

**PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN OBJEK WISATA DI  
MUARA ENIM PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI  
KREATIF DENGAN MENGGUNAKAN LARAVEL**

**PROJEK**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi di  
Program Studi Manajemen Informatika DIII



**OLEH :**

**PRAMESWARI FAYRA MUTIA**

**09010582024026**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2023**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN OBJEK  
WISATA MUARA ENIM PADA DINAS PARIWISATA  
DAN EKONOMI KREATIF DENGAN MENGGUNAKAN  
LARAVEL  
TUGAS AKHIR**


Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi di Program Studi  
Manajemen Informatika Jenjang Diploma III

Oleh :

**PRAMESWARI FAYRA MUTIA  
09010582024026**

**Palembang, Juli 2023**

**Menyetujui,  
Pembimbing,**

  
**Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 198803052019031010**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,**

  
**Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 197704082009121001**

## HALAMAN PERSETUJUAN

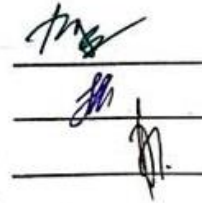
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 21 Juli 2023

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Purwita Sari, S.SI.,M.Kom.
2. Pembimbing : Bayu Wijaya Putra,S.Kom.,M.Kom.
3. Penguji : M. Rudi Sanjaya, S.Kom.,M.Kom.



Three horizontal lines with handwritten signatures in blue ink above them, corresponding to the three members of the exam team.

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,



Abriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 197704082009121001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prameswari Fayra Mutia

NIM : 09010582024026

Program Studi : Manajemen Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Dalam penyusunan/penulisan project akhir harus bersifat orisinal dan tidak melakukan plagiarisme baik produk *software hardware*.
2. Dalam penyelesaian project akhir dilaksanakan di rumah dan di wilayah Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwiiaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia diberikan sanksi apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar yaitu:

1. Tidak lulus mengikuti ujian komperehensif atau tidak lulus ujian komperehensif.
2. Bersedia mengganti judul atau topic project akhir setelah mendapat persetujuan dari pembimbing project akhir.



Palembang, Juli 2023  
Yang Membuat Pernyataan,



Prameswari Fayra Mutia  
NIM. 09010582024026

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

### **Motto :**

**“ Banggalah terhadap diri kamu sendiri atas apa yang sedang kamu capai sekarang, jangan membandingkan setiap proses menuju kesuksesan diri kamu dengan orang lain karena Allah telah menetapkan jalan seseorang untuk menuju kesuksesannya masing-masing. Lambat bukan berarti kita tidak bisa sampai ke tujuan akhir”.**

### **Persembahan :**

#### **Tugas Akhir ini Kupersembahkan Kepada :**

- ❖ Allah SWT**
- ❖ Orang Tua & Keluarga**
- ❖ Dosen Pembimbing**
- ❖ Ciwiquu & Oyeel KT4**
- ❖ Almamater Kebanggaanku**

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN OBJEK WISATA MUARA ENIM PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF KABUPATEN MUARA ENIM DENGAN MENGGUNAKANLARAVEL

Oleh :

**Prameswari Fayra Mutia 09010582024026**

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang terus dikembangkan sebagai sumber pendapatan. Potensi wisata di wilayah tersebut sangat menarik dan dapat dikembangkan dengan baik karena karakteristik sumber daya alam dan masyarakatnya. Pengembangan industri pariwisata dapat menarik wisatawan baik dari dalam maupun luar negeri. Oleh karena itu, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim harus mengoptimalkan potensi objek wisata yang ada. Data Primer yang di dapatkan dengan melakukan interaksi secara langsung, Data Sekunder diperoleh dari berbagai referensi penelitian atau sumber-sumber yang ada di perpustakaan, jurnal, artikel, serta referensi lainnya yang berkaitan dengan perancang. Metode waterfall adalah proses pengembangan perangkat lunak dengan berurutan, dimana kemajuan dianggap sebagai arus yang mengalir kebawah. Setelah melakukan tahap analisa dan perancangan sistem, peneliti menerapkan hasil dari analisis tersebut kedalam sebuah Pengembangan Aplikasi Manajem Objek Wisata di Muara Enim pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dengan Menggunakan Laravel. Kemudian berdasarkan proses perancangan PHP dan MySQL untuk menghubungkan aplikasi kedalam database. Aplikasi ini membantu petugas admin dalam mengelola data objek wisata dengan cepat dan akurat, karena data-data yang di input langsung di proses oleh aplikasi dan langsung disimpan ke dalam database sehingga data dipanggil secara langsung. Aplikasi manajemen objek ini juga dapat melakukan perhitungan otomatis terhadap jumlah data objek wisata yang masuk setelah di inputkan.

Kata Kunci : aplikasi, objek wisata, waterfall, PHP, Mysql, Laravel.

Menyetujui  
Pembimbing,



**Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 1988030520119031010

Mengetahui  
Koordinator Program Studi  
Manajemen Informatika,



**Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 197704082009121001



## ABSTRACT

### DEVELOPMENT OF MUARA ENIM TOURIST ATTRACTION MANAGEMENT APPLICATIONS AT THE TOURISM AND CREATIVE ECONOMY DEPARTMENT OF MUARA ENIM DISTRICT USING LARAVEL

By :

**Prameswari Fayra Mutia 09010582024026**

*Tourism is one of the sectors that continues to be developed as a source of income. The tourism potential in the region is very interesting and can be well developed due to the characteristics of its natural resources and society. The development of the tourism industry can attract tourists both from within and outside the country. Therefore, the Muara Enim Regency Tourism and Creative Economy Office must optimize the potential of existing tourist attractions. Primary data obtained by conducting direct interactions, Secondary data obtained from various research references or sources in libraries, journals, articles, and other references related to the designer. Waterfall method is a sequential software development process, where progress is considered as a stream that flows down. After conducting the system analysis and design stage, the researcher applies the results of the analysis into a Tourism Object Management Application Development in Muara Enim at the Tourism and Creative Economy Office using Laravel. Then based on the PHP and MySQL design process to connect the application to the database, this application helps admin officers in managing tourist attraction data quickly and accurately, because the data inputted is directly processed by the application and directly stored in the database so that the data is called directly. This object management application can also perform automatic calculations of the amount of incoming tourist attraction data after input.*

*Keywords: application, tourism objects, waterfall, PHP, Mysql, Laravel.*

Menyetujui  
Pembimbing,



**Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 1988030520119031010

Mengetahui  
Koordinator Program Studi  
Manajemen Informatika,



**Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 197704082009121001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, karunia, serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Projek Akhir yang berjudul “ **Pengembangan Aplikasi Manajemen Objek Wisata Di Muara Enim Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Dengan Menggunakan Laravel**” sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III pada program Diplom Komputer Universitas Sriwijaya Palembang.

Dalam pengajuan judul sampai diselesaikannya laporan projek akhir ini, penulis banyak mendapat dukungan, doa dan usaha serta semangat yang diberikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis sangat berterima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tepat pada waktunya.
2. Bapak Prof.Dr.Ir.H. Anis Saggaff, MSCE. selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. M. Said., M.Sc. selaku Plt. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Bayu Wijaya Putra, S.KOM., MKOM. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta tenaga untuk membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis.



6. Admin Program Studi Manajemen Informatika yang telah memberikan arahan dan informasi selama perkuliahan.
7. Seluruh dosen, staff, dan karyawan program Diploma III Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya atas bantuan yang telah diberikan selama ini samapai penulis menyelesaikan laporan projek akhir.
8. Kepada kedua orang tuaku tercinta, dan kakak ku yag telah banyak memberikan dukungan, doa, dan semangat serta motivasi bagi penulis agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
9. Sahabat Ciwi seperjuanganku Dhea Priscilia, Annisa Fikriah dan Tri Mutiara Illahi yang telah berbagi suka dan duka bersama dan saling memberikan support satu sama lain dalam mengerjakan Tugas Akhir ini sampai selesai.
10. Sahabat saya Caca,Devi,Izza,Jaja,Mudew,Puja,Aliyah,Suci,Ina dan Sarah yang selalu memberikan support serta doa kepada saya.
11. Sepupu saya Diea Mila Agustin dan Henly Cendy Claudia yang selalu memberikan dukungan serta doa dan membatu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini dengan baik.
12. Terima Kasih untuk teman-teman seperjuangan MI kalian luar biasa.
13. And The last one thank you for myself thank you for holding on and fighting to the end I am very proud of you mutikk!!.

Terima kasih atas kenangan dan kebersamaan serta perjuangan yang kita lalui bersama selama perkuliahan. Selalu sukses untuk kita semua. Penulis sadar bahwa karya tugas akhir ini belum sempurna, oleh karena itu

penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk karya yang lebih baik lagi.

Semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Palembang, 05 Juli 2023

Penulis,



**Prameswari Fayra Mutia**

NIM. 09010582024026

## DAFTAR ISI

<b>PROJEK .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan .....	5
1.4 Manfaat .....	5
1.5 Batasan Masalah.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.....	8
2.2 Visi dan Misi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.....	8
2.2.1 Visi .....	8
2.2.2 Misi.....	9
2.3 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif .....	10
2.4 Teori Umum.....	11
2.4.1 Pengertian Sistem .....	11
2.4.2 Pengertian Aplikasi .....	11

2.4.3	Pengertian Website .....	12
2.4.4	Pengertian Manajemen Objek Wisata.....	12
2.4.5	Pengujian Black Box.....	12
2.5	Teori Khusus.....	17
2.5.1	RUP (Rational Unified Process).....	17
2.5.2	UML (Unified Modeling Language).....	18
2.5.3	Use Case .....	19
2.5.4	<i>Activity Diagram</i> .....	20
2.5.5	<i>Sequence Diagram</i> .....	21
2.5.6	<i>Class Diagram</i> .....	23
2.6	Teori Program .....	25
2.6.1	Pengertian PHP (Hypertext Preprocessor) .....	25
2.6.2	Pengertian XAMPP .....	25
2.6.3	Pengertian MYSQL.....	26
2.6.4	Pengertian Laravel.....	26
2.7	Penelitian Terdahulu .....	27
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN.....</b>		<b>32</b>
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	32
3.3	Metode Pengembangan Sistem.....	33
3.4	Kelebihan Metode RUP ( <i>Rational Unified Process</i> ).....	35
3.5	Solusi Permasalahan .....	36
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>37</b>
4.1	Analisis Sistem .....	37
4.1.1	Analisis Sistem yang Berjalan.....	37
4.1.2	Permasalahan yang dihadapi .....	38
4.1.3	Analisis Sistem yang diusulkan.....	39

4.2	Perancangan Sistem .....	40
4.2.1	Use Case Diagram .....	40
4.2.2	Class Diagram .....	42
4.2.3	Activity Diagram.....	44
4.2.4	Sequence Diagram.....	52
4.3	Rancangan Database .....	60
4.4	Rancangan Aplikasi .....	63
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>72</b>
5.1	Hasil .....	72
5.1.1	Tampilan Login Admin/User .....	72
5.1.2	Tampilan Menu Utama.....	73
5.1.3	Tampilan Input Data User .....	74
5.1.4	Tampilan Form Iput Data User .....	75
5.1.5	Tampilan Edit Data User.....	76
5.1.6	Tampilan Halaman Data Objek.....	77
5.1.7	Tampilan Form Input Data Objek .....	78
5.1.8	Tampilan Form Edit Data Objek.....	81
5.1.9	Tampilan Halaman Menu Utama User.....	83
5.1.10	Tampilan Welcome Page Pengunjung .....	84
5.1.11	Tampilan Halaman Laporan Data .....	88
5.2	Pengujian (Testing).....	89
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>92</b>
6.1	Kesimpulan .....	92
6.2	Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>94</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>97</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol Use Case Diagram .....	19
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol <i>Activity</i> Diagram .....	21
Tabel 2. 3 Simbol-Simbol <i>Sequence</i> Diagram .....	22
Tabel 2. 4 Simbol-Simbol Class Diagram .....	24
Tabel 4. 1 Rancangan Database Jenis Objek .....	55
Tabel 4. 2 Rancangan Database Kecamatan .....	61
Tabel 4. 3 Rancangan Database Objek .....	62
Tabel 5. 1 Blackbox Testing Sistem Login.....	89
Tabel 5. 2 Balckbox Testing Tambah Data Objek.....	89
Tabel 5. 3 Blackbox Testing Edit Data Objek .....	90
Tabel 5. 4 Blackbox Testing Delete Data Objek .....	90
Tabel 5. 5 Blackbox Testing Tambah Data User .....	90
Tabel 5. 6 Blackbox Testing Edit Data User .....	91
Tabel 5. 7 Blackbox Testing Delete Data User.....	91
Tabel 5. 8 Blackbox Testing Laporan Data .....	91



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.....	10
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Metode RUP ( <i>Rational Unified Process</i> ) .....	33
Gambar 3. 2 Solusi Permasalahan.....	36
Gambar 4. 1 Flowchart Sistem yang Berjalan .....	37
Gambar 4. 2 Flowchart Aplikasi.....	39
Gambar 4. 3 Use Case Diagram.....	40
Gambar 4. 4 Class Diagram .....	42
Gambar 4. 5 <i>Activity</i> Diagram Kelola Data Login.....	44
Gambar 4. 6 <i>Activity</i> Diagram Edit Data Objek.....	46
Gambar 4. 7 <i>Activity</i> Diagram Delete Data Objek.....	47
Gambar 4. 8 <i>Activity</i> Diagram Input Data User .....	48
Gambar 4. 9 <i>Activity</i> Diagram Edit Data User.....	49
Gambar 4. 10 <i>Activity</i> Diagram Delete Data User .....	50
Gambar 4. 11 <i>Activity</i> Diagram Laporan Data Objek.....	51
Gambar 4. 12 <i>Sequence</i> Diagram Login Sistem Objek .....	52
Gambar 4. 13 <i>Sequence</i> Diagram Input Data Objek .....	53
Gambar 4. 14 <i>Sequence</i> Diagram Edit Data Objek.....	54
Gambar 4. 15 <i>Sequence</i> Diagram Delete Data Objek.....	55
Gambar 4. 16 <i>Sequence</i> Diagram Input Data User .....	56
Gambar 4. 17 <i>Sequence</i> Diagram Edit Data User.....	57
Gambar 4. 18 <i>Sequence</i> Diagram Delete Data User .....	58
Gambar 4. 19 <i>Sequence</i> Diagram Hasil Laporan Data Objek.....	59
Gambar 4. 20 Halaman Login.....	63
Gambar 4. 21 Halaman Menu Utama .....	64
Gambar 4. 22 Halaman Data User .....	65
Gambar 4. 23 Halaman Form Input Data User .....	66
Gambar 4. 24 Halaman Form Edit Data User.....	67
Gambar 4. 25 Halaman Data Objek.....	68
Gambar 4. 26 Halaman Form Tambah Data Objek .....	69
Gambar 4. 27 Halaman Form Edit Data Objek.....	70

Gambar 4. 28 Halaman Utama Menu User.....	71
Gambar 5. 1 Tampilan Login Admin/User .....	72
Gambar 5. 2 Tampilan Menu Utama .....	74
Gambar 5. 3 Tampilan Data User .....	75
Gambar 5. 4 Tampilan Input Data User.....	74
Gambar 5. 5 Tampilan Edit Data User.....	76
Gambar 5. 6 Tampilan Data Objek Wisata.....	77
Gambar 5. 7 Tampilan Tambah Data Objek.....	80
Gambar 5. 8 Tampilan Edit Data Objek .....	82
Gambar 5. 9 Tampilan Menu Utama User.....	83
Gambar 5. 10 Tampilan Welcome Page .....	88
Gambar 5. 11 Tampilan Laporan Data.....	88

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi merujuk pada serangkaian metode dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan, mempersiapkan, menyimpan, memproses, mengomunikasikan, menganalisis, dan menyebarkan informasi. Teknologi informasi telah menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia, dan saat ini menjadi hal yang sangat penting bagi semua orang untuk memanfaatkannya. Sebelumnya, komputer dianggap sebagai barang mewah, tetapi sekarang teknologi informasi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan pesat teknologi informasi juga ditandai dengan informasi yang melimpah, dan salah satu aplikasi teknologi informasi yang sangat luas dan merata adalah jaringan internet. Dalam konteks ini, internet berperan penting dalam menghilangkan jarak dan batas dalam akses informasi.(Suciati, 2017).

Industri pariwisata merupakan salah satu sektor yang terus dikembangkan sebagai sumber pendapatan. Potensi wisata di wilayah tersebut sangat menarik dan dapat dikembangkan dengan baik karena karakteristik sumber daya alam dan masyarakatnya. Pengembangan industri pariwisata dapat menarik wisatawan baik dari dalam maupun luar negeri. Oleh karena itu, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim harus dipimpin oleh individu yang ahli dalam industri pariwisata untuk mengoptimalkan potensi objek wisata dan meningkatkan pendapatan negara. (Jimmy Harry Putu Suarhana & Ida Bagus Kade Dwi Suta Negara, 2019) Kunjungan yang tinggi ke objek wisata dapat berdampak pada kemajuan objekwisata tersebut. Di era digital saat ini, teknologi informasi menjadi

hal yang sangat penting dalam pemasaran dan strategi bisnis suatu perusahaan. Seperti yang telah disebutkan, penggunaan teknologi informasi secara langsung atau tidak langsung dapat memengaruhi strategi penetapan harga produk atau jasa. Teknologi informasi juga memberikan manfaat yang besar pada berbagai bidang, termasuk dalam industri pariwisata. (Shihab & Persada, 2022)

Dalam pelaksanaannya, manajemen objek wisata terdiri dari beberapa unsur penting, yaitu perencanaan, pengorganisasian, implementasi program, monitoring, dan evaluasi (seperti yang disebutkan dalam Damanik & Teguh, 2012). Namun, di Muara Enim, masih terdapat beberapa permasalahan terutama dalam fungsi pelaksanaan manajemen objek wisata. Crouch dan Ritchie (dalam Abdul Haji & Yusuf, 2016) menunjukkan bahwa pengelolaan atraksi, aksesibilitas, dan fasilitas fisik merupakan kegiatan yang penting dalam fungsi pelaksanaan. Oleh karena itu, pengelolaan objek wisata harus mempertimbangkan komponen-komponen penting dalam industri pariwisata. Menurut Cooper (dalam Suwena, 2017), objek wisata harus memiliki tiga komponen utama, yaitu atraksi, fasilitas, dan aksesibilitas wisata. (Carin et al., 2018)

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim adalah salah satu Dinas yang kurang lebih 4 tahun berdiri pada tahun 2019 yang dibentuk berdasarkan peraturan Bupati Muara Enim nomor 8 tahun 2019 tentang Organisasi Perangkat Daerah. Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim yang di Kepala oleh Isdrin, ST, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang dulunya merupakan gabungan dari Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora). Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memiliki pegawai dan staff yang kompeten pada bidangnya masing-masing sehingga berkualitas dan menjadikan Dinas Pariwisata

dan Ekonomi Kreatif yang terbaik di Kabupaten Muara Enim. Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif juga menyediakan data tempat wisata yang bisa dikunjungi oleh wisatawan dari luar kota untuk berkunjung kesana data tersebut mempermudah wisatawan untuk mengetahui tempat yang akan dikunjunginya. Dalam mengelola objek wisata, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif perlu menghadapi berbagai tantangan, seperti pengelolaan data yang kompleks dengan banyaknya objek wisata, peta lokasi, informasi kegiatan, dan fasilitas yang berbeda-beda, diperlukan sistem yang mampu mengelola data secara terstruktur dan efisien. Pengalaman pengguna yang meningkat dalam era digital, pengunjung objek wisata mengharapkan pengalaman yang lebih baik, termasuk akses informasi yang cepat dan akurat melalui aplikasi berbasis web atau mobile. Pengelolaan promosi wisata adalah promosi dan pemasaran objek wisata memerlukan pendekatan yang terstruktur dan terukur untuk menarik lebih banyak wisatawan. Untuk mengatasi tantangan tersebut, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memerlukan aplikasi manajemen objek wisata yang dapat mengelolah data objek wisata. Dengan memanfaatkan teknologi Laravel, aplikasi manajemen objek wisata di Muara Enim dapat dikembangkan secara efektif dan efisien. Aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif untuk meningkatkan pengelolaan objek wisata, meningkatkan daya tarik wisata, dan mendorong pertumbuhan sektor pariwisata di wilayah tersebut.

Adapun indikator permasalahan dalam pengolahan data manajemen objek wisata yang ada pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim yaitu aplikasi dalam pengolahan data manajemen objek wisata masih banyak kekurangan, diantaranya kurangnya pengelolaan manajemen untuk mengelola

data kunjungan wisatawan, dan kegiatan promosi, kurangnya sistem pengelolaan pengembangan produk wisata, sehingga objek wisata sulit untuk berkembang dan bersaing dengan objek wisata lainnya. Solusi dari permasalahan ini adalah membangun aplikasi manajemen objek wisata dengan indikator kategori data master dan data objek wisata untuk mempermudah dalam pengolahan data manajemen objek wisata pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim.

Dengan tujuan untuk membantu pegawai Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim dalam mengelola manajemen objek wisata agar lebih mudah, sekaligus dengan adanya aplikasi ini maka meningkatkan pengelolaan objek wisata, dengan memberikan informasi yang tepat dan akurat mengenai jumlah pengunjung, pemasukan, pengeluaran, serta keadaan objek wisata secara real-time, mempermudah proses pemasaran dan promosi objek wisata, dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan media sosial untuk menjangkau lebih banyak calon wisatawan. Pegawai pariwisata juga bisa mengupdate data manajemen terbaru secara online dengan menggunakan *username* dan password yang telah dibuat.

Berdasarkan ulasan tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN OBJEK WISATA MUARA ENIM PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF KABUPATEN MUARA ENIM DENGAN MENGGUNAKAN LARAVEL”**



## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang ada yaitu “Bagaimana mengembangkan Aplikasi Manajemen Objek pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim?”.

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dari Tugas akhir ini adalah untuk mengembangkan Aplikasi Manajemen Objek Wisata dengan Menggunakan Laravel pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim agar mempermudah Kepala Dinas dan Staff Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam mengelolah data manajemen Objek Wisata yang ada di Kabupaten Muara Enim.

## **1.4 Manfaat**

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah aplikasi yang diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Memudahkan Kepala Dinas dan Staff Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim dalam mengelolah data manajemen Objek Wisata yang ada di Muara Enim.
2. Membantu mengurangi waktu yang terbuang hanya untuk mengelolah data manajemen Objek Wisata pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim.
3. Mengurangi potensi kesalahan baik dalam input data serta kesalahan-kesalahan dalam proses pengolahan data manajemen Objek Wisata pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim.

## 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan mengarahkan pembahasan penelitian, sehingga tidak mengalami penyempitan atau pelebaran pokok masalah, sehingga penulisan tersebut tetap tetap teratur dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dari penelitian tersebut.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Aplikasi dibangun berbasis website dengan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel serta memanfaatkan perangkat lunak MySQL sebagai media database.
2. Data Manajemen Objek ini berasal dari kebijakan Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim.
3. Penelitian ini membahas tentang data objek wisata yang bersumber dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Muara Enim.
4. Tipe user yang dapat mengakses meliputi Kepala Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim dan Admin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, L., Satria, M. N. D., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 90–96. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.214>
- Ismail. (2019). Pemanfaatan Framework laravel Untuk Pengembangan Sistem Informasi Toko Online Di Toko New Trend Baturetno. *Jurnal SCRIPT*, 7(2), 232–238.
- Nasution, W. R. H., Nasution, M. I. P., & Sundari, S. S. A. (2022). 9 Pendapat Ahli Mengenai Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(4), 5893–5896.
- Setiyani, L. (2021). Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan. *Prosiding Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi 2021, September*, 246–260.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Adani, M. R. (2021). HTML: Pengertian, Sejarah, Fungsi, Cara Kerja dan Penerapannya. In *PT Sekawan Media Informatika*.
- Carin, A. A., Sund, R. ., & Lahkar, B. K. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Journal of Controlled Release*, 11(2), 430–439.
- Ernawaty, E. (2019). Manajemen Strategi Pengembangan Objek Wisata Daerah. *Jurnal Kebijakan Publik*, 10(1), 53. <https://doi.org/10.31258/jkp.10.1.p.53-60>
- Fandi Fabriyan. (2022). Pengertian PHP - Fungsi dan Alasan menggunakannya. In <https://Itkampus.Com/Pengertian-Php/>.
- Jimmy Harry Putu Suarthana, & Ida Bagus Kade Dwi Suta Negara. (2019). Manajemen Pengelolaan Objek Wisata Berbasis Teknologi Informasi Di Kabupaten Jembrana. *Journal of Applied Management and Accounting Science*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.51713/jamas.v1i1.1>
- Lararenjana, E. (2022). Aplikasi Adalah Program dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian dan Jenisnya | merdeka.com. In <https://www.Merdeka.Com/Sumut/Aplikasi-Adalah-Program-Dengan-Fungsi-Tertentu-Ini-Pengertian-Dan-Jenisnya-Kln.Html> (pp. 1–1).
- Litalia. (2018). Pengertian Aplikasi, Fungsi dan Contoh Aplikasi Lengkap. In [www.Jurnalponse.Com](http://www.Jurnalponse.Com).
- Mardatila, A. (2021). Mengenal Pengertian Website, Ketahui Jenis dan Fungsinya

- | merdeka.com. In *Merdeka.Com* (pp. 1–9).
- Maulani, M. R., Made, I., Dharma, Y., & Mauludin, B. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Penentu Rute Objek Wisata di Jawa Barat Menggunakan Geographic Information System Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 25–30. <https://ejurnal.poltekpos.ac.id/index.php/informatika/article/view/424>
- Menggunakan, D., & Dan, P. H. P. (2019). *L e n t e r a d u m a i*, . 10, 46–57.
- Mersing, P. (2020). *Pembangunan Permainan Pendidikan Let's Learn Java*.  
Zuraihah binti Ngadengon. October.  
<https://www.researchgate.net/publication/343537519>
- Nurul, L. I. (2022). Pengertian Website Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Fungsinya. In *Katadata.Co.Id* (p. 2022).
- Shah, C. (2020). MySQL. *A Hands-On Introduction to Data Science*, 187–206. <https://doi.org/10.1017/9781108560412.008>
- Shihab, F. M., & Persada, A. G. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Objek Wisata Rintisan Berbasis Platform Menggunakan Framework PHP. *Jurnal SNATI*, 2(1), 2022
- 2003–Siregar. (2022). No Title 2005.
- Suciati, A. (2017). *Manajemen Pengelolaan Objek Wisata Situs Tasikardi oleh Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Serang*. 1–262.
- Wacanno, O. A., Kuswara, H., Mukhayaroh, A., Informasi, S., Mandiri, U. N., Akuntansi, S. I., Bina, U., & Informatika, S. (2022). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH SEBAGAI GAME EDUKASI DALAM PENGENALAN MATA UANG RUPIAH PADA SISWAKELAS SATU SEKOLAH DASAR*. 11(3).
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Widyanto, A. (2020). Penerapan Metode RUP pada Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK PalComTech. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(3), 323–331. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i3.789>
- Suminten, S., & Sintawati, I. D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Sdm Berbasis Objek Pada Pt.General Protection and Respond Solution Dengan Menggunakan Metode Rational Unified Process. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 7(1), 17–25. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v7i1.2079>

- Purnama Sari, D., & Wijanarko, R. (2020). Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus di Rumah Kamera Semarang). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i1.3190>
- Putra, P. E., & Noor, S. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Perwalian Berbasis Mobile Android Menggunakan Flutter. *Global*, 9(1), 36–49.
- Supriadi, F., & Hardian, R. (2019). *PENERAPAN METODE RATIONAL UNIFIED PROCESS PADA PERANCANGAN Abstrak*. 10(02), 59–64. <https://binus.ac.id/malang/2020/07/rational-unified-process/%0Afile:///C:/Users/aiman/Downloads/45-202-3-PB.pdf>
- Triana, T., Yusman, M., & Hermanto, B. (2021). Sistem Informasi Manajemen Data Klien Pada Pt. Hulu Balang Mandiri Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Pepadun*, 2(1), 40–48. <https://doi.org/10.23960/pepadun.v2i1.33>