

**APLIKASI PENGOLAHAN DATA PARIWISATA DAN
KEPEMUDAAN PADA DINAS PARIWISATA PEMUDA
DAN OLAHRAGA KABUPATEN ACEH TAMIANG**
Sayed Fachrurrazi, Wahyu Achmad Rahman ¹⁾, Taufiq ²⁾, Fitri Rizani²⁾ ,

Dosen Teknik Informatika Universitas Malikussaleh

¹⁾Mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Almuslim

²⁾Dosen Jurusan Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas
Almuslim

Jalan Almuslim No. 1, Bireuen-Aceh Indonesia

chelseafc.pn@gmail.com

Abstrak — Perkembangan zaman yang semakin maju merupakan bukti bahwa tingginya tingkat teknologi dalam bidang ilmu komputer, tapi pada Dinas Pariwisata Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Aceh Tamiang, pelayanan yang masih ada disana masih secara manual, salah satu nya dalam bidang pendaftaran permohonan dalam bentuk formulir permohonan pariwisata dan kepemudaan. Pelayanan pendaftaran permohonan pariwisata dan kepemudaan kabupaten aceh tamiang belum terkomputerisasi, karena pengisian permohonan dilakukan secara manual yaitu pengisian permohonan dilakukan dengan cara mengisi pada kertas formulir pada Dinas Pariwisata Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Aceh Tamiang menggunakan *Microsoft Office* dan dikerjakan pada aplikasi *Microsoft Word*, yang hasil pembuatannya dicetak dan kemudian diperbanyak dengan cara mengcopy lembar formulir tersebut, sehingga akan terjadi penumpukan formulir.

Kata Kunci—ERD, DFD, Java Netbeans

PENDAHULUAN

Pelayanan pendaftaran permohonan pariwisata dan kepemudaan kabupaten aceh tamiang belum terkomputerisasi, karena pengisian permohonan dilakukan secara manual yaitu pengisian permohonan

dilakukan dengan cara mengisi pada kertas formulir pada Dinas Pariwisata Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Aceh Tamiang menggunakan *Microsoft Office* dan dikerjakan pada aplikasi *Microsoft Word*, yang hasil pembuatannya dicetak dan kemudian diperbanyak dengan cara mengcopy lembar formulir tersebut, sehingga akan terjadi penumpukan formulir.

Kendala-kendala tersebut merupakan bukti belum terbentuknya sebuah sistem informasi yang baik dan efektif pada Dinas Pariwisata Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Aceh Tamiang. Oleh karena itu, penanganan pengajuan pendaftaran permohonan parawisata dan olahraga harus dilakukan dengan perhatian khusus, agar pemilihan pengajuan permohonan bisa berjalan dengan efektif dan efisien.

Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah suatu kelompok file (form, class, rePort) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dan lain-lain (Harip Santoso, 2010).

Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Contohnya adalah Microsoft Office dan OpenOffice.org, Bahasa Pemrograman yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Berdasarkan jenisnya, aplikasi komputer dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu :

1. Enterprise

Digunakan untuk organisasi yang cukup besar dengan maksud menghubungkan aliran data dan kebutuhan informasi antar bagian, contoh : IT Helpdesk, Travel Management dan lain-lain.

2. Enterprise – SupPort
Sebagai aplikasi pendukung dari Enterprise, contohnya : Database Management, Email Server dan Networking System.
3. Individual Worker
Sebagai aplikasi yang biasa digunakan untuk mengolah/edit data oleh tiap individu. Contoh : Ms.Office, Photoshop, Acrobat Reader dan lain-lain.
4. Aplikasi Akses Konten
Adalah aplikasi yang digunakan oleh individu (hanya) untuk mengakses konten tanpa kemampuan untuk mengolah atau mengedit datanya melainkan hanya melakukan kustomisasi terbatas. Contoh : Games, Media Player, Web Browser.
5. Aplikasi Pendidikan
Biasanya berbentuk simulasi dan mengandung konten yang spesifik untuk pembelajaran.
6. Aplikasi Simulasi
Biasa digunakan untuk melakukan simulasi penelitian, pengembangan dan lain-lain. Contoh : Simulasi pengaturan lampu lalu lintas
7. Aplikasi Pengembangan Media
Berfungsi untuk mengolah/mengembangkan media biasanya untuk kepentingan komersial, hiburan dan pendidikan. Contoh : Digital Animation Software, AudioVideo Converter dan lain-lain.
8. Aplikasi Mekanika dan Produk
Dibuat sebagai pelaksana/pengolah data yang spesifik untuk kebutuhan tertentu. Contoh : Computer Aided Design (CAD), Computer Aided Engineering (CAE), SPSS dan lain-lain.

Analisa Sistem Berjalan

Pelayanan pendaftaran permohonan pariwisata dan kepemudaan Kabupaten Aceh Tamiang belum terkomputerisasi, karena pengisian pengajuan jenis permohonan pariwisata dan kepemudaan masih dilakukan secara manual, yaitu pengisian formulir yang sudah dicetak sebelumnya oleh petugas loket.

Proses pengisian dan permohonan parawisata dan kepemudaan dilakukan oleh petugas untuk kelengkapan semua persyaratan yang telah ditentukan. Sebelumnya pemohon dapat menanyakan informasi kepada petugas loket-1 selaku loket informasi. Setelah pemohon parawisata dan kepemudaan yang di tetapkan oleh Dinas Parawisata Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Aceh Tamiang dinyatakan lengkap selanjutnya oleh petugas menindaklanjuti permohonan kepada bagian yang telah di tentukan.

Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses menyusun atau mengembangkan [sistem informasi](#) yang baru. Dalam tahap ini harus dapat dipastikan bahwa semua prasyarat untuk menghasilkan [sistem informasi](#) dapat dipenuhi. Hasil sistem yang dirancang harus sesuai dengan kebutuhan pemakai untuk mendapatkan informasi. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa sistem yang disusun harus dapat dikembangkan lagi.

3.2.1 Deskripsi Rancangan Sistem

Sistem permohonan parawisata dan kepemudaan pada Dinas Parawisata Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Aceh Tamiang menggunakan java merupakan rancangan baru yang dirancang oleh penulis untuk memudahkan petugas. Sistem ini mempunyai kelebihan dalam pengimputan data pemohon karena sudah memiliki database dan pengimputannya bisa dilakukan menggunakan computer. Sistem ini dirancang dengan menggunakan database MySQL dan program Java, jadi petugas bisa langsung mengimput data-data parawisata dan kepemudaan dan dengan begitu tidak akan lagi terjadi penumpukan formulir.

3.2.3 Desain Arsitektur

Rancangan arsitektur merupakan hubungan di antara elemen-elemen struktural utama dari program. Rancangan arsitektur dapat memberikan gambaran mengenai struktur program.

Desain File

Desain file mentransformasi model domain informasi yang dibuat selarna analisis ke dalam struktur data yang akan diperlukan untuk mengimplementasi perangkat lunak. Adapun file-file yang digunakan dalam sistem ini, yaitu:

Tabel 3.1 Desain file admin

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	Nm_admin	Varchar	15	Nama Admin
2.	Password	Varchar	10	Password*

Gunanya: Untuk mengecek hak akses dari pengguna.

File Name : data undangan

Field Index : no

Tabel 3.2 Desain file Input Data undangan

Field Name	Type	Size	Keterangan
no	Bigint	25	Nomor undangan
lampiran	Varchar	35	lampiran
sifat	Varchar	30	Saifat undangan
hal	Varchar	25	hal
pelajar	Varchar	50	pelajar
umum	Varchar	50	umum
hari	Varchar	30	hari

tmpt	Varchar	30	tempat
------	---------	----	--------

Gunanya : Untuk menyimpan data-data undangan yang ingin mengurus pembuatan jenis undangan.

File Name : data belanja barang

Field Index : kode

Tabel 3.4 Desain file Input Data belanja barang

Field Name	Type	Size	Keterangan
kode	Flit	10	Kode Barang
Terima	Varchar	16	Terima Barang
Uang_b	Int	20	Uang Sebanyak
yaitu	Varchar	30	Yaitu
pnrm	Varchar	30	Penerima
tgl	Date	15	Tanggal
Jnis_b	Varchar	30	Jenis Barang

Gunanya: Untuk menyimpan data Belanja Barang.

File Name : data Terima B

Field Index : Kode

Tabel 3.5 Desain file Input Data Terima B

Field Name	Type	Size	Keterangan
Nip	Int	25	NIP
Nama	Varchar	16	Nama Pihak Pertama

Jbtn	Varchar	30	Jabatan
almt	Varchar	50	Alamat
Nama_k	Varchar	30	Nama Pihak Kedua
Jbtn_2	Varchar	30	Jabatan
Almt_2	Varchar	50	Alamat

Gunanya: Untuk menyimpan data Terima Barang.

File Name : data biodata w

Field Index : kode

Tabel 3.6 Desain file Input Data biodata w

Field Name	Type	Size	Keterangan
kode	Int	15	Kode Peserta
nama	Varchar	30	Nama Peserta
ttl	Date	10	Tanggal Lahir
agama	Varchar	20	Agama
pendidikan	Varchar	30	Pendidikan
pkrjaan	Varchar	30	Pekerjaan
almt	Varchar	30	Alamat
T_bdn	Varchar	30	Tinggi Badan
B_bdn	Varchar	25	Berat Badan

Gunanya: Untuk menyimpan data biodata duta wisata.

File Name : data Objek W

Field Index : kode

Tabel 3.7 Desain file Input Data Objek W

Field Name	Type	Size	Keterangan
kode	Int	15	Kode Wisata
Nama_o	Varchar	30	Nama Objek wisata
jenis	Varchar	10	Jenis objek
jumlh	Varchar	20	Jumlah pengunjung
lokasi	Varchar	30	Lokasi
daerah	Varchar	30	Daerah ibuka
status	Varchar	30	Status tanah
pemilik	Varchar	30	Pemilik

Gunanya: Untuk menyimpan data Objek Wisata.

File Name : data souvenir Field Index : no

Tabel 3.8 Desain file Input Data Sovenir

Field Name	Type	Size	Keterangan
No	Int	15	Nomor
Nama_u	Varchar	30	Nama Usaha
alamat	Varchar	10	Alamat
Nm_p	Varchar	20	Nama Pemilik
Jnis_p	Varchar	30	Jenis Produk
Jmlh_p	Varchar	30	Jumlah Pengunjung

fasilitas	Varchar	30	Fasilitas
tahun	Varchar	30	Tahun

Gunanya: Untuk menyimpan data Objek Wisata.

File Name : data R Kecantikan

Field Index : no

Tabel 3.9 Desain file Input Data R Kecantikan

Field Name	Type	Size	Keterangan
No	Int	15	Nomor
Nama_u	Varchar	30	Nama Usaha
No_Hp	Int	10	Nomor Handphone
Pmpin	Varchar	20	Pemimpin
No_I	Varchar	30	Nomor Izin Usaha
Jmlh_T	Int	30	Jumlah Tenaga
Jnis_P	Varchar	30	Jenis Produk

Gunanya: Untuk menyimpan data R Kecantikan.

File Name : data R Makan

Field Index : no

Tabel 3.10 Desain file Input Data R Makan

Field Name	Type	Size	Keterangan
------------	------	------	------------

No	Int	15	Nomor
Nama_R	Varchar	30	Nama Restoran
Almt	Varchar	40	Alamat
Pmlk	Varchar	20	Pemilik
No_I	Int	30	Nomor Izin Usaha
Jmlh_T	Int	30	Jumlah Tenaga
Jnis_M	Varchar	30	Jenis Makanan
Wktu	Date	30	Waktu Operasional

Gunanya: Untuk menyimpan data R Makan.

Hasil dan pembahasan

Implementasi Sistem

Implementasi merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang telah didesain kedalam bentuk pemograman untuk menghasilkan suatu tujuan yang dibuat berdasarkan kebutuhan. Implementasi sistem merupakan kegiatan akhir dari proses penerapan sistem baru yang telah dibuat atau dibangun sebelumnya, dimana pada tahapan ini akan diuraikan tahapan-tahapan dan langkah-langkah untuk mengimplementasikan rancangan perangkat lunak, kebutuhan software, serta implementasi halaman antar muka pengguna.

1. Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat ini ada beberapa hal yang menjadi batasan implimentasi, diantaranya :

1. Software yang digunakan pada saat implementasi adalah *java NetBeans 7.0.1* dan software basis data menggunakan MySQL.
2. Sistem ini dirancang khusus untuk pengolahan data pariwisata dan kepemudaan pada Dinas Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Aceh Tamiang.

2. **Kebutuhan Software**

Tahapan ini dimulai dengan perancangan basis data yang sudah dikerjakan pada bab sebelumnya, basis data dalam penelitian ini diimplementasikan dengan menggunakan MySQL, untuk software aplikasi yang digunakan adalah bahasa pemrograman *java NetBeans 7.0.1*.

3. **Implementasi Program**

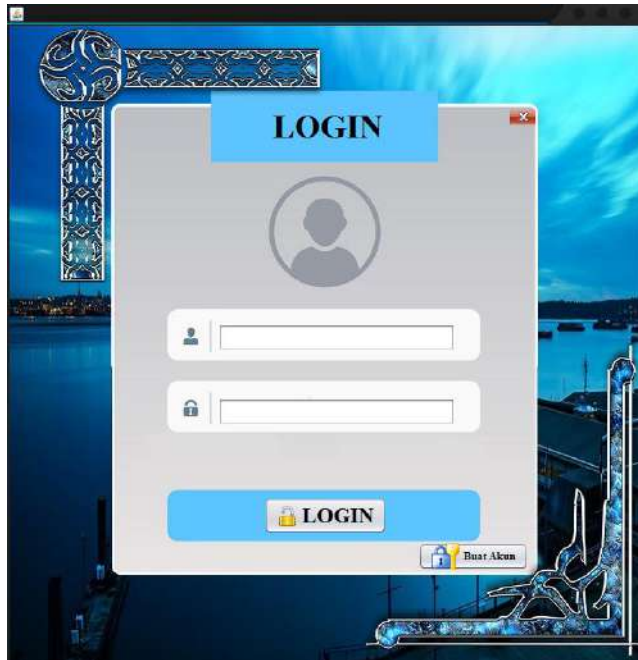
Implementasi program merupakan bentuk program yang dijalankan pada suatu sistem yang telah di kembangkan. Adapun form – form dari implementasi program dalam sistem pengolahan data pengolahan data pariwisata dan kepemudaan, yaitu:

1. **Implementasi Antarmuka Pengguna**

Implementasi antarmuka merupakan tampilan halaman aplikasi yang telah dibuat melalui pemrograman *java netbeans*. Pada sistem pengolahan data ini dikelompokkan menjadi kategori. Setelah program dijalankan, sistem akan menampilkan tampilan awal berupa form halaman login.

2. **Form Login ke Sistem**

Untuk melindungi dari orang yang tidak berkepentingan terhadap pengaksesan data ke sistem, maka form ini bertujuan menentukan hak akses dan level dari pengguna. Pada sistem ini, terdiri dari level pengguna yang dapat mengakses sistem yaitu tim penyeleksi (user). Adapun tampilan dari form login dan *source codenya* yaitu :

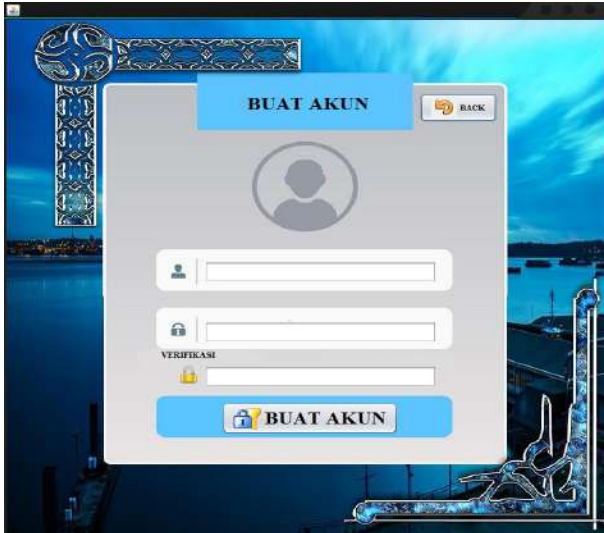


Gambar 4.1 Dialog *Screen Form Login*

Dialog *Screen form login* diatas merupakan halaman utama ketika aplikasi di jalankan, pada halaman tersebut terdapat dua (2) button yaitu button login untuk masuk kehalaman utama dan button buat akun untuk membuat akun jika tidak ada akun.

3. **Form Akun**

Form akun adalah form untuk membuat akun apabila belum ada akun atau lupa akun yang sudah terdaftar.

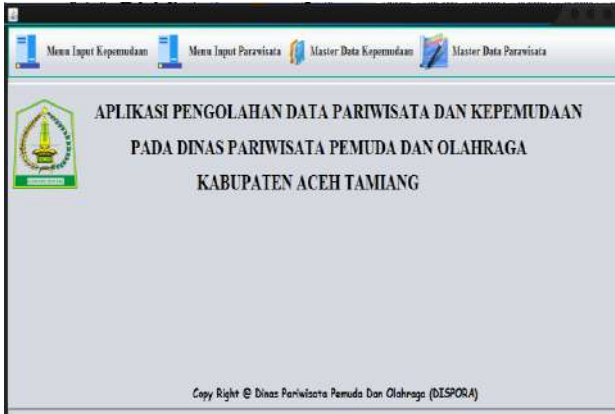


Gambar 4.2 Dialog *Screen Form Akun*

Dialog *Screen form akun* diatas merupakan halaman untuk pembuatan akun, pada halaman tersebut terdapat dua (2) button yaitu button buat akun untuk mendaftar akun dan button kembali untuk kembali ke form sebelumnya.

4. **Dialog Menu Utama**

Setelah melakukan login apabila berhasil, maka form menu utama akan tampil secara otomatis. Adapun tampilan dari menu utama adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 Dialog *Screen* Menu Utama

4. **Master Input**

Menu input terdiri dari form input biodata dan form parameter.

1. **Form Input Undangan**

Pada form input Undangan terdapat beberapa menu button yang berfungsi untuk melakukan manajemen data yaitu untuk menyimpan, edit, delete, clear dan exit. Berikut adalah form input Undangan.

Gambar 4.4 Dialog *Screen* Input Undangan

2. Form Input Belanja Barang

Pada form input Belanja Barang terdapat beberapa menu button yang berfungsi untuk melakukan manajemen data yaitu untuk menyimpan, edit, clear dan exit. Berikut adalah form input Belanja Barang.



The screenshot shows a software window titled "APLIKASI PENGOLAHAN DATA PARIWISATA DAN KEPEMUDAAN PADA DINAS PARIWISATA PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN ACEH TAMIANG". Below the title bar, there is a header with a logo and the text "Dinas Pariwisata Dan Kepemudaan". The main area contains a form with the following fields: "Kode Barang", "Tertima Barang", "Uang Sebayak", "Validu", "Tanggal", "Penerima", and "Jenis Barang". Each field has a corresponding input box. At the bottom of the form, there is a navigation bar with five buttons: "SAVE", "EDIT", "DELETE", "CLEAR", and "EXIT".

Pada bagian ini uraikan hasil beserta dengan pembahasannya. Apabila ada numbering maka ditulis dengan menggunakan format alfabet A, B, C dst.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis peroleh maka dapat di simpulkan bahwa pengolahan data parawisata dan kepemudaan pada dinas parawisata pemuda dan olahraga kabupaten Aceh Tamiang sudah berjalan dengan baik ,meskipun pelaksanaannya di kategorikan belum secara maksimal. Hal ini di dasarkan pada teori yang di gunakan melahirkan beberapa indikator yang menjadi landasan mencari data dilapangan.terdapat beberapa kekurangan yang di peroleh oleh penulis dalam menggunakan teori tersebut sebagai pedoman penelitian. Ada pun kekurangan yang di maksud terletak pada pengolahan penanganan keluhan pelanggan yang berjalan kurang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abah Guru, Nur. 2010. Pengolahan dan Analisis Data Hasil Penelitian. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Arismayanti, Ni Ketut. 2009. "Majalah Analisis Pariwisata". Fakultas Pariwisata Universitas Udayana.
- Demartoto, Argyo, dkk. 2009. Pembangunan Pariwisata Berbasis Masyarakat. Surakarta: UNS Press.
- Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Nias Utara. 2013. Buku Sekilas Potensi Wisata dan Budaya Kabupaten Nias Utara.
- Dinas Parawisata Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Aceh Tamiang.
- Indrajani. 2015. Database Design Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Kadir.A. 2010. *Mudah mempelajari Database MySql*. Andi:Yogyakarta.
- Kendal, KE, dan Kendal, JE, 2015, Analisis Dan Perancangan Sistem. Jakarta: PT Indeks.
- M.Rusli . 2016. Belajar programan java dengan netbeans : CV Andi Offset. STIKOM BALI
- Sujatmiko. 2012. *Teori dan Implementasi Java*. Bandung: Informatika.