

## **MOTTO**

“Siapa yang menapaki jalan ilmu dengan kesungguhan, maka Allah bukakan pintu kemudahan dan di balik setiap langkah, do’a orang tua adalah cahaya yang menerangi.”



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan pertolongan-Nya, penulis mempersembahkan karya ilmiah ini sebagai bentuk penghormatan dan terima kasih yang tulus kepada pihak-pihak yang telah memberikan doa, dukungan, bimbingan, serta semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Tanpa kehadiran mereka, penulis tidak akan mampu melalui perjalanan panjang yang penuh tantangan ini. Persembahan ini adalah wujud cinta, rasa hormat, dan penghargaan penulis kepada orang-orang terkasih yang senantiasa menjadi bagian dari setiap langkah perjuangan hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sebagai ungkapan rasa terima kasih yang mendalam, karya ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia-Nya yang tiada henti mengalir. Hanya dengan izin dan ridha-Nya, proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Muslim dan Ibu Ita Winarti  
Terima kasih yang tak akan pernah cukup terucapkan atas segala cinta, do'a, pengorbanan, dan perjuangan yang tiada henti. Dari kalian, penulis belajar arti kesabaran, ketulusan, dan kerja keras. Segala jerih payah yang kalian berikan menjadi sumber kekuatan terbesar dalam setiap langkah. Setiap do'a yang ayah dan ibu panjatkan, setiap restu yang kalian berikan, dan setiap peluh yang kalian curahkan adalah alasan utama penulis mampu bertahan dan menyelesaikan perjalanan panjang ini. Atas segala doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak pernah terbalaskan, perjuangan Ayah dan

Ibu dalam mendukung pendidikan dan kehidupanku adalah anugerah terbesar. Kalian adalah surgaku dan ridhoku, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan dalam hidup kalian.

3. Seluruh anggota keluarga besar, penulis ucapkan terima kasih atas semangat, do'a, dan dukungan yang telah diberikan dengan tulus. Termasuk Mbah Agustinah dan Mbah Ahmad Bardin tersayang, yang senantiasa memberikan doa, motivasi, serta kasih sayang yang begitu hangat. Kehadiran dan perhatian kalian adalah sumber kekuatan berharga yang selalu menguatkan penulis sebagai cucu, menjadikan setiap langkah terasa lebih ringan dan penuh arti. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Tante Yuni Winarti, Om Anhari, dan Tante Nur Rohmaningsih, yang selalu memberikan do'a dan dukungan tulus kepada penulis sebagai keponakan kalian.
4. Bapak Awaludin 'Abid, S.Kom., M.Kom sebagai pembimbing dan Bapak Ibu penguji, yang telah dengan penuh kesabaran membimbing, memberikan arahan, masukan, dan ilmu yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Adekku tersayang, Idlan Aflah Maula, dan adek besarku tersayang, Syafiani Safitri, yang senantiasa mendo'akan penulis, memberikan dukungan di setiap saat, serta menjadi sumber semangat yang tak pernah padam. Kehadiran kalian adalah anugerah yang membuat penulis merasa selalu ditemani dalam setiap langkah.

6. Fajria Rahma Hafidza dan Hani Shella Syaputri, sahabat yang senantiasa mendukung setiap proses yang penulis jalani. Fajria bukan hanya sahabat, tetapi juga telah menjadi seperti seorang kakak yang selalu membimbing, memberi nasihat, dan menguatkan dalam berbagai keadaan. Hani Shella tidak hanya hadir sebagai sahabat setia, tetapi juga turut membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi melalui diskusi-diskusi yang sangat berarti. Kehadiran kalian berdua menjadi sumber semangat dan kebersamaan yang akan selalu penulis kenang dengan penuh rasa syukur.
7. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat seperjuangan penulis yaitu, Asahi, Widiyas, Anas, Wisnu, Binti, Tri dan Dzaky yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini dengan saling mendukung, berbagi pengalaman, serta memberikan semangat di setiap prosesnya.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi titik awal bagi karya-karya ilmiah selanjutnya.

## ABSTRAK

Kabupaten Kebumen memiliki potensi besar dalam sektor pariwisata, baik wisata alam, budaya, maupun buatan. Penyampaian informasi pariwisata yang masih dilakukan secara manual melalui brosur dan katalog terbukti kurang efektif dalam menjangkau masyarakat luas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis website guna mendukung kinerja Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen dalam mengelola dan menyebarluaskan informasi destinasi wisata secara sistematis, terstruktur, dan mudah diakses. Metode pengembangan sistem menggunakan pendekatan *Agile*, yang memungkinkan proses dilakukan secara bertahap dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Perancangan sistem dilakukan dengan pendekatan *Unified Modeling Language* (UML) dan diimplementasikan menggunakan framework Laravel dengan arsitektur *Model-View-Controller* (MVC). Pengujian sistem dilakukan melalui metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT). Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhan pengguna, dengan tingkat kepuasan sebesar 86% dari pihak admin dan 89,5% dari pengguna umum. Sistem ini menyajikan informasi yang mencakup deskripsi objek wisata, lokasi, harga tiket, fasilitas, galeri, serta data jumlah pengunjung. Meskipun sistem telah menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat beberapa keterbatasan, seperti belum mendukung input data massal, integrasi Google Maps yang belum menampilkan rute perjalanan, sistem keamanan yang masih menggunakan fitur bawaan Laravel, dan ketiadaan fitur rekomendasi berdasarkan preferensi pengguna. Pengembangan lanjutan sangat disarankan untuk meningkatkan kinerja dan kelengkapan sistem agar semakin optimal dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Kata kunci : Sistem Informasi, Pariwisata, Website, *Agile*, Kebumen.

## ABSTRACT

*Kebumen Regency holds great potential in the tourism sector, encompassing natural, cultural, and artificial attractions. The current method of disseminating tourism information through brochures and catalogs is considered ineffective in reaching a wider audience. This study aims to design and develop a website-based tourism information system to support the performance of the Kebumen Regency Tourism and Culture Office in managing and disseminating destination information in a systematic, structured, and accessible manner. The system development adopts the Agile methodology, which allows for iterative and flexible processes based on user needs. The system is designed using the Unified Modeling Language (UML) and implemented with the Laravel framework using the Model-View-Controller (MVC) architecture. System testing was conducted using Black Box Testing and User Acceptance Testing (UAT). The results indicate that all features function as expected, with a satisfaction rate of 86% from administrators and 89.5% from general users. The system provides information including destination descriptions, locations, ticket prices, facilities, galleries, and visitor data. Although the system has shown positive outcomes, it still has certain limitations such as the lack of bulk data input, non-functional route display on Google Maps integration, default Laravel-based security, and absence of preference-based recommendation features. Further development is strongly encouraged to improve the system's functionality and adaptability to users' evolving needs.*

*Keywords : information system, tourism, website, Agile, Kebumen.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website untuk Disparbud Kabupaten Kebumen Menggunakan Metode *Agile*". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer pada Universitas Putra Bangsa.

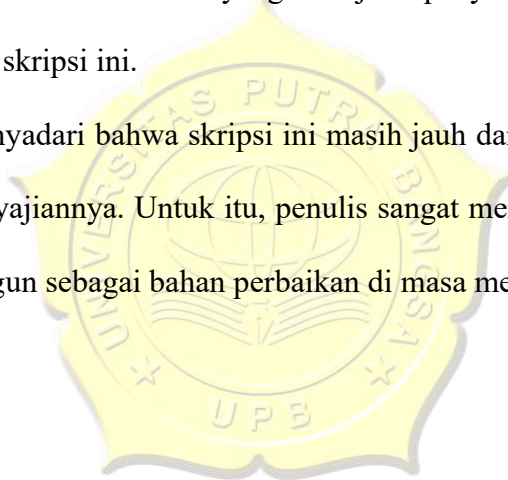
Skripsi ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis website sebagai sarana pendukung Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen dalam menyampaikan informasi destinasi wisata secara sistematis, terstruktur, dan mudah diakses. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Agile*, yang memungkinkan proses pembangunan dilakukan secara bertahap dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa selama proses penyusunan skripsi ini. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Awaludin 'Abid, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan dedikasi, serta memberikan arahan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini. Beliau adalah dosen pembimbing yang sangat baik dan teliti dalam penulisan, sehingga membuat penulis belajar untuk lebih cermat, teliti, dan berpikir secara logis dalam setiap proses penyusunan karya ini.

2. Ayah dan Ibu tercinta atas do'a yang tiada henti, dukungan yang tak ternilai, serta kasih sayang dan pengorbanan yang menjadi sumber kekuatan dan semangat penulis dalam menyelesaikan setiap proses akademik hingga tahap akhir ini.
3. Seluruh dosen dan staf Universitas Putra Bangsa, khususnya di Program Studi Ilmu Komputer, atas ilmu, bimbingan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama masa studi.
4. Teman-teman seperjuangan dan sahabat-sahabat terbaik, atas semangat, bantuan, serta kebersamaan yang menjadi penyemangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan di masa mendatang.



Kebumen, 26 Agustus 2025  
Penulis,

Muslikhatun Nisa  
NIM 210202580

## DAFTAR ISI

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| HALAMAN SAMPUL DEPAN .....       | i     |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....         | iii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....          | iv    |
| HALAMAN BEBAS PLAGIARISME.....   | v     |
| MOTTO.....                       | vi    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....         | vii   |
| ABSTRAK .....                    | x     |
| ABSTRACT .....                   | xi    |
| KATA PENGANTAR.....              | xii   |
| DAFTAR ISI .....                 | xiv   |
| DAFTAR TABEL.....                | xvii  |
| DAFTAR GAMBAR .....              | xviii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....            | xx    |
| BAB 1 PENDAHULUAN .....          | 1     |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1     |
| 1.2. Rumusan Masalah .....       | 6     |
| 1.3. Batasan Masalah.....        | 6     |
| 1.4. Tujuan Penelitian.....      | 7     |
| 1.5. Manfaat Penelitian.....     | 7     |
| 1.5.1. Manfaat Teoritis .....    | 7     |
| 1.5.2. Manfaat Praktis .....     | 8     |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA .....      | 9     |
| 2.1. Landasan Teori .....        | 9     |
| 2.1.1. Sistem Informasi .....    | 9     |

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| 2.1.2. Website .....                                         | 10 |
| 2.1.3. <i>Framework</i> PHP dalam Pengembangan Website ..... | 11 |
| 2.1.4. <i>Agile Development</i> .....                        | 13 |
| 2.1.5. <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....           | 15 |
| 2.1.6. <i>Black Box Testing</i> .....                        | 16 |
| 2.1.7. <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....             | 17 |
| 2.2. Penelitian Terdahulu .....                              | 19 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....                           | 21 |
| 3.1. Tahapan Penelitian .....                                | 21 |
| 3.2. Objek dan Subjek Penelitian .....                       | 22 |
| 3.2.1. Objek Penelitian .....                                | 22 |
| 3.2.2. Subjek Penelitian.....                                | 22 |
| 3.3. Metode Pengumpulan Data .....                           | 23 |
| 3.3.1. Studi Literatur .....                                 | 23 |
| 3.3.2. Wawancara .....                                       | 23 |
| 3.4. Metode Pengembangan Sistem .....                        | 24 |
| 3.4.1. Metode <i>Agile Development</i> .....                 | 24 |
| 3.5. Alat dan Bahan Penelitian .....                         | 59 |
| 3.5.1. Alat Penelitian .....                                 | 59 |
| 3.5.2. Bahan Penelitian.....                                 | 60 |
| 3.6. Pengujian Sistem .....                                  | 60 |
| 3.6.1. <i>Black Box Testing</i> .....                        | 60 |
| 3.6.2. <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....             | 63 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....                             | 66 |
| 4.1. Hasil dan Pembahasan.....                               | 66 |

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| 4.1.1. <i>Planning</i> .....                  | 67  |
| 4.1.2. <i>Development</i> .....               | 70  |
| 4.1.3. <i>Testing</i> .....                   | 84  |
| 4.2. Analisis Hasil Pengembangan Sistem ..... | 100 |
| BAB V SIMPULAN .....                          | 101 |
| 5.1. Kesimpulan.....                          | 101 |
| 5.2. Saran.....                               | 101 |
| Daftar Pustaka .....                          | 103 |
| LAMPIRAN.....                                 | 109 |



## DAFTAR TABEL

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| Tabel I- 1 Jumlah Devisa Sektor Pariwisata .....        | 1  |
| Tabel II- 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu .....        | 19 |
| Tabel III- 1 Skenario Pengujian Black Box Testing.....  | 61 |
| Tabel III- 2 Daftar Pengujian UAT.....                  | 63 |
| Tabel III- 3 Kriteria Skala Likert .....                | 64 |
| Tabel III- 4 Kriteria Skor UAT.....                     | 65 |
| Tabel IV- 1 Pengujian Sprint 1 .....                    | 85 |
| Tabel IV- 2 Pengujian Sprint 2 .....                    | 87 |
| Tabel IV- 3 Pengujian Sprint 3 .....                    | 89 |
| Tabel IV- 4 Pengujian Halaman Login.....                | 90 |
| Tabel IV- 5 Pengujian Halaman Data Pariwisata .....     | 91 |
| Tabel IV- 6 Pengujian Halaman Jumlah Pengunjung.....    | 92 |
| Tabel IV- 7 Pengujian Halaman Kategori Wisata .....     | 94 |
| Tabel IV- 8 Pengujian Halaman Menambahkan Komentar..... | 95 |
| Tabel IV- 9 Tabel Pertanyaan UAT untuk Admin .....      | 96 |
| Tabel IV- 10 Tabel Pertanyaan UAT untuk User.....       | 97 |
| Tabel IV- 11 Hasil Kuesioner UAT Assspadmin.....        | 98 |
| Tabel IV- 12 Hasil Kuesioner UAT User.....              | 99 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                     |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar I- 1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara dan Domestik<br>Kabupaten Kebumen 2020-2023..... | 3  |
| Gambar III- 1 Flowchart Tahapan Penelitian .....                                                    | 21 |
| Gambar III- 2 Flowchart Sistem Admin.....                                                           | 27 |
| Gambar III- 3 Flowchart Sistem User .....                                                           | 29 |
| Gambar III- 4 DFD Level 0 .....                                                                     | 30 |
| Gambar III- 5 DFD Level 1 .....                                                                     | 31 |
| Gambar III- 6 Entity Relationship Diagram (ERD).....                                                | 32 |
| Gambar III- 7 Use Case Diagram.....                                                                 | 34 |
| Gambar III- 8 Class Diagram.....                                                                    | 35 |
| Gambar III- 9 Sequence Diagram Admin .....                                                          | 37 |
| Gambar III- 10 Sequence Diagram User.....                                                           | 38 |
| Gambar III- 11 Activity Diagram Login Admin .....                                                   | 39 |
| Gambar III- 12 Activity Diagram Manajemen Pariwisata .....                                          | 40 |
| Gambar III- 13 Activity Diagram Manajemen Data Pengunjung .....                                     | 41 |
| Gambar III- 14 Activity Diagram View Pengguna .....                                                 | 42 |
| Gambar III- 15 Activity Diagram Manajemen Gallery .....                                             | 43 |
| Gambar III- 16 Wireframe Halaman Login Page.....                                                    | 44 |
| Gambar III- 17 Wireframe Halaman Daftar .....                                                       | 46 |
| Gambar III- 18 Wireframe Halaman Dashboard Admin .....                                              | 47 |
| Gambar III- 19 Wireframe Halaman Kategori Wisata .....                                              | 48 |
| Gambar III- 20 Wireframe Halaman Kecamatan .....                                                    | 49 |

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Gambar III- 21 Wireframe Halaman Data Komentar .....         | 50 |
| Gambar III- 22 Wireframe Halaman Data Jumlah Pengunjung..... | 51 |
| Gambar III- 23 Wireframe Halaman Data Galeri .....           | 52 |
| Gambar III- 24 Wireframe Halaman Data User .....             | 53 |
| Gambar III- 25 Wireframe Halaman Awal .....                  | 54 |
| Gambar III- 26 Wireframe Halaman Wisata .....                | 55 |
| Gambar III- 27 Wireframe Halaman Detail Wisata .....         | 56 |
| Gambar III- 28 Wireframe Halaman Kategori Wisata .....       | 57 |
| Gambar IV- 1 Tampilan Halaman Login Page .....               | 71 |
| Gambar IV- 2 Tampilan Halaman Daftar .....                   | 72 |
| Gambar IV- 3 Tampilan Halaman Dashboard Admin .....          | 72 |
| Gambar IV- 4 Tampilan Halaman Kategori Wisata .....          | 73 |
| Gambar IV- 5 Tampilan Halaman Kecamatan .....                | 74 |
| Gambar IV- 6 Tampilan Halaman Wisata .....                   | 75 |
| Gambar IV- 7 Tampilan Halaman Komentar .....                 | 76 |
| Gambar IV- 8 Tampilan Halaman Data Pengunjung.....           | 77 |
| Gambar IV- 9 Tampilan Halaman Gallery .....                  | 78 |
| Gambar IV- 10 Tampilan Halaman User.....                     | 79 |
| Gambar IV- 11 Tampilan Halaman Awal User.....                | 80 |
| Gambar IV- 12 Tampilan Halaman Wisata .....                  | 81 |
| Gambar IV- 13 Tampilan Halaman Detail Wisata.....            | 82 |
| Gambar IV- 14 Tampilan Halaman Jenis Wisata .....            | 83 |
| Gambar IV- 15 Tampilan Halaman Gallery .....                 | 84 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran I. Surat Izin Penelitian .....                | 109 |
| Lampiran II. Kartu Konsultasi Skripsi .....            | 110 |
| Lampiran III. Kartu Tanda Peserta Sempro Skripsi ..... | 111 |
| Lampiran IV. Kode Program Admin WisataController ..... | 112 |
| Lampiran V. Kode Program User LandingController .....  | 115 |
| Lampiran VI. Kode Program User WisataController .....  | 116 |
| Lampiran VII. Kode Program Model Wisata.php .....      | 117 |
| Lampiran VIII. Kode Program Landing.blade.php .....    | 118 |

