

Perancangan Sistem Informasi Wisata Sejarah Kota Bengkulu sebagai Media Promosi Pariwisata

Nurul Renaningtias*
Fakultas Teknik Universitas Bengkulu
Universitas Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
nurulrenaningtias@unib.ac.id

Putri Kartika
Fakultas Teknik Universitas Bengkulu
Universitas Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
putriikartika02@gmail.com

Aprieza Putri Salsabila
Fakultas Teknik Universitas Bengkulu
Universitas Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
apriezaputrisalsabila20@gmail.com

Destri Wahyuni Saragih
Fakultas Teknik Universitas Bengkulu
Universitas Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
destriwahyuni02@gmail.com

Yudi Setiawan
Fakultas Teknik Universitas Bengkulu
Universitas Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
ysetiawan@unib.ac.id

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Wisata Sejarah Kota Bengkulu berbasis website guna mempromosikan potensi wisata sejarah yang ada di kota tersebut. Proses perancangan dimulai dengan analisis masalah menggunakan metode PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Service) untuk mengidentifikasi kekurangan dalam sistem informasi yang ada. Analisis ini menghasilkan pemahaman mendalam mengenai kebutuhan dan permasalahan yang harus diselesaikan. Perancangan sistem dilakukan menggunakan Unified Modeling Language (UML), termasuk pembuatan diagram use case, diagram kelas, diagram aktivitas, dan diagram sequence. Diagram-diagram ini membantu memvisualisasikan struktur dan perilaku sistem, serta memastikan bahwa semua kebutuhan pengguna terakomodasi dengan baik. Basis data dirancang untuk mendukung penyimpanan dan pengelolaan informasi yang efisien, memungkinkan akses data yang cepat dan akurat. Sistem informasi yang dirancang berbasis web dirancang dengan antarmuka yang user-friendly, memudahkan pengguna untuk mencari dan mempelajari informasi tentang objek wisata sejarah di Kota Bengkulu. Sistem ini juga dilengkapi dengan fitur administrasi yang memungkinkan pengelola untuk memperbarui dan mengelola konten secara efisien. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan promosi wisata sejarah Kota Bengkulu, menarik lebih banyak wisatawan domestik maupun mancanegara, serta berkontribusi terhadap pelestarian dan pengembangan warisan budaya kota tersebut. Sistem informasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam memajukan sektor pariwisata sejarah di Kota Bengkulu.

Keywords—Sistem informasi, wisata sejarah, perancangan sistem informasi

I. PENDAHULUAN

Indonesia kaya akan warisan budaya dari berbagai daerah di seluruh Nusantara. Kebudayaan di Indonesia mencerminkan keberagaman suku bangsa yang ada, meskipun beberapa suku berbagi elemen budaya yang serupa. Kebudayaan ini memiliki unsur-unsur umum yang sama namun juga memiliki perbedaan khusus yang unik di setiap daerahnya [1]. Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu "buddhayah," yang merupakan bentuk jamak dari "buddhi" (akal atau budi), diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Bentuk lain dari kata budaya adalah kultur yang berasal dari bahasa Latin yaitu "cultura." Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas, dan sangat erat hubungannya dengan masyarakat [2].

Perubahan dan dinamika masyarakat yang semakin cepat seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi

memerlukan kualitas informasi yang akurat, cepat, dan tepat. Pemanfaatan teknologi telah diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk bidang pariwisata. Salah satu tujuan wisata adalah tempat-tempat bersejarah yang perlu dilestarikan. Dalam pengelolaan tempat bersejarah, diperlukan suatu sistem yang dapat memudahkan pengguna dalam mencari lokasi dan menyediakan informasi yang dibutuhkan [1]. Selain tempat-tempat bersejarah, tempat pendukung seperti pusat kerajinan dan kuliner juga perlu dikembangkan dengan sistem informasi berbasis web sebagai media promosi, seperti yang diterapkan di daerah Bengkulu. Potensi pariwisata berbasis sejarah budaya merupakan aset penting yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan oleh setiap daerah [2].

Kota Bengkulu, yang terletak di pesisir barat pulau Sumatera, memiliki objek wisata yang beragam, baik wisata alam, budaya, maupun sejarah. Dengan beragamnya objek wisata yang ada, Kota Bengkulu berpotensi mendatangkan wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Namun, kurangnya sarana informasi pariwisata di Kota Bengkulu berpengaruh terhadap jumlah wisatawan yang berkunjung [3]. Sejarah kota Bengkulu mencatat banyak peristiwa bersejarah, termasuk sebagai pusat pertahanan Inggris pada masa penjajahan, dengan bukti fisik berupa Benteng Marlborough yang dibangun pada abad ke-18. Selain itu, terdapat rumah kediaman Presiden Soekarno saat diasingkan ke Bengkulu oleh pemerintah Belanda, serta banyak kawasan dan bangunan bersejarah lainnya seperti situs-situs purbakala, Monumen Hamilton, Monumen Parr, Master House, Makam Inggris, dan Perkampungan Cina [4].

Potensi sejarah yang ada di Kota Bengkulu belum sepenuhnya dimanfaatkan dan dilestarikan, serta masih banyak masyarakat yang kurang informasi mengenai wisata sejarah di kota ini [4]. Dinas Pariwisata Bengkulu hanya menyediakan katalog, data kunjungan wisatawan, dan peta wisata, yang kurang memadai untuk meningkatkan kunjungan wisatawan. Diperlukan informasi yang lebih lengkap mengenai tujuan wisata, objek wisata menarik, jarak yang akan ditempuh, dan produk wisata yang diminati [3][5].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin membangun sebuah Sistem Informasi Wisata Sejarah Kota Bengkulu Berbasis Website yang bertujuan untuk mempermudah memperoleh informasi mengenai wisata sejarah di kota Bengkulu. Informasi yang diperoleh akan lebih akurat, sehingga wisatawan dapat mengetahui lebih banyak tentang kota Bengkulu, khususnya wisata peninggalan sejarahnya, dan tertarik untuk berkunjung ke Bengkulu.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah Sistem Informasi Wisata Sejarah Kota Bengkulu berbasis Website yang dapat memudahkan masyarakat dalam mencari dan mempelajari informasi mengenai wisata sejarah yang ada di kota Bengkulu, serta mempermudah merekomendasikan tempat wisata kepada wisatawan.

II. METHODOLOGI

Penelitian ini dimulai dengan analisis masalah menggunakan pendekatan PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Service). Analisis PIECES bertujuan untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang terjadi pada sistem informasi yang ada. Langkah ini melibatkan evaluasi kinerja sistem, kualitas informasi, aspek ekonomis, efektivitas pengendalian, efisiensi operasional, dan kualitas layanan. Setelah masalah-masalah utama diidentifikasi, tahap berikutnya adalah analisa perancangan sistem menggunakan UML (Unified Modeling Language). UML digunakan untuk memodelkan struktur dan perilaku sistem secara visual, meliputi diagram use case, diagram kelas, diagram aktivitas, dan diagram sequence. Diagram-diagram ini membantu dalam memahami kebutuhan pengguna dan menentukan spesifikasi sistem yang akan dibangun. Tahap terakhir adalah desain perancangan sistem informasi yang mencakup perancangan antarmuka pengguna, basis data, dan arsitektur sistem. Desain ini memastikan bahwa sistem informasi yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan pengguna, mudah digunakan, dan efisien dalam pengelolaan data serta penyampaian informasi. Dengan metodologi ini, diharapkan sistem informasi wisata sejarah Kota Bengkulu berbasis website dapat dikembangkan secara efektif dan memberikan manfaat maksimal bagi pengguna [6].

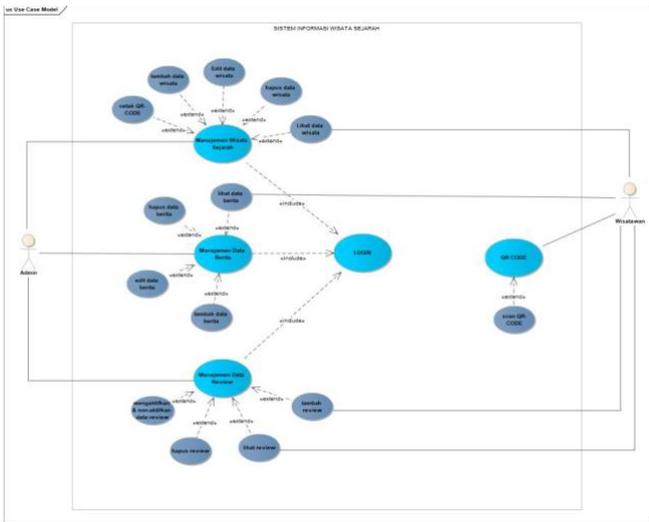
Adapun analisa PIECES pada perancangan sistem informasi wisata sejarah Kota Bengkulu, ditunjukkan pada Tabel 1 sebagai berikut.

TABEL 1. ANALISA PIECES SISTEM INFORMASI WISATA SEJARAH KOTA BENGKULU

No	Analisa	Hasil Analisa	
		Masalah	Solusi
1	<i>Performance</i>	Masyarakat dan wisatawan masih mencari informasi terkait wisata secara manual, serta masih kurangnya informasi terkait wisata sejarah yang ada di kota Bengkulu secara luas terutama lokasi.	Membuat <i>Sistem Informasi</i> Wisata sejarah kota Bengkulu baik sebagai media edukasi maupun media untuk mempromosikan pariwisata terkhusus untuk wisata peninggalan sejarah. Sehingga masyarakat yang menggunakan sistem ini dapat mempelajari, dan mengetahui, lebih jauh mengenai wisata sejarah Bengkulu dan tertarik untuk berwisata. Serta informasi yang <i>didapat</i> lebih akurat.
2	<i>Information</i>	Informasi yang diperoleh dari hasil pencarian memakan waktu dan kurang akurat sehingga membuat masyarakat maupun wisatawan sulit untuk mencari	Mengembangkan sistem Informasi yang terkomputerisasi yang membuat informasi wisata sejarah kota Bengkulu menjadi lebih akurat dan mudah di akses.

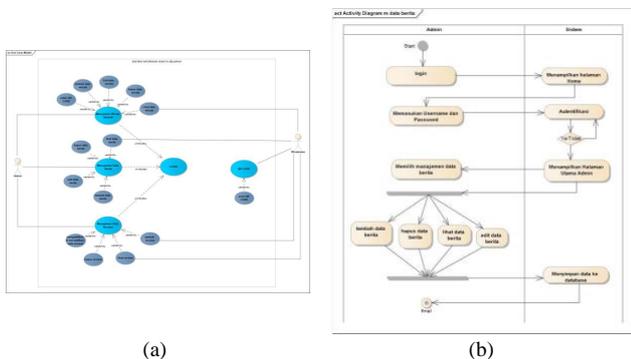
		tahu, serta kurangnya promosi.	
3	<i>Economic</i>	Biaya yang dikeluarkan oleh masyarakat ataupun wisatawan mungkin akan lebih besar karena kurangnya <i>reservasi</i> terkait lokasi dan biaya tiket masuk ke wisata.	Dengan menggunakan sistem ini, masyarakat dan wisatawan dapat mengurangi besarnya biaya, dikarenakan wisatawan dapat <i>mereservasi</i> atau melihat terlebih dahulu informasi terkait lokasi maupun data lainnya yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja melalui situs <i>web</i> untuk digunakan secepatnya.
4	<i>Control</i>	Pencarian data dan informasi yang masih dilakukan secara manual memiliki resiko tinggi terjadinya kesalahan informasi dan informasi yang <i>tidak valid</i> .	Dengan sistem yang terkomputerisasi, dan data data yang sudah di kumpulkan dan dianalisa maka <i>tidak</i> terdapat informasi yang simpang siur. Informasi yang dapat <i>valid</i> dan terjamin.
5	<i>Efficiency</i>	Mencari informasi secara manual perlu mengeluarkan banyak biaya, energi, serta waktu. Belum lagi Saat mencermati apakah itu merupakan informasi yang <i>valid</i> atau bukan sehingga perlu waktu dan proses yang lebih lama lagi agar data dapat digunakan.	penyeleksian data dilakukan dengan sebuah metode yang dengan adanya sistem informasi wisata sejarah dan budaya Bengkulu ini, masyarakat dan wisatawan cukup mengakses sebuah <i>Website</i> , bisa menghemat lebih banyak waktu, energi dan biaya dibanding melakukan riset ulang. Proses pencarian dan telah memperhitungkan keakurasian dalam memproses dan memilah data informasi wisata sejarah sehingga menjadi lebih akurat dan bisa
6	<i>Service</i>	Informasi data budaya dimanfaatkan dalam banyak hal, salah satunya untuk materi pembelajaran. Informasi yang sedikit dan berpotensi <i>tidak valid</i> bisa menyebabkan kekeliruan dan ketidakpuasan dalam proses pembelajaran.	Memberikan metode penganalisan yang menjamin keakurasian dan kecepatan penyampaian informasi.

Adapun analisa perancangan sistem dengan metode UML, terdiri dari beberapa diagram analisa. Use case Diagram diatas maka akan dibuat skenario dari tiap peran actor yang terlibat di dalam sistem [7][8]. Skenario merupakan langkah – langkah yang menerangkan urutan kejadian antar pengguna dengan sistem. Berikut merupakan penjelasan dari Use case diagram diatas yang dibuat dalam bentuk skenario yang terkait dari tiap –tiap Use case -nya [9][10]. Adapun Use case diagram pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



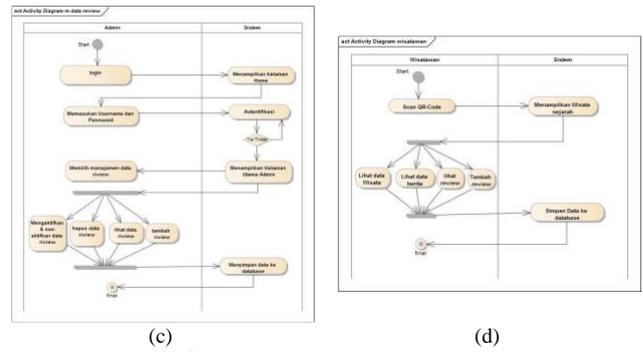
GAMBAR 1. USE CASE DIAGRAM

Activity diagram wisata sejarah dari Use case Diagram Sistem Informasi Wisata Sejarah Bengkulu. Dengan alur aktifitas admin membuka system informasi terlebih dahulu setelah itu keluar tampilan halaman login kemudian masukkan username dan password. Maka nanti system akan meng-Autentifikasi password yang dimasukkan benar atau tidak, jika benar maka akan masuk ke halaman dashboard, tetapi jika password yang dimasukkan salah maka kembali memasukkan password hingga benar (ditunjukkan pada activity diagram Gambar 2.a). Selanjutnya admin memilih manajemen data wisata dan system menampilkan halaman manajemen wisata sejarah. Admin dapat tambah data wisata, hapus data wisata, ubah data wisata, cetak qr-code dan lihat data wisata. Setelah selesai data disimpan ke database. Alur aktivitas admin membuka system informasi terlebih dahulu setelah itu keluar tampilan halaman login kemudian masukkan username dan password. Maka nanti system akan meng-Autentifikasi password yang dimasukkan benar atau tidak, jika benar maka akan masuk ke halaman dashboard, tetapi jika password yang dimasukkan salah maka kembali memasukkan password hingga benar. Selanjutnya admin memilih manajemen data berita, dimana pada manajemen ini admin dapat melakukan tambah data, hapus data, edit data dan lihat data berita. Adapun activity diagram ditunjukkan pada Gambar 2.b berikut.



(a)

(b)



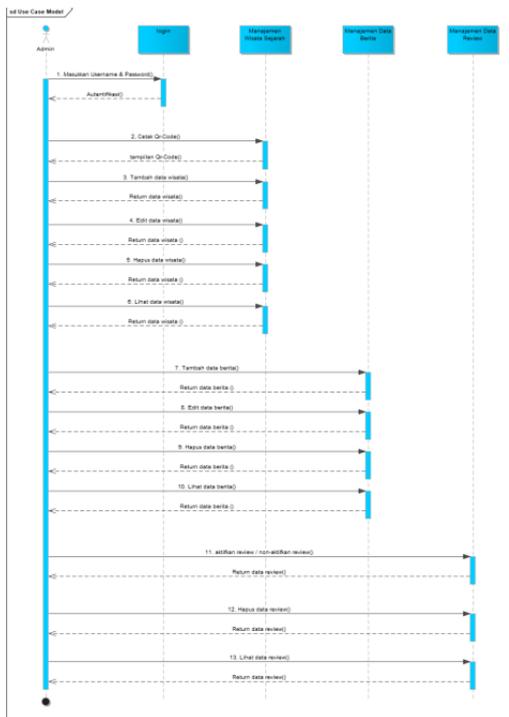
(c)

(d)

GAMBAR 2. ACTIVITY DIAGRAM

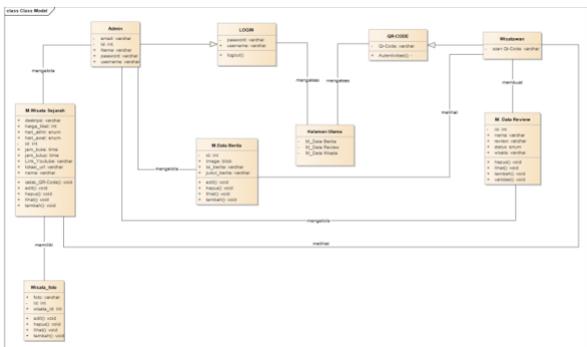
Pada Gambar 2.c merupakan gambar activity diagram dari manajemen data review. Dengan alur aktifitas admin membuka system informasi terlebih dahulu setelah itu keluar tampilan halaman login kemudian masukkan username dan password. Maka nanti system akan meng-Autentifikasi password yang dimasukkan benar atau tidak, jika benar maka akan masuk ke halaman dashboard, tetapi jika password yang dimasukkan salah maka kembali memasukkan password hingga benar. Selanjutnya admin memilih manajemen data review, dimana pada manajemen ini admin dapat melakukan aktifasi/ non-aktifkan review dari wisatawan, hapus data review dan lihat review. Gambar 2.d menunjukkan activity diagram wisatawan dari Usecase Diagram Sistem Informasi Wisata Sejarah Bengkulu. Dengan alur aktifitas wisatawan melakukan scan Qr-code kemudian masuk ke halaman wisata sejarah. Wisatawan dapat melakukan lihat data wisata, lihat data berita, lihat data review dan menambahkan review. Sequence Diagram admin tersebut. Actor admin akan menginput username dan password. Kemudian dari actor admin ke manajemen wisata sejarah terdapat tambah data wisata, ubah data wisata, hapus data wisata cetak Qr-code dan lihat data wisata dengan masing-masing terdapat message return data wisata sejarah ke actor admin. Dari actor admin ke manajemen data berita terdapat tambah, hapus, ubah dan lihat data berita. Dari actor admin ke manajemen data review terdapat aktif/non-aktifkan review, hapus data review dan lihat data review.

Pada gambar 3 merupakan tampilan Sequence Diagram wisatawan. Actor wisatawan melihat data wisata sejarah yang terdapat message return data wisata sejarah. Kemudian actor wisatawan melihat data berita dengan message berupa return data berita, tambah data review dengan message berupa return data review, kirim data review dengan message berupa return data review, dan lihat data review dengan message berupa return data review.



GAMBAR 3. SEQUENCE DIAGRAM

Class Diagram sistem informasi ini terdiri dari 9 Class, yaitu admin, login, QR-code, wisatawan, halaman utama, manajemen data wisata, wisata foto, manajemen data berita dan manajemen data review. Untuk menentukan kelasnya dapat menggunakan rancangan dari usecase diagram sebelumnya sebagai patokan untuk menggunakan kelas, ditunjukkan pada Gambar 4.



GAMBAR 4. CLASS DIAGRAM

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah berupa rancangan Database dan Sistem Informasi Wisata Sejarah Kota Bengkulu. Database tersebut dirancang untuk menyimpan informasi-informasi penting terkait destinasi wisata sejarah di Kota Bengkulu, seperti lokasi, sejarah, fasilitas, dan informasi lain yang relevan. Sementara itu, Sistem Informasi akan memungkinkan pengguna, baik wisatawan maupun pihak terkait, untuk mengakses informasi tersebut secara mudah dan cepat. Dengan adanya rancangan ini diharapkan pengelolaan dan promosi destinasi wisata sejarah Kota Bengkulu dapat lebih terstruktur dan terarah.

A. Perancang Database Sistem Informasi Wisata Sejarah Kota Bengkulu

Database merupakan salah satu komponen yang penting pada sistem informasi, karena berfungsi sebagai penyedia informasi bagi para pemakainya. Struktur basis data dari Sistem Informasi Wisata Sejarah Kota Bengkulu adalah sebagai berikut.

Dalam manajemen data wisata, tabel merupakan struktur penyimpanan utama yang digunakan untuk mengorganisir dan menyimpan informasi terkait destinasi wisata. Setiap tabel dalam database akan mewakili entitas atau objek tertentu, seperti tempat wisata, fasilitas, atau ulasan pengunjung. Misalnya, tabel destinasi wisata dapat mencakup kolom-kolom seperti nama tempat wisata, lokasi, sejarah, dan gambar. Setiap kolom dalam tabel akan memiliki tipe data yang sesuai, seperti teks, angka, atau tanggal, sesuai dengan informasi yang disimpan.

Dengan merancang tabel manajemen data wisata yang terstruktur, informasi mengenai destinasi wisata dapat disimpan dan diakses dengan lebih efisien. Selain itu, penggunaan relasi antar tabel juga dapat membantu dalam menciptakan keterkaitan antara data, seperti hubungan antara tempat wisata dengan ulasan pengunjung atau antara fasilitas dengan harga tiket. Dengan adanya tabel manajemen data wisata yang terorganisir dengan baik, pengelolaan informasi tentang destinasi wisata dapat dilakukan secara lebih sistematis dan efektif.

Nama Tabel : Manajemen_data_wisata
 Fungsi : Mengelola data wisata sejarah Bengkulu
 Primary Key : id

TABEL 2. TABEL MANAJEMEN DATA WISATA

Nama Kolom	Tipe	Panjang Kolom	Keterangan
Id	Int	20	PK
Nama	Varchar	225	
Deskripsi	Text	225	
Harga_tiket	Int	11	
Hari	Enum		
Lokasi_url	Text		
Link_youtube	Varchar	225	
Jam_buka	Time		
Jam_tutup	Time		

Nama Tabel : Wisata_foto
 Fungsi : Bagian dari manajemen data wisata
 Primary Key : id, wisata_id

TABEL 3. TABEL WISATA FOTO

Nama Kolom	Tipe	Panjang Kolom	Keterangan
Id	Int	20	PK
Wisata_id	Int	20	PK
Foto	Varchar	225	

Nama Tabel : Manajemen Data Berita
 Fungsi : Mengelola data berita
 Primary Key : id

TABEL 4. TABEL MANAJEMEN DATA BERITA

Nama Kolom	Tipe	Panjang Kolom	Keterangan
Id	Int	20	PK
Image	Int	20	
Judul_berita	Varchar	225	
Isi_berita	Text		

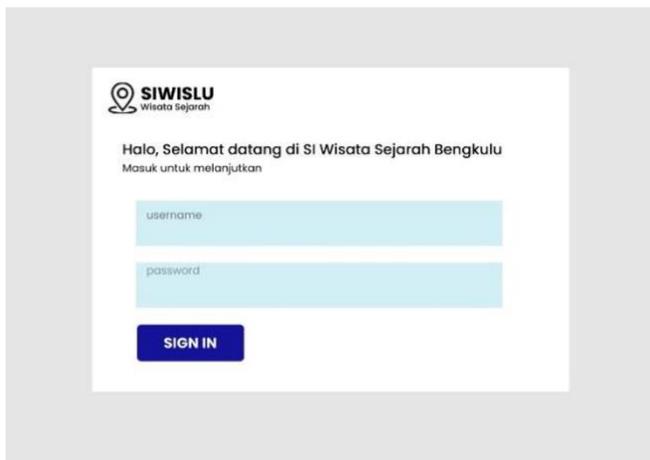
Nama Tabel : Manajemen Data Review
 Fungsi : Mengelola data review wisatawan
 Primary Key : id

TABEL 5. TABEL MANAJEMEN DATA REVIEW

Nama Kolom	Tipe	Panjang Kolom	Keterangan
Id	Int	20	PK
Nama	Varchar	225	
Wisata	Varchar	225	
Review	Varchar	225	
Status	Enum		

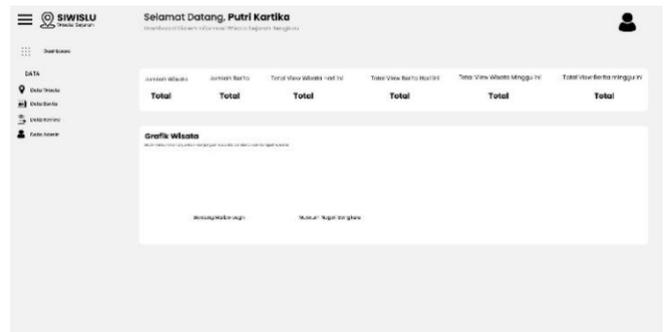
B. Perancangan Sistem Informasi Wisata Sejarah Kota Bengkulu

Perancangan antarmuka (Interface) merupakan bagian penting dalam pengembangan aplikasi. Hal ini dikarenakan tampilan antarmuka menjadi media utama dalam interaksi antara pengguna dengan sistem yang dibangun. Antarmuka yang dirancang dengan baik dapat mempengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Antarmuka yang intuitif, responsif, dan mudah dipahami akan meningkatkan kepuasan pengguna serta efisiensi pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Oleh karena itu, perancangan antarmuka harus memperhatikan tata letak, desain grafis, navigasi, dan elemen-elemen visual lainnya agar aplikasi dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Adapun perancangan antar muka Sistem Informasi Wisata Sejarah Kota Bengkulu terdiri dari beberapa antar muka sebagai berikut.



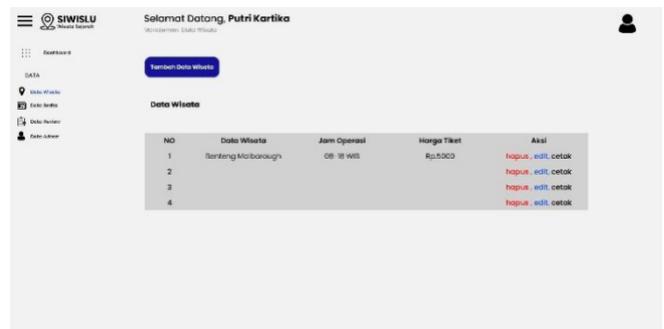
GAMBAR 5. ANTAR MUKA HALAMAN LOGIN SISTEM INFORMASI

Pada Gambar 5 merupakan gambaran dari halaman login. Halaman ini merupakan halaman yang akan digunakan admin untuk masuk kedalam sistem. Pada halaman ini admin harus memasukkan username dan password, kemudian admin dapat menekan tombol login.



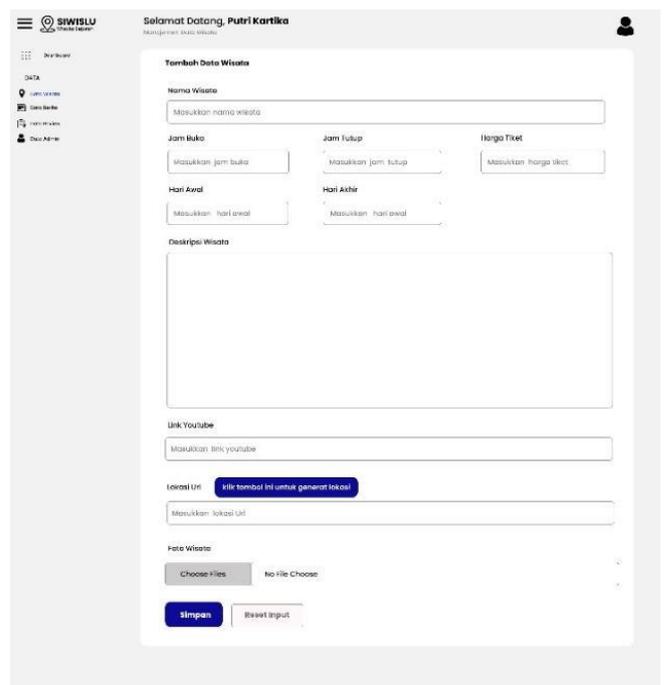
GAMBAR 6. ANTAR MUKA HALAMAN DASHBOARD

Pada Gambar 6 merupakan gambaran dari halaman dashboard setelah admin berhasil melakukan login. Pada halaman ini terdapat menu data wisata, data berita, data review dan data admin. Serta terdapat tampilan jumlah kunjungan wisata dan grafik wisatanya.



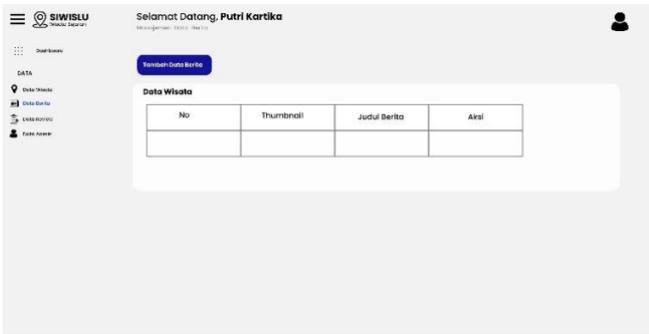
GAMBAR 7. ANTAR MUKA HALAMAN MANAJEMEN DATA WISATA

Pada Gambar 7 merupakan gambaran dari halaman manajemen data wisata. Terdapat tabel wisata yang berisi no, data wisata, jam operasi, harga tiket, dan aksi. Terdapat tombol dengan icon tambah data wisata, lalu tombol hapus, tombol edit dan tombol cetak untuk mencetak Qr-code. Serta di bagian kiri terdapat menu Dashboard.



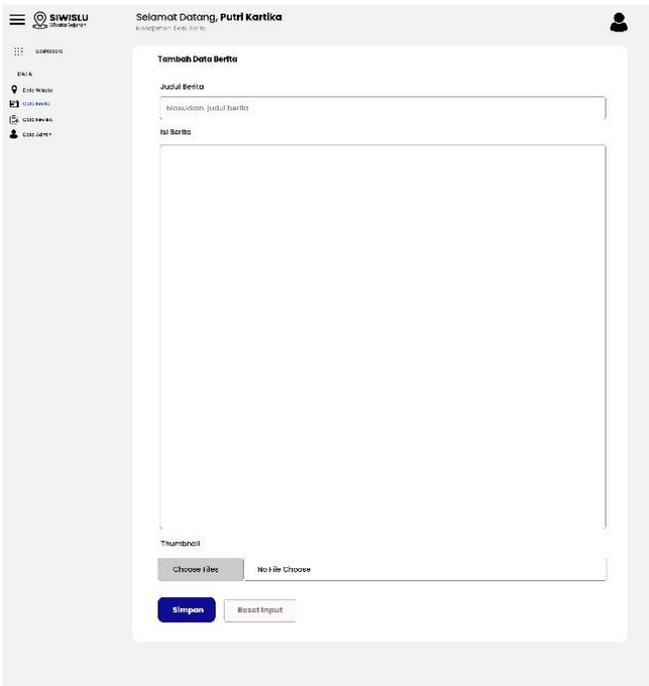
GAMBAR 8. ANTAR MUKA HALAMAN TAMBAH DATA WISATA

Pada Gambar 8 merupakan gambaran dari halaman tambah data wisata. Pada halaman ini terdapat beberapa kolom yang harus di isi yaitu, nama wisata, jam buka, jam tutup, harga tiket, hari awal, hari akhir, deskripsi wisata, link youtube, lokasi url, diikuti dengan fitur tombol untuk generate lokasi, tambah foto, simpan dan reset input.



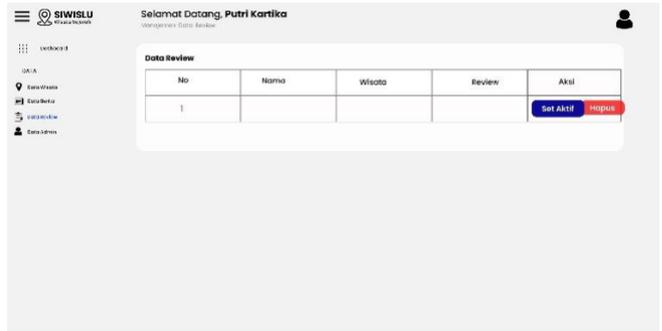
GAMBAR 9. ANTAR MUKA HALAMAN MANAJEMEN DATA BERITA

Pada Gambar 9 merupakan gambaran dari halaman manajemen data berita. Terdapat tabel data berita yang berisi no, thumbnail, judul berita dan aksi. Terdapat tombol dengan icon tambah data berita, lalu aksi hapus dan edit.



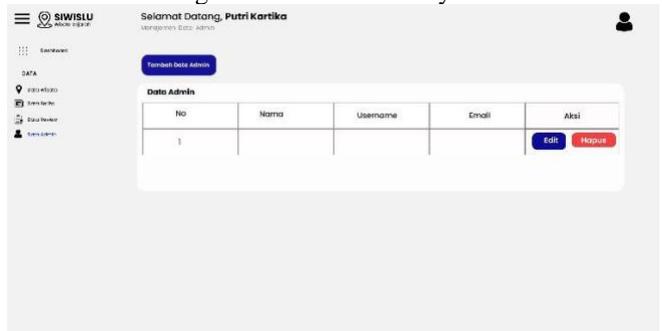
GAMBAR 10. ANTAR MUKA HALAMAN TAMBAH DATA BERITA

Pada Gambar 10 merupakan gambaran dari halaman tambah data berita. Pada halaman ini terdapat beberapa kolom yang harus di isi yaitu, judul berita, isi berita, thumbnail, diikuti dengan fitur tombol untuk tambah foto, simpan dan reset input.



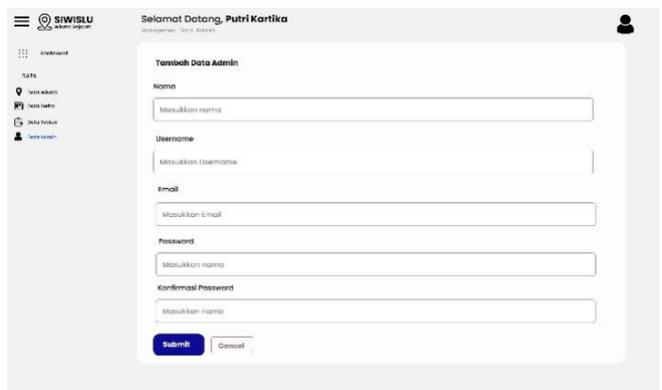
GAMBAR 11. ANTAR MUKA HALAMAN MANAJEMEN DATA REVIEW

Pada Gambar 11 merupakan gambaran dari halaman manajemen data review. Pada halaman ini terdapat tabel yang berisi nomor, nama pengunjung, wisata, review dan aksi tombol set aktif/non-aktif review, dan hapus. Jadi review pengunjung akan muncul di halaman beranda wisatawan jika admin sudah mengaktifkan data reviewnya.



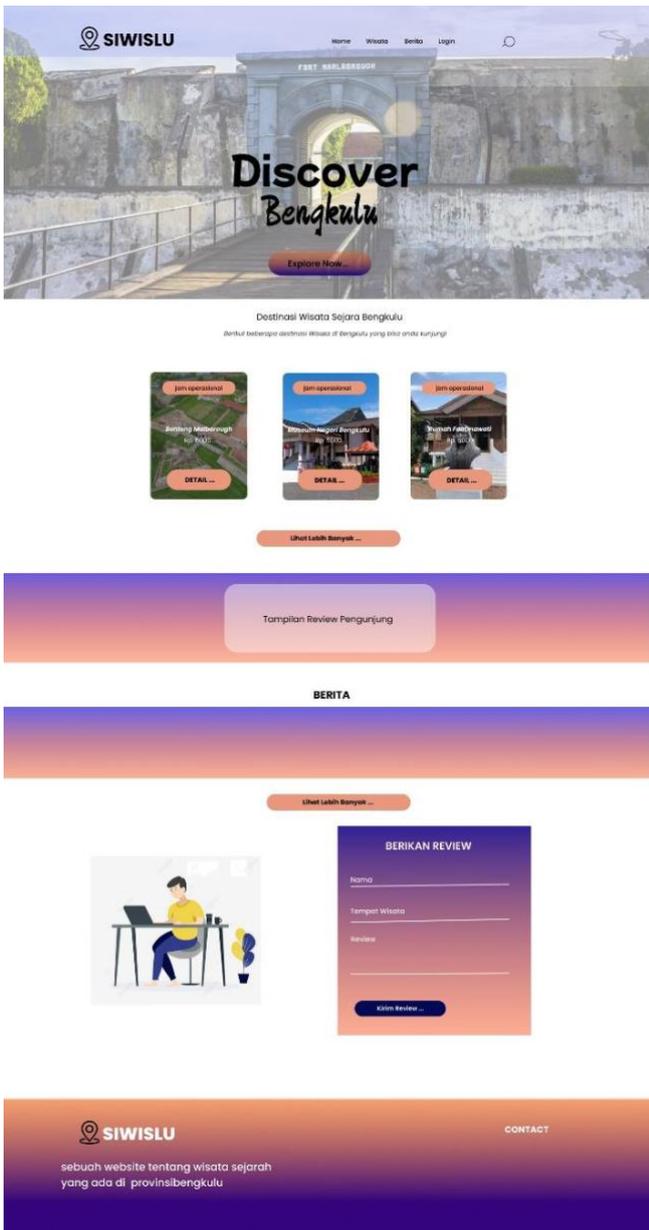
GAMBAR 12. ANTAR MUKA HALAMAN MANAJEMEN ADMIN

Pada Gambar 12 merupakan gambaran dari halaman manajemen data admin. Pada halaman ini terdapat tampilan tabel data admin yang berisikan nomor, nama, username dan email. Serta diikuti dengan aksi edit data admin, hapus data admin dan tambah data admin.



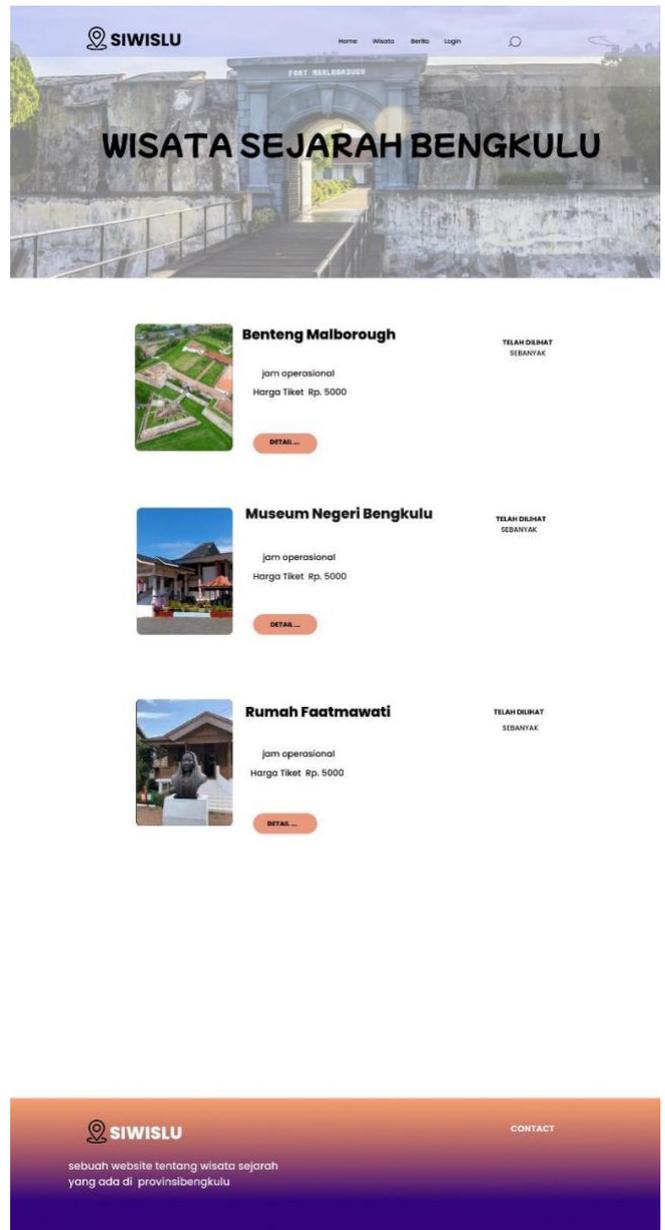
GAMBAR 13. ANTAR MUKA HALAMAN TAMBAH DATA ADMIN

Pada Gambar 13 merupakan gambaran dari halaman tambah data admin. Pada halaman ini terdapat beberapa kolom yang harus di isi yaitu, nama, username, email, password dan konfirmasi password, diikuti dengan fitur tombol submit dan cancel.



GAMBAR 14. ANTAR MUKA HALAMAN BERANDA USER

Pada Gambar 14 merupakan gambaran tampilan Halaman Beranda User. Terdapat menu home, wisata dan berita. Untuk menu review hanya di tampilkan di menu home pada bagian bawah. Wisatawan dapat menambahkan review mengenai tempat wisata yang telah dikunjungi. Lalu pada bagian bawah tampilan terdapat informasi pengembang sistem informasi



GAMBAR 15. ANTAR MUKA HALAMAN WISATA

Pada Gambar 15 merupakan gambaran tampilan Halaman Wisata (Post). Terdapat beberapa informasi wisata sejarah yang ada di kota Bengkulu yang ditampilkan pada gambar diatas dan tombol detail untuk mengetahui informasi lebih lengkapnya. Pada halaman ini juga ditampilkan berapa banyak orang yang telah mengunjungi web wisata tersebut.



Benteng Malborough Harga Tiket Rp. 5000

hari operasional
jam operasional



lorem ipsum dolor sit amet consectetur. Quam turpis vitae commodo consectetur morbi non id. Facilitas vitae in in ultracomper facilis imperdiet dui leo suspendisse. Sed ultrices purus nascetur euismod mauris molestiae ullam o imperdiet. Nisi ut lectus massa libero dolor turpis volutpat arcu adipiscing habit cursus massa ut sit tunc amet sed lacus aenean volutpat autumod tellus molestie. Fu nunc vestib dolor morbi sed turpis in. Tristique sed vel urna nullam ac porta enim. Morbi aliquet pharetra duis urna moris turpis tristique molestibus. Nunc sed et porta convallis. Sit amet tunc libero sit in quis feugiat. Venege eget et. Veneratis dictumet morbi morbi.

Eget magna commodo mauris pharetra vulputate ornare. Tristique neque pretium leo aliquam id vivamus sed nisi sit. Sed dis facilis nibh quis quis odio pretium. Vitae feugiat nullam riuu tristique vestib ut adipiscing ac aliquam. Egestas dui tunc lectus leo id convallis sem aliquam. Diamtuncam penatibus commodo vel molestuada quis gravida eget amet. Mi lectus eiti aliquet gravida mauris nisi quam. Nisi ut dolor pretium enim eros quis. Duis arcu amet mi bibendum aliquet arcu amet viverra. Ornare sit sagittis semper nulla nec ac.

Impedit ultracomper elementum non hendrerit cras dui sit ac. Partitur nunc quis euismod nam. Laoreet non amet diam in. Metus blandit semper arcu egestas et fermentum consectetur magnis vel. Feugiat ut tempus non aliquam fermentum nulla molestuada morbi in. Id e sed quis nisi lectus massa ipsum semper. Cras eiti adipiscing eiti diam vestibulum tunc. Vel nibh amet sit quis lectus eiti volutpat. Nisi facilis morbi riuu amet duceat peris id eros. Ipsum elementum vestibulum nisi molestuada. Sit in metus ut cras purus. Purus in amet gravida nulla. Nec egestas duis nunc lacus eu orci convallis in. Sit aenean pulvinar ac sit odio tristique vitae aliquam convallis. Molestie nulla viverra arcu nec. Amet justo euismod. At magna massa augue varius condimentum vel sed. Cundibut aliquet tringer pellentesque consectetur sit.

VIDEO YOUTUBE



LOCATION ON MAP



GAMBAR 16. ANTAR MUKA HALAMAN WISATA DETAIL

Pada Gambar 16 merupakan gambaran tampilan Halaman Wisata (Single Post). Yang ditampilkan pada gambar diatas adalah yaitu salah satu spesifikasi dari info lokasi wisata daerah Bengkulu yang sebelumnya berada pada wisata sejarah post atau informasi lebih detail dari sub wisata sejarah yang sudah dipilih. Terdapat beberapa detail lokasi wisata, informasi harga tiket, jam operasional, foto dan juga disertakan link youtube mengenai informasi wisata tersebut.



JUDUL BERITA



lorem ipsum dolor sit amet consectetur. Arcu ac in eget urna. Fames riuu elementum et praesent augue enim quam accumsan. Cras dignissim accumsan eiti urna eiti. Molestuada consectetur arcu tempus aliquet matta vel vitae id amet. Interdum facilis amet nulla magna libero. Feugiat sit ultrices consectetur nibh libero volutpat. Ut morbis aliquam turpis sit pellentesque massa. Eget leo pulvinar nunc quis turpis ac ipsum neque. Ut amet vitae integer massa vestibulum turpis. Tristique pellentesque pretium sed natoque vestib blandit congue in. Vitae id molestie lorem aliquet. Bibendum nullam nisi nibh quam. Quam riuu vestibulum morbi non rhoncus vel turpis.

Massa eitiom fringilla molestie arcu rhoncus commodo facilis pellentesque. Sed ac vitae augue o ornare id. Amet cursus tellus eget bibendum. Nec ultracomper arcu odio eiti orci egestas in condimentum vehicula. Metus amet viverra mauris ornare varius quam. Mauris eiti tunc nibh dui et aliquet.

Nisi nunc ultrices lacus lacus aliquam. Riuu viverra purus facilis vulputate. Quisque sed pellentesque bibendum massa. Dui turpis semper nulla viverra vulputate eiti tristique. Utis rhoncus nunc egestas eiti tristique. Neque neque tellus eiti nisi. Sit bibendum non fames metus ornare id sit in. Donec amet in tempus ipsum etiam cras ultracomper. Sit eiti mauris varius riuu lectus eiti. Proin ridiculus nunc scelerisque sed cursus venenatis. A feugiat ac turpis amet.

Eti quis cursus in ut non egestas et sollicitudin eiti. Suspendisse fames lectus purus eiti sapien cursus in sem. Auctor condimentum volutpat lacus sodales lorem. Venenatis habitant riuu sit aliquet orci. Sed o molestie bibendum qui consectetur. Vitae ut purus phasellus pellentesque. Dicitum nulla proin praesent nisi neque diamem. Quam tempus ultrices neque ultracomper diam ultrices ante vel. Proin morbi lectus suspendisse eiti nulla eiti ornare ornare venenatis. Massa blandit curabitur amet dicitum sagittis sagittis amet. Non cursus tristique tempus quisque. Sed dui praesent eu egestas.

Tristique nunc sit quis dui id quis sed consequat. Morbi faucibus eitiom aliquam varius tristique. Ut mi morcenas tristique scelerisque. Pellentesque aliquet sem cursus lorem lectus fames nisi. Fames odio tristique eu eiti id in viverra arcu amet. Dignissim sem auctor viverra dui enim ac massa eiti.

Adipiscing nunc quis vitae amet vitae tristique dolor. Ac urna tristique aliquam enim morbi ultrices aliquet. Viverra sceleris vestib ut elementum. Ornabit dui amet ultrices phasellus ut purus in. Vestibulum interdum viverra fames congue ornare. Ut mauris scelerisque id odio vulputate. Eget diam vulputate egestas mi sit. Consequat euismod ougue aliquet feugiat. In ut sed quis matta tellus.

Id posuere consectetur ridiculus quisque enim nunc nisi penatibus. Adipiscing faucibus in vitae ut nulla in ultrices. Arcu lacus sagittis praesent fames ultrices ultrices proin. Lacus mi nulla interdum feugiat purus matta sed morcenas non. Egestas lacus turpis lectus semper gravida. Concomodo eu tellus sit nec. Quam gravida tempus odio ultracomper morbi. In donec quis in metus aliquet faucibus facilis. Adipiscing condimentum ut eu sit ut elementum dicitum arcu eiti. Labortis non lorem cras elementum diam donec gravida. Nunc turpis tristique veli. Ipsum sed pulvinar vel quis et. Diam nibh vitae eiti tristique egestas ante. Thoncus aliquam ut riuu urna eu feugiat.



GAMBAR 17. ANTAR MUKA HALAMAN BERITA

Pada Gambar 17 merupakan gambaran tampilan Halaman Berita. Pada halaman ini ditampilkan informasi mengenai berita atau event yang diselenggarakan dari tempat wisata di kota Bengkulu ini. Terdapat judul berita, foto dan informasi terkait berita.

IV. KESIMPULAN

Perancangan Sistem Informasi Wisata Sejarah Kota Bengkulu berbasis website telah dilakukan melalui serangkaian langkah metodologis yang terstruktur. Dimulai dengan analisis masalah menggunakan metode PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Service), berbagai aspek sistem informasi yang ada dievaluasi untuk mengidentifikasi kekurangan dan area yang memerlukan perbaikan. Analisis ini membantu dalam mengungkap masalah utama terkait kinerja sistem, kualitas informasi, efisiensi ekonomi, kontrol keamanan, efisiensi operasional, dan layanan yang disediakan.

Selanjutnya, analisis perancangan sistem dilakukan menggunakan UML (Unified Modeling Language).

Penggunaan UML memungkinkan perancangan sistem yang lebih jelas dan terstruktur melalui diagram use case, diagram kelas, diagram aktivitas, dan diagram sequence. Diagram-diagram ini memvisualisasikan kebutuhan pengguna dan spesifikasi sistem, memastikan bahwa semua aspek penting dari sistem informasi tercakup dalam perancangan.

Pada tahap perancangan basis data, dilakukan perancangan yang mencakup semua data yang relevan untuk pengelolaan informasi wisata sejarah Kota Bengkulu. Basis data dirancang untuk mendukung efisiensi dalam penyimpanan, pengambilan, dan pengelolaan data, sehingga informasi dapat diakses dengan cepat dan akurat oleh pengguna. Sistem berbasis web dirancang untuk tujuan promosi wisata sejarah Kota Bengkulu. Perancangan antarmuka pengguna yang intuitif dan user-friendly memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mencari dan mempelajari informasi mengenai objek wisata sejarah. Sistem ini juga dirancang untuk mendukung administrasi yang efisien oleh pihak pengelola, memungkinkan mereka untuk memperbarui informasi dengan mudah dan mengelola konten secara efektif. Dengan demikian, Sistem Informasi Wisata Sejarah Kota Bengkulu berbasis website diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam mempromosikan wisata sejarah kota ini, meningkatkan minat wisatawan, dan memberikan kontribusi positif terhadap pelestarian dan pengembangan warisan budaya Kota Bengkulu.

REFERENCES

- [1] Hariastuti, R. M. (2016). Patil Lele, Sebuah Warisan Budaya Nusantara dalam Perspektif Etnomatematika. In Seminar Nasional FDI.
- [2] Antropolog Melville J
- [3] A. Kristanto, *Budaya Nusantara*, Yogyakarta: Gava Media, 2018.
- [4] Oktamuriza, R. (2013). *Ensiklopedia Objek Wisata Di Kota Bengkulu Berbasis Android*.
- [5] Anggraini, R., & Arifin, N. H. (2011). Studi Potensi Lanskap Bersejarah untuk Pengembangan Wisata Sejarah di Kota Bengkulu. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3(1).
- [6] Sriwahyuni, T., Oktoria, O., & Dewi, I. P. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pariwisata Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 12(1), 92-99.
- [7] Irawati, D. R., Hakim, A., & Rokoyah, K. (2022). Sistem Aplikasi Pengenalan Sejarah dan Kebudayaan Cirebon Berbasis Web. *Journal of Artificial Intelligence and Innovative Applications (JOAIIA)*, 3(2), 152-156.
- [8] Silitonga, S. S. M., & Anom, P. (2016). Kota Tua Barus Sebagai Daerah Tujuan Wisata Sejarah Di Kabupaten Tapanuli Tengah. *Jurnal Destinasi Pariwisata*. ISSN, 2338-8811.57
- [9] A. S. Rosa dan M. Salahudin. *Sistem Basis Data: 2015*
- [10] Jacobson, I., Booch, G., & Rumbaugh, J. (1996). *The Unified Modeling Language*. University Video Communications.