

**PERANCANGAN DAN PEMBUTAN SISTEM INFORMASI
PARIWISATA BERBASIS WEBSITE
(STUDI KASUS : DESA KABARU KEC. RINDI)**

**Desy Mbangi Bangar¹, Alfrian Carmen Talakua², Reynaldi
Thimotius Abineno³**

Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

E-mail: mbangibangardesy@gmail.com¹, alfriantalakua@unkriswina.ac.id²,
reynaldi@unkriswina.ac.id³

Abstrak

Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Desa Kabar Baru Berbasis Website bertujuan untuk membantu menyediakan sistem informasi pariwisata yang ada di Desa Kabar Baru. Penelitian ini dilatar belakangi karena saat ini masyarakat lokal belum efektif memperkenalkan pariwisata Desa Kabar Baru, dan perhatian wisatawan yang berkunjung ke pulau maupun tenun ikat belum terfokus. Sistem informasi ini dapat membantu pemerintah desa dan masyarakat lokal dalam mengelola informasi pariwisata tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Waterfall, dan metode pengujian sistemnya adalah metodologi pengujian Black Box. Hasil akhir evaluasi sistem informasi pariwisata dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna untuk memperoleh layanan informasi yang diperlukan. Yang merupakan pengelola sistem tersebut adalah pemerintah Desa Kabar Baru. Ada dua jenis user dalam sistem yang dikembangkan, yang pertama adalah admin, Admin adalah user dari pemerintah Desa Kabar Baru admin ini melakukan monitoring terhadap segala aktivitas di dalam sistem. User yang kedua adalah Pengunjung (masyarakat umum) pengunjung ini dapat mengakses sistem ketika mencari lokasi dan melihat gambar-gambar wisata serta segala informasi dari sistem terkait Objek Wisata Pulau Nusa.

Kata Kunci — *Sistem Informasi, Pariwisata, Desa Kabar Baru, Waterfall, Black Box Testing.*

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya globalisasi, perkembangan teknologi semakin pesat, dan sistem informasi kini dapat digunakan dengan cepat, mudah, dan akurat tanpa dibatasi oleh keadaan dan waktu sehingga membawa perubahan yang luar biasa. Teknologi juga dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan orang-orang di tempat kerja dan perusahaan yang dijalankan. Salah satu perkembangan teknologi di Sumba Timur adalah internet, dan kehadiran teknologi internet membuat penyebaran sistem informasi menjadi lebih praktis

dan mudah diakses.

Teknologi internet tidak hanya berdampak pada perkembangan bisnis distribusi saja, namun juga membawa manfaat besar bagi sektor pariwisata. Karena dengan adanya teknologi internet maka dengan mudah dalam menyampaikan informasi terkait objek-objek wisata. Objek wisata merupakan tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat berkunjungnya masyarakat. Wisata pulau Sumba cukup menarik perhatian masyarakat lokal maupun masyarakat asing.

Pulau Sumba mempunyai objek wisata yang cukup beragam mulai dari potensi pariwisata dari bentukan alam secara alami, keadaan sosial yang beragam seperti budaya, suku dan adat istiadat yang dapat dijadikan sebagai aktivitas pariwisata. Sumba Timur adalah salah satu wilayah yang mempunyai kekayaan alam yang menarik. Objek wisata di Sumba Timur cukup banyak yang diketahui oleh masyarakat mulai dari wisata kampung tenun ikat, pantai, pengunungan, air terjun pulau dan wisata lainnya. Selain faktor kekayaan alam dan kebudayaan, keragaman masyarakat Sumba Timur mempunyai nilai tersendiri.

Sumba Timur merupakan salah satu daerah di Nusa Tenggara Timur yang menjadi tujuan para pengunjung wisata. Adapun 3 objek Wisata Pulau Nusa, Pantai Nusa, Tenun ikat dan Pantai Kombu Omang ini berlokasi di Desa Kabar Kecamatan Rindi Kabupaten Sumba Timur. Lokasi Pulau Nusa, Pantai Kombu Omanag dan Tenun Ikat ini mulai dikenal pada tahun 2016 oleh masyarakat luar. Namun pengetahuan masyarakat mengenai Objek Wisata Pulau Nusa Pantai Kombu Omang dan Tenun Ikat di masyarakat masih sangat rendah. Hal tersebut terjadi karena kurangnya usaha masyarakat dalam memperkenalkan Objek Wisata tersebut kepada masyarakat luar. Objek Wisata ini perlu di informasikan kepada masyarakat luar karena Objek Wisata Pulau Nusa memiliki potensi wisata yang baik dan menarik karena memiliki beberapa jenis binatang seperti ular dan burung-burung sebagai aksesoris Pulau Nusa sedangkan Tenun Ikat juga memiliki hasil tenun yang indah dan menarik dan Pantai Kombu Omang juga memiliki pepohonan yang indah dan menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa pemerintah Desa dan masyarakat bahwa masih banyak dari masyarakat yang tidak mengetahui Objek Wisata tersebut begitupun dengan akses jalan yang harus dilalui untuk menuju lokasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan yang memadai dari pemerintah dan masyarakat setempat mengenai pengelolaan dan pengembangan objek wisata tersebut.

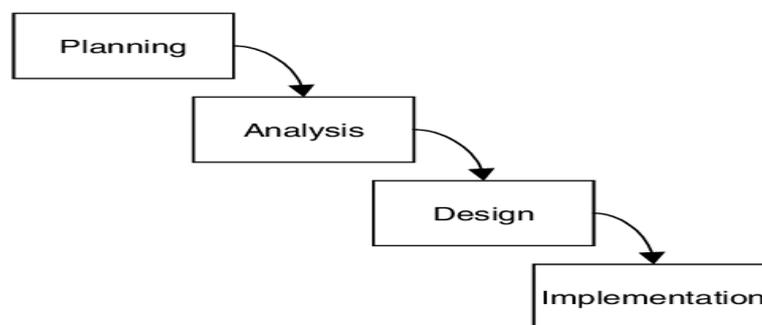
Mengenai sarana dan prasaran yang diperlukan didalamnya seperti sarana kendaraan saat menuju lokasi Desa Kabar dari perkotaan kurang lebih sekitar 82 dari pusat kota Waingapu begitupun perjalanan menuju Pulau Nusa yang menggunakan perahu sekitar 100 m dan karena pengenalan Objek Wisata Pulau Nusa yang dilakukan kepada masyarakat masih secara manual. Perancangan sistem informasi pariwisata yang efektif dan efisien sangat penting dalam memenuhi kebutuhan wisatawan moderen. Sistem informasi pariwisata yang baik harus menyediakan akses mudah dan cepat terhadap informasi yang lengkap, akurat, dan terkini tentang destinasi wisata. Fitur-fitur seperti informasi objek wisata, peta interaktif, event tahunan profil dan galeri (Novianti & Wulung, 2020).

Oleh karena itu “Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis

Website” menjadi topik penelitian yang penting dan relevan untuk menjawab tantangan dan harapan dalam industri pariwisata saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan menyediakan akses mudah dan terpadu terhadap informasi, perancangan sistem informasi pariwisata yang efektif dapat membantu memajukan industri pariwisata, meningkatkan kepuasan wisatawan, dan berkontribusi pada pengembangan destinasi wisata yang berkelanjutan. dan yang merupakan pengelola sistem tersebut adalah pemerintah Desa Kabar. Ada dua jenis user dalam sistem yang dikembangkan, yang pertama adalah admin, Admin adalah user dari pemerintah Desa Kabar admin ini melakukan monitoring terhadap segala aktivitas di dalam sistem. User yang kedua adalah pengunjung (masyarakat umum) user ini dapat mengakses sistem ketika mencari lokasi dan melihat gambar-gambar wisata serta segala informasi dari sistem terkait Objek Wisata.

2. METODE PENELITIAN

System Developmet Life Cycle (SDLC) adalah metode yang digunakan dalam membangun sebuah sistem informasi. Tahapan-tahapan dalam SDLC terdiri dari Planning, Analysis, Design, Implementation.



Gambar 2.1 Metode Waterfall

1. Planning

Tahap perencanaan merupakan tahap awal perancangan sebuah sistem informasi dengan metode SDLC. Identifikasi tujuan dan sasaran dari sistem informasi yang dibangun merupakan langkah awal dalam proses perencanaan. Setelah tujuan diketahui, maka harus memahami kriteria pengguna sistem. Kemudian menentukan teknologi sistem informasi yang akan digunakan dan mengidentifikasi siapa saja nantinya akan terlibat dalam sistem informasi tersebut. Setelah itu tentukan kemana saja nantinya sistem informasi akan didistribusi.

2. Analysis

Pada tahap ini, diidentifikasi kebutuhan pengguna dengan mengumpulkan informasi dari pengguna, menganalisa secara sistematis fungsi dari sistem yang akan dibuat, data apa saja yang dibutuhkan dan data darimana data tersebut dikumpulkan serta apa hasil yang ingin didapatkan dari sistem. Setelah hal tersebut dilakukan, maka analisis fungsi dari sistem sudah dapat dilakukan dengan mempertimbangkan proses yang dibutuhkan untuk mendukung fitur yang ada dalam sistem informasi tersebut.

3. Design

Sebelum melakukan coding, terlebih dahulu memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Persiapkan juga berbagai representasi diagram dari objek logis dan fisik untuk dikembangkan selama tahap perancangan.

4. Implementasi

Dalam tahap implementasi, sistem informasi diletakkan dalam komputer pengguna untuk berinteraksi langsung dengan sistem dan pengguna. Untuk mendapatkan kesempatan bekerja di dalamnya untuk pertama kalinya. Tetapi dalam proses pada tahap implementasi dalam metode konsep SDLC tidak diterapkan karena Sistem Informasi yang dirancang merupakan usul atau ide yang diberikan kepada instansi tersebut.

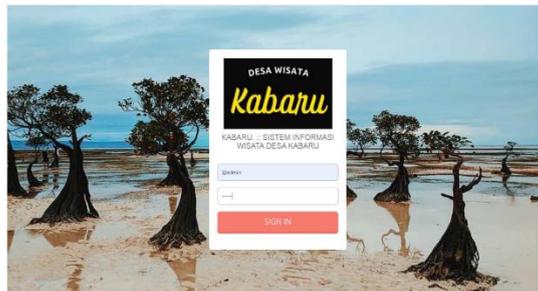
Alasan kenapa model waterfall dipilih karena pada model ini dimana tahapan dalam pengembangan sistem atau perangkat lunak mudah untuk dipahami serta mempunyai bentuk alur yang berurutan dan sistematis. Kelebihan dari model waterfall adalah pengerjaan pada tahap perancangan sistem akan terencana dengan baik dan mudah dalam melakukan pengontrolan. Selain itu struktur tahap pengembangan sistem jelas, dan setiap tahap dikerjakan setelah tahap sebelumnya selesai dikerjakan sehingga tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

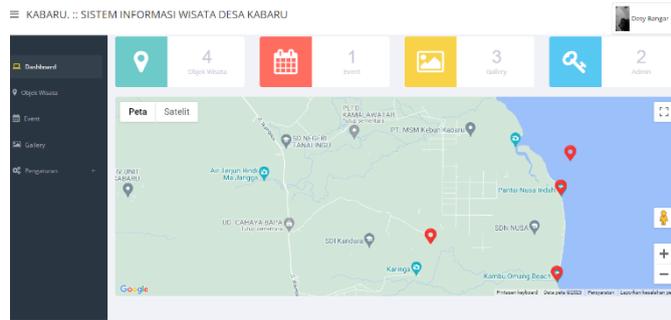
1. Implementasi Sistem

hasil dari penelitian ini merupakan hasil yang di dapatkan oleh peneliti dari seluruh penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan alur dan tahapan perancangan yang sudah di buat sehingga menghasilkan keluaran berupa sistem maupun hasil pengujian sistemnya. Sistem Informasi Pariwisata berbasis Website (studi kasus: Desa Kabar, Kecamatan Rindi) menggunakan metode penelitian waterfall sehingga melalui beberapa tahapan yaitu planning, analysis, desing, implementattion. Setelah melakukan perancangan penelitian ini, peneliti mengimplementasikan tampilan-tampilan hasil rancangan sistem pada setiap layar yang diadakan uji coba berdasarkan permintaan pemerintah Desa Kabar yang akan mengelola sistem tersebut.

2. Halaman Login Admin



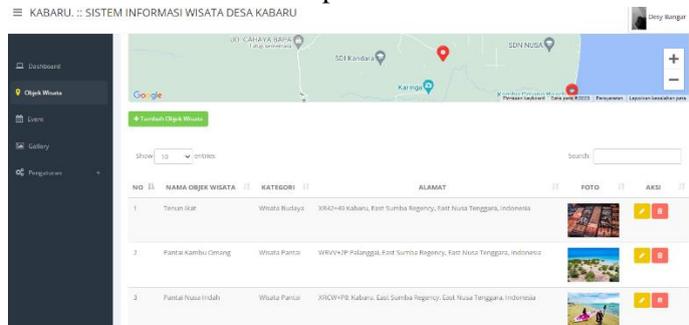
Gambar 1 merupakan halaman login admin. Pada halaman ini admin melakukan isi username dan password setelah itu admin klik sign in lalu masuk ke halaman utama admin.



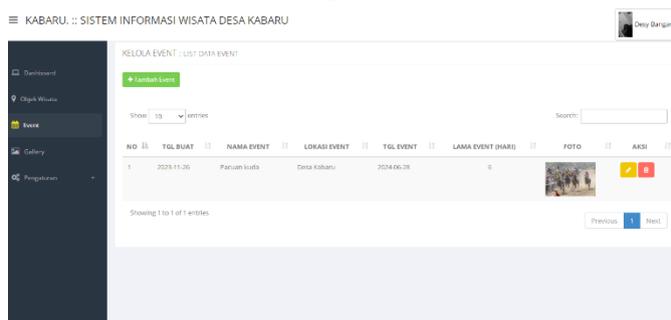
Gambar 2 merupakan halaman dashboard dimana dalam halaman ini akan muncul tampilan awal halaman admin yang tersedia peta, dan seluruh menu admin.



Gambar 3 merupakan halaman edit data profil Sistem, pada halaman ini admin bisa mengedit semua data profil dari admin.



Gambar 4 merupakan halaman tambah objek wisata, dimana pada gambar ini admin melakukan tambah objek wisata maupun deskripsi wisata serta admin juga bisa melakukan penghapusan objek wisata.

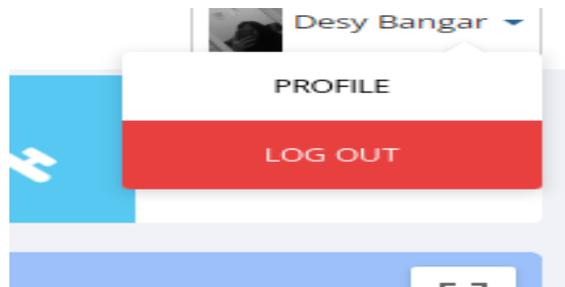


Gambar 5 merupakan halaman tambah event dimana pada halaman ini admin bisa melakukan tambah event ataupun deskripsi serta admin bisa menghapus data event.



Gambar 6 Halaman Galeri

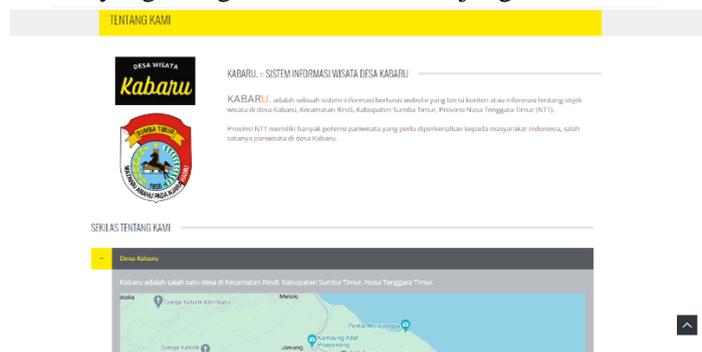
Gambar 6 merupakan halaman tambah galeri dimana pada halaman ini admin melakukan tambah galeri, tambah foto-foto setiap objek wisata serta admin bisa hapus data galeri.



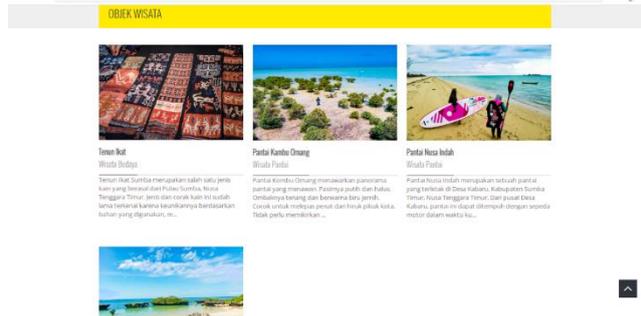
Gambar 7 merupakan halaman logout admin dimana setelah admin melakukan segala aktivitas dalam sistem admin melakukan logout.



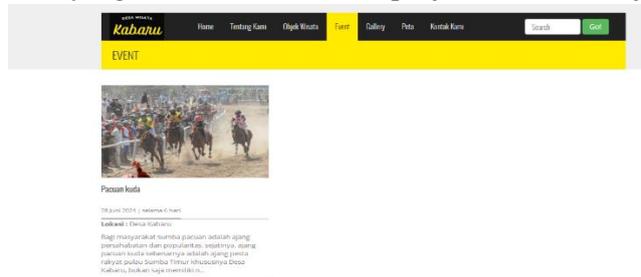
Gambar 8 merupakan halaman utama pengunjung dimana pada halaman ini pengunjung bisa memilih menu yang di inginkan untuk berkunjung ke halaman selanjutnya.



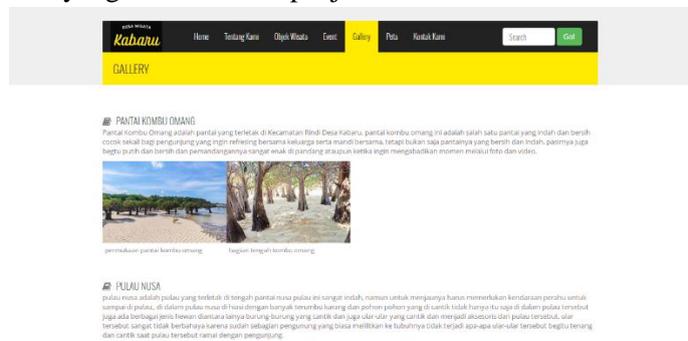
Gambar 9 merupakan halaman profil sistem, pada halaman ini tersedia informasi terkait Desa Wisata, logo Sistem, logo Desa dan halaman Peta.



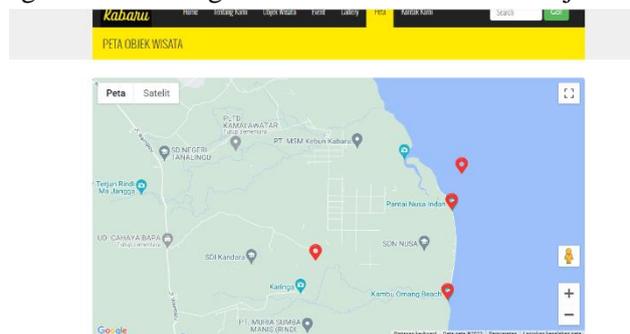
Gambar 10 merupakan halaman objek wisata dimana pada halaman ini pengunjung bisa melihat beberapa objek wisata yang tersedia serta seluruh penjelasan terkait objek wisata tersebut.



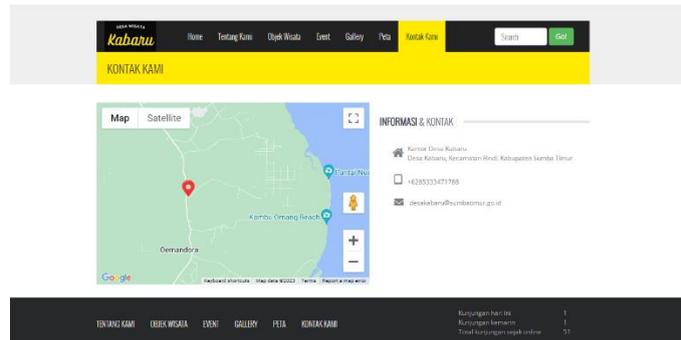
Gambar 11 merupakan halaman event dimana pada halaman ini pengunjung bisa melihat event yang tersedia serta penjelasan dari event tersebut.



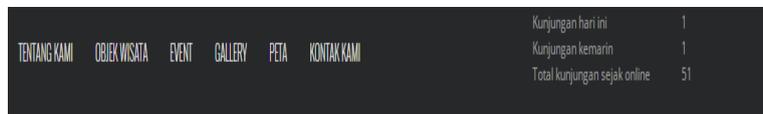
Gambar 12 merupakan halaman galeri dimana pada halaman ini pengunjung bisa mengunjungi halaman galeri yang tersedia berbagai foto-foto menarik terkait objek wisata yang tersedia.



Gambar 13 merupakan halaman peta dimana pada halaman ini pengunjung bisa menggunakan peta tersebut untuk mengetahui titik koordinat dari wisata yang tuju.



Gambar 14 merupakan halaman kontak admin dimana pada halaman ini pengunjung bisa mengambil kontak dari admin yang tersedia untuk menghubungi jika hendak ke tempat wisata tersebut.



Gambar 15 merupakan halaman jumlah pengunjung, pada halaman ini pengunjung bisa melihat jumlah pengunjung setiap harinya yang berkunjung ke website tersebut.

3. Pengujian Sistem

Metode pengujian sistem yang digunakan untuk menguji sistem informasi pariwisata berbasis website adalah pengujian sistem black box, dengan pengujian ini dapat memberikan masukan pada sistem dan melihat hasil antarmuka sistem. Hasil yang diinginkan dari pengujian sistem adalah saat mengoperasikan sistem dapat mengeluarkan input dan output yang maksimal.

Nama menu	Bentuk pengujian	Hasil yang diinginkan	Hasil pengujian
<i>Login</i>	-Username dan <i>password</i> salah - <i>username</i> dan <i>password</i> benar	-menampilkan keterangan bahwa <i>username</i> dan <i>password invalid</i>	-menampilkan validasi tidak sesuai, sistem menampilkan keterangan <i>username</i> dan <i>passwordi</i> salah. b. menampilkan validasi sesuai, sistem menerima akses <i>login</i> dan melanjutkan ke halaman dashboard.
Tambah data objek wisata	Memilih tombol tambah data objek wisata	Sistem menambakan data objek wisata	Berhasil menampilkan data objek wisata.
Ubah data objek wisata	Memilih data objek wisata yang akan di ubah	Data objek wisata berhasil diubah	Berhasil menampilkan data wisata yang diubah.
Tambah data <i>event</i>	Memilih tombol tambah data <i>event</i>	Data <i>event</i> berhasil tambah	Berhasil menampilkan data <i>event</i> .
Ubah data <i>event</i>	Memilih data <i>event</i> yang akan diubah	Data <i>event</i> berhasil diubah	Merhasil menampilkan data <i>event</i> yang diubah.
Tambakan data galeri	Memilih tombol tambah data galeri	Data galeri berhasil tambah	Berhasil menampilkan data galeri

Ubah data galeri	Memilih ubah data galeri	Data galeri berhasil diubah	Berhasil menampilkan data galeri yang di ubah.
Tambah data kontak	Memilih tombol tambah data kontak	Data kontak berhasil di tambah	Berhasil menampilkan data kontak.

Dari hasil black box testing, menyatakan bahwa sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan perancangan yang ada.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini sudah mencapai tujuan dan telah berhasil di kembangkan Sistem Informasi Pariwisata Desa Kabar, Kecamatan Rindi. Sistem ini dikembangkan untuk mempermudah pengguna dalam penginformasikan pariwisata Desa Kabar yang menyediakan menu input data, seperti data tambah objek wisata, tambah event, tambah galeri dan tambah kontak. Dari semua menu tersebut dapat mempermudah pengunjung untuk mengetahui setiap informasi wisata yang tersedia dan juga dengan sistem informasi ini dapat memperkenalkan Desa wisata Kabar Kecamatan Rindi di seluruh penjuru yang berkunjung pada website ini. Dan kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Sistem Informasi Berbasis Website memberikan solusi yang tepat terhadap kebutuhan masyarakat Desa Kabar dalam memperkenalkan wisata tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, W., & Maliha, U. (2016). Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati. 2(2013), 21–28.
- Faizal & Putri, L. (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Garaika, G., & Feriyan, W. (2019). Promosi Dan Pengaruhnya Terhadap Terhadap Animo Calon Mahasiswa Baru Dalam Memilih Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal AKTUAL*, 16(1), 21. <https://doi.org/10.47232/aktual.v16i1.3>
- Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarto, A. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 15–20.
- 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.
- Novianti, E., & Wulung, S. R. P. (2020). Implementasi Komunikasi Daring dalam Menunjang Jawa Barat sebagai Destinasi Pariwisata Cerdas. *Jurnal Komunikasi*, 12(1), 53. <https://doi.org/10.24912/jk.v12i1.6971>
- Siradjuddin, H. K. (2018). Sistem Informasi Pariwisata Sebagai Media Promosi Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Tidore Kepulauan. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 3(2), 46. <https://doi.org/10.36549/ijis.v3i2.43>
- Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>

- Prayudi, A., Umar, R., & Yudhana, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Dompu Berbasis Website. *Seminar Nasional Informatika*, 20(18), 26–30.
- Saputra, K. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Sebagai Media Promosi Di Singkawang- Kalimantan Barat. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*, 2(1), 11–16. <https://doi.org/10.37673/jebi.v2i1.48>
- Siti, & Vilda. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Papua Berbasis Web. *seminar Nasional APTIKOM (SEMNASSTIKOM)*, November, 302–308. www.merdeka.com,
- Utarki, S., Pratama, E. A., & Hellyana, C. M. (2020). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.31294/ijse.v6i1.7950>
<https://unida.ac.id/teknologi/artikel/tips-membuat-website-bagi-pemula.html>