

**PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN KONSUMEN PADA
WISATA DANAU SHUJI DESA LEMBAK**

SKRIPSI



ALJA ZULI

2022210046

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

2026

PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN KONSUMEN PADA WISATA DANAU SHUJI DESA LEMBAK

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Sistem Informasi Universitas Prabumulih



ALJA ZULI

2022210046

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

2026

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN KONSUMEN PADA DANAU SHUJI DESA LEMBAK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi Sistem Informasi Universitas Prabumulih

Oleh :

Alja Zuli

2022210046

Prabumulih, 15 Juni 2026

Pembimbing I

Fajriyah, S.Kom., M.Kom
NUPTK. 1159766667237103

Pembimbing II

Ariansyah, S.Kom., M.Kom
NUPTK. 9343759660130163

Ketua Program Studi
Sistem Informasi



Yuntari Purba Sari, S.kom, M.Kom
NUPTK. 2062766667230213

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas akhir berupa laporan Skripsi ini dengan judul Penerapan Metode Agile Pada Perancangan Sistem Pelayanan Konsumen Pada Wisata Danau Shuji Desa Lembak telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih Pada Tanggal, 12 Juni 2026.

Prabumulih, 12 Juni 2026

Tim Penguji Skripsi

Ketua :

Fajriyah, S.Kom., M.Kom

115976667237103

()

Anggota :

1. Ariansyah, S.Kom., M.Kom
9343759660130163

()

2. Suhartini, S.Kom., M.Kom
253475765823105

()

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



(Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom)

NUPTK 7146768669130363

Program Studi

Sistem Informasi



(Yuntari Purba Sari, S.kom, M.Kom)

NUPTK 2062766667230213

PERNYATAAN INTEGRITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Alja Zuli

NIM : 2022210046

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa, tugas akhir ini benar- benar merupakan hasil karya saya dan tidak terdapat karya orang lain, apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tugas akhir ini hasil *plagiasi*, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku atas perbuatan tersebut.



Prabumulih, 17 Juni 2026

Yang membuat pernyataan.


Alja Zuli
2022210046

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Prosesnya mungkin bikin lelah, tapi dengan bismillah insyaAllah endingnya alhamdulillah”.

Al-Insyirah : 1-8

“Menjadi hebat saja tidak cukup, jadilah hebat yang bermanfaat”.

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillah, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah aku lalui. Rasa Syukur dan Bahagia yang kurasakan ini akan aku persembahkan kepada orang-orang yang ku sayangi dan berarti dalam hidupku:

1. Orang tuaku yang tersayang, untuk ibu Nova Paramita dan ibu Juwita Sari dan untuk ayah Kemas Hendri dan ayah Dedi Irawan, terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih, dan juga sudah membesarkan sampai saat ini. Semoga ayah ibu sehat dan bahagia selalu.
2. Saudara kandungku Leza Syairah Cristia yang selalu memberi semangat dan dukungan hingga saat ini. Semoga selalu Bahagia dan di berikan Kesehatan.
3. Bapak / Ibu Dosen Universitas Prabumulih terimakasih telah membimbing dan memberikan dorongan sampai terlekasannya hari ini.
4. Ibu Fajriyah S.Kom., M.Kom dan Bapak Ariansyah, S.Kom., M.Kom selalu pembimbingan skripsi saya, saya ucapkan terimakasih telah membimbing, mengarahkan dalam proses penulisan skripsi ini dari awal sampai akhir.
5. Sahabat-sahabat seperjuanganku Sistem Informasi B terimakasih atas kebersamaannya selama ini.

6. To my self “Alja Zuli”, Perempuan sederhana dengan impiannya yang besar. Selamat telah melewati satu tantangan yang tidak mudah, walaupun diiringi dengan tangisan, tawa, overthinking dan drama. Akhirnya selesai juga ya. I’m proud of you Alja. Terimakasih sudah bertahan sampai saat ini. Mau belajar hal-hal baru dalam perjalanan ini. Terimakasih selalu menyemangati diri sendiri ketika sedang tidak baik-baik saja, selalu merayakan hal-hal kecil dengan melakukan yang disukai yang selalu berkata “I can do it” walaupun kadang merasa tidak bisa. Terimakasih telah mau belajar mencintai kekurangan dan kelebihan diri sendiri, belajar menerima semuanya dengan rasa bersyukur. Terimakasih telah menemaniku dari kecil sampai dengan sekarang ini. Mari tetap kuat dan Bahagia di perjalanan-perjalanan selanjutnya. Semoga Allah selalu mengiringi perjalanan dalam mencapai cita-cita dan impianmu, Aamiin.
7. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Abdi Firmansyah. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada penulis. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.

ABSTRAK

Perancangan Sistem Pelayanan Konsumen Pada Wisata Danau

Shuji Desa Lembak

Alja Zuli, 2022210046, 2026

Wisata Danau Shuji yang terletak di Desa Lembak merupakan salah satu destinasi wisata alam yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan, namun masih menghadapi kendala dalam sistem pelayanan konsumen yang masih manual dan kurang efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem pelayanan konsumen berbasis *website* guna mempermudah proses pelayanan konsumen, penyampaian informasi wisata serta penyampaian aspirasi pengunjung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem menggunakan model UML (*Unified Modeling Language*), serta pengujian sistem melalui pendekatan *black box testing*. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan sistem pelayanan konsumen yang mampu memproses pelayanan pemesanan tiket, penyediaan informasi wisata secara real-time dan penyampaian aspirasi pengunjung. Dengan adanya sistem ini, diharapkan pelayanan terhadap wisatawan di Danau Shuji dapat menjadi lebih cepat, akurat, dan meningkatkan kepuasan pengunjung sekaligus efisiensi pengelolaan wisata oleh pihak pengelola.

Kata Kunci : Pelayanan Konsumen, Danau Shuji, *Agile*, *Uml*, Informasi

ABSTRACT

Design of Customer Service System at Shuji Lake Tourism in Lembak Village

Alja Zuli, 2022210046, 2026

Shuji Lake Tourism, located in Lembak Village, is one of the natural tourist destinations with great potential to be developed, but it still faces challenges in a consumer service system that is manual and inefficient. This study aims to design a website-based consumer service system to facilitate the consumer service process, the delivery of tourist information, and the submission of visitor feedback. The methods used in this study include system requirements analysis, system design using the UML (Unified Modeling Language) model, and system testing through a black box testing approach. The result of this study is a design of a consumer service system capable of processing ticket booking services, providing real-time tourist information, and delivering visitor feedback. With this system in place, it is hoped that services for tourists at Lake Shuji can become faster, more accurate, and enhance visitor satisfaction while also improving the efficiency of tourism management by the operators.

Keywords: *Service consumer, lake shuji, Agile, Uml, Information*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ Perancangan Sistem Pelayanan Konsumen Pada Wisata Danau Shuji Desa Lembak”

Tujuan dari penulisan skripsi ini Adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada di Program Studi Sistem Informasi Universitas Prabumulih. Dalam penyusunan Skripsi, telah melibatkan banyak pihak yang membantu dalam banyak hal. Dalam kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga dan teman-teman yang telah memberikan doa, kasih sayang, serta dukungannya baik moral maupun material, dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu DR. Yuniar Pratiwi S.SI., M.SI selaku Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
3. Ibu Yuntari Purbasari, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
4. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom Selaku dosen pembimbing akademik yang telah sabar dalam memberikan bimbingan, arahan dan membantu sampai saat ini.
5. Ibu Fajriyah, S.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, serta membantu peneliti untuk mengembangkan pemikiran dalam penulisan Skripsi ini hingga selesai. sehingga proses penulisan dan penelitian ini bisa selesai tepat waktu.
6. Bapak Ariansyah , S.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, serta membantu peneliti untuk mengembangkan pemikiran dalam penulisan Skripsi ini hingga selesai. sehingga proses penulisan dan penelitian ini bisa selesai tepat waktu.

7. Bapak / Ibu sebagai Tim penguji I
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
9. Bapak / Ibu staf administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
10. Bapak Bob Permana Selaku Pemilik Wisata Danau Shuji yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Desa Lembak.
11. Kedua orang tuaku dan semua keluarga yang senantiasa memebrikan bantuan dan dukungan demi kesuksesaanku.
12. Serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, namun telah banyak terlibat membantu dalam proses penulisan skripsi ini.

Penulisan Skripsi ini masih terdapat kekurangan sehingga membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan laporan Skripsi skripsi.

Penulis, 15 Juli 2026

Alja Zuli
2022210046

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN INTERGRITAS.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRAK</i>.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian	4
1.8 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengertian Perancangan.....	7
2.2 Pengertian Sistem	7
2.3 Pengertian Pelayanan.....	8
2.4 Pengertian Konsumen.....	9
2.5 Pengertian Pariwisata	10

2.6 Pengertian Metode Agile	10
2.7 Pengertian Website	11
2.8 Pengertian PHP	11
2.9 Pengertian MYSQL	12
2.10 Pengertian XAMPP	13
2.11 Pengertian Database.....	13
2.12 Pengertian Codeigniter	14
2.13 Penelitian Terdahulu.....	14
2.14 Kerangka Berpikir	16
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Objek Penelitian	18
3.2 Sejarah Wisata Danau Shuji	18
3.3 Struktur Organisasi	19
3.4 Metode Penelitian	21
3.5 Sumber Data	21
3.6 Teknik Pengumpulan Data	22
3.7 Metode Pengembangan Sistem.....	22
3.8 Alat Bantu Perancangan	24
3.8.1 <i>Use Case Diagram</i>	25
3.8.2 <i>Activity Diagram</i>	26
3.8.3 <i>Class Diagram</i>	26
3.9 Pengujian <i>Software</i>	28
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	29
4.1 Analisis Permasalahan	29
4.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	29
4.3 Use Case yang Sedang Berjalan	30
4.4 Activity Diagram yang Sedang Berjalan	31
4.5 Perancangan Sistem.....	32
4.6 Tujuan Perancangan Sistem.....	32
4.7 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan	33
4.8 Perancangan Prosedur Sistem yang Diusulkan	33
4.9 Use Case Diagram yang Diusulkan	33

4.10 Activity Diagram	34
4.11 Class Diagram.....	42
4.12 Perancangan Database	43
4.13 Perancangan Antarmuka	45
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	51
5.1 Implementasi Perangkat	51
5.2 Spesifikasi Perangkat Keras	51
5.3 Spesifikasi Perangkat Lunak	51
5.4 Implementasi Antarmuka.....	51
5.5 Pengujian Sistem	63
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	67
6.1 Kesimpulan.....	67
6.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



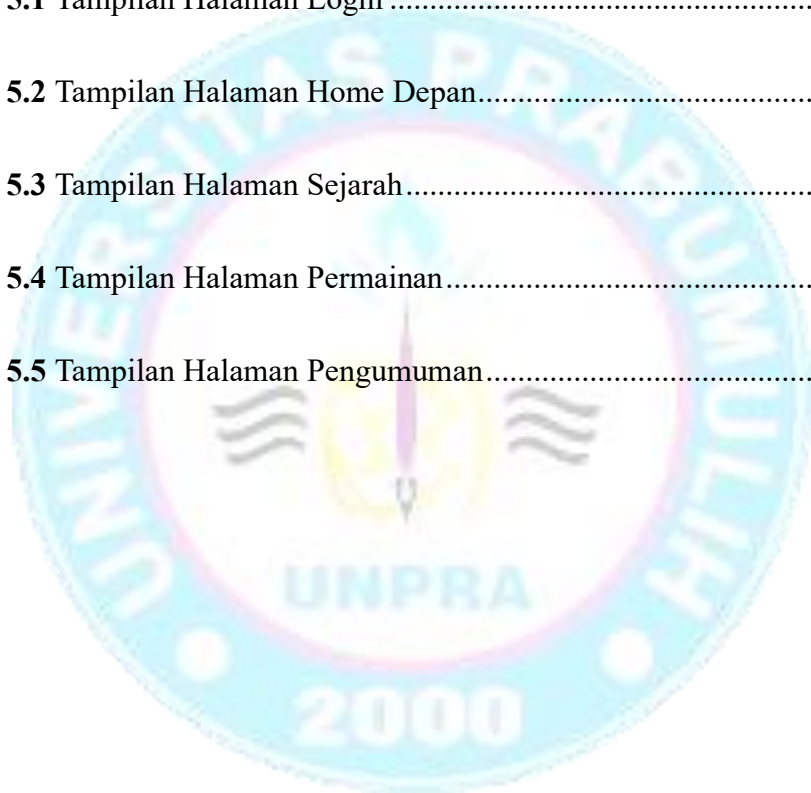
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3.1 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	25
Tabel 3.2 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	26
Tabel 3.3 Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	26
Tabel 4.1 Tabel User.....	43
Tabel 4.2 Tabel Saran & Kritik.....	44
Tabel 4.3 Tabel Pengumuman	44
Tabel 4.4 Tabel Kontak.....	45
Tabel 4.5 Tabel Sejarah.....	45
Tabel 5.1 Tabel Pengujian Tombol Login.....	63
Tabel 5.2 Tabel Pengujian Pengumuman	64
Tabel 5.3 Tabel Pengujian Kontak.....	64
Tabel 5.4 Tabel Pengujian Saran & Kritik.....	65
Tabel 5.5 Tabel Pengujian Sejarah.....	65
Tabel 5.6 Tabel Pengujian Login Pimpinan.....	66
Tabel 5.7 Tabel Pengujian Saran & Kritik Pengunjung.....	66

DAFTAR GAMBAR

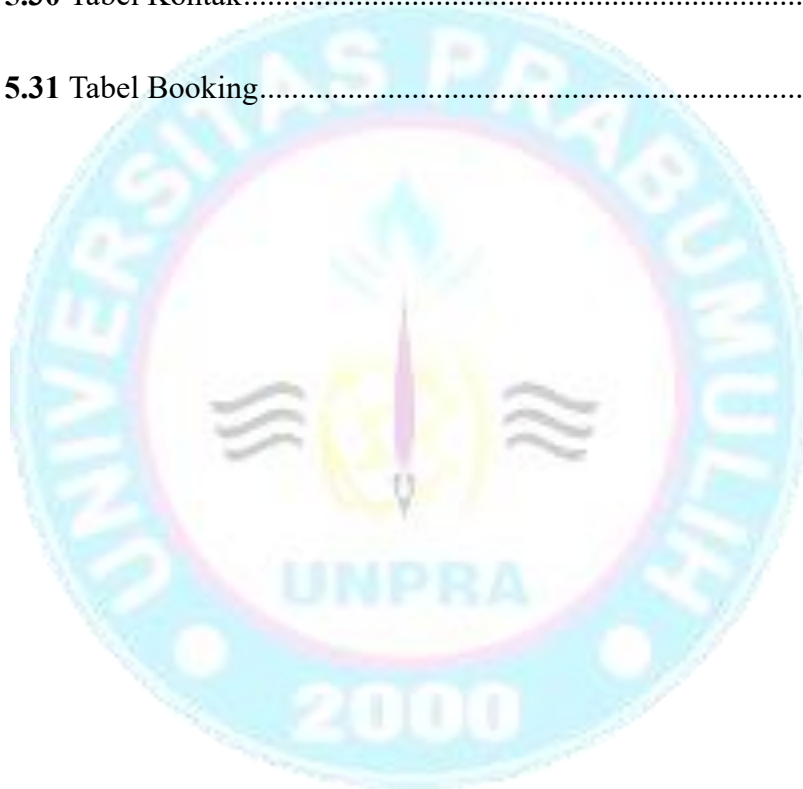
Gambar 2.1 Kerangka berpikir	16
Gambar 3.1 Siklus <i>Agile Development</i>	23
Gambar 4.1 Use Case Diagram yang Sedang Berjalan	30
Gambar 4.2 Activity Diagram yang Sedang Berjalan	31
Gambar 4.3 Use Case yang Diusulkan	34
Gambar 4.4 Activity Diagram Pengunjung	35
Gambar 4.5 Activity Diagram Login Admin dan Pimpinan.....	36
Gambar 4.6 Activity Diagram Admin.....	37
Gambar 4.7 Activity Diagram Data Pengunjung.....	38
Gambar 4.8 Activity Diagram Data Pengumuman.....	39
Gambar 4.9 Activity Diagram Saran & Kritik pengunjung.....	40
Gambar 4.10 Activity Diagram Pengumuman	41
Gambar 4.11 Activity Diagram Kontak.....	42
Gambar 4.12 Class Diagram.....	43
Gambar 4.13 Halaman Login	46
Gambar 4.14 Halaman Depan	46

Gambar 4.15 Halaman Saran & Kritik	47
Gambar 4.16 Halaman Pengumuman	48
Gambar 4.17 Halaman Sejarah	49
Gambar 4.18 Halaman Kontak	50
Gambar 4.19 Halaman Dashboard.....	50
Gambar 5.1 Tampilan Halaman Login	52
Gambar 5.2 Tampilan Halaman Home Depan.....	52
Gambar 5.3 Tampilan Halaman Sejarah.....	53
Gambar 5.4 Tampilan Halaman Permainan.....	53
Gambar 5.5 Tampilan Halaman Pengumuman.....	53



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Saran & Kritik	54
Gambar 5.7 Tampilan Halaman Maps	54
Gambar 5.8 Tampilan Halaman Kontak	54
Gambar 5.9 Tampilan Halaman Home Admin	55
Gambar 5.10 Tampilan Pengumuman	55
Gambar 5.11 Tampilan Tambah Pengumuman.....	56
Gambar 5.12 Tampilan Edit Pengumuman.....	56
Gambar 5.13 Tampilan Hapus Pengumuman	57
Gambar 5.14 Tampilan Kontak.....	57
Gambar 5.15 Tampilan Tambah Kontak.....	58
Gambar 5.16 Tampilan Edit Kontak.....	58
Gambar 5.17 Tampilan Hapus Kontak	59
Gambar 5.18 Tampilan Saran & kritik	59
Gambar 5.19 Tampilan Tambah Saran & Kritik.....	60
Gambar 5.20 Tampilan Edit Saran & Kritik.....	60
Gambar 5.21 Tampilan Hapus Saran & Kritik	61
Gambar 5.22 Tampilan Sejarah	61
Gambar 5.23 Tampilan Tambah Sejarah.....	62
Gambar 5.24 Tampilan Edit Sejarah.....	62

Gambar 5.25 Tampilan Hapus Sejarah	62
Gambar 5.26 Tabel User	63
Gambar 5.27 Tabel Sejarah.....	64
Gambar 5.28 Tabel Saran Kritik.....	64
Gambar 5.29 Tabel Pengumuman.....	64
Gambar 5.30 Tabel Kontak.....	65
Gambar 5.31 Tabel Booking.....	65



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat saat ini telah membawa perubahan besar terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pariwisata. Pemanfaatan teknologi informasi tidak hanya digunakan dalam komunikasi dan aktivitas sehari-hari, tetapi juga telah menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas pelayanan ditempat wisata. Melalui penerapan sistem pelayanan konsumen berbasis teknologi, pengelolaan wisata dapat dilakukan secara efektif, efisien, dan responsif terhadap pengunjung. Oleh karena itu, diperlukan suatu perancangan sistem pelayanan konsumen pada wisata yang mampu membantu pengunjung dalam memperoleh informasi, melakukan pemesanan, serta memberikan pengaduan dan saran secara mudah.

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang berperan besar dalam meningkatkan perekonomian daerah. Pengelolaan yang baik terhadap destinasi wisata dapat memberikan dampak positif, baik dari segi sosial, ekonomi, maupun lingkungan. Salah satu destinasi wisata alam yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan adalah Wisata Alam Danau. Pembangunan sektor pariwisata ditunjukkan pada pengembangan objek wisata sebagai faktor andalan serta unggulan dalam menghasilkan pendapatan suatu daerah. Dengan berkembangnya suatu sektor pariwisata pada suatu daerah, maka hal tersebut berpengaruh juga pada perkembangan sektor-sektor lain yang saling berhubungan dan menunjang sektor pariwisata yang ada. Contohnya pada sektor pertanian, sektor Perkebunan, kerajinan, UMKM dan lain sebagainya. Selain itu, sektor pariwisata menjadi salah satu solusi atas permasalahan kurangnya lapangan kerja dimana dengan dibukanya suatu destinasi wisata di suatu daerah, tentunya membutuhkan tenaga kerja, hal tersebut membuka peluang besar bagi para pencari kerja untuk mendapatkan suatu pekerjaan. (Lesmana & Purwanti 2020: 845)

Di desa Lembak memiliki destinasi wisata yang diberi nama “Shuji”. Konon penamaan tersebut diambil dari seorang Jendral atau Pimpinan tantara Jepang yang pernah tinggal ditempat tersebut. Nama ini diabadikan oleh warga lokal untuk

mengenang masa lalu tersebut. Sebagai ikon, di pintu masuk wisata ini bahkan dibangun prajurit Jepang dengan atribut samurai. Setelah masa Jepang berakhir, danau ini sempat terbengkalai dan tidak terurus, bahkan dijadikan sebagai tempat Pembuangan sampah oleh warga sekitar. Pada tahun 2020, perubahan Danau Shuji menjadi objek wisata modern di mulai sekitar bulan Mei 2020. Salah satu pemuda setempat yang bernama Bob Permana, mendapat ide untuk membersihkan danau tersebut dan menjadikan destinasi wisata. Bob Permana kemudian mengajak puluhan warga dan pemuda desa yang kehilangan pekerjaan untuk gotong royong membersihkan danau dari sampah, akar, dan batang pohon. Setelah dibersihkan secara bertahap dibangun fasilitas-fasilitas seperti pondok, saung, jembatan, perahu serta bebek-bebekan untuk menarik pengunjung.

Adapun pelayanan konsumen pada Wisata Danau Shuji Desa Lembak hingga saat ini masih dilakukan secara langsung di lokasi tanpa dukungan sistem berbasis teknologi informasi. Pengunjung yang ingin memperoleh informasi mengenai harga tiket, fasilitas wisata, atau kegiatan yang tersedia harus datang ke lokasi atau menanyakan secara langsung kepada pihak pengelola. Kondisi tersebut tentu tidak efisien karena membatasi jangkauan pengunjung yang berasal dari luar daerah dan dengan adanya pelayanan konsumen ini pengunjung bisa dengan mudah mengetahui informasi yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi pada sistem pelayanan konsumen di wisata Danau Shuji Desa Lembak, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pelayanan pemesanan tiket masih dilakukan secara langsung di Lokasi wisata danau Shuji. Sistem pelayanan pemesanan tiket yang masih bersifat manual mengharuskan pengunjung datang langsung ke lokasi wisata untuk membeli tiket
2. Penyampaian informasi wisata belum tersedia secara online. Saat ini, informasi mengenai wisata Danau Shuji seperti harga tiket, informasi fasilitas yang tersedia, belum dapat diakses secara online

3. Penangan pengaduan atau saran pengunjung belum tercatat atau tersimpan dengan baik. Sistem pengelolaan keluhan dan saran dari pengunjung masih dilakukan secara lisan atau hanya dari orang ke orang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan sistem pemesanan tiket wisata Danau Shuji desa lembak berbasis *website* agar dapat mempermudah pengunjung dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke Lokasi?
2. Bagaimana membangun sistem informasi wisata berbasis *website* yang dapat menyajikan informasi secara lengkap dan akurat kepada calon pengunjung secara online?
3. Bagaimana merancang fitur layanan pengaduan dan saran pengunjung yang dapat mendokumentasikan keluhan dan masukkan secara sistematis sehingga membantu pengelola dalam meningkatkan kualitas pelayanan wisata?

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan terarah serta sampai pada maksud dan tujuan yang diinginkan, maka penelitian ini difokuskan sampai pada pembahasan tentang perancangan sistem pelayanan konsumen pada wisata danau Shuji berbasis *website*, meliputi layanan pemesanan tiket, penyediaan informasi fasilitas wisata secara online, dan layanan pengaduan atau saran pengunjung. Dengan demikian, sistem ini tidak mencakup aspek lain seperti pengelolaan keuangan.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini Adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan sistem pelayanan konsumen pada wisata Danau Shuji Desa Lembak.

2. Merancang sistem pelayanan konsumen berbasis *website* yang dapat membantu pengelola wisata dalam memberikan pelayanan terbaik kepada pengunjung.
3. Mengimplementasikan metode *Agile* dalam proses perancangan sistem untuk mempercepat pembangunan aplikasi dan menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam setiap penelitian, pastinya akan menimbulkan manfaat bagi banyak pihak serta memiliki kegunaan tersendiri, maka dari itu peneliti berharap penelitian ini dapat memiliki manfaat dan kegunaan bagi setiap pembaca. Adapun kegunaan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Praktisi

Kegunaan bagi praktisi adalah sebagai berikut:

- a. Bagi pengelola wisata alam danau shuji, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan sistem pelayanan berbasis *web*.
- b. Bagi masyarakat dan wisatawan, sistem ini dapat mempermudah akses informasi dan meningkatkan kenyamanan berwisata.

1.6.2 Manfaat Akademik

Diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan sumber informasi bagi pelajar dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya tentang sistem informasi publikasi wisata alam didesa berbasis *web*.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di desa Lembak yang terletak di kecamatan Lembak, kabupaten Muara Enim. Peneliti melakukan observasi atau pengamatan secara langsung, wawancara dengan pengelola wisata dan pengunjung, dan Studi Pustaka terkait sistem pelayanan wisata dan sistem informasi pariwisata. sebagai bentuk salah satu upaya dalam memperoleh data yang dibutuhkan, dengan waktu penelitian yang dilakukan dengan rentan waktu $\pm$ empat bulan ditahun 2026.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini membantu supaya skripsi lebih terarah pada masalah yang dibahas, sehingga tidak menyimpang dari ketentuan dan tujuan yang ditetapkan dengan sistematika penulisan, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, kegunaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan yang terdapat pada penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Umumnya berisikan teori yang berupa penjelasan tentang pemahaman-pemahaman yang diperoleh dari hasil kajian, referensi serta kutipan buku dan jurnal, dalam bab ini juga membahas tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penyusunan penelitian serta kerangka berfikir.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan pembahasan tentang objek/tempat dilakukannya penelitian, penulisan juga merupakan gambaran mengenai penjelasan umum metode penelitian, metode pengembangan sistem, dan langkah-langkah penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dikerjakan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai analisis objek penelitian dan permasalahan yang ada, serta perancangan aplikasi yang mencakup rancangan sistem, rancangan basis data, dan rancangan antarmuka pengguna.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang implementasi produk, rincian produk, dan pengujian sistem dalam pengujian aplikasi yang telah dibuat oleh penulis.

BAB VI PENUTUP

Membahas tentang kesimpulan dari keseluruhan isi dari skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang bisa diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutny. Membahas tentang kesimpulan dari keseluruhan isi dari skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang bisa diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan adalah langkah pertama dalam fase pembangunan rekayasa produk atau sistem, perancangan itu adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik. (Sitorus & Sakban, 2021)

Perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru. Perancangan menggambarkan rencana umum suatu kegiatan rancangan proyek dan aktivitas-aktivitas khusus yaitu teknik atau metode-metode dalam merancang sesuatu. (Zuhra et al., 2023)

Perancangan perangkat lunak sesungguhnya memuat di dalamnya sejumlah prinsip-prinsip, konsep-konsep, dan praktik-praktik yang memungkinkan kita untuk mengembangkan sistem atau perangkat lunak atau produk yang berkualitas tinggi. (Nur Aini H et al., 2021)

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan langkah pertama dalam perencanaan suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.

2.2 Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran atau tujuan tertentu. (Manurian et al., 2020)

A system is a collection of object such as people, resources, concept, and procedurs intended to perform an identifiable function or to serve a goal. Atau sistem merupakan kumpulan objek berupa orang, jumlah daya, konsep dan prosedur-prosedur yang melakukan suatu fungsi untuk memperoleh suatu tujuan. (Purnaningsih & Yulianto, 2022)

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup *software*, *hardware* dan *brainware*. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain Beroperasinya suatu sistem adalah dengan maksud dan tujuan tertentu, maksud dan tujuan akhir yang diinginkan akan bisa tercapai hanya bila dilakukan suatu kegiatan terkontrol. (24/Menkes/2022, 2022)

Sistem adalah suatu benda atau entitas, yaitu himpunan dari berbagai bagian atau komponen dan sekaligus juga suatu proses atau metode atau cara untuk mencapai tujuan yaitu saling berhubungan secara terorganisasi berdasarkan fungsi-fungsinya. Sistem adalah kesatuan dari beberapa fungsi untuk mencapai tujuan yang sama. (Putri & Khana, 2021)

Dapat di simpulkan bahwa Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari berbagai komponen seperti prosedur, orang, sumber daya, data, konsep, perangkat lunak, perangkat keras, dan brainware yang saling berhubungan serta berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem bekerja secara terpadu dan terstruktur, sehingga setiap bagian memiliki peran dan saling memengaruhi. Berjalannya sistem harus terkontrol agar tujuan atau sasaran yang diinginkan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

2.3 Pelayanan

Pelayanan adalah aktivitas secara langsung dan tidak berwujud yang dapat dirasakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan wisatawan. Pelayanan berdampak pada kepuasan wisatawan karena wisatawan akan merasa puas apabila pelayanan pada pariwisata maksimal sedangkan apabila pelayanan tidak maksimal bisa membuat wisatawan menjadi tidak puas.

(Rahma Alana & Askriyandoko Putro, 2020)

Pelayanan merupakan suatu aksi atau usaha yang dilakukan oleh seseorang ataupun organisasi untuk menghasilkan kepuasan kepada pelanggan atau nasabah. Pelayanan dalam konteks ini mencakup segala bentuk proses yang tujuannya untuk memberikan nilai tambah kepada pelanggan tidak hanya dalam bentuk layanan jasa, tetapi juga informasi hingga penyampaian produk. Juga menekankan pentingnya

ketepatan dan kecepatan waktu, keramahan serta sikap professional yang merupakan bagian dari kualitas pelayanan yang baik. (Agustina & Ali, 2025)

Dapat disimpulkan bahwa Pelayanan adalah aktivitas atau usaha yang bersifat langsung dan tidak berwujud yang diberikan untuk memenuhi kebutuhan serta keinginan pelanggan atau wisatawan guna menghasilkan kepuasan. Pelayanan yang baik tidak hanya berfokus pada penyampaian jasa, tetapi juga meliputi pemberian informasi, ketepatan dan kecepatan waktu, keramahan, serta sikap profesional. Kualitas pelayanan yang maksimal akan berdampak positif pada tingkat kepuasan wisatawan, sedangkan pelayanan yang kurang optimal dapat menurunkan kepuasan mereka.

2.4 Konsumen

Konsumen adalah setiap orang pemakai barang, dan atau jasa yang tersedia dalam Masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan. (Maharani & Darya Dzikra, 2021)

Dalam Buku *Prinsiples Of Marketing* Adalah semua individu dan rumah tangga yang membeli atau memperoleh barang atau jasa untuk dikonsumsi pribadi. Konsumen dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

1. Konsumen Individu Adalah individu yang membeli barang dan jasa untuk digunakan sendiri, rumah tangga, keluarga, atau teman.
2. Konsumen Organisasi Adalah entitas bisnis, Lembaga pemerintah, atau Lembaga lain (laba atau nirlaba) yang membeli barang, layanan, dan, atau peralatan yang diperlukan agar organisasi bisa berjalan.(Diana, 2023)

Dapat disimpulkan bahwa konsumen adalah individu atau organisasi yang menggunakan atau memperoleh barang maupun jasa untuk memenuhi kebutuhan pribadi, keluarga, atau keperluan operasional organisasi, dan bukan untuk diperdagangkan Kembali.

2.5 Pariwisata

Pariwisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah, melainkan hanya untuk bersenang-senang, memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau waktu libur serta berbagai tujuan lainnya. (Azizah Husin, Dian Sri Andriani, 2022)

Pariwisata Adalah suatu perjalanan yang dilakukan oleh seseorang maupun berkelompok untuk sementara waktu, dari suatu tempat ke tempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha dan mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, akan tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beranekaragam. (Putu Eka Wirawan, Vany Octaviany, 2022)

Dapat disimpulkan Pariwisata adalah kegiatan perjalanan sementara yang dilakukan individu atau kelompok dari tempat asal menuju daerah tujuan tanpa tujuan menetap atau mencari nafkah, melainkan untuk memperoleh kesenangan, rekreasi, pengalaman baru, atau memenuhi berbagai kebutuhan dan keinginan selama waktu luang. pariwisata merupakan aktivitas berpindah tempat secara sementara yang berfokus pada kenikmatan perjalanan, rekreasi, dan pemenuhan kebutuhan non-ekonomi.

2.6 Metode *Agile Development*

Agile Development adalah kumpulan metodologi pengembangan aplikasi berkonsep *incremental* dan *iterative*. *Agile development* fokus pada pengerjaan aplikasi dan komunikasi dengan klien. Tujuannya agar respon pada perubahan lebih cepat, sehingga mengurangi waktu penyelesaian proyek aplikasi. Perubahan yang dimaksud berupa biaya, *requirements*, jadwal, dan anggota tim. (Fahrudin & Ilyasa, 2021)

Agile development merupakan pendekatan lebih lanjut dari SDLC (*System Development Life Cycle*) untuk memfasilitasi pengembangan aplikasi yang membutuhkan waktu yang singkat, dan memberikan tingkat keberhasilan pengembangan aplikasi lebih baik dari metode desain terstruktur. *Agile development* menekankan alur iterasi sehingga jika dalam satu alur terjadi revisi

maka akan di lakukan iterasi atau perulangan tanpa menunggu proses selesai terlebih dahulu. (Suhari et al., 2022)

Dapat disimpulkan bahwa *Agile Development* adalah pendekatan pengembangan aplikasi yang bersifat iteratif dan incremental, di mana proses kerja dilakukan secara bertahap, berulang, serta fleksibel terhadap perubahan. Pendekatan ini menekankan komunikasi intensif dengan klien, memungkinkan penyesuaian cepat terhadap perubahan kebutuhan, biaya, jadwal, maupun tim. *Agile* juga dirancang untuk mempercepat penyelesaian proyek, meningkatkan efektivitas proses, serta menghasilkan aplikasi yang lebih tepat.

2.7 Pengertian *Website*

Website merupakan suatu kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di dalam internet. (Pratiwi et al., 2021)

Website merupakan sebuah komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain maka dari makna itu, bisa kita pahami bahwa definisi *website* secara sederhana adalah informasi apa saja yang bisa diakses dengan menggunakan koneksi jaringan internet. (Manurian et al., 2020)

Dapat disimpulkan bahwa *Website* adalah sekumpulan halaman yang saling terhubung dalam satu domain atau subdomain dan dapat diakses melalui internet, yang berisi berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, maupun animasi sehingga menjadi media penyampaian informasi yang menarik dan mudah diakses oleh pengguna. Dengan demikian, *website* berfungsi sebagai wadah informasi yang tersaji secara digital dan dapat diakses kapan saja melalui jaringan internet.

2.8 PHP (*Hypertext Processor*)

PHP adalah bahasa pemrograman *scripting* yang pertama dikembangkan untuk meng-*generate statement HTML*. Bahkan program yang dikembangkan dengan *PHP* seratus persen, tetap ditampilkan dalam bentuk kode *HTML*. (Pratiwi et al., 2021)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *script* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam *HTML*. *PHP* banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis.(Samsudin & Hamdalah Islami, 2023)

PHP merupakan Bahasa *script* seperti yang dapat disisipkan dalam *HTML*. *PHP* ini digunakan untuk mendesain program dalam sebuah *website*, misalnya untuk mengatur alur logika, melakukan pemrosesan hasil *form HTML* dan juga sebagai penghubung dengan *database* seperti *MySQL*.(Dwi Mustika, Kusumawardani, Darmansah, Sarah astiti, M. Yoka Fathoni, Dandi Sunardi, 2023)

Dapat disimpulkan bahwa *PHP* adalah bahasa pemrograman *scripting* yang disisipkan ke dalam *HTML* untuk membangun *website* dinamis, mengatur logika program, memproses data dari *form*, serta berinteraksi dengan *database* seperti *MySQL*. *PHP* digunakan untuk menghasilkan halaman *web* yang bersifat dinamis karena mampu mengolah data secara langsung di *server* dan menampilkan hasilnya dalam bentuk *HTML* kepada pengguna.

2.9 *MySQL*

MySQL merupakan *software* RDBMS (*server database*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user* (*multi-user*) dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*). (Pratiwi et al., 2021)

MySQL merupakan *database* yang dapat menyimpan berbagai informasi dengan membaginya berdasarkan kategori-kategori tertentu. Dimana informasi-informasi tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya.(Manurian et al., 2020)

Dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang mampu mengelola data dalam jumlah besar dengan cepat, mendukung akses *multi-user*, dan dapat memproses perintah secara bersamaan. *MySQL* menyimpan data dalam tabel-tabel yang terstruktur berdasarkan kategori, di mana setiap informasi saling berkaitan sehingga memungkinkan pengolahan dan pengambilan data yang efisien.

2.10 *Xampp*

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. (Pratiwi et al., 2021)

XAMPP merupakan alat bantu yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. *XAMPP* Adalah salah satu paket instalasi *Apache*, *PHP*, dan *MySQL* secara instan yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi instan. (Manurian et al., 2020)

XAMPP adalah sebuah *software web server apache* yang didalamnya sudah tersedia *database server MySQL* dan dapat mendukung pemrograman *PHP*. *XAMPP* merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di *Linux* dan *Windows*. (Mahdiania et al., 2022)

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa *xampp* merupakan sebuah paket program *web server* yang terdiri dari *Apache web server*, *MySQL*, *PHP*. Serta dapat dengan mudah digunakan untuk mengakomodasi sistem operasi yang digunakan.

2.11 *Database*

Basis data atau *Database* adalah kumpulan informasi yang disusun dan merupakan suatu kesatuan yang utuh yang disimpan di dalam perangkat keras (komputer) secara sistematis sehingga dapat diolah menggunakan perangkat lunak.(Pratiwi et al., 2021)

Database adalah kumpulan data atau informasi yang kompleks, data-data tersebut disusun menjadi beberapa kelompok dengan tipe data yang sejenis disebut *table/entity*), di mana setiap datanya dapat saling berhubungan satu sama lain atau dapat berdiri sendiri sehingga mudah diakses. (Mahdiania et al., 2022)

Dapat disimpulkan bahwa Basis data (*database*) adalah kumpulan data atau informasi yang tersusun secara sistematis dalam bentuk tabel sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh, saling berhubungan, dan mudah diakses maupun diolah menggunakan perangkat lunak. *Database* dirancang agar data dapat disimpan secara terstruktur, dikelompokkan berdasarkan jenisnya, dan dikelola secara efisien oleh sistem komputer.

2.12 CodeIgniter

CodeIgniter adalah sebuah *framework* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP yang bertujuan untuk memudahkan para programmer *web* untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis *web*. Kesimpulan dari pengertian tersebut bahwa *CodeIgniter* adalah *Framework PHP* yang di dalamnya terdapat fitur lengkap aplikasi *web* yang sudah dikemas menjadi satu. (Nilfaidah et al., 2021)

Codeigniter juga dapat memudahkan *developer* dalam membuat aplikasi *web* berbasis *PHP*, karena *framework* sudah memiliki kerangka kerja sehingga tidak perlu menulis semua kode program dari awal. Selain itu, struktur dan susunan logis dari *codeigniter* membuat aplikasi menjadi semakin teratur dan dapat fokus pada fitur-fitur apa yang akan dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi tersebut. (Sallaby & Kanedi, 2020)

Secara umum, *CodeIgniter* adalah sebuah *framework* khusus *web* dan *application development* yang dirancang khusus untuk mempermudah *developer* dalam mengembangkan aplikasi berbasis *web* karena *CodeIgniter* yang bersifat *open-source*.

2.13 Penelitian Terdahulu

Pembuatan proposal skripsi ini mengacu pada beberapa jurnal serta penelitian lainnya sebagai pedoman dalam penyusunannya, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

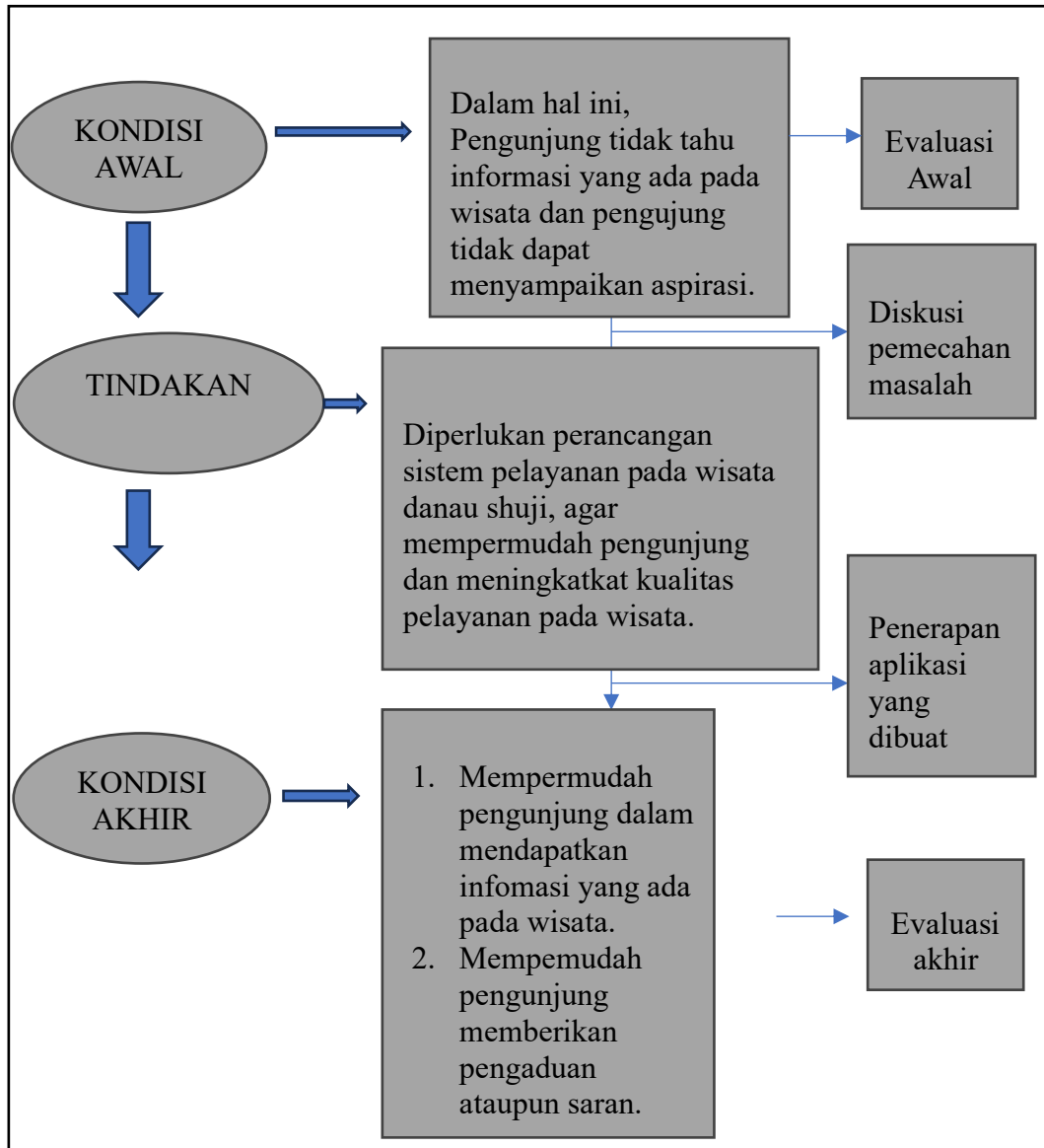
No	Nama Penulis	Penelitian	Tahun	Persamaan
1	Azizah Husin, Dian Sri Andriani, Ardi Saputra	Pengembangan Wisata	2022	Berfokus pada parawisata, wisatawan
2	Rifqi Fahrudin, Reza Ilyasa	Perancangan Aplikasi “NUGAS” Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development	2021	Menggunakan Metode Agile Development
3	Ari Ameliani Utami	Pengaruh Kualitas, Produk, Pelayanan, dan Tempat Terhadap Kepuasan Pelanggan	2023	Berfokus pada kepuasan dalam pelayanan
4	Syahida Sida, Aulia Khasanah Putri, Putri	Perancangan Sistem Informasi Pembelian Tiket Wisata Berbasis Web	2023	Pelayanan tiket wisata untuk konsumen dengan sistem web.

No	Nama Penulis	Penelitian	Tahun	Persamaan
	Khoddijah, Mentari Tri Indah Rahmayani			
5	IGB Kusuma, dkk.	Pengembangan Aplikasi E-CRM Berbasis Website Pada PT Bali Segara Indah Watersport	2022	manajemen hubungan pelanggan wisatawan melalui website.
6	Y. Gao, dkk.	Service Design for the Destination Tourism Service Ecosystem	2022	Fokus pada desain layanan pariwisata (service design) di ekosistem destinasi; aspek pelayanan pelanggan wisata.
7	D. Fitriani	Perancangan Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Labuhanbatu	2021	Sistem GIS untuk pariwisata yang memberikan informasi lokasi wisata bagi konsumen (wisatawan).
8	E. Ramadanti	Design of Web-Based Virtual Tourism Information	2022	Platform web virtual pariwisata, memberikan informasi kepada pengunjung wisatawan.
9	I. Zulkarnain	Perancangan Sistem Customer Relation Management untuk Pariwisata	2023	memperkuat layanan pelanggan wisata dan manajemen konsumen.
10	A. Harits	Perancangan Aplikasi Mobile Layanan Lokasi Pariwisata	2025	meningkatkan pengalaman dan pelayanan konsumen wisatawan.

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2025)

2.14 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir secara garis besar adalah diagram yang menjelaskan alur dari sebuah penelitian. kerangka berpikir di bawah ini berfokus pada proses setiap tahapan yang sesuai dengan tahap pengembangan sistem yang digunakan.



Sumber : Data Diolah oleh peneliti (2025)

2.1 Gambar Kerangka Berpikir

Dengan tabel diatas dapat disimpulkan alur dari kerangka pikir sebagai berikut :

1. Kondisi Awal / Saat ini
 - a. Infomasi yang di dapat masih dilakukan dengan datang ke lokasi atau hanya dari orang-orang sekitar.

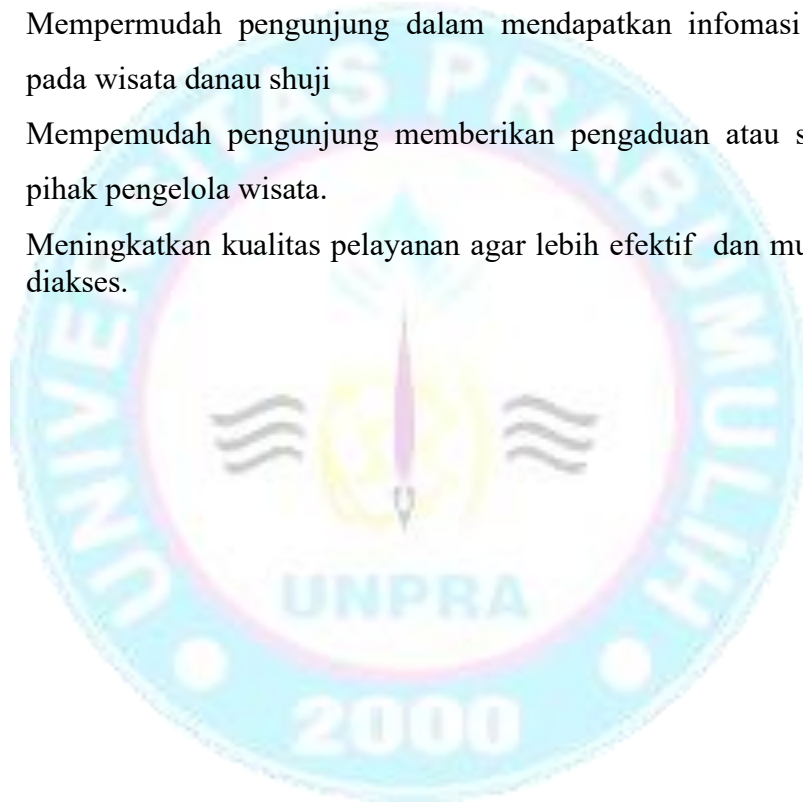
- b. Pengunjung tidak bisa menyampaikan kritik, saran, atau masukan terhadap pengelola wisata.

2. Tindakan

- a. Diperlukan pemanfaatan teknologi informasi berbasis komputer.
- b. Teknologi mempermudah pengunjung untuk mendapatkan informasi wisata danau shuji.
- c. Perlu dirancang sebuah sistem untuk meningkatkan efisiensi pelayanan dan penyampaian informasi.

3. Kondisi Akhir / Hasil

- a. Mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi yang ada pada wisata danau shuji
- b. Mempermudah pengunjung memberikan pengaduan atau saran pada pihak pengelola wisata.
- c. Meningkatkan kualitas pelayanan agar lebih efektif dan mudah untuk diakses.



BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti, dimana dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah Wisata Danau Shuji Desa Lembak yang terletak di kecamatan Lembak, kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan. Dalam rangka melakukan penelitian, peneliti melakukan pengumpulan data di Wisata Alam Desa Lembak, agar informasi yang diperoleh lebih akurat.

3.2 Sejarah Objek

Di desa Lembak memiliki desitnasi wisata yang diberi nama “Shuji”. Konon penamaan tersebut diambil dari seorang Jendral atau Pimpinan tantara Jepang yang pernah tinggal ditempat tersebut. Nama ini diabadikan oleh warga lokal untuk mengenang masa lalu tersebut. Sebagai ikon, di pintu masuk wisata ini bahkan dibangun prajurit Jepang dengan atribut samurai. Setelah masa Jepang berakhir, danau ini sempat terbengkalai dan tidak terurus, bahkan dijadikan sebagai tempat Pembuangan sampah oleh warga sekitar. Pada tahun 2020, perubahan Danau Shuji menjadi objek wisata modern di mulai sekitar bulan mei 2020. Salah satu pemuda setempat yang Bernama Bob Permana, mendapat ide untuk membersihkan danau tersebut dan menjadikan destinasi wisata. Bob Permana kemudian mengajak puluhan warga dan pemuda desa yang kehilangan pekerjaan untuk gotong royong membersihkan danau dari sampah, akar, dan batang pohon. Masyarakat menyulap kawasan ini menjadi destinasi wisata yang cantik di Desa Lembak.

Adapun alamat dari wisata danau shuji ini berada di desa lembak, kecamatan lembak, Kabupaten Muara Enim, Prov. Sumatera Selatan. Jika dari muara enim kota butuh waktu sekitar 2 jam sedangkan jika dari kota Palembang bisa ditempuh dalam waktu 1,5 jam. Lokasinya juga cukup dekat dengan kota Prabumulih yang bisa ditempuh dalam waktu 30 menit saja.

3.3 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi yang terdapat di Wisata Danau Shuji sebagai berikut :



Sumber : Data Diolah oleh peneliti (2025)

Gambar 3.1 Struktur Organisasi

1. Owner

Owner adalah pemilik sekaligus penanggung jawab keseluruhan kegiatan operasional wisata.

- a. Mengambil keputusan strategis terkait pengembangan dan pengolahan wisata.
- b. Mengawasi jalannya organisasi agar tetap sesuai dengan tujuan

2. Ketua

Ketua bertanggung jawab mengatur dan mengendalikan seluruh kegiatan operasional di bawah owner.

- a. Mengkoordinasikan seluruh divisi agar bekerja secara terarah.
 - b. Menyusun kebijakan operasional dan memastikan berjalan sesuai rencana.
3. Wakil Ketua
Wakil ketua membantu ketua dan menggantikan ketika berhalangan.
 - a. Mengawasi kinerja seluruh tim operasional di lapangan.
 - b. Menjadi penghubung antara ketua dan tim pelaksana untuk memastikan informasi tersampaikan dengan tepat.
4. Sekretaris
Sekretaris bertanggung jawab dalam hal administrasi dan surat menyurat organisasi.
 - a. Menyusun dan menyimpan dokumen administrasi, surat, serta laporan aktivitas.
 - b. Mengatur agenda, jadwal, serta menyampaikan informasi resmi kepada seluruh anggota.
5. Bendahara
Bendahara mengelola keuangan dan kebutuhan anggaran organisasi.
 - a. Mencatat pemasukan dan pengeluaran serta menyusun laporan keuangan.
 - b. Mengelola anggaran dan memastikan dana digunakan sesuai kebutuhan.
6. Tim Kebersihan
 - a. Membersihkan area wisata secara rutin, termasuk tempat umum, saung dan fasilitas lainnya.
7. Tim Keamanan
 - a. Melakukan patroli rutin untuk mencegah gangguan keamanan dan memastikan keselamatan pengunjung.
 - b. Mengatasi keadaan darurat serta membantu pengunjung jika terjadi masalah keamanan.
8. Tim Penjaga Saung dan bebek-bebekan
 - a. Mengawasi dan merawat fasilitas saung serta wahana bebek-bebekan agar selalu siap digunakan.

- b. Membantu pengunjung dalam penggunaan fasilitas dan memastikan keselamatan selama pemakaian.

9. Marbot

Marbot bertugas untuk menjaga dan merawat area atau fasilitas tertentu yang bersifat keagamaan di kawasan wisata.

- a. Menjaga kebersihan dan ketertiban area ibadah.
- b. Mengatur perlengkapan ibadah serta memastikan fasilitas keagamaan selalu dalam kondisi baik.

3.4 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan pada disiplin ilmu untuk mendapatkan data dengan tujuan dilakukannya penelitian. Metode penelitian digunakan untuk membahas dan menjelaskan data yang didapatkan. Selanjutnya dapat disimpulkan masalah agar dapat diperoleh jawaban yang tepat.

Metode pendekatan kualitatif menurut Yusma Zahrani (2024), Penelitian kualitatif didasarkan pada pola pikir induktif, yang didasarkan pada pengamatan obyektif partisipatif terhadap suatu gejala (fenomena) sosial. Utamanya berkaitan dengan pola dan tingkah laku manusia, atau tingkah laku, serta mekanisme di balik tingkah laku tersebut, yang biasanya sulit untuk diukur dengan angka. Karena pikiran dan keinginan sebenarnya tidak selalu sejalan dengan gejala yang kelihatan.

Maka berdasarkan penjelasan di atas, pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan metode pendekatan kualitatif, yaitu penggambaran secara menyeluruh, luas dan mendalam, serta data informasi yang berbentuk kalimat verbal, bukan berupa simbol angka atau bilangan.

3.5 Sumber Data

Dalam hal ini, peneliti menggunakan dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder, berikut penjelasannya:

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang dapat diperoleh melalui observasi secara langsung pada objek ataupun wawancara bersama dengan narasumber di wisata danau Shuji dilakukannya penelitian.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder sebagai penunjang dari kebutuhan data primer yang diperoleh melalui studi pustaka sebagai acuan penulisan dalam penelitian yang dilakukan, seperti buku, *e-book*, jurnal, penelitian terdahulu sampai dengan artikel.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan secara langsung pada objek penelitian, dan hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti pada wisata danau Shuji.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang lebih akurat, agar dapat menganalisa sistem yang sedang berjalan, dengan cara melakukan wawancara Bersama dengan pihak pengelola Ibu Aryanti dan Pengunjung Ibu Dewi di tempat penelitian dilakukan.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang berasal dari buku, *e-book*, jurnal, serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, baik itu objek, maupun metode yang digunakan.

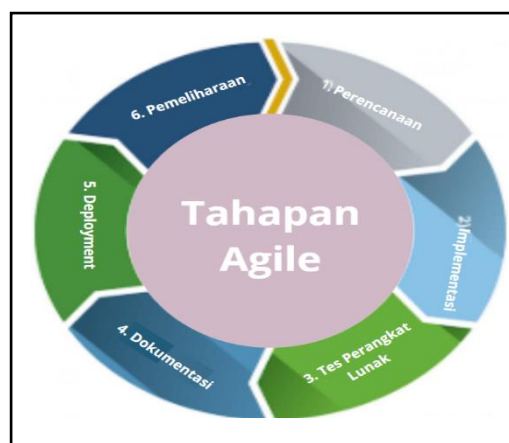
3.7 Metode Pengembangan Sistem

Agile Software Development juga dapat diartikan sekelompok metodologi pengembangan *software* yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau

pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apapun (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

Salah satu ciri dari *Agile Software Development* adalah tim yang tanggap terhadap perubahan karena perubahan adalah hal yang utama dalam membangun *software*: perubahan kebutuhan *software*, perubahan anggota tim, perubahan teknologi dan lain-lain.

Metode *Agile Development* memiliki tahapan yang cukup singkat dimana ada enam tahapan didalamnya, yang melibatkan pengguna disetiap bagian dari upaya pengembangan. Tahapan-tahapan yang dilakukan dapat di jelaskan yaitu, sebagai berikut :



Sumber: Fahrudin, dkk (2021)

Gambar 3.2 Agile Development

1. Perencanaan (*Planning*)
Tahap ini, tim pengembangan melakukan identifikasi kebutuhan sistem, menentukan prioritas fitur, serta menyusun backlog pekerjaan yang akan dikerjakan dalam satu siklus sprint. Perencanaan dilakukan dengan fokus pada pemahaman tujuan utama sistem serta fitur yang harus diselesaikan secara bertahap.
2. Implementasi (*Development*)
Proses berlanjut ke tahap implementasi. Developer mulai membangun fitur sesuai backlog sprint. Kegiatan pada tahap ini meliputi penulisan kode program, pembuatan desain antarmuka pengguna, serta integrasi awal

komponen sistem. Pengerjaan dilakukan secara inkremental, sehingga setiap bagian sistem dapat segera dilihat hasilnya.

3. Tes Perangkat Lunak (*Testing*)
Hasil implementasi kemudian diuji untuk memastikan fungsi berjalan dengan baik. Pengujian dilakukan pada setiap sprint sehingga kesalahan dapat segera ditemukan dan diperbaiki. Proses ini meliputi pengujian fungsional, pengujian integrasi, dan verifikasi kesesuaian fitur dengan kebutuhan pengguna. Tujuannya adalah menjamin kualitas sistem tetap terjaga sebelum masuk ke tahap berikutnya.
4. Dokumentasi
Setiap hasil pengembangan dicatat dalam bentuk dokumentasi. Dokumentasi meliputi deskripsi fitur, perubahan kode, manual penggunaan, serta catatan teknis lainnya. Tahap ini penting untuk memudahkan pemeliharaan di masa depan dan mendukung pengembangan berkelanjutan pada sprint berikutnya.
5. *Deployment* (penerapan)
Setelah diuji dinyatakan layak, sistem atau fitur yang selesai kemudian dirilis kepada pengguna. Deployment dapat dilakukan pada server produksi, hosting website, ataupun aplikasi internal. Pada tahap ini, pengguna dapat mulai mencoba fitur baru yang telah dikembangkan dan memberikan masukan tambahan.
6. Pemeliharaan (*Maintenance*)
Tahap terakhir adalah pemeliharaan, yaitu proses memperbaiki bug yang ditemukan setelah sistem digunakan, meningkatkan performa, serta melakukan pembaruan sesuai kebutuhan. Masukan dari pengguna pada tahap pemeliharaan akan kembali menjadi bagian dari backlog sehingga siklus *Agile* dapat berjalan pada tahap perencanaan.

3.8 Alat Bantu Perancangan

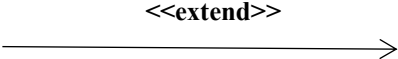
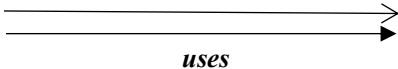
Alat bantu analisa dan perancangan yang dipakai pada penelitian ini adalah *Unified Modeling Language* (UML). Menurut Nur Aini, dkk (2021), UML (*Unified Modeling Language*) adalah cara sukses merombak analisa berorientasi objek dan

desain, dan muncul pertama kali pada tahun 90an. UML disebut juga contoh bahasa yang terdiri dari banyak cara dan kaidah-kaidah yang sangat penting dalam perancangan dan desain suatu sistem, UML sebagai grafis utama untuk catatan cara mendesain dengan cepat dan prosedural. Adapun diagram yang digunakan di dalam UML, yaitu sebagai berikut:

3.8.1 Use Case Diagram

Dalam sistem ini akan menggunakan *use case diagram* guna mendeskripsikan interaksi antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Ada dua hal pada *use case* yaitu pendefinisian, apa yang disebut aktor dan *use case*.

Tabel 3.1 Simbol-Simbol Use Case Diagram

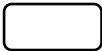
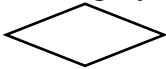
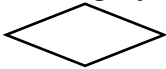
Simbol	Deskripsi
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor
Aktor/Actor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi.
Asosiasi/association 	Merupakan kesatuan eksternal yang berinteraksi dengan sistem.
Ektensi/extend 	Relasi Use Case tambahan ke sebuah Use Case di mana Use Case yang ditambah dapat berdiri walau tanpa Use Case tambahan.
Generalisasi/generalization 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah use case yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya
Include/ Use Case 	Relasi Use Case tambahan ke sebuah Use Case di mana Use Case yang ditambahkan memerlukan Use case ini untuk menjalankan fungsinya.

Sumber: Suhartini, dkk (2020)

3.8.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai macam *workflow* (aliran kerja) dari sebuah sistem yang sedang dirancang, yang perlu diperhatikan pada disini adalah, bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem itu sendiri, bukan menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh aktor (pengguna). Berikut ini adalah simbol-simbol yang terdapat pada *activity diagram*:

Table 3.2 Simbol-Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas pada sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/join 	Asosiasi percabangan Dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/join 	Asosiasi penggabungan Dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Sudut akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

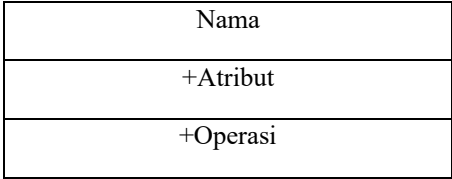
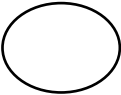
Sumber: Suhartini, dkk (2020)

3.8.3 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi (Suhartini, dkk, 2020:31).

Class diagram juga *dapat* memperlihatkan hubungan antara kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain (*logical view*) dari suatu sistem. Selama proses desain, *class diagram* berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat. Berikut simbol-simbol yang ada pada *class diagram* yaitu, sebagai berikut:

Table 3.3 Simbol-Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada Struktur <i>System</i> .
Antarmuka/<i>interface</i> Nama_ <i>interface</i> 	Sama dengan konsep pada <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
Asosiasi/<i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah/<i>Directed Association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (Umum-Khusus).
Kebergantungan 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi/<i>Aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian

Sumber : Suhartini, dkk (2020)

3.9 Pengujian *Software*

Pada tahap pengujian sistem difokuskan dari segi logika dan fungsional serta memastikan semua sistem telah diuji, ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan ataupun *error* dan memastikan *output* yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini pengujian *software* akan menggunakan *Black-Box*.

Black box Testing merupakan metode yang digunakan untuk pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari sebuah sistem. (Manurian et al., 2020)

Untuk menyelesaikan tahap testing, pada pengujian sistem ini *Black box Testing* digunakan untuk menemukan kesalahan fungsi pada program sehingga dapat mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat dapat berfungsi dengan benar dan telah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pengujian *Black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori, sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan kinerja
3. Kesalahan *interface*.
4. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Pengujian *black-box* biasanya cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian sistem.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis Permasalahan

Analisis Permasalahan merupakan bagian dari tahapan awal (*Requirements Planning*) dalam metode pengembangan sistem yang digunakan peneliti, yaitu metode *Agile*. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan pihak terkait (Pemilik, dan pihak pengelola lainnya) untuk mengidentifikasi permasalahan yang sedang dihadapi dalam proses pengelolaan pelayanan. Fokus utama tetap pada upaya penyelesaian masalah yang ada di lapangan. Sedangkan di Danau Shuji saat ini, pengelolaan pelayanan masih dilakukan secara manual dengan cara mencatat di buku. Tentunya akan sangat kurang optimal dan memakan waktu yang lama.

Dengan adanya Perancangan Sistem Pelayanan Konsumen berbasis *web*, diharapkan dapat mengoptimalkan proses pelayanan. Sistem ini dirancang khusus untuk membantu konsumen dan pihak pengelola dalam melakukan proses pelayanan secara lebih terstruktur dan efisien. Dengan adanya sistem ini, konsumen juga dapat lebih mudah memperoleh informasi yang dibutuhkan secara lengkap. Berkaitan dengan hal tersebut, sistem pelayanan ini menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pelayanan yang ada pada Danau Shuji.

4.2 Analisis Sistem yang sedang berjalan

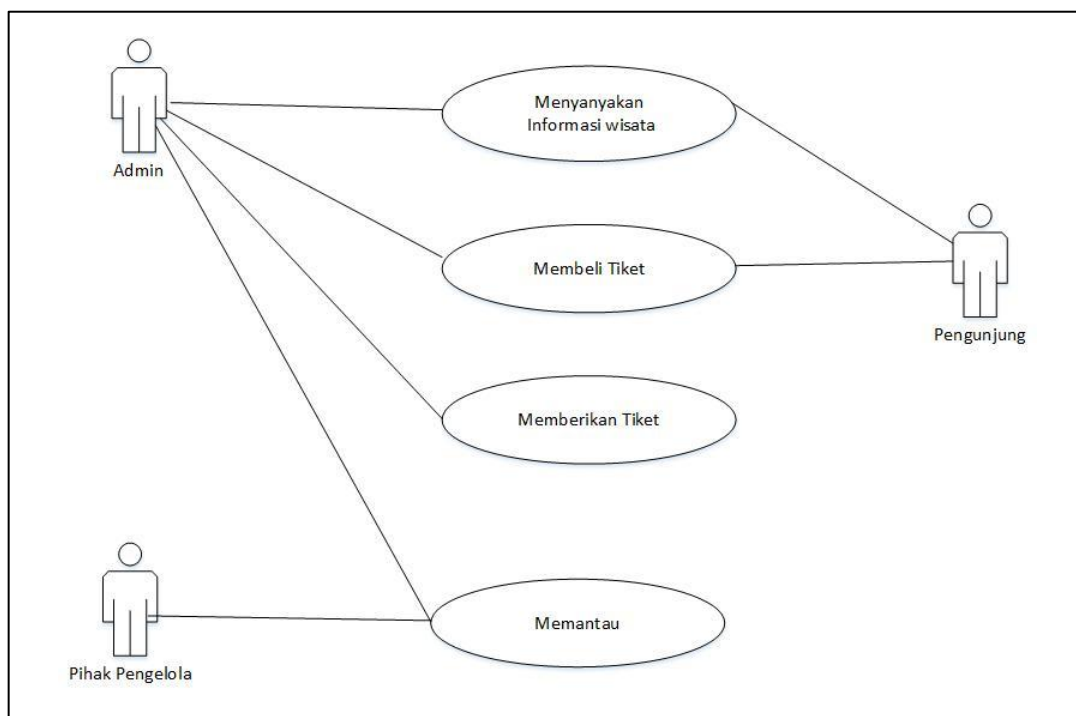
Analisis sistem adalah langkah untuk mengetahui bagaimana proses pelayanan pada Danau Shuji. Tujuan dari analisis ini yaitu untuk memahami cara kerja yang digunakan oleh pihak pengelola Danau Shuji. Sampai sekarang, Danau Shuji belum mempunyai sistem yang teratur dan berjalan otomatis. Semua proses masih dilakukan secara manual, yaitu hanya datang ketempat secara langsung atau bertanya kepada orang-orang. Tapi, cara ini punya kekurangan, seperti menyebabkan keterlambatan laporan dan informasi yang tidak tersampaikan dengan

baik kepada pengunjung. Akibatnya, pengunjung sering kesulitan mendapatkan informasi yang jelas.

Analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan dengan cara observasi langsung oleh peneliti di Danau Shuji Desa Lembak. Dalam hal ini, peneliti melihat secara langsung bagaimana proses pelayanan yang dilakukan. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan pihak pengelola yang terlibat, supaya bisa dapat informasi yang lebih jelas dan sesuai dengan kondisi di lapangan. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti mendapatkan gambaran tentang bagaimana alur atau prosedur pengelolaan yang selama ini dilakukan di Danau Shuji Desa Lembak.

4.3 Use Case yang Sedang Berjalan

Analisis sistem ini menjelaskan bagaimana prosedur pelayanan konsumen yang sedang berlangsung di Danau Shuji. Adapun alur *use case* dari sistem yang berjalan saat ini adalah sebagai berikut :



Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.1 Use Case Diagram yang Sedang Berjalan

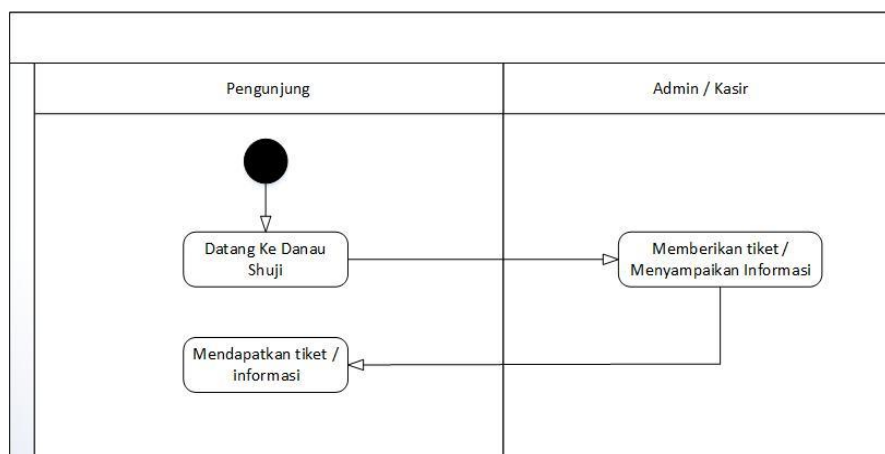
Pada gambar 4.1 di atas, terdapat tiga actor utama, aktor pertama adalah Admin yang berperan dalam proses pengelolaan serta menyampaikan informasi,

aktor ke dua pihak pengelola yang berperan dalam pemantauan, sedangkan aktor ketiga adalah pengunjung yang menerima informasi tersebut.

Proses dimulai Ketika pengunjung datang ke Danau Shuji untuk mengetahui kegiatan tertentu atau mencari informasi dan untuk melakukan pemesanan tiket. Selanjutnya, pihak pengelola serta menyampaikan informasi mengenai Danau Shuji. Informasi tersebut kemudian dipublikasikan dengan cara manual seperti dari satu orang ke orang lain. Sehingga, efektivitasnya masih terbatas dalam menjangkau seluruh pengunjung atau masyarakat.

4.4 Activity Diagram yang Sedang Berjalan

Activity diagram yang sedang berjalan di Danau Shuji dapat dilihat pada gambar berikut :



Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.2 Activity Diagram yang Sedang Berjalan

Berdasarkan gambar 4.2 di atas, di jelaskan alur bagaimana pengunjung memperoleh informasi, yaitu dengan datang ke Danau Shuji Desa Lembak. Setelah itu, pihak pengelola selaku admin akan menyampaikan informasi kepada pengunjung secara langsung. Maka dari itu, berdasarkan data melalui tahapan wawancara dengan salah satu pihak pengelola Danau Shuji, diperoleh hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini. Dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah sistem pelayanan yang mampu mendukung untuk meningkatkan kualitas pelayanan serta penyampaian informasi, khususnya terkait pelayanan Danau Shuji agar informasi tersebut dapat tersampaikan secara akurat kepada pengunjung tanpa terhalang oleh waktu dan Lokasi.

4.5 Perancangan Sistem

Berdasarkan sistem yang telah dianalisis, maka peneliti mengusulkan sistem berbasis *web* untuk membantu pihak pengelola Danau Shuji Desa Lembak dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari sistem yang berjalan saat ini, sistem yang di usulkan memanfaatkan teknologi infomasi sebagai penunjang aktivitas pelayanan konsumen di Danau Shuji. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Untuk mempermudah dalam proses pembuatan sistem, perancangan dilakukan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Perancangan ini menjadi tahapan awal dalam mempersiapkan proses *implementasi* sistem infomasi yang diharapkan.

4.6 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem pelayanan ini adalah untuk mendukung proses pengelolaan pelayanan konsumen di Danau Shuji agar dapat dilakukan secara lebih efektif, efesien, dan akurat. Sistem berbasis *web* ini dirancang untuk membantu pihak pengelola Danau Shuji dalam memuat laporan, mengelola, dan menyampaikan infomasi apa saja yang terdapat di Danau Shuji kepada pengunjung secara digital dan terstruktur. Dengan menggantikan metode sebelumnya yang masih manual atau secara langsung. Sistem ini diharapkan mampu meminimalkan kesalahan laporan serta mempercepat proses distribusi infomasi. Selain itu, sistem ini juga bertujuan untuk meningkatkan transparansi serta mempermudah pengunjung dalam memperoleh informasi tanpa harus datang langsung ke Danau Shuji Desa Lembak.

4.7 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan bertujuan untuk merancang sebuah sistem pelayanan konsumen yang lebih efisien dan terstruktur. Sistem ini di harapkan dapat meningkatkan metode pelayanan konsumen sebelumnya, yang meskipun sudah melewati media sosial, namun belum terintegrasi dalam satu sistem infomasi yang khusus. Saat ini, Danau Shuji belum memiliki sistem yang dirancang secara khusus untuk mengelola pelayanan konsumen, sehingga prosesnya masih

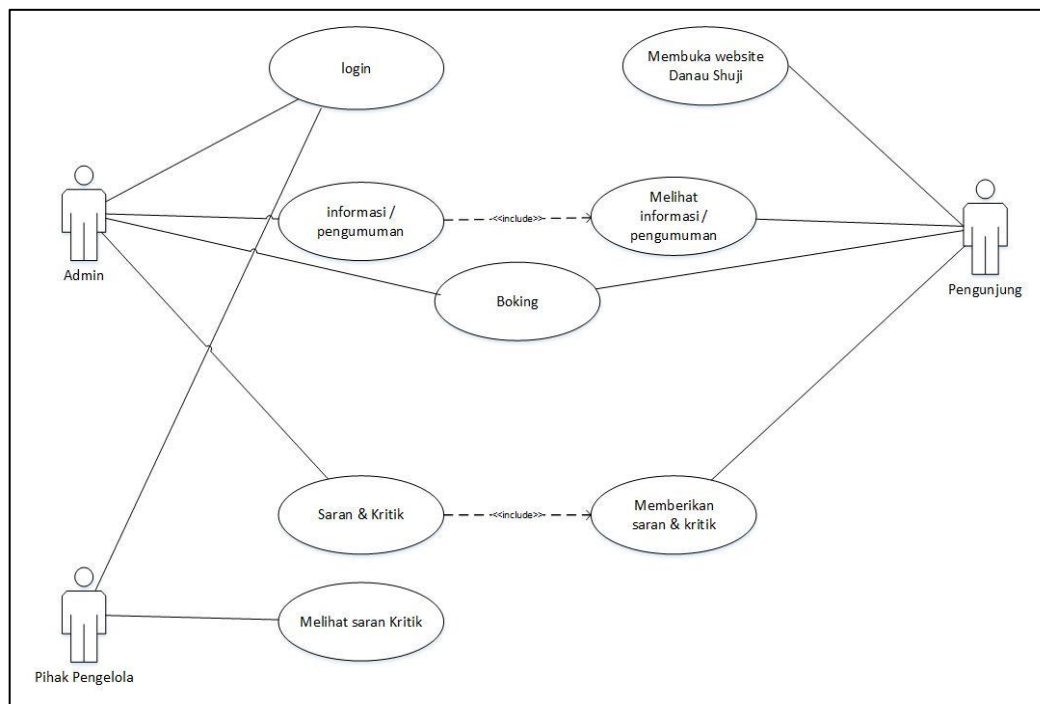
cenderung memakan waktu lebih lama dan berisiko terjadi kesalahan. Dengan adanya sistem pelayanan konsumen berbasis *web*, proses pengelolaan dan pelayanan konsumen dapat dilakukan dengan lebih cepat, akurat, dan mudah diakses.

4.8 Perancangan Prosedur Sistem yang Diusulkan

Tahapan perancangan prosedur merupakan langkah awal dalam merancangan sistem yang didasarkan pada analisis kebutuhan fungsional. Sistem ini yang direncanakan ini ditujukan untuk perancangan sistem pelayanan konsumen pada danau Shuji desa Lemak. Mengingat saat ini Danau Shuji tersebut belum memiliki sistem pelayanan konsumen yang khusus digunakan, maka sistem ini dirancang dari awal guna mendukung proses booking tempat/tiket, tempat menanggapi sarab dan kritik, dan penyampaian informasi secara lebih efektif dan sistematis.

4.9 Use Case Diagram yang Diusulkan

Use case menggambarkan hubungan antara satu atau lebih aktor dengan sistem. Diagram ini berfungsi untuk memahami jenis interaksi yang terjadi antara pengguna dan sistem melalui scenario penggunaan yang menggambarkan cara sistem dioperasikan. Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang berjalan beserta permasalahan yang ada, peneliti kemudian mengajukan rancangan sistem baru sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Untuk memberikan Gambaran lebih jelas mengenai sistem yang diusulkan, berikut ini penjelasannya :



Sumber : peneliti (2026)

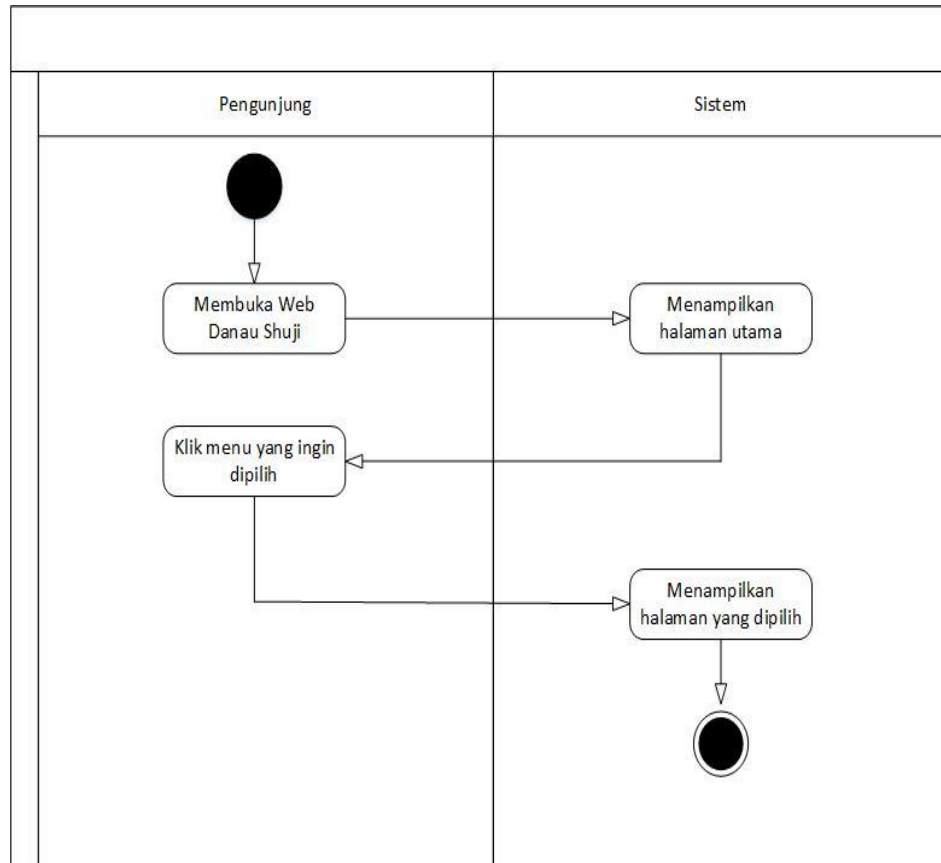
Gambar 4.3 Use Case yang Diusulkan

Use case diagram pada Gambar 4.3 di atas menggambarkan bahwa terdapat tiga aktor utama yang berinteraksi dengan sistem, yaitu Admin, pengunjung, dan pihak pengelola. Petugas Admin bertindak sebagai admin yang memiliki akses penuh terhadap seluruh fitur dalam sistem, termasuk input, pengelolaan, dan dll. Pengunjung memiliki akses terbatas, namun jika pengunjung ingin mengakses informasi yang lebih detail, mereka dapat masuk langsung ke *Website*. Sementara itu, pihak pengelola juga memiliki akun *login* sendiri, tetapi hanya diberikan akses untuk melihat atau hanya sekedar memantau saja setiap kegiatannya tanpa dapat melakukan pengeditan atau mengelola data lainnya.

4.10 Activity Diagram

Berdasarkan *use case diagram* pada Gambar 4.3, dapat dijelaskan bahwa *activity diagram* berikut menggambarkan alur aktivitas dari masing-masing aktor yang terlibat dalam sistem pelayanan konsumen Danau Shuji pada Desa Lembak berbasis *web*. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah proses yang dilakukan oleh Admin, pengunjung dan pihak pengelola dalam menggunakan sistem sesuai dengan hak akses yang dimiliki masing-masing aktor.

1. Activity Diagram Pengunjung

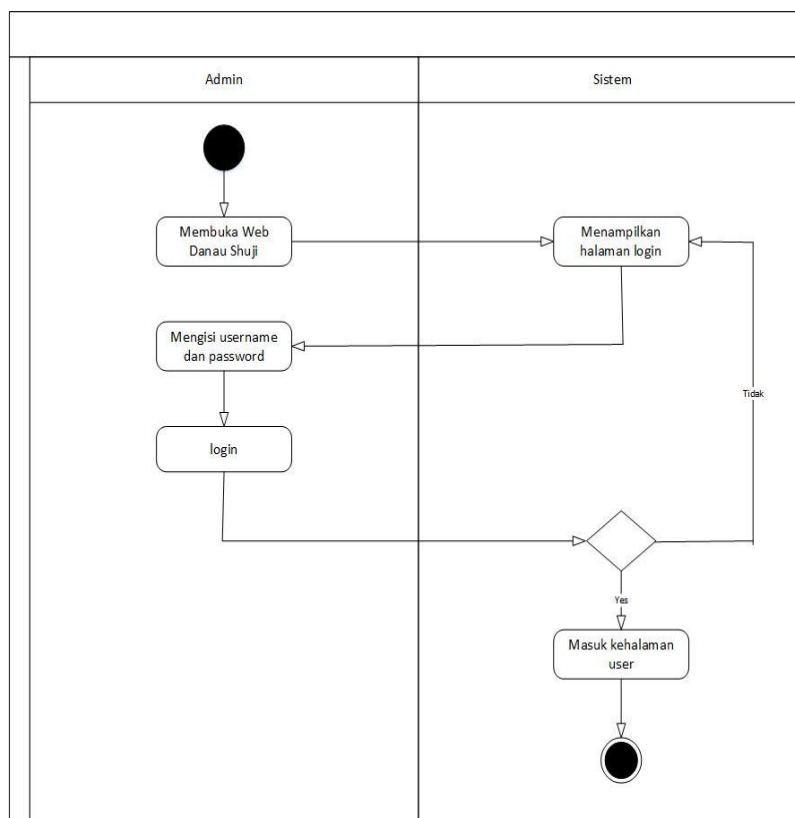


Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.4 Activity Diagram Pengunjung

Pada proses *Activity diagram* di atas, dijelaskan alur aktivitas saat pengguna membuka *website* ke dalam sistem pelayanan konsumen. Dalam tahap ini pengunjung hanya perlu membuka langsung pada *website* yang tersedia. Setelah itu, mereka bisa masuk untuk melihat informasi dengan akses yang tersedia bagi pengguna.

2. Activity Diagram Login Admin dan Pihak Pengelola

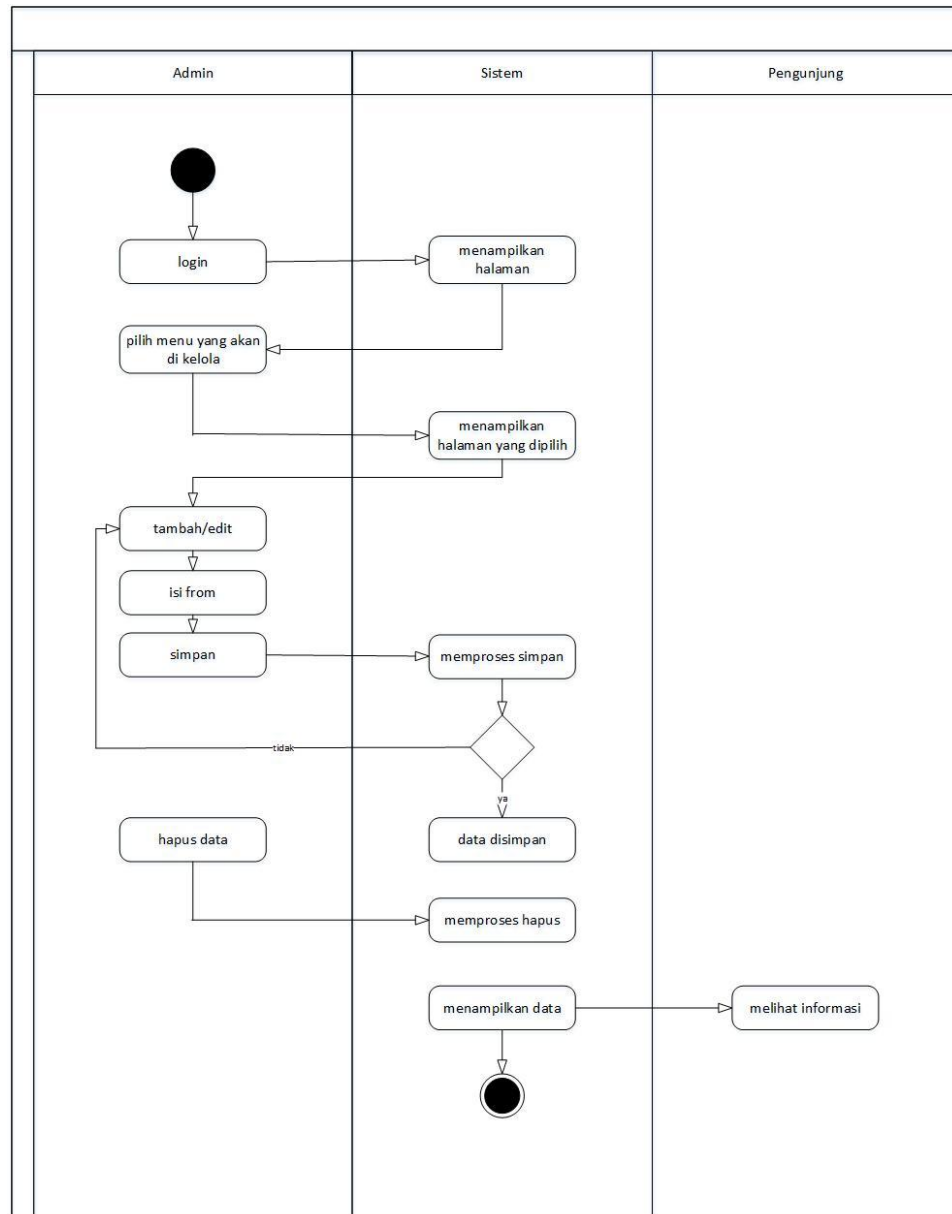


Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.5 Acitivity Diagram Login Admin dan pihak pengelola

Pada *Activity Diagram login* yang ditampilkan di atas, dijelaskan alur aktivitas saat admin dan pihak pengelola mengakses sistem pelayanan konsumen pada Danau Shuji berbasis *web*. Admin dan pihak pengelola sudah memiliki akun masing-masing yang telah dimasukkan sebelumnya oleh pengelola sistem. Setelah memasukkan *username* dan *password*, *admin* akan diarahkan ke halaman pengelolaan pelayanan, sedangkan pihak pengelola masuk ke halam yang berisi fitur untuk melihat laporan. Akses *login* ini disesuaikan dengan peran masing-masing dalam sistem, sehingga fitur yang tersedia pun berbeda antara *admin* dan pihak pengelola.

3. Activity Diagram Admin



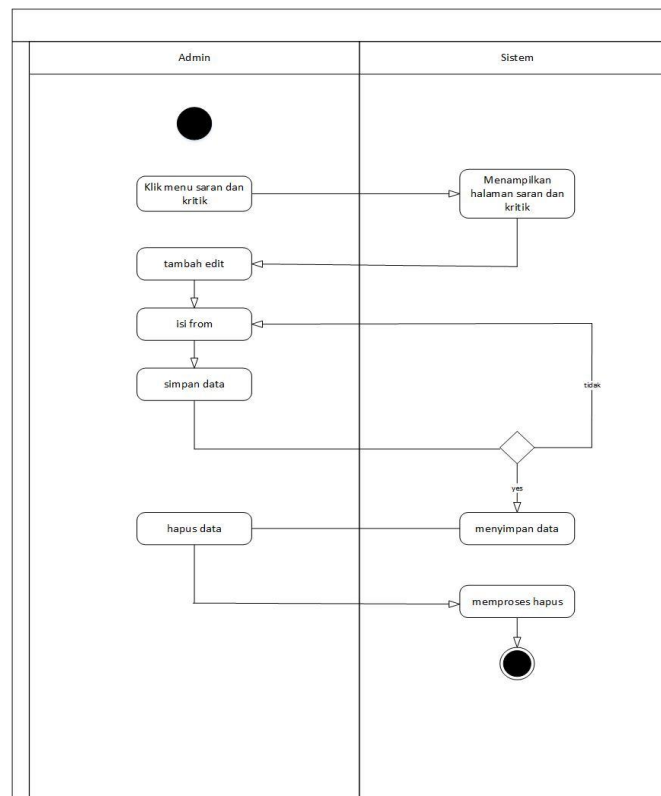
Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.6 Activity Diagram Admin

Activity diagram pada gambar tersebut menunjukkan alur aktivitas yang dilakukan oleh *admin* atau petugas danau Shuji dalam mengeoperasikan sistem pelayanan konsumen pada Danau Shuji berbasis *web*. Proses dimulai Ketika *admin login* ke dalam sistem, lalu sistem menampilkan halaman utama dengan berbagai menu pengelolaan. *Admin* dapat melakukan berbagai Tindakan seperti memulihkan, mengedit, menghapus atau menyimpan data sesuai

masukkan. Data yang di Kelola meliputi data pengunjung, data pengumuman. Setiap tindakan yang dilakukan akan diproses oleh sistem dan melalui tahap pengecekan sebelum disimpan ke dalam basis data. Setelah data berhasil disimpan, sistem akan menampilkan hasil pengelolaan tersebut. Alur ini dirancang untuk mempermudah admin dalam mengelola data secara digital agar prosesnya lebih cepat, akurat, dan tertata dengan baik.

a. *Activity diagram Data pengunjung*

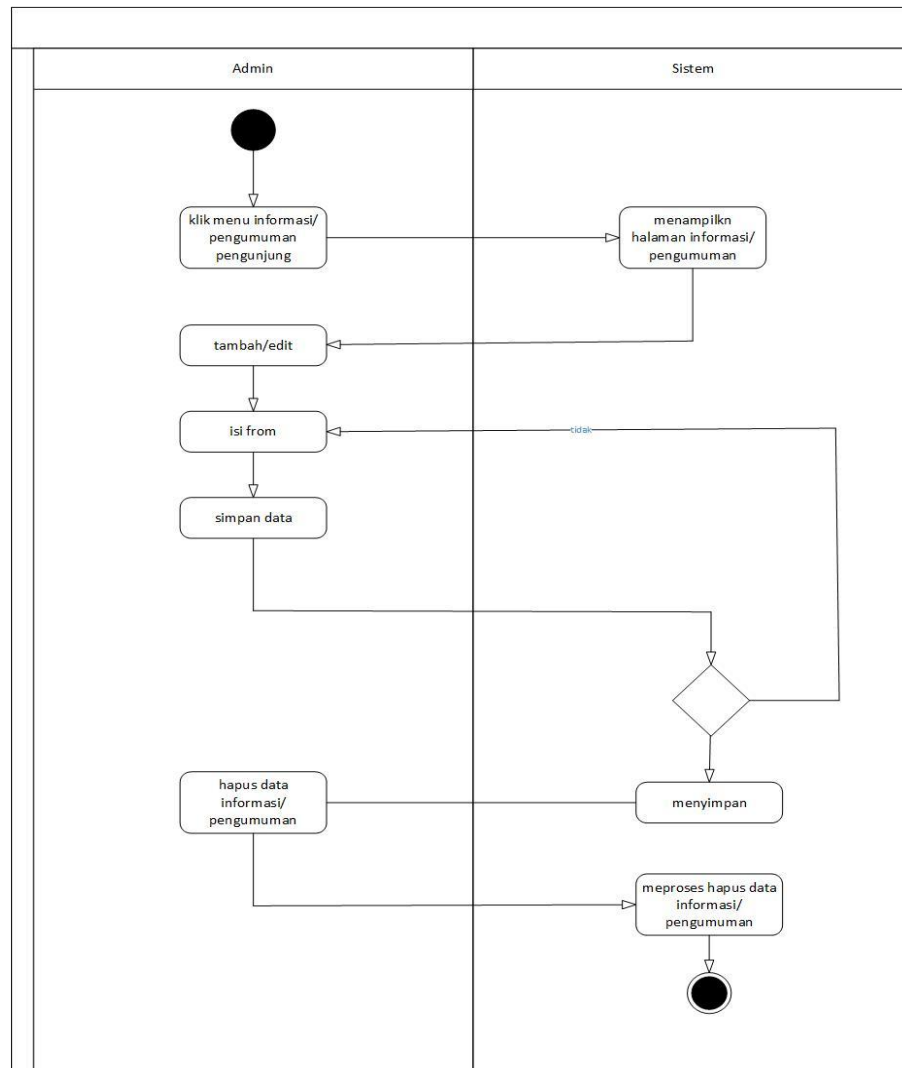


Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.7 Activity Diagram Data Pengunjung

Activity diagram pada gambar menunjukkan proses admin dalam mengelola data pengunjung melalui sistem berbasis *web*. Setelah *login*, *admin* memilih menu data pengunjung untuk menambahkan, mengedit, menghapus, atau menyimpan data. Setiap aksi divalidasi oleh sistem sebelum disimpan ke basis data. Data yang diperbarui akan langsung ditampilkan Kembali. Proses ini membantu admin mengelola pelayanan konsumen dengan lebih mudah tertata.

b. *Activity Diagram data pengumuman*

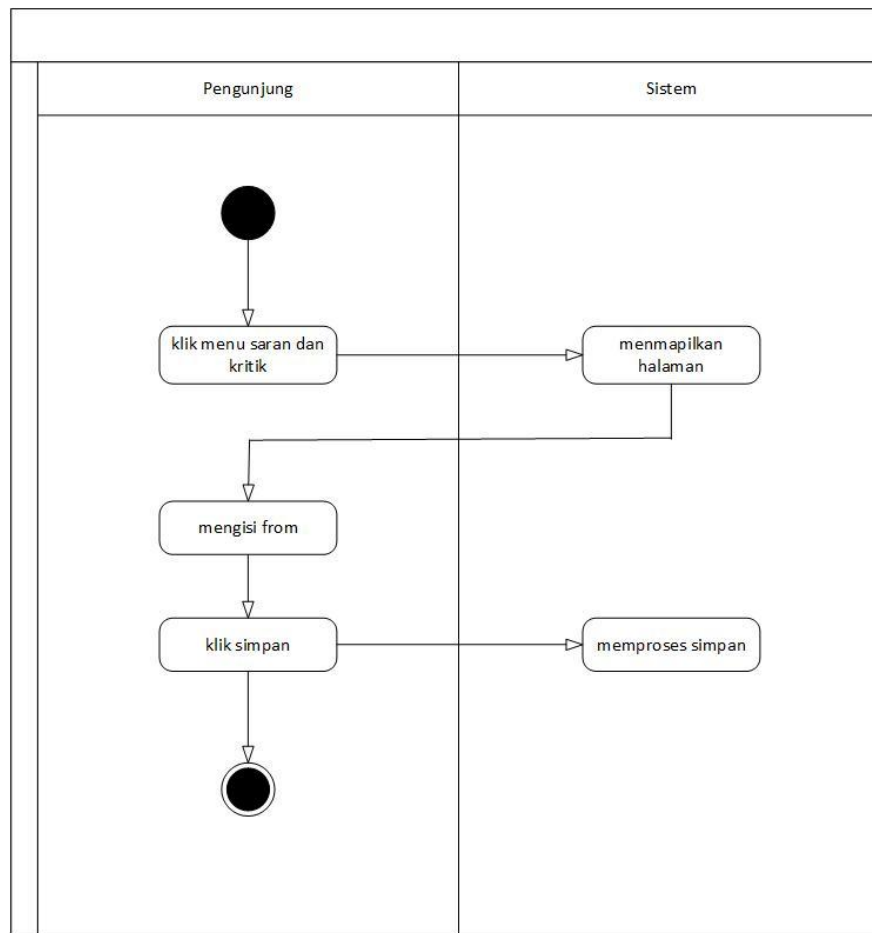


Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.8 Activity Diagram data pengumuman

Activity diagram pada gambar menunjukkan proses yang dilakukan admin dalam mengelola data pengumuman melalui sistem berbasis *web*. Setelah *login*, admin memilih menu pengumuman dan dapat menambahkan, mengedit, menghapus, serta menyimpan pengumuman sesuai kebutuhan. Setiap Tindakan diproses dan divalidasi oleh sistem sebelum disimpan kedalam basis data. Setelah berhasil disimpan, sistem akan menampilkan pengumuman yang telah diperbarui. Proses ini memudahkan admin dalam menyampaikan informasi k

4. Activity Diagram Saran dan Kritik Pengunjung

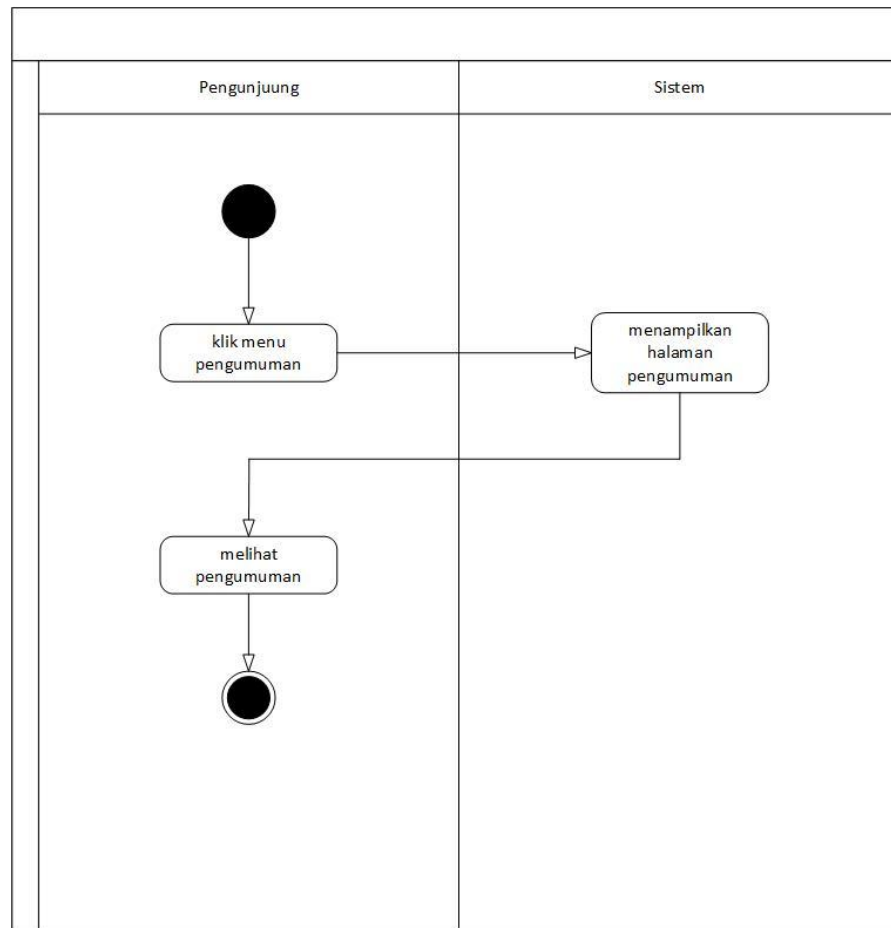


Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.9 Activity Diagram Saran dan Kritik Pengunjung

Activity diagram pada gambar menunjukkan proses yang dilakukan oleh pengunjung dalam memberi saran dan kritik melalui sistem berbasis *web*. Setelah *login*, pengunjung memilih menu saran dan kritik yang tersedia. Pengunjung mengisi saran dan kritik pada halaman tersebut, yang kemudian akan disimpan ke perangkat penyimpanan. Ini mempermudah pengunjung memberikan sudut pandang mereka dalam menilai Danau Shuji. Proses ini memudahkan pengunjung dalam memberi pendapat secara mandiri, cepat dan tanpa perlu datang langsung ke Danau Shuji.

5. Activity Diagram Pengumuman

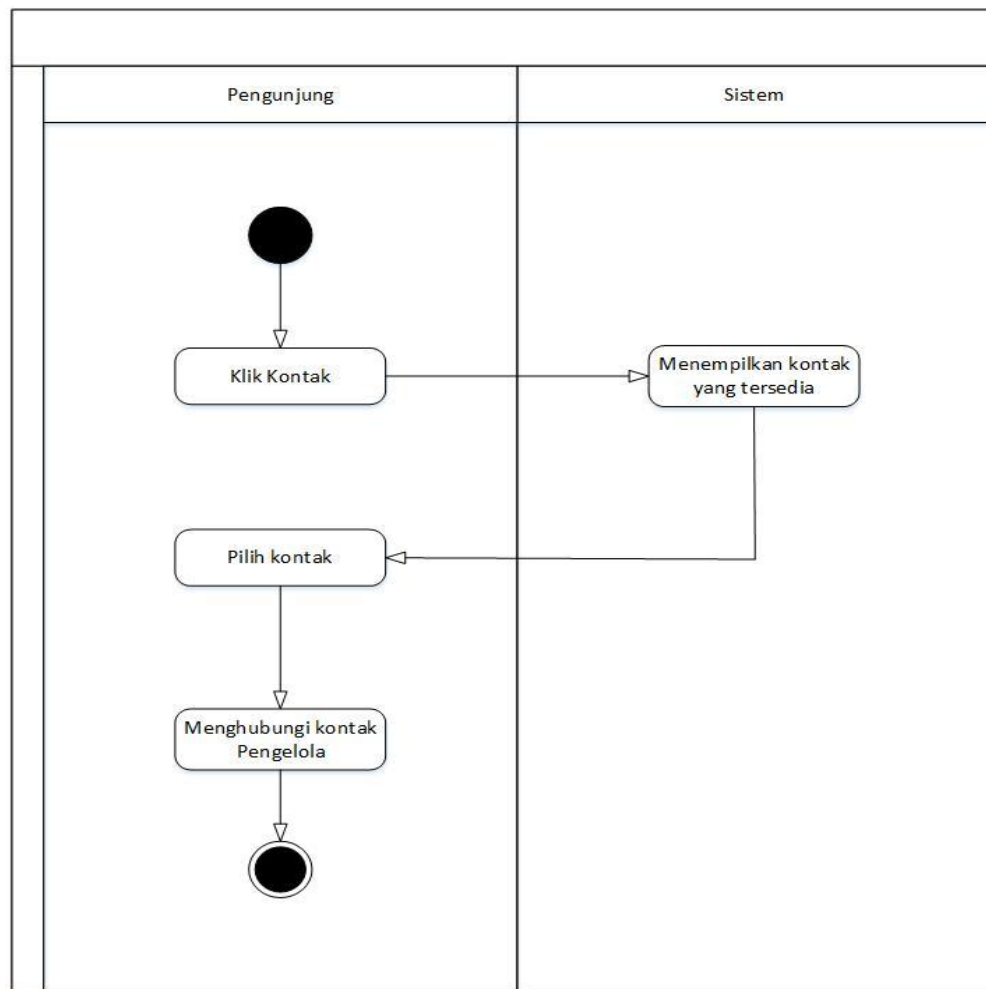


Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.10 Activity Diagram Pengumuman

Activity diagram pada gambar menunjukkan proses yang dilakukan oleh pengunjung dalam melihat pengumuman melalui sistem berbasis *web*. Setelah *login*, pengunjung membuka atau mengklik menu pengumuman. Sistem kemudian menampilkan pengumuman yang tersedia. Proses ini memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi terbaru dari Danau Shuji secara cepat dan mudah diakses kapan saja.

6. Activity Diagram Kontak



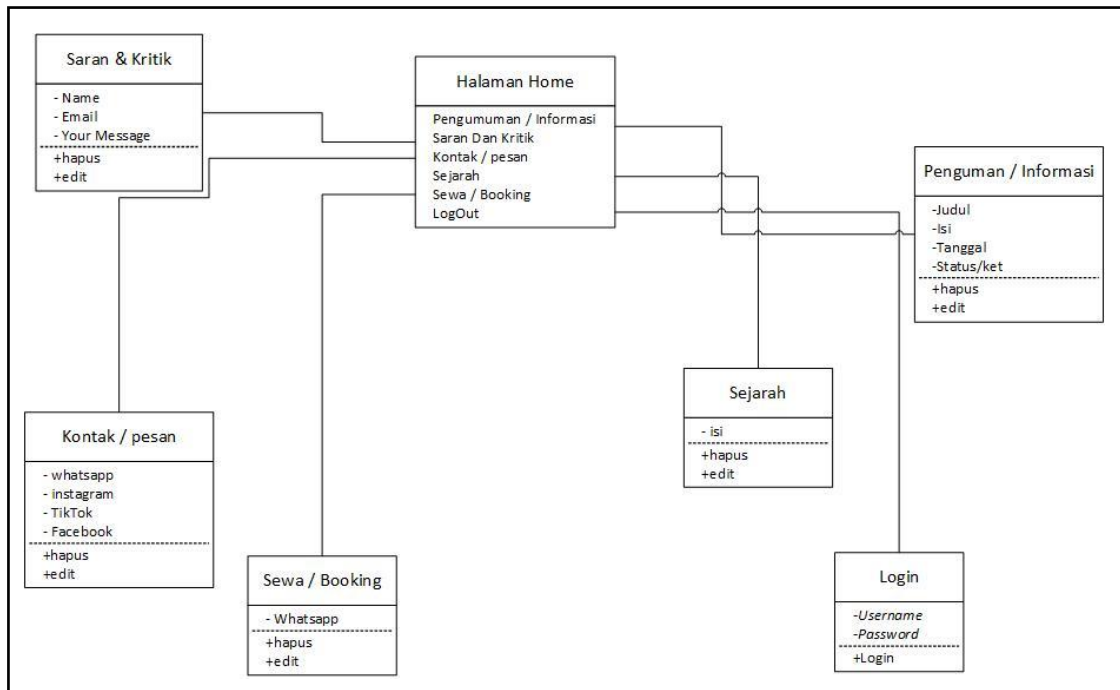
Sumber : Peneliti (2026)

Gambar 4.11 Activity Diagram Kontak

Activity diagram pada gambar menunjukkan proses yang dilakukan oleh pengunjung untuk melakukan booking tempat melalui sistem berbasis web. Setelah login dilakukan, pengunjung mengklik menu Kontak/pesan yang ada. Kemudian sistem menampilkan halaman yang berupa whatsapp selanjutnya pengunjung bisa menghubungi pihak danau Shuji.

4.11 Class Diagram

Berdasarkan dai *use case diagram* dan *activity diagram* yang diusulkan, maka *class diagram* dari perancangan sistem pelayanan konsumen Danau Shuji berbasis *web* yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.12 class diagram

4.12 Perancangan Database

Perancangan basis data berfungsi tempat penyimpanan data yang digunakan dalam aplikasi. *Database* juga mempermudah proses pemrograman dalam menampilkan data. Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya, terdapat beberapa rancangan yang diusulkan. Dari rancangan tersebut, kemudian dibuat desain basis data untuk mempermudah dalam memahami struktur file beserta isinya. Untuk lebih jelasnya, berikut ini disajikan beberapa table hasil perancangan sistem ini.

1. Tabel User

Nama table : *tbl_user* (admin,dan pihak pengelola)

Fungsi : untuk *login user*

Tabel 4.1 Tabel user

Nama	Jenis/ Panjang	Keterangan
Id_user	Int (11)	<i>Primary key</i>
Username	Varchar (15)	
Password	Varchar(15)	

2. Tabel saran dan kritik

Nama table : tbl_saran dan kritik

Fungsi : untuk menyimpan data saran dan kritik yang dikirimkan oleh pengunjung melalui sistem

Tabel 4.2 Tabel Saran dan Kritik

Nama	Jenis/Panjang	Keterangan
Name	Varchar(20)	
Email	Int (20)	
Isi Saran	Text	

3. Tabel Pengumuman

Nama Tabel : tbl_pengumuman

Fungsi : untuk memebrikan informasi kepada pengunjung

Tabel 4.3 Tabel Pengumuman

Nama	Jenis/Panjang	Keterangan
Judul	Varchar(30)	
Isi	Text	
Tanggal	Date	
aksi	Varchar(15)	

4. Tabel Kontak/Pesan

Nama : tbl_Kontak/Pesan

Fungsi : Untuk pengujung bila ingin boking tempat

Tabel 4.4 Tabel Kontak/pesan

Nama	Jenis/Panjang	Keterangan
Whastsapp	Number	
Instagram	Int	
Tiktok	Int	
Facebook	Int	

5. Tabel Sejarah

Nama Tabel : tbl_Sejarah

Fungsi : untuk Pengunjung melihat Sejarah

Tabel 4.5 Tabel Sejarah

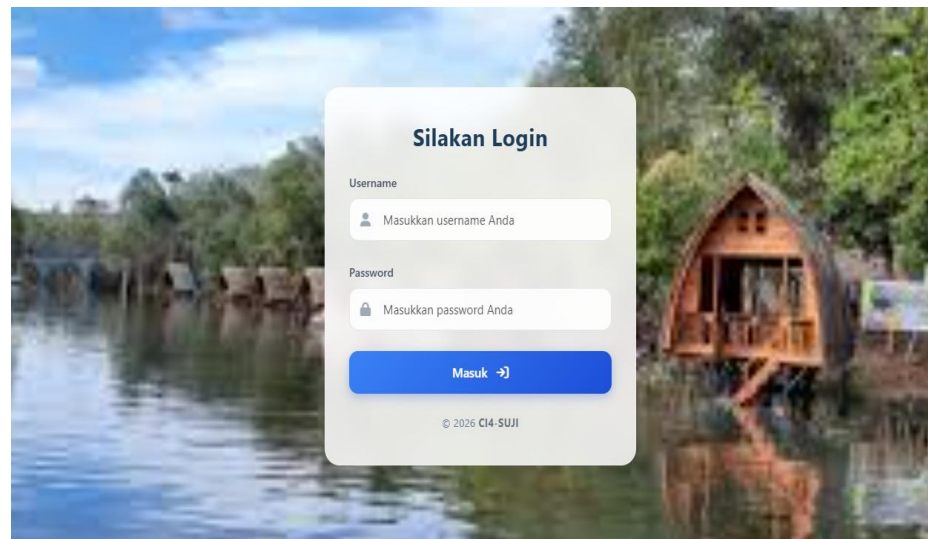
Nama	Jenis/Panjang	Keterangan
Isi	Text	

4.13 Perancangan Antar Muka

Perancangan anatar muka dibuat untuk memberikan Gambaran umum tampilan sistem kepada pengguna dengan desain yang mudah dipahami dan di gunakan. Pada sistem pelayanan konsumen pada Danau Shuji desa Lemak ini, perancangan antarmuka bertujuan untuk mempermudah pelayanan serta kemudahan pengunjung dalam mengakses informasi. Berikut rencana perancangan antarmuka sistem yang diusulkan.

4.13.1 Halaman *Login*

Gambar di bawah ini menampilkan halaman *login* yang dapat diakses oleh Admin dan pihak pengelola. Hanya pengguna yang



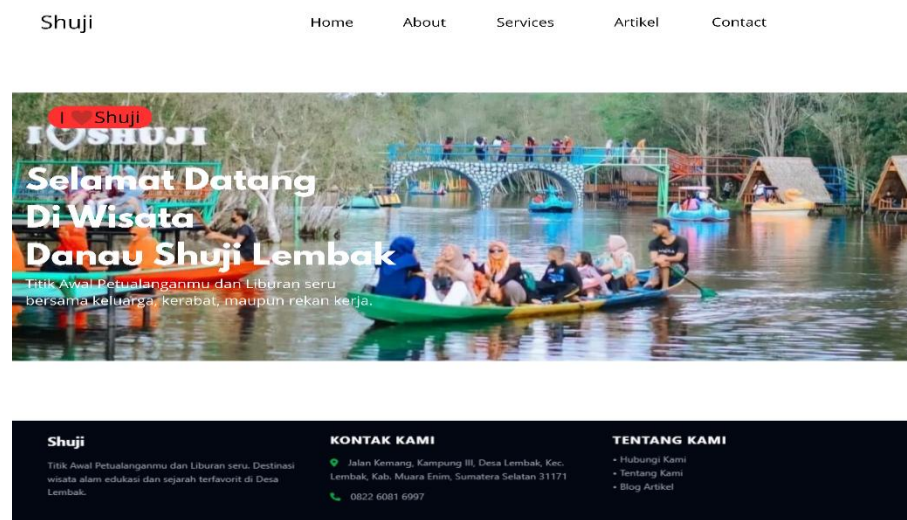
memiliki hak akses yang dapat masuk ke dalam sistem untuk mengelola atau melihat data sesuai dengan peran masing-masing.

Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.13 perancangan Halaman Login

4.13.2 Halaman Depan

Halaman ini menampilkan seluruh menu yang ada pada *website*, atau menampilkan halaman utama pengunjung.



Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.14 Halaman Depan

4.13.3 Halaman saran dan kritik

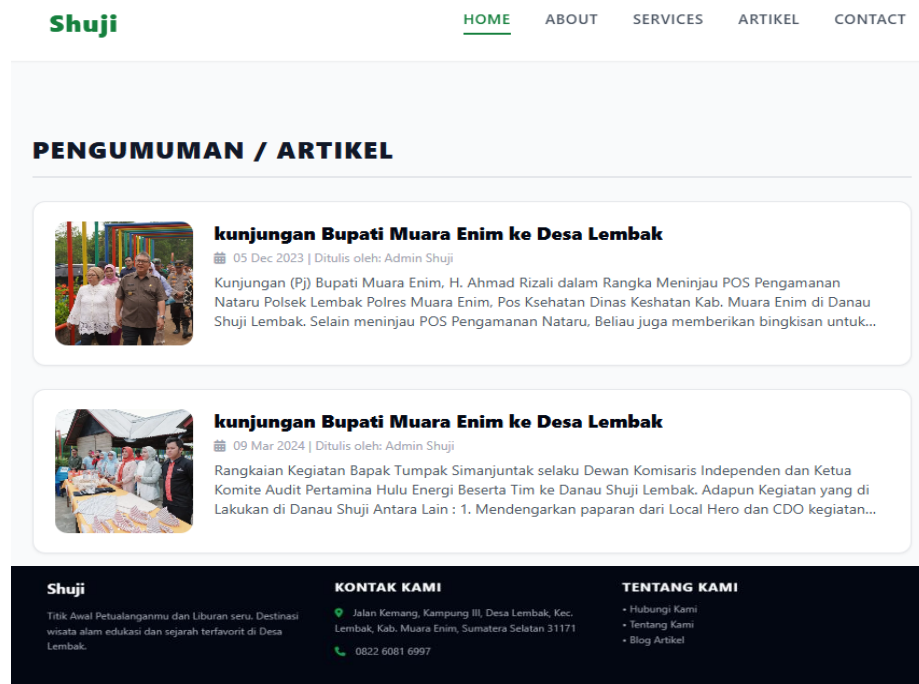
Tampilan halaman sarandan kritik merupakan tampilan yang dikelola oleh admin untuk mengelola pengaduan yang telah di kirimkan oleh pengunjung, admin bisa menerima pengaduan tersebut yang telah dikirimkan dan hanya bisa diakses oleh admin dan pihak pengelola. Tampilan halaman saran dan kritik sebagai berikut :

Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.15 halaman saran dan kritik

4.13.4 Halaman Pengumuman

Tampilan halaman pengumuman merupakan tampilan yang dikelola oleh admin untuk mengelola pengumuman, admin bisa menambahkan, mengedit, dan menghapus pengumuman, agar pengunjung bisa melihat informasi pada menu pengumuman. Tampilkan halaman pengumuman sebagai berikut :



Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.16 Halaman Pengumuman

4.13.5 Halaman Sejarah

Tampilan halaman Sejarah merupakan tampilan yang dikelola oleh admin untuk mengelola setiap saat, dan hanya bisa diakses oleh admin dan pihak pengelola. Tampilan halaman sejarah sebagai berikut :

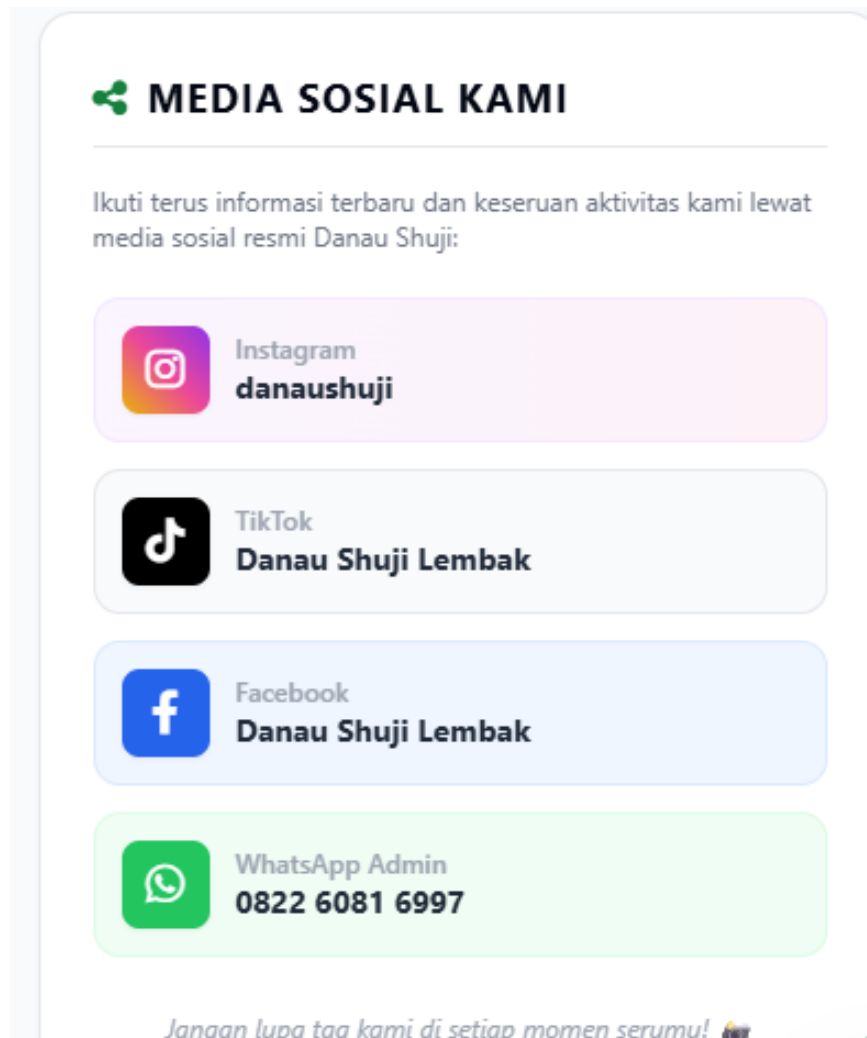


Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.17 Halaman Sejarah

4.13.6 Halaman Contact

Tampilan halaman Contact yang dapat dihubungi untuk melakukan booking atau hal lainnya melalui whatsAPP, Instragram, Tiktok, Facebook. Tampilam halaman contact sebagai berikut :

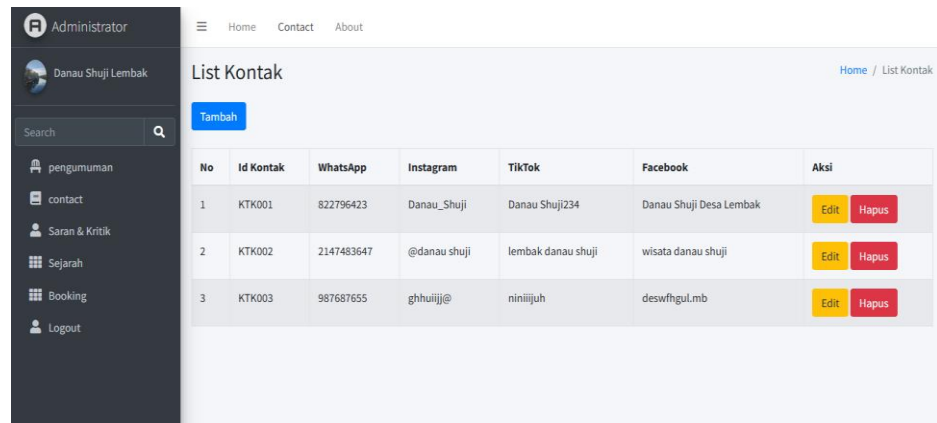


Sumber : peneliti (2026)

Gambar 4.18 Halaman Contact

4.13.7 Halaman Dashboard Admin

Menampilkan halaman dashboard admin yang terdiri dari beberapa menu seperti Home, About, Services, Artikel dan Contact. Tampilan ini



Sumber : peneliti(2026)

Ga\mbar 4.19 Halaman Dashboard Admin

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi Perangkat

Implementasi merupakan tahap akhir dalam metode pengembangan sistem *agile*. Pada tahap ini, sistem yang telah dirancang sebelumnya mulai diterapkan dan diuji untuk memastikan fungsinya berjalan sesuai dengan kebutuhan. Bab ini menjanjikan hasil dari proses perancangan sistem yang telah dilakukan, yakni perancangan sistem informasi berbasis *web* untuk pelayanan konsumen di Desa Lembak.

5.2 Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam penulisan dan perancangan sistem sebagai berikut :

1. Laptop *hp*
2. Intel(R) Celeron(R) N4500 @ 1.10GHz (2 CPUs), 1.1GHz
3. RAM 8192MB

5.3 Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam penulisan dan perancangan sistem, sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 11 (64-bit)
2. *Microsoft Visual Studio Code*
3. *Microsoft Visio 2013*
4. *Xampp*
5. *Microsoft word*

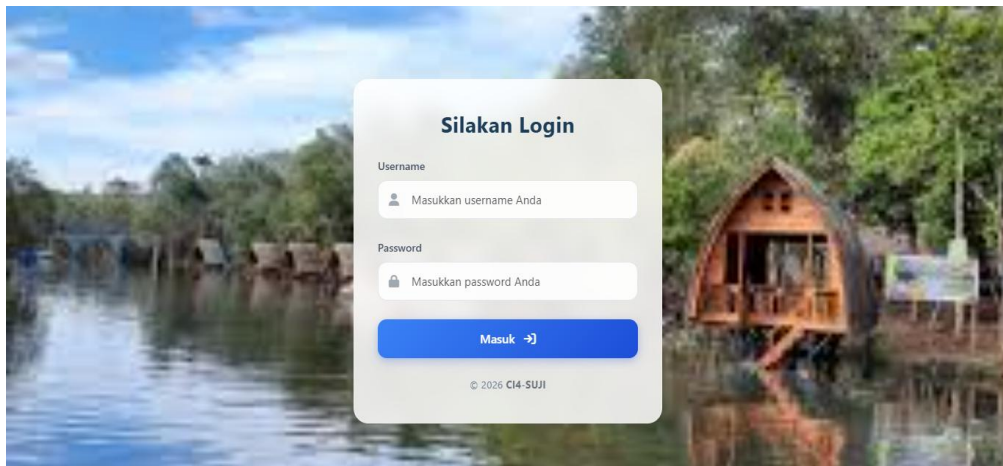
5.4 Implementasi Antarmuka

Tampilan antarmuka merupakan bagian dari perancangan sistem perangkat lunak yang dirancang sebagai Gambaran awal sistem. Berikut ini adalah rancangan

tampilan antarmuka dari sistem pelayanan konsumen pada wisata Danau Shuji Desa Lembak.

5.4.1 Halaman *Login*

Gambar dibawah ini menampilkan halaman *login* yang dapat diakses oleh *Admin* dan Pihak Pengelola. Hanya pengguna yang memiliki akses yang dapat masuk ke dalam sistem.



Sumber : Peneliti (2026)

Gambar 5.1 Tampilan Halaman *Login*

5.4.2 Halaman Depan

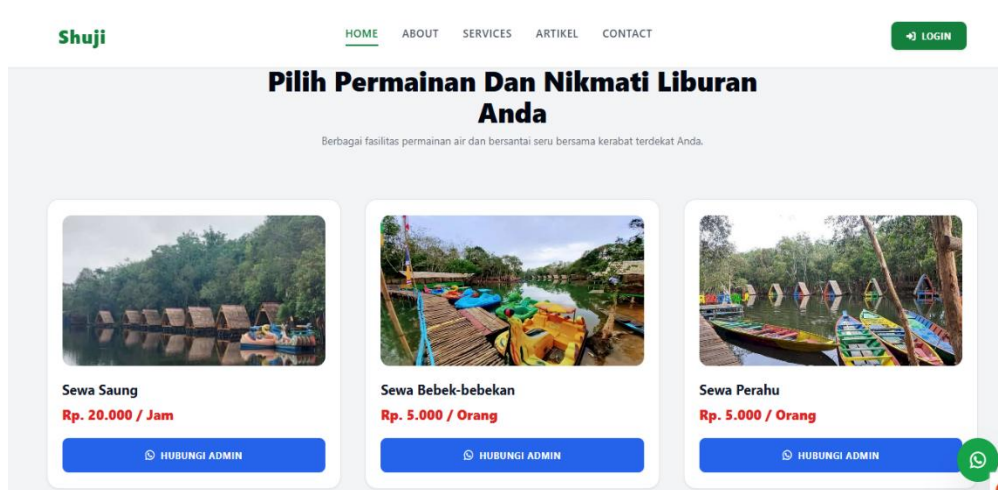
Halaman ini menampilkan seluruh menu yang ada, atau menampilkan halaman utama pengunjung.



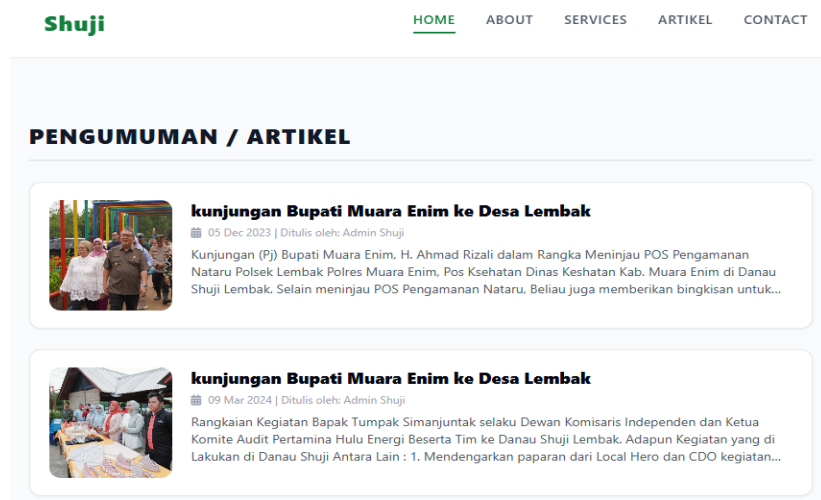
Gambar 5.2 Tampilan Halaman *Home* Depan



Gambar 5.3 Tampilan Sejarah



Gambar 5.4 Tampilan Permainan



Gambar 5.5 Tampilan Pengumuman

SARAN & KRITIK

Kirim pesan kepada pengelola wisata untuk perbaikan mutu layanan kami.

Name

Email *

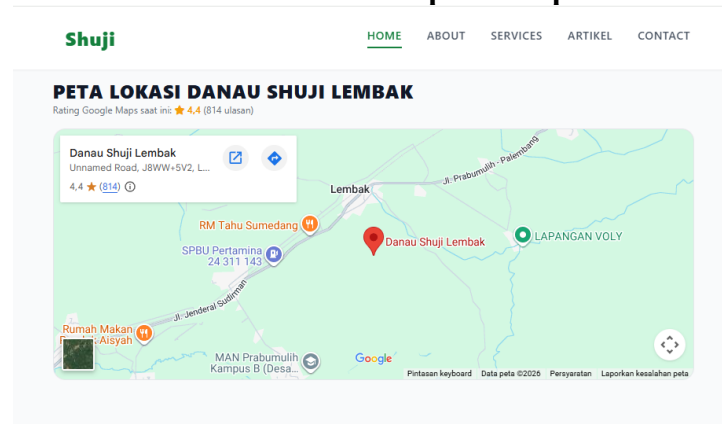
Your Message *

Tulis masukan Anda di sini...

SUBMIT MESSAGE

Gambar 5.6 Tampilan Saran & Kritik

Gambar 5.7 Tampilan Maps

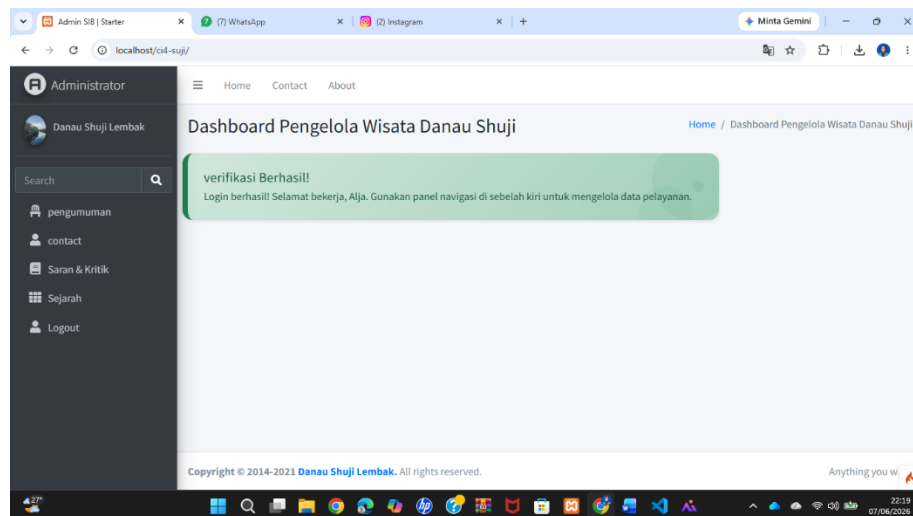


Gambar 5.8 Tampilan Kontak



5.4.3 Halaman Utama *Administrator*

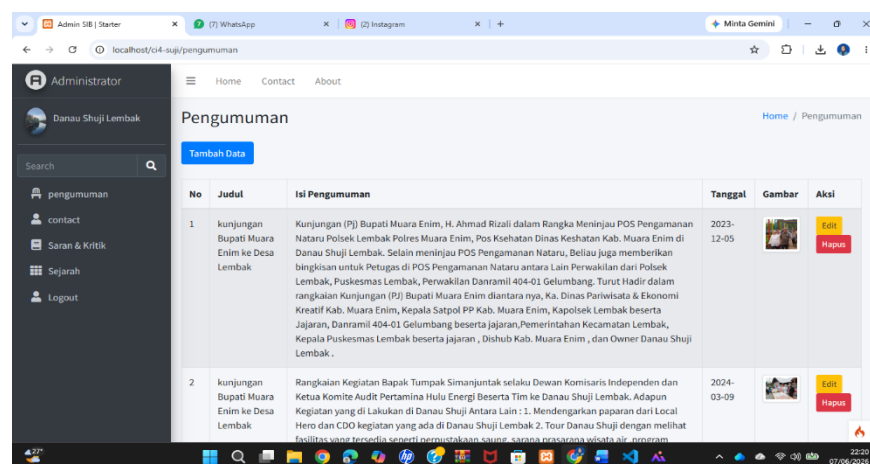
Tampilan halaman utama *Administrator* merupakan tampilan menu utama admin yang akan dilihat oleh *admin* setelah melakukan *login*. Tampilan *administrator* sebagai berikut :



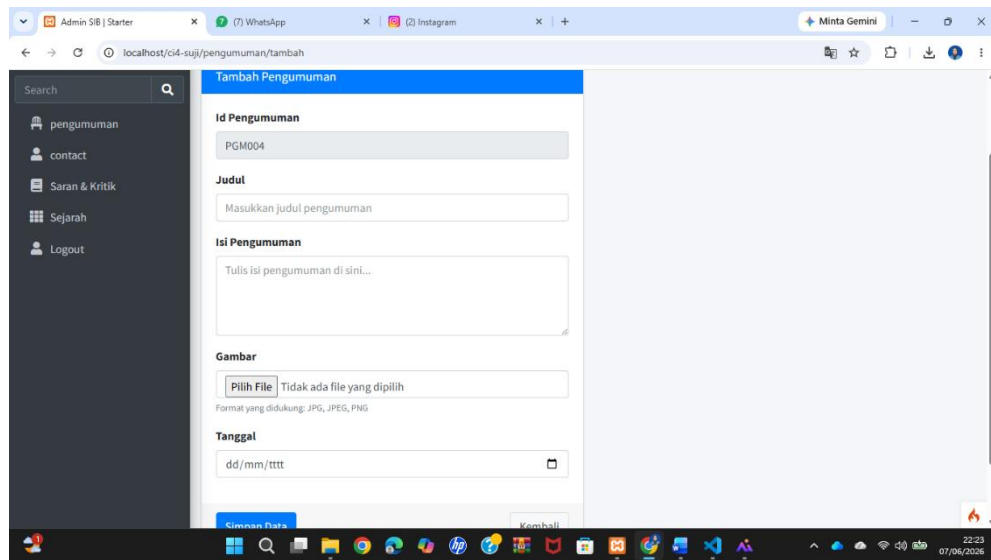
Gambar 5.9 Tampilan *Home*

5.4.4 Halaman Pengumuman

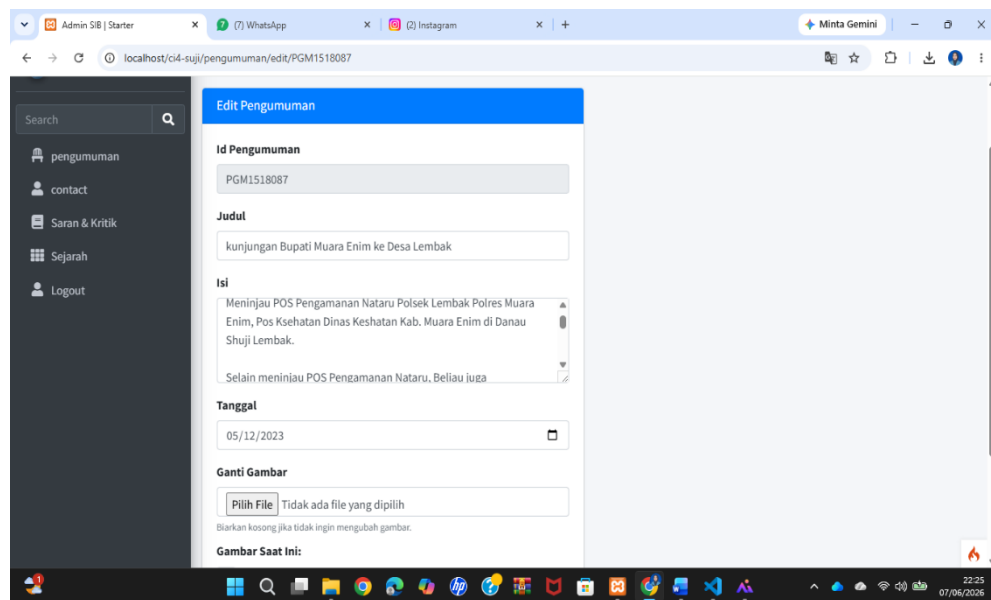
Tampilan halaman pengumuman merupakan tampilan yang dikelola oleh *admin* untuk mengelola pengumuman, *admin* bisa menambahkan, mengedit dan menghapus pengumuman, agar pengunjung bisa melihat informasi pada menu pengumuman, dan hanya bisa di akses oleh *Admin*. Tampilan halaman pengumuman sebagai berikut:



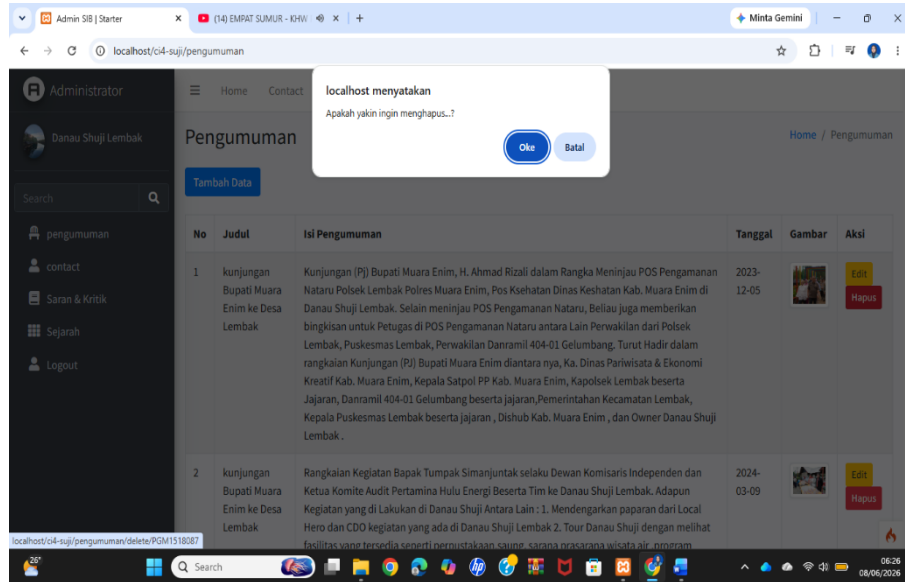
Gambar 5.10 Tampilan Pengumuman



Gambar 5.11 Tampilan Tambah Pengumuman



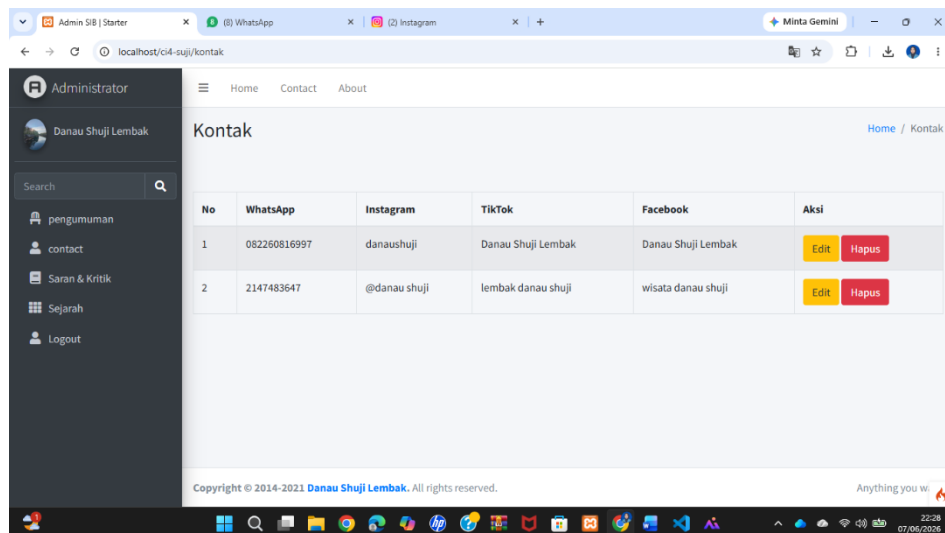
Gambar 5.12 Tampilan Edit Pengumuman



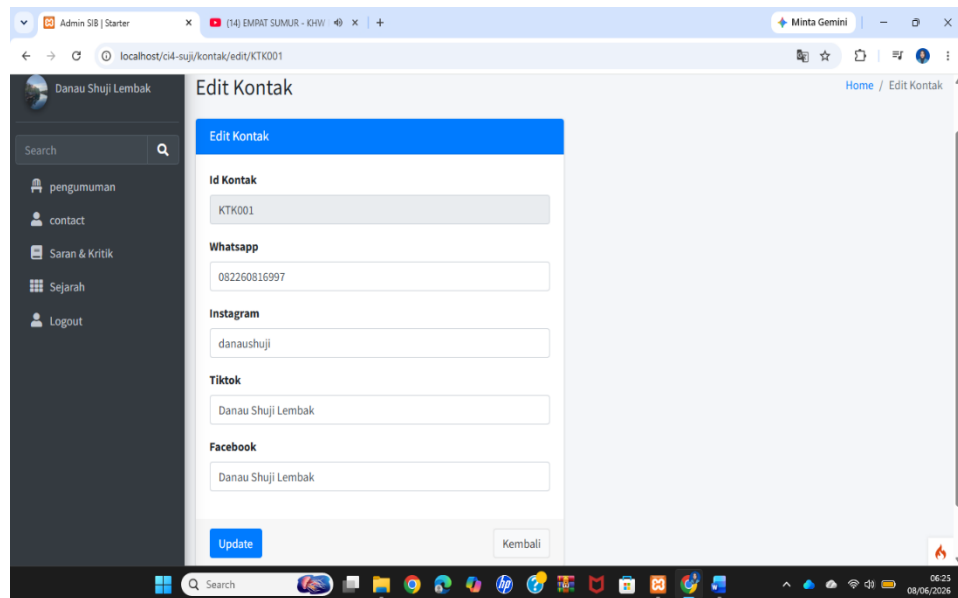
Gambar 5.13 Tampilan Hapus Pengumuman

5.4.5 Halaman Kontak

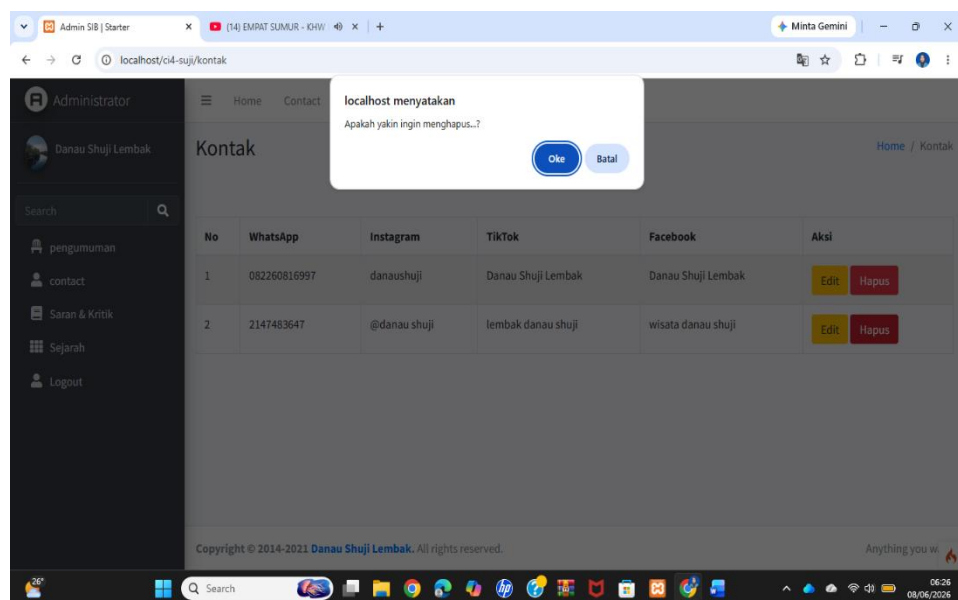
Tampilan halaman kontak merupakan tampilan yang di kelola oleh admin untuk mengelola kontak, bisa menambahkan, mengedit, dan menghapus kontak, agar pengunjung bisa melihat kontak yang bisa di hubungin langsung ke admin. Tampilan kontak sebagai berikut:



Gambar 5.14 Tampilan Kontak



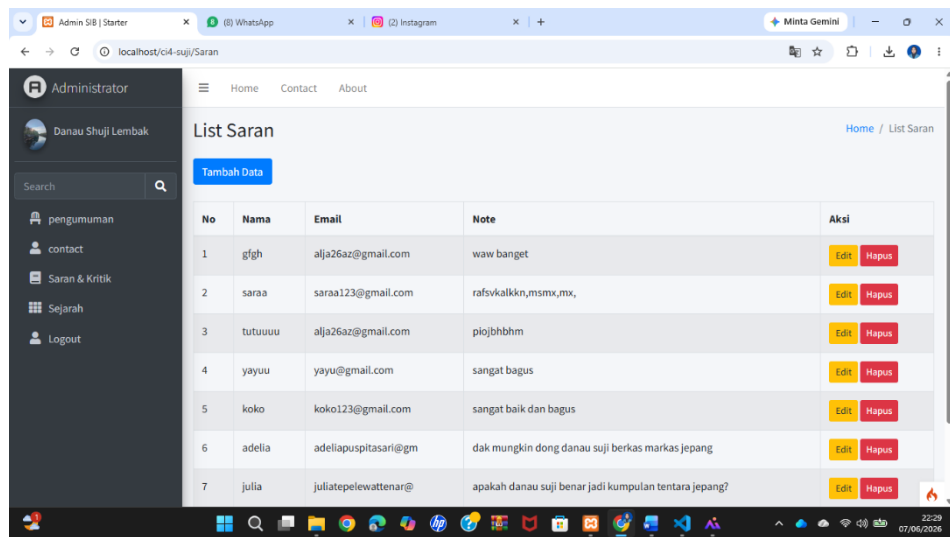
Gambar 5.15 Tampilan Edit Kontak



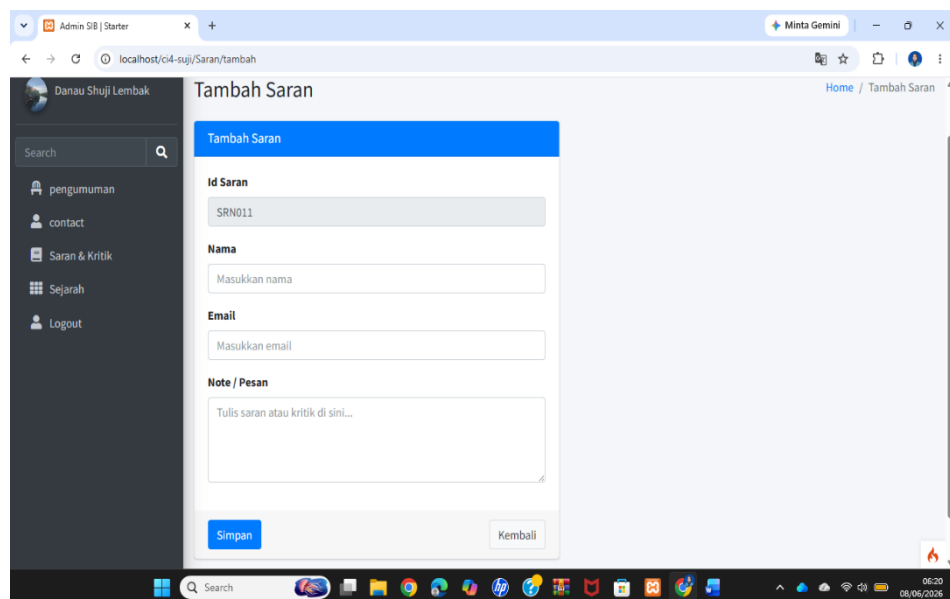
Gambar 5.16 Tampilan Hapus Kontak

5.4.6 Halaman Saran & Kritik

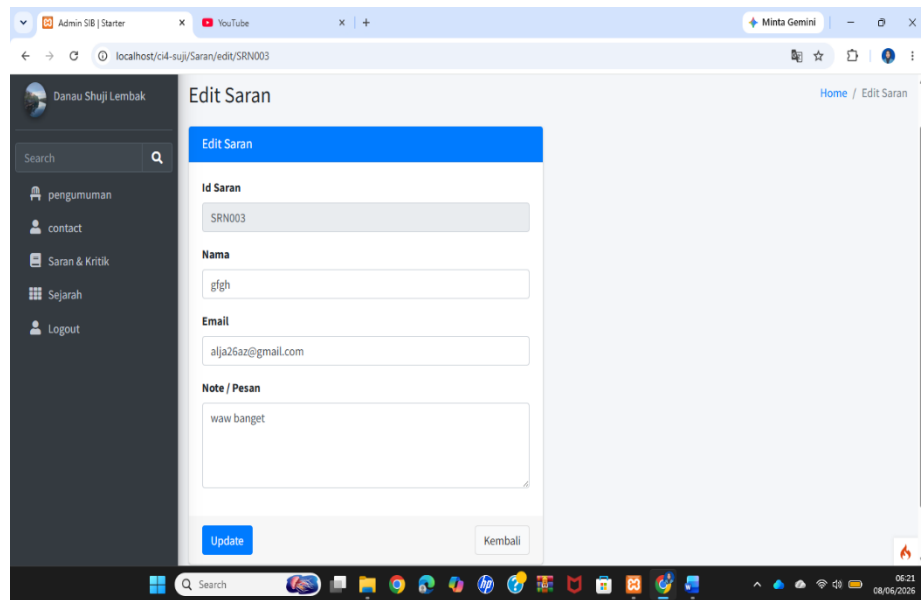
Tampilan halaman saran & kritik merupakan tampilan yang di Kelola oleh admin untuk mengelola saran & kritik, admin bisa menambahkan, mengedit, dan menghapus sarab & kritik, yang hanya bisa di akses oleh admin. Tampilan halaman sarab & kritik sebagai berikut :



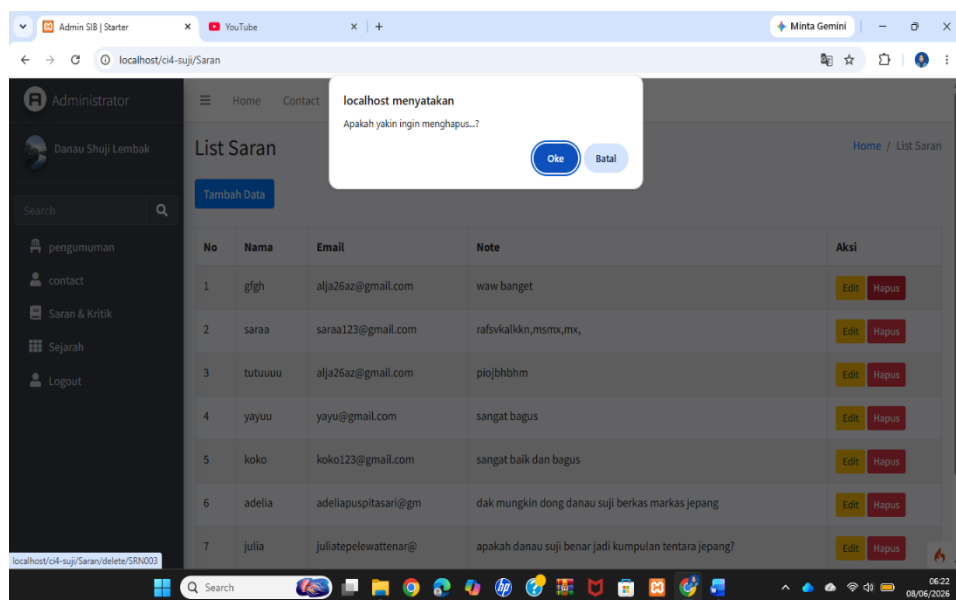
Gambar 5.17 Tampilan Saran & Kritik



Gambar 5.18 Tampilan Tambah Saran & Krtitik



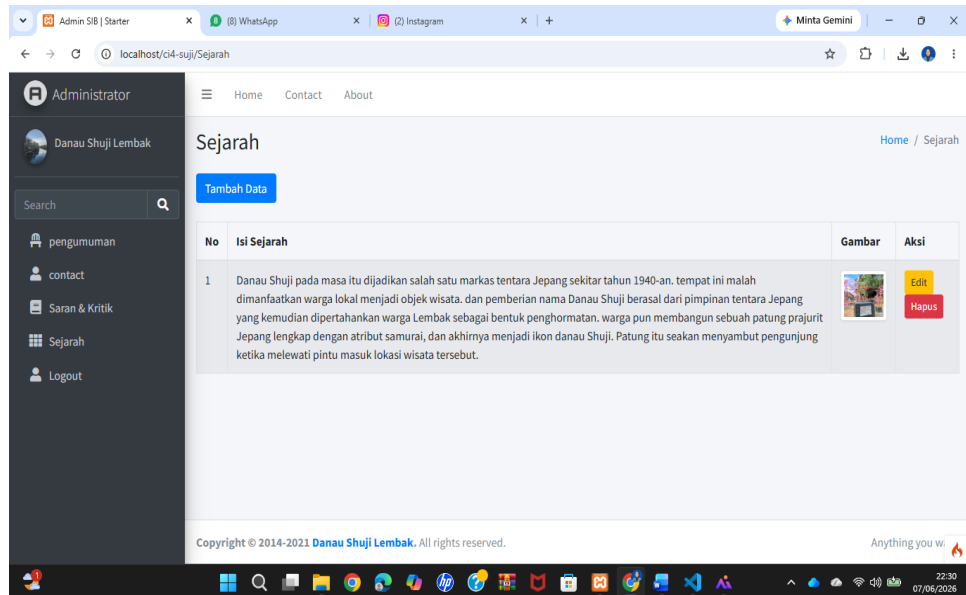
Gambar 5.19 Tampilan Edit Saran & Kritik



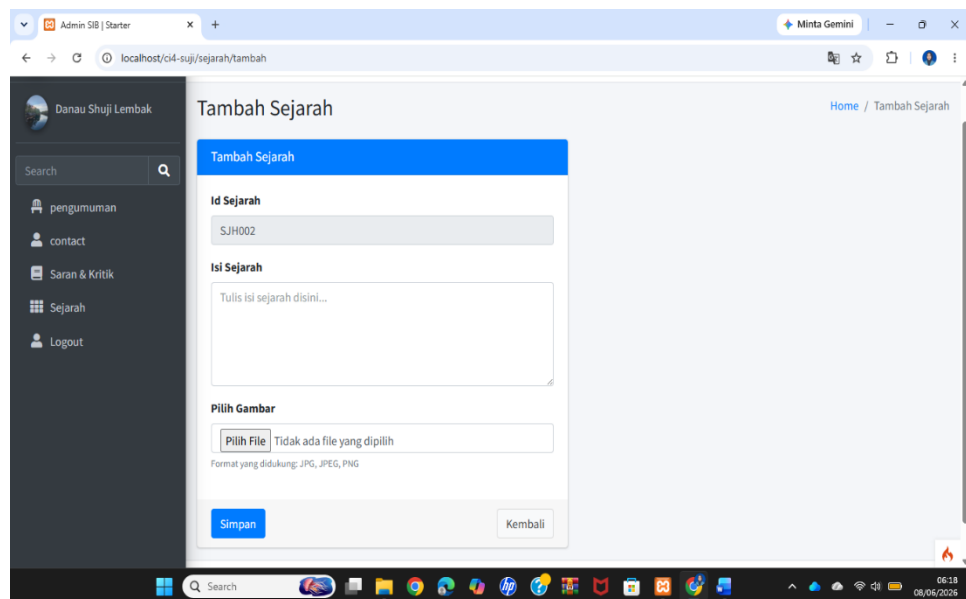
Gambar 5.20 Tampilan Hapus saran & kritik

5.4.7 Halaman Sejarah

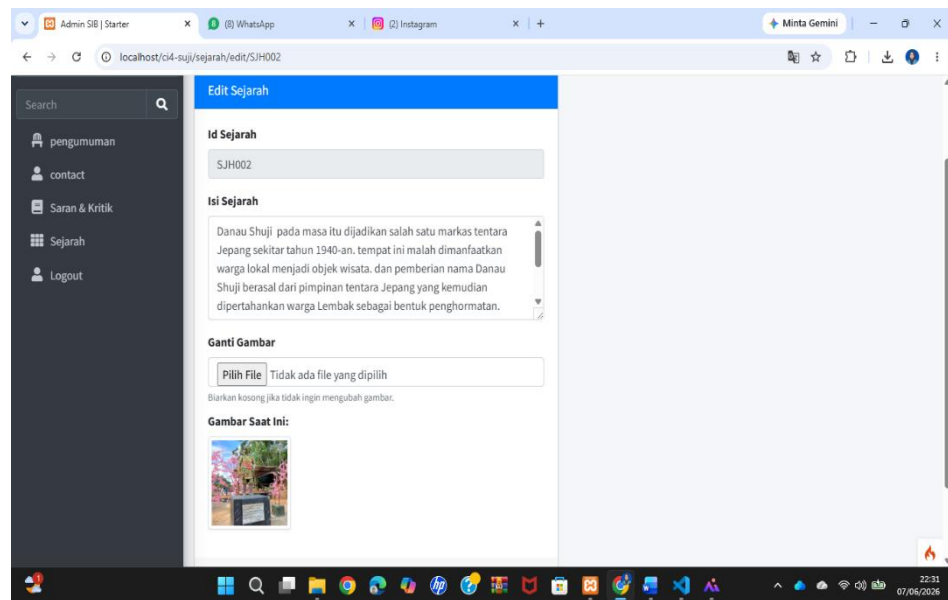
Tampilan halaman sejarah merupakan tampilan yang di Kelola oleh admin untuk mengelola sejarah, admin bisa menambahkan, mengedit, dan menghapus sejarah, yang hanya bisa di akses oleh admin. Tampilan halaman sejarah sebagai berikut:



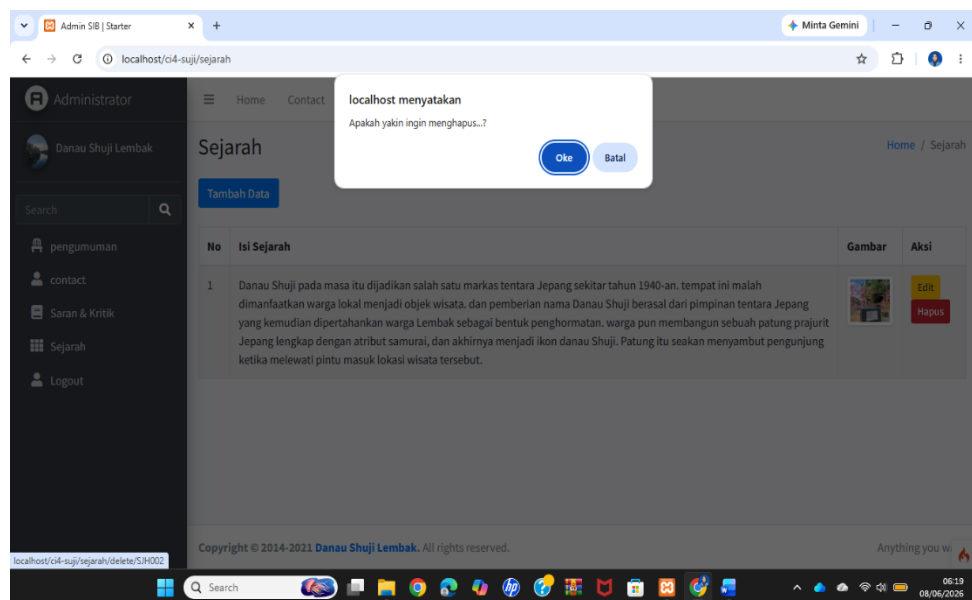
Gambar 5.21 Tampilan Sejarah



Gambar 5.22 Tampilan Tambah Sejarah



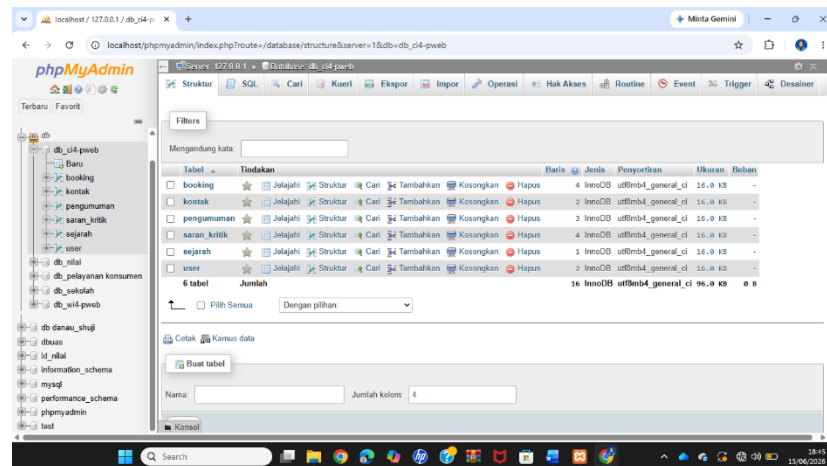
Gambar 5.23 Tampilan Edit Sejarah



Gambar 5.24 Tampilan Hapus Sejarah

5.5 Implementasi Basis Data

Implementasi basis data dilakukan menggunakan antarmuka *phpmyadmin* dengan sistem manajemen basis data *mysql*. Pada sistem ini dibuat sebuah basis data bernama *ci4-pweb* yang secara tersruktur terdiri dari enam tabel utama.

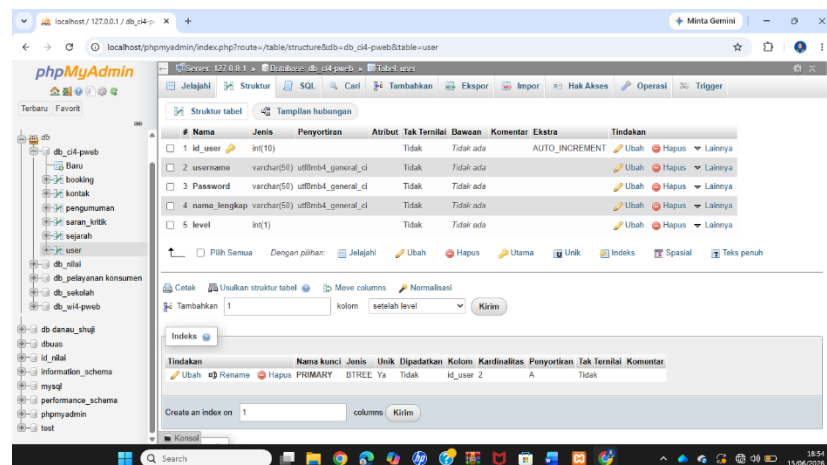


Sumber : peneliti (2026)

Gambar 5.25 Basis Data Ci4-pweb

5.5.1 Implementasi Tabel User

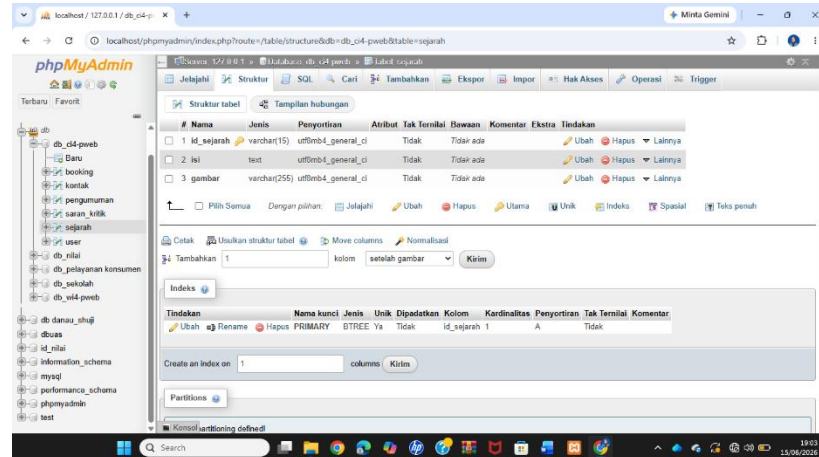
Tabel *user* untuk menyimpan data yang diinput oleh admin pada saat mengelola data *user*, berikut adalah gambar tabel *user*:



Sumber : peneliti (2026)

Gambar 5.26 Tabel User

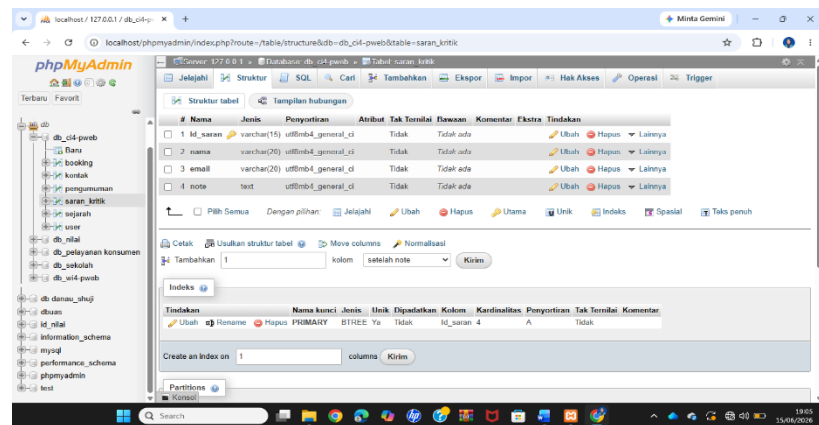
5.5.2 Implementasi Tabel Sejarah



Sumber : Peneliti (2026)

Gambar 5.27 Tabel Sejarah

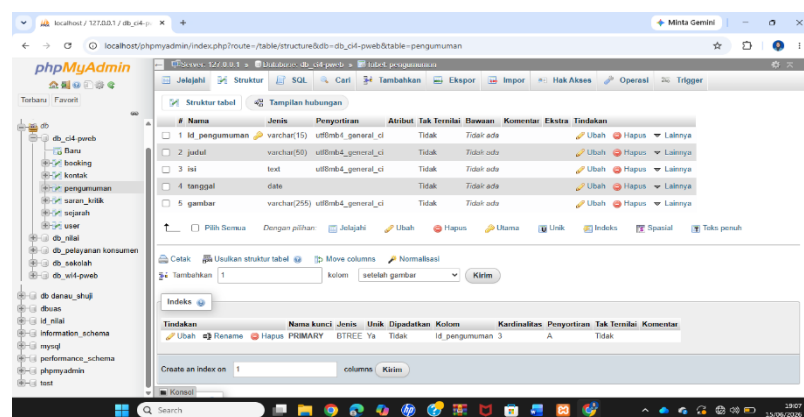
5.5.3 Implementasi Tabel Saran Kritik



Sumber : Peneliti (2026)

Gambar 5.28 Tabel Saran Kritik

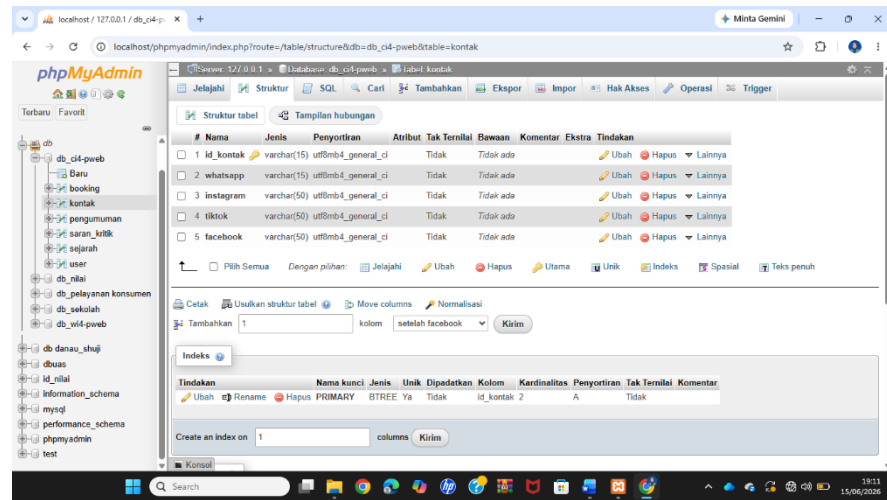
5.5.4 Implementasi Tabel Pengumuman



Sumber : Peneliti (2026)

Gambar 5.29 Tabel Pengumuman

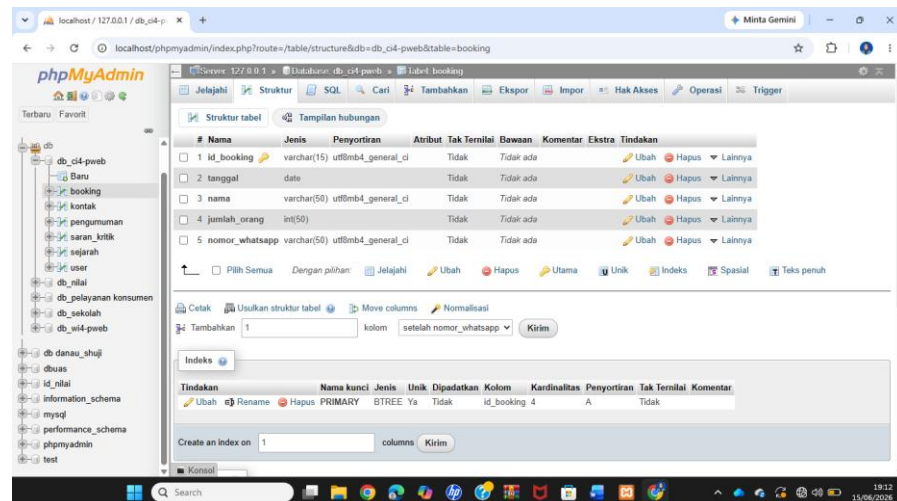
5.5.5 Implementasi Tabel Kontak



Sumber : Peneliti (2026)

Gambar 5.30 Tabel Kontak

5.5.6 Implementasi Tabel Booking



Sumber : Peneliti (2026)

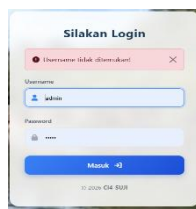
Gambar 5.31 Tabel Booking

5.6 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan tahapan akhir dalam proses perancangan sistem, sebelum sistem siap digunakan oleh para pengguna. Dalam hal ini, pihak pengelola Danau Shuji Desa Lembak terdiri dari yang bertindak sebagai admin dengan akses penuh untuk mengelola data, dan pihak pengelolaan (pimpinan) yang memiliki akses terbatas hanya untuk melihat atau memantau saja. Sementara pengunjung juga bisa langsung menggunakan sistem dengan hak akses terbatas, seperti masuk ke *website* dan bisa melakukan pemesanan ataupun mengajukan aspirasi. Perancangan sistem ini menggunakan *Agile Development*. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa sistem telah sesuai dengan spesifikasi yang dirancang dan dapat berjalan dengan baik di lingkungan kerja yang telah ditentukan. Metode yang di gunakan adalah *Black-box testing*, yaitu pengujian terhadap fungsi-fungsinya sistem tanpa melihat struktur kode, dengan tujuan mengidentifikasi kesalahan fungsi, ketidak sempurnaan sistem, serta potensi kegagalan saat dijalankan.

5.6.1 Pengujian Tombol Login

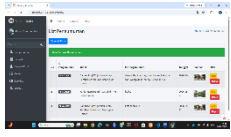
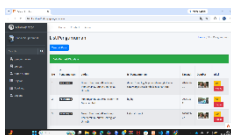
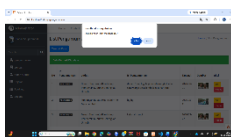
Tabel 5.1 Pengujian Tombol Login

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol <i>Login</i>	Input <i>Username</i> dan <i>Password</i>	Berhasil Masuk <i>Dashboard</i> jika <i>username</i> dan <i>password</i> benar	
			Gagal <i>Login</i> jika <i>Username</i> dan <i>password</i> salah	

Sumber : Peneliti (2026)

5.6.2 Pengujian Pengumuman

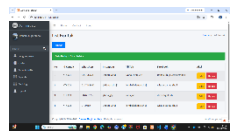
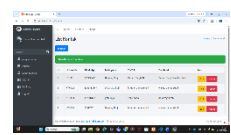
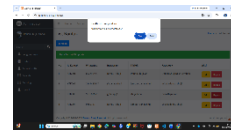
Tabel 5.2 Pengujian Pengumuman

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol Tambah	Input data pengumuman	Berhasil Simpan Data Pengumuman	
2.	Tombol Edit	Klik Tombol Edit Lalu Mengubah Data pengumuman	Berhasil Edit Data	
3.	Tombol Hapus	Klik Tombol Hapus Lalu Tampil Notifikasi Lalu Klik OK	Berhasil Hapus Data	

Sumber : Peneliti (2026)

5.6.3 Pengujian Kontak

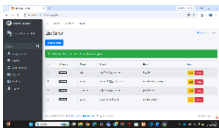
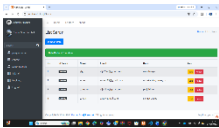
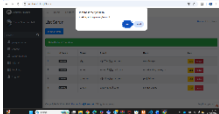
Tabel 5.3 Pengujian Kontak

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol Tambah	Input data kontak	Berhasil Simpan kontak	
2.	Tombol Edit	Klik Tombol Edit Lalu Mengubah Data kontak	Berhasil Edit Data	
3.	Tombol Hapus	Klik Tombol Hapus Lalu Tampil Notifikasi Lalu Klik OK	Berhasil Hapus Data	

Sumber : Peneliti (2026)

5.6.4 Pengujian Saran Kritik

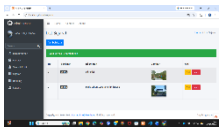
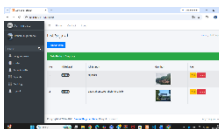
Tabel 5.4 Pengujian Saran Kritik

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol Tambah	Input data saran kritik	Berhasil Simpan saran kritik	
2.	Tombol Edit	Klik Tombol Edit Lalu Mengubah Data saran	Berhasil Edit Data	
3.	Tombol Hapus	Klik Tombol Hapus Lalu Tampil Notifikasi Lalu Klik OK	Berhasil Hapus Data	

Sumber : Peneliti (2026)

5.6.5 Pengujian Sejarah

Tabel 5.5 Pengujian Sejarah

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol Tambah	Input data sejarah	Berhasil Simpan sejarah	
2.	Tombol Edit	Klik Tombol Edit Lalu Mengubah Data sejarah	Berhasil Edit Data	
3.	Tombol Hapus	Klik Tombol Hapus Lalu Tampil Notifikasi Lalu Klik OK	Berhasil Hapus Data	

Sumber : Peneliti (2026)

5.6.6 Pengujian Login Pimpinan

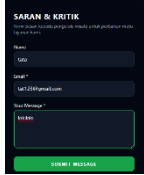
Tabel 5.6 Pengujian Login Pimpinan

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol <i>Login</i>	Input <i>Username</i> dan <i>Password</i>	Berhasil Masuk <i>Dashboard</i> jika <i>username</i> dan <i>password</i> benar	
			Gagal <i>Login</i> jika <i>Username</i> dan <i>password</i> salah	

Sumber : Peneliti (2026)

5.6.7 Pengujian Saran Kritik Pengunjung

Tabel 5.7 Pengujian Saran Kritik Pengunjung

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1.	Tombol <i>sumit</i>	Input data saran	Berhasil Simpan Saran	

Sumber : Peneliti (2026)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, perancangan, hingga tahap implementasi sistem pelayanan konsumen pada Wisata Danau Shuji Desa Lembak berbasis *website*, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Di Danau Shuji Desa Lembak, pengelolaan pelayanan konsumen sebelumnya masih dilakukan secara manual secara lisan. Sistem ini mampu menggunakan metode pengelolaan pelayanan yang sebelumnya manual menjadi terkomputerisasi.
2. Dengan adanya sistem informasi pariwisata online ini, calon pengunjung kini dapat mengakses informasi lengkap dan akurat mengenai harga tiket, fasilitas wisata, pengumuman, aktivitas permainan, hingga sejarah Danau Shuji kapan saja dan dimana saja tanpa terhambat oleh batasan waktu dan lokasi.
3. Fitur layanan saran dan kritik berbasis *website* membantu mendokumentasikan setiap keluhan, aspirasi, dan masukan dari pengunjung secara terstruktur di dalam basis data. Hal ini memudahkan pihak admin dan pengelola untuk memantau data guna meningkatkan kualitas pelayanan wisata secara berkala.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan sistem yang telah dilakukan, penulis menyampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan arahan atau masukan dalam pengembangan dan implementasi sistem ke depannya, yaitu :

1. Pelatihan dan pendampingan bagi pihak pengelola Danau Shuji dianjurkan agar mereka dapat mengoperasikan sistem dengan baik. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kesalahan input serta mempercepat proses pelayanan konsumen Danau Shuji Desa Lembak.
2. Penulis berharap sistem yang telah dirancang ini dapat segera diterapkan di Danau shuji Desa Lembak, serta menjadi fondasi bagi pengembangan fitur-fitur tambahan sesuai dengan kebutuhan dalam pelayanan konsumen pada Danau Shuji Desa Lembak dimasa yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). *Designing the “NUGAS” Application Using the Design Thinking and Agile Development Methods*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44.
- Yusma Zahrani, N. (2024). *Mengidentifikasi Problematika Gangguan Mental Pada Mahasiswa Semester Akhir*. *JURNAL PSIKOLOGI Revolusioner*, 8(6), 55.
- Agustina, P., & Ali, H. (2025). *Pengaruh Kualitas Produk, Promosi dan Tempat terhadap Keunggulan Bersaing*. *Jurnal Manajemen Dan Pemasaran Digital*, 3(2), 100–107. <https://doi.org/10.38035/jmpd.v3i2.329>
- Azizah Husin, Dian Sri Andriani, A. saputra. (2022). *PENGEMBANGAN WISATA*. <https://doi.org/https://books.google.co.id/books?id=WpeWEAAQBAJ&lpg=PR1&ots=8PLHezova8&dq=wisata&lr&hl=id&pg=PR2#v=onepage&q=wisata&f=false>
- Diana, M. (2023). *PERILAKU KONSUMEN*. Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/https://books.google.co.id/books?id=Gm3QEAAQBAJ&lpg=PA1&ots=121GEgvXuY&dq=konsumen%20&lr&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q=konsumen&f=false>
- Dwi Mustika, Kusumawardani, Darmansah, Sarah astiti, M. Yoka Fathoni, Dandi Sunardi, S. F. (2023). *WEB DASAR Menggunakan HTML, CSS, JJS, PHP dan Studi*. https://doi.org/https://books.google.co.id/books?id=o8a1EAAQBAJ&lpg=PP1&ots=zM_CAnw2lU&dq=pengertian%20php%20menurut%20para%20ahli&lr&hl=id&pg=PA13#v=onepage&q=pengertian%20php%20menurut%20para%20ahli&f=false
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). *Designing the “NUGAS” Application Using the Design Thinking and Agile Development Methods*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44.
- Maharani, A., & Darya Dzikra, A. (2021). *Fungsi Perlindungan Konsumen Dan Peran Lembaga Perlindungan Konsumen Di Indonesia : Perlindungan, Konsumen Dan Pelaku Usaha (Literature Review)*. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v2i6.607>
- Mahdiania, D., Lubis, I. A., & Siahaan, A. T. A. A. (2022). *Pendaftaran Wasit Berbasis Website Menggunakan PHP dan MySQL Pada Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Medan*. *SITek: Jurnal Sains, Informatika, Dan Teknologi*, 1(3), 87–93.

- Manurian, W., Mubarak, I., Agustin, A. S., Sania, H. N., Sudirman, J. J., Tangerang, K., & Tangerang, K. (2020). *Pelanggaran Tata Tertib Siswa Berbasis Website Pada Smk Yp Karya 1 Tangerang. Jurnal Gerbang STMIK Bani Saleh.*
- Nilfaidah, N., Miru, A. S., & Lamada, M. (2021). *Pengembangan Sistem Absensi Mahasiswa Realtime Menggunakan PHP, MYSQL, SMS Gateway, dan Framework Codeigniter. Eprints, 3, 1–6.*
- Nur Aini H, Ariansyah, & M. Agung dermawan. (2021). *Perancangan Aplikasi E-Counseling Kesehatan Berbasis Android Studi Kasus : Rumah Sakit Umum Daerah Kota Prabumulih. Klik - Jurnal Ilmu Komputer, 2(2), 8–15. <https://doi.org/10.56869/klik.v2i2.268>*
- Pratiwi, U., Wijaya, K., & Fajriyah, F. (2021). *Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Administrasi Pembayaran Karate Berbasis Website: Studi Kasus Lemkari Prabumulih. Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika, 2(3), 157–173. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i3.563>*
- Purnaningsih, P. K., & Yulianto, A. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Berbasis Web dalam Pengelolaan Data Siswa. Remik, 6(4), 738–753. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11818>*
- 24/Menkes/2022, P. R. N. (2022). *No Title הכי קשה לראות את מה שבאמת לנגד העיניים. 1, 7אָרץ(8.5.2017), 2005–2003.*
- Putri, M. A., & Khana, W. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web: Studi Kasus: SD Negeri 18 Tanah Abang. Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika, 2(3), 2746–1335.*
- Putu Eka Wirawan, Vany Octaviany, N. (2022). *PENGANTAR PARIWISATA. <https://doi.org/https://books.google.co.id/books?id=KfqZEAAAQBAJ&lpg=PA13&ots=P4950lv2pV&dq=pariwisata&lr&hl=id&pg=PA6#v=onepage&q=pariwisata&f=false>*
- Rahma Alana, P., & Askriyandoko Putro, T. (2020). *Pengaruh Fasilitas Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Wisatawan Pada Goa Lowo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. Jurnal Penelitian Manajemen Terapan. <http://journal.stieken.ac.id/index.php/penataran/article/view/481>*
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. Jurnal Media Infotama, 16(1), 48–53. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>*
- Samsudin, A., & Hamdalah Islami, H. (2023). *Sistem Pengaduan Masyarakat Menggunakan Metode Agile Extreme Programming. Jurnal Infotex, 2(1), 214–226.*

- Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). *Sistem Adalah Suatu Kumpulan Atau Himpunan Dari Unsur, Komponen, Atau Variabel Yang Terorganisasi, Saling Berinteraksi, Saling Tergantung Satu Sama Lain, Dan Terpadu*. <http://bisantara.amikparbinanusanantara.ac.id/index.php/bisantara/article/download/54/47>
- Suhari, S., Faqih, A., & Basysyar, F. M. (2022). *Human Resources Information System Using Agile Development Method at CV. Angkasa Raya*. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 12(1), 30–45. <https://doi.org/10.34010/jati.v12i1>
- Zuhra, S., Amroni, & Gusriyanti, D. A. (2023). *Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Pada Butik Gaia Jambi*. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*. <https://doi.org/10.33998/jms.2023.3.1.755>
- Suhartini, dkk. (2020). *Buku Ajar Kuliah : Perancangan Basis Data (teori)*. Yogyakarta: Deepublish.



DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Kepanjangan
HTML	: <i>Hypertext Markup Language</i>
MYSQL	: <i>MyStructure Query Language</i>
UML	: <i>Unified Modeling Language</i>
PHP	: <i>Hypertext Processor</i>
XAMPP	: <i>Cross-Platform (X), Apache, Mysql, PHP, Dan Perl</i>



DOKUMETASI







**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nim : 2022210046
Nama : Alja Zuli
Judul : Perancangan Sistem Pelayanan Konsumen Pada Wisata Danau Shuji Desa Lembak
Pembimbing 2 : Ariansyah, S.Kom., M.Kom

No	Tanggal	Tema	Jenis Revisi	Komentar	Lama Perbaikan	Paraf
1	10/02/2026	Bab I - Bab III	Sesuai dgn Panduan	Sesuai dgn Medan	arsari	f
2	14/02/2026	Bab I - III		Ace		f
3	23/02/2026	Bab IV		Revisi		f
4	22/02/2026	Bab IV		Revisi		f
5	2/03/2026	Bab V		Ace		f
6	3/03/2026	Bab V		Ace		f
7	4/03/2026	Bab VI		Ace		f
8	5/03/2026	Revisi/akhir		Ace		f

Prabumulih, 08 Juni 2026

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Yuntari Purba Sari, S.Kom., M.Kom
NUPTK. 2062766667230213

Dosen Pembimbing

Ariansyah, S.Kom., M.Kom
NUPTK. 9343759660130163



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nim : 2022210046
Nama : Alja Zuli
Judul : Perancangan Sistem Pelayanan Konsumen Pada Wisata Danau Shuji Desa Lembak
Pembimbing 1 : Fajriyah, S.Kom., M.Kom

No	Tanggal	Tema	Jenis Revisi	Komentar	Lama Perbaikan	Paraf
1	10 / 06 / 2026	Bab I - III		Acc		27
2	03 / 06 / 2026	BAB IV		- use case - activity - class diagram	Revisi	27
3	03 / 06 / 2026	BAB V		- Database - 12 pengumuman, saran, dll - pelayanan konsumen	} Revisi	27
4				- Booking - Saran kritik - login pihak pengelola		
5	04 / 06 / 2026	BAB VI - VII		acc		27
6	04 / 06 / 2026	BAB VI		Kesimpulan	Revisi	27
7	04 / 06 / 2026	BAB VII		acc		27
8	08 / 06 / 2026	Kelengkapan		acc		27

Prabumulih, 08 Juni 2026
Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Yuntari Purba Sari, S.Kom., M.Kom
NUPTK. 2062766667230213

Dosen Pembimbing

Fajriyah, S.Kom., M.Kom
NUPTK. 1159766667237103

Lembak, 01 November 2025

Nomor : 001/SK/WDS/XI/2025
Lampiran : 1 Berkas
Perihal : Balasan Surat Izin Penelitian

Kepada Yth.
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Universitas Prabumulih

di-

Prabumulih

Dengan hormat,

Berdasarkan surat masuk nomor : 079/FASILKOM/UNPRA/SI-SI/X/2025 tanggal 30 Oktober 2025 permohonan penelitian dan pengambilan data Skripsi kami dari pihak pengelola Wisata Danau Shuji (WDS) dengan ini menyatakan **MENYETUJUI** dan **MENGIZINKAN** mahasiswa/i dibawah ini untuk melaksanakan kegiatan penelitian dan pengambilan data di Lokasi Wisata Danau Shuji. Terhitung tanggal 03 November 2025 s/d selesai :

Nama : Alja Zuli
NIM : 2022210046
Program Studi : Sistem Informasi

Kami berharap kegiatan ini dapat berjalan lancar dan memberikan manfaat yang maksimal bagi pihak mahasiswa/i dan juga perusahaan. Kami meminta yang bersangkutan dapat mematuhi semua peraturan dan etika yang berlaku di lingkungan Wisata Danau Shuji. Atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,



The block contains a circular official stamp from 'DANAU SHUJI' with a handwritten signature in black ink over it. Below the signature, the text 'Pihak Pengelola' is printed.

Pihak Pengelola

Jl. Kemang Kampung III, Desa Lembak, Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim
Sumatera Selatan Indonesia



UNIVERSITAS PRABUMULIH
UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN
Jl. Patra No 50 Sukaraja, Prabumulih 31111
E-mail: perpusunpra@gmail.com

**SURAT KETERANGAN BEBAS PEMINJAMAN PERPUSTAKAAN DAN
TANDA PENYERAHAN DONASI BUKU**

No : 041/UPT-P.UNPRA / DB / 2026

Petugas UPT Perpustakaan Universitas Prabumulih dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Alja Zuli

NIM : 2022210046

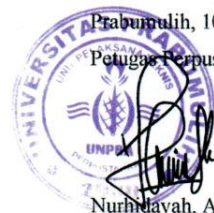
Fakultas : Fasilkom

Program Studi : Sistem Informasi

telah dinyatakan bebas dari pinjaman koleksi di UPT Perpustakaan Universitas Prabumulih
dan telah menyerahkan Donasi Buku di UPT Perpustakaan Universitas Prabumulih dengan
judul :

Dasar Cyber Security dan Forensic

Demikian surat keterangan ini agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Prabumulih, 10 Juni 2026

Petugas Perpustakaan,

Nurhidayah, A.MA.Pust.



UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI

Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia
Telepon 0713322417 *Faximile* 0713322418
Website : www.unpra.ac.id Email : fasilkom.unpra@gmail.com

Nama : Alja Zuli
Nim : 2022210046
Lokasi : Danau Shuji Desa Lembak
Tanggal : 29 Mei 2026

DRAF WAWANCARA PENELITIAN

Identitas Narasumber

Nama : Aryanti
Jabatan : Admin
Instansi : Danau Shuji Desa Lembak
Tanggal Wawancara : 29 Mei 2026
Tempat Wawancara : Danau Shuji Desa Lembak

Alja Zuli	Assalamu'alaikum wr.wb maaf mengganggu waktunya bu, perkenalkan kembali nama saya Alja Zuli mahasiswa dari universitas Prabumulih, ibu izin apakah boleh saya melakukan wawancara lanjutan mengenai final web sistem pelayanan konsumen pada Danau Shuji
Danau Shuji (Admin)	Boleh
Alja Zuli	Baik dalam kesempatan ini bu saya mencoba menampilkan web yang saya bangun, apakah sudah sesuai dengan perencanaan yang sudah di diskusikan dalam Wawancara pertama kemarin bu?
Danau Shuji (Admin)	Baik saya lihat dulu yah.
Alja Zuli	Baik bu, ini ada 2 user yang dapat mengakses web ini. 1. Admin Username: admin Password : 12345 2. pihak pengelola/ pimpinan Username: Pimpinan Password : 67890
Danau Shuji (Admin)	Baik



UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI

Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia
Telepon 0713322417 *Faximile* 0713322418
Website : www.unpra.ac.id Email : fasilkom.unpra@gmail.com

Alja Zuli	Disini untuk admin dapat mengakses seluruh fitur bu begitupun dengan pimpinan akan tetapi kepala gudang tidak dapat menambah, menghapus, mengedit dan hanya dapat mengakses fitur saran kritik saja bu
Danau Shuji (Admin)	Oke bagus, berarti bukan hanya saya yang dapat mengakses web tersebut tetapi mereka juga yah tapi dengan fungsi yang berbeda-beda
Alja Zuli	Iya bu, ini tampilan web nya sebelum kita melakukan pengujian web untuk mengetahui web sudah berhasil dalam proses kegiatan pelayanan konsumen pada Danau Shuji
Danau Shuji (Admin)	Baik, kasih saya waktu untuk melihat tampilan web nya terlebih dahulu
Alja Zuli	Baik bu, kita lanjut ke pengujian sistem yah bu, ibu masukan beberapa informasi dari perusahaan sebagai contoh untuk menguji coba apakah setiap fitur sudah berhasil bu?
Danau Shuji (Admin)	Alhamdulillah web yang sudah dibangun ini sudah sesuai dengan ketentuan yang kami inginkan dan sudah berhasil saat diuji, kami ucapkan terima kasih kepada Alja telah membuat web untuk perusahaan kami agar dapat membantu mempersingkat dalam mengelola pelayanan ke pada pengunjung
Alja Zuli	Baik bu terima kasih kembali sudah mengizinkan saya melakukan penelitian disini untuk membangun web dalam mempermudah pekerjaan ibu disini

Prabumulih, 29 Mei 2026
Wisata Danau Shuji
Desa Lembak





UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI

Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia
Telepon 0713322417 Faximile 0713322418
Website : www.unpra.ac.id Email : fasilkom.unpra@gmail.com

Nama : Alja Zuli
Nim : 2022210046
Lokasi : Wisata Danau Shuji Desa Lembak
Tanggal : 15 November 2025

DRAF WAWANCARA PENELITIAN

Identitas Narasumber

Nama : Dewi
Jabatan : Pengunjung
Tanggal Wawancara : 15 November 2025
Tempat Wawancara : Wisata Danau Shuji Desa Lembak

Alja Zuli	Permisi Maaf Mengganggu Waktunya Sebentar Bu, izin memperkenalkan Saya Alja Zuli Dari Universitas Prabumulih. Maaf dengan ibu siapa dan dari mana bu kalau saya boleh tahu?
Narasumber	Iyaaa boleh, Saya Ibu Dewi dari Palembang.
Alja Zuli	Jadi bu Maksud Dan Tujuan Saya disini ingin menanyakan beberapa hal kepada ibu mengenai Wisata Danau Shuji. Saya ingin bertanya, sebelumnya ibu mendapatkan informasi tentang Wisata Danau Shuji ini dari mana ya bu?
Narasumber	Iya, Saya mengetahui destinasi wisata ini dari teman-teman saya dan juga dari social media seperti facebook.
Alja Zuli	Apakah ibu baru pertama kali kesini? Dan bagaimana pandangan ibu dengan pelayanan yang ada di sini?
Narasumber	Saya kesini sudah ke 2 kalinya, dan pandangan saya terhadap pelayanan disini lumayan bagus dan sopan
Alja Zuli	Terakhir, Apa pendapat / saran ibu mengenai Wisata Danau Shuji ini dan apakah yang harus diperbaiki agar kedepannya lebih maju lagi?
Narasumber	Pendapat saya mengenai Wisata Danau Shuji ini sudah lumayan bagus dan juga sangat membantu apa lagi seperti saya yang suka jalan-jalan dan juga sebenarnya, Destinasi yang ada di daerah kita sedikit apalagi kota Palembang. Saran saya untuk danau shuji ini bisa maju lagi dengan menambahkan sedikit fasilitas seperti saung/tempat duduk yang besar agar bisa membawa keluarga besar dan bisa menambahkan tempat karaoke agar pengunjung bisa menyalurkan suaranya.



UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI

Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia
Telepon 0713322417 *Faximile* 0713322418
Website : www.unpra.ac.id Email : fasilkom.unpra@gmail.com

Nama : Alja Zuli
Nim : 2022210046
Lokasi : Wisata Danau Shuji Desa Lembak
Tanggal : 15 November 2025

DRAF WAWANCARA PENELITIAN

Identitas Narasumber

Nama : Aryanti
Jabatan : Pihak Pengelola
Instansi : Wisata Danau Shuji Desa Lembak
Tanggal Wawancara : 15 November 2025
Tempat Wawancara : Wisata Danau Shuji Desa Lembak

Alja Zuli	Maaf Mengganggu Waktunya Sebentar Bu, Saya Alja Zuli Dari Universitas Prabumulih. Jadi Maksud Dan Tujuan Saya Kesini Untuk Mengetahui Atau Mencari Informasi Mengenai Wisata Danau Shuji, Sebelumnya Saya Izin Sambil Mendokumentasikan Boleh Bu?
Narasumber	Iya, silakan kami memberikan izin untuk melakukan penelitian di Danau Shuji ini
Alja Zuli	Baiklah Dalam Kesempatan Ini Saya Akan Mencoba Mengajukan Beberapa Pertanyaan Kepada Ibu. Pertanyaan Pertama, Kapan berdirinya Wisata Danau Shuji Ini Berdiri Bu?
Narasumber	Berdirinya Wisata Danau Shuji, itu kita mulai dari bulan Mei tahun 2020
Alja Zuli	Apakah Wisata Danau Shuji Sudah Memiliki Sistem untuk Pelayanan Pengunjung, Bagaimana Tanggapannya Sejauh Ini?
Narasumber	Kalau disini itu kita belum ada sistem yang seperti itu, kita masih melakukan secara manual kepada pengunjung yang datang ke Wisata danau Shuji ini.



UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI

Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia

Telepon 0713322417 Faximile 0713322418

Website : www.unpra.ac.id Email : fasilkom.unpra@gmail.com

Alja Zuli	Apakah dalam setiap satu bulan ada 300 pengunjung yang datang ke Wisata Danau Shuji ini Ibu?
Narasumber	Kurang lebih pengunjung yang datang bisa sampai 300 atau lebih dalam satu bulannya,
Alja Zuli	Apakah Saya Boleh Ibu Mengambil Project Pembuatan Sistem Pelayanan Pengunjung di Wisata Danau Shuji Guna Menyelesaikan Penelitian Skripsi Saya?
Narasumber	Boleh Sekali, kami pihak danau shuji sudah memberikan izin.
Alja Zuli	Terakhir, Apakah Ada Saran Tambahan Ibu Untuk Saya Dalam Pengembang Agar sistem Ini Benar-Benar Bermanfaat Bagi Wisata Danau Shuji?
Narasumber	Pesan ibu apa yang alja kerjakan sekarang dalam menjalankan skripsi ini bisa berjalan lancarr sampai selesai dan untuk sistem yang di buat semoga bisa bermanfaat bagi kita khususnya untuk Wisata Danau Shuji ini serta dapat berjalan dengan semestinya.

Lembak,
Wisata Danau Shuji
Desa Lembak



jurnal-alja-betrik-1_1783604102782.docx

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	eprints.amikom.ac.id Internet	37 words — 4%
2	core.ac.uk Internet	31 words — 3%
3	ejournal.pppmitpa.or.id Internet	31 words — 3%
4	Riki Afriansyah. "Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Di P3KM Polman Negeri Babel", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2022 Crossref	14 words — 1%
5	repository.polibatam.ac.id Internet	14 words — 1%
6	if.binadarma.ac.id Internet	12 words — 1%
7	widuri.raharja.info Internet	11 words — 1%
8	Teguh Hayatul Atni Hadi, Rikie Kartadie. "SISTEM INFORMASI POINT OF SALES BERBASIS CODEIGNITER", Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi, 2025 Crossref	10 words — 1%

9	gununglamaaraanuhea.wordpress.com Internet	9 words — 1%
10	krisperlindunganlaowo.wordpress.com Internet	8 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES OFF
EXCLUDE MATCHES OFF