

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis membahas ulasan dalam menyelesaikan perencanaan arsitektur teknologi informasi. Adapun tahapan yang digunakan menurut metode Anita Cassidy memiliki 4 (empat) tahapan.

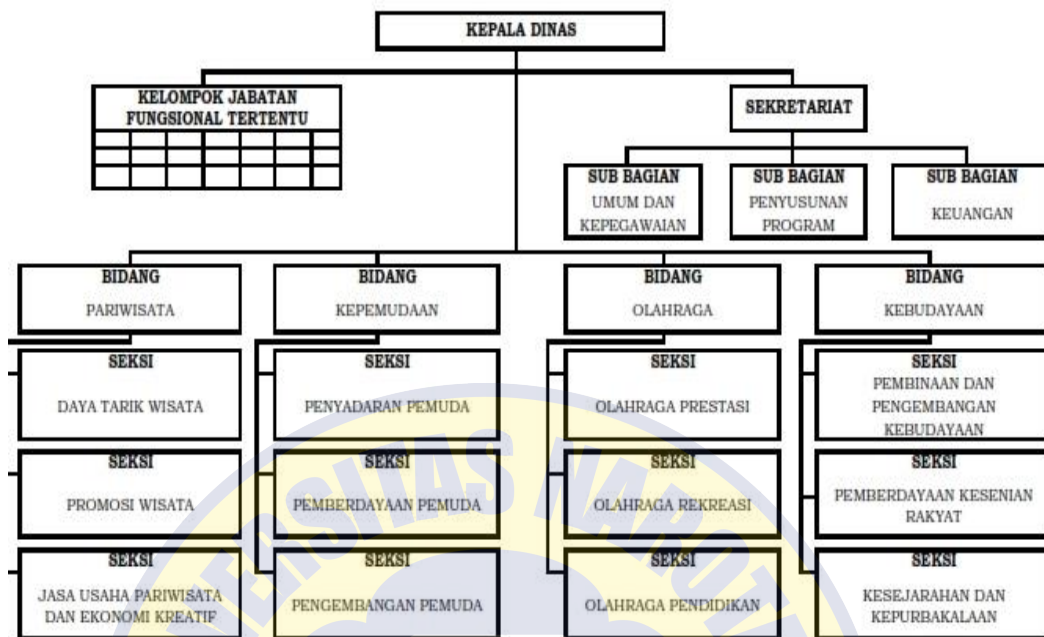
4.1 Tahap *Visioning*

Pada tahap *Visioning* ini terdiri dari beberapa sub tahapan, yakni inisiasi *project*, *review* bisnis dan analisa bisnis.

4.1.1 Inisiasi *Project*

Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga (Disparpora) Kabupaten Mojokerto merupakan Organisasi Perangkat Daerah (OPD) yang dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah nomor 9 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah. Disparpora menjalankan urusan pemerintahan di bidang Pariwisata, Pemuda dan Olahraga serta Kebudayaan. Berikut adalah struktur organisasi Disparpora berdasarkan Peraturan Bupati Mojokerto nomor 72 Tahun 2016 tentang kedudukan, susunan organisasi, tugas dan fungsi serta Tata kerja Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga.

**BAGAN STRUKTUR ORGANISASI
DINAS PARIWISATA, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA**



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Disparpora

Disparpora merupakan salah satu Organisasi Perangkat Daerah (OPD) penghasil Pendapatan Asli Daerah (PAD) dari sektor pariwisata. Teknologi informasi akan membantu organisasi dalam mengoptimalkan peran serta pelayanan kepada masyarakat.

4.1.2 *Review* Bisnis

Pada bagian *review* bisnis ini menjelaskan tentang visi, misi dan tujuan organisasi serta juga menjelaskan tentang ruang lingkup bisnis organisasi.

A. Visi, Misi dan Tujuan

Visi dan misi yang dimiliki oleh Disparpora Kabupaten Mojokerto sesuai dengan visi dan misi kepala daerah periode 2016-2021 adalah sebagai berikut:

a. Visi

Terwujudnya masyarakat Kabupaten Mojokerto yang mandiri, sejahtera, dan bermartabat melalui penguatan dan pengembangan basis perekonomian, pendidikan serta kesehatan.

b. Misi

- 1) Meningkatkan kualitas keimanan dan ketaqwaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang selaras dengan semangat revolusi mental untuk memperkuat citra PNS sebagai abdi negara sekaligus pelayanan masyarakat
- 2) Mewujudkan tata kelola pemerintahan yang baik, akuntabel, bersih dan berwibawa melalui penyelenggaraan pemerintahan dan pelaksanaan pembangunan yang lebih profesional, aspiratif, partisipatif, dan transparan
- 3) Membangun kemandirian ekonomi yang berdimensi kerakyatan untuk meningkatkan kesejahteraan melalui penguatan struktur ekonomi yang berorientasi pada pengembangan jaringan infrastruktur, UMKM, agrobisnis, agroindustri, dan pariwisata
- 4) Membuka ruang komunikasi yang efektif dan efisien untuk menumbuhkan kembangkan kepercayaan social (social trust) dan menstimulasi kreatifitas serta inovasi masyarakat berlandaskan pada etika budaya dan kearifan lokal yang lebih berkarakter
- 5) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan cara memperbesar peluang memperoleh akses pendidikan yang lebih baik untuk mengoptimalkan kemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi
- 6) Memperlebar akses dan kesempatan untuk memperoleh pelayanan kesehatan yang mudah dan murah serta mampu menjangkau semua lapisan masyarakat

- 7) Memperkuat kondusifitas ketertiban dan keamanan serta peningkatan pemberian pelayanan prima di semua sektor bagi masyarakat.

Dari ketujuh misi tersebut, misi yang erat kaitannya dengan tugas pokok, fungsi dan kewenangan Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga adalah misi kesatu untuk urusan pemuda dan olahraga, misi ketiga untuk urusan kepariwisataan, misi keempat untuk urusan kebudayaan.

B. Ruang Lingkup Bisnis

Disparpora Kabupaten Mojokerto melaksanakan urusan pemerintahan di 3 (tiga) urusan, yakni Pariwisata, Pemuda dan Olahraga serta kebudayaan. Khusus untuk urusan pariwisata, Disparpora Kabupaten Mojokerto melaksanakan kegiatan di bidang pembangunan, pengoperasian, dan pemeliharaan obyek wisata yang tersebar diseluruh wilayah Kabupaten Mojokerto. Adapun obyek wisata dimaksud adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Obyek wisata milik daerah

No	Nama Obyek wisata	Lokasi (kecamatan)
1.	Wana wisata Padusan	Pacet
2.	Pemandian Air Panas	Pacet
3.	Ubalan Waterpark	Pacet
4.	Air Terjun Coban Cunggu	Pacet
5.	Air Terjun Dlundung	Trawas
6.	Petirtaan Jolotundo	Trawas
7.	Wana Wisata Waduk Tanjungan	Kemlagi
8.	Wisata Religi Troloyo	Trowulan
9.	Museum Majapahit Trowulan	Trowulan
10.	Candi Brahu	Trowulan

11.	Candi Bajang Ratu	Trowulan
12.	Candi Tikus	Trowulan
13.	Wisata Religi Siti Hinggil	Trowulan

Masing-masing lokasi obyek wisata di koordinir oleh seorang koordinator obyek wisata dibawah kepala seksi (kasi) daya tarik wisata. Setiap tahun anggaran berjalan, masing-masing obyek wisata diberikan target jumlah pendapatan sebagai Pendapatan Asli Daerah (PAD). Progress jumlah pendapatan asli daerah dilaporkan setiap minggu.

4.1.3 Analisis Bisnis

Analisa bisnis yang digunakan penulis menggunakan metode SWOT. Tahapan yang dilakukan adalah terlebih dahulu menganalisa bisnis kemudian dilanjutkan dengan menyusun strategi bisnis berdasarkan analisa yang sudah dilakukan.

A. Analisis SWOT Pada Bisnis

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) ini didasarkan pada kondisi bisnis pariwisata yang dikelola oleh Pemerintah Daerah. Faktor-faktor yang menjadi analisis SWOT berdasarkan segi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*) dapat diuraikan dari faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

Tabel 4.2 Analisis internal dan eksternal

Internal	
<i>Strength</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi infrastruktur jalan, lampu penerangan dan petunjuk arah sangat memadai. 2. Tersedia beragam tempat wisata. 3. Fasilitas cukup memadai. 4. Lahan yang dimiliki masih tersedia.
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya tenaga kerja yang professional di bidangnya. 2. Kebersihan dibeberapa lokasi obyek wisata masih kurang. 3. Komunikasi antar unit kerja tidak maksimal. 4. Wahana-wahana dibeberapa obyek wisata masih kurang. 5. Terbatasnya basis data tentang informasi pariwisata
Eksternal	
<i>Opportunity</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya jalan tol trans jawa yang terdapat gerbang tol di Mojokerto bagian barat, tengah dan timur. 2. Kebutuhan masyarakat untuk liburan meningkat. 3. Potensi lahan yang bisa dikembangkan. 4. Efisiensi dengan pembayaran non tunai 5. Kerjasama dengan pihak lain sangat memungkinkan.
<i>Threat</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peningkatan kualitas pariwisata di daerah lain 2. Banyaknya bisnis pariwisata yang telah beroperasi

B. Strategi Bisnis dalam matrik SWOT

Setelah sebelumnya sudah dijabarkan analisis SWOT dari kondisi bisnis baik internal maupun eksternal, maka pada bagian ini dilakukan matrik SWOT. Tujuan dari tahapan ini setelah memperoleh faktor internal dan eksternal bisnis, maka top manajemen dalam organisasi dapat mengetahui strategi-strategi apa yang akan digunakan dalam menghadapi persaingan. Top manajemen bisa memutuskan strategi atau langkah yang tepat sesuai dengan kebutuhan organisasi.

Berikut ini adalah strategi bisnis yang dihasilkan dalam matrik SWOT:

Tabel 4.3 Stretegi bisnis matriks SWOT

IFAS/EFAS	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<i>Opportunity</i>	1. Meningkatkan kemudahan akses menuju lokasi obyek wisata di Kabupaten Mojokerto (S1,O1). 2. Meningkatkan sarana dan prasarana obyek wisata untuk lebih banyak lagi menyedot minat wisatawan berkunjung.(S2, S3, S4, O2, O3)	1. Menjalin kerjasama dalam pengelolaan obyek wisata dengan pihak pihak yang terkait (O5, W1,W2). 2. Membangun wahana-wahana baru yang relevan sesuai dengan <i>trend</i> . (O2,O3, W4)
<i>Threat</i>	Mewujudkan sapta pesona secara menyeluruh di semua obyek wisata yang dikelola sehingga membuat wisatawan nyaman (S1,S2,S3, T1,T2)	Meningkatkan pelayanan yang professional serta memberikan variasi wahana wahana dalam menyikapi persaingan bisnis pariwisata (W1,W2,W4,T1,T2)

4.2 Tahap Analysis

Pada tahap *analysis* ini memuat tentang *review* teknologi informasi pada organisasi dan analisis teknologi informasi yang ada dengan menggunakan metode SWOT serta menyusun strategi teknologi informasi.

4.2.1 Review Teknologi Informasi

Review teknologi informasi dilakukan dengan melakukan review pada aplikasi bisnis, infrastruktur teknologi informasi yang ada dan organisasi teknologi informasi.

A. Aplikasi Bisnis

Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga (Disparpora) Kabupaten Mojokerto secara umum tidak menggunakan aplikasi dalam menjalankan proses bisnisnya. Disparpora hanya memiliki sebuah portal website yang digunakan sebagai sarana publikasi kegiatan-kegiatan yang digelar oleh pemerintah daerah. Namun, portal website ini sudah tidak *up to date* lagi, pada saat penulis mengakses pada tanggal 23 April 2019 pukul 11.00 WIB, pada laman tertera publikasi kegiatan paling baru adalah tentang festival macapat yang di publikasikan pada 13 September 2017. Informasi-informasi berkaitan dengan lokasi-lokasi obyek wisata juga sudah tidak terbaru lagi.

B. Infrastruktur Teknologi Informasi

Pada Disparpora Kabupaten Mojokerto untuk bisa mengakses internet menggunakan jaringan Wifi yang tersambung pada laptop pengguna. Untuk jaringan internet, Disparpora Kabupaten Mojokerto menggunakan jasa provider IndiHome.

C. Organisasi Teknologi Informasi

Disparpora Kabupaten Mojokerto secara khusus tidak memiliki unit ataupun orang yang bertugas untuk mengembangkan

dan memelihara infrastruktur teknologi informasi. Namun, sub bagian umum dan kepegawaian melakukan komando terkait teknologi informasi, seperti mengelola web dan mengelola jaringan wifi.

Khusus terkait pelaporan pendapatan asli daerah dari sektor pariwisata, koordinator obyek wisata melakukan pelaporan manual setiap minggunya dengan melampirkan bukti transfer dari Bank Jatim. Kemudian bendahara penerimaan Disparpora melakukan *input* data ke dalam aplikasi Simda Keuangan yang disediakan oleh Badan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah Kabupaten Mojokerto dan melakukan rekonsiliasi setiap bulan.

4.2.2 Analisis

Tahapan analisis ini dengan menganalisis teknologi informasi yang ada dalam organisasi dengan menggunakan metode SWOT kemudian disusun menjadi matrik SWOT dan menjadikan sebuah strategi tentang teknologi informasi.

A. Analisis SWOT pada Teknologi Informasi

Berikut ini adalah analisis faktor-faktor internal dan eksternal teknologi informasi pada Disparpora Kabupaten Mojokerto:

Tabel 4.4 Analisis Swot pada teknologi informasi

Internal	
<i>Strenght</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disparpora Kabupaten Mojokerto sudah memiliki portal website untuk melakukan publikasi kegiatan-kegiatan maupun tempat wisata. 2. Disparpora Kabupaten Mojokerto sudah menyediakan jaringan internet untuk berkomunikasi data.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Disparora Kabupaten Mojokerto memiliki 12 laptop dan 16 <i>Personal Computer</i> yang dilengkapi dengan printer untuk menunjang kinerja. 4. Adanya dukungan untuk pengembangan teknologi informasi dari Pemerintah Daerah dengan memasukkan kebutuhan teknologi informasi dalam anggaran keuangan. 5. Mendapatkan 1 (satu) tambahan pegawai baru dengan latar belakang pendidikan Teknik Informatika. 6. Pemerintah Kabupaten Mojokerto sudah memiliki server sendiri pada Dinas Komunikasi dan Informatika.
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disparpora Kabupaten Mojokerto tidak memiliki unit khusus yang untuk mengembangkan dan mengelola infrastruktur teknologi informasi. 2. Portal website tidak diupdate secara berkala. 3. Tidak adanya sarana pengaduan pengunjung wisata secara online, yang berjalan saat ini hanya melalui sambungan telepon. 4. Tidak memanfaatkan teknologi informasi pada proses bisnis. 5. Tidak mengadakan diklat khusus terkait dengan teknologi informasi pada petugas wisata. 6. Tidak mengadakan diklat khusus terkait dengan pembuatan konten informasi pada petugas wisata. 7. Tidak memanfaatkan teknologi CCTV untuk memantau kinerja petugas.
Eksternal	
<i>Opportunity</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkembangnya data center untuk memaksimalkan kinerja organisasi. 2. Berkembangnya teknologi untuk bertransaksi secara non tunai. 3. Berkembangnya metode pengawasan kinerja petugas melalui media CCTV. 4. Berkembangnya metode pengaduan secara <i>online</i>. 5. Berkembangnya sistem pelayanan organisasi secara <i>online</i>. 6. Berkembangnya teknologi cloud computing untuk menjadikan aplikasi terpusat sehingga memudahkan

	untuk mengakses data.
<i>Threat</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetitor menggunakan portal web sebagai sarana media komunikasi dan publikasi. 2. Kompetitor memiliki berbagai macam aplikasi dalam mendukung proses bisnis wisata. 3. Kompetitor sudah memiliki sarana pengaduan secara online. 4. Kompetitor sudah mengimplementasikan sistem pembayaran secara non tunai. 5. Wisatawan dengan mudah memberikan opini melalui media sosial jika tidak memiliki kepuasan dengan pelayanan.

B. Matrik SWOT pada teknologi informasi

Setelah sebelumnya sudah dijabarkan analisis SWOT dari teknologi informasi, maka pada bagian ini dilakukan matrik SWOT. Tujuan dari tahapan ini setelah memperoleh faktor internal dan eksternal dalam teknologi informasi, maka top manajemen dalam organisasi dapat mengetahui strategi-strategi teknologi informasi apa yang akan digunakan dalam menghadapi persaingan. Top manajemen bisa memutuskan strategi atau langkah yang tepat sesuai dengan kebutuhan organisasi.

Berikut ini adalah strategi teknologi yang dihasilkan dalam matrik SWOT:

Tabel 4.5 Strategi teknologi informasi matriks SWOT

IFAS/EFAS	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<i>Opportunity</i>	1. Membangun pusat data informasi yang menyajikan informasi-informasi terkini tentang pariwisata yang	1. Menggunakan sarana portal website sebagai publikasi secara berkala dan

	<p>dapat menyajikan data secara cepat dan akurat juga dapat disebar dengan cepat. (O1, S1,S2,S3)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Membangun sistem informasi tiket yang juga bisa mendukung e-ticketing. 3. Membangun sarana pelayanan kepada masyarakat secara online 4. Menggunakan sistem CCTV dalam memantau kinerja petugas. 	<p>juga dilengkapi dengan feedback.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menggunakan teknologi dalam setiap kegiatan bisnis organisasi. 3. Membentuk tim khusus yang mengelola dan mengembangkan teknologi informasi. 4. Mengadakan diklat terkait dengan teknologi informasi pada petugas wisata secara berkala.
<i>Threat</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan pilihan bagi calon wisatawan bisa melakukan transaksi non tunai. (T1,T2, S1). 2. Membangun sarana pengaduan secara online. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membangun sistem yang bisa memantau perkembangan kompetensi dan kinerja karyawan (T1,W1). 2. Mengadakan pelatihan jurnalistik bagi petugas wisata

4.2.3 Solusi

Dalam bagian ini penulis menyajikan strategi berkaitan dengan teknologi informasi yang disusun berdasarkan analisa yang sudah dilakukan.

A. Menyusun strategi teknologi informasi

Berikut ini adalah strategi teknologi informasi pada Disparpora Kabupaten Mojokerto:

- a. Menggunakan teknologi informasi pada tiap tiap unit bisnis organisasi.
- b. Membangun pusat data informasi yang menyajikan informasi-informasi terbaru.
- c. Mengembangkan sistem yang bisa mempermudah calon wisatawan dalam mengetahui informasi dan bertransaksi.
- d. Membangun sistem yang bisa mengelola data hotel, restoran dan kesenian yang ada di Kabupaten Mojokerto
- e. Mengembangkan sistem yang dapat memantau kinerja karyawan dan juga memantau perkembangan kompetensi karyawan.

4.3 Tahap *Direction*

Pada tahap *direction* ini menjelaskan tentang visi teknologi informasi, rencana teknologi informasi dan proyek teknologi informasi.

4.3.1 Visi Teknologi Informasi

Visi dan misi teknologi informasi pada yang direncanakan oleh penulis untuk Disparpora Kabupaten Mojokerto adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Visi dan misi teknologi informasi Disparpora

Visi	Mewujudkan Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Mojokerto untuk menjadi perangkat daerah penghasil Pendapatan Asli Daerah (PAD) yang
------	---

	modern dan berdaya saing dengan melaksanakan sistem teknologi informasi.
Misi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia terkait teknologi informasi untuk mewujudkan organisasi yang modern dan berdaya saing. 2. Menerapkan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan produktifitas kinerja.

4.3.2 Rencana Teknologi Informasi

A. Solusi Teknologi Informasi

Solusi teknologi informasi disusun dengan memperhatikan solusi strategi yang telah dibuat pada *fase analysis*. Berikut adalah tabel solusi teknologi informasi pada Disparpora Kabupaten Mojokerto:

Tabel 4.7 Solusi Teknologi Informasi

No	Strategi TI	Target	Kebutuhan TI
1.	Menggunakan teknologi informasi pada tiap-tiap unit bisnis organisasi	Meningkatkan kinerja unit bisnis sesuai dengan kebutuhan organisasi	- SI Tiket
2.	Membangun pusat data dan informasi yang menyajikan informasi-informasi terbaru.	Mempercepat akses data dan informasi yang akurat	- Portal website sebagai Tourism Information Center
3.	Mengembangkan sistem yang bisa mempermudah calon wisatawan dalam mengetahui info dan bertransaksi	Calon wisatawan bisa dengan mudah mengakses, memesan dan membayar	- Aplikasi Mobile
4.	Membangun sistem yang bisa mengelola data hotel,	Mempermudah melakukan kolaborasi	- Sistem Informasi

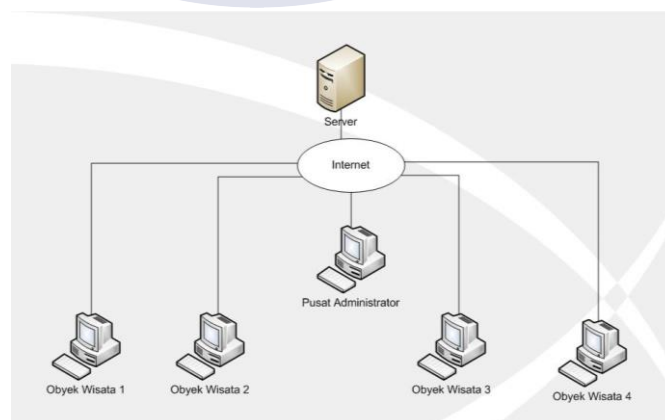
	restoran dan kesenian yang ada di Kabupaten Mojokerto	antara obyek wisata dengan potensi-potensi yang bisa dilakukan	Hotel dan Restoran - Sistem Informasi Kesenian
5.	Mengembangkan sistem yang dapat memantau kinerja karyawan dan juga memantau perkembangan kompetensi karyawan	Kompetensi dan kinerja karyawan sesuai dengan kebutuhan organisasi	- SI Kepegawaian khusus petugas pariwisata

B. Deskripsi Solusi IT

Deskripsi solusi IT adalah penjelasan fungsi dan keterangan solusi TI yang telah didapat dalam poin sebelumnya. Berikut adalah deskripsi solusi TI untuk Disparpora Kabupaten Mojokerto:

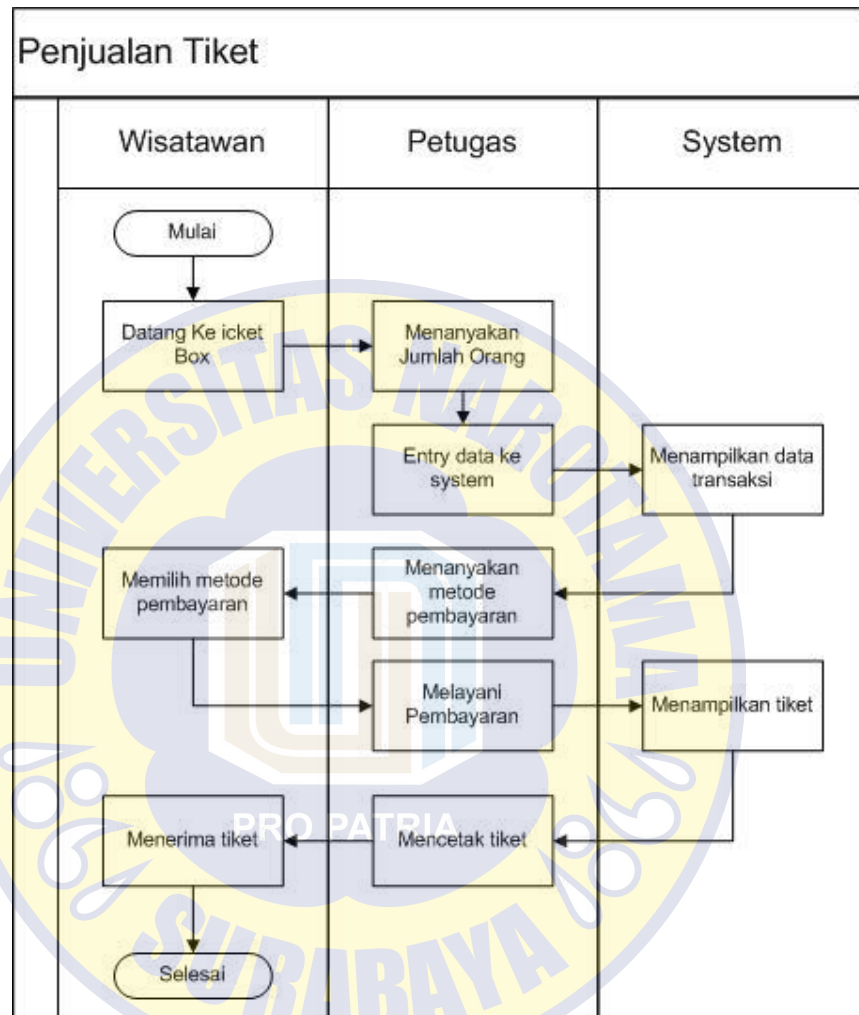
1. Sistem Informasi Tiket

Sistem informasi tiket yang akan dirancang untuk Disparpora Kabupaten Mojokerto menggunakan konsep *client-server*. Berikut adalah gambaran konsep jaringan sistem informasi tiket:



Gambar 4.2 Konsep jaringan Sistem Informasi Tiket

Secara umum gambaran proses penjualan tiket pada sistem informasi tiket yang akan dirancang adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 Gambaran umum penjualan tiket

Adapun fungsi-fungsi serta fitur dalam sistem informasi tiket ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Fungsi dan Fitur Sistem Informasi Tiket

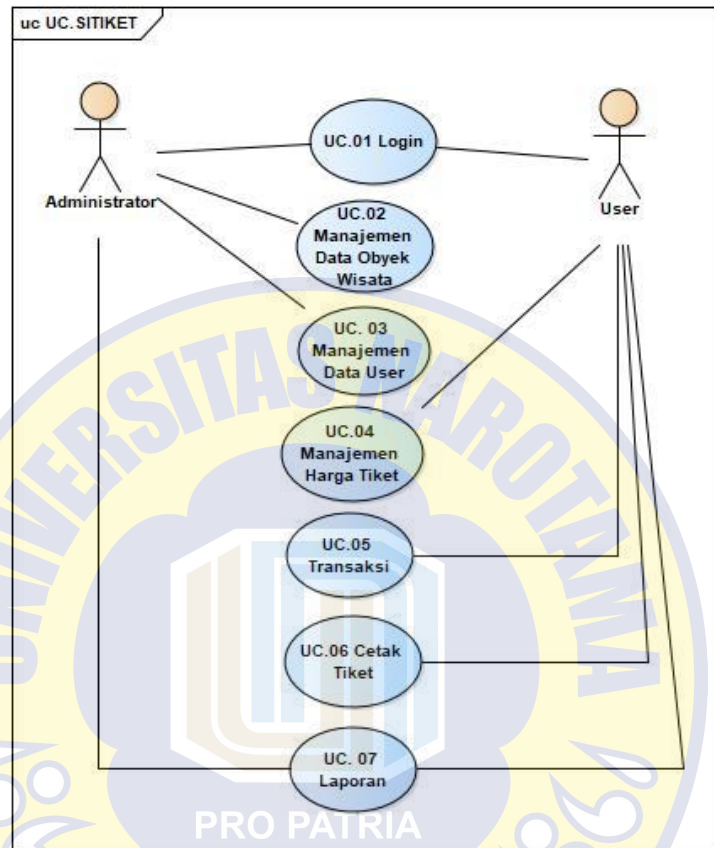
No	Fungsi	Fitur
1	Masuk ke sistem menggunakan hak akses yang berbeda tiap-tiap jabatan	<ul style="list-style-type: none"> - Form login - Manajemen data user - Manajemen data obyek wisata
2	Mengelola daftar harga tiket untuk masing-masing obyek wisata	<ul style="list-style-type: none"> - Manajemen data harga tiket
3	Transaksi secara tunai dan non tunai	<ul style="list-style-type: none"> - Tersedia pilihan bagi wisatawan untuk pembelian tiket secara tunai maupun non tunai
4	Validasi tiket	<ul style="list-style-type: none"> - Tiket dilengkapi dengan QR Code serta menampilkan tanggal cetak dan user yang mencetak
5	Mencegah penyalahgunaan tiket	<ul style="list-style-type: none"> - Scan QR Code pada masing-masing pintu pemeriksaan tiket - Tiket hanya bisa digunakan untuk 1 (satu) kali. - Tiket hanya bisa digunakan sesuai dengan tanggal cetak
6	Menyajikan data laporan secara cepat, akurat dan real time	<ul style="list-style-type: none"> - Tersedia pilihan jenis laporan, baik total keseluruhan, tiap-tiap obyek wisata, tiap-tiap kategori berdasarkan kurun waktu sesuai keinginan user

Berikut ini adalah gambaran rancangan sistem informasi tiket pada

Disparpora Kabupaten Mojokerto:

a. *Use Case Diagram*

Berikut adalah rancangan use case diagram untuk sistem informasi tiket:



Gambar 4.4 use case SI Tiket

Dalam rancangan usecase, terdapat 2 (dua) buah aktor, yakni user administrator dan user obyek wisata.

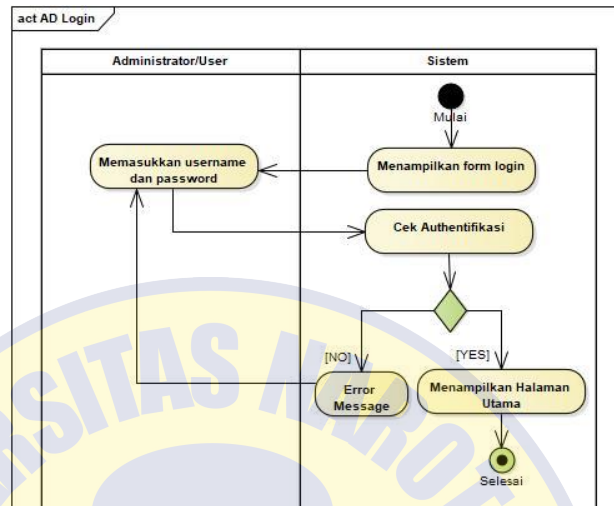
b. Activity Diagram

Berikut adalah activity diagram pada sistem informasi tiket:

1) Login

Login merupakan aktivitas awal yang penting dalam sebuah sistem informasi. Pada sistem informasi tiket ini hak akses user terdiri dari administrator dan user. User yang dimaksud adalah

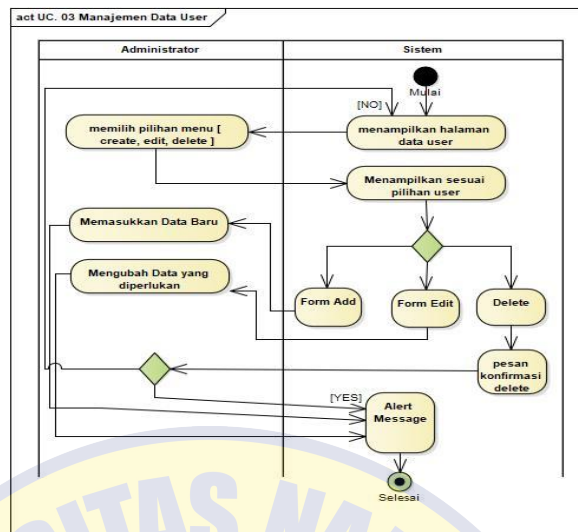
petugas yang mengoperasikan pada obyek wisata. Berikut adalah activity diagram:



Gambar 4.5 Activity diagram login

2) Manajemen Data User

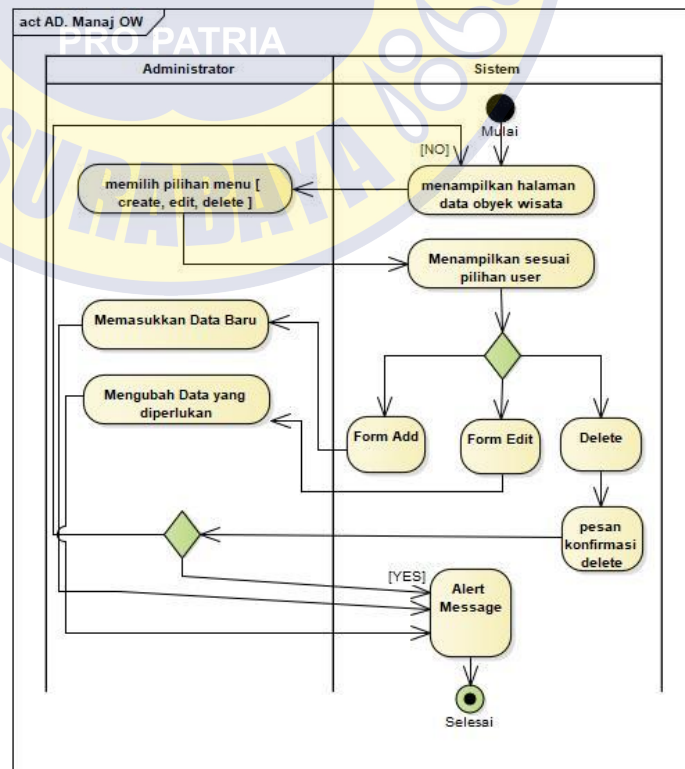
Seperti yang sudah disebutkan pada poin sebelumnya bahwa user terdiri dari administrator dan user yang mengoperasikan pada obyek wisata. Maka administrator membuat akun untuk user pada obyek wisata bisa mengakses sistem. Berikut adalah activity diagram dari manajemen data user:



Gambar 4.6 Activity diagram manajemen data user

3) Manajemen Obyek Wisata

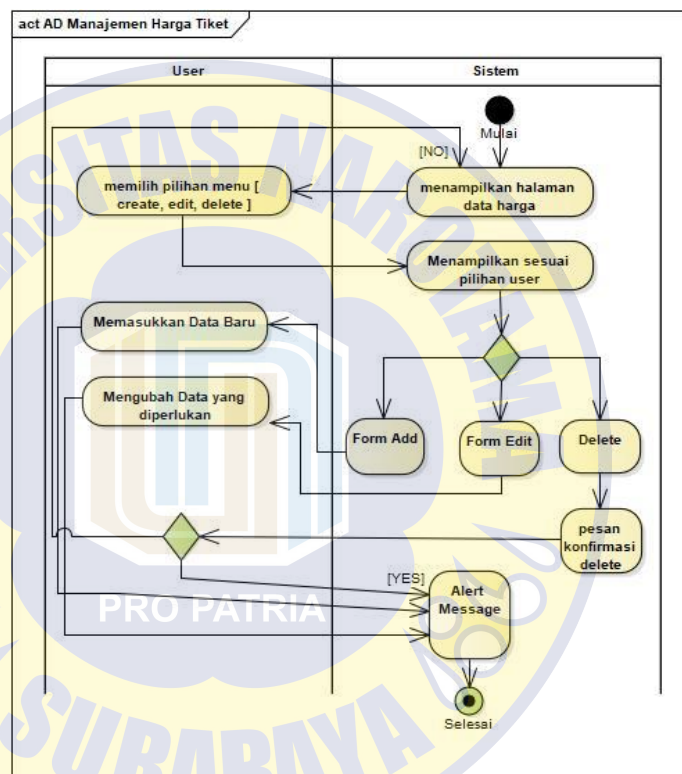
Manajemen data obyek wisata ini berisi data tentang obyek wisata yang masuk dalam sistem informasi tiket. Berikut adalah activity diagram manajemen obyek wisata:



Gambar 4.7 Activity diagram manajemen data obyek wisata

4) Manajemen Harga Tiket

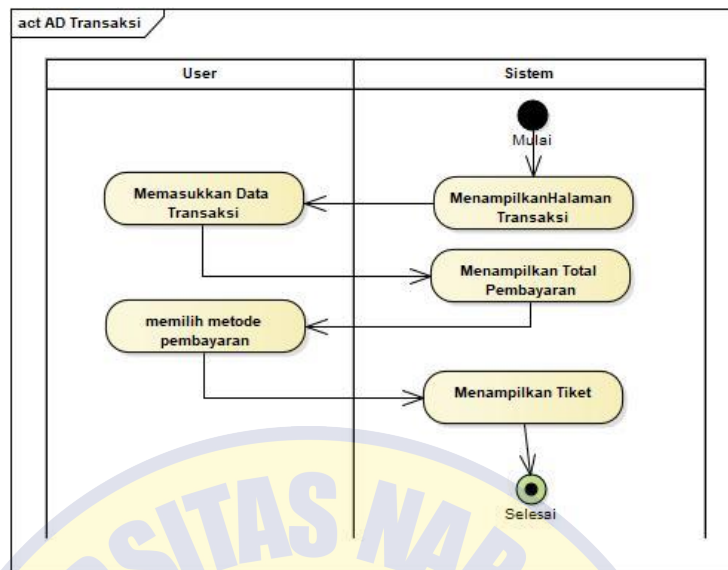
Harga tiket ini untuk memasukkan data tiket pada masing-masing obyek wisata sesuai dengan kategori. Berikut adalah activity diagram dari manajemen harga tiket:



Gambar 4.8 Activity diagram manajemen harga tiket

5) Transaksi

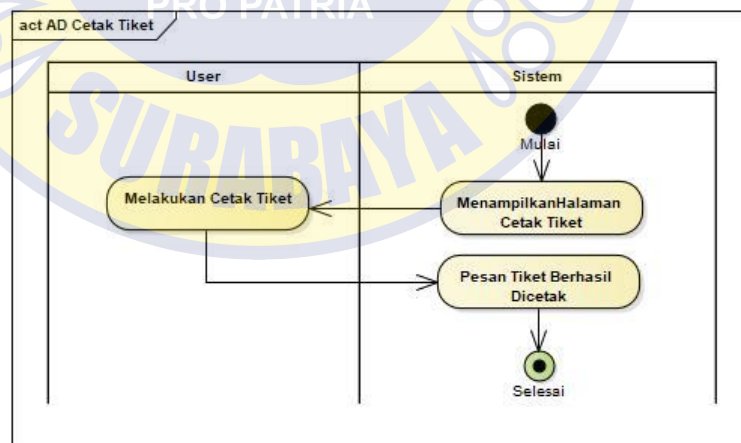
Transaksi ini adalah aktivitas utama dari sistem informasi tiket ini. Petugas obyek wisata melayani pembelian tiket baik secara tunai maupun non tunai. Berikut adalah activity diagram dari kegiatan transaksi:



Gambar 4.9 Activity diagram transaksi

6) Cetak Tiket

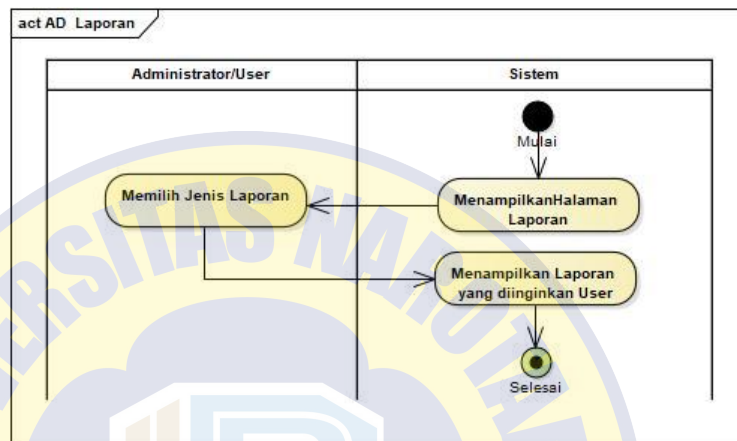
Setelah melakukan transaksi pembayaran, berikutnya adalah mencetak tiket yang digunakan untuk masuk pada obyek wisata. Berikut adalah activity diagram dari cetak tiket:



Gambar 4.10 Activity diagram cetak tiket

7) Laporan

Inti dari sebuah sistem informasi adalah tersajinya laporan yang bisa disajikan secara cepat dan akurat. Berikut adalah activity diagram dari laporan:



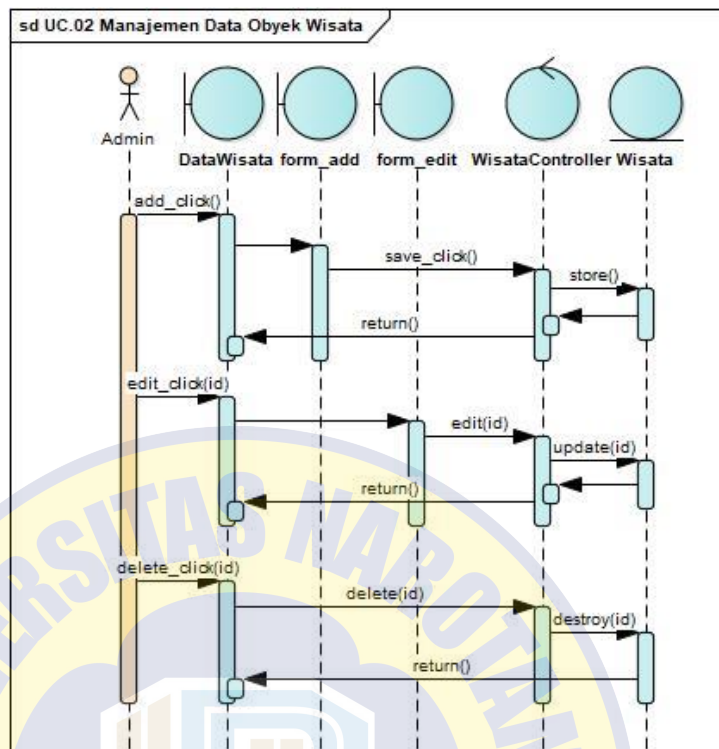
Gambar 4.11 Activity diagram laporan

c. Sequence Diagram

Berikut adalah beberapa rancangan *sequence diagram* pada aktivitas yang terdapat pada sistem informasi tiket:

1) Manajemen data Obyek wisata

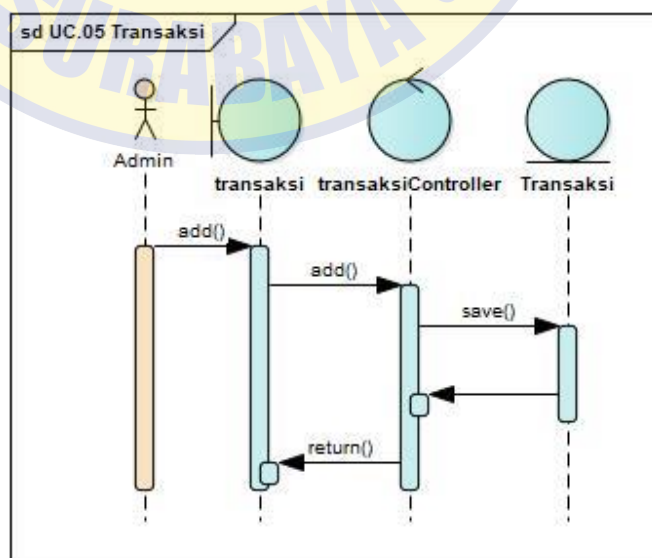
Aktivitas yang terdapat dalam manajemen data obyek wisata ini meliputi tambah, edit dan hapus data.



Gambar 4.12 Sequence Diagram manajemen obyek wisata

2) Transaksi Penjualan

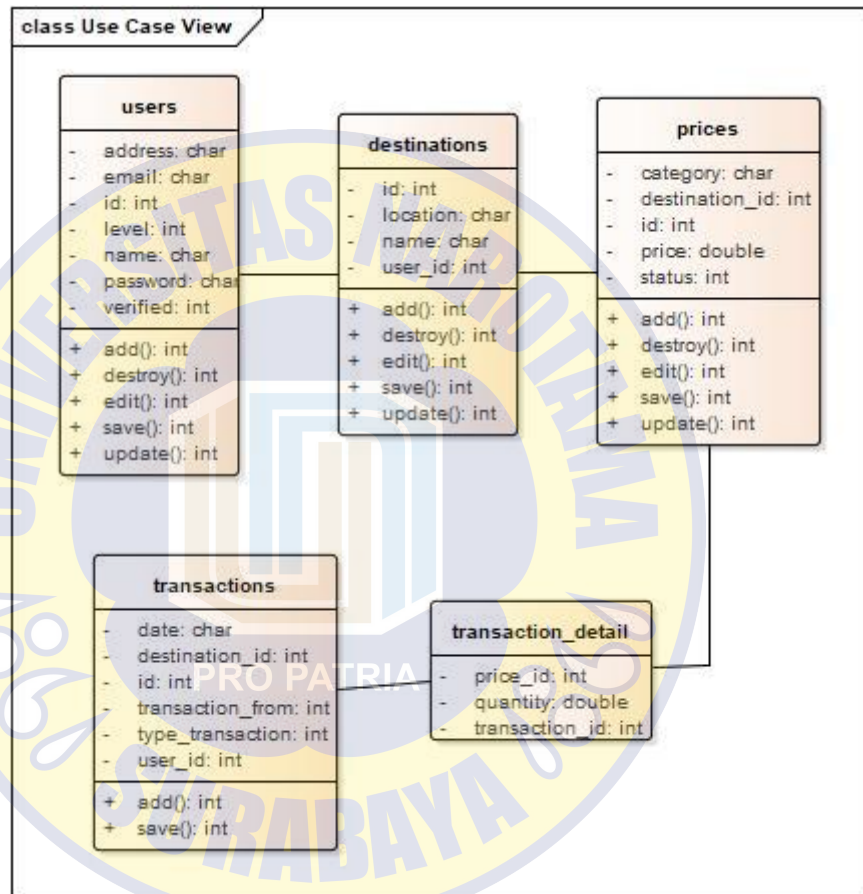
Aktivitas pada transaksi merupakan aktivitas yang dilakukan oleh petugas dalam melayani penjualan tiket.



Gambar 4.13 Sequence Diagram transaksi tiket

d. Class Diagram

Berikut adalah rancangan *class diagram* dalam sistem informasi tiket. Dalam rancangan ini terdapat 5 (lima) buah class, yakni *users*, *destinations*, *prices*, *transactions* dan *detail transactions*.



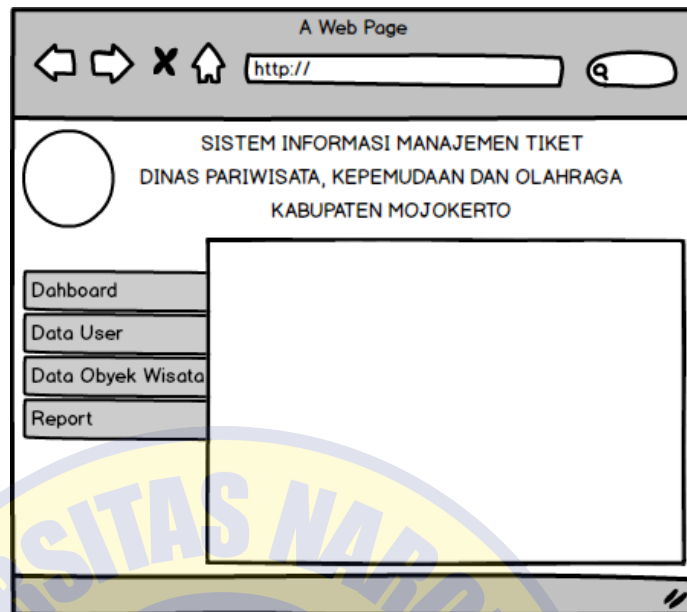
Gambar 4.14 *Class Diagram* SI Tiket

e. Desain user interface

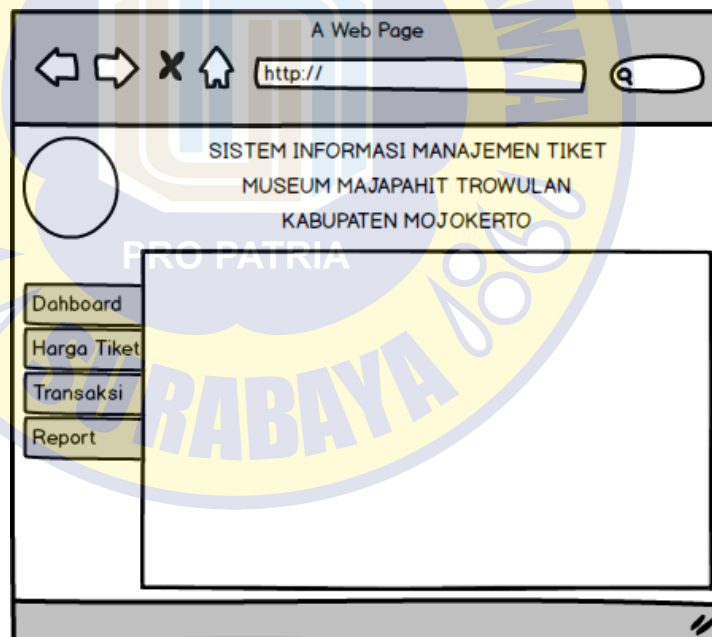
Berikut adalah contoh rancangan desain user interface untuk aplikasi sistem informasi tiket:

1) Halaman Dashboard

Halaman dashboard dirancang berbeda berbeda bagi user administrator dan user obyek wisata.



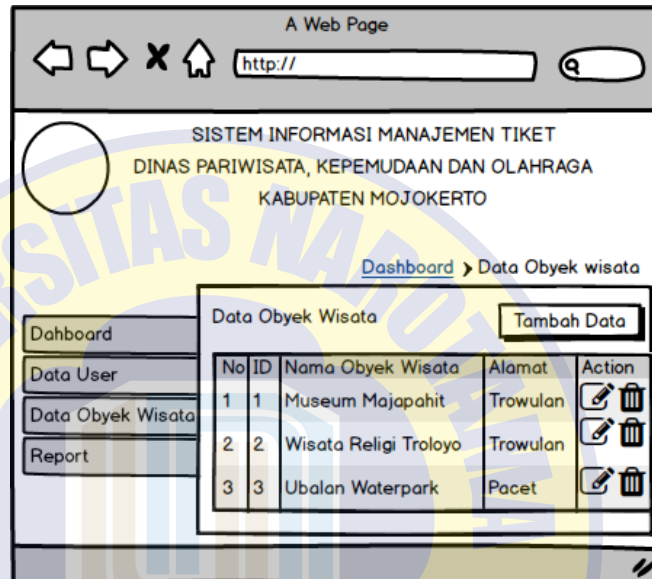
Gambar 4.15 Halaman Dashboard Administrator



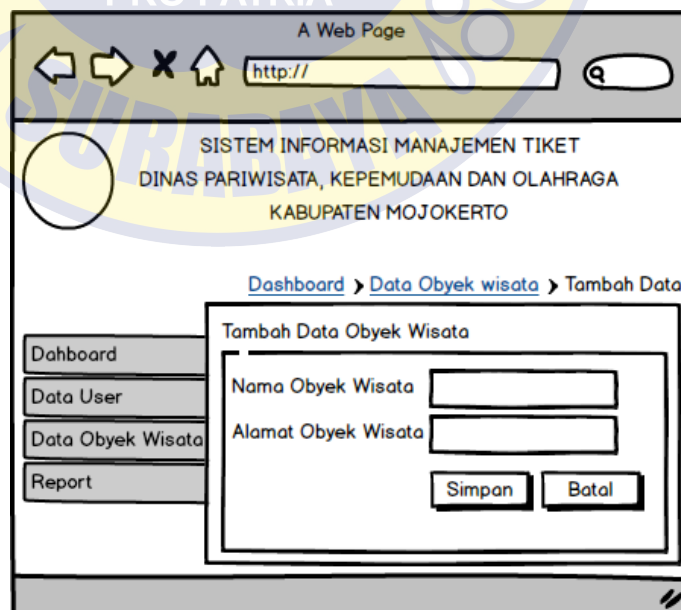
Gambar 4.16 Halaman Dashboard user obyek wisata

2) Halaman Manajemen Obyek Wisata

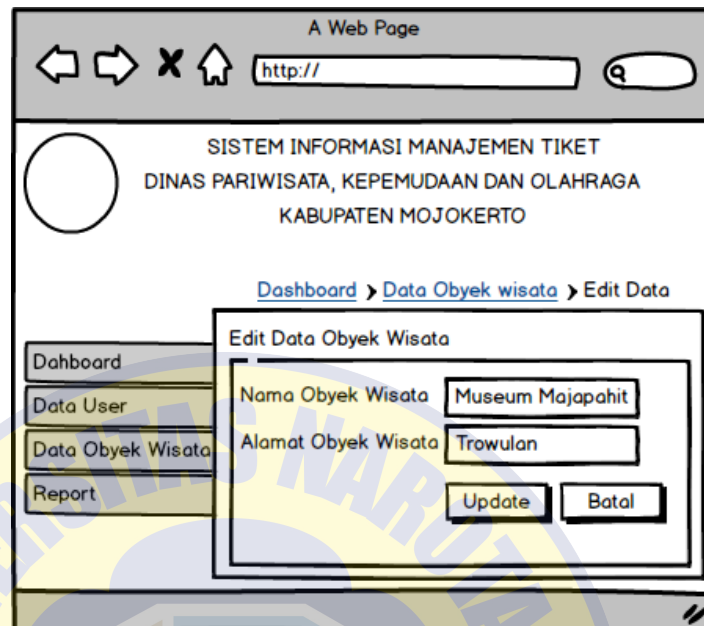
Halaman manajemen obyek wisata ini terdiri dari proses lihat data, tambah data dan hapus data. Halaman manajemen obyek wisata ini hanya terdapat pada dashboard user administrator.



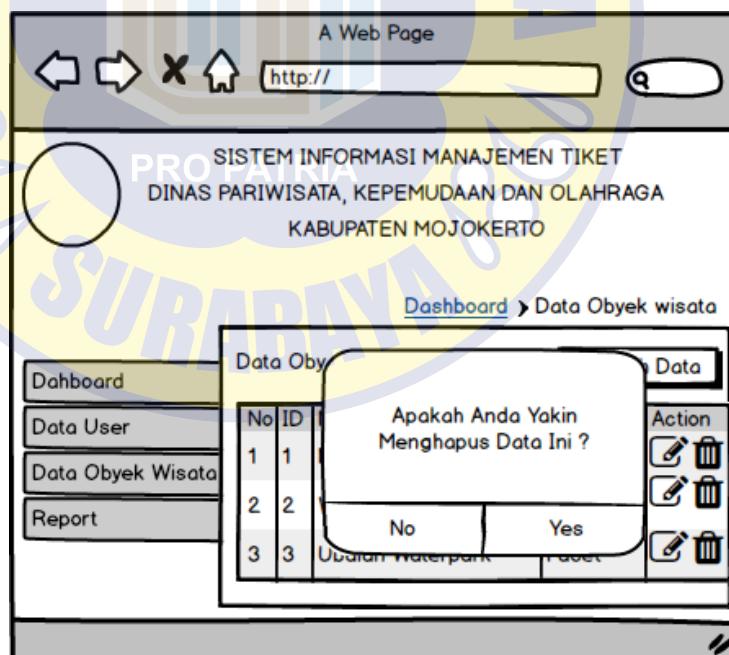
Gambar 4.17 Halaman Index obyek wisata



Gambar 4.18 Halaman tambah data obyek wisata



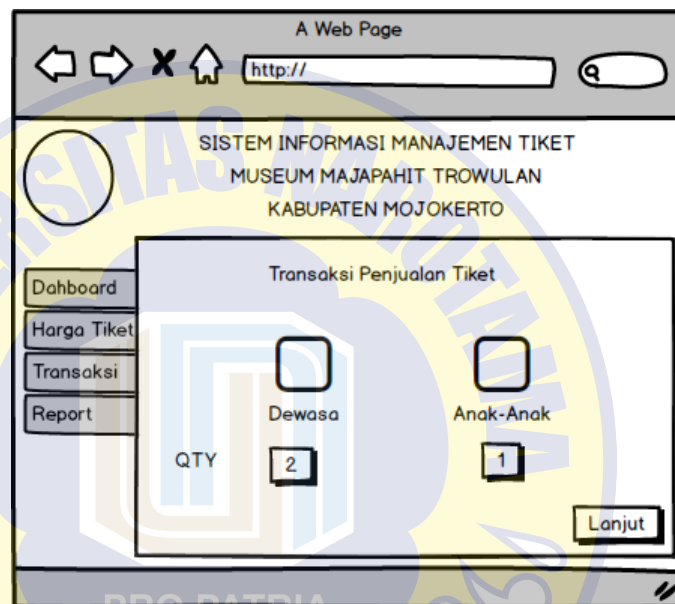
Gambar 4.19 Halaman Edit data obyek wisata



Gambar 4.20 Halaman Hapus data obyek wisata

3) Halaman Transaksi Tiket

Aktivitas utama dari sistem informasi ini adalah proses transaksi pembelian tiket. Proses transaksi tiket dilakukan oleh user obyek wisata. pada tahap awal, user memasukkan jumlah tiket yang akan dibeli oleh wisatawan, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.21 Halaman Transaksi Tiket

Kemudian sistem akan menampilkan detail yang berisi informasi total bayar dan metode pembelian yang ingin dilakukan oleh user.

A Web Page

http://

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TIKET
MUSEUM MAJAPAHIT TROWULAN
KABUPATEN MOJOKERTO

Transaksi Penjualan Tiket

Dashboard
Harga Tiket
Transaksi
Report

Dewasa Orang
Anak-Anak Orang
Total Bayar
Metode Bayar
Jumlah Bayar
Kembali

Gambar 4.22 Halaman detail penjualan tiket

Setelah proses transaksi sudah diselesaikan maka berikutnya user obyek wisata bisa melakukan cetak tiket.

A Web Page

http://

Barcode

Pemerintah Kabupaten Mojokerto
DINAS PARIWISATA, KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
karcis tanda masuk
Museum Trowulan

Dewasa printed : 10 Juni 2019 Pukul 09.00 By Bram Rahman

Gambar 4.23 Halaman Cetak Tiket

2. Portal Website

Portal website akan dirancang sebagai pusat data segala informasi yang berkaitan dengan industri pariwisata yang ada di Kabupaten Mojokerto. Adapun fungsi-fungsi serta fitur dalam portal website ini adalah sebagai berikut:

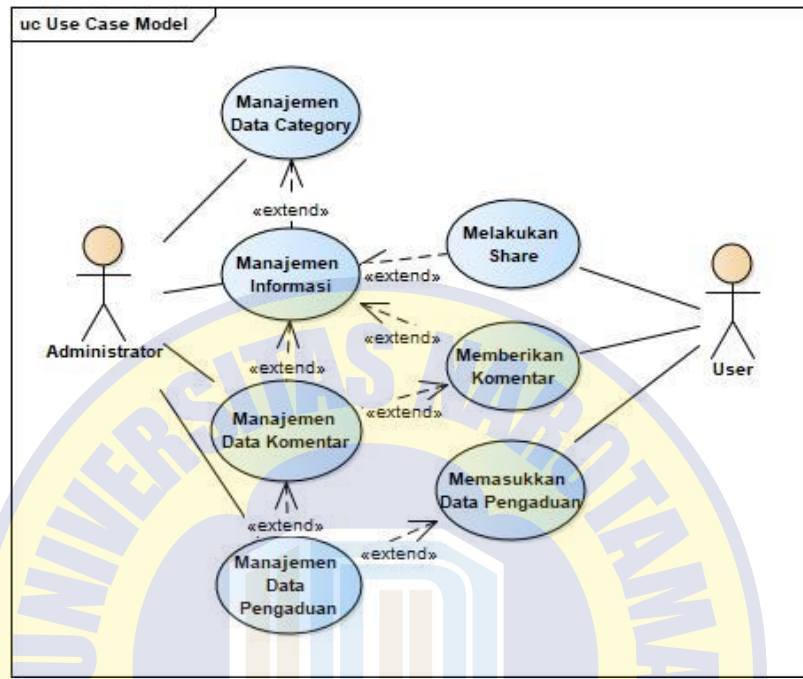
Tabel 4.9 Fungsi dan Fitur pada portal website

No	Fungsi	Fitur
1	Menyediakan informasi yang lengkap dan menyeluruh tentang pariwisata Kabupaten Mojokerto	<ul style="list-style-type: none"> - Data berita - Data event - Info grafis pariwisata - Data destinasi wisata - Galeri foto - Galeri video - Data Informasi Publik - Data informasi transportasi - Data hotel dan restoran - Data adat budaya dan kesenian - Data trip guide - Brosur online - Data rental mobil - Data Maps obyek wisata
2	Menyediakan fungsi bagi pengunjung website untuk bisa berinteraksi	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi call center / detail kontak - Fitur kolom komentar - Fitur share to sosial media - Fitur kritik dan saran - Fitur pengaduan
3	Kemudahan dalam menemukan <i>content</i> yang diinginkan	<ul style="list-style-type: none"> - Fitur pencarian - Fitur multilingual

Berikut ini adalah gambaran rancangan portal website pada Disparpora Kabupaten Mojokerto:

a) *Usecase diagram*

Berikut adalah rancangan use case diagram untuk portal website:



Gambar 4.24 *Usecase diagram* portal website

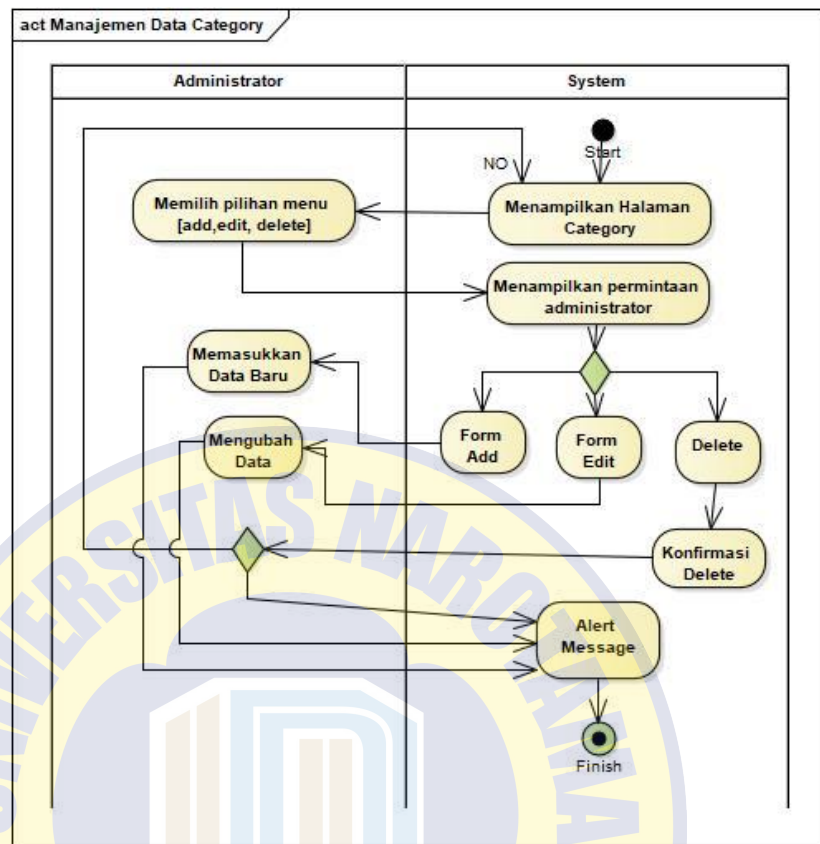
Dalam usecase diatas digambarkan jika portal website ini terdapat administrator untuk mengelola website dan user alias pengunjung yang bisa mendapatkan informasi dan memberikan komentar serta, share dan memberikan laporan pengaduan.

b) *Activity Diagram*

Berikut adalah beberapa rancangan activity diagram pada portal website:

1) *Manajamen data category*

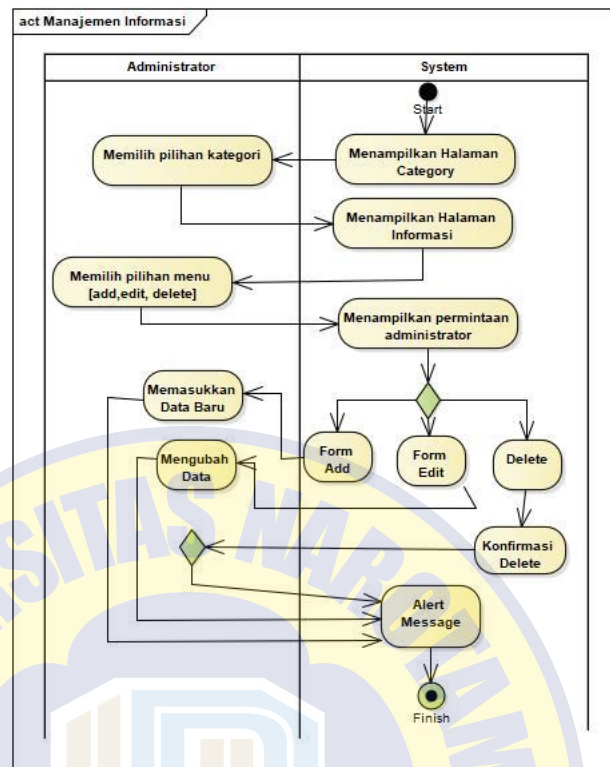
Dalam portal website ini, untuk mengelompokkan informasi diuat sebuah kategori. Berikut adalah *activity diagram* untuk manajemen data category:



Gambar 4.25 Activity diagram manajemen category

2) Manajemen data informasi

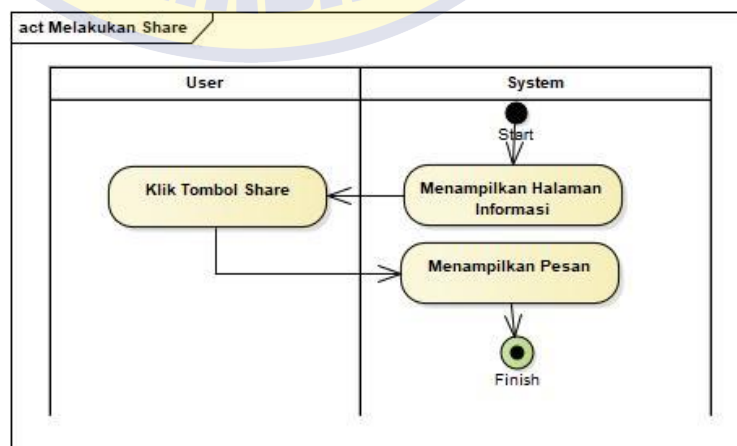
Setelah sebelumnya sudah membuat data *category*, pada bagian ini adalah untuk manajemen informasi yang nanti akan dikelompokkan pada *category*. Berikut *activity* diagramnya:



Gambar 4.26 *activity diagram* manajemen informasi

3) Melakukan *share*

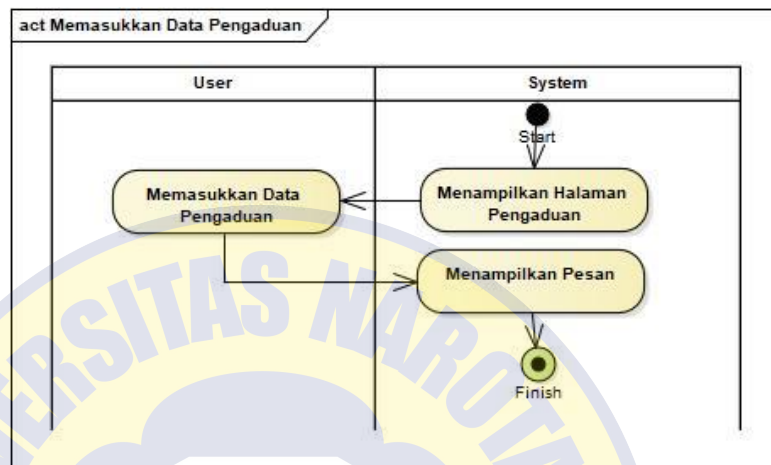
User yang mengakses portal website, bisa melakukan *share* informasi melalui media sosial yang dimiliki. Berikut adalah *activity diagram* untuk melakukan *share*:



Gambar 4.27 *activity diagram* melakukan *share*

4) Memasukkan data pengaduan

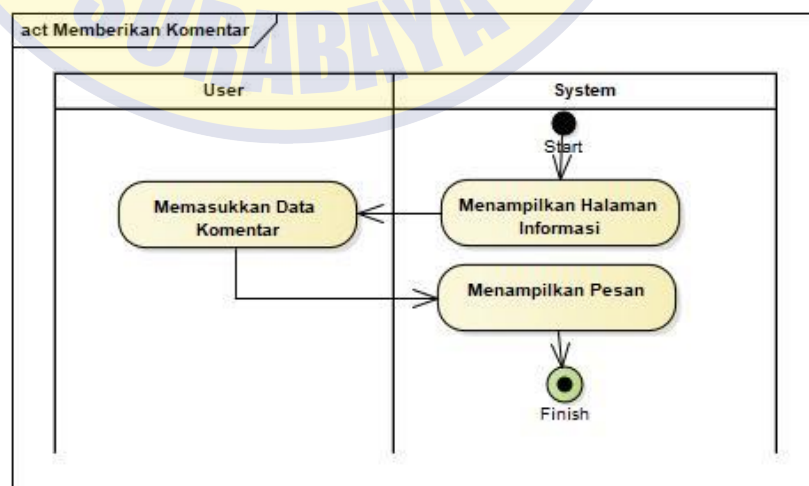
Website ini juga dilengkapi dengan sarana pengaduan. Berikut adalah activity diagram memasukkan data pengaduan:



Gambar 4.28 activity diagram memasukkan data pengaduan

5) Memberikan komentar

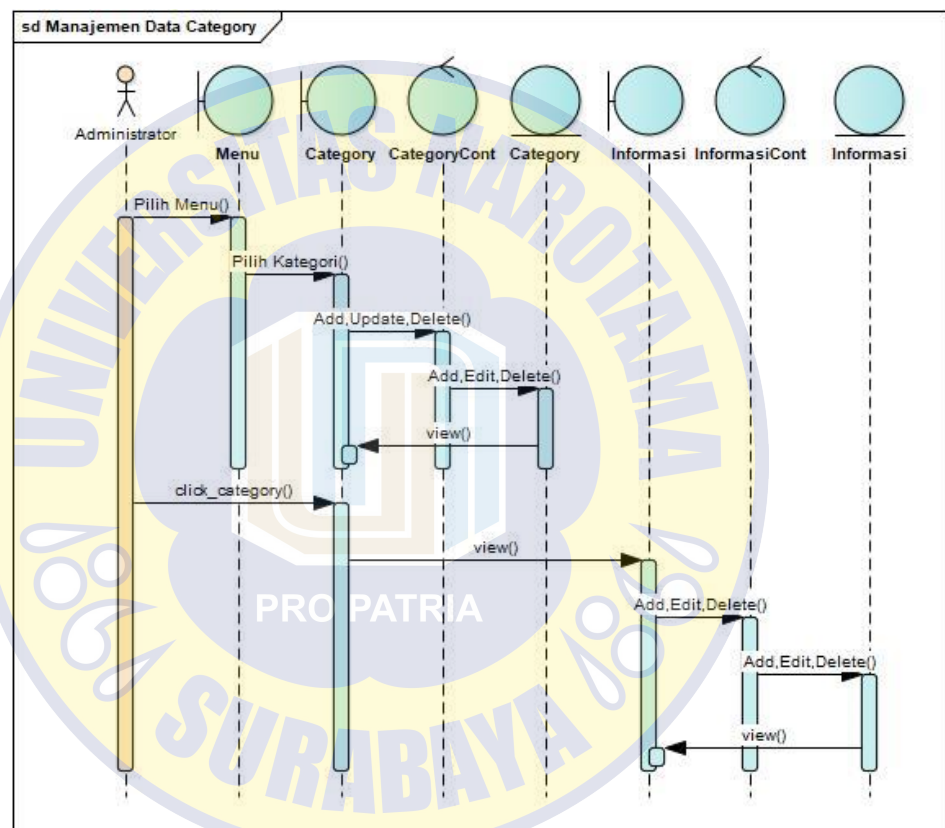
Pengunjung website juga diberikan akses untuk memberikan komentar pada informasi yang terdapat pada website. Berikut adalah activity diagram untuk memberikan komentar:



Gambar 4.29 activity diagram memberikan komentar

c) *Sequence Diagram*

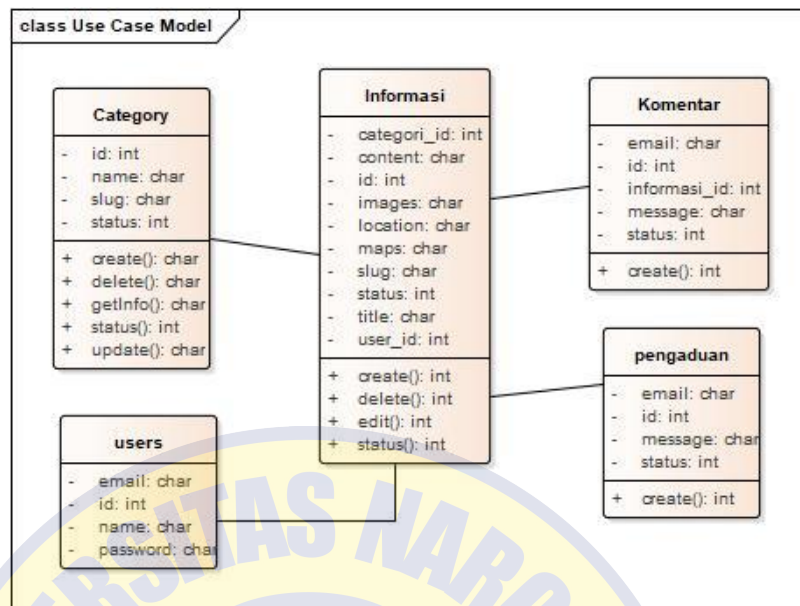
Aktivitas utama dalam portal website ini adalah administrator memasukkan data kategori dan informasi yang bisa diakses oleh publik. Berikut adalah rancangan sequence diagram untuk memasukkan data kategori dan informasi:



Gambar 4.30 sequence diagram kategori dan informasi

d) *Class Diagram*

Gambaran dari struktur database untuk portal website terdapat pada class diagram berikut:



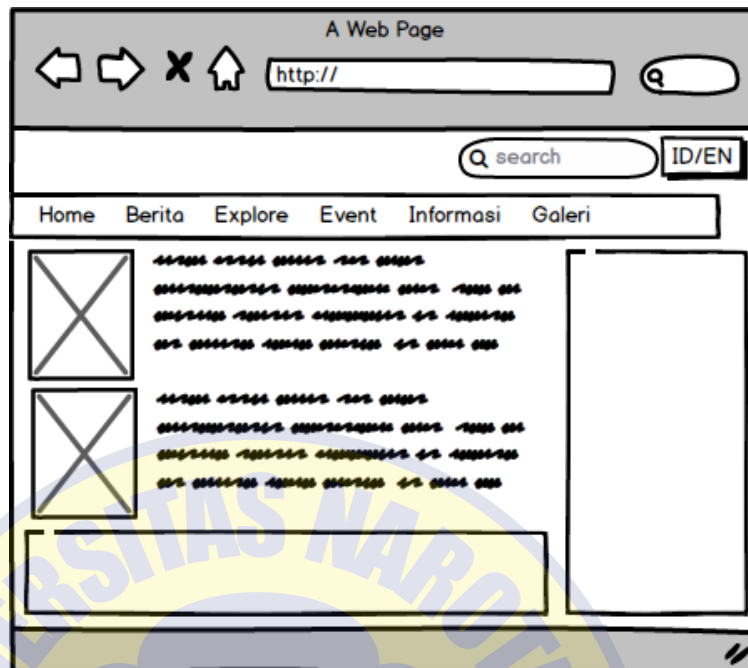
Gambar 4.31 Class diagram portal website

e) *Desain User interface*

Berikut adalah rancangan beberapa tampilan user interface pada portal website:

1) Halaman Utama Website

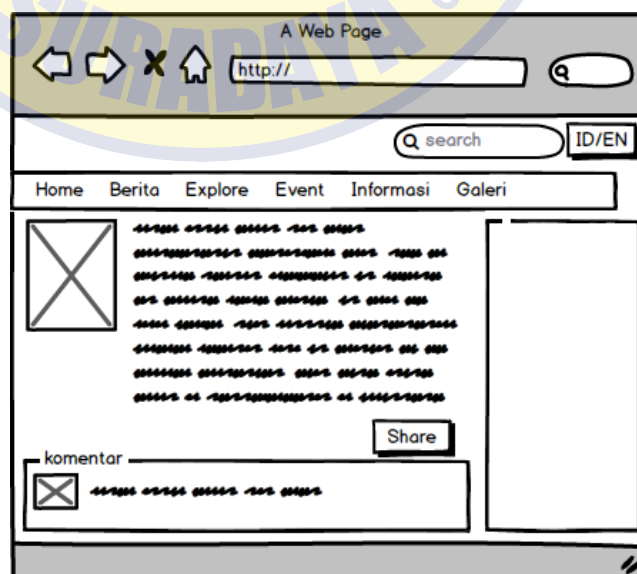
Halaman utama website menampilkan informasi berita terbaru tentang pariwisata kabupaten Mojokerto. Berikut adalah rancangan desainnya:



Gambar 4.32 Halaman utama website

2) Memberikan Komentar dan *Share*

Pengunjung website dapat melakukan share dan memberikan komentar terkait informasi yang disajikan. Berikut adalah rancangan desainnya:



Gambar 4.33 Halaman informasi

3) Memberikan laporan pengaduan

Website ini juga memberikan fitur untuk membuat pengaduan secara online. Berikut adalah rancangan desain untuk membuat laporan pengaduan:

Gambar 4.34 Halaman pengaduan

3. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* yang sekarang lagi trend bisa dimanfaatkan untuk menarik kunjungan wisatawan sebanyak-banyaknya ke Kabupaten Mojokerto. Adapun fungsi-fungsi serta fitur dalam aplikasi mobile ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 fungsi dan fitur dari aplikasi mobile

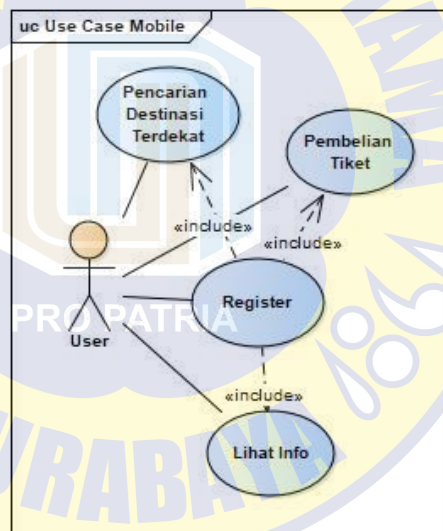
No	Fungsi	Fitur
1	Menyediakan informasi pariwisata kabupaten mojokerto	<ul style="list-style-type: none"> - Kalender event - Data destinasi wisata - Data hotel - Data restoran
2	Kemudahan dalam mencari wisata ,	<ul style="list-style-type: none"> - Fitur pencarian lokasi

	hotel maupun restoran terdekat dari lokasi wisatawan	wisata/hotel/restoran terdekat
3	Kemudahan dalam transaksi	- Transaksi pembelian tiket secara non tunai - Elektronik tiket

Berikut adalah gambaran tentang aplikasi mobile Dinas pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Mojokerto:

a) Usecase diagram

Berikut adalah rancangan usecase pada aplikasi mobile Disparpora Kabupaten Mojokerto:



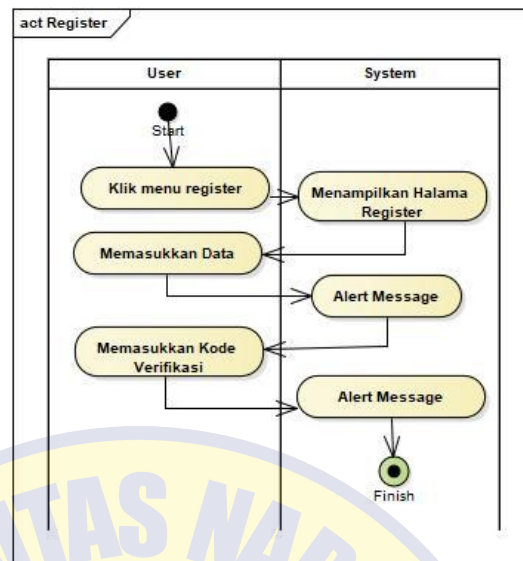
Gambar 4.35 usecase diagram aplikasi mobile

b) Activity diagram

Berikut adalah *activity diagram* pada aplikasi mobile ini:

1) Pendaftaran akun

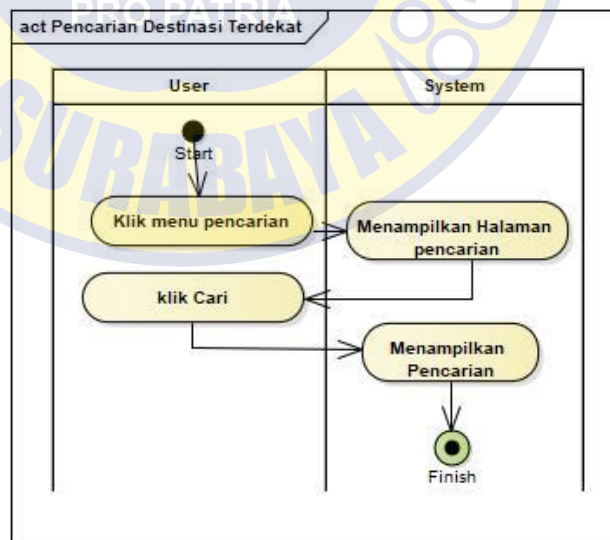
Sebelum mengakses aplikasi, user diharuskan melakukan registrasi akun terlebih dahulu. Berikut adalah *activity diagram* pendaftaran akun:



Gambar 4.36 activity diagram register

2) Pencarian destinasi terdekat

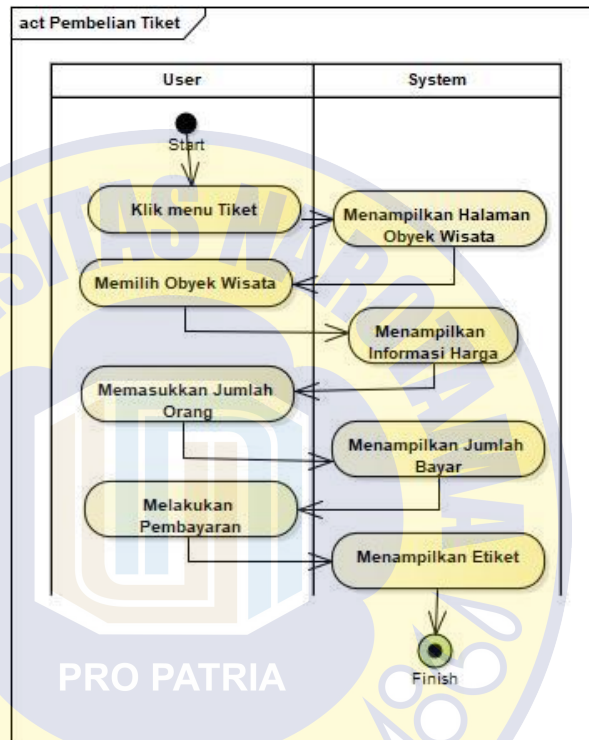
Aplikasi ini terdapat fitur untuk mencari destinasi terdekat dari lokasi user. Berikut adalah *activity diagram* pencarian destinasi terdekat:



Gambar 4.37 activity diagram pencarian destinasi terdekat

3) Pembelian tiket

Aplikasi mobile ini juga dirancang dengan fitur untuk pembelian tiket secara online. Berikut adalah *activity diagram* pembelian tiket:



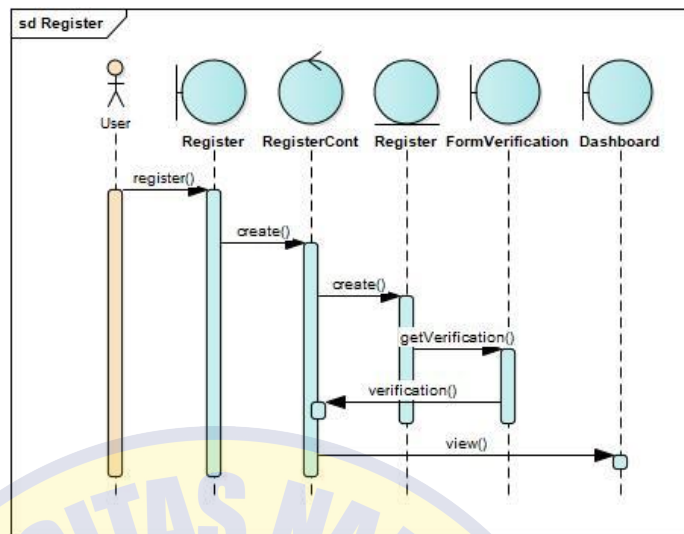
Gambar 4.38 *activity diagram* pembelian tiket

c) Sequence diagram

Berikut adalah beberapa rancangan sequence diagram dari aplikasi mobile:

1) *Sequence diagram register*

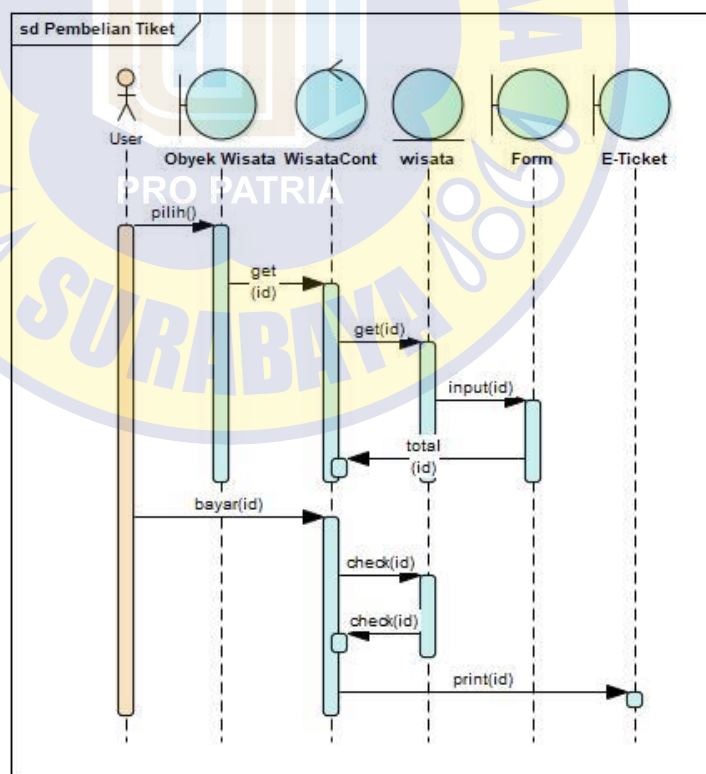
Berikut adalah rancangan sequence diagram untuk proses register akun:



Gambar 4.39 *sequence diagram register*

2) *Sequence diagram pembelian tiket*

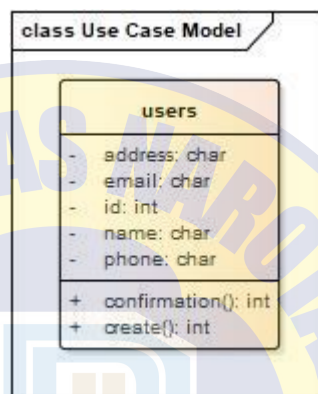
Berikut adalah rancangan *sequence diagram* pembelian tiket:



Gambar 4.40 *sequence diagram pembelian tiket*

d) Class diagram

Class diagram dalam aplikasi mobile ini hanya akan menampilkan data user. Untuk menampilkan data informasi dan pembelian tiket diambil dari database website dan sistem informasi tiket. Berikut adalah class diagram aplikasi mobile:



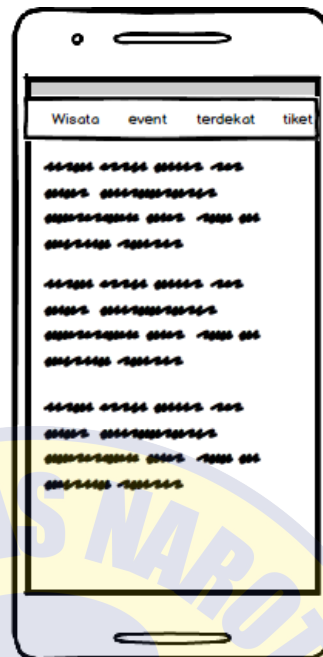
Gambar 4.41 *activity diagram* aplikasi mobile

e) Desain *user interface*

Berikut adalah beberapa rancangan desain *user interface* pada aplikasi *mobile*:

1) Halaman utama aplikasi

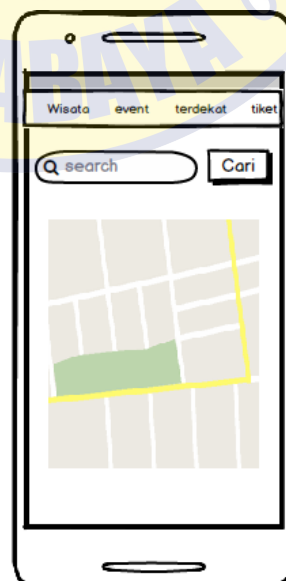
Halaman utama aplikasi akan menampilkan informasi-informasi terbaru tentang pariwisata Kabupaten Mojokerto. Berikut adalah rancangan desain *user interface* halaman utama aplikasi:



Gambar 4.42 Halaman utama aplikasi

2) Halaman pencarian destinasi

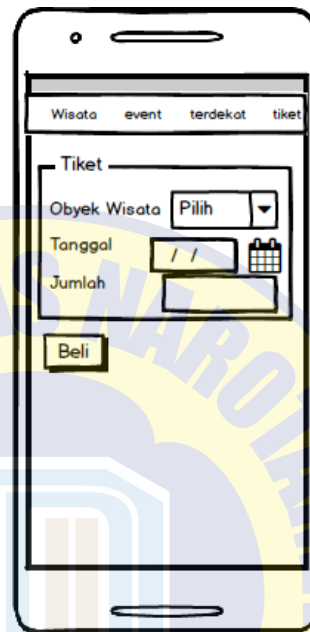
Fitur pencarian destinasi memungkinkan pengguna bisa menemukan tempat wisata, restoran dan hotel terdekat dari aplikasi pengguna.



Gambar 4.43 Halaman pencarian destinasi

3) Halaman pembelian tiket

Pengunjung tempat wisata bisa melakukan pembelian tiket secara online. Berikut rancangan desain untuk pembelian tiket:



Gambar 4.44 halaman pembelian tiket

4. Sistem Informasi Kesenian

Menerbitkan induk kesenian juga merupakan wewenang dari Disparpora sebagai perangkat daerah. Dengan adanya sistem informasi kesenian ini, maka Disparpora bisa mendapatkan data serta memantau perkembangan kesenian yang ada di Kabupaten Mojokerto. Adapun fungsi-fungsi serta fitur dalam aplikasi sistem informasi kesenian ini adalah sebagai berikut:

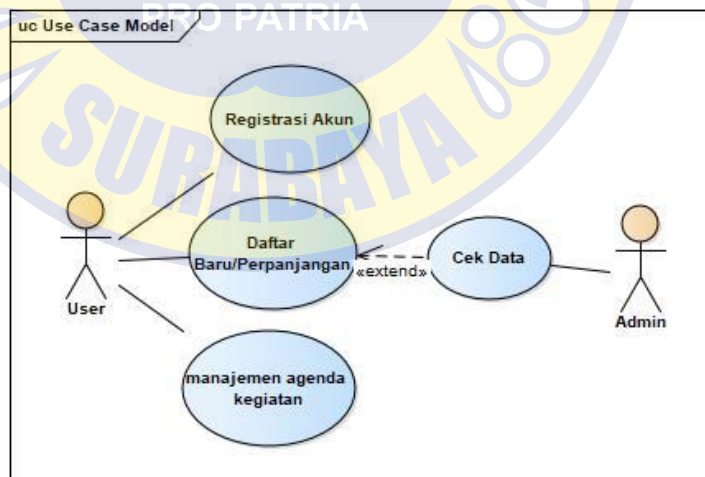
Tabel 4.11 fungsi dan fitur dari sistem informasi kesenian

No	Fungsi	Fitur
1	Pendaftaran akun untuk pelaku kesenian	- Form register dengan email verifikasi
2	Pelaku kesenian memasukkan data profil grup kesenian untuk pendaftaran baru maupun perpanjangan	- Input data profil profil grup kesenian
3	Pelaku kesenian memasukkan berita/informasi/jadwal kegiatan grup kesenian	- Input data laporan
4	Mendapatkan laporan data grup kesenian	- Menghasilkan laporan data grup kesenian

Berikut adalah gambaran tentang rancangan sistem informasi kesenian pada Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Mojokerto:

a) *Usecase diagram*

Berikut adalah rancangan *usecase diagram* sistem informasi kesenian:

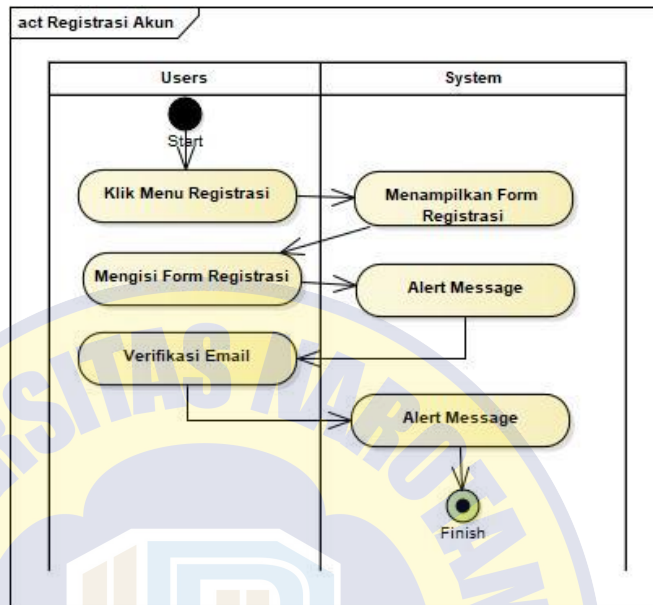
Gambar 4.45 *usecase diagram* sistem informasi kesenian

b) *Activity diagram*

Berikut adalah rancangan *activity diagram* sistem informasi kesenian:

1) Registrasi akun

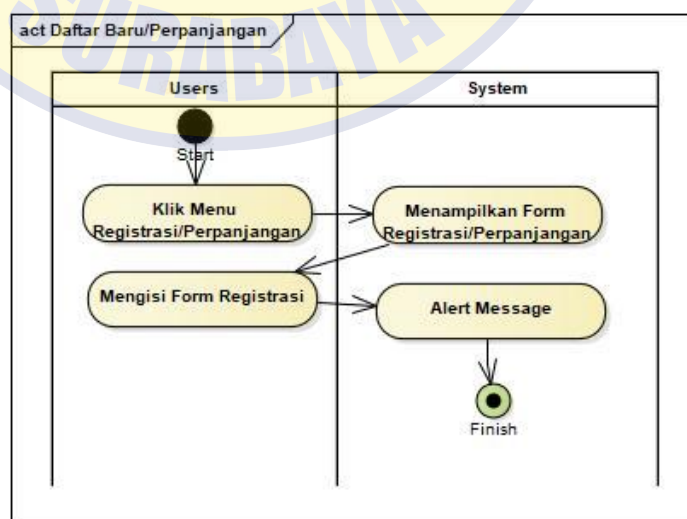
Berikut adalah rancangan *activity diagram* registrasi akun:



Gambar 4.46 *activity diagram* registrasi akun

2) Daftar baru / perpanjangan

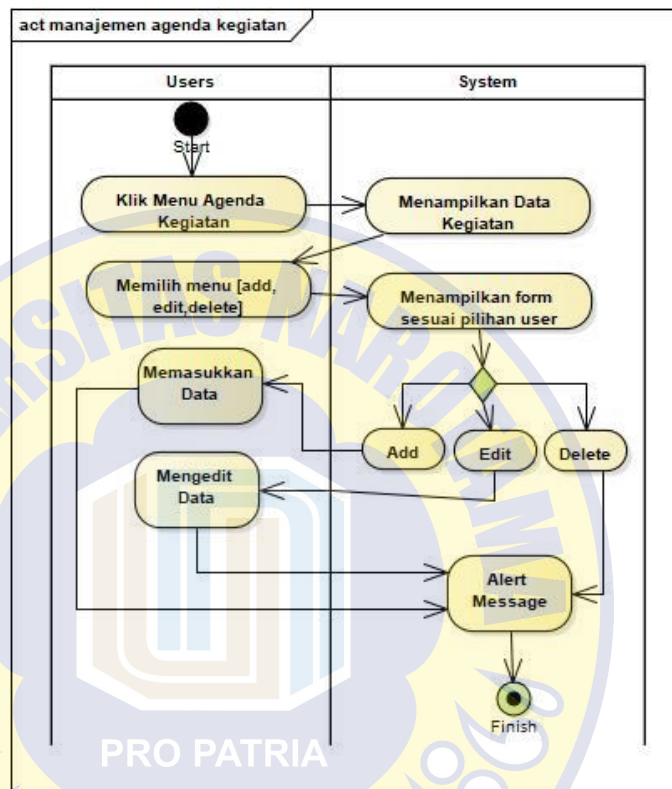
Berikut adalah rancangan *activity diagram* daftar baru/perpanjangan:



Gambar 4.47 *activity diagram* daftar baru/perpanjangan

3) Manajemen agenda kegiatan

Berikut adalah rancangan *activity diagram* manajemen kegiatan:



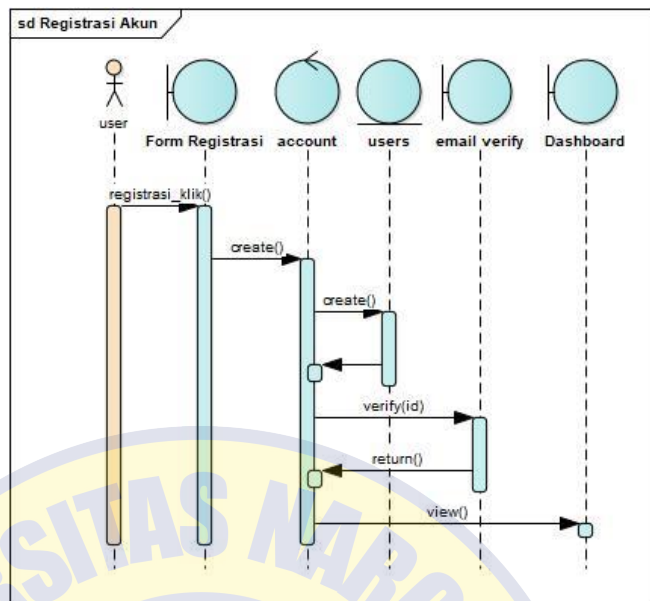
Gambar 4.48 *activity diagram* manajemen agenda kegiatan

c) Sequence diagram

Berikut adalah rancangan sequence diagram sistem informasi kesenian:

1) *Sequence diagram* registrasi akun

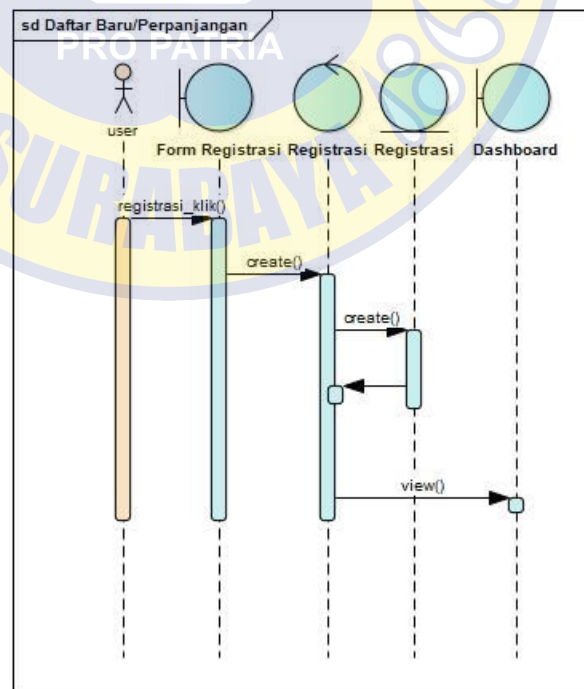
Berikut adalah *sequence diagram* untuk registrasi akun:



Gambar 4.49 *sequence diagram* registrasi akun

2) *Sequence diagram* daftar baru/perpanjangan

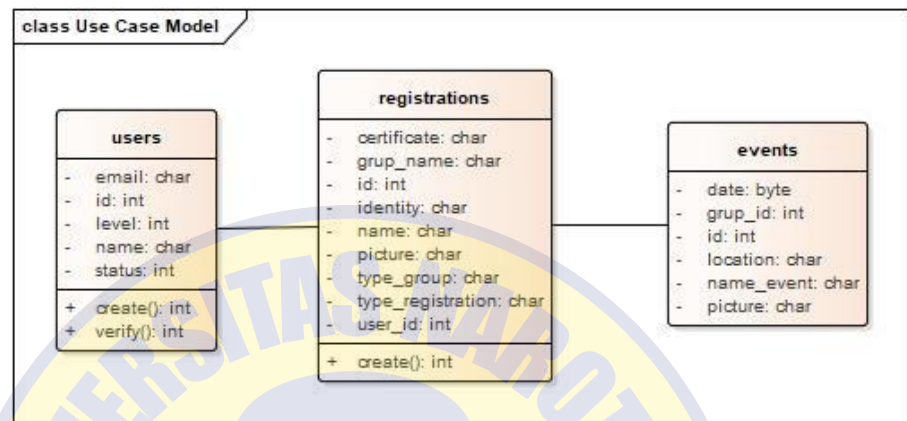
Berikut adalah rancangan *sequence diagram* untuk daftar baru/perpanjangan.



Gambar 4.50 *sequence diagram* daftar baru/perpanjangan

d) *Class diagram*

Berikut adalah rancangan *class diagram* dari sistem informasi kesenian:



Gambar 4.51 *class diagram* sistem informasi kesenian

e) *Desain user interface*

Berikut adalah rancangan desain *user interface* sistem informasi kesenian:







1) Halaman daftar baru/perpanjangan induk kesenian

Halana ini dirancang untuk user bisa mengajukan penerbitan induk kesenian baik untuk daftar baru maupun perpanjangan.

Gambar 4.52 Gambar form daftar baru/perpanjangan

2) Halaman Manajemen Kegiatan

Setelah user mendapatkan nomor induk kesenian, maka sistem memberikan akses untuk user bisa memasukkan jadwal-jadwal kegiatan yang dilakukan oleh grup kesenian yang didaftarkan.

No	Kegiatan	Lokasi	Tanggal	Action
1	Live	Trowulan	12-06-19	 
2	Live	Trowulan	12-06-19	 
3	Live	Pacet	12-06-19	 

Gambar 4.53 Halaman manajemen kegiatan

5. Sistem Informasi Hotel dan Restoran

Disparpora sebagai perangkat daerah yang mengurus urusan pariwisata juga berkewajiban melakukan pendataan terhadap hotel dan restoran terutama dalam memberikan rekomendasi atas terbitnya tanda daftar usaha pariwisata. Dengan adanya sistem informasi hotel dan restoran ini, maka Disparpora bisa mendapatkan data tentang hotel dan restoran yang ada di Kabupaten Mojokerto. Adapun fungsi-fungsi serta fitur dalam aplikasi sistem informasi hotel dan restoran ini adalah sebagai berikut:

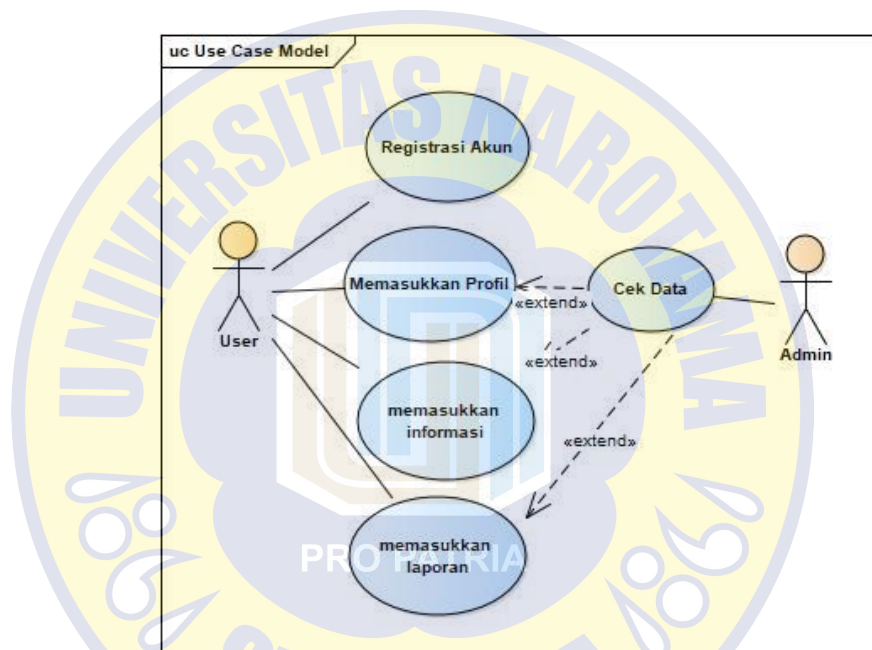
Tabel 4.12 fungsi dan fitur dari sistem informasi hotel dan restoran

No	Fungsi	Fitur
1	Pendaftaran akun untuk pelaku usaha hotel dan restoran	- Form register dengan email verifikasi
2	Pelaku usaha memasukkan data profil usaha hotel dan restoran	- Input data profil usaha hotel/restoran
3	Pelaku usaha hotel melaporkan data jumlah pengunjung hotel baik nusantara maupun mancanegara	- Input data laporan jumlah pengunjung
4	Mendapatkan laporan data hotel dan restoran	- Menghasilkan laporan data hotel dan laporan secara keseluruhan wilayah.

Berikut adalah gambaran tentang rancangan sistem informasi hotel dan restoran pada Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Mojokerto:

a) *Usecase diagram*

Pada sistem informasi hotel dan restoran ini terdapat 5 (lima) buah usecase, yakni registrasi akun, memasukkan profil, memasukkan informasi, memasukkan laporan dan cek data. Berikut adalah rancangan *usecase diagram* sistem informasi hotel dan restoran:



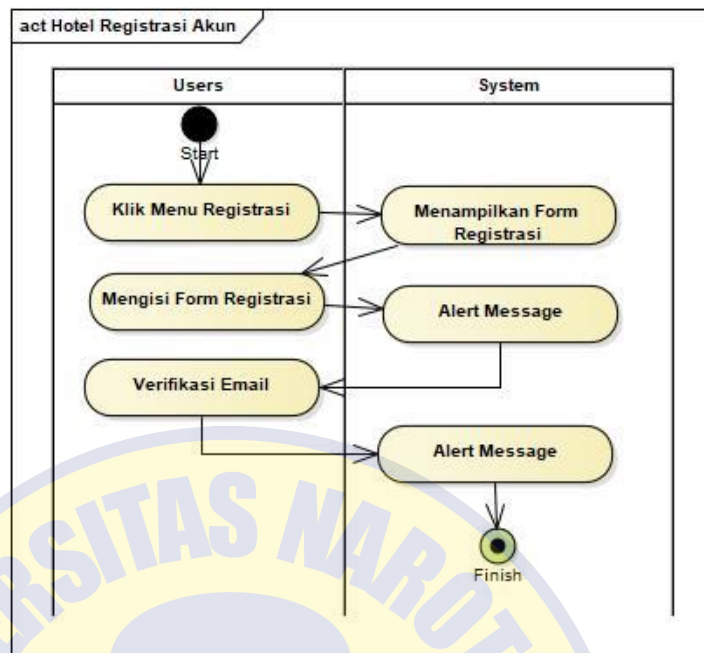
Gambar 4.54 *usecase diagram* sistem informasi hotel & restoran

b) *Activity diagram*

Berikut adalah rancangan *activity diagram* sistem informasi hotel dan restoran:

1) Registrasi akun

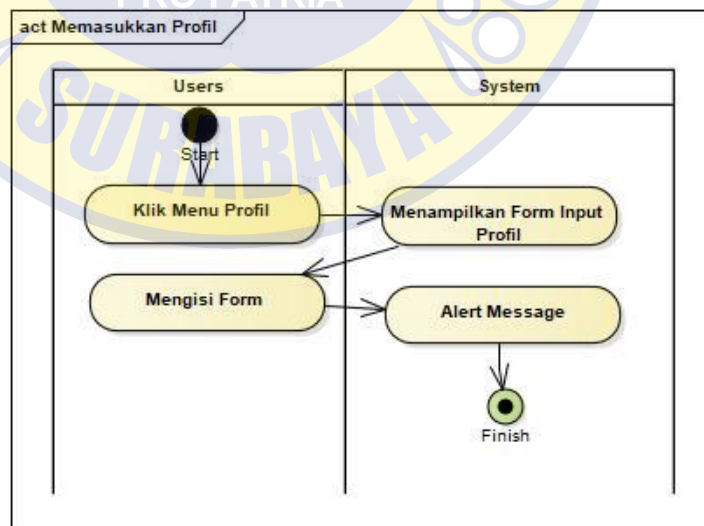
Berikut adalah rancangan *activity diagram* registrasi akun:



Gambar 4.55 *activity diagram* registrasi akun

2) Memasukkan Profil

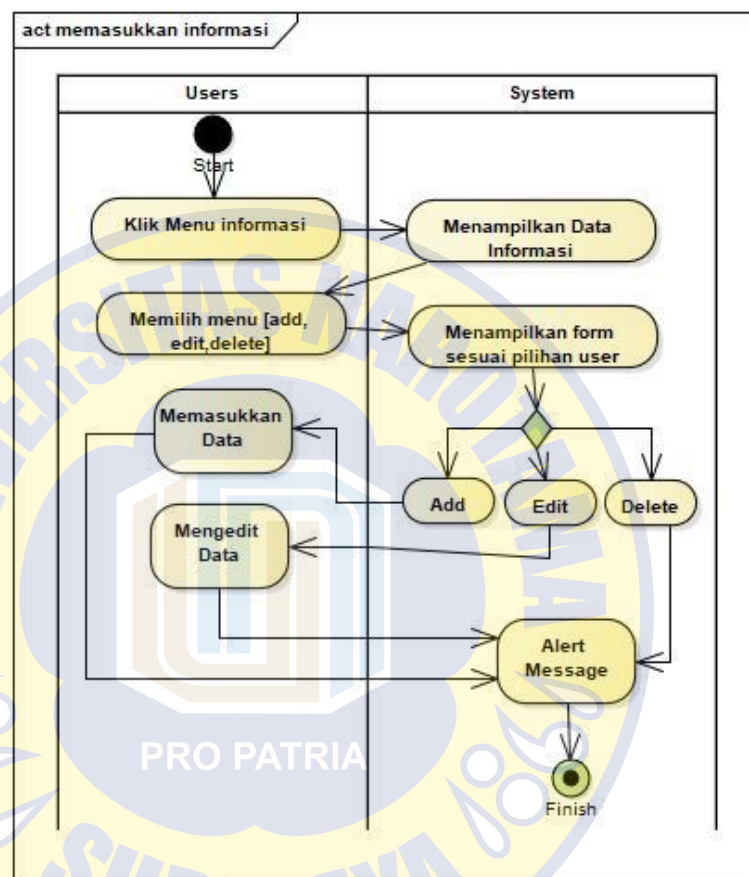
Berikut adalah rancangan *activity diagram* untuk memasukkan profil hotel/restoran:



Gambar 4.56 *activity diagram* memasukkan profil

3) Manajemen informasi hotel/restoran

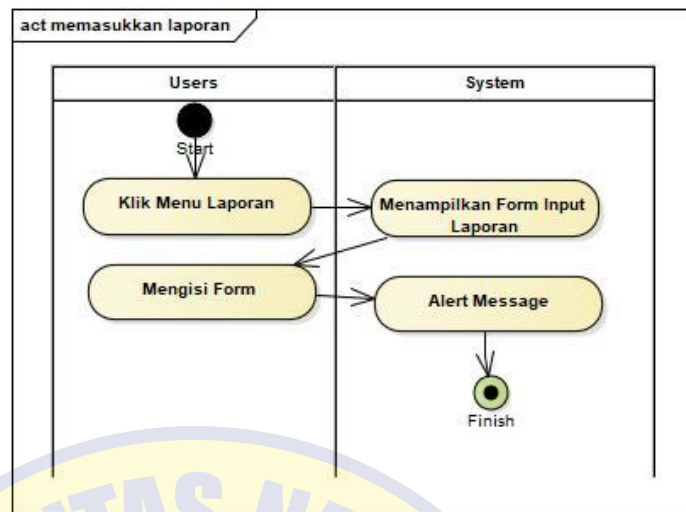
Berikut adalah rancangan *activity diagram* manajemen informasi hotel/restoran:



Gambar 4.57 *activity diagram* manajemen informasi

4) Memasukkan Laporan

Berikut adalah rancangan *activity diagram* memasukkan laporan oleh pelaku usaha hotel/restoran:



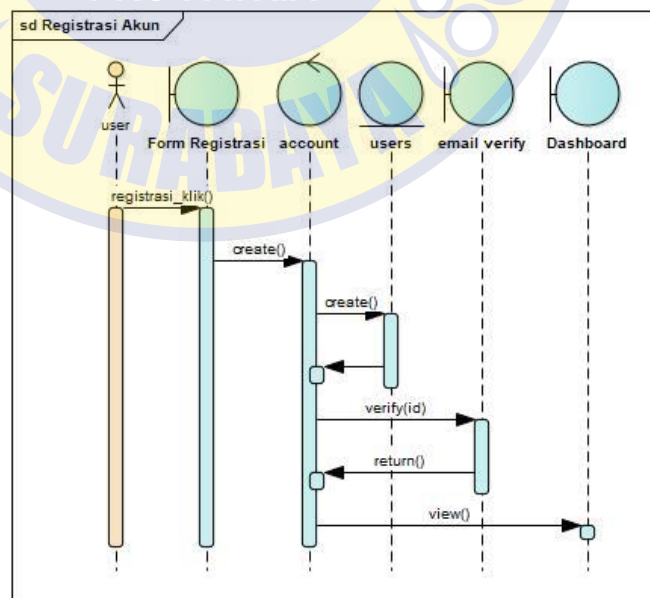
Gambar 4.58 Activity diagram memasukkan laporan

c) Sequence diagram

Berikut adalah beberapa rancangan *sequence diagram* sistem informasi hotel dan restoran:

1) Sequence diagram registrasi akun

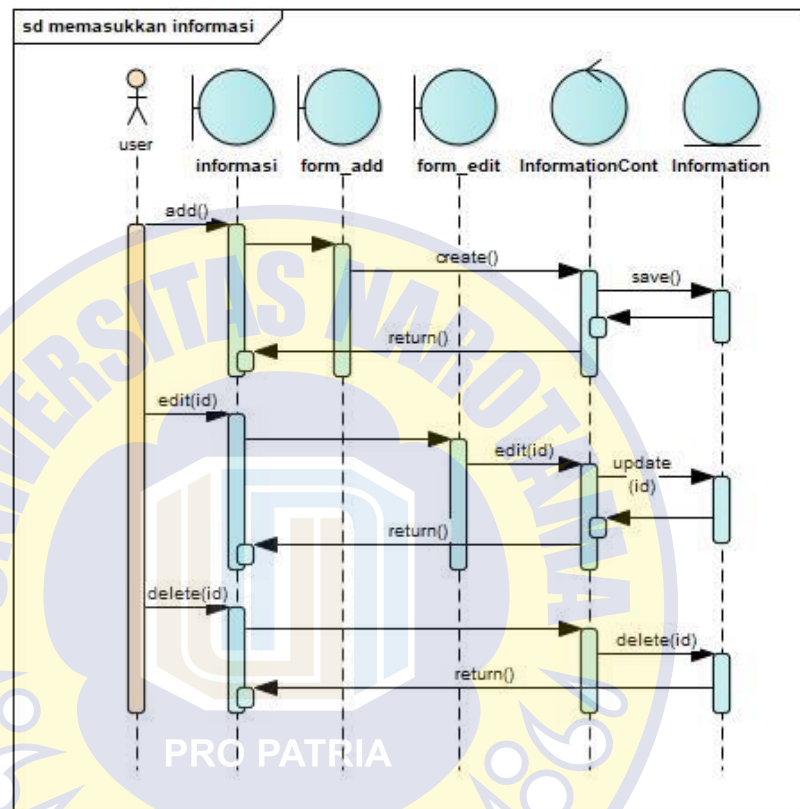
Berikut adalah *sequence diagram* untuk registrasi akun:



Gambar 4.59 sequence diagram registrasi akun

2) *Sequence diagram* manajemen informasi

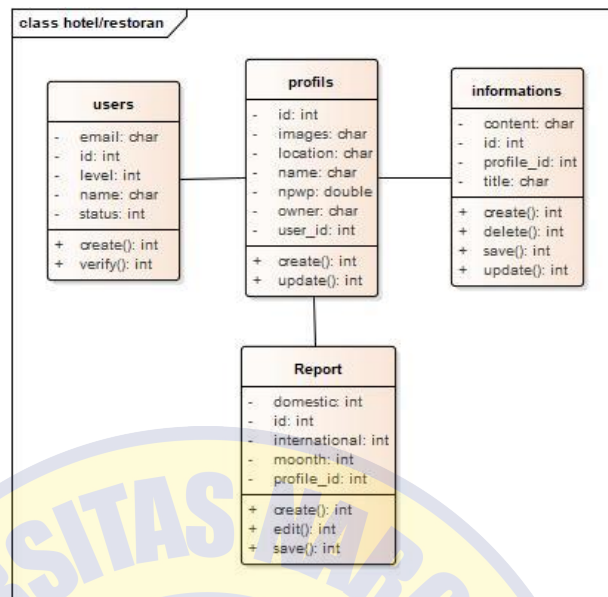
Berikut adalah rancangan *sequence diagram* untuk manajemen informasi pada hotel/restoran.



Gambar 4.60 *sequence diagram* manajemen informasi

d) *Class diagram*

Rancangan class diagram pada sistem informasi hotel/restoran terdapat 4 (empat) class, yakni *users*, *profils*, *informations* dan *report*. Berikut adalah rancangan *class diagram* dari sistem informasi hotel/restoran:



Gambar 4.61 *class diagram* sistem informasi kesenian

e) Desain *user interface*

Berikut adalah rancangan desain *user interface* sistem informasi hotel/restoran:

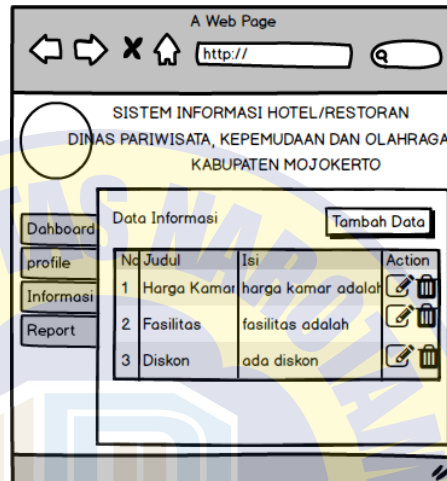
1) Halaman profil hotel/restoran

Halaman ini dirancang untuk user bisa memasukkan profil dari usaha hotel/restoran.

Gambar 4.62 Gambar form profil

2) Halaman Manajemen informasi

Setelah user melakukan registrasi dan verifikasi email, maka selanjutnya user bisa memasukkan informasi terkait tentang usaha hotel/restoran.



Gambar 4.63 Halaman manajemen informasi

3) Halaman pelaporan

Berikut adalah konsep halaman pelaporan data yang harus di masukkan pada setiap bulan:



Gambar 4.64 Halaman pelaporan data

6. Sistem Informasi kepegawaian petugas pariwisata

Sistem informasi kepegawaian petugas pariwisata bertujuan untuk mengelola data petugas pariwisata. Berikut ini detail fungsi dan fitur dari sistem informasi kepegawaian petugas pariwisata:

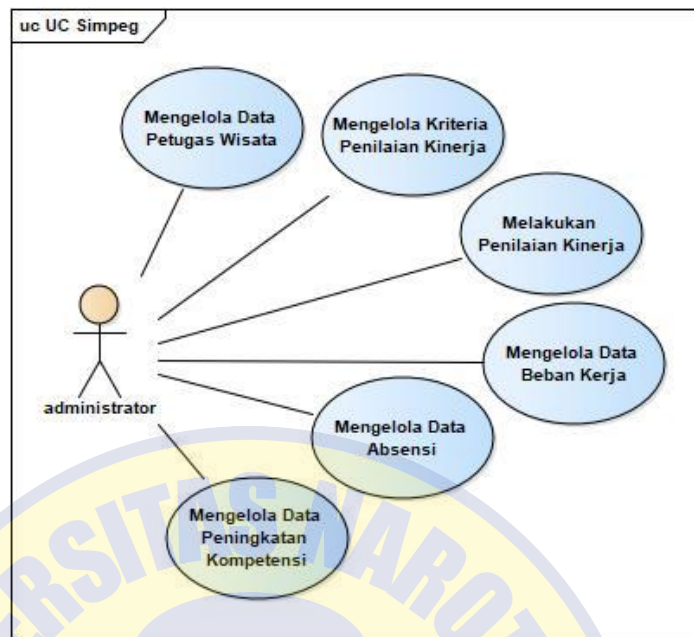
Tabel 4.13 Fitur SI Kepegawaian Petugas Pariwisata

No	Fungsi	Fitur
1.	Mengelola data petugas pariwisata	Input, edit dan delete data petugas wisata
2.	Mengelola kriteria penilaian kinerja	Input, edit dan delete data kriteria penilaian kinerja
3.	Melakukan penilaian kinerja pada petugas pariwisata	Input data penilaian kinerja petugas
4.	Membuat dan mengelola data beban kerja	Input, edit dan delete data beban kinerja
5.	Mengelola data beban kerja petugas pariwisata	Input data beban kerja petugas
6.	Mengelola data absensi petugas pariwisata	Input data absensi petugas

Berikut adalah gambaran tentang rancangan sistem informasi kepegawaian petugas obyek wisata pada Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Mojokerto:

a) *Usecase diagram*

Pada sistem informasi kepegawaian petugas wisata ini terdapat 6 (enam) buah usecase. Berikut adalah rancangan *usecase diagram* sistem informasi kepegawaian petugas wisata:



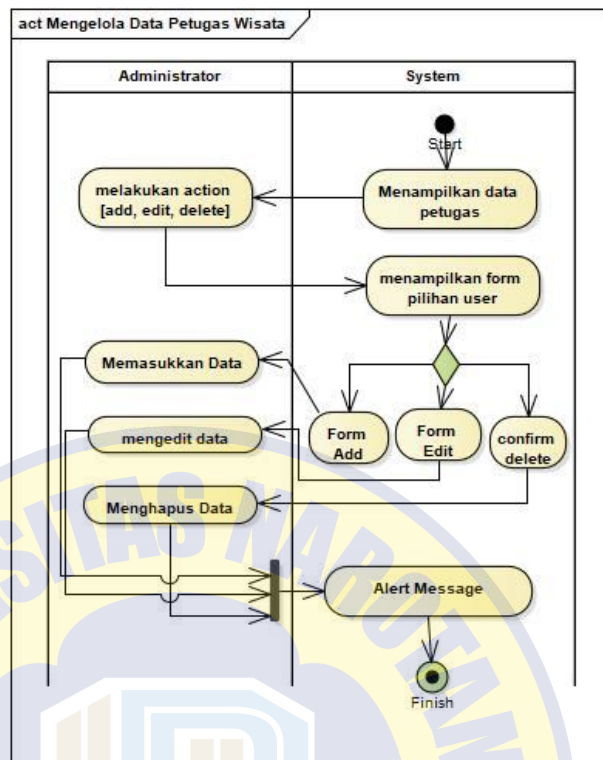
Gambar 4.65 *usecase diagram* sistem informasi kepegawaian

b) *Activity diagram*

Berikut adalah rancangan *activity diagram* sistem informasi kepegawaian petugas wisata:

1) Mengelola data petugas

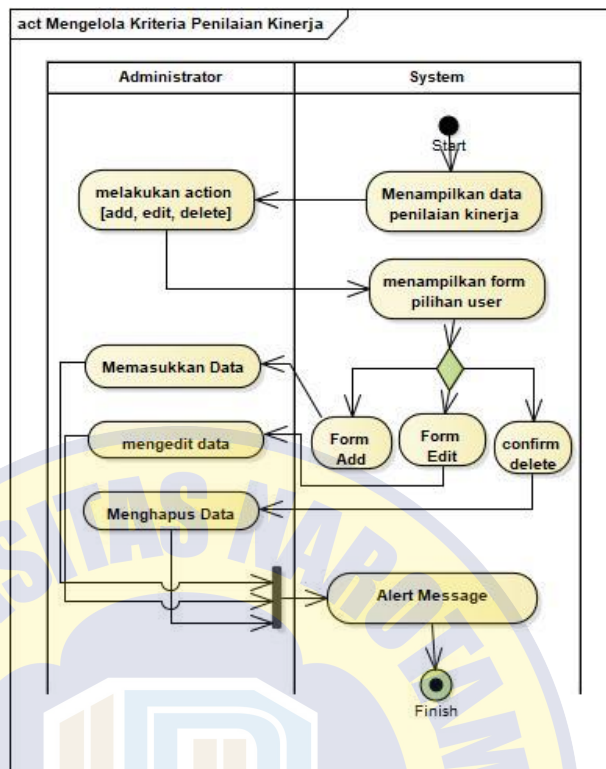
Berikut adalah rancangan *activity diagram* mengelola data petugas:



Gambar 4.66 *activity diagram* mengelola petugas wisata

2) Mengelola Data Penilaian Kinerja

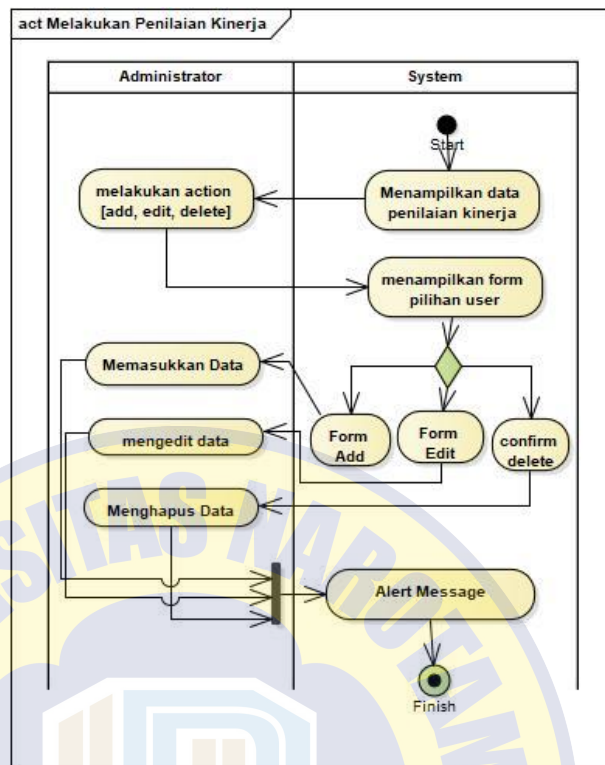
Berikut adalah rancangan *activity diagram* untuk mengelola data penilaian kinerja:



Gambar 4.67 *activity diagram* mengelola penilaian kinerja

3) Melakukan Penilaian Kinerja

Berikut adalah rancangan *activity diagram* melakukan penilaian kinerja:



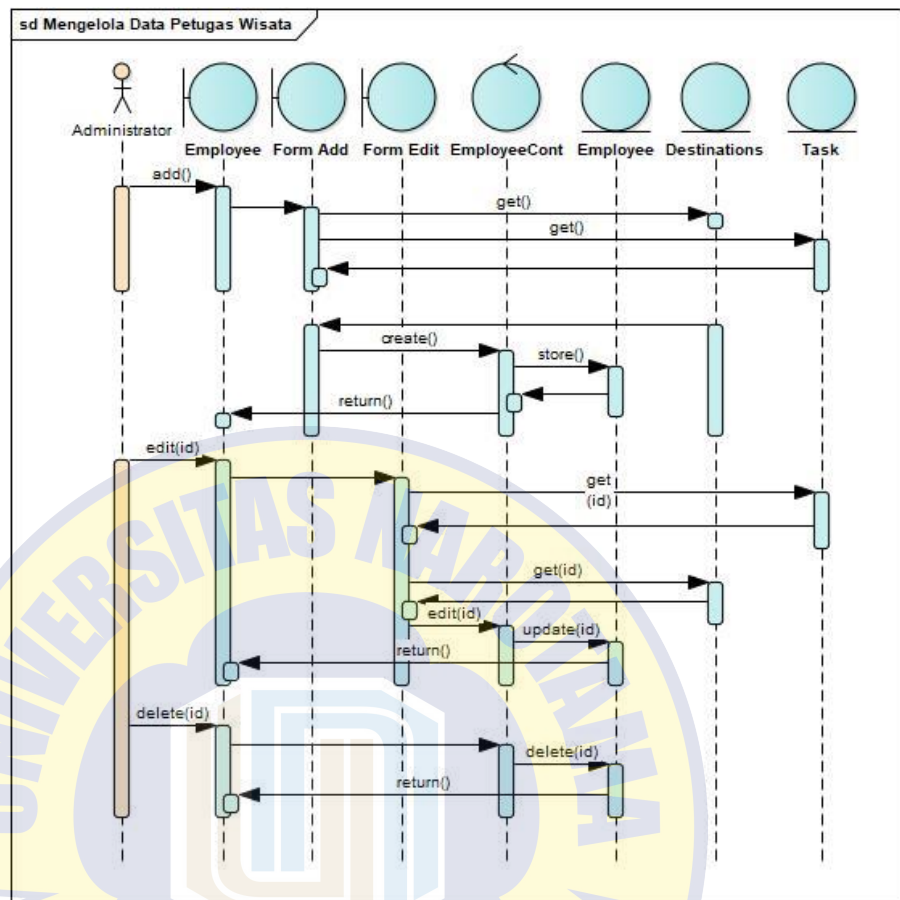
Gambar 4.68 *activity diagram* penilaian kinerja

c) *Sequence diagram*

Berikut adalah beberapa rancangan *sequence diagram* pada sistem informasi kepegawaian petugas wisata:

1) *Sequence diagram* mengelola petugas wisata

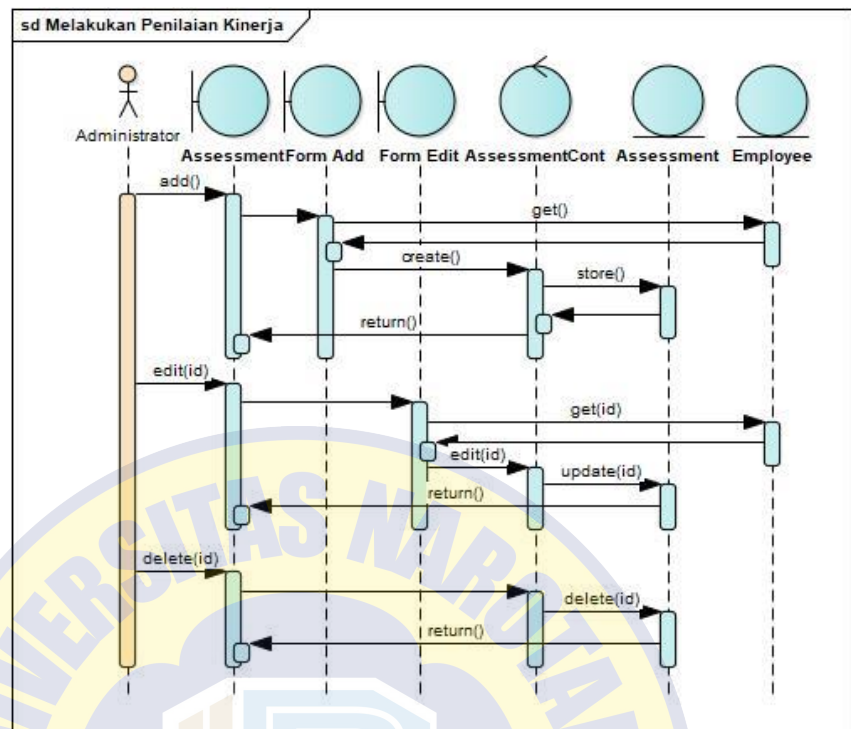
Berikut adalah *sequence diagram* untuk mengelola petugas wisata:



Gambar 4.69 *sequence diagram* mengelola penilaian kinerja

2) *Sequence diagram* melakukan penilaian kinerja

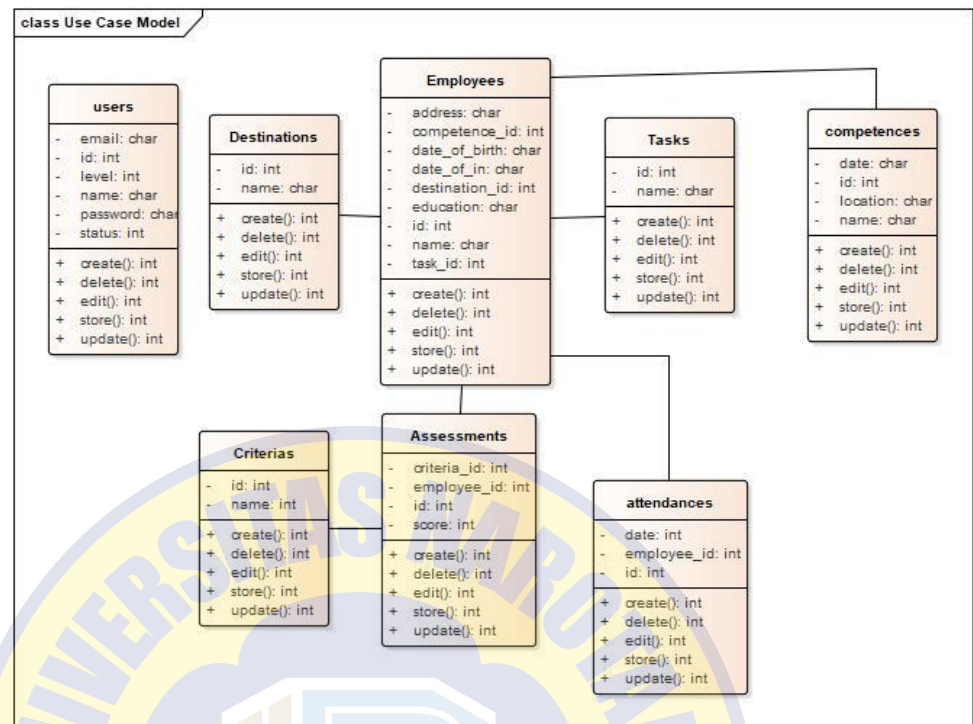
Berikut adalah rancangan *sequence diagram* untuk melakukan penilaian kinerja.



Gambar 4.70 *sequence diagram* melakukan penilaian kinerja

d) *Class diagram*

Rancangan *class diagram* pada sistem informasi kepegawaian petugas obyek wisata terdapat 8 (delapan) class. Berikut adalah rancangan *class diagram* dari sistem informasi kepegawaian petugas obyek wisata:



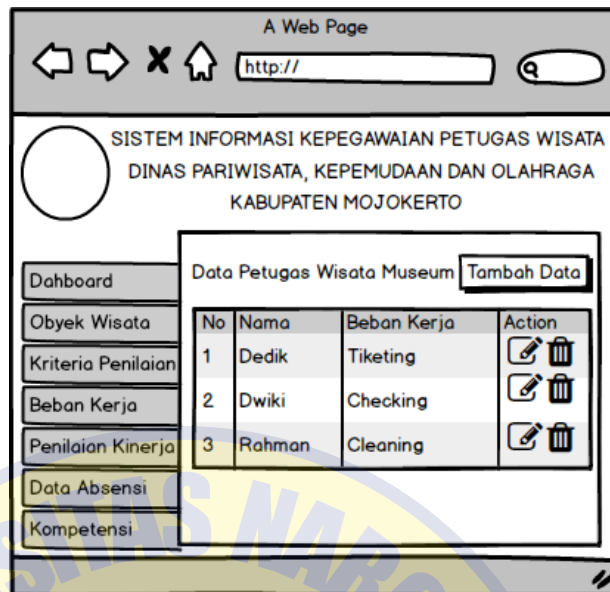
Gambar 4.71 *class diagram* sistem informasi kepegawaian petugas wisata

e) Desain *user interface*

Berikut adalah rancangan beberapa desain *user interface* sistem informasi kepegawaian petugas pariwisata:

1) Halaman Data Pegawai Petugas Pariwisata

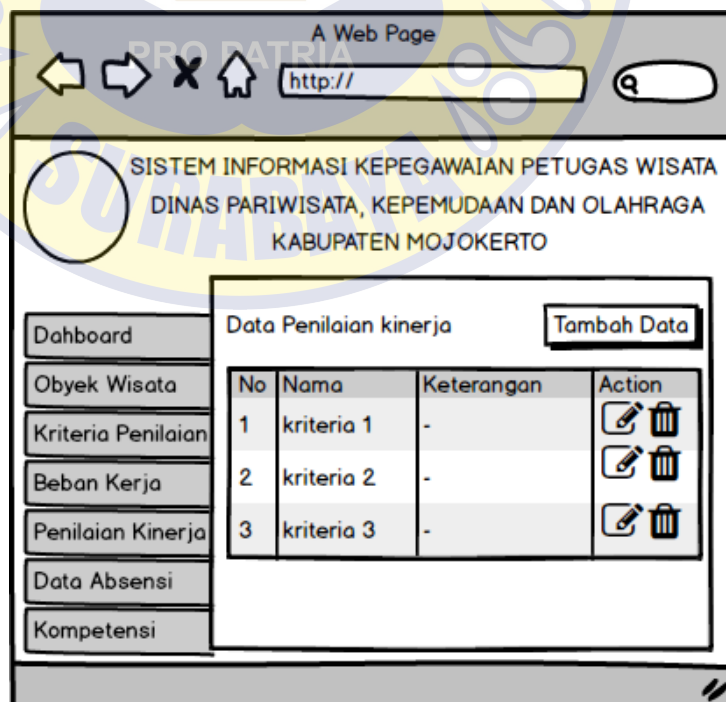
Halaman ini dirancang untuk mengelola data pegawai, pada halaman ini juga ditampilkan lokasi obyek wisata tempat petugas bertugas serta beban kerja yang harus dilaksanakan.



Gambar 4.72 Gambar halaman data petugas

2) Halaman Manajemen penilaian kinerja

Halaman ini dirancang untuk mengelola data kriteria penilaian kinerja yang nantinya digunakan untuk menilai kinerja petugas.



Gambar 4.73 Halaman data penilaian kinerja

3) Halaman melakukan penilaian kinerja petugas

Setelah pada poin sebelumnya sudah menampilkan data criteria penilaian kinerja, pada halaman ini dirancang untuk memasukkan penilaian kinerja kepada masing-masing petugas.

No	Nama kriteria	Nilai
1	kriteria 1	<input type="text"/>
2	kriteria 2	<input type="text"/>
3	kriteria 3	<input type="text"/>

Simpan

Gambar 4.74 Halaman melakukan penilaian kinerja

4.3.3 Identifikasi Teknologi Informasi

A. Pengelompokan Portofolio Teknologi Informasi

Untuk membantu pengelompokan portofolio yang direncanakan metode Mc Farlan yang terdiri dari 4 (empat) kuadran, yakni *strategic*, *key operational*, *support* dan *high potential*. Dalam pengelompokan dapat digunakan beberapa pertanyaan yang bisa membantu dalam menentukan kuadran. Pertanyaan dimaksud adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14 Tabel Pertanyaan Untuk Pengelompokan Kuadran

No	Pertanyaan
1.	Menciptakan keunggulan bersaing bagi organisasi ?
2.	Memungkinkan tercapainya sasaran bisnis ?
3.	Mengatasi kendala bisnis yang berhubungan dengan pesaing ?
4	Menghindari resiko bisnis di masa depan agar tidak muncul dalam waktu dekat ?
5	Apakah teknologi informasi dapat meningkatkan produktifitas sehingga memungkinkan adanya penurunan biaya untuk jangka panjang ?
6	Memberikan pencapaian tujuan bisnis ?

Setelah membuat sejumlah pertanyaan diatas maka jawaban dari pertanyaan dimaksud akan diberi symbol “Y”. berikut adalah hasil penentuan kategori:

Tabel 4.15 tabel penentuan kategori kuadran McFarlan

Kuadran	Keterangan
<i>Strategic</i>	Jika jawaban yang dihasilkan adalah nomor 1 dan 2
<i>Key Operational</i>	Jika jawaban yang dihasilkan adalah nomor 3 dan 4
<i>Support</i>	Jika jawaban yang dihasilkan adalah nomor 5
<i>High Potential</i>	Jika jawaban yang dihasilkan adalah nomor 6

Berikut adalah jawaban dari hasil pertanyaan:

Tabel 4.16 Jawaban hasil pertanyaan

No	Usulan Teknologi Informasi	Pertanyaan
----	----------------------------	------------

		1	2	3	4	5	6
1	Sistem Informasi Tiket					Y	Y
2	Portal Website	Y		Y			
3	Aplikasi Mobile	Y					
4	Sistem informasi kesenian					Y	
5	Sistem informasi hotel & restoran					Y	
6	Sistem Informasi Kepegawaian Petugas Obyek wisata				Y		

Berikut adalah pengelompokan teknologi informasi ke dalam kuadran Mc Farlan berdasarkan jawaban dari hasil pertanyaan.

Tabel 4.17 Kelompok Kuadran Mc Farlan

Strategic	High Potential
- Portal Website - Aplikasi Mobile	- Sistem Informasi Tiket
- Sistem Informasi Kepegawaian	- Sistem informasi hotel dan restoran - Sistem informasi kesenian
Key Operational	Support

B. Pusat Data Informasi Pariwisata Kabupaten Mojokerto

Dari teknologi informasi yang direncanakan maka Disparpora Kabupaten Mojokerto tidak akan mengalami kesulitan yang berarti dalam mengumpulkan data. Dengan kata lain Pemerintah Kabupaten Mojokerto akan mempunyai sistem yang mampu menjadi pusat data untuk pariwisata Kabupaten Mojokerto.

C. Pembentukan Unit Kerja Teknologi Informasi

Untuk membangun serta menjalankan teknologi informasi, maka Disparpora Kabupaten Mojokerto perlu membentuk sebuah unit kerja yang akan menangani sistem teknologi informasi.

D. Estimasi Biaya Teknologi Informasi

Estimasi biaya dibuat sebagai pengetahuan berapa biaya yang diperlukan dalam mengimplementasikan proyek teknologi informasi.

Biaya implementasi teknologi informasi adalah sebagai berikut:

1) Biaya Resource

Berikut adalah rincian biaya resource menurut Kelly service 2019.

Tabel 4.18 Tabel Estimasi Biaya Resource Menurut Kelly Service

No	Pekerjaan	Inisial	Biaya / Bulan (Rp)	Biaya / hari (Rp)
1	Sistem Analisis	SA	9.500.000	475.000
2	Database Administrator	DA	14.000.000	700.000
3	Programmer	PR	9.500.000	475.000
4	Mobile Programmer	MP	15.000.000	750.000
5	IT Support	IS	6.500.000	325.000

2) Biaya Hardware

Biaya hardware untuk pengadaan perangkat keras yang diperlukan dalam implementasi teknologi informasi. Banyaknya hardware untuk masing-masing obyek wisata adalah sebagai berikut:

Tabel 4.19 rencana alokasi kebutuhan *hardware* obyek wisata

No	Nama Obyek wisata	Jumlah <i>Hardware</i>		
		PC	Printer	Scanner
1.	Wana wisata Padusan	4	4	4
2.	Pemandian Air Panas	4	4	4
3.	Ubalan Waterpark	3	3	3
4.	Air Terjun Coban Cunggu	1	1	1
5.	Air Terjun Dlundung	2	2	2
6.	Petirtaan Jolotundo	1	1	1
7.	Wana Wisata Waduk Tanjungan	1	1	1
8.	Wisata Religi Troloyo	1	1	1
9.	Museum Majapahit Trowulan	1	1	1
10.	Candi Brahu	1	1	1
11.	Candi Bajang Ratu	1	1	1
12.	Candi Tikus	1	1	1
13.	Wisata Religi Siti Hinggil	1	1	1
Jumlah		22	22	22

Setelah ditentukan jumlah alokasi hardware untuk tiap-tiap obyek wisata, maka berikutnya adalah menentukan estimasi biaya untuk pengadaan hardware.

Tabel 4.20 Tabel Estimasi Biaya Hardware

No	Nama	Qty	Harga Satuan (Rp)	Total Harga (Rp)
1	Personal Computer	22	4.000.000	88.000.000
2	Printer Tiket	22	1.680.000	36.960.000
3	Barcode Scanner	22	1.595.000	35.090.000
Total Harga				160.050.000

3) Biaya Pemasangan Internet

Teknologi informasi yang dirancang membutuhkan internet untuk berkomunikasi data. Untuk itu diperlukan pemasangan

internet baru untuk obyek wisata. berikut adalah estimasi biaya pemasangan internet baru:

Tabel 4.21 Tabel Estimasi Biaya Pemasangan Internet

No	Nama	Qty	Harga Satuan (Rp)	Total Harga (Rp)
1	Internet 100 Mbps	13	1.750.000	22.750.000
Total Harga				22.750.000

4) Biaya pembuatan sistem informasi

Estimasi biaya dalam pembuatan sistem informasi yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.22 Tabel Estimasi Pembuatan Sistem Informasi

No	Sistem Informasi	Lama Pekerjaan (hari)	Resources	Harga (Rp)
1	Sistem Informasi Tiket	62		21.375.000
	- Merancang sistem	4	SA	1.900.000
	- Merancang database	4	DA	2.800.000
	- Membuat program	45	PR	11.875.000
	- implementasi	7	PR	3.325.000
	- training	2	IS	650.000
2.	Portal Website	73		35.275.000
	- Merancang sistem	4	SA	1.900.000
	- Merancang database	4	DA	2.800.000
	- Membuat program	60	PR	28.500.000
	- implementasi	3	PR	1.425.000
	- training	2	IS	650.000
3.	Aplikasi Mobile	77		55.600.000
	- Merancang sistem	4	SA	1.900.000
	- Merancang	4	DA	2.800.000

	database			
	- Membuat program	60	MP	45.000.000
	- implementasi	7	MP	5.250.000
	- training	2	IS	650.000
4.	Sistem Informasi Kepegawaian Petugas Wisata	31		15.100.000
	- Merancang sistem	3	SA	1.425.000
	- Merancang database	3	DA	2.100.000
	- Membuat program	20	PR	9.500.000
	- implementasi	3	PR	1.425.000
	- training	2	IS	650.000
5.	Sistem Informasi Manajemen Obyek Wisata	38		18.650.000
	- Merancang sistem	4	SA	1.900.000
	- Merancang database	4	DA	2.800.000
	- Membuat program	25	PR	11.875.000
	- implementasi	3	PR	1.425.000
	- training	2	IS	650.000
6.	Sistem Informasi Hotel dan Restoran	30		14.775.000
	- Merancang sistem	3	SA	1.425.000
	- Merancang database	3	DA	2.100.000
	- Membuat program	20	PR	9.500.000
	- implementasi	3	PR	1.425.000
	- training	1	IS	325.000
7.	Sistem Informasi Kesenian	30		14.775.000
	- Merancang sistem	3	SA	1.425.000
	- Merancang database	3	DA	2.100.000
	- Membuat program	20	PR	9.500.000

	- implementasi	3	PR	1.425.000
	- training	1	IS	325.000

4.4 Tahap *Recommendation*

Pada tahap Recommendation ini terdiri dari beberapa sub tahapan, yakni roadmap, business case dan communication plan.

4.4.1 Roadmap

Roadmap usulan perencanaan infrastruktur teknologi informasi pada Disparpora Kabupaten Mojokerto menggambarkan jadwal pelaksanaan usulan sistem informasi yang sudah diusulkan. Urutan pelaksanaan di sesuaikan dengan prioritas pada kuadran McFarlan yakni Portal Website, Aplikasi Mobile, Sistem Informasi Tiket, Sistem Informasi Hotel dan Restoran, Sistem Informasi Kesenian dan Sistem Informasi kepegawaian petugas wisata.

Pada Rencana Strategis (Renstra) 2016-2021 Disparpora Kabupaten Mojokerto sudah dimasukkan rencana untuk pengembangan Teknologi Informasi akan tetapi sepanjang 2016-2019 belum diusulkan kegiatan dimaksud dalam APBD Kabupaten Mojokerto karena itu pada tahun anggaran 2020 kegiatan untuk implementasi teknologi informasi bisa diusulkan.

Besarnya pagu anggaran untuk pengadaan teknologi informasi memang belum bisa dipastikan karena menunggu persetujuan dari Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD). Sehingga penulis asumsikan

pagu anggaran yang diberikan untuk infrastruktur teknologi informasi sebesar Rp. 200.000.000 (dua ratus juta rupiah) setiap tahun anggaran.

Tabel 4.23 Tabel biaya per proyek teknologi informasi

No	Nama Proyek	Biaya (Rp)
1	Pembelian Hardware	160.050.000
2	Pemasangan Internet	22.750.000
3	Portal website	35.275.000
4	Aplikasi mobile	55.600.000
5	Sistem Informasi Tiket	21.375.000
6	Sistem Informasi Hotel dan Restoran	14.775.000
7	Sistem Informasi Kesenian	14.775.000
8	Sistem informasi kepegawaian petugas wisata	15.100.000
9	Sistem informasi manajemen obyek wisata	18.650.000
Jumlah		358.350.000

Dari tabel 4.23 diatas dapat kita ketahui biaya pertahun dari proyek perencanaan infrastruktur teknologi informasi sebagai berikut:

Tabel 4.24 Tabel Biaya pertahun

No	Nama Proyek	Tahun	
		2020	2021
1	Pembelian Hardware	160.050.000	-
2	Pemasangan Internet	22.750.000	-
3	Portal website		35.275.000
4	Aplikasi mobile		55.600.000
5	Sistem Informasi Tiket		21.375.000
6	Sistem Informasi Hotel dan Restoran		14.775.000
7	Sistem Informasi		14.775.000

	Kesenian		
8	Sistem informasi kepegawaian petugas wisata		15.100.000
9	Sistem informasi manajemen obyek wisata		18.650.000
Total Biaya		182.800.000	175.550.000

4.4.2 Business Case

Berdasarkan tugas utama sebuah pemerintahan yang merupakan pelayan masyarakat, maka besaran biaya untuk mewujudkan tugas dan fungsi bukanlah menjadi persoalan, apalagi berkaca pada Pendapatan Asli Daerah dari sektor Pariwisata yang nilainya mencapai Rp. 13.000.000.000 (tiga belas milyar rupiah). Dengan ditambahkannya sebuah investasi maka paling tidak penulis mengasumsikan terjadi penambahan pendapatan sebesar Rp. 500.000.000 (lima ratus juta rupiah).

Dalam menyusun *Business case* penulis berpedoman pada metode *return on investmen* (ROI) dan *payback periode*(PP). berikut adalah perhitungan *business case*:

1. Metode Return On Investment (ROI)

Berikut adalah perhitungan ROI:

$$ROI = \frac{500.000.000 - 400.000.000}{400.000.000} = 0.25$$

Dari perhitungan diatas maka diperoleh ROI sebesar 0.25 kali atau 25%.

2. Metode *Payback Periode*

Berikut adalah perhitungan metode *Payback Periode*:

$$PP = \frac{400.000.000}{500.000.000} = 0.8$$

Dari perhitungan metode *payback periode* diatas maka diperoleh nilai sebesar 0.8 yang berarti *payback periode* adalah selama 8 bulan.

4.4.3 Communication Plan

Untuk menyampaikan rancangan perencanaan yang sudah dirancang, penulis menggunakan cara diskusi bersama Kepala Sub Bagian Penyusunan Program dan beberapa staf teknis dengan mempresentasikan maksud dan tujuan serta memberikan dokumen terkait.

