

Analisa Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Online Pengunjung Di Taman Nasional Kerinci Seblat (TNKS) Berbasis Web

Muhammad Syahid Qadhafi, S. Kom., B. Tech^{1*}, Adhitya Ilham Ramdhani, S.Kom., M.Kom²

¹Jurusan Sistem Informasi Bisnis, Fakultas Magister Manajemen Sistem Informasi, Universitas Gunadarma, Jakarta

²Jurusan Teknologi Sistem Informasi, Fakultas Magister Komputer, Universitas Budi Luhur, Jakarta Selatan

¹Jln. Margonda Raya, Kota Depok, 16424, Indonesia

²Jln. Ciledug Raya, Kota Jakarta Selatan, 12260, Indonesia

email: ¹muhammad_syahid90@yahoo.com, ²adhityair@gmail.com

Abstract – *The development of technology and information from time to time continues to experience significant changes. This development is marked by a change in perspective in the community by receiving information in real time and up to date. Kerinci Seblat National Park [TNKS] is one of the popular climbing tourism objects that are in great demand by local and foreign tourists. The highest volcano in Indonesia is located in Jambi province with an altitude of 3,805 MDPL. Having a beautiful view with quite a challenging path. However, problems occur ranging from garbage in the climbing trail that begins to mount, the number of climbers accidents that increase from time to time, acts of vandalism, climbers get lost to death and climbers who enter the national park area through illegal trails. Therefore, to provide information, education to climbers and local and foreign tourists to preserve the environment in the Kerinci Seblat National Park [TNKS] area, the need for an information media as a tool to provide information and help the performance of website-based tourism resources which can inform, educate and limit the number of visits per day. So that the preservation of nature in the Merbabu Mountain National Park area is maintained.*

Keywords: *Information Technology, Mount Kerinci, Online Registration.*

Abstrak – Perkembangan teknologi dan informasi dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan yang signifikan. Perkembangan tersebut di tandai dengan perubahan cara pandang di masyarakat dengan menerima informasi secara real time dan up to date. Taman Nasional Kerinci Seblat [TNKS] merupakan salah satu objek wisata pendakian populer yang banyak diminati oleh para wisatawan lokal dan mancanegara. Gunung berapi tertinggi di Indonesia ini terletak di provinsi Jambi dengan ketinggian 3.805 MDPL. Memiliki pemandangan yang indah dengan jalur yang cukup menantang. Namun, masalah terjadi mulai dari sampah di jalur pendakian yang mulai mengggung, jumlah tingkat kecelakaan pendaki yang bertambah dari waktu ke waktu, tindakan vandalisme, pendaki tersesat hingga meninggal dunia dan pendaki yang memasuki area taman nasional melewati jalur ilegal. Oleh karena itu, untuk memberikan informasi, edukasi kepada para pendaki dan wisatawan lokal dan asing untuk menjaga kelestarian lingkungan hidup di area taman nasional kerinci seblat [TNKS] maka di perlukannya sebuah media informasi sebagai alat untuk memberikan informasi dan membantu kinerja sumber daya pariwisata berbasis website yang dapat menginformasikan, mengedukasi dan membatasi jumlah kunjungan per hari. Sehingga kelestarian alam di area taman nasional kerinci seblat tetap terjaga kelestariannya.

Kata Kunci: *Teknologi Informasi, Gunung Kerinci, Pendaftaran Online.*

1. PENDAHULUAN

Mendaki gunung merupakan salah satu kegiatan outdoor paling favorit di Indonesia. Jumlah wisatawan pendaki gunung terus meningkat dari tahun ke tahun. Mendaki gunung bukanlah olahraga biasa. Di balik keindahan landscape pegunungan Indonesia yang sangat indah kegiatan mendaki gunung juga memiliki tingkat resiko berbahaya. Sehingga persiapan fisik, mental, skill, kecerdasan, kekuatan dan jam terbang seorang pendaki di butuhkan saat mengeksplor keindahan pegunungan di Indonesia.

Pada dasarnya bahaya dan tantangan tersebut merupakan salah satu barometer dan tolak ukur bagi seorang pendaki itu sendiri untuk menguji kemampuan diri sendiri di alam bebas dan hutan belantara. Kesuksesan dan keberhasilan suatu pendakian yang memiliki medan berat dan menantang merupakan kepuasan batin tersendiri dalam menguasai ego dan rasa takut dalam diri sendiri. Namun di satu sisi, tidak sedikit orang yang tersesat tidak di temukan bahkan hingga meninggal dunia di gunung karena ambisinya.

Di satu sisi Taman Nasional Kerinci Seblat [TNKS] sudah memiliki dan menerapkan media informasi pendakian yang cukup baik. Namun di sisi lain Taman

Nasional Kerinci Seblat [TNKS] belum memiliki media pendukung pendaftaran pendakian secara online yang memiliki banyak fungsi seperti edukasi pendaki, pendataan jumlah pendaki saat check in, check out, jalur yang di lewati, hingga batas maksimal pendaki per hari. Sehingga mampu melakukan monitoring terhadap wisatawan atau pendaki secara real time dan up to date.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PENELITIAN TERKAIT

Penulis sedikit banyak terinspirasi dan mengambil berbagai sumber dan mereferensi dari penelitian – penelitian sebelumnya yang saling terkait dalam penyusunan jurnal ini. Adapun beberapa penelitian dan landasan teoritis yang menginspirasi dengan penelitian ini antara lain yaitu :

“Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Online Pengunjung Di Taman Nasional Gunung Papandayan Garut Berbasis Web” [1] Di dalam penelitian ini di latar belakang dari minimnya sarana teknologi informasi yang mendukung di era internet of things atau yang di kenal dengan IOT. Dimana di era yang perkembangan teknologi dan sistem informasi terus berkembang dari waktu di waktu mulai dari sarana software hingga hardware yang terus berkembang. Dalam penelitian tersebut dimana yang di jadikan parameternya adalah sudah banyak media informasi yang dapat diakses melalui gengaman tangan dan saling terkoneksi satu dengan yang lainnya ke berbagai belahan dunia.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Edwin Riksakomara dengan judul “Layanan Informasi Pendakian Gunung Berbasis Web” [2] dimana dilatar belakang dari pemanfaatan teknologi informasi yang merupakan sebagai sarana informasi yang sangat berguna dan bermanfaat bagi kehidupan manusia dalam mendapatkan informasi secara up to date. Sehingga pendaki gunung dapat mengetahui informasi tentang gunung yang akan mereka tuju dengan up to date

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh team dari universitas brawijaya dengan judul “Perancangan Aplikasi Pemantauan Pendaki Gunung Menggunakan Wireless Network Dengan Protokol MQTT” [3]. penelitian ini di latar belakang dari banyaknya kasus pendaki yang hilang di gunung yang semakin bertambah dari tahun ke tahun. Di latar belakang pula team BASARNAS yang belum banyak menggunakan teknologi dalam pencarian orang. Sehingga team universitas brawijaya menjadikan teknologi diatas menjadi salah satu solusi team basarnas dari sisi team penolong. Dan kami mencoba memberikan solusi dengan metode lain dari sisi survivor atau korban, yaitu dimana kami mencoba untuk

mengedukasi pendaki sebelum pendakian berlangsung saat booking online dalam website.

2.2 LANDASAN TEORI

2.2.1 Gunung

Gunung adalah pemandangan dunia yang penting, mereka merupakan seperlima dari daratan dunia, atau sekitar 30 juta kilometer persegi, dan merupakan rumah bagi 570 juta orang [1992]. Lebih dari separuh penduduk dunia bergantung pada pegunungan untuk makanan, air, hidroelektrik, kayu, atau sumber daya mineral.

Pegunungan adalah lingkungan rumit yang ditandai oleh topografi yang kompleks, beberapa zona ekologis, dan keanekaragaman hayati bawaan. Ketiga karakteristik ini saling terkait, dan mereka memainkan peran dalam memahami gunung.[4]

Dari sumber lain dikatakan Setengah dari populasi manusia tergantung pada pegunungan satu dan lainnya, dan pegunungan menutupi (tergantung pada definisi) antara 12 dan 26% bebas es area terestrial. Sekitar 20% dari total populasi manusia tinggal di pegunungan atau garis depan

langsung mereka. Satu sepertiga dari semua kawasan lindung berada di gunung, dan mereka memasok air ke hampir setengah dari dunia populasi (Koerner dan Ohsawa 2005). [5]

2.2.2 Sistem Informasi

Sistem : kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu

Menurut Jerry FithGerald ; sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran.tertentu. [6]

Sistem Informasi adalah sekelompok orang, prosedur, input, output dan pengolahannya secara bersama-sama menghasilkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan bagi penggunanya. Kemudian menambahkan bahwa, Sistem informasi berbasis komputer mempunyai 6 bagian: hardware, software, data/informasi, proseder, komunikasi dan orang. SI ditentukan dalam perusahaan bergantung pada sifat dan struktur bisnisnya. Ini berarti SI bersifat modifikatif terhadap kebutuhan organisasi. Komponen prosedur dalam SI berkaitan dengan prosedur manual dan prosedur berbasis komputer serta standar untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna. Suatu prosedur adalah urutan langkah yang dilakukan untuk

menyelesaikan satu atau lebih aktifitas pengolahan informasi. Pengolahan informasi ini dapat dikerjakan dengan pengguna, atau kombinasi pengguna dan staff TI. [7]

2.2.3 Teknologi dan Alat

Menurut Tim Berners-Lee (1998), HTML yang merupakan singkatan dari Hypertext Markup Language adalah bahasa markup dominan untuk halaman web, sebuah blok bangunan halaman web. Peramban web membaca dokumen HTML dan menyusunnnya menjadi halaman web visual atau audio (lamp.cse.fau.edu). Browser tidak menampilkan tag HTML tetapi menggunakan tag untuk menafsirkan konten halaman (www.w3schools.com)

Browser web juga dapat merujuk ke Cascading Style Sheets (CSS) untuk menentukan tampilan dan tata letak teks dan bahan lainnya (Taylor, 2013). W3C, pemelihara standar HTML dan CSS, mendorong penggunaan CSS melalui markup HTML presentasi secara eksplisit (Debolt, 2007)

JavaScript adalah implementasi dari standar bahasa Script ECMA dan terutama digunakan dalam bentuk JavaScript sisi klien, diimplementasikan sebagai bagian dari browser web untuk meningkatkan antarmuka pengguna dan situs web yang dinamis (McFarland, 2008). Ini memungkinkan akses terprogram ke objek komputasi dalam lingkungan host.

PHP adalah bahasa scripting tujuan umum yang awalnya dirancang untuk pengembangan web untuk menghasilkan halaman web yang dinamis. Untuk tujuan ini, kode PHP disematkan ke dalam dokumen sumber HTML dan ditafsirkan oleh server web dengan modul prosesor PHP, yang menghasilkan dokumen halaman web (Pan, Chen, dan Nguyen, 2012).

SQL adalah bahasa komputer yang dirancang untuk manajemen dan pengambilan data dalam sistem manajemen basis data yang sering disebut sebagai Structured Query Language, dirancang untuk mengelola data dalam RDMS dan awalnya didasarkan pada aljabar dan kalkulus relasional (Ghosh, 2010).

Notepad adalah editor teks-saja (teks biasa) yang umum. File yang dihasilkan biasanya disimpan dengan ekstensi .txt tidak memiliki tag format atau gaya, membuat program cocok untuk mengedit file sistem yang akan digunakan dalam lingkungan DOS atau HTML (533507.weebly.com). Notepad mendukung bahasa berbasis kiri-ke-kanan dan kanan-ke-kiri (Afriyie, 2012). [8]

2.2.4 Website

Tujuan utama dari setiap website adalah untuk memberikan yang spesifik informasi atau layanan secara terorganisir dan ramah pengguna cara. Keberhasilan situs web diukur dari segi jumlah pengunjung ke situs dan kemudahannya pengunjung menemukan informasi yang diperlukan. Yang efektif dan efisien situs web sangat dipengaruhi oleh seberapa baik antarmuka dirancang dan dikelola. Dengan mengingat skenario, seseorang tidak dapat mengabaikan pentingnya perencanaan dan perancangan yang tepat mempertimbangkan hak hukum dan hosting situs web dalam hosting web yang andal server

3 METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dan memecahkan masalah dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisififikasi masalah. Dari definisi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah yang mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

3.1 Metode Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu hasil penelitian yang dapat diambil kesimpulannya berdasarkan masalah yang ada dalam penelitian. Atau dapat diartikan sebagai proses pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subyek atau obyek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang terlihat.

Penelitian Deskriptif hanya menggambarkan penelitian melalui objek yang di teliti tanpa adanya pengujian hipotesis. Dengan penelitian deskriptif melalui pendekatan kasus akan di dapatkan satu pemecahan masalah yang lebih terarah pada sasaran yang akan di capai.

3.1.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah penelitian lapangan yang dilakukan dengan cara melakukan peninjauan langsung pada objek untuk mendapatkan data primer dan data skunder.

3.1.1.1 Sumber data primer

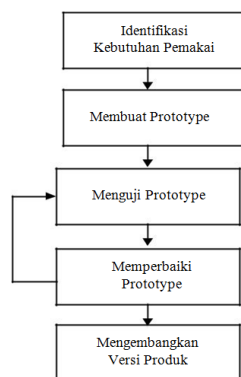
Pengamatan (Observasi) yaitu mengamati semua proses pemesanan tiket SIMAKSI di kawasan Taman Nasional Kerinci Seblat [TNKS] secara offline yang kemudian diambil kesimpulan dari hasil pengamatan tersebut.

3.1.1.2 Sumber data sekunder

Studi pustaka yaitu metode pengumpulan data dengan membaca literature-literatur di perpustakaan sebagai acuan untuk memperoleh materi materi tentang system informasi pemesanan pendaftaran tiket online.

3.1.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode Prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (user). Dari pengertian data prototype yaitu dikarnakan penulis akan mudah merancang system yang diinginkan perusahaan dan dapat diterima oleh user. Dibuatnya sebuah Prototyping bagi pengembang sistem bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model prototype yang dikembangkan, sebab prototype menggambarkan versi awal dari sistem untuk kelanjutan sistem sesungguhnya yang lebih besar. [9]



Gambar. 3.1 tahapan metode pengembangan prototype

Penelitian pengembangan sistem akan dilakukan dengan tahapan tahapan sebagai berikut yaitu:

1. Mendeskripsikan kebutuhan user.

Mengidentifikasi dan menganalisis setiap permasalahan yang muncul untuk menghasilkan sebuah analisis penyelesaian permasalahan, yaitu dengan mengumpulkan setiap kebutuhan yang diperlukan dan menunjang terbentuknya penyelesaian permasalahan user. Sehingga dapat membangun dan merancang system dengan baik .

2. Merancang Prototype.

Penulis mencoba untuk membuat sebuah model penyelesaian sebagai bahan pertimbangan dari kebutuhan yang ingin dicapai oleh user. Model dapat dijadikan bentuk penyelesaian yang bisa dianalisis dan diperbaiki kembali untuk mencapai keinginan user.

3. Menguji Prototype

Pada tahap ini dilakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemakai.

4. Memperbaiki Prototype

Jika terdapat bug atau error maka pada tahap ini penulis melakukan perbaikan aplikasi rute pendakian gunung Merbabu berbasis android sesuai dengan keinginan pemakai.

5. Mengembangkan Versi Produk

Pada tahap ini penulis memberikan gambaran bagaimana penggunaan dan pengembangan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui.

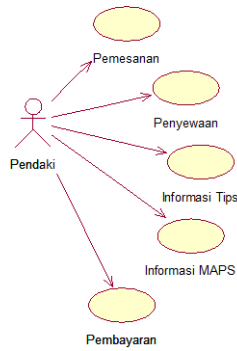
4 PEMBAHASAN

4.1 Rancangan Sistem

Pembahasan Perancangan ini mencakup *Use Case Diagram*, *Skenario Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram* untuk menghasilkan system lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk system tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.1.1. Use Case Diagram

Use case mempresentasikan operasi – operasi yang dilakukan oleh actor. *Use case* digambarkan berbentuk elips dengan nama operasi dituliskan didalamnya. Actor yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke *use case*. Pembahasan ini untuk menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sistem yang akan dibangun. Aktor merupakan pengguna dari aplikasi yang merupakan pendaki. Pendaki hanya dapat melakukan input data berupa *Booking* (Pemesanan Waktu Pendakian), *Rental* (Sewa Barang Selama Pendakian), *Melihat Tip* (Informasi), *Cek Kode Booking* (Pemesanan).



Gambar 4.1. Use Case Diagram yang diusulkan

4.1.2. Skenario Use Case Booking (Pemesanan)

Digunakan untuk menjelaskan setiap Case yang ada di Use Case Booking (Pemesanan)

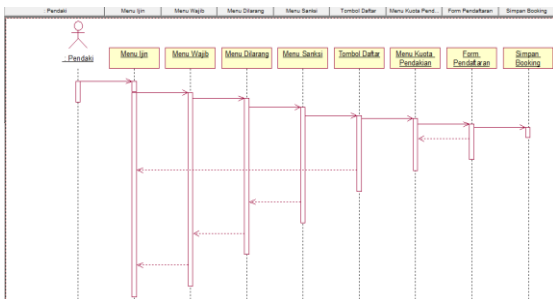
IDENTIFIKASI	
Nama Use Case	Pemesanan
Actor	Pendaki
Tujuan	Mendapatkan Nomor Pemesanan / Booking
Kondisi Awal	Sistem Menampilkan Informasi Pada Menu Izin dan Link Checklist Verifikasi Persetujuan
Skenario Utama	
1. Membuka menu Booking (Pemesanan)	2. Menampilkan Informasi Pada Menu Izin dan Link Check List Verifikasi Persetujuan
3. Klik Link Check List Persetujuan Untuk Menu Ijin	4. Menampilkan Informasi Pada Menu Wajib dan Link Check List Verifikasi Persetujuan
5. Klik Link Check List Persetujuan Untuk Menu Wajib	6. Menampilkan Informasi Pada Menu Dilarang dan Link Check List Verifikasi Persetujuan
7. Klik Link Check List Persetujuan Untuk Menu Dilarang	8. Menampilkan Informasi Pada Menu Sanksi dan Link Check List Verifikasi Persetujuan
9. Klik Link Check List Persetujuan Untuk Menu Sanksi	10. Apabila belum di Check List Persetujuan Pada Setiap Menu Maka akan Kembali Ke Menampilkan Informasi Pada Menu Ijin dan Link Check List Persetujuan dan apabila udah semua akan menampilkan menu Daftar
11. Klik Menu Daftar	12. Menampilkan Tanggal Kuota Pendakian Berdasarkan Pintu Masuk
13. Klik Menu Salah Satu Kuota Pendakian Berdasarkan Pintu Masuk	14. Menampilkan Form Pendaftaran
15. Melakukan Registrasi dan Submit	16. Data Registrasi Tersimpan
Kondisi Akhir	17. Menampilkan Kode Booking (Pemesanan)

Gambar 4.2. Skenario Use Case Booking (Pemesanan)

Gambar 4.7. Activity Diagram Booking (Pemesanan)

4.1.3. Squence Diagram

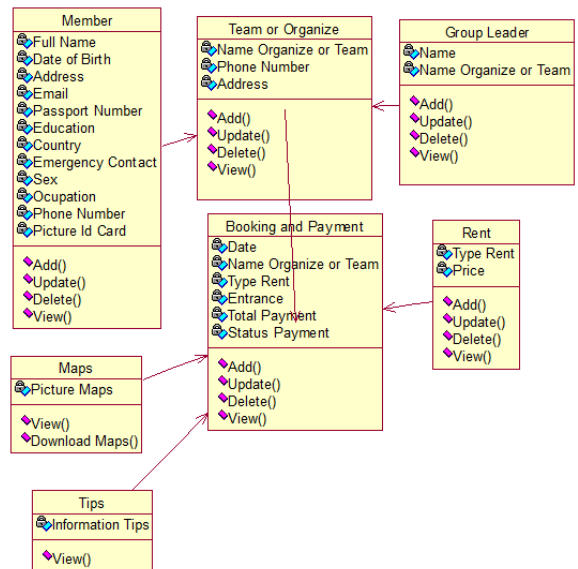
Digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan



Gambar 4.12. Sequence Diagram Booking (Pemesanan)

4.1.4. Class Diagram

Digunakan untuk menggambarkan suatu status class didalam suatu sistem

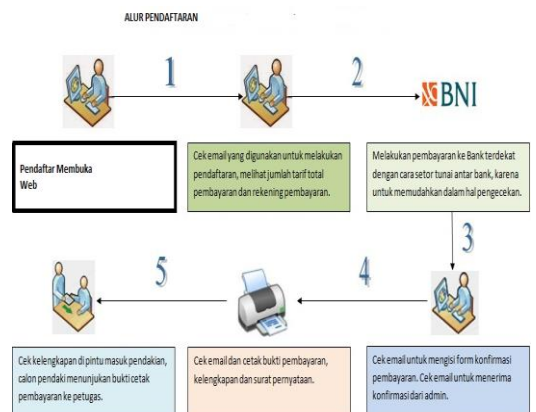


Gambar 4.17. Class Diagram

4.2. Implementasi

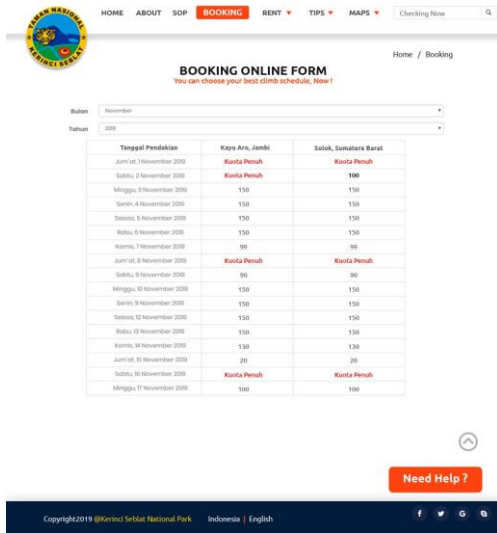
Pembahasan Implementasi ini mencakup Register Flow Procedural, Database, Deployment Diagram, Interface, dan Black Box

4.2.1. Register Flow Procedural



Gambar 4.21. Deployment Diagram

4.2.2. Interface Aplikasi

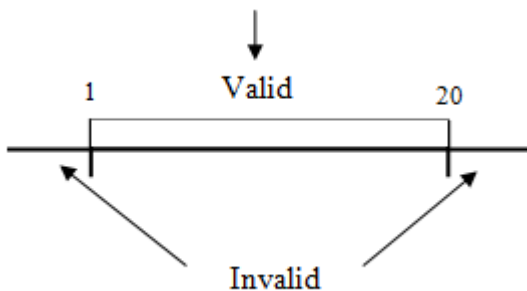


Nilai-nilai diskrit membuat password untuk rentang nilai yang valid dan rentang nilai yang tidak valid, digambarkan sebagai berikut:

1. Nilai Jangkauan

a) Nilai Jangkauan untuk Membuat Kode Booking

Untuk membuat kode booking diberi batasan dari 1-20 digit password. Batasan password sampai 20 adalah karena dalam pemberian value password pada tabel users, diberi nilai 20. Maka dari itu nilai jangkauannya digambarkan sebagai berikut:

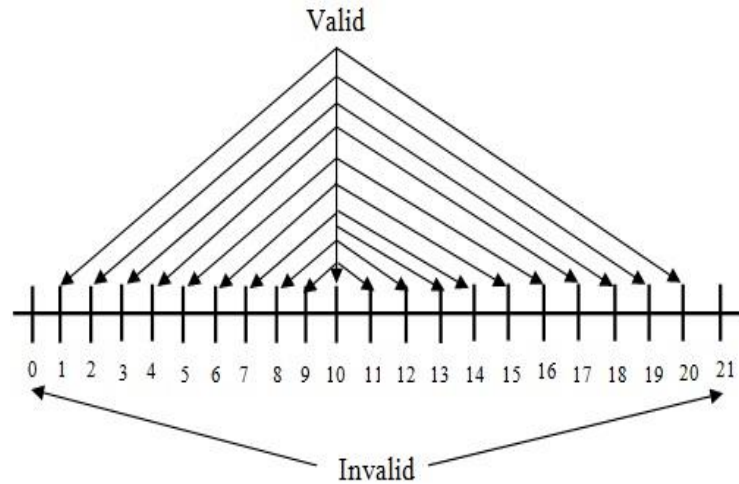


Gamb

- 1) Password yang valid adalah 1 digit dan seatasnya sampai dengan 20 digit.
- 2) Password yang tidak valid adalah dibawah 1 digit dan diatas 20 digit.
- 3) Password yang valid misalkan terdiri dari 6 digit.

2. Nilai-Nilai Diskrit

a) Nilai Diskrit untuk Membuat Password



- 1) Persyaratan kode booking yang valid adalah 1 digit sampai dengan 20 digit.
- 2) Sebuah kode booking yang valid misalkan : 6 digit.
Invalid bisa terdiri 0 digit dan 21 digit atau seatasnya 21

3. Himpunan Untuk Booking

Inputan untuk booking ke sistem, terdiri dari tiga inputan yang harus akan diferifikasi yakni sebagai berikut :

- a) Member : Member harus sesuai yang ada di database.
- b) Rent: Rent harus sesuai yang ada di database
- c) Entrance Date : Entrance Date harus sesuai yang ada di database

Data uji kasus booking adalah sebagai berikut:

Inputan dengan Kondisi Input Range (Jangkauan) member, rent dan entrance date :

- a. Valid : (“Member sesuai di database”, dan “Rent

sesuai di database” beserta “Pencocokan Entrance Date”).

b. Invalid : (“Member tidak sesuai di database”, “Rent tidak sesuai di database” dan “Entrance date tidak

sesuai dengan member dan rent”).

c. Invalid : (“Member dan Rent sesuai di database” tetapi “Entrance Date tidak sesuai dari inputan member dan rent” dan “Salah

satu member atau rent atau entrance date tidak sesuai”).

2	Login	Username, Password dan level user Sesuai di Database	Valid	Jika username, password dan level user yang dimasukkan sesuai dengan yang ada di database, maka dianggap valid.
		Username, Password dan Level User Tidak Sesuai di Database	Invalid	Jika username, password dan level user yang dimasukkan tidak sesuai dengan yang ada di database, maka disebut invalid.

4.2.3. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dengan metode *blackbox Testing* ini dimaksudkan unruk mengetahui apakah *output* yang dihasilkan dari pengolahan sistem benar – benar sesuai dengan *output* yang diharapkan oleh pengguna sistem aplikasi *helpdesk*.

No	Kriteria yang Diamati	Number/ Examinin g of Dwellings	Result	Description
1	Kode Booking	1	Valid	Membuat Kode booking hanya terdiri dari satu karakter, dianggap valid.
		2-20	Valid	Pembuatan Kode booking terdiri dari 2-20 karakter termasuk valid.
		0	Invalid	Jika 0 berarti tidak memberikan kode booking sama sekali, maka dianggap invalid.
		21 dst	Invalid	Jika Membuat kode booking dengan 21 karakter dan seterusnya, maka dianggap invalid, karena batas kode booking hanya sampai 20 karakter.

No	Rancangan Proses	Hasil yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
1	Tips	Menampilkan halaman Tips	Ok	
2	Maps	Menampilkan Halaman Maps dan Download Maps	Ok	
3	Rent	Menampilkan halaman Rent dan Memilih Rent	Ok	
4	Register Booking	Menampilkan form register booking dan menyimpan data tersebut	Ok	
5	Konfirmasi Pembayaran	Menampilkan Konfirmasi Pembyaran	Ok	

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan hadirnya perancangan sistem informasi registrasi online diharapkan dapat menyediakan system yang mampu mengelolah data informasi

- edukasi dengan baik tentang lokasi wisata yang dibutuhkan masyarakat dan pendaki/wisatawan.
2. Di harapkan dapat menjadikan system informasi pelayanan yang praktis sehingga pendaki/wisatawan dapan mengakses informasi kapan pun dimanapun secara up to date dan real time.
 3. Diharapkan dapat menjadikan system informasi yang dapat mengedukasi pendaki/wisatawan secara efektif dan efisien serta interaktif

5.2. Saran

- Belum terkoneksi langsung dengan website resmi Kementerian Kehutanan dan Taman Nasional di Indonesia.
- Menambahkan kemanan untuk aplikasi sistem informasi

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Apipi. (2018). Perancangan Sistem Informasi Online Pengunjung di Taman Nasional Gunung Papandayan Garut Berbasis Web. Unikom
- [2] Riksakomara, Edwin. (2009). Layanan Informasi Pendakian Gunung Berbasis Web. Portal Garuda
- [3] Uditama, Feris Fradibya., Rakhmadhany Primananda., Mahendra Data. (2017). Perancangan Aplikasi Pemantauan Pendaki Gunung Menggunakan Wireless Network dengan Protokol MQTT. J-PTIHK
- [4] Smethurst,D.(2015). Geographical Review . Mountain Geography,90(1), 38.
- [5] Korner, C.(2009). Global Statistics of “Mountain” and “Alpine” Research. Mountain Research and Development. 29(1), 1.
- [6] R. Agung Slamet, Dr. S.T, M.SI, “Konsep SI,” [Online]. <http://agungsr.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/3412/%20Konsep+SI.pdf>. [Diakses pada 04 Feb 2019].
- [7] Parno, Konsep Dasar Sistem Informasi, *Lecture Notes : Sistem Informasi*
- [8] Bernile, R., Achampong , A., Danquah, E. (2014). Online Registration System . International Journal of Innovative Science, Engineering & Technology, 1(9), 583-584
- [9] Purnomo Dwi. 2017. Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan. 2(2): 55.