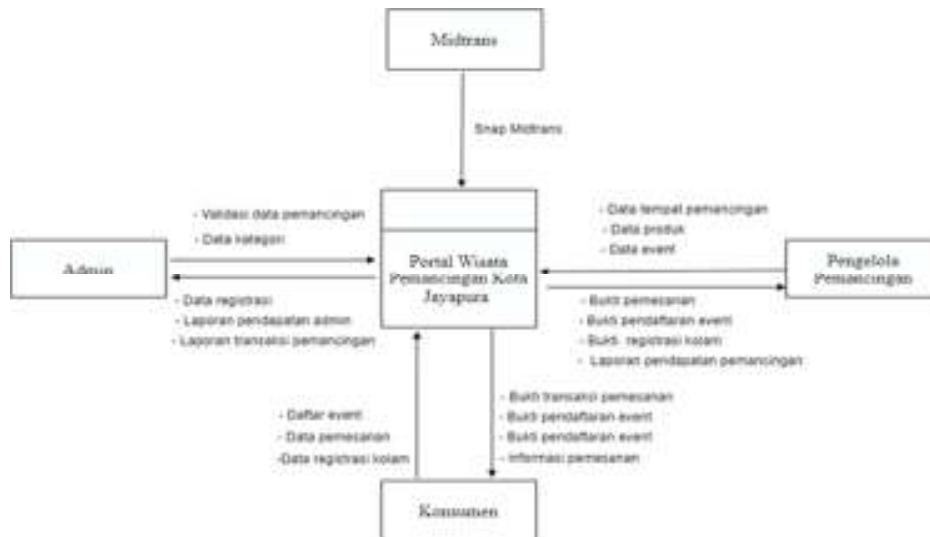


Gambar 4. Flowchart Konsumen

3.4. Desain Proses Menggunakan DFD Diagram Konteks

Diagram konteks (gambar 5) adalah diagram yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam dan keluar entitas-entitas eksternal. Ada tiga user yang terlibat yaitu admin, pengelola pemancingan dan konsumen.

Ketiga user saling berinteraksi didalam sistem dengan melibatkan berbagai data, selain itu dalam diagram konteks ini akan diketahui data-data yang mengalir masuk maupun keluar sistem.



Gambar 5. Diagram Konteks

Berikut adalah hasil dan pembahasan dari sistem yang dibuat.

3.5. Tampilan Form Beranda Pemancingan

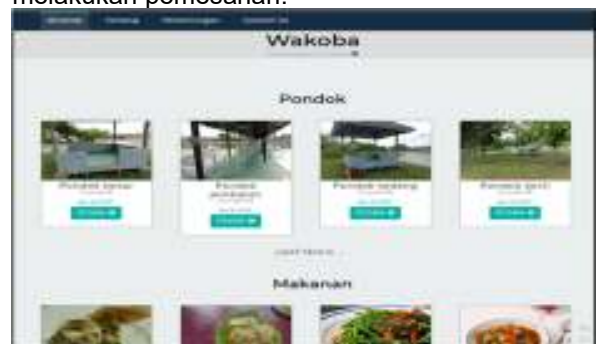
Form ini (gambar 6) ditampilkan pada awal mengakses portal pemancingan.

3.6. Tampilan Form Produk Pemancingan

Form ini (gambar 7) menampilkan salah satu tempat pemancingan yang digunakan untuk melakukan pemesanan.



Gambar 6. Form Beranda



Gambar 7. Form Produk Pemancingan

3.7. Tampilan Form Daftar Pemesanan

Form ini (gambar 8) menampilkan daftar pemesanan produk pemancingan yang telah dipesan, konsumen terlebih dahulu harus mengisi data pemesanan seperti nama, tanggal

kedatangan, jam kedatangan dan nomor HP untuk melanjutkan ke pembayaran.



Gambar 8. Form Daftar Pemesanan

3.8. Pengujian Transaksi Pembayaran

Transaksi pembayaran melalui payment gateway Midtrans menampilkan daftar bank untuk melakukan transaksi (gambar 9).



Gambar 9. Transaksi Pembayaran

Setelah melakukan pembayaran konsumen mendapatkan SMS Gateway informasi transaksi (gambar 10).



Gambar 10. SMS Gateway Informasi Transaksi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Sistem yang dibangun berupa portal yang memuat tempat-tempat pemancingan yang berada di kota Jayapura, yang dapat membantu pengelola pemancingan dalam mempromosikan produk miliknya. Konsumen mendapatkan kemudahan dalam melakukan transaksi pemesanan makanan, minuman, pondok, fasilitas, pendaftaran event dan pembayaran dengan berbagai metode pembayaran. Sistem informasi ini menggunakan *Web Service Midtrans* sebagai *payment gateway* yang menjamin keamanan saat melakukan transaksi pembayaran dan terintegrasi dengan *Zenziva* yang memberikan layanan *sms gateway* berupa informasi transaksi pemesanan. Sistem dapat bekerja secara *responsive* sehingga dapat disesuaikan tampilannya untuk diakses dengan berbagai jenis platform.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bafadal, E.H., 2018, "Perencanaan Bisnis Pariwisata: Pendekatan *Lean Planning*", UB Press, Malang
- [2] Blazing A., 2019, Pemrograman Windows dan Web dengan C# & ASP.Net Core MVC Menggunakan Visual Studio 2017, Graha Ilmu, Yogyakarta
- [3] Jupron, 2022, "Perancangan Aplikasi Penyewaan Tempat Pemancingan Menggunakan PHP dan Mysql Berbasis Web Studi Kasus Temapt Pemancingan XYZ", *Scientia Sacra: Jurnal Sains Teknologi dan Masyarakat*, Vol. 2, no. 2, pp. 275–283, Bogor
- [4] Rahmawati, R., Fatkhiyah, E., Hamzah, A., 2019, "Sistem Manajemen Objek Wisata Pemancingan dan Pemetaan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web di Kabupaten Semarang", *Jurnal SCRIPT*, Vol.7, no. 1, 80-87, Yogyakarta
- [5] Saputro, E.D., Muharrom, L.A., 2019, Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta Berbasis Web Menggunakan SMS Gateway pada CV. Leles Audio Pro Jember", *JASIE: Jurnal Aplikasi Sistem Informasi dan Elektronika*, Vo.1, No.2, 135-156, Jember
- [6] Sianipar, H.R., Siahaan, V., 2020, Buku *Pintar JavaScript*, <https://books.google.co.id/books?id=qovW DWAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=0>

- nepage&q&f=false, diakses tanggal 5 April 2022.
- [7] Sutabri, T., 2012. Konsep Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta
- [8] Supono, Putratama V., 2016, Pemrograman *Web* dengan Menggunakan *PHP* dan *Framework Codeigniter*, Andi, Yogyakarta