

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN BUDAYA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN GOOGLE API PADA KANTOR PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN BLORA

Danang Danang¹⁾, Febryantahanuji Febryantahanuji²⁾

¹⁾Program Studi Teknik Elektro, Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer Semarang
email: danang@stekom.ac.id

²⁾Program Studi Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer Semarang
email: Febryantahanuji@stekom.ac.id

Abstract

Dengan perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat media internet merupakan salah satu penyampaian informasi yang sangat efektif. Melalui internet berbagai macam informasi dari berbagai macam bidang didapatkan secara cepat. Internetpun menjadi bagian penting sebagai wadah atau media promosi. Dengan faktor kelebihan internet tersebut, peneliti mencoba untuk memberikan informasi tentang keberadaan pariwisata dan budaya yang ada di Blora agar diketahui oleh masyarakat kota Blora pada khususnya dan masyarakat luar kota Blora pada umumnya dengan mudah dan hemat waktu. Kabupaten Blora merupakan kabupaten yang mempunyai potensi wisata yang meliputi wisata belanja, wisata alam, wisata budaya maupun kuliner. Wisata belanja di Blora sangat beragam bagi para wisatawan yang akan berbelanja produk kerajinan dan sebagainya. Wisata budaya yang ditawarkan berupa tradisi dan adat istiadat serta keunikan khas yang ada di Blora. Sedangkan wisata kuliner yang terdapat di Blora berupa makanan khas dan jajanan khas Blora. Perancangan sistem ini dibuat melalui beberapa tahap, yaitu dari mulai menganalisa permasalahan, desain sistem, dan sampai ke tahap pengujian. Software pendukung yang digunakan adalah Apache, Macromedia Dreamweaver MX dan PHP sebagai server side-scripting dan hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah website yang menyediakan informasi dan dapat tercapai peningkatan yang optimal dalam bidang pariwisata dan budaya di Kabupaten Blora yang dapat lebih mengangkat citra Kabupaten Blora sebagai kota wisata dan budaya

Kata kunci : *Teknologi, Informasi, Pariwisata, Budaya, Blora.*

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, banyak yang sudah menggunakan media internet sebagai media promosi yang murah dan cepat. Promosi *online* pun memiliki kelebihan yaitu tidak terbatas ruang dan waktu, kapanpun dan dimanapun orang bisa mengakses *website*. Berbeda dengan promosi *offline* yang memerlukan biaya mahal dan terbatas oleh ruang dan waktu, serta terbatas oleh wilayah tertentu.

Kabupaten Blora merupakan kabupaten yang mempunyai potensi wisata yang meliputi wisata belanja, wisata alam, wisata budaya maupun kuliner. Wisata belanja di Blora sangat beragam bagi para wisatawan yang akan berbelanja produk kerajinan dan sebagainya. Wisata budaya yang ditawarkan berupa tradisi dan adat istiadat serta keunikan khas yang ada di Blora. Sedangkan wisata kuliner yang terdapat di Blora berupa makanan khas dan jajanan khas Blora.

Dalam perkembangannya, timbul berbagai macam permasalahan yang berkaitan dalam bidang pariwisata dan budaya Kota Blora, antara lain kurangnya pembinaan terhadap wisata dan budaya daerah yang berakibat kurangnya minat masyarakat untuk mengembangkan dan

melestarikan wisata dan budaya daerah, yang berakibat menurunnya keadaan wisata dan budaya daerah di Kabupaten Blora, belum optimalnya pemberdayaan masyarakat pariwisata yang menyebabkan kurangnya kesadaran masyarakat untuk mengembangkan pariwisata dan budayanya, serta belum tersedianya fasilitas informasi dan pemasaran pariwisata. Hal ini menyebabkan banyak wisatawan yang sengaja datang jauh-jauh ke Kabupaten Blora untuk berwisata tidak mendapatkan informasi yang cukup mengenai potensi, ragam budaya dan pariwisata yang terdapat di Kabupaten Blora sehingga potensi wisata dan budaya di Kabupaten Blora terasa sepi, belum dikenal oleh banyak orang dan tidak berkembang.

Berikut tabel pengunjung rata-rata per tahun Pariwisata dan Budaya Kabupaten Blora dibawah ini :

Tabel 1. Daftar Rata Pengunjung Kabupaten Blora Tahun 2017

No	Tempat Wisata	Lokasi	Rata pengunjung 1 Tahun
1	Goa Terawang	Kec. Todanan	2000 orang per-Tahun
2	Waduk Bentolo	Kec. Todanan	1800 orang per-Tahun
3	Gunung Manggir	Kec. Todanan	1550 orang per-Tahun
4	Temanjang	Kec. Banjarejo	2200 orang per-Tahun
5	Geologi	Kec. Blora	1700 orang per-Tahun
6	Waduk Tempuran	Ds. Tempuran	3000 orang per-Tahun
7	Waduk Greneng	Kec. Tunjungan	1900 orang per-Tahun
8	Rumah Sejarah	Kel. Karangjati	900 orang per-Tahun
9	Loko Tour	Kec. Cepu	1050 orang per-Tahun
10	Taman Budaya dan Seni Tirtanadi	Blora Kota	2500 orang per-Tahun
11	Obyek Wisata Pemandian Sayuran	Kec. Jepon	1090 orang per-Tahun
12	Taman Sarbini	Blora Kota	2000 Orang per-Tahun

Sumber : Kantor Pariwisata dan Budaya Kabupaten Blora, Mei 2018

Dari beberapa hal diatas, maka diperlukan fasilitas publik yang dapat mengakomodasi kegiatan penyampaian informasi mengenai pariwisata dan budaya di Kabupaten Blora. Sekaligus dijadikan sebagai tempat promosi pariwisata Kabupaten Blora serta sebagai tempat pengembangan budaya Kabupaten Blora. Diharapkan dapat tercapai peningkatan yang optimal dalam bidang pariwisata dan budaya di Kabupaten Blora yang dapat lebih mengangkat citra Kabupaten Blora sebagai kota wisata dan budaya.

2. KAJIAN LITERATUR

Perancangan dan pembangunan informasi geografis pariwisata di Kota Bandung erbasis *Website* karya “Lusi Melian dan Hilman Agus” tahun 2011 dijelaskan bahwa kurangnya pengelolaan serta publikasi ke masyarakat luas, jadi informasi itu tidak banyak di ketahui masyarakat. Maka dari itu disimpulkan dengan mengelola data mengenai lokasi pariwisata memfasilitasi serta memudahkan para calon wisatawan untuk mencari informasi daerah pariwisata tidak menutup kemungkinan sektor pariwisata menjadikan sumber pendapatan wilayah tersebut. Perbedaan dengan yang peneliti buat kalau peneliti menambahkan artikel untuk mengetahui detail informasi wisata dan membuat peta pariwisata Kabupaten Blora. [1]

Aplikasi Pengelolaan data untuk informasi pariwisata Kota Batam menggunakan Sistem Informasi Geografis karya Vicky Wulandari, Ahmad Suryan, Bambang pariwisata kota Batam ini dapat membantu proses petunjuk tempat wisata dan arah lokasi Pudjoatmodjo

tahun 2012 dijelaskan bahwa bagi orang yang belum pernah berkunjung ke Batam selalu kesulitan mencari petunjuk tempat pariwisata tersebut sehingga Sistem Informasi Geografis yang diimplementasikan untuk serta memudahkan pengolahan data untuk informasi pariwisatanya. Sedangkan peneliti menambahkan artikel sebagai info pariwisata, serta daftar pengunjung untuk mengetahui seberapa banyak orang yang melihat website tersebut. [2]

Menurut beberapa sumber perancangan sistem didefinisikan sebagai berikut :

- a) Penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
- b) Gambaran secara menyeluruh terminologi yang digunakan serta bagaimana dari masing-masing komponen rancangan sistem masukan, keluaran, pemrosesan, pengendalian, database dan platform teknologi yang akan dirancang. [3]

Tujuan sistem merupakan tujuan dari pembuatan sistem tersebut. Tujuan sistem dapat berupa tujuan organisasi, kebutuhan organisasi, permasalahan yang ada dalam suatu organisasi maupun urutan prosedur untuk mencapai tujuan organisasi. Batasan sistem merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai tujuan sistem. Batasan sistem dapat berupa peraturan – peraturan yang ada dalam organisasi, fasilitas baik sarana dan prasarana maupun batasan yang lain. Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. [4]

Istilah pariwisata berhubungan erat dengan perjalanan wisata, yaitu sebagai perubahan tempat tinggal sementara seseorang di luar tempat tinggalnya karena suatu alasan dan bukan untuk melaksanakan kegiatan yang menghasilkan upah. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perjalanan wisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau lebih dengan tujuan antara lain : untuk mendapatkan kenikmatan dan memenuhi hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga karena kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olahraga untuk kesehatan, keagamaan, dan keperluan usaha yang lainnya. . [5]

Budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta, karsa, dan rasa. Dan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa tersebut. Adapun ahli antropologi yang memberikan definisi tentang kebudayaan secara sistematis dan ilmiah adalah E.B Taylor. Ralph Liaton (1893- 1953) seorang antropolog Amerika memberikn definisi budaya adalah “mans social here dity” (sifat sosial manusia yang temurun) [6]

Google API bisa di katakan bagian dari Framework Google. Google menyediakan berbagai API (*Application Programming Interface*) yang sangat berguna bagi pengembang web maupun aplikasi desktop untuk memanfaatkan berbagai fitur yang disediakan oleh Google seperti misalnya: *AdSense, Search Engine, Translation* maupun *YouTube*. API secara sederhana bisa diartikan sebagai kode program yang merupakan antarmuka atau penghubung antara aplikasi atau web yang kita buat dengan fungsi-fungsi yang dikerjakan. Misalnya dalam hal ini Google API berarti kode program (yang disederhanakan) yang dapat kita tambahkan pada aplikasi atau web kita untuk mengakses /menjalankan /memanfaatkan fungsi atau fitur yang disediakan Google. Misalnya saja kita bisa menambahkan fitur Google Map pada website kita.[7]

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halamanyang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suata rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing – masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman (*hyperlink*).[8]

3. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian memberikan gambaran tentang prosedur untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Oleh karena itu

sebuah desain penelitian yang baik akan menghasilkan sebuah proses penelitian yang efektif dan efisien. Uji coba produk harus menggambarkan semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu peneliti dalam pengumpulan dan menganalisis data. Secara singkat, uji coba produk dapat didefinisikan sebagai rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk memperoleh bukti – bukti dalam menjawab pertanyaan penelitian. [9]



Gambar 1. Desain uji coba

1. *Research and information collecting*

Dalam metode pengumpulan data, peneliti melakukan beberapa tahap agar data yang didapatkan akurat dan relevan.

- Wawancara : wawancara dilaksanakan secara langsung terhadap Kepala Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Blora dengan cara tanya jawab berdasarkan tujuan penelitian.
- Observasi : metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung secara cermat di lapangan atau lokasi penelitian untuk memperoleh berbagai data konkret.
- Studi pustaka : Data yang diperoleh dari perpustakaan atau buku referensi untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti.

2. *Planning*

Setelah data – data yang didapatkan sudah terkumpul, perencanaan produk yang akan dibuat telah ditentukan sehingga dilakukan perencanaan dalam pembuatan desain

website. Perencanaan pembuatan meliputi : Perancangan konsep dan desain, perancangan bentuk dan ukuran, serta perencanaan hasil akhir.

3. *Develop preliminary form of product*

Setelah melakukan perencanaan, maka dilanjutkan dengan pembuatan produk berupa website dengan menggunakan software diantaranya :

- a. Macromedia Dreamweaver Mx digunakan untuk membuat bentuk objek yang akan digunakan sebagai tampilan menu – menu *website*. [7].
- b. PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman.
- c. Google Api digunakan untuk membuat.
- d. MySql digunakan sebagai databasenya [8].

4. *Operational field testing*

Uji validasi terhadap website Kantor Pariwisata dan Budaya Kabupaten Blora yang telah dihasilkan, dalam tahap uji validasi ini melibatkan pakar pendidikan komputer dan teknologi informasi serta Kepala Kantor Pariwisata dan budaya kabupaten Blora untuk mendapatkan evaluasi atas produk yang telah dihasilkan.

5. *Final Product revision*

Melakukan perbaikan-perbaikan terhadap website sesuai dengan evaluasi yang didapatkan setelah melakukan uji validasi sehingga menghasilkan produk akhir/final yang siap dipublikasikan.

6. *Dissemination and implementation*

Tahap terakhir yaitu mempublikasikan atau menyebarluaskan produk yang dikembangkan berupa website Kantor Pariwisata dan Budaya Kabupaten Blora yang akan menjadi media promosi dan informasi melalui internet.

4. HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian diperoleh dari revisi – revisi data – data yang bersifat kuantitatif dari uji validasi yang telah dilakukan penulis. Berikut ini penyajian hasil penelitian.

1. Uji validasi Pakar Internal

Setelah menyelesaikan produk awal website Pariwisata dan Budaya dan menunjukkan kepada Tim Pakar Validasi Penelitian Dosen Pemula Tahun 2018 dengan Ketua Tim Oleh bapak Khoirur Rozikin, S.Kom, M.Kom sebagai salah satu Tim Pakar yang kompeten dalam desain website. Bapak Khoirur Rozikin memberikan revisi untuk, merapikan teks pada keterangan objek wisata, tampilkan counter pada tempat wisata.

2. Uji validasi Kantor Dinas Pariwisata dan budaya berbasis Web

Setelah melakukan revisi produk pada uji validasi pertama, kemudian dilakukan uji validasi kedua yaitu validasi dari Kantor Pariwisata dan Budaya dengan menunjukkan kepada Bapak Bambang Winarto, BA. Bapak Bambang Winarto, BA memberikan revisi atau masukan dengan merapikan teks karena teks belum rapi. Bapak Bambang Winarto, BA tidak memberikan revisi lain karena yang lainnya dianggap sudah baik.

3. Uji validasi kelompok

Uji validasi kelompok dilakukan dengan mengisi dan menyebarkan kuisioner dengan jumlah 10 pertanyaan kepada karyawan atau masyarakat atau mahasiswa PKL di Kantor Pariwisata dan Budaya Kabupaten Blora, sehingga didapatkan data-data hasil jawaban dari 30 responden yang dijabarkan sebagai berikut :

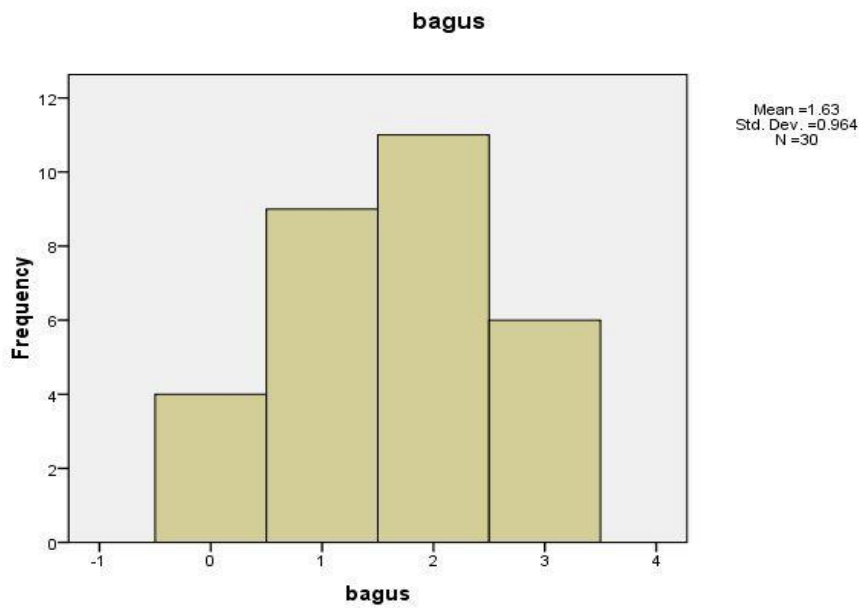
Table 2. *Frequency Kuisisioner*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	6.2	6.2	6.2
agung	1	3.1	3.1	9.4
aini	1	3.1	3.1	12.5
aji	1	3.1	3.1	15.6
amora	1	3.1	3.1	18.8
ana	1	3.1	3.1	21.9
astuti	1	3.1	3.1	25.0
bayu	1	3.1	3.1	28.1
eko	1	3.1	3.1	31.2
endah	1	3.1	3.1	34.4
ismatul	1	3.1	3.1	37.5
joko	2	6.2	6.2	43.8
muhammad	1	3.1	3.1	46.9
neng	1	3.1	3.1	50.0
nur	1	3.1	3.1	53.1
puji	1	3.1	3.1	56.2
retno	1	3.1	3.1	59.4
rosmiyati	1	3.1	3.1	62.5
santi	1	3.1	3.1	65.6
slamet	1	3.1	3.1	68.8
suciawati	1	3.1	3.1	71.9
sudarwo	1	3.1	3.1	75.0
sugito	1	3.1	3.1	78.1
sulistyo	1	3.1	3.1	81.2
susana	1	3.1	3.1	84.4
Tanggung	1	3.1	3.1	87.5
vita	1	3.1	3.1	90.6
wahyu	1	3.1	3.1	93.8
wawan	1	3.1	3.1	96.9
zaenal	1	3.1	3.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Table 3. Tabel Frekuensi rata persentase

	nama	sangatbagus	bagus	biasasaja
N	Valid	32	30	30
	Missing	0	2	2
Mean		1.47	1.63	1.47
Std. Error of Mean		.190	.176	.171
Median		2.00	2.00	1.50
Mode		2	2	2
Std. Deviation		1.042	.964	.937
Variance		1.085	.930	.878
Skewness		-.101	-.159	-.032
Std. Error of Skewness		.427	.427	.427
Kurtosis		-1.130	-.833	-.773
Std. Error of Kurtosis		.833	.833	.833
Range		3	3	3
Minimum		0	0	0
Maximum		3	3	3
Sum		44	49	44
Percentiles	25	.75	1.00	1.00
	50	2.00	2.00	1.50
	75	2.00	2.00	2.00

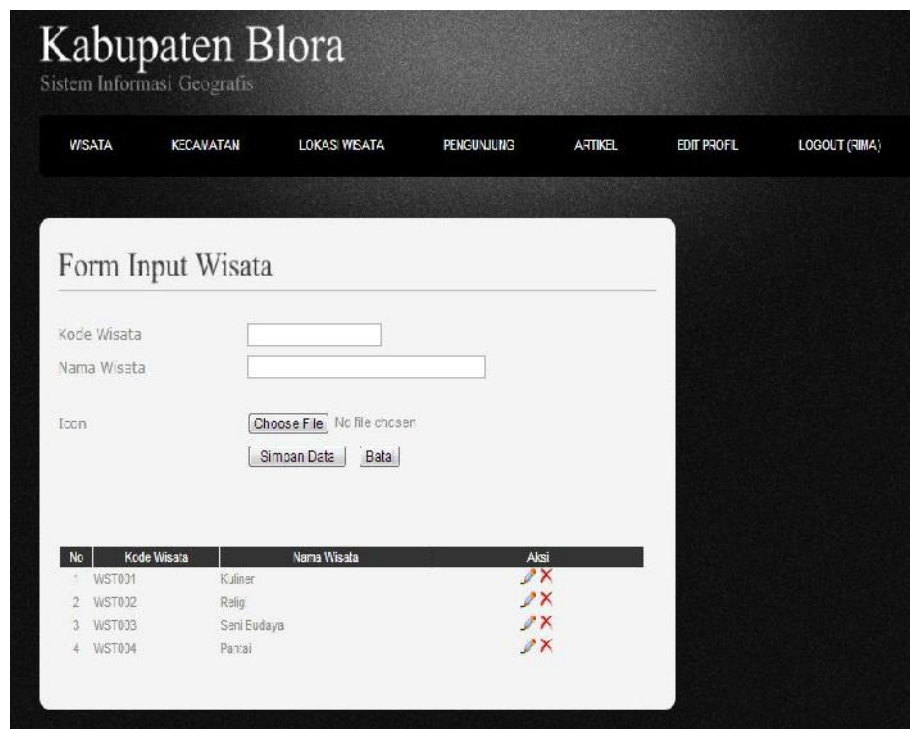
Berdasarkan statistik tersebut di atas, dijelaskan bahwa dari data keseluruhan responden menyatakan web sistem informasi pariwisata dan budaya ini bagus dan siap d presentasikan. Didapatkan standart deviasi sebesar 0,964 dan mean sebesar 1,63 nilai tertinggi dari frekuensi kuisisioner adalah bagus.



Gambar 2. Grafik Frekuensi

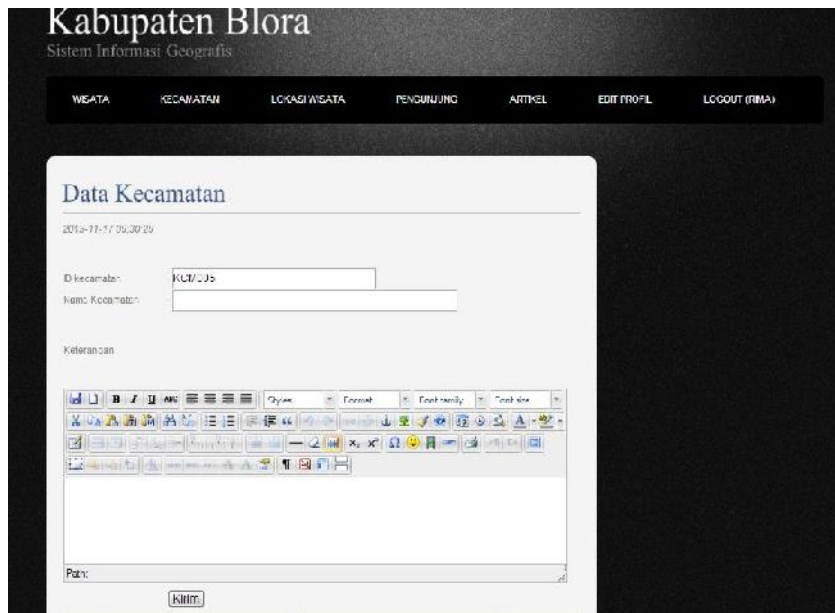
Pembuatan produk website Kantor Pariwisata dan Budaya menggunakan Macromedia dreamweaver mx, google API, MySQL. Proses pembuatan dibagi menjadi beberapa tahap yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Admin Wisata



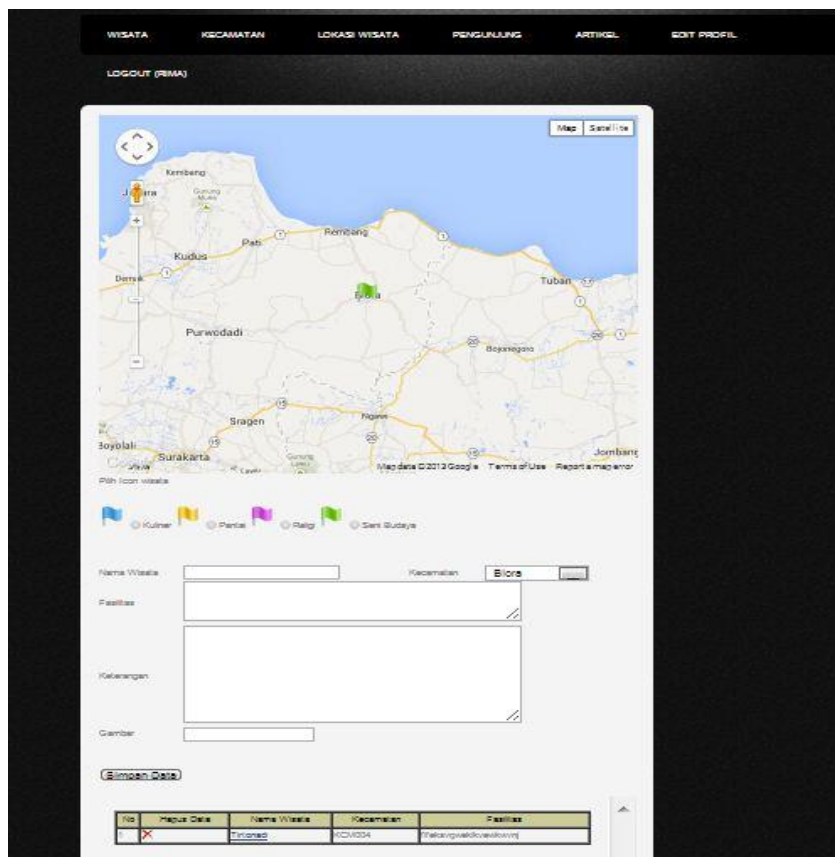
Gambar 3. Admin Wisata

2. Admin Kecamatan



Gambar 4. Admin Kecamatan

3. Admin Lokasi Wisata



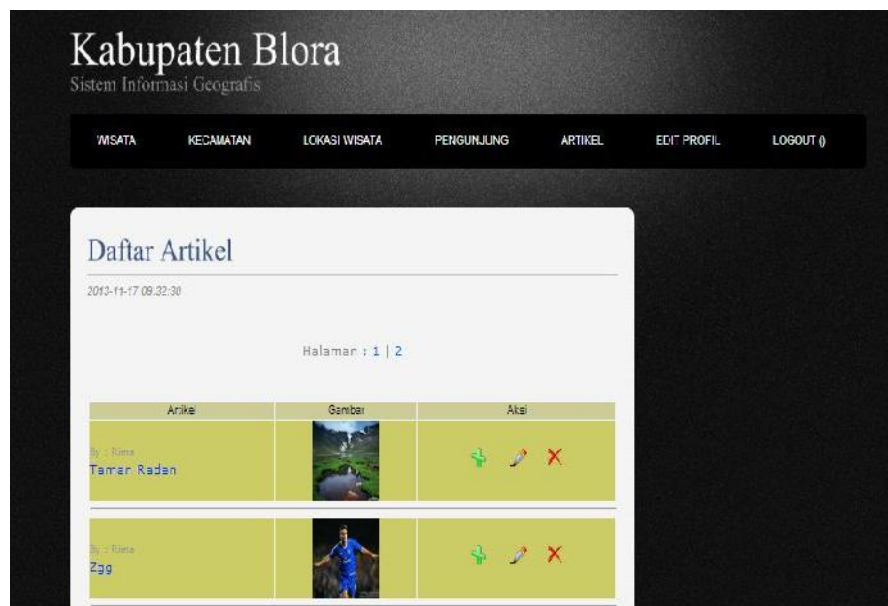
Gambar 5. Admin Lokasi Wisata

4. Admin Pengunjung



Gambar 6. Admin Pengunjung

5. Admin Artikel



Gambar 9. Admin Artikel

5. SIMPULAN

Dari hasil pembahasan dan uraian pada bab-bab terdahulu maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi pariwisata dan kebudayaan Blora berbasis Web ini dapat memberikan informasi yang lebih aktual kepada para pemakai (*user*) meliputi profil utama wisata, peta wisata blora, cinderamata, wisata budaya, dan makanan khas. Sehingga mereka

dapat mengetahui objek-objek wisata di daerah sekitar kita, khususnya masyarakat Blora dan masyarakat luar Blora pada umumnya.

2. Dengan menggunakan media website maka publikasi dari seluruh informasi pariwisata yang ada pada Dinas pariwisata dan kebudayaan Blora dapat dilakukan dengan efisien dan efektif, apabila terjadi perubahan-perubahan dapat lebih cepat diketahui oleh para pengunjung tanpa harus memakan waktu yang lama (pengunjung tidak terlambat untuk mengetahui perubahan – perubahan tersebut).
3. Dengan pembuatan desain yang variatif dapat memberikan suatu tampilan yang menarik sehingga para pengunjung (*User*) mendapatkan kepuasan dalam melakukan penelusuran informasi tentang objek-objek di Blora.

6. REFERENSI

- [1] Melian, Hilman Agus, 2011. Jurnal “*Perancangan dan Pembangunan Informasi Geografis Pariwisata di Kota Bandung*”
- [2] Wulandari, Ahmad Suryan, Bambang Pudjoatmodjo, 2012. Jurnal “*Aplikasi Pengelolaan data untuk informasi pariwisata Kota Batam*”.
- [3] Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- [4] Andri Kristanto, 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Yogyakarta : Gaya Media.
- [5] Gamal Suwanto 2009, *Dasar-dasar berpariwisata*, Yogyakarta: Andi.
- [6] Djoko Widagdo 2010, *Kebudayaan Jawa*. Jakarta : Balai Pustaka
- [7] Kurniawan, Yahya, 2010. *Microsoft Active Server Page*, Jakarta: Elexmedia Komputindo
- [8] Sutarman, 2012, “*Membangun Aplikasi Web dengan PHP & Mysql*”, Yogyakarta, Penerbit PT. Graha Ilmu
- [9] Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.