



SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA KENDARI

Jumadil Nangi^{*1}, L.M. Fid Aksara², Rahmat Ramadhan³, Adha Mashur Sajiah⁴

^{1,2,3,4}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo, Kendari

e-mail: ^{*1}jumadilnangi87@gmail.com, ²fid.aksara@uho.ac.id, ³rahmat.ramadhan@uho.ac.id,

⁴adha.m.sajiah@uho.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang Sistem Informasi Pariwisata Kota Kendari untuk dijadikan sebagai sarana/media untuk mempromosikan pariwisata. Sistem ini dapat memberikan informasi lokasi dan fasilitas tempat-tempat pariwisata yang berada di Kota Kendari. Sistem informasi pariwisata tersebut dapat diakses dan digunakan melalui jaringan internet tanpa proses instalasi, dapat digunakan *multiuser* dengan sistem *webhosting* sehingga dapat digunakan secara bersama meski lokasi dan wilayah berbeda.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan rekayasa perangkat lunak. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall modelling*. Hasil penelitian ini menyimpulkan sistem informasi pariwisata berbasis website dapat mengelola data pariwisata yang ada secara efektif dan efisien serta dapat diakses dengan cepat dan mudah untuk memberikan informasi tentang pariwisata yang ada di Kota Kendari. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan dukungan *database MySQL*, HTML (*Hypertext Markup Language*) dengan dukungan *image* dan animasi untuk kemudahan pengguna.

Kata kunci; Sistem Informasi, Pariwisata, Website

Abstract

This study discusses about the tourism information system of Kendari used to promote tourism. This system can provide information on the location and facilities of tourist attractions in Kendari. Information systems that can be accessed and used through a network without installation process, can be used by multiuser with a webhosting system so that it can be used together with different locations and regions.

This research is a descriptive qualitative research with software design research. The system development method used is waterfall modeling. The results of this study complement the web-based information system website that can manage tourism data effectively and efficiently which can be accessed quickly and easily to provide information about tourism in Kendari. This application was built using the PHP as programming language and database supporting MySQL applications, HTML (Hypertext Markup Language) with image and animation support for user convenience.

Keywords; Information Systems, Tourism, Website

1. PENDAHULUAN

Kota Kendari merupakan merupakan ibukota Provinsi Sulawesi Tenggara yang mempunyai berbagai macam wisata yang menarik mulai dari wisata religi, wisata sejarah, wisata alam, wisata pantai, dan

lain sebagainya. Hal tersebut terus dipertahankan oleh pemerintah daerah. Pariwisata bagi pemerintah daerah merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan pendapatan daerah. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya



sistem informasi yang efektif dan efisien untuk para wisatawan baik lokal maupun wisatawan dari luar Kota Kendari mengenai informasi objek wisata di Kota Kendari. Dalam penyampaian informasi wisata Kota Kendari masih secara manual seperti pemberian brosur, pamflet, poster, buku-buku serta penyampaian informasi dari secara langsung oleh dinas terkait jika ada wisatawan yang mengunjungi objek wisata, serta kunjungan ke setiap daerah baik luar kota, maupun luar provinsi bahkan kunjungan ke luar negeri yang dilakukan oleh pihak Dinas Pariwisata Kota Kendari.

Mengatasi permasalahan ini, perencanaan yang spesial dalam membangun sistem informasi pariwisata mempunyai peranan yang sangat penting. Penggunaan ponsel/HP atau perangkat lain seperti website yang bergerak saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat dan sangat tepat untuk menjadi media pengimplementasikan aplikasi sistem informasi. Oleh karena itu, peneliti mencoba merancang sistem informasi pariwisata Kota Kendari berbasis website dalam pembuatannya.

Dari uraian tersebut, dirancang sebuah aplikasi sistem informasi pariwisata yang berbasis website yang mana aplikasi ini nantinya dapat memberikan informasi wisata-wisata yang berada di Kota Kendari, baik berupa lokasi tempat wisata serta fasilitas-fasilitas mengenai tempat wisata tersebut.

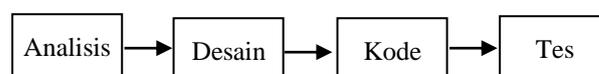
2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan metode *waterfall* yaitu metode pengembangan perangkat lunak terdiri dari analisis kebutuhan sistem, desain sistem, *coding*, pengujian dan implementasi. Penelitian dilaksanakan di Dinas Pariwisata Kota Kendari, serta akan dilakukan observasi berupa pengamatan langsung di beberapa lokasi pariwisata Kota Kendari.

Adapun tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

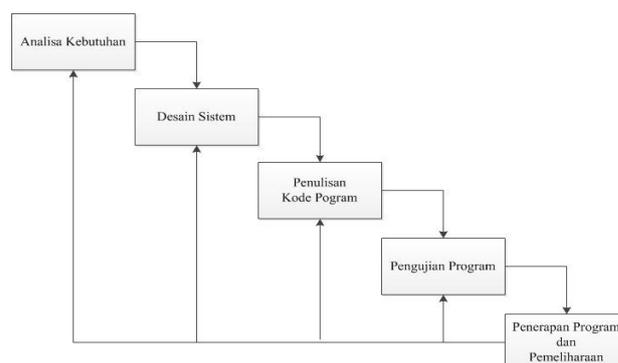
1. Pengumpulan data
2. Analisis data/kebutuhan sistem
3. Desain sistem
4. Penulisan kode program/ *coding*
5. Pengujian program/sistem
6. Penerapan program dan pemeliharaan
7. Publikasi nasional
8. Dokumentasi dan laporan

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *sekuensial linier* untuk *software engineering* yang sering disebut juga dengan siklus kehidupan klasik (*classic life cycle*) atau model air terjun (*waterfall model*). *Sekuensial linier* mengusulkan sebuah pendekatan pada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem melalui analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Model *sekuensial linier* merupakan paradigma rekayasa perangkat lunak yang paling luas dipakai dan paling tua. Model ini digambarkan sebagai berikut [1].



Gambar 1. Model sekuensial linear

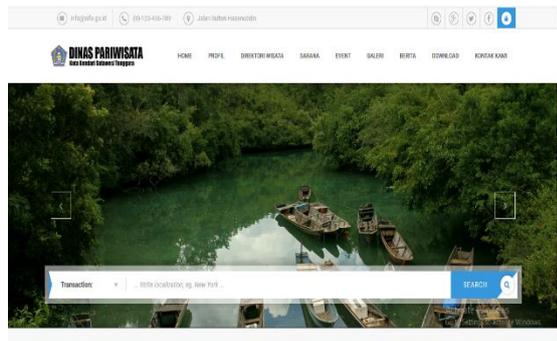
Adapun tahap-tahap pengembangan sistem dalam menggunakan *waterfall modelling* sebagai berikut [2]:



Gambar 2. Model rancangan penelitian

Tahap-tahap dalam diagram *waterfall modelling* pada Gambar 2 dijelaskan sebagai berikut:

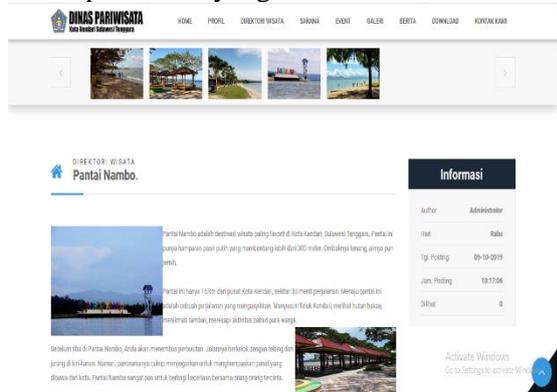
1. Analisis kebutuhan, yaitu melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak, fungsi performasi dan rancangan sistem (*interface*)
2. Desain sistem, yaitu menetapkan domain informasi untuk perangkat lunak, fungsi dan rancangan *interface* seperti *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan lain sebagainya.
3. Penulisan kode program yaitu melakukan pengkodean yang mengimplementasikan



Gambar 5. Tampilan beranda sistem

3.2.2. Tampilan Direktori Pariwisata

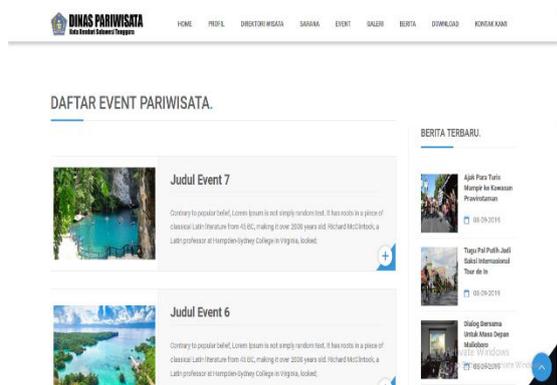
Tampilan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada wisatawan mengenai lokasi-lokasi pariwisata yang berada di Kota Kendari.



Gambar 6. Tampilan direktori pariwisata

3.2.3. Tampilan Acara/Event Pariwisata Kota Kendari.

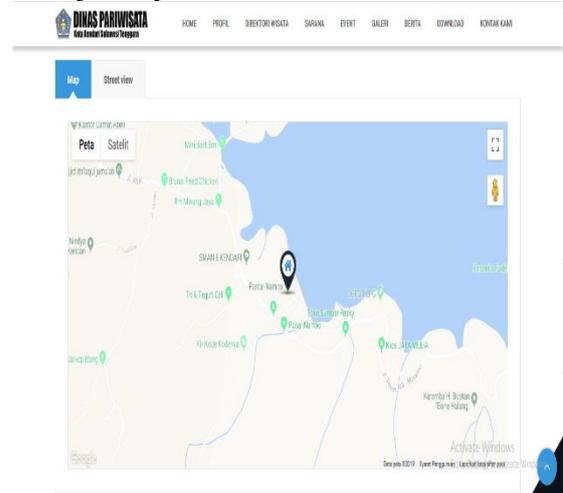
Tampilan ini bertujuan memberikan informasi acara/event kegiatan pariwisata Kota Kendari.



Gambar 7. Tampilan direktori acara/event pariwisata

3.2.4. Tampilan Lokasi Tempat Wisata Kota Kendari.

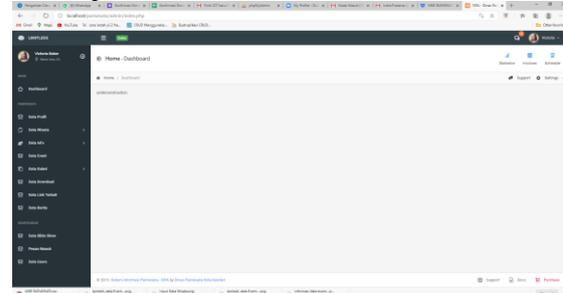
Tampilan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada wisatawan lokasi/rute/jalur menuju tempat wisata berada.



Gambar 8. Tampilan peta/lokasi wisata

3.2.5. Tampilan Beranda Administrator

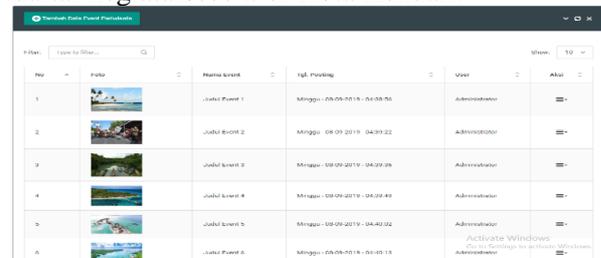
Tampilan ini digunakan oleh pihak administrator untuk mengelolah keseluruhan data sistem informasi pariwisata Kota Kendari. Pada tampilan beranda administrator terdapat beberapa menu.



Gambar 9. Tampilan beranda adminstrator

3.2.6. Tampilan Menu Informasi Data Event

Tampilan ini bertujuan untuk mengetahui daftar kegiatan/event di Kota Kendari.



Gambar 10. Tampilan menu informasi data acara/event

3.2.7. Tampilan Input Data Tempat Wisata

Tampilan ini bertujuan untuk melakukan mengelolah data informasi tempat wisata yang

berada di Kota Kendari, tampilan ini terdiri dari berbagai macam inputan salah satunya tentang letak titik koordinat lokasi/tempat wisata.

Gambar 11. Tampilan input data tempat wisata

3.2.8. Tampilan Input Data Acara/Event

Tampilan ini bertujuan untuk mengelola data *event* mengenai Dinas Pariwisata Kota Kendari.

Gambar 12. Tampilan input data acara/event

3.2.9. Tampilan Input Data Informasi Pariwisata

Tampilan ini bertujuan untuk melakukan pengolahan data informasi tambahan pariwisata seperti penginapan, hotel dan lain sebagainya.

Gambar 13. Input data atau informasi pariwisata

3.2.10. Tampilan Input Data Kategori Wisata

Tampilan input data kategori wisata bertujuan untuk menginputkan data kategori wisata agar dapat melakukan pengelompokan berdasarkan tempat-tempat wisata seperti pantai, pegunungan, taman wisata dan lain-lain.

Gambar 14. Input kategori wisata

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Aplikasi sistem informasi pariwisata dapat dimanfaatkan sebagai media promosi pariwisata Kota Kendari agar lokasi-lokasi wisata Kota Kendari dapat diketahui dan dikenal lebih luas.
- Penelitian ini menghasilkan rancangan sistem informasi pariwisata berbasis website Kota Kendari yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL, yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan informasi pariwisata yang ada di Kota Kendari.

5. SARAN

Kedepannya diharapkan sistem pariwisata Kota Kendari ini dapat diaplikasikan dalam perangkat *mobile*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Halu Oleo yang telah memberi dukungan *financial* terhadap penelitian ini, serta rekan-rekan Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik

yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogiyanto. Analisis dan Desain. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
 - [2] Al-Fatta, Hanif. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset, 2017.
 - [3] Kadir, Abdul. Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.
 - [4] Undang - Undang Kepariwisataaan No.10 Tahun 2009
 - [5] Rahmat Purnomo, Akbar Nurdin and Jumadil Nangi, "Penerapan Multifactor Evaluation Process (Mfep) Untuk Penilaian Guru (Studi Kasus: Man 1 Kota Kendari)," *Seminar Nasional Riset Kuantitatif Terapan*, (April), 76-79.
-