

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN DOMPU BERBASIS *WEBSITE*

Andi Prayudi⁽¹⁾, Rusydi Umar⁽²⁾ dan Anton Yudhana⁽³⁾

⁽¹⁾⁽³⁾Teknik Informatika, Universitas Ahmad Dahlan

⁽²⁾Teknik Elektro, Universitas Ahmad Dahlan

e-mail : ompukaronde27@gmail.com⁽¹⁾, eyudhana@ee.uad.ac.id⁽²⁾, rusydi@mti.uad.ac.id⁽³⁾

Abstrak

Sistem informasi pariwisata ini dirancang menggunakan perangkat lunak *Sublime Text*, *Platform Codeigniter* dan *Bootstrap* dengan menggunakan perangkat komputer yang tidak terhubung dengan internet atau *localhost*. Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data, perancangan program, penulisan program menggunakan perangkat lunak *Sublime Text*, dan pengujian sistem menggunakan *localhost*, Rancangan sistem informasi pariwisata berbasis web ini menggunakan model *Waterfall*.

Kata Kunci : Perancangan, Sistem Informasi, Pariwisata, Kabupaten Dompus

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Dompus adalah salah satu daerah di Provinsi Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Kabupaten ini berada di bagian tengah Pulau Sumbawa. Daerahnya seluas 2.321,55 km² dengan jumlah penduduk 218.000 jiwa. Kabupaten Dompus berbatasan dengan Kabupaten Sumbawa dan Kabupaten Bima.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Dompus (DISBUDPAR) merupakan lembaga pemerintahan ada di Kabupaten Dompus bergerak dalam bidang pengelolaan pariwisata dan kebudayaan. Sesuai dengan visi dan misinya yang bertekad menjadikan Kabupaten Dompus sebagai tujuan wisatawan. Sebagai tuan rumah semestinya menyediakan fasilitas yang dapat memudahkan wisatawan yang akan berkunjung untuk mencari informasi tempat-tempat wisata.

Kemajuan teknologi informasi dan semakin banyaknya pengguna internet, peneliti akan memanfaatkan media tersebut untuk mempublikasikan tempat-tempat wisata di Kabupaten Dompus. Sehingga akan mempermudah wisatawan untuk mencari informasi tentang wisata yang ada di Kabupaten Dompus.

Identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut: (a) Kebutuhan DISBUDPAR Kabupaten Dompus dan wisatawan akan Sistem Informasi pariwisata. (b) Efektifitas dalam mempromosikan tempat-tempat wisata belum optimal. (c) Belum adanya Aplikasi Sistem Informasi pariwisata di DISBUDPAR Kabupaten Dompus. Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi sistem informasi pariwisata agar mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi-informasi tempat wisata yang ada di Kabupaten Dompus.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Membangun sebuah sistem informasi pariwisata Kota Samarinda berbasis *web*, implementasi sistem menggunakan perangkat lunak *NetBeans 7.4* dan *Google Chrome*. Setelah semua proses diimplementasikan, maka yang akan dilakukan adalah memverifikasikan dan memvalidasi sistem ini agar dapat membantu pengguna dalam merencanakan perjalanan ke Samarinda. (Gozali, 2015)

Membangun sebuah sistem informasi pariwisata berbasis *web* studi kasus fasilitas penginapan di wilayah Propinsi Yogyakarta, sistem yang dibangun ini wisatawan dapat memilih sendiri informasi penginapan yang dibutuhkan. Hal ini didasarkan pemikiran bahwa masing-masing wisatawan memiliki pertimbangan tersendiri dalam menentukan tempat penginapannya. (Soelistijadi, 2015)

Merancang sistem informasi pariwisata pantai berbasis *web* pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kab. Banggai Kepulauan, Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall modelling*. Hasil penelitian ini menyimpulkan sistem informasi pariwisata pantai berbasis *web* dapat mengelola data-data pariwisata yang ada secara cepat dan mudah untuk memberikan informasi tentang pariwisata pantai yang ada di Kab. Banggai Kepulauan. (Mertayasa & Yambese, 2017)

Membangun sebuah sistem informasi pariwisata berbasis *web* sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo, dalam sistem ini memiliki media *audio* dan *visual*. media tersebut akan dijadikan sebuah sistem informasi menjadi menarik. Metode penelitiannya dengan pengumpulan data-data melalui studi literatur, wawancara, dan observasi, serta menganalisis kebutuhan perangkat lunak, *database* dirancang dengan *mysql*, perancangan program dan desain menggunakan *Macromedia Dreamweaver* dan *PHP*. (Ardhiyani & Mulyono, 2018)

Membangun sebuah GIS obyek wisata Propinsi Kepulauan Bangka Belitung Berbasis *Web*, sistem mempromosikan beberapa jenis wisata, didalamnya memiliki fasilitas-fasilitas pendukung dan jarak tempuh. Uji coba sistem menggunakan *alpha test* dan *black box test* (Soyusiawaty et al., 2007).

Menurut (Kristianto, 2018) sistem adalah suatu jaringan yang berkerja pada prosedur tertentu yang saling berkaitan dan terorganisir untuk melakukan suatu pekerjaan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sedangkan menurut (Cahyono, 2015) sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam melakukan pekerjaan secara bersama untuk mencapai tujuan.

Menurut (Kristianto, 2018) sistem informasi merupakan kumpulan dari *hardware*, *software*, dan *brainware* yang akan mengolah sejumlah data-data menjadi sebuah informasi. Sedangkan menurut (Oetomo, 2006) sistem informasi merupakan kumpulan elemen yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi.

Menurut (Hidayah, 2017), Pariwisata adalah perjalanan wisata yang dilakukan secara berkali-kali atau berkeliling-keliling, baik secara terencana maupun tidak terencana yang dapat menghasilkan pengalaman total bagi pelakunya. Dari pengertian tersebut terlihat bahwa kegiatan wisata merupakan bagian dari kegiatan pariwisata, karena kegiatan pariwisata merupakan kegiatan jamak dari kegiatan wisata itu sendiri.

Menurut (Prayudi, 2017) *web* adalah sebuah penyebaran informasi melalui internet. pada dasarnya *www* (*world wide web*) dengan *web* itu sama karena kebanyakan orang meningkatkan *www* menjadi *web* saja. Sedangkan menurut (Sidik, 2017) *Web* merupakan layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan pengguna untuk mendapatkan suatu informasi, dengan cukup mengklik suatu link berupa *text* atau *image*, maka informasi dari *text* atau *image* akan ditampilkan secara lebih rinci (*detail*).

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan diantaranya:

3.1. Jenis dan Sumber Data

- Data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Dompu dan data tempat wisata di Kabupaten Dompu.
- Foto dan video tempat wisata di Kabupaten Dompu.

3.2. Metode Pengumpulan Data

- Observasi lokasi studi kasus.
- Studi data dan dokumentasi.
- Wawancara.

3.3. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. kualitatif, yaitu penelitian yang dilakukan pada kondisi objek yang alami dan tidak alami, Peneliti sebagai instrumen .kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, data yang dihasilkan bersifat deskriptif, dan analisis data dilakukan secara induktif.

3.4. Analisis Kebutuhan

- Sistem menyediakan *form login* khusus *admin*. *Form login admin* ini khusus untuk pegawai kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Dompu.
- Sistem juga menyediakan galeri untuk memasukan gambar. Gambar dapat dimasukan sendiri di form khusus tambah gambar maupun saat memasukan data pariwisata yang memiliki gambar, dapat masuk juga digaleri. Hingga tidak perlu memasukan gambar lagi yang sama.
- Sistem ini menyediakan pesan untuk pengunjung untuk mengirim pesan pada admin.
- Sistem ini juga menyediakan buku tamu untuk pengunjung.

3.5. Kebutuhan Perangkat

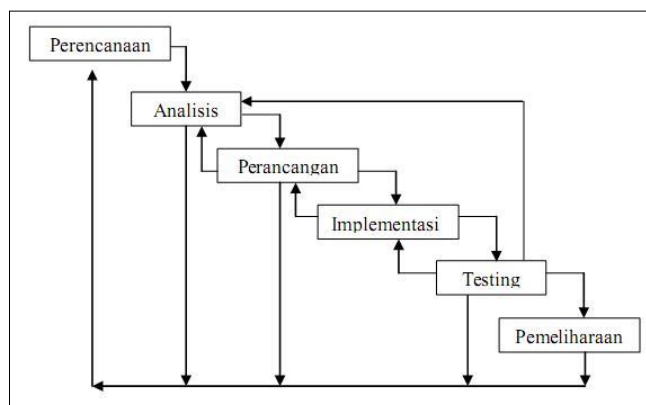
Dapat dilihat pada tabel 1 Kebutuhan perangkat yang digunakan untuk membangun sebuah sistem informasi pariwisata berbasis *web*.

Tabel 1. Alat Bantu Penelitian

Hardware	Software
1. Laptop Asus K84L	1. Sistem Operasi Windows 7 64Bit
2. Processor Intel Celeron B830 1,80GHz.	2. Xampp 3.3.2
3. RAM 4Gb	3. Sublime Text 3
	4. Platform CodeIgniter dan Bootstrap

3.6. Perancangan Sistem

Dapat dilihat pada gambar 1 diagram perancangan program sistem informasi pariwisata berbasis web ini menggunakan model *Waterfall* (air terjun)



Gambar 1. Model *Waterfall*

Dari gambar 1 dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahap ini peneliti akan berdiskusi dengan *client* mengenai perancangan sistem dan apa saja keuntungan yang diperoleh *client* dari perancangan sistem tersebut.

b. Analisis

Peneliti menerangkan sistem yang akan dibangun kepada *client* se jelas-jelasnya, dikarenakan tahap ini merupakan tahap yang akan menentukan keberhasilan tahapan berikutnya.

c. Perancangan

web designer akan merancang *design visual* dan *web programmer* merancang program yang dibutuhkan dalam pembuatan fasilitas-fasilitas yang ada pada sistem.

d. Implementasi

Tahap ini dilakukan implementasi terhadap seluruh sistem. *Web designer* merancang seluruh tampilan *visual* menggunakan *tool-tool* dalam mengolah *layout*, gambar, animasi, audio, video yang akan ditampilkan. Sedangkan *web programmer* melakukan *coding* sesuai bagian tugasnya.

e. Testing

Tahapan ini akan menggabungkan semua komponen sistem yang telah di rancang sehingga menjadi sebuah sistem yang utuh sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan. kemudian dilakukan proses pengujian terhadap sistem untuk mengetahui *error* tidaknya sebuah sistem tersebut.

f. Pemeliharaan

Tahap ini adalah tahapan terakhir dimana sistem sistem akan diupload ke *webhost* dan dipublikasikan ke Internet.

3.7. Layout Website

a. Halaman Admin

Dilihat pada tabel 2 Halaman *admin* merupakan halaman untuk mengelola semua data pada website, halaman ini hanya dapat dibuka oleh operator yang ada di DISBUDPAR.

Tabel 2. Layout admin

LOGO	Admin Website
M E N U	CRUD

b. Halaman *User* atau Wisatawan

Dapat dilihat pada tabel 3 Halaman *user* atau wisatawan merupakan halaman utama dari sistem informasi berbasis *website* DISBUDPAR Kab. Dompu, didalamnya terdapat informasi terkait masalah pariwisata.

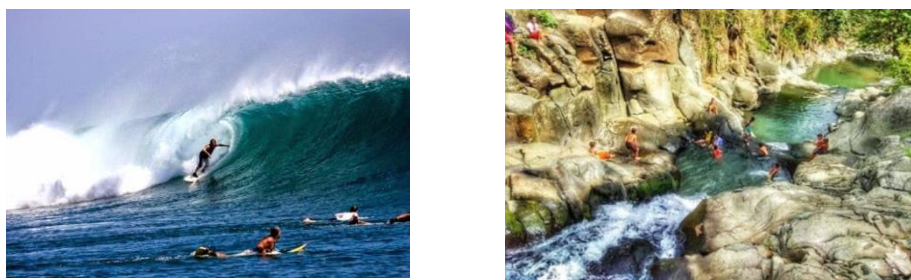
Tabel 3. Layout user/Wisatawan

Logo	Beranda	Profil	Wisata	Galery	Buku tamu
	<i>Slider</i>				
	<i>Content</i>				
<i>Footer</i>					

3.8. Objek Wisata

a. Wisata Alam

Banyak potensi alam yang sungguh indah untuk di kunjungi oleh wisatawan lokal maupun asing. Pada gambar 2 dapat dilihat beberapa objek wisata alam.



Gambar 2. Wisata Alam

b. Wisata Kuliner.

Di Kabupaten Dompu memiliki aneka kuliner dengan ciri khas yang berbeda dengan daerah-daerah lain, pada gambar 3 dapat dilihat kakek yang sedang membuat sebuah makanan tradisional Dompu yang bernama Timbu, dan bapak yang sedang menyajikan Susu Kuda Liar.



Gambar 3. Wisata Kuliner

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu berbasis *website* ini menggunakan *localhost* menggunakan perangkat lunak *Mozilla Firefox*. Pengujian sistem dilakukan dengan menguji hasil dari implementasi perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan daripada tahap pengujian adalah untuk mengetahui sistem telah berjalan seperti yang diharapkan atau belum. Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu merupakan aplikasi berbasis *web*. *Website* akan dirancang *se-simple* mungkin agar memudahkan wisatawan menjalankannya.

5. KESIMPULAN

Sistem yang dibangun adalah sistem informasi pariwisata pertama yang ada di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Dompu. Sistem informasi ini berbasis *website*, sistem dirancang agar Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Dompu dapat mengelola informasi-informasi pariwisata secara efektif dan efisien sehingga memberikan informasi terbaru tentang tempat-tempat wisata di Kabupaten Dompu kepada wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. 2018. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo. *Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 1–21.
- Cahyono, N. 2015. Pengertian Perancangan Sistem Informasi. Diambil 3 Oktober 2018, dari http://www.noficahyono.com/2015/07/perancangan-sistem-informasi_13.html
- Gozali, A. 2015. Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kota Samarinda Berbasis Web. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 4(1), 1–11.
- Hidayah, N. 2017. Definisi Kegiatan Wisata, Pariwisata, dan Kepariwisata. Diambil 3 Oktober 2018, dari <https://pemasaranpariwisata.com/2017/11/05/wisata-pariwisata-kepariwisataan/>
- Kristianto, A. 2018. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mertayasa, D. M., & Yambese, A. R. 2017. Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan. *Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 3(1), 1–13.
- Nurhayati, S., & Ristanto, V. G. 2017. Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Papua Berbasis Web. *Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 3(1), 1–13.
- Oetomo, B. S. D. 2006. *Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prayudi, A. 2017. *Pengembangan Aplikasi Perpustakaan Online Berbasis Web Di STKIP Yapis Dompu*. STKIP Yapis Dompu.
- Sidik, B. 2017. *Pemrograman Web Dengan PHP 7*. Bandung: Informatika.
- Soelistijadi, R. 2015. Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web : Studi Kasus Fasilitas Penginapan Di Wilayah Propinsi Yogyakarta, 7(1), 59–67.
- Soyusiawaty, D., Umar, R., & Mantofani, R. (2007). Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Propinsi Kepulauan Bangka Belitung Berbasis Web. In Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI).