

MOTTO

“Langkah kecil hari ini akan menjadi pijakan besar di masa depan.”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa hormat dan cinta, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, atas doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tiada henti.
2. Saudara-saudara serta keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
3. Bapak dan Ibu dosen, khususnya dosen pembimbing, atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan.
4. Sahabat dan teman seperjuangan yang senantiasa memberikan motivasi serta kebersamaan dalam suka maupun duka.
5. Seseorang yang selalu menjadi penyemangat, penguat, dan teman terbaik dalam perjalanan ini tanpa bisa penulis sebut namanya.
6. Diri saya sendiri, sebagai bentuk apresiasi atas usaha, kerja keras, dan keteguhan hati dalam menyelesaikan perjalanan ini.
7. Almamater tercinta, tempat penulis menimba ilmu dan pengalaman berharga.

Semoga karya ini bermanfaat bagi penulis sendiri maupun pembaca yang membutuhkan.

ABSTRAK

Kurangnya media khusus yang menyediakan informasi wisata dan kuliner di Kabupaten Kebumen melatarbelakangi pengembangan sistem informasi berbasis web bernama Dolan Kebumen. Sistem ini bertujuan memberikan informasi terstruktur yang mudah diakses tanpa login, serta mendukung fitur ulasan dan rating pengunjung. Pengembangan dilakukan dengan metode *Agile* dalam satu *sprint*, menggunakan *HTML*, *CSS*, *Javascript*, dan *Firebase* untuk autentikasi serta pengelolaan *database*. Fitur utama mencakup pencarian destinasi, detail tempat, ulasan dengan verifikasi OTP, pengiriman pesan, serta statistik kunjungan. Hasil pengujian menggunakan metode *Black box* menunjukkan seluruh fitur berfungsi sesuai kebutuhan. Pengguna dapat mencari informasi dan memberikan ulasan, sedangkan admin dapat mengelola data melalui *Firebase*. Dengan adanya Dolan Kebumen, masyarakat diharapkan memperoleh informasi wisata dan kuliner sekaligus mendukung promosi potensi daerah secara digital.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pariwisata, Kuliner, *Agile*, *Firebase*, *Black box Testing*.

ABSTRACT

The lack of dedicated media providing information on tourism and culinary attractions in Kebumen Regency has driven the development of a web-based information system called Dolan Kebumen. This system aims to deliver structured information that is easily accessible without login, while also supporting visitor review and rating features. The development was carried out using the Agile method in a single sprint, with HTML, CSS, Javascript, and Firebase employed for authentication and database management. The main features include destination search, place details, reviews with OTP verification, message submission, and visit statistics. Testing using the Black box method showed that all features function according to requirements. Users can search for information and submit reviews, while admins can manage data through Firebase. With the presence of Dolan Kebumen, the public is expected to gain access to tourism and culinary information while also supporting the digital promotion of regional potential.

Keywords: *Information Systems, Tourism, Culinary, Agile, Firebase, Black box Testing.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Dolan Kebumen: Pariwisata dan Kuliner Kebumen Berbasis Web Menggunakan Metode *Agile*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, Universitas Putra Bangsa.

Penyusunan skripsi ini merupakan hasil dari proses belajar, riset, dan pengembangan sistem informasi yang dilakukan secara bertahap. Penulis menyadari bahwa penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Awaludin 'Abid, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Lilik Setiono, S.Pd.Si., M.Pd., selaku penanggung jawab dari Dinas Pariwisata yang telah memberikan dukungan dan wawasan seputar pengembangan informasi pariwisata dan kuliner di Kebumen.
3. Seluruh dosen dan staf Program Studi Informatika Universitas Putra Bangsa yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa studi.
4. Kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan, dan semangat yang tiada henti dalam setiap langkah penulis.

5. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberi semangat dan berbagi pengetahuan selama proses pengerjaan skripsi ini.
6. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta masyarakat luas.



Kebumen, 31 Juli 2025

Penulis,

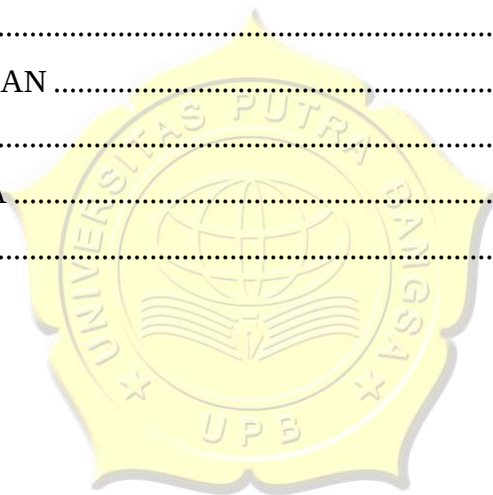
Kurnia Nurcahya
NIM: 210202575

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
1.5.3 Manfaat Akademis	7
BAB II.....	8
2.1. Landasan Teori	8
2.1.1 Sistem Informasi	8
2.1.2 Pariwisata	9
2.1.3 Kuliner.....	10
2.1.4 Peran Teknologi dalam Pengembangan Pariwisata dan Kuliner	11

2.1.5	Tantangan dan Peluang	12
2.1.6	Agile	13
2.1.7	Wireframe	14
2.1.8	Laravel.....	15
2.1.9	PHP	16
2.1.10	HTML	16
2.1.11	Javascript.....	17
2.1.12	Firebase	18
2.1.13	Visual Studio Code	19
2.1.14	Black box Testing	20
2.2.	Hasil Penelitian Terdahulu	21
BAB III		24
3.1.	Pendahuluan	24
3.2.	Metode Pengumpulan Data	25
3.3.	Metode Pengembangan Sistem	26
3.3.1.	Metode <i>Agile</i>	26
3.3.2.	Tahapan Metode <i>Agile</i>	27
3.3.3.	Iterasi.....	32
3.4.	Skema Perancangan Sistem.....	33
3.4.1.	Flowchart Sistem.....	33
3.4.2.	DFD (Data Flow Diagram)	34
3.4.3.	ERD (Entity Relationship Diagram)	36
3.4.4.	Table ERD (Entity Relationship Diagram)	36
3.4.5.	Diagram Use Case.....	40
3.4.6.	Diagram Aktivitas	42
3.4.7.	<i>Wireframe</i>	46
3.5.	Alat dan Teknologi yang digunakan	53
3.5.1.	Software dan Bahasa Pemrograman.....	53
3.7.	Metode Pengujian Sistem	54
3.7.1.	Skenario Pengujian Akses Halaman	54
3.7.2.	Skenario Pengujian Fitur Utama	57

3.7.3. Skenario Pengujian Admin <i>Firestore</i>	58
BAB IV	60
4.1. Gambaran Umum Sistem	60
4.2. Implementasi Sistem	61
4.2.1 Fitur-Fitur Utama Sistem	70
4.3. Pengujian Sistem	74
4.4. Analisis Pengujian Sistem	79
4.4.1 Ketercapaian Tujuan Sistem	79
4.4.2 Kelebihan Sistem	80
4.4.3 Kekurangan Sistem	80
4.4.4 Relevansi Sistem terhadap Kebutuhan Pengguna	80
BAB V.....	82
5.1. KESIMPULAN	82
5.2. SARAN	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	89



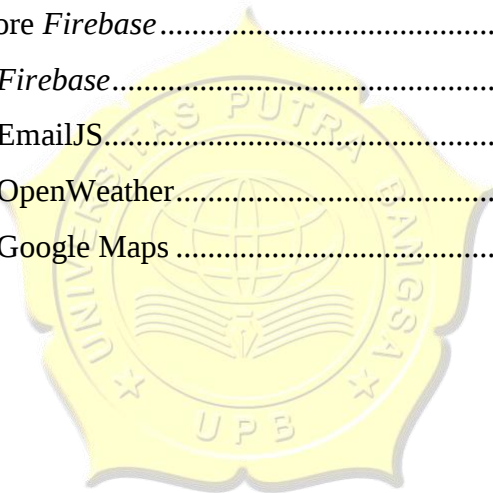
DAFTAR TABEL

Tabel II- 1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel III- 1 Database Tentang Kebumen	37
Tabel III- 2 Database Tempat Wisata	37
Tabel III- 3 Database Deskripsi Wisata	37
Tabel III- 4 Database Tempat Kuliner	38
Tabel III- 5 Database Deskripsi Kuliner	38
Tabel III- 6 Database Feedback Pengguna.....	38
Tabel III- 7 Database Berita	39
Tabel III- 8 Database Kontak.....	39
Tabel III- 9 Database Pesan	39
Tabel III- 10 Skenario Pengujian Akses Halaman	54
Tabel III- 11 Skenario Pengujian Fitur Utama.....	57
Tabel III- 12 Skenario Pengujian Admin <i>Firebase</i>	58
Tabel IV- 1 Pengujian Akses Halaman.....	74
Tabel IV- 2 Pengujian Fitur Utama.....	76
Tabel IV- 3 Pengujian Admin <i>Firebase</i>	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar II- 1 Metode <i>Agile</i>	13
Gambar III- 1 Alur Penelitian	24
Gambar III- 2 Siklus Pengembangan Perangkat Lunak Metode <i>Agile</i>	27
Gambar III- 3 Flowchart Sistem	34
Gambar III- 4 DFD Level 0	35
Gambar III- 5 DFD Level 1	35
Gambar III- 6 Entity Relationship Diagram	36
Gambar III- 7 Diagram Use Case.....	41
Gambar III- 8 Diagram Aktivitas Halaman Beranda	42
Gambar III- 9 Diagram Aktivitas Halaman Tentang Kebumen	43
Gambar III- 10 Diagram Aktivitas Halaman Wisata atau Kuliner.....	43
Gambar III- 11 Halaman Berita	44
Gambar III- 12 Diagram Aktivitas Halaman Kontak.....	45
Gambar III- 13 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda.....	46
Gambar III- 14 <i>Wireframe</i> Halaman Tentang Kebumen	47
Gambar III- 15 <i>Wireframe</i> Halaman Wisata.....	48
Gambar III- 16 <i>Wireframe</i> Halaman Kuliner.....	49
Gambar III- 17 Halaman Detail Wisata atau Kuliner	50
Gambar III- 18 Halaman Berita	51
Gambar III- 19 <i>Wireframe</i> Halaman Kontak	52
Gambar IV- 1 Selamat Datang.....	62
Gambar IV- 2 Halaman Beranda Tentang Kebumen.....	62
Gambar IV- 3 Halaman Beranda Mengenali Kebumen.....	62
Gambar IV- 4 Halaman Beranda Maps.....	62
Gambar IV- 5 Halaman Tentang Kebumen	63
Gambar IV- 6 Halaman Wisata.....	63
Gambar IV- 7 List Tempat Kuliner.....	64
Gambar IV- 8 Detail Deskripsi Wisata	64

Gambar IV- 9 Gallery dan Maps Wisata.....	65
Gambar IV- 10 Rating dan Ulasan Wisata.....	65
Gambar IV- 11 Halaman Kuliner.....	66
Gambar IV- 12 List Tempat Kuliner.....	66
Gambar IV- 13 Detail Deskripsi Kuliner.....	67
Gambar IV- 14 Gallery dan Maps Kuliner	67
Gambar IV- 15 Rating dan Ulasan Kuliner.....	67
Gambar IV- 16 Halaman Berita	68
Gambar IV- 17 Halaman Informasi Kontak dan Form Pesan.....	68
Gambar IV- 18 Statistik Kunjungan Web.....	69
Gambar IV- 19 Halaman Admin <i>Firebase</i>	69
Gambar IV- 20 <i>Firestore Firebase</i>	70
Gambar IV- 21 Logo <i>Firebase</i>	72
Gambar IV- 22 Logo EmailJS.....	73
Gambar IV- 23 Logo OpenWeather.....	73
Gambar IV- 24 Logo Google Maps	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Kartu Konsultasi Skripsi

Lampiran 3 Kartu Tanda Peserta Seminar Proposal Skripsi

Lampiran 4 Kode Otp

Lampiran 5 EmailJS

Lampiran 6 Flowchart Sistem

Lampiran 7 ERD

Lampiran 8 DFD Level 1

