RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN KEDIRI BERBASIS SIMULASI BIAYA MENGGUNAKAN METODE LOGIKA FUZZY QUERY

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Pada Program Studi Teknik Informatika FT UNP Kediri

OLEH :

ANIS ROSIKA

NPM : 09.1.03.02.0074

FAKULTAS TEKNIK (FT)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNP KEDIRI

2014

Skripsi oleh :

ANIS ROSIKA

NPM : 09.1.03.02.0074

Judul :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN KEDIRI BERBASIS SIMULASI BIAYA MENGGUNAKAN METODE LOGIKA FUZZY QUERI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik UNP Kediri

Tanggal : 10 - 5 - 2014

Pembimbing I	Pembimbing II
SURYO WIDODO, M.Pd	**MARGO RIDHO LEKSONO, M.Kom**
NIDN : 0002026403	**NIDN : 99070009332**

ii

Skripsi oleh :

ANIS ROSIKA

NPM : 09.1.03.02.0074

Judul :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN KEDIRI BERBASIS SIMULASI BIAYA MENGGUNAKAN METODE LOGIKA FUZZY QUERI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan Teknik Informatika FT UNP Kediri

Pada tanggal : _____

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panita Penguji :

1. Ketua : Rini Indriati, S.KOM., M.KOM
2. Penguji I : Suryo Widodo, M.Pd
3. Penguji II : M. Khayat Subekan, S.KOM., M.Pd

Mengetahui,
Dekan Teknik

Rini Indriati, S.KOM., M.KOM
NIY. 1081001070

iii

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN KEDIRI BERBASIS SIMULASI BIAYA

MENGGUNAKAN METODE LOGIKA

FUZZY QUERY

Anis Rosika
09.1.03.02.0074
Teknik - Informatika
Anisrosika@gmail.com
Suryo Widodo, M.Pd dan Margo Ridho Leksono, M.kom
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Anis Rosika : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN KEDIRI BERBASIS SIMULASI BIAYA MENGGUNAKAN METODE LOGIKA FUZZY QUERY, Skripsi, Teknik Informatika, FT UNP Kediri, 2013.

Pariwisata merupakan sektor yang penting di Indonesia. Begitu juga dengan pariwisata yang ada di Kabupaten Kediri, berbagai upaya dicanangkan oleh pemerintah daerah untuk memajukan sektor pariwisata di kabupaten Kediri, salah satunya adalah promosi. Dengan adanya rancang bangun informasi pariwisata di kabupaten berbasis simulasi biaya yang berfungsi untuk mendapatkan informasi pariwisata yang ada di kabupaten Kediri.

Perancangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan Metode Logika Fuzzy dan berbasiskan web. Metode Logika Fuzzy dipilih karena metode ini sesuai dengan perancangan sistem yang dibuat serta perhitungan yang lebih ringkas dengan menggunakan database.

Kata Kunci : **Sistem Informasi, Metode Fuzzy, Pariwisata, Web.**

1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor yang memiliki potensi besar dalam menghasilkan pendapatan negara, khususnya di daerah Kabupaten Kediri yang memiliki pendapatan potensi paling berpengaruh dalam pendapatan devisa Negara. Sektor pariwisata di Kabupaten kediri mempunyai peluang yang cukup prospektif untuk dikembangkan menjadi industri pariwisata, karena obyek wisata yang ada cukup beragam dan mempunyai ciri khusus dan nilai lebih. Menyadari arti penting dari perkembangan sektor kepariwisataan daerah maka peranan dari berbagai pihak terkait sangatlah menentukan untuk meningkatkan pelayanan kepada wisatawan yang ingin berkunjung dan mendapatkan informasi tentang pariwisata di kabupaten Kediri.

Sektor pariwisata kabupaten Kediri mempunyai peluang yang cukup prospektif untuk di kembangkan menjadi industry pariwisata, ini cukup beralasan, karena obyek wisata yang ada cukup beragam dan mempunyai cirri khusus dan nilai lebih. Menyadari arti penting dari perkembangan sektor pariwisata daerah maka peranan dari berbagai pihak terkait sangatlah menentukan serta untuk meningkatkan pelayanan kepada wisatawan yang ingin berkunjung dan mendapatkan informasi pariwisata Kabupaten Kediri.

Berbagai upaya pemerintah daerah memajukan sektor ini, dengan adanya tugas akhir ini fungsinya sebagai pusat untuk mendapatkan informasi pariwisata kabupaten Kediri yang masih belum dibarengi dengan pemanfaatan ilmu teknologi.

Bagi wisatawan yang ingin mengetahui wisata yang ada di kabupaten Kediri dapat memperoleh informasi kepariwisataan Kabupaten Kediri, selain itu wisatawan dapat melakukan pemesanan paket wisata yang ada di Kabupaten Kediri sesuai dengan paket wisata yang di inginkan sesuai budget dana yang dimiliki. Sesuai

dengan kondisi yang telah di jelaskan wisatawan dapat menghabiskan waktu lebih banyak hanya untuk mendapatkan informasi mengenai pariwisata Kabupaten Kediri dan pariwisata yang tidak terencana sebelumnya.

Dengan perkembangan internet yang sudah menyebar menjadikan kemudahan dalam berkomunikasi tanpa batas tempat dan waktu (keseluruh penjuru dunia), dimana internet merupakan sebuah jaringan komputer yang menghubungkan antara satu network lain yang saling berhunbungan untuk mendapatkan informasi.

Dengan sistem informasi pariwisata kabupaten kediri yang dibangun yaitu pengembangan informasi kepariwisataan kabupaten Kediri dengan sistem ini para wisatawan bisa melihat informasi sesuai asal-usul pariwisata. Dalam membangun sistem ini didukung perancangan data base.

Di harapkan dengan di tulisnya Tugas Akhir berjudul " RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN KEDIRI BERBASIS SIMULASI BIAYA MENGGUNAKAN METODE LOGIKA FUZZY QUERY " ini wisatawan bisa lebih mudah lagi dalam mencari suatu informasi pariwisata di kabupaten Kediri.

2. METODE

A. Metode Penelitian

a. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data terdiri dari :

1. Wawancara : Metode ini digunakan untuk mengajukan pertanyaan–pertanyaan kepada bagian yang terkait dengan tujuan mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam proses pembuatan dan rancangan program aplikasi pariwisata berbasis fuzzy dengan simulasi biaya.
2. Browsing : Penulis melakukan pencarian data dan informasi dari internet yang menyediakan sumber yang relevan.

b. Desain dan Perancangan Sistem

Setelah data terkumpul dan dianalisis kemudian dilakukan perancangan sistem yang terdiri dari perancangan database ERD *(Entity Relation Diagram),* Perancangan Skenario *Use Case.*

c. Evaluasi Sistem

Sebelum menuju proses pembuatan menggunakan software *power designer,* aplikasi terlebih dahulu sistem yang telah disusun di perangcangan sistem dievaluasi guna mengetahui kekurangan-kekurangan sementara dari sistem tersebut.

d. Pembuatan Aplikasi

Dalam proses ini dilakukan pembuatan tampilan sistem, pembuatan *Database,* dan penyusunan *coding* program.

e. Pengujian Sistem

Dalam pengujian sistem, aplikasi akan diuji dengan cara memasukkan data yang sudah diperoleh agar tidak ada sistem yang error. Jika masih terjadi kesalahan maka akan diperiksa kembali mulai dari perancangan sistem sampai didapat hasil yang maksimal.

f. Dokumentasi dan Penyusunan Laporan

Setelah dilakukan pengujian sistem kemudian dilakukan proses dokumentasi dan penyusunan laporan yang bertujuan untuk mempermudah pengembangan selanjutnya.

3. HASIL DAN KESIMPULAN

Dalam bab ini penulis menguraikan pembahasan yang mencakup kesimpulan dan saran.

4. DAFTAR PUSTAKA

Kediri.2008. *Potensi Wisata Kabupaten Kediri*, Dinas pariwisata Kabupaten Kediri.

Santoso, Andi. 2008. *Pusat informasi pariwisata dan perbelanjaan produk unggulan Kabupaten kediri*. Dinas Pariwisata Kabupaten kediri.

Suyitno.2000.*Pengembangan paket wisata dan produk unggulan*.

UUD.Nomor 10.2009. Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tentang kepariwisataan Pasal 14.Ayat (1) huruf d

UUD. Nomor 32. 2004. Tentang Otonomi daerah Wardiyanta.2006. Metode penelitian pariwisata.Yogyakarta:Andi.

Yuti, Oka A. 2005. Perancangan strategis pemasaran daerah tujuan wisata, Jakarta PT. Pradnya Paramita.

Santoso, styanto.2002. *Pengembangan Pariwisata Indonesia*: http://eprints.upnjatim.ac.id/1574/1/file1.pdf

Kusumadewi & Hari purnomo . 2004. Aplikasi Logika Fuzzy Untuk Pendukung Keputusan. Yogyakarta : Graha Ilmu.