

TUGAS AKHIR

**SISTEM INFORMASI MUSEUM PONGTIKU BERBASIS
WEBSITE**

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program
Studi Teknik Informatika*



Oleh

MAIKEL SONGGO'

221611030

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA

2026

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Dengan Judul :

SISTEM INFORMASI MUSEUM PONGTIKU BERBASIS WEBSITE

Disusun Oleh :

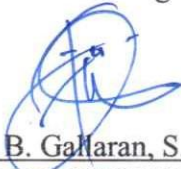
MAIKEL SONGGO

221611030

Tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat-syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Telah diperiksa dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Ferayanti B. Gallaran, S.T., M.Eng.
NIDN: 0929059101

Pembimbing II



Ir.Eko Surtpto Pasinggi, S.T., M.Eng.
NIDN: 0916029004

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Teknik

Mengetahui
Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Dr. Ir. Nitha, S.T., M.T., IPM, ASEAN Eng.
NIDN. 0902117802

Melki Garonga, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0906038601

ABSTRAK

Museum Pongtiku memiliki potensi pariwisata yang besar, namun masih menghadapi kendala dalam pengelolaan dan penyebaran informasi karena belum adanya sistem digital yang terstruktur. Kurangnya promosi yang efektif menghambat daya saing daerah ini dalam menarik pengunjung. Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi berbasis *website* menjadi solusi strategis untuk meningkatkan aksesibilitas informasi Museum, mendukung promosi, serta mempermudah komunikasi antara pemerintah, pengelola, dan pengunjung. Dengan sistem ini, promosi Museum Pongtiku diharapkan lebih optimal, transparan, dan berkelanjutan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Promosi pada Museum Pongtiku berbasis *website*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall* dan hasil dari penelitian ini adalah Sistem Informasi Promosi pada UPT Museum Pongtiku berbasis *website*. Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian menggunakan pengujian *Black Box* dan *User Acceptance Test (UAT)*, analisis kuesioner dan pengujian sistem, 76% Persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Museum Pongtiku Berbasis *Website*, berhasil memberikan solusi yang efektif dalam meningkatkan aksesibilitas informasi Museum kepada masyarakat luas, khususnya Pengunjung baik lokal maupun internasional.

Kata Kunci : Museum, *Waterfall*, *HTML*, *PHP*, *MySQL*, *User*, *Blackbox*, *Acceptance Testing*

ABSTRACT

Pongtiku Museum has great tourism potential, but still faces obstacles in the management and dissemination of information due to the lack of a structured digital system. The lack of effective promotion hampers the competitiveness of this region in attracting visitors. Therefore, the development of a website-based information system is a strategic solution to increase the accessibility of Museum information, support promotions, and facilitate communication between the government, managers, and visitors. With this system, the promotion of the Pongtiku Museum is expected to be more optimal, transparent, and sustainable. The purpose of this study is to design and develop a website-based Promotion Information System at the Pongtiku Museum. The method used in this study is the Waterfall method and the result of this study is a website-based Promotion Information System at the Pongtiku Museum UPT. Based on the results of development and testing using Black Box and UAT testing, questionnaire analysis and system testing, 76% of the percentage can be concluded that the Website-Based Pongtiku Museum Information System has succeeded in providing an effective solution in increasing the accessibility of Museum information to the wider community, especially local and international visitors.

Keywords: *Museum, Waterfall, HTML, PHP, MySQL, User, Blackbox, Acceptance Testing*

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1. Sistem.....	9
2.2.2. Informasi	9
2.2.3. Sistem Informasi	9
2.2.4. Sistem Informasi Berbasis Website.....	10

2.2.5. Manajemen Data Museum Pongtiku.....	10
2.2.6. Metode Pengembangan Sistem	11
2.2.7. Promosi Museum Berbasis Teknologi	12
2.2.8. Perangkat Lunak Pengembangan Sistem	12
2.2.9. Implementasi	13
2.2.10. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	14
2.2.10. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	16
2.2.11. Pengujian Sistem.....	19
2.3 Kerangka Berfikir.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Waktu dan Lokasi.....	23
3.2 Instrumen Penelitian.....	23
3.2.1 Alat Penelitian	23
3.2.2 Bahan Penelitian	23
3.3 Tahapan Penelitian	24
3.3.1 Pengumpulan Data.....	25
3.3.2 Identifikasi Masalah	25
3.3.3 Perancangan Sistem.....	26
3.3.4 Implementasi.....	26
3.3.5 Pengujian	27
3.3.6 Evaluasi	27
3.3.7 Pembuatan Laporan	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Hasil	28
4.1.1 Analisis	28

4.1.2 Perancangan.....	30
4.1.3 Implementasi.....	47
4.1.4 Pengujian	57
4.2 Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran.....	70
REFERENSI	71
LAMPIRAN.....	73
Lampiran Surat Penelitian Pengambilan Data di Instansi	73
Lampiran Pengujian <i>Black box</i>	74
Lampiran Pengujian UAT	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Pengembangan Metode Waterfall	11
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir	22
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	24
Gambar 4. 1 Analisis Sistem Yang Diusulkan	28
Gambar 4. 2 Use Case Diagram	31
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram User</i>	33
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram Admin login</i>	34
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Mengelola halaman <i>Admin</i>	35
Gambar 4.6 ERD Sistem informasih Promosi Pada Museum Pongtiku Toraja Utara Berbasis Website	37
Gambar 4. 7 Rancangan Halaman Home Pengguna	40
Gambar 4. 8 Rancangan Halaman Tentang Museum	41
Gambar 4. 9 Rancangan Halaman Tempat Museum	41
Gambar 4. 10 Rancangan Halaman Galeri	42
Gambar 4. 11 Rancangan Halaman Event	42
Gambar 4. 12 Rancangan Halaman Kontak	43
Gambar 4. 13 Rancangan Halaman Login Admin	43
Gambar 4. 14 Rancangan Halaman Dashboard Admin	44
Gambar 4. 15 Rancangan Halaman Data Galeri Admin	44
Gambar 4. 16 Rancangan Halaman Data Event Admin	45
Gambar 4. 17 Rancangan Halaman Data Museum Admin	45
Gambar 4. 18 Rancangan Halaman Data Pesan Admin	46
Gambar 4. 19 Tabel Admin	47

Gambar 4. 20 Tabel Event	47
Gambar 4. 21 Tabel Galeri	48
Gambar 4. 22 Tabel Museum	48
Gambar 4. 23 Tabel Pesan	48
Gambar 4. 24 Halaman Home <i>Website</i>	49
Gambar 4. 25 Halaman Tentang Museum <i>Website</i>	50
Gambar 4. 26 Halaman Museum <i>Website</i>	50
Gambar 4. 27 Halaman Galeri <i>Website</i>	51
Gambar 4. 28 Halaman Event <i>Website</i>	52
Gambar 4. 29 Implementasi Halaman Pesan <i>Website</i>	52
Gambar 4. 30 Implementasi Halaman Login Admin <i>Website</i>	53
Gambar 4. 31 Implementasi Halaman Dashboard Admin <i>Website</i>	54
Gambar 4. 32 Implementasi Halaman Data Galeri Admin <i>Website</i>	55
Gambar 4. 33 Implementasi Halaman Event Admin <i>Website</i>	55
Gambar 4. 34 Implementasi Halaman Data Museum Admin <i>Website</i>	56
Gambar 4. 35 Implementasi Data Pesan Admin <i>Website</i>	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Diagram Simbol ERD	17
Tabel 3. 1 Pehitungan Skala Liktet.....	21
Tabel 4. 1 Identifikasi <i>Use Case</i>	31
Tabel 4. 2 Identifikasi Aktor	32
Tabel 4. 3 Deskripsi <i>Activity Diagram User</i>	33
Tabel 4. 4 Deskripsi <i>Activity Diagram Admin</i>	34
Tabel 4. 5 Struktur Tabel Admin login	35
Tabel 4. 6 Mengelola Halaman Admin	38
Tabel 4. 7 Struktur Tabel <i>Event</i>	38
Tabel 4. 8 Struktur Tabel Galeri	39
Tabel 4. 9 Struktur Tabel Pesan	39
Tabel 4. 10 Struktur Tabel Koleksi	39
Tabel 4. 11 Pengujian <i>Blackbox</i> Admin	58
Tabel 4. 12 Pengujian <i>Blackbox</i> Pengguna	63
Tabel 4. 13 Bobot Jawaban Pengujian UAT	65
Tabel 4. 14 Tabel Kuesioner	66
Tabel 4.15 Presentase Jawaban Responden	66
Tabel 4. 16 Range Persetujuan Pengguna	67