

Perancangan Sistem Informasi Untuk Media Promosi Agrowisata Pertanian Subak

I Gusti Ngurah Darma Paramartha¹, Nyoman Ayu Nila Dewi
STIKOM Bali

Jl. Raya Puputan No. 86 Renon Denpasar
e-mail: darmap@stikom-bali.ac.id¹,nila@stikom-bali.ac.id²

Abstrak

Subak merupakan salah satu nilai budaya pertanian di Bali yang sampai saat ini masih menjadi tradisi turun temurun untuk petani di Bali khususnya daerah Tabanan. Informasi tentang budaya subak saat ini belum banyak diketahui oleh masyarakat. Museum subak yang terdapat di daerah Sanggulan kini telah menjadi tempat agrowisata di daerah Tabanan. Banyak informasi tentang nilai budaya pertanian terdapat di museum tersebut. Namun informasi tersebut belum tersebar luas. Maka dari itu penelitian ini ingin mengangkat sebuah perancangan sistem informasi website yang akan digunakan untuk media promosi agrowisata di daerah tersebut serta sebagai media informasi dan pelestarian nilai budaya pertanian di Bali khususnya subak. Hasil dari penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi website yang digunakan sebagai media untuk menyimpan informasi tentang subak. Penelitian ini hanya sebatas perancangan dari sistem informasi untuk media agrowisata pertanian di subak. Metode perancangan dalam sistem ini menggunakan metode waterfall.

Kata kunci: agrowisata, pertanian, sistem informasi, subak.

Abstract

Subak is one of the cultural value of agriculture in Bali which until today is still a tradition handed down for farmers in Bali, especially Tabanan area. Information about Subak culture has not been widely known by the public. Subak Museum of the region Sanggulan has now become a place of agrotourism in the Tabanan area. Lots of information on cultural values of agriculture found in the museum. However, such information has not been widespread. Therefore this study wanted to raise an information system design websites that will be used for media promotion of agro-tourism in the area as well as information media and the preservation of cultural values, especially agriculture in Bali Subak. Results from this study will produce an information system design website which is used as a medium for storing information about Subak.

Keywords: agrotourism, agriculture, information systems, Subak.

1. Pendahuluan

Teknologi informasi saat ini sudah menjadi kebutuhan utama dalam berbagai aspek dan berbagai sektor pendidikan serta lingkungan. Hal ini dapat dilihat dari berbagai teknologi terbaru yang saat ini diterapkan untuk menggantikan fungsi dan kerja manusia. Dengan peranan teknologi yang ada saat ini memberikan dampak positif yakni penyebaran informasi yang cepat dan akurat. Dampak teknologi juga telah mempengaruhi beberapa sektor pertanian seperti informasi mengenai keunggulan pertanian di berbagai wilayah, budidaya tanaman, dan pemeliharaan tanaman, dan pengetahuan ilmu pertanian yang lainnya. Seperti halnya Bali memiliki keunggulan dalam sektor pertanian yakni subak yang memiliki nilai kebudayaan dalam sektor pertanian di Bali.

Saat ini subak di daerah Bali telah menjadi tempat wisata bagi para wisatawan yang berkunjung ke Bali, peninggalan budaya pertanian di Bali ini merupakan salah satu agrowisata pertanian yang dimiliki saat ini. Dimana agrowisata merupakan salah satu bidang usaha pariwisata yang potensial di Indonesia, berlandaskan konsep pertanian, serta kondisi alam, dan budaya yang beragam. Agrowisata bertempat pada kawasan pertanian, perkebunan yang dikhususkan pada area hortikultura. Beberapa wilayah subak di Bali saat ini telah menjadi daerah agrowisata.

Salah satu tempat agrowisata subak di Bali berada di daerah Tabanan salah satunya adalah daerah Sanggulan. Namun informasi agrowisata subak di daerah tersebut belum diketahui oleh masyarakat luas. Banyak sekali potensi wisata dan informasi tentang nilai budaya pertanian di daerah tersebut yang belum diketahui oleh masyarakat luas. Terutamanya untuk kondisi dan informasi subak di wilayah tersebut. Informasi tentang subak di wilayah tersebut diketahui dari mulut ke mulut atau dari wisatawan yang sebelumnya sudah pernah berkunjung ke tempat tersebut.

Daerah sanggulan memiliki museum subak yang merupakan salah satu potensi besar dalam sektor pariwisata pertanian. Namun hal tersebut belum diketahui oleh masyarakat luas, belum adanya sistem informasi media promosi yang dapat digunakan untuk membantu wilayah tersebut dalam meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke daerah tersebut. Subak di Jatiluwih dan Sanggulan telah mengembangkan potensi pertanian menjadi agrowisata. Adapun manfaat agrowisata subak di daerah tersebut selain dapat memberikan pengetahuan tentang nilai-nilai budaya pertanian di Bali, juga memberikan manfaat ganda apabila dibandingkan hanya mengembangkan pariwisata dengan obyek dan dayatarik keindahan alam, seni dan budaya.

Manfaat lain yang dapat diambil dari agrowisata pertanian subak ini adalah menjual jasa dari obyek dan daya tarik keindahan alam, sekaligus akan menuai hasil dari penjualan budidaya tanaman argo, sehingga memperoleh pendapatan dari sektor jasa melalui penjualan komoditas pertanian.

Melihat permasalahan tersebut maka peneliti ingin merancang sebuah sistem informasi yang dapat menjadi media promosi wilayah tersebut dan meningkatkan sektor pertanian serta sektor pariwisata subak sanggulan. Selain itu perancangan sistem ini memberikan menggambarkan kondisi subak di wilayah tersebut serta memberikan informasi wisata dan paket wisata yang ada di wilayah tersebut. Perancangan sistem yang akan di bangun berupa website pertanian. Hasil perancangan sistem ini nantinya dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk mengembangkan sistem informasi agrowisata di sanggulan. Dengan adanya sistem ini nantinya dapat memberikan informasi yang cepat dan akurat kepada masyarakat luas. Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah: Bagaimana merancang sebuah sistem yang dapat digunakan sebagai media promosi dan penyebaran informasi agrowisata subak di daerah Tabanan yakni sanggulan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan dilakukan di Tabanan dan khusus nya untuk agrowisata subak dan pengairan di daerah tersebut
2. Penelitian ini hanya sebatas perancangan sistem yang akan di kembangkan untuk penelitian selanjutnya.
3. Perancangan sistem ini akan memberikan informasi dan tentang budaya dan tradisi subak di Bali

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang perancangan sistem informasi untuk media promosi agrowisata pertanian ini tidak terlepas dari peneliti terdahulu. Hasil penelitian terdahulu menjadi referensi bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian. Penelitian tentang agrowisata pertanian pernah di teliti oleh (Bambang, 2006) berjudul pengembangan agrowisata berwawasan lingkungan. Dalam penelitian nya membahas tentang keadaan lingkungan sekitar daerah Desa Tingkir Salatiga yang dapat menjadi potensi agrowisata alam dan mengembangkan potensi alam tersebut menjadi agrowisata. Adapun penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif. Penelitian selanjutnya yang berjudul perancangan agrowisata kampoeng kopi banaran oleh (Ririn, 2014) dalam penelitian ini membahas tentang perencanaan sebuah media promosi untuk agrowisata di kota semarang, adapun media promosi yang dibangun adalah media promosi visual serta desain media promosi berupa selebaran dan video.

Dari penelitian terdahulu maka peneliti ingin melakukan sebuah penelitian tentang agrowisata yang dalam hal ini mengambil daerah sanggulan yang merupakan museum subak di Bali. Peneliti ingin membuat sebuah perancangan sistem informasi berupa website yang dapat memberikan informasi tentang subak di bali serta paket wisata pertanian di wilayah tersebut. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan pariwisata di Bali khususnya dalam sektor pertanian. Selain itu informasi tentang nilai budaya subak lebih dikenal oleh masyarakat luas. Serta dapat menjaga budaya subak di Bali. Dasar teori yang digunakan dalam sistem ini ada beberapa teori yaitu:

a. Sistem Informasi

Menurut (Surendro,2007) sistem informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi.

b. Model Entity-Relationship (ER)

ERD adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan (dalam DFD). ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. Dengan ERD, model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang dilakukan. ERD pertama kali dideskripsikan oleh Peter Chen yang dibuat sebagai bagian dari perangkat lunak CASE.

c. Sejarah Subak

Sejarah perkembangan subak menyebutkan bahwa subak telah ada di Bali sejak tahun 882M. Di dalam prasasti Sukawan A.I 882M, terdapat kata Huma yang berarti sawah dan parlak yang berarti tegalan (pertanian lahan kering). Dalam prasasti pandak bandung 1071 masehi untuk pertama kali dijumpai kata kasuwakan yang lama-lama menjadi kasubakan atau subak. Organisasi tradisional petani pengelola air irigasi ini, tidak hanya terdapat di Bali saja, namun hal ini dapat kita lihat di berbagai belahan dunia, dengan nama-nama serta ciri-ciri khas yang berbeda. Adapun beberapa organisasi tradisional petani yang terkenal dan mempunyai kekhasan tersendiri ini adalah: Muang Fai di Thailand, Zangera di Filipina Utara dan Subak di Bali.

Pengertian subak itu sendiri adalah masyarakat hukum adat yang bersifat sosio agraris dan relegius yang terdiri dari petani-petani penggarapan sawah pada suatu areal persawahan yang mendapatkan air dari suatu sumber. Dari berbagai batasan, terlihat bahwa subak merupakan salah satu wujud budaya (budaya lokal), dan dapat dilihat dari tiga sisi (wujud) yaitu dari: ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan-peraturan. Konsep subak terwujud dalam awig-awig maupun pererem yang dipakai acuan dalam menentukan segala sesuatu hak, kewajiban, maupun sanksi di dalam subak baik dalam hal yang menyangkut hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan antara manusia atau petani maupun hubungan manusia dengan alam semesta.

Awig-awig ini timbul dilandasi oleh 4 dasar pokok yang disebut dengan catur dresta yang dipakai sebagai pedoman oleh pengurus subak di dalam mengatur organisasi subak. Nilai-nilai subak yang terkandung di dalamnya memberikan kontribusi terhadap pelestarian fungsi lingkungan, dapat dilihat melalui tiga aspek yaitu: konsep, aktifitas, dan wujud fisik. Konsep awig-awig peraturan subak dilengkapi dengan peraturan pelaksanaan berdasarkan hasil musyawarah subak yang disebut dengan paswara atau pararem. Awig-awig merupakan pengendalian dan pengikat dari semua kegiatan yang terkait dengan pertanian subak yang seyogyanya ditaati oleh anggota subak.

Subak adalah organisasi petani di Bali yang berusaha dalam bidang persawahan. Oleh karena makanan pokok masyarakat Bali umumnya berasal dari beras, maka usaha pengembangan sumber air untuk pertanian lahan basah perlu diupayakan. Upaya ini dilakukan dengan jiwa kebersamaan dimulai dari proses perencanaan, pembangunan, pemanfaatan dan pemeliharannya, guna mencapai tujuan yang diinginkan yaitu memelihara keseimbangan hidup.

d. Agrowisata

Sebagai negara agraris, Indonesia memiliki kekayaan alam dan hayati yang sangat beragam yang, jika dikelola dengan tepat, kekayaan tersebut mampu menjadi andalan perekonomian nasional. Kondisi agroklimat di wilayah Indonesia sangat sesuai untuk pengembangan komoditas tropis dan sebagian sub tropis pada ketinggian antara nol sampai ribuan meter di atas permukaan laut. Komoditas pertanian, mencakup tanaman pangan, hortikultura, perkebunan, kehutanan, peternakan dan perikanan dengan keragaman dan keunikannya yang bernilai tinggi serta diperkuat oleh kekayaan kultural yang sangat beragam, mempunyai daya tarik kuat sebagai agrowisata. Keseluruhannya sangat berpeluang besar menjadi andalan dalam perekonomian Indonesia.

Pada dekade terakhir, pembangunan pariwisata di Indonesia maupun di manca negara menunjukkan kecenderungan terus meningkat. Konsumsi jasa dalam bentuk komoditas wisata bagi sebagian masyarakat negara maju dan masyarakat Indonesia telah menjadi salah satu kebutuhan sebagai akibat meningkatnya pendapatan, aspirasi dan kesejahteraannya. Preferensi dan motivasi wisatawan berkembang secara dinamis. Kecenderungan pemenuhan kebutuhan dalam bentuk menikmati obyek-obyek spesifik seperti udara yang segar, pemandangan yang indah, pengolahan produk secara tradisional, maupun produk-produk pertanian modern dan spesifik menunjukkan peningkatan yang pesat.

Kecenderungan ini merupakan sinyal tingginya permintaan akan agrowisata dan sekaligus membuka peluang bagi pengembangan produk-produk agrobisnis baik dalam bentuk kawasan ataupun produk pertanian yang mempunyai daya tarik spesifik. Agrowisata merupakan salah satu usaha bisnis dibidang pertanian dengan menekankan kepada penjualan jasa kepada konsumen. Bentuk jasa tersebut dapat berupa keindahan, kenyamanan, ketentrangan dan pendidikan. Pengembangan usaha agrowisata membutuhkan manajemen yang prima diantara sub sistem, yaitu antara ketersediaan sarana dan prasarana wisata, obyek yang dijual promosi dan pelayanannya. Oleh karena itu pada wilayah perkotaan diperlukan upaya mempertahankan atau mengelola kawasan hijau.

Dalam suasana seperti itu, warga kota maupun pendatang dari luar kota akan semakin “betah” menikmati. Kalau sebelumnya mereka sekedar lewat, transit, sekarang mereka lewat dengan mendapat tambahan menikmati pemandangan. Pada akhirnya mereka tidak cepat cepat melewatkan kesempatan untuk menikmati keindahan itu. Dengan kata lain mereka sudah mulai terpicat oleh suasana yang menjadi dambaan setiap orang. Pada perkembangan berikutnya mereka diharapkan tidak sekedar lewat atau transit menikmati keindahan, namun akan meluangkan waktu untuk berkunjung membawa rombongan.

e. Database

Dasar data (database) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Database merupakan salah satu kponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi bagi para pemakai. Penerapan database dalam sistem informasi disebut dengan database system. Sistem dasar data (database system) adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuat tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam dalam suatu organisasi. Database bisa diartikan sebagai suatu file database yang memiliki tabel, record, field, index, query, filter dan view.

f. Pemodelan Fungsi

Pemodelan fungsi menggambarkan keseluruhan fungsi dari suatu sistem sebagai sebuah transformasi dari input yang diberikan pengguna menjadi output yang dihasilkan oleh sistem. Alat bantu yang digunakan dalam melakukan pemodelan fungsi ini adalah DFD (Data Flow Diagram).

DFD merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. DFD mempunyai dua tujuan, yaitu:

1. Untuk memberikan indikasi mengenai bagaimana data ditransformasi pada saat data bergerak melalui sistem,
2. Untuk menggambarkan fungsi-fungsi (dan sub-fungsi) yang mentransformasi aliran data.

Untuk memudahkan analisis, DFD dimulai dengan tahap-tahap sebagai berikut:

a. Diagram Konteks,

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri atas suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem dan output dari sistem. Diagram konteks hanya terdiri atas satu proses dan tidak boleh ada *data store*.

b. Diagram Nol / Zero (Overview Diagram),

Diagram nol memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran data, dan *external entity*. Pada level ini sudah dimungkinkan adanya *data store*.

c. Diagram Rinci (Level Diagram)

Diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram zero atau digram level di atasnya.

d. Penomoran Level pada DFD.

Penomoran DFD memiliki aturan tersendiri. Aturan penomoran tersebut dapat dilihat pada Tabel

1.

Tabel 1. Penomoran DFD

Nama Level	Nama Diagram	Nomor Proses
0	Context	
1	Diagram 0	1.0, 2.0, 3.0, ...
2	Diagram 1.0	1.1, 1.2, 1.3, ...
2	Diagram 2.0	2.1, 2.2, 2.3, ...
3	Diagram 1.1	1.1.1, 1.1.2, ...
3	Diagram 1.2	1.2.1, 1.2.2,.....
Dst		

e. Balancing dalam DFD

Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menjaga balancing dalam DFD:

- a) Harus terdapat keseimbangan input dan output antara satu level dan level berikutnya. Aliran data yang masuk ke dalam dan keluar dari suatu proses harus sama dengan aliran data yang masuk ke dalam dan keluar dari rincian proses pada level di bawahnya.
- b) Nama aliran data, data store, dan external entity pada tiap level harus sama, jika objeknya sama.

DFD yang dipakai yaitu Yourdon dan DeMarco. DFD mempunyai beberapa komponen, yaitu *external entity*, *data flow*, proses, *data store*, *split/merge* dan *Off-page connector*. Simbol dalam pemodelan fungsional dapat dilihat pada tabel 2.6. Penjelasan dari masing-masing elemen tersebut adalah sebagai berikut:

1) *External Entity*,

Sesuatu yang berada di luar sistem, tetapi memberikan data ke dalam sistem atau menerima data dari sistem.

Pedoman pemberian nama *external entity* :

- a) Nama *external entity* berupa kata benda
- b) *External entity* tidak boleh memiliki nama yang sama kecuali memang objeknya sama (digambarkan dua kali).

2) *Data Flow* (Arus Data),

Arus data merupakan tempat mengalirnya informasi dan digambarkan dengan garis yang menghubungkan komponen dari sistem. Arus data mengalir di antara proses, *data store*. Arus data dapat merupakan *input* bagi sistem maupun *output* dari sistem.

Pedoman pemberian nama aliran data :

- a. Nama aliran data yang terdiri atas beberapa kata dihubungkan dengan garis sambung.
- b. Tidak boleh ada aliran data yang namanya sama, dan pemberian nama harus mencerminkan isinya.
- c. Aliran data yang terdiri atas beberapa elemen dapat dinyatakan dengan grup elemen. d) Sedapat mungkin nama aliran data ditulis lengkap.
- d. Tidak boleh ada aliran data dari *external entity* ke *data store* atau sebaliknya.

Hubungan antara *external entity* dengan *data store* harus melalui suatu proses, sebab *external entity* bukan merupakan bagian dari sistem.

3) Proses,

Proses merupakan apa yang dikerjakan oleh sistem, berfungsi untuk mentransformasikan data masukan menjadi data keluaran sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan.

Pedoman pemberian nama proses :

- a. Nama proses terdiri atas kata kerja dan kata benda yang mencerminkan fungsi dari proses tersebut.
- b. Jangan menggunakan kata „proses“ sebagai bagian dari nama suatu proses.
- c. Tidak ada proses yang memiliki nama sama.
- d. Proses harus diberi nomor sesuai dengan kaidah penomoran level pada DFD.

4) *Data Store*,

Data store merupakan tempat penyimpanan data yang ada dalam sistem. Pedoman pemberian nama *data store* :

- a. Nama harus mencerminkan *data store* tersebut
- b. Bila namanya lebih dari satu kata maka harus diberi tanda sambung.

5) *Split/Merge*,

Split berfungsi untuk memecah satu aliran data menjadi beberapa macam aliran data. Sedangkan *Merge* berfungsi untuk menggabungkan beberapa macam aliran data menjadi satu buah aliran data.

6) *Off Page Connector*

Komponen *off-page connector* digunakan untuk menghubungkan suatu aliran data yang di *split/merge* dengan proses yang berada satu tingkat di atasnya.

3. Metode Penelitian

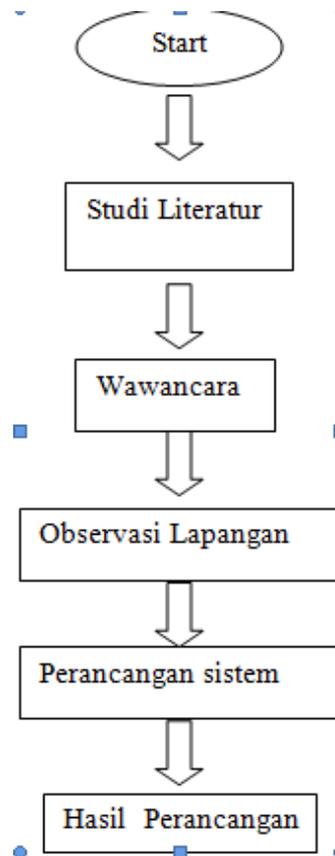
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang suatu sistem informasi tentang budaya subak di Bali khususnya agrowisata subak yang terdapat di daerah Tabanan. Penelitian ini hanya sebatas perancangan sistem yang akan di kembangkan. Perancangan sistem ini nantinya dapat dikembangkan kembali dengan penerapan aplikasi yang dapat di gunakan oleh masyarakat luas. Manfaat Penelitian adapun manfaat yang di dapat dari penelitian ini adalah:

1. Informasi tentang subak di Bali.
2. Pemahaman tentang agrowisata subak yang ada di Bali, lebih tepatnya adalah potensi agrowisata subak yang ada di Bali.

Penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan informasi agrowisata budaya subak. Manfaat Keilmuan

Manfaat keilmuan yang di dapat dari penelitian ini adalah dapat menganalisa kondisi di lapangan saat ini, membuat perancangan sistem dan mengenal budaya agrowisata subak di bali. Sistematika

Penelitian tahap ini akan menjelaskan tentang alur dari penelitian yang akan di lakukan untuk membuat perancangan sistem informasi agrowisata subak di Tabanan.



Gambar 1. Alur Sistem

4. Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan membahas tentang analisa perancangan dari sistem yang akan di bangun. Aplikasi yang dirancang ini nantinya akan diimplementasikan ke dalam website. Adapun fungsinya sistem ini sebagai penyebaran informasi tentang subak dan bisa digunakan oleh masyarakat luas. Dari analisa yang di dapat di lokasi maka perancangan untuk sistem yang akan di bangun adalah perancangan terstruktur dengan menggunakan penggambaran diagram konteks, DFD level 0 dan perancangan ERD serta konseptual database dari sistem tersebut. Adapun perancangan sistem nya seperti di bawah ini

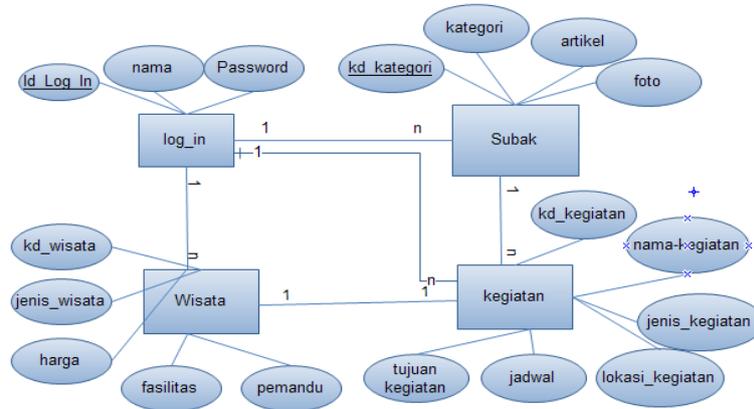
Bagian ini memberikan simpulan yang singkat tentang penelitian yang dibahas di artikel ini disertai dengan saran untuk pengembangan atau lanjutan penelitian berikutnya. Diagram Konteks sistem seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Konteks

Gambar 2 merupakan diagram konteks dari sistem yang akan dibangun, dimana terdapat 2 user yaitu admin dan user yang akan menggunakan sistem. Kedua user memiliki hak akses yang berbeda.

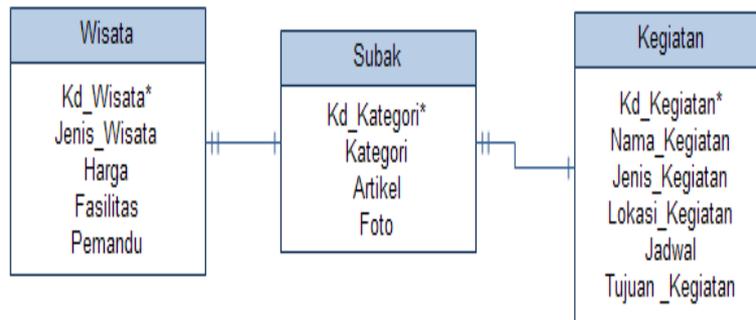
a. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3 Entity Relationship Diagram

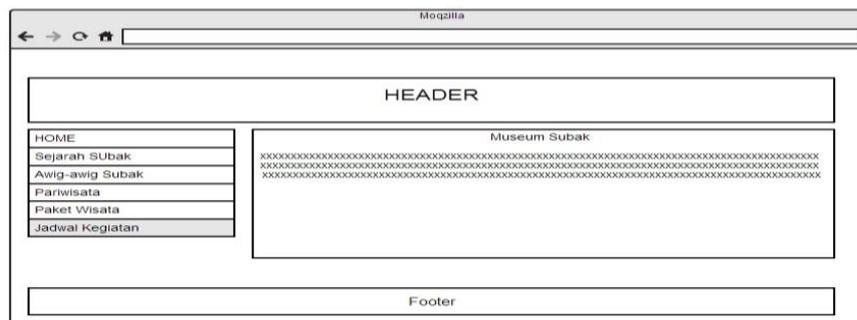
Gambar 3 merupakan entity relationship diagram dimana sistem memiliki 4 entity yang saling berhubungan dimana entity login memiliki kardinalitas 1 to n dengan entity subak dan kardinalitas 1 to n dengan entity kegiatan dan 1 to 1 dengan entity wisata dan n to 1 dengan entity login.

b. Konseptual Database



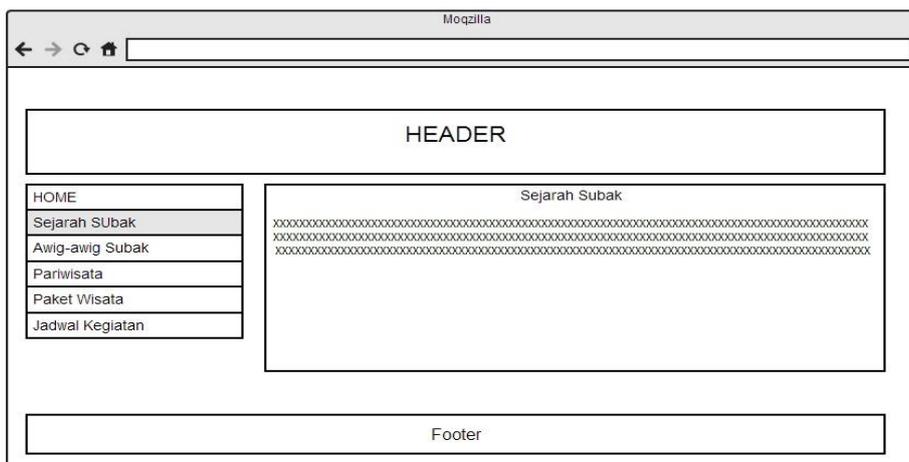
Gambar 4 Konseptual Database

Perancangan sistem digunakan untuk menggambarkan desain interface dari sistem yang akan dibangun ada beberapa perancangan desain tampilan sistem yang di bangun. Desain ini merupakan gambaran secara umum dari sistem untuk pengembangan selanjutnya akan lebih terperinci kembali pada saat implementasi sistem adapun desain sistem yang akan dibangun seperti pada gambar-gambar dibawah ini:



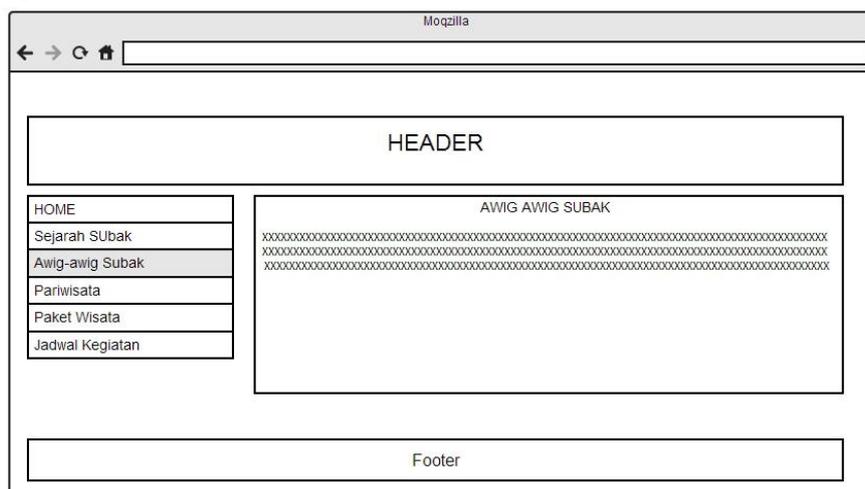
Gambar 5 Desain Halaman Utama

Gambar 5 merupakan halaman utama dari sistem yang akan di bangun. Dimana interface ini akan memberikan informasi umum tentang sistem subak.



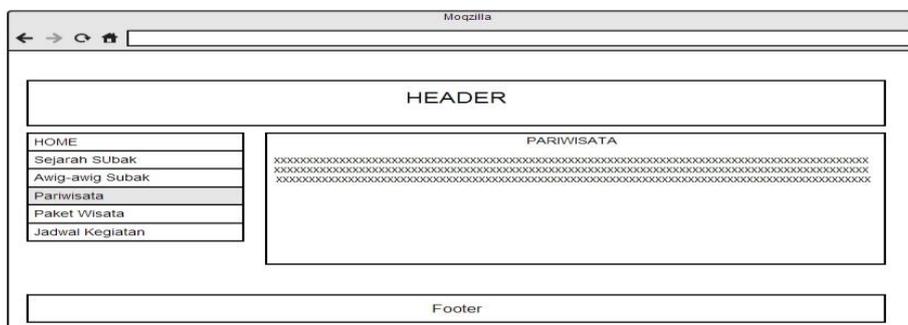
Gambar 6 Desain Halaman Sejarah Subak

Gambar 6 merupakan halaman sejarah subak dimana dalam interface ini akan terdapat sejarah dari subak yang ada di tabanan.



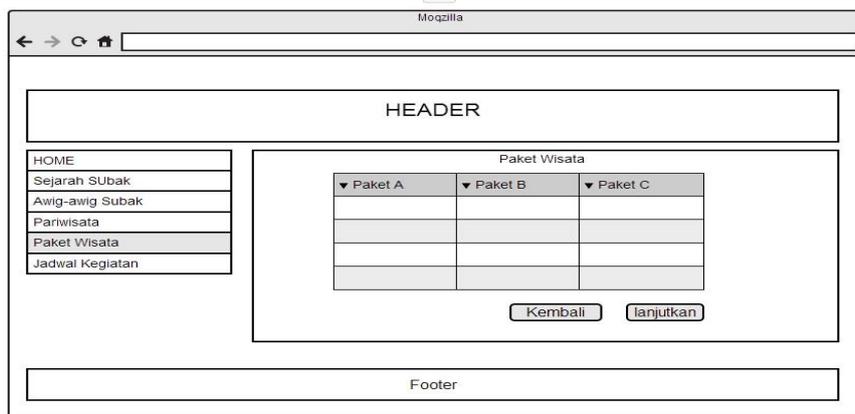
Gambar 7 Desain Halaman Awig-awig subak

Halaman awig-awig subak berisikan informasi tentang awig-awig subak yang ada di agrowisata subak tabanan. Tampilan interface seperti pada pada Gambar 7



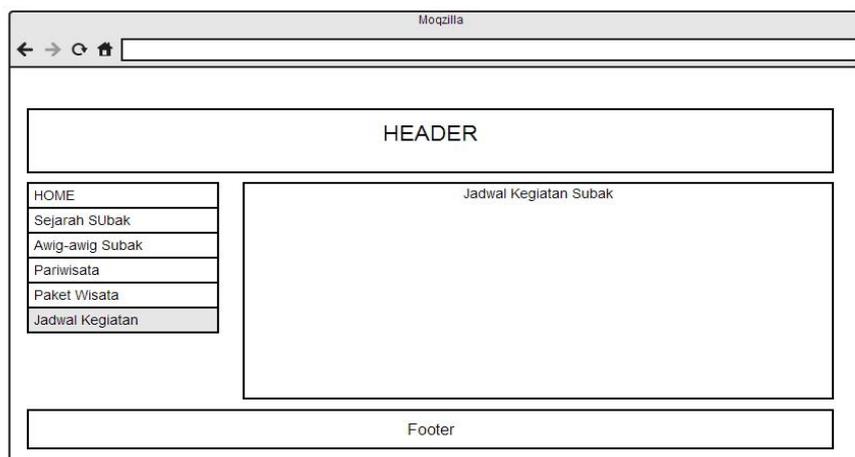
Gambar 8 Desain Halaman Pariwisata

Gambar 8 merupakan interface halaman pariwisata yang berisikan informasi wisata yang ada dalam subak tabanan



Gambar 9 Desain Halaman Paket Wisata

Gambar 9 merupakan interface dari halaman paket wisata dimana user dapat memilih paket wisata yang ingin dipilih oleh user. Dimana user dapat memilih paket yang diinginkan disini terdapat beberapa paket dengan berbagai fasilitas yang berbeda



Gambar 10 Desain Halaman Jadwal Kegiatan

Gambar 10 merupakan interface dari halaman jadwal kegiatan dalam sistem, dimana user dapat melihat jadwal kegiatan, dimana jadwal kegiatan yang akan berlangsung di agrowista subak tabanan tercantum dalam sistem dan rancangan interface ini nanti akan memberikan informasi tentang jadwal kegiatan dari acara yang berlangsung.

5. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penelitian ini telah memberikan suatu perancangan sistem informasi agrowisata subak yang ada di daerah Tabanan. Perancangan sistem ini telah dilakukan dengan penggambaran perancangan sistem menggunakan DFD, ERD dan konseptual database. Perancangan untuk interface sistem telah digambarkan dalam penelitian ini. Saran dari penelitian ini adalah ada beberapa kekurangan dari sistem ini diantaranya adalah selanjutnya dapat dilakukan tahap pengembangan dari sistem ini. Sistem ini dikembangkan berbasis website, dan penggambaran arsitektur sistem serta alur sistem masih menjadi kekurangan dalam perancangan sistem ini.

Daftar Pustaka

- [1]. Mudani, Eti., 2007., Pengembangan Sistem Informasi Rekam Medis Rawat Jalan Untuk Mendukung Evaluasi Pelayanan di RSUD Bina Kasih Ambarawa., Universitas Diponegoro Semarang

-
- [2]. Surendro, Kridanto. 2007. Pemanfaatan *Enterprise Architecture Planning* Untuk Perencanaan Strategi Sistem Informasi. *Jurnal Informatika Vol. 8, No. 1, Mei 2007: 1 – 9.*
- [3]. Aryawan., Windia., Wijayanti., 2013., Peranan Subak dalam Aktivitas Pertanian Padi Sawah (Kasus di Subak Dalem, Kecamatan Kerambitan Kabupaten Tabanan)., e-Jurnal Agribisnis dan Agrowisata., Universitas Udayana.
- [4]. EkaLikita. 2011. Krama Subak Dalem Kecamatan Kerambitan Kabupaten Tabanan.
- [5]. EkaLikita. 2011 Sedahan Agung Yeh Ho I Kecamatan Kerambitan, Kabupaten Daerah Tingkat II Tabanan.
- [6]. Cantika, K. 1985. *Pengelolaan Air Subak di Bali*. Proyek Irigasi Bali Denpasar. Denpasar.
- [7]. Pitana, G. 1993. Suba, *Sistem Irigasi Tradisional di Bali*. Dalam *Subak Sistem Irigasi Tradisional di Bali* (ed. G. pitana). Upada Sastra. Subak, Denpasar.
- [8]. Salahudin, M. (1999). *Pembangunan Pertanian Integral dari Pembangunan Nasional*. Utama Jakarta.
- [9]. Suhardono, E. 1994. *Unsur – unsur Peranan*. Utama Jakarta. Jakarta.
- [10]. Sutawan, N. 1983. *Keberadaan Purapada Subak*, Dinas Kebudayaan Propinsi Bali., Denpasar
- Saputra, Wasis., 2012., *Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Pada SMA Kartini Batam.*, STMIK AMIKOM., Yogyakarta