

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PENINGGALAN  
SEJARAH OBJEK WISATA BUKIT SIGUNTANG BERBASIS WEBSITE**



**LAPORAN AKHIR**

**Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Diploma III  
Jurusan Manajemen Informatika  
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh :  
MUHAMMAD AL FARREL  
0617 3080 0640**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
PALEMBANG  
2020**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**  
Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139  
Telepon : 0711-353414 Faksimili : 0711-355918  
Website : <http://www.polsri.ac.id> E-mail : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR**

Nama : Muhammad Alfarrel  
NIM : 061730800640  
Jurusan : Manajemen Informatika  
Program Studi : DIII Manajemen Informatika  
Judul Laporan Akhir : Aplikasi Media Pembelajaran Digital  
Peninggalan Sejarah Objek Wisata Bukit  
Siguntang Berbasis Website.

Telah diujikan pada Ujian Laporan Akhir, tanggal 15 September 2020  
Dihadapan Tim Penguji Jurusan Manajemen Informatika  
Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang, September 2020

Tim Pembimbing :

Pembimbing I,

Desi Aprianty, SE., M.Si.  
NIP. 197304292005012091

Pembimbing II,

Dewi Irmawati Siregar, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 197709182001122001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Dr. Indri Ariyanti, SE., M.Si  
NIP. 197306032008012008

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

*“Janganlah jadikan sukses sebagai tujuan, lakukan apa yang kamu cintai dan percaya bahwa sukses akan datang dengan sendirinya.” - David Frost*

*“Saya sudah mengalami kegagalan berkali-kali dalam hidup, dan itulah mengapa saya bisa sukses.” - Michael Jordan*

*“Senyum, Sapa, Salam, Salty, Santuy” - LURDE*

### **Laporan Ini Saya Persembahkan Kepada :**

- ❖ **Kedua orang tua dan adik yang tercinta.**
- ❖ **Keluarga besar LURDE**
- ❖ **Dosen-dosen yang telah membimbing dan mengajari kami selama ini.**
- ❖ **Teman Seperjuangan Kelas 6JC**
- ❖ **Almamater Politeknik Negeri Sriwijaya**

## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warrohamtullahi Wabarokatuh

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Laporan Akhir yang berjudul **“Aplikasi Media Pembelajaran Digital Peninggalan Sejarah Objek Wisata Bukit Siguntang Berbasis Website”** ini dengan tepat waktu.

Adapun dalam penyusunan laporan ini yang dilakukan pada Dinas Pariwisata Kota Palembang yang dilaksanakan selama 3 bulan. Dimana saat ini kondisi sedang pandemi Covid-19, berkat semua pihak yang telah mendukung akhirnya laporan akhir ini dapat diselesaikan.

Tujuan dari penyusunan Laporan Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Dalam kesempatan ini juga, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan laporan kerja praktek ini khususnya kepada:

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang .
2. Bapak Carlos RS, S.T., M.T. selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
3. Ibu Nelly Masnila, S.E., M.Si., A.k selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
4. Bapak Ahmad Zamhari, S.T., M.T. selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
5. Bapak Drs. Zakaria, M.Pd. selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
6. Bapak Dr. Indri Ariyanti, SE., MSi selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
7. Bapak Meivi Kusnandar, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

8. Ibu Desi Apriyanty, SE.,M.SI.selaku Dosen Pembimbing 1 Laporan Akhir di Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan arahan kepada kami dalam penyusunan Laporan Akhir.
9. Ibu Dewi Irmawati Siregar, S.Kom.,M.Kom.selaku Dosen Pembimbing 2 Laporan Akhir di Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan arahan kepada kami dalam penyusunan Laporan Akhir.
10. Bapak Ir. H.KM. Isnaini Madani, MT., M.Si yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam melaksanakan Laporan Akhir.
11. Semua Pegawai Dinas Pariwisata Kota Palembang.
12. Kedua orang tua dan adiktercinta yang senantiasa memberikan doa dan semangat, dukungan serta saran yang sangat bermanfaat agar terus melakukan yang terbaik.
13. Teman-teman seperjuangan Jurusan Manajemen Informatika khususnya kelas 5 IC FORCLASSCHAR yang sudah banyak membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat dan penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulis yang akan datang.

Palembang, 9 September 2020

Penulis

## ABSTARK

Tujuan penulisan Laporan Akhir ini adalah untuk membangun sebuah Aplikasi Media Pembelajaran Digital Peninggalan Sejarah Objek Wisata Bukit Siguntang Berbasis *Website* pada Dinas Pariwisata Kota Palembang. Bagian yang berperan penting pada layanan tersebut yaitu pada Bidang Destinasi dan Industri Pariwisata. Bagian ini memberikan layanan kepada masyarakat dalam menyampaikan informasi layanan destinasi wisata dan industry pariwisata kepada masyarakat. Pada pembangunan aplikasi ini penulis mendeskripsikan alur kerja pengunjung dan lokasi wisata yang ada di Dinas Pariwisata Kota Palembang berupa permasalahan terhadap gangguan kunjungan wisata yang tidak seluruh pengunjung bias memasuki lokasi wisata dikarenakan masalah situasi, keadaan ataupun sebagainya. Oleh karena itulah pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Digital Peninggalan Sejarah Objek Wisata Bukit Siguntang Berbasis *Website* ini diharapkan dapat mampu mengatasi permasalahan tersebut dari masyarakat sehingga juga dapat membantu produktivitas Dinas Pariwisata Kota Palembang dalam melayani masyarakat menjadi lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci : *Aplikasi Media Pembelajaran Digital Peninggalan Sejarah Objek Wisata Bukit Siguntang Berbasis Website, Kunjungan Wisata*

## **ABSTRACT**

The purpose of writing this Final Report is to build a Digital Learning Media Application for the Historical Heritage of Bukit Siguntang Tourism Objects based on the Website at the Palembang City Tourism Office. The parts that play an important role in these services are in the Field of Destinations and Tourism Industry. This section provides services to the community in delivering information on tourism destination services and the tourism industry to the community. In the development of this application the writer describes the workflow of visitors and tourist locations in the Palembang City Tourism Office in the form of problems with disruption of tourism visits that not all visitors can enter tourist sites due to situation, circumstances or so on. Therefore, the development of this Website-Based Digital Learning Media Application for the Heritage of Bukit Siguntang Tourism Objects is expected to be able to overcome these problems from the community so that it can also help the productivity of the Palembang City Tourism Office in serving the community to be more effective and efficient.

*Keyword : Digital Learning Media Application for the Historical Heritage of Bukit Siguntang Tourism Objects based on the Website, Tourism Visit*

# DAFTAR ISI

## Halaman

<b>HALAMAN DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan .....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	4
1.5.1 Lokasi Penelitian .....	4
1.5.2 Teknik Pengumpulan Data .....	4
1.5.2.1 Data Primer .....	4
1.5.2.2 Data Sekunder .....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Teori Umum .....	6
2.1.1 Pengertian Komputer.....	6
2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak.....	6
2.1.3 Pengertian Basis Data.....	7
2.1.4 Metode Pengembangan Sistem .....	7
2.2 Teori Judul.....	8
2.2.1 Pengertian Aplikasi.....	8
2.2.2 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.2.3 Pengertian Digital .....	9
2.2.4 Pengertian Peninggalan Sejarah .....	9
2.2.5 Pengertian Objek Wisata .....	9
2.2.6 Pengertian Website .....	10
2.2.7 Pengertian Aplikasi Media Pembelajaran Digital Peninggalan Sejarah Objek Wisata Bukit Siguntang Berbasis Website .....	10
2.3 Teori Khusus .....	11



2.3.1	Pengertian Unifed Modelling Language (UML)	11
2.3.2	Jenis-Jenis Diagram UML	11
2.3.2.1	Pengertian Use Case Diagram	11
2.3.2.2	Pengertian Class Diagram	15
2.3.2.3	Pengertian Activity Diagram	16
2.3.2.4	Pengertian Sequence Diagram	17
2.4	Teori Program	21
2.4.1	Pengertian Basis Data	21
2.4.2	Pengertian XAMPP	21
2.4.3	Pengertian MySQL	22
2.4.4	Pengertian PHP	22
2.4.5	Pengetian HTML	23
2.4.6	Pengetian Sublime Text 3	23
2.4.7	Pengertian CSS	23

### **BAB III GAMBARAN UMUM INSTANSI**

3.1	Sejarah Dinas Pariwisata Kota Palembang	24
3.2	Visi dan Misi	24
3.2.1	Visi	24
3.2.2	Misi	25
3.3	Struktur Organisasi	25
3.4	Tugas Pokok	28
3.4.1	Kepala Dinas	28
3.4.2	Kelompok Jabatan Fungsional	28
3.4.3	Sekretaris	28
3.4.4	Kepala Sub Bagian Umum dan Kepegawaian	29
3.4.5	Kepala Sub Bagian Keuangan	29
3.4.6	Bidang Pengembangan Kebudayaan	30
3.4.7	Bidang Sarana dan Jasa Usaha Kepariwisataaan	30
3.4.8	Bidang Pemasaran Wisata	31
3.4.9	Bidang Objek dan Daya Tarik Wisata	31
3.5	Sistem Yang Sedang Berjalan	33
3.6	Sistem Yang Akan Diterapkan	34

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Hasil	35
4.2	Penyelidikan Awal	35
4.3	Studi Kelayakan	36
4.4	Tempat dan Waktu Penelitian	37
4.5	Alat dan Bahan	37
4.5.1	Alat	37
4.5.2	Bahan	37
4.6	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	38
4.6.1	Kebutuhan Fungsional	38
4.6.2	Kebutuhan Non-Fungsional	38
4.7	Rancangan Diagram	39
4.7.1	Usecase Diagram	39

4.7.2 Activity Diagram.....	45
4.7.3 Class Diagram .....	54
4.7.4 Sequence Diagram.....	55
4.8 Rancangan Tampilan Aplikasi .....	60
4.8.1 Rancangan Tampilan Beranda .....	60
4.8.2 Rancangan Tampilan Daftar.....	60
4.8.3 Rancangan Tampilan Masuk .....	61
4.8.4 Rancangan Tampilan Tanya Jawab .....	61
4.8.5 Rancangan Tampilan Tentang.....	62
4.8.6 Rancangan Tampilan Statistik.....	62
4.8.7 Rancangan Tampilan Objek Wisata .....	63
4.8.8 Rancangan Tampilan Tanggal Aktif .....	63
4.8.9 Rancangan Tampilan Kelola Admin .....	64
4.8.10 Rancangan Tampilan Kelola User .....	64
4.8.11 Rancangan Tampilan Kelola Tanya Jawab .....	65
4.8.12 Rancangan Kelola Objek Wisata.....	65
4.9 Desain Tampilan Aplikasi .....	66
4.9.1 Desain Tampilan Beranda .....	66
4.9.2 Desain Tampilan Daftar .....	66
4.9.3 Desain Tampilan Masuk.....	67
4.9.4 Desain Tampilan Tanya Jawab .....	67
4.9.5 Desain Tampilan Tentang .....	68
4.9.6 Desain Tampilan Statistik .....	68
4.9.7 Desain Tampilan Objek Wisata.....	69
4.9.8 Desain Tampilan Tanggal Aktif .....	69
4.9.9 Desain Tampilan Kelola Admin.....	70
4.9.10 Desain Tampilan Kelola User .....	70
4.9.11 Desain Tampilan Kelola Tanya Jawab .....	71
4.9.12 Desain Kelola Objek Wisata .....	71

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	72

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kota Palembang.....	27
Gambar 3.2 Sistem yang sedang berjalan .....	33
Gambar 3.3 Sistem yang akan diterapkan .....	34
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	39
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Daftar Akun .....	45
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Masuk Akun.....	46
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Beranda.....	47
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Tanya Jawab .....	48
Gambar 4.6 <i>Activtiy Diagram</i> Objek Wisata .....	49
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Kelola Admin .....	50
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Kelola User .....	51
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Kelola Tanya Jawab .....	52
Gambar 4.10 <i>Activtiy Diagram</i> Kelola Objek Wisata .....	53
Gambar 4.11 <i>Class Diagram</i> .....	54
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Akun .....	55
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Masuk Akun .....	55
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Beranda .....	56
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Tanya Jawab .....	56
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Objek Wisata.....	57
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Admin .....	57
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Kelola User .....	58
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Tanya Jawab.....	58

Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Objek Wisata .....	59
Gambar 4.21 Rancangan Tampilan Beranda .....	60
Gambar 4.22 Rancangan Tampilan Daftar .....	60
Gambar 4.23 Rancangan Tampilan Masuk.....	61
Gambar 4.24 Rancangan Tampilan Tanya Jawab .....	61
Gambar 4.25 Rancangan Tampilan Tentang .....	62
Gambar 4.26 Rancangan Tampilan Statistik.....	62
Gambar 4.27 Rancangan Tampilan Objek Wisata.....	63
Gambar 4.28 Rancangan Tampilan Tanggal Aktif .....	63
Gambar 4.29 Rancangan Tampilan Kelola Admin .....	64
Gambar 4.30 Rancangan Tampilan Kelola User.....	64
Gambar 4.31 Rancangan Tampilan Kelola Tanya Jawab.....	65
Gambar 4.32 Rancangan Tampilan Kelola Objek Wisata .....	65
Gambar 4.33 Desain Tampilan Beranda.....	66
Gambar 4.34 Desain Tampilan Daftar .....	66
Gambar 4.35 Desain Tampilan Masuk .....	67
Gambar 4.36 Desain Tampilan Tanya Jawab .....	67
Gambar 4.37 Desain Tampilan Tentang.....	68
Gambar 4.38 Desain Tampilan Statistik .....	68
Gambar 4.39 Desain Tampilan Objek Wisata .....	69
Gambar 4.40 Desain Tampilan Tanggal Aktif.....	69
Gambar 4.41 Desain Tampilan Kelola Admin .....	70
Gambar 4.42 Desain Tampilan Kelola User .....	70
Gambar 4.43 Desain Tampilan Kelola Tanya Jawab .....	71

Gambar 4.44 Desain Tampilan Kelola Objek Wisata .....71

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Diagram Use case Diagram</i> .....	12
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i> .....	15
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....	17
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	18
Tabel 4.1 Studi Kelayakan Aplikasi.....	36
Tabel 4.2 Definisi Aktor.....	40
Tabel 4.3 Definisi <i>Use Case</i> .....	40
Tabel 4.4 Skenario <i>Use Case</i> Daftar Akun.....	41
Tabel 4.5 Skenario <i>Use Case</i> Masuk Akun.....	42
Tabel 4.6 Skenario <i>Use Case</i> Beranda .....	42
Tabel 4.7 Skenario <i>Use Case</i> Tanya Jawab.....	43
Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case</i> Objek Wisata.....	43
Tabel 4.9 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Admin .....	43
Tabel 4.10 Skenario <i>Use Case</i> Kelola User.....	44
Tabel 4.11 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Tanya Jawab.....	44
Tabel 4.12 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Objek Wisata .....	44