

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA  
JAMBI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

**Heru Kurniawan<sup>1</sup>, Fitria Alfaizah<sup>2</sup>, Hobsah<sup>3</sup>, Lutfia  
Maryam<sup>4</sup>, Bimo Tirta W.P<sup>5</sup>**

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi

E-mail: [herukurniawan@uinjambi.ac.id](mailto:herukurniawan@uinjambi.ac.id)<sup>1</sup>, [alfaizah.fitria12@gmail.com](mailto:alfaizah.fitria12@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[apsaapsa397@gmail.com](mailto:apsaapsa397@gmail.com)<sup>3</sup>, [lutfiamaryam4@gmail.com](mailto:lutfiamaryam4@gmail.com)<sup>4</sup>, [bimotirto99@gmail.com](mailto:bimotirto99@gmail.com)<sup>5</sup>

***Abstrak***

Kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah mendorong berkembangnya cara menyebarkan sebuah informasi. Salah satunya informasi pariwisata pada suatu wilayah. Kota Jambi merupakan salah satu wilayah di Provinsi Jambi yang memiliki beragam objek wisata menarik untuk dikunjungi, namun saat ini masih terdapat beberapa objek wisata yang kurang terekspos dengan baik. Informasi yang dibuat oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Jambi melalui website resmi belum dapat menampilkan peta lokasi objek wisata ataupun informasi geografis sehingga masyarakat luas tidak mendapatkan informasi secara detail. Selain itu penyimpanan data yang masih manual membuat pencarian data memerlukan waktu yang cukup lama, maka perlu dirancang suatu sistem informasi geografis dalam bidang kepariwisataan di Kota Jambi yang mampu memberikan informasi bagi masyarakat luas maupun wisatawan yang akan berkunjung. Pengemasan informasi yang menarik dan informatif sangat diperlukan sebagai salah satu upaya untuk mempercepat promosi dan penyampaian informasi kepada wisatawan yang akan berkunjung ke objek-objek wisata yang berada di Kota Jambi. Metodologi yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan menggunakan metode kualitatif akan menghasilkan data yang lebih komprehensif dan akurat sehingga analisis yang dilakukan berhasil mencapai tujuan yang diinginkan. Design Thinking digunakan untuk perancangan sistem karena pada proses perancangan didukung oleh pemahaman secara menyeluruh sebagai sasaran untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna serta langkah – langkah yang cukup efektif dalam menentukan solusi. Dengan adanya sistem informasi pariwisata ini diharapkan objek wisata di Kota Jambi akan lebih dikenal masyarakat luas maupun wisatawan yang ingin berkunjung ke lokasi objek wisata yang ada di Kota Jambi.

**Kata Kunci** — Sistem Informasi, Wisata, Kota Jambi.

## **1. PENDAHULUAN**

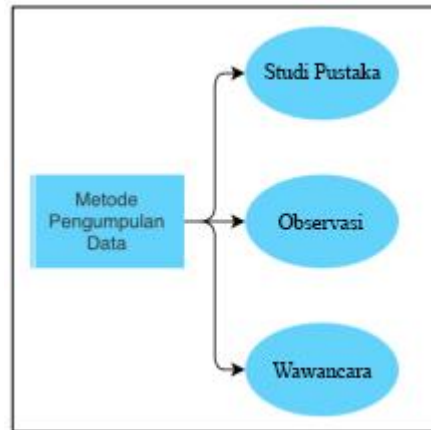
Perkembangan pariwisata di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan tersebut dilihat dari jumlah wisatawan mancanegara yang mengunjungi Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun. Sektor pariwisata di Indonesia telah menjadi salah satu program prioritas pemerintah yang harus ditingkatkan karena pariwisata akan membawa dampak yang signifikan terhadap perekonomian. Hal ini disebabkan pariwisata mempunyai peran yang sangat penting dalam pembangunan Indonesia khususnya sebagai penghasil devisa negara di samping sektor lainnya. Jambi yang merupakan salah satu Provinsi di Indonesia memiliki beragam objek wisata yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan.

Salah satu potensi wisata yang ada di Provinsi Jambi terletak di ibu kota Provinsi yaitu Kota Jambi. Kota Jambi memiliki objek pariwisata yang sangat menarik untuk ditelusuri. Situs bersejarah dan cagar budaya yang masih terpelihara menjadikannya sebagai salah satu pariwisata yang memiliki daya tarik tersendiri, namun saat ini objek wisata yang ada di Kota Jambi masih belum banyak diketahui oleh wisatawan karena masih terdapat beberapa objek yang kurang terekspos dengan baik sehingga dibutuhkan suatu sistem yang dapat memberikan informasi terkait titik lokasi dan daya tarik objek wisata yang ada di Kota Jambi. Pengemasan informasi yang menarik dan informatif sangat diperlukan sebagai salah satu upaya untuk mempercepat promosi dan penyampaian informasi kepada wisatawan yang akan berkunjung ke objek wisata Kota Jambi.

Sistem informasi merupakan sarana alternatif untuk menyebarkan informasi bagi suatu lembaga maupun perorangan. Salah satunya adalah website, merupakan sarana promosi yang memberikan kemudahan bagi siapa saja yang ingin mengaksesnya kapanpun dan dimanapun. Maka dari itu diperlukan suatu perancangan sistem informasi pariwisata Kota Jambi berbasis web yang dapat menyajikan informasi secara luas mengenai objek wisata sehingga menarik wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berkunjung ke Kota Jambi. Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah dan masyarakat sekitarnya akan mengalami peningkatan. Selain itu dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis web maka objek-objek wisata di daerah Kota Jambi akan lebih dikenal oleh masyarakat luas maupun wisatawan serta memotivasi pemerintah setempat untuk lebih memperhatikan pengelolaan pada objek-objek pariwisata tersebut.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metodologi yang digunakan untuk analisis adalah metode kualitatif. Dengan menggunakan metode kualitatif akan menghasilkan data yang lebih komprehensif dan akurat sehingga analisis yang dilakukan berhasil mencapai tujuan yang diinginkan. Informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dari data primer yang digunakan, beserta survei yang dilakukan secara mendalam pada lokasi penelitian dan wawancara mengenai tanggapan yang dibutuhkan oleh instansi pengguna. Lokasi penelitian dilakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Jambi selama 2 bulan, 1 bulan untuk proses pengumpulan data dan 1 bulan untuk proses perancangan prototipe.



Gambar 1. Metode Pengumpulan Data

Berikut penjelasan dari bagan tersebut di atas :

a. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mencari sumber data sekunder yang akan mendukung penelitian.

b. Observasi

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan atau survei pada sistem yang sedang berjalan saat ini pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Jambi. Mengamati dan mencatat secara langsung objek yang akan diteliti.

c. Wawancara

Metode ini merupakan komunikasi dua arah untuk mendapatkan data responden. Hal ini dilakukan sebagai pembuktian dan pelengkap terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan dua bentuk, yaitu wawancara terstruktur (dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti) dan wawancara tidak terstruktur (wawancara dilakukan apabila adanya jawaban berkembang di luar pertanyaan yang telah disiapkan).

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, Metode pendekatan Design Thinking merupakan metode yang sesuai untuk penelitian ini karena pada proses perancangan didukung oleh pemahaman secara menyeluruh sebagai sasaran untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna serta langkah – langkah yang cukup efektif dalam menentukan solusi.



Sumber: medium.com

Gambar 2. Tahapan Metode Design Thinking

Gambar 2 menunjukkan terdapat lima tahapan metode Design Thinking yaitu:

A. Empathize

Tahapan ini peneliti berfokus pada pencarian informasi dan mengamati pengalaman pengguna. Tujuan dari tahapan ini agar peneliti bisa berempati kepada pengguna sehingga bisa berada pada posisi dan pada sudut pandang yang sama dengan pengguna.

B. Define

Setelah melewati tahap pengumpulan informasi, maka pada tahapan ini peneliti

melakukan identifikasi dari informasi yang telah dikumpulkan. Dari identifikasi tersebut kemudian akan ditemukan inti permasalahan yang terjadi yang dimana akan menjadi tujuan utama dalam pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web.

#### C. Ideate

Tahapan ini berguna untuk mencari dan menentukan solusi efektif dari masalah yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini, masing-masing anggota kelompok memberikan masukan atau ide sesuai dengan role atau perannya. Ide-ide yang telah disampaikan kemudian akan dipilih yang paling sesuai dan efektif untuk digunakan.

#### D. Prototype

Setelah mendapatkan hasil rancangan ide dalam tahap ideate, kemudian akan dilanjutkan dalam perancangan prototype sehingga ide-ide abstrak yang telah dipaparkan dapat direalisasikan menjadi rancangan prototype. Tahapan ini merupakan tahapan eksperimental guna menguji setiap ide solusi sudah sesuai atau belum.

#### E. Test

Rancangan prototype yang sudah jadi kemudian akan diuji oleh calon pengguna untuk melihat secara langsung reaksi mereka pada saat menggunakan web pariwisata. Pada tahap ini, feedback yang akan diberikan oleh calon pengguna sangat penting dan berguna untuk dijadikan panduan dalam melakukan perbaikan. Walaupun terkadang kebutuhan dan keinginan pengguna sangat beragam atau bahkan bertolak belakang. Namun, hal itu adalah lumrah dan jika hal itu terjadi maka akan kembali ke tujuan utama pembuatan website guna mempertimbangkan feedback yang mendukung tujuan utama dari perancangan sistem informasi pariwisata ini.

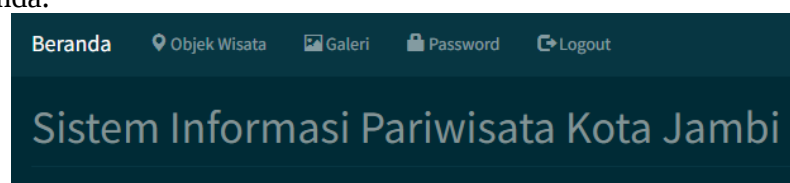
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dalam penelitian ini berupa perancangan prototipe sistem informasi pariwisata Kota Jambi berbasis web.

#### Perancangan Antarmuka Pengguna (User Interface Design)

##### a. Tampilan Halaman Beranda

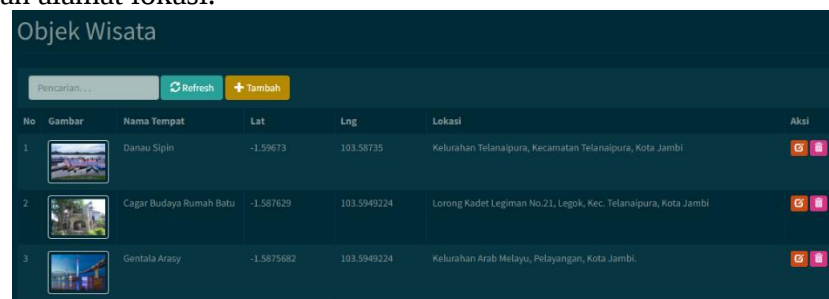
Tampilan menu awal saat diakses oleh pengguna. Tampilan yang akan muncul adalah halaman beranda.



Gambar 3. Tampilan Halaman Beranda

##### b. Tampilan Halaman Objek Wisata

Pada menu objek wisata terdapat informasi mengenai gambar, nama tempat, titik koordinat, dan alamat lokasi.



Gambar 4. Tampilan Halaman Objek Wisata

c. Tampilan Halaman Login

Halaman login merupakan halaman verifikasi bagi pengguna sebelum melakukan akses ke dalam sistem. Halaman login dapat diakses oleh admin atau petugas yang diberi hak akses.

Gambar 5. Tampilan Halaman Login

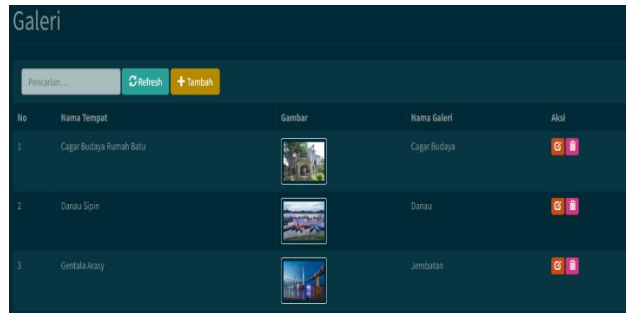
d. Tampilan Halaman Input Objek Wisata

Halaman input objek wisata merupakan halaman bagi pengguna untuk menambah jenis objek wisata ke dalam sistem. Halaman ini dapat diakses oleh admin atau petugas yang diberi hak akses.

Gambar 6. Tampilan Halaman Input Objek Wisata

e. Tampilan Halaman Galeri

Halaman Galeri berisikan informasi mengenai gambar-gambar objek wisata yang menarik.



Gambar 7. Tampilan Halaman Galeri

f. Tampilan Halaman Ubah Password

Halaman ini dapat digunakan untuk mengubah password sesuai keinginan admin.

Gambar 8. Tampilan Halaman Ubah Password

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Pariwisata Kota Jambi diharapkan dapat membantu mempromosikan Pariwisata Kota Jambi kepada seluruh masyarakat luas di tanah air maupun mancanegara.
2. Sistem Informasi Pariwisata Kota Jambi diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mencari informasi mengenai objek-objek wisata di Kota Jambi secara detail dan lengkap.
3. Dengan adanya sistem informasi berbasis web, penyampaian informasi pariwisata menjadi lebih efektif dan akurat dibandingkan dengan sistem manual.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, E. N., Matondang, N. H., & Afrizal, S. (2022, Juni). SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB PADA KABUPATEN NUNUKAN. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7.
- Ardhiyanti, R. P., & Mulyono, H. (2018, Maret ). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3.
- Darusiam, M. I., & Hidayat, D. (2021, Desember). PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI MOBILE UNTUK WISATA PANGALENGAN BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design*, 8.
- Dengo, M. F., Dai, R. H., & Ningrayat, L. (2022, Oktober). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Android. *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICS*, 4.

doi:10.37905/jji.v4i2.15351

- Kadaton, M. s., & Soekarta, R. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA SORONG MENGGUNAKAN WEB DAN LINE@ CHATBOT SEBAGAI MEDIA INFORMASI PARIWISATA. *Jurnal Teknik Informasi dan Keamanan*, 4.
- Mahendro, I. (2020, September). PROTOTIPE SISTEM INFORMASI PARIWISATA PESISIR PANTAI DI JAWA TENGAH MELALUI MEDIA WEBSITE. *Jurnal Saintek Maritim*, 21.
- Manuhutu, M. A., Flasao, Y., & Uktolseja, L. J. (t.thn.). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN MAYBRAT BERBASIS WEB (STUDI KASUS : KOMUNITAS PECINTA ALAM PAPUA. *ScientiCO : Computer Science and Informatics Journal*, 1.
- Musdar, I. A., & Arfandy, H. (2020, April ). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA SULAWESI SELATAN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE. *SINTECH JOURNAL*, 3.
- Octhario, R., Syafei, W. A., & Chritiyono, Y. (2012). Perancangan Sistem Layanan Informasi Pariwisata Berbasis Mobile Internet Dengan Menerapkan Konsep Mobile Interaction. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*.
- R, A. F., Setyawan, D., & Refraugati, I. (2022, Juni). Perancangan Prototype Aplikasi Review Wisata Berbasis Mobile. *Jurnal IT CIDA*, 8.
- Silalahi, M., Saragih, S. P., & Yulia. (2022, Juli ). Sistem Informasi E-Layanan Pariwisata Kota Batam dengan Model . *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 8. doi: 10.31294/jtk.v4i2
- Sirait, M. A., & Ichwani, A. (2023, April). SISTEM INFORMASI WISATA BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7.
- Supiyandi, Rizal, C., & Fachri, B. (2023, Januari). Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa. 3.
- Syari, S. P., & Mukaroh, E. N. (t.thn.). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Wisata Di Lampung Selatan. 2.
- Prayudi, A., Umar, R., & Yudhana, A. (2018, November). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN DOMPU BERBASIS WEBSITE.
- Yanti, D. (2018, September). Perencanaan Prototipe Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Dairi Sumatera Utara. *Jurnal Khasanah Ilmu*, 9.