

RANCANG SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN PEMANDU PARIWISATA DI KAB. MALANG BERBASIS WE

M. Fajiris Shoba¹, M. Taqiyyuddin Alawiy², Bambang Minto Basuki³

Universitas Islam Malang

21701053059@unisma.ac.id¹, taqiyyuddin.alawiy@unisma.ac.id², bambangminto@unisma.ac.id³.

Abstract

At this time there is a lot of tourism that is already popular in Malang Regency, it has caused obstacles to the dissemination of information on new tourist attractions. The current tourism information technology does not provide features to related tourism managers. This leads to gaps in errors and the speed of conveying information. therefore, in designing a Web-Based Tourism Information System and Tourism Guide in Malang Regency made with PHP, HTML, CSS and JavaScript programming languages and applying this Waterfall method, related tourism managers get full access to the delivery of tourism information they manage, and managers get supporting features such as live views to make it easier for visitors to find out the real-time conditions of related tourism objects and with applying 3 user roles the author concluded that this study met the demand from the objects research, this is evidenced by testing the eligibility of respondents and getting the results of a feasibility percentage of 96% for admin features, 97% for manager features and 94% for visitor features.

Keywords— *Information System, Tourism, Website.*

Abstraksi

Pada saat ini banyak sekali pariwisata yang sudah populer di Kab. Malang, hal itu menyebabkan terhambatnya penyebaran informasi objek wisata baru tersampaikan. Teknologi informasi pariwisata yang ada saat ini tidak memberikan fitur kepada pengelola wisata terkait. hal ini menyebabkan celah dalam kesalahan dan kecepatan penyampaian informasi. oleh karna itu pada Rancang Sistem Informasi Pariwisata dan Pemandu Pariwisata di Kab. Malang Berbasis Web yang dibuat dengan Bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS dan JavaScript serta menerapkan metode Waterfall ini, pengelola pariwisata terkait mendapat akses penuh untuk penyampaian informasi pariwisata yang mereka kelola, serta pengelola mendapatkan fitur-fitur penunjang seperti live view agar mempermudah pengunjung untuk mengetahui kondisi realtime objek pariwisata terkait serta dengan menerapkan 3 *role* user penulis mendapatkan kesimpulan bahwa penelitian ini memenuhi permintaan dari objek penelitian, hal tersebut dibuktikan dengan pengujian kelayakan responden dan mendapatkan hasil presentase kelayakan 96% untuk fitur admin, 97% untuk fitur pengelola dan 94% untuk fitur pengunjung.

Kata Kunci— *Sistem Informasi, Pariwisata, website.*

I. PENDAHULUAN

1.1 PENDAHULUAN

Manusia pada umumnya beraktifitas dengan terus menerus dalam kurun waktu tertentu, umumnya setiap manusia akan membutuhkan penyegaran setelah jenuh menghadapi aktifitas yang dilaksanakan secara terus menerus dan secara monoton. Salah satu penyegaran yang dilakukan oleh setiap manusia adalah dengan berkunjung ke

tempat-tempat wisata. Pariwisata dalam arti yang bersifat umum adalah keseluruhan kegiatan pemerintah, dunia usaha dan masyarakat untuk mengatur, mengurus dan melayani kebutuhan wisatawan yang dilakukan oleh manusia, baik secara perorangan maupun kelompok di dalam wilayah sendiri atau negara lain dengan menggunakan kemudahan, jasa dan faktor penunjang lainnya yang diadakan oleh pemerintah dan atau masyarakat agar dapat mewujudkan keinginan wisatawan

Banyaknya objek wisata yang sudah populer di Kab. Malang membuat objek wisata baru kurang ter-expose oleh masyarakat umum, salah satu kendala utamanya karna kurang akuratnya informasi untuk wisata-wisata baru di Kab. Malang. Dengan memanfaatkan teknologi, permasalahan diatas akan sangat terbantu, terlebih dengan adanya satu platform yang mencakup banyak tempat wisata, sehingga para wisatawan dapat mencoba tempat wisata baru yang tersedia di Kab. Malang tanpa harus menelusuri informasi satu demi satu.

Berdasarkan permasalahan yang sudah ada diusulkan rancangan sistem informasi pariwisata dan pemandu pariwisata di Kab. Malang Berbasis Web, yang dimana pada website tersebut pengelola objek wisata berperan penuh dalam mengelola informasi objek wisata, sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan penyampaian informasi serta mempercepat penyampaian informasi.

1.2 TUJUAN

Adapun Tujuan dalam penelitian ini meliputi:

1. Mempermudah pengelola wisata untuk memasarkan tempat wisata
2. Mempermudah calon wisatawan untuk meninjau tempat wisata yang sesuai dengan keinginan secara realtime

1.3 RUMUSAN MASALAH

Adapun Rumusan dalam penelitian ini meliputi:

1. Cara membuat media promosi tempat wisata secara digital
2. Cara membuat media informasi wisata yang menarik bagi calon wisatawan

1.4 BATASAN Masalah

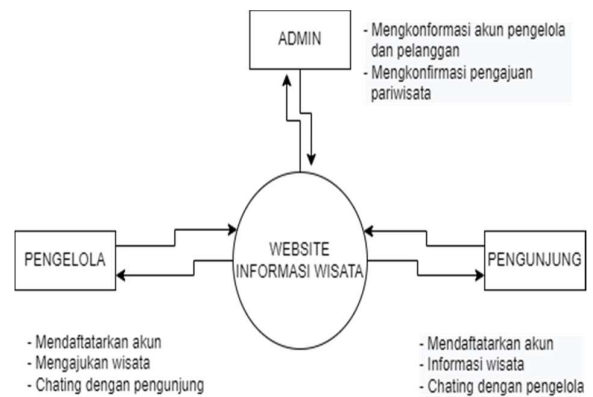
Sistem informasi berbasis web difokuskan untuk pencarian tempat wisata yang mudah digunakan oleh calon wisatawan serta dapat mengetahui kondisi secara realtime dan penelitian ini difokuskan dari sudut pandang pengelola wisata.

II. METODELOGI PENELITIAN

2.1 DIAGRAM KONTEKS

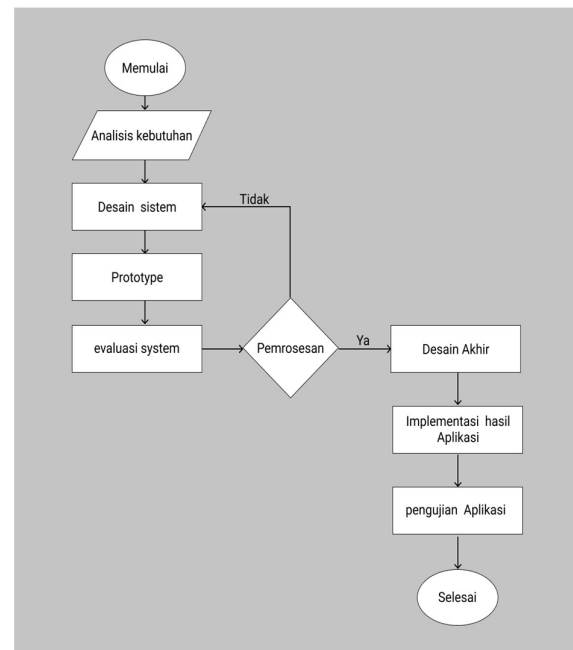
Pada setiap sistem pembuatan website pasti terdapat pertukaran data yang diterima dan dikirim oleh setiap jenis user. Pada

pembuatan website ini ada pertukaran data ketika user membuat akun dan ketika user mendaftar sebagai pengelola pariwisata lalu dikonfirmasi oleh admin agar dapat mengurangi resiko penyalahgunaan fitur yang tersedia pada role pengelola, lalu pengelola dapat mengajukan wisata yang mereka kelola agar dapat ditinjau oleh admin yang selanjutnya bisa dapat tertera dalam website dan dapat dilihat oleh calon pengunjung.



Gambar 2.1 Diagram Konteks

2.2 LANGKAH PENYELESAIAN MASALAH



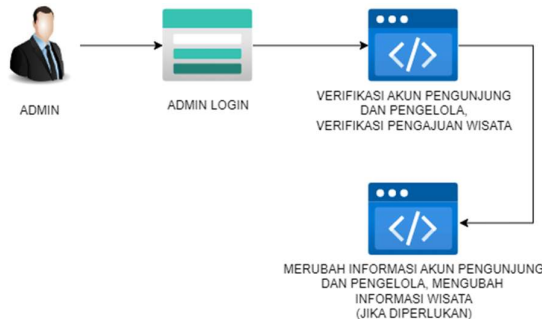
Gambar 2.2 flowchart langka Penyelesaian masalah

Pada langkah penyelesaian masalah ini diawali dengan analisis kebutuhan dimana pengerjaan akan berpacu pada apa yang ada dan akan melalui proses Desain awal sistem sampai menemui hasil yang diinginkan dan selanjutnya akan melalui proses pengerjaan program, Desain akhir, serta penerapan

program sampai pada akhirnya pengujian program sebagai tahap akhir penelitian

2.3 ALUR KERJA SISTEM

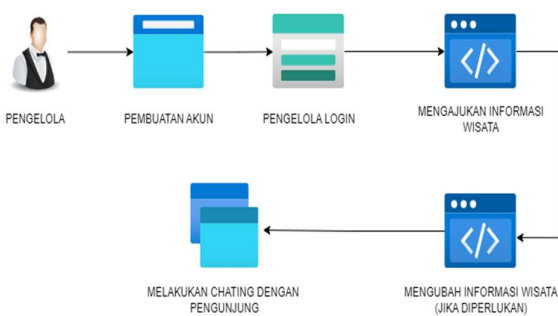
2.3.1 ADMIN



Gambar 2.3 desain sistem admin

Keterangan pada gambar 2.3 desain sistem admin yaitu : Admin supaya mengisi data login seperti username dan password yang sudah di sediakan. Setelah melakukan login, Admin bisa melakukan verifikasi terhadap akun pengelola dan pengunjung yang baru mendaftar agar bias langsung digunakan kedalam website, selain itu admin juga melakukan verifikasi informasi objek wisata yang baru diajukan oleh pengelola dan bias melakukan perubahan, penghapusan informasi objek wisata untuk informasi objek wisata yang telah diferivikasi sebelumnya.

2.3.2 PENGELOLA

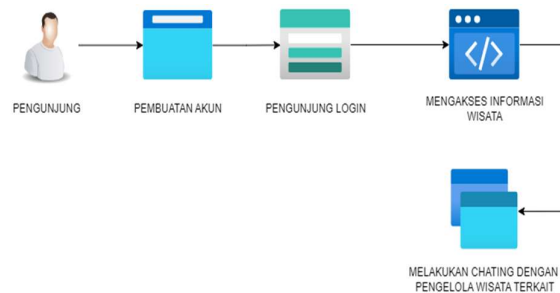


Gambar 2.4 desain sistem pengelola

Pada Gambar 2.4 desain sistem pengelola yaitu user dapat mendaftarkan akun dengan mengambil role pengelola. Setelah akun diverifikasi oleh admin, pengelola bisa langsung masuk kedalam website dengan email dan password yang sudah didaftarkan sebelumnya. Kemudian admin dapat mengajukan informasi wisata dengan mengisi form yang sudah disediakan didalam website, form tersebut hanya bisa diajukan jika

pengelola sudah mengisi informasi wisata dengan benar yang selanjutnya akan tampil dihalaman website jika sudah diverifikasi oleh admin. Penglelola juga dapat memperbarui informasi wisata jika ada perubahan yang diperlukan. Selain itu pengelola juga bisa menanggapi pesan yang dikirim oleh pengunjung.

2.3.3 Pengunjung



Gambar 2.5 desain sistem pengunjung

Pada Gambar 2.5 desain navigasi sistem pengunjung yaitu user dapat mendaftarkan akun dengan mengambil role pengunjung setelah akun diverifikasi oleh admin pengunjung dapat masuk kedalam website dengan menggunakan email dan password yang sudah daftarkan sebelumnya. Pada dasarnya pengunjung bisa mengakses informasi tanpa melakukan login, akan tetapi ada beberapa fitur yang disediakan untuk pengunjung yang sudah masuk kedalam website, yaitu pengunjung dapat menanyakan langsung informasi wisata kepada pengelola melalui pesan yang tertera pada fitur chat.

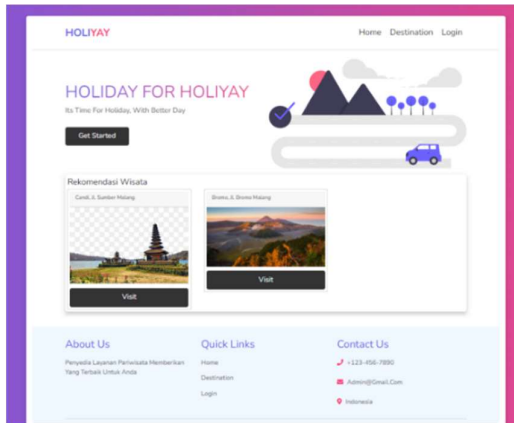
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama yang harus dilakukan adalah melakukan analisa kebutuhan agar pembuatan suatu sistem dapat digunakan dengan efisien. Hasil dari analisis tadi juga menjadi landasan utama untuk pembuatan website pada penelitian kali ini.

3.1 TAMPILAN APLIKASI

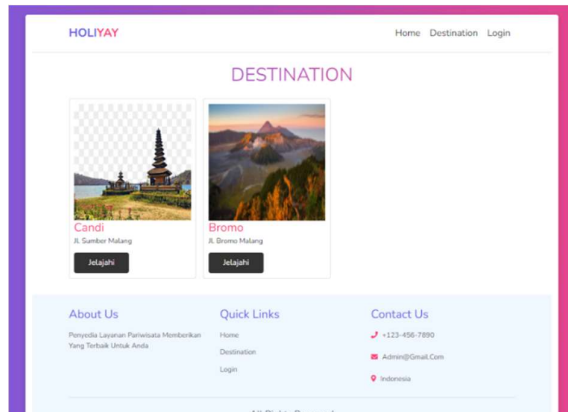
1. HOME SCREEN

Gambar 3.1 ini menunjukan tampilan awal ketika user mengakses website. Untuk implementasinya sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 3.1 Home Screen

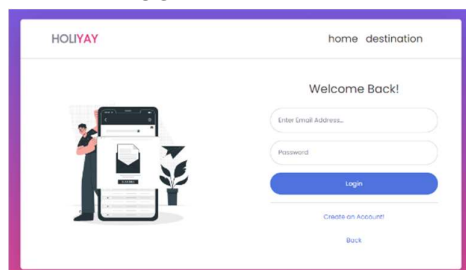
2. HALAMAN DESTINASI



Gambar 3.2 Halaman Destinasi

pada Gambar 3.2 menampilkan halaman pilihan destinasi objek wisata yang sudah diajukan oleh pengelola serta telah diverifikasi oleh admin. Untuk implementasinya sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

3. HALAMAN LOGIN



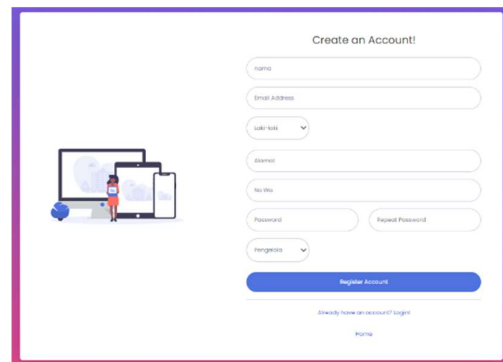
Gambar 3.3 Halaman Login

Gambar 3.3 menjelaskan jika user akan melakukan login dapat mengisi 2 edit text berupa Email dan password yang sudah disediakan, Button login untuk masuk ke menu utama sesuai role (admin/pengelola/wisatawan) yang dapat diatur ketika mendaftarkan akun,

untuk implementasinya sistem berjalan sesuai yang diharapkan.

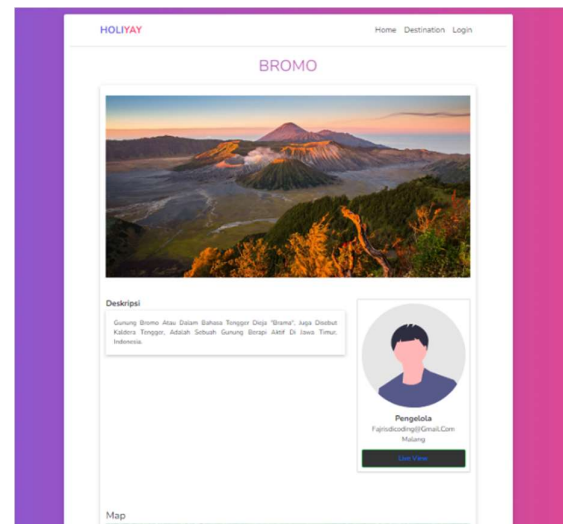
4. HALAMAN REGISTER

Gambar 3.4 menampilkan halaman register/daftar akun. Pada halaman ini user dapat melakukan pendaftaran akun baik sebagai wisatawan atau pengelola. Khusus untuk pengelola akan dilakukan konfirmasi lebih lanjut oleh admin agar tidak adanya informasi yang kurang mengenai objek wisata yang akan diajukan, untuk implementasinya sistem berjalan dengan baik.



Gambar 3.4 Halaman Register

5. HALAMAN DESTINATION DETAIL

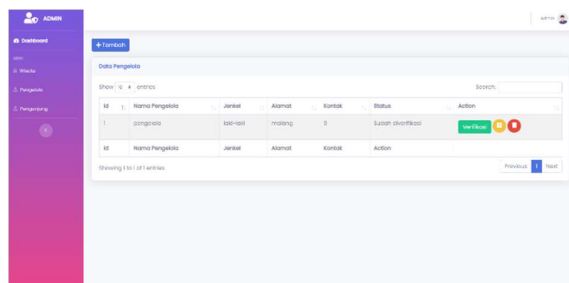


Gambar 3.5 Halaman Destination Detail

Gambar 3.5 menampilkan halaman informasi objek wisata. Pada halaman ini pengelola dapat menampilkan hal yang dibutuhkan oleh sistem dan wisatawan dapat mendapatkan informasi yang valid mengenai objek wisata terkait, serta dapat melakukan interaksi secara langsung dengan pengelola

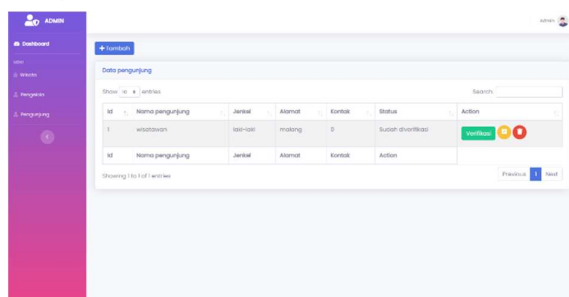
(untuk user yang sudah mendaftarkan akun dan login). Untuk implementasinya sistem sudah berjalan dengan baik.

6. DASHBOARD ADMIN



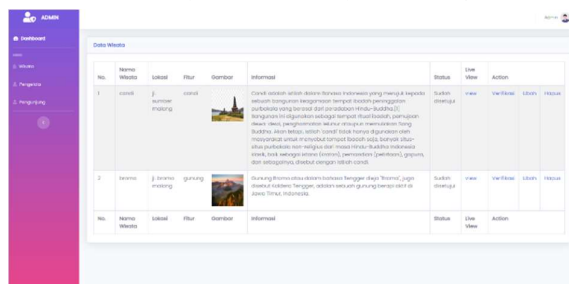
Gambar 3.6 Data Akun Pengelola

Pada Gambar 3.6 admin dapat meninjau informasi akun yang didaftarkan oleh user sebagai pengelola, admin juga dapat mengubah atau menghapus akun wisatawan / pengunjung yang sudah terdaftar jika terjadi kesalahan atau penyalahgunaan pada akun terkait. Untuk implementasinya sudah berjalan dengan baik.



Gambar 3.7 Data Akun Wisatawan

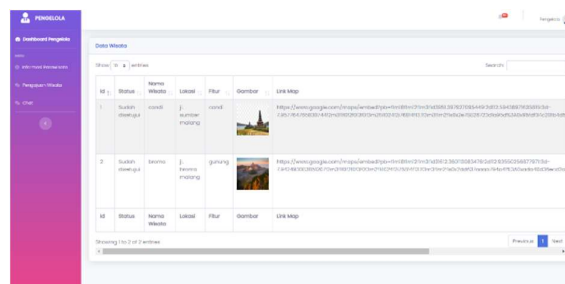
Pada Gambar 3.7 admin dapat meninjau informasi akun yang didaftarkan oleh user sebagai pengunjung, admin juga dapat mengubah atau menghapus akun pengunjung yang sudah terdaftar jika terjadi kesalahan atau penyalahgunaan pada akun terkait. Untuk implementasinya sudah berjalan dengan baik.



Gambar 3.8 Data Objek Wisata

Pada Gambar 3.8 admin dapat admin dapat memverifikasi, mengubah dan menghapus objek wisata terdaftar jika terjadi ketidaksesuaian dan implementasinya sistem sudah berjalan dengan baik

7. DASHBOARD PENGELOLA



Gambar 3.9 Data Objek Wisata Terdaftar

Pada Gambar 3.9 data objek wisata terdaftar ini pengelola dapat memverifikasi, mengubah dan menghapus objek wisata terdaftar jika terjadi ketidaksesuaian dan implementasinya sistem sudah berjalan dengan baik

Gambar 3.10 Pengajuan Objek Wisata

Pada Gambar 3.10 pengelola dapat mendaftarkan objek wisata dengan mengisi informasi objek wisata yang diminta dan mengirimkan data objek wisata. Untuk implementasinya sistem sudah berjalan dengan baik.

IV. KESIMPULAN

1. Dalam membangun website informasi pariwisata dan pemandu pariwisata ada beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis software dan hardware, desain sistem

dan desain interface, metode prototype (perancangan desain interface dan pembuatan program) dan pengujian (uji fitur menu admin, pengelola dan pengunjung). Website ini di desain dengan Adobe XD dan dibangun menggunakan Visual Studio Code serta menggunakan metode waterfall. Dengan menerapkan metode waterfall pembuatan website ini menjadi sangat terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan, pengujian sampai perbaikan. Pada tahap analisis kebutuhan penulis melakukan pengamatan tentang penelian terdahulu, untuk tahap selanjutnya penulis melakukan perancangan menggunakan aplikasi Adobe XD untuk pembuatan desain tampilan yang dilanjutkan dengan tahap pembuatan yang menggunakan aplikasi Visual Studio Code untuk menerjemahkan desain tampilan ke pengkodean dengan beberapa Bahasa pemrograman seperti PHP, HTML, CSS dan JavaScript untuk penerapan fitur agar bisa digunakan. Pada tahap selanjutnya, yaitu pengujian dan perbaikan, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa pemuatan website informasi pariwisata dan pemandu pariwisata ini memenuhi permintaan dari objek penelitian, hal tersebut dibuktikan dengan pengujian kelayakan responden dan mendapatkan hasil presentase kelayakan 96% untuk fitur admin, 97% untuk fitur pengelola dan 94% untuk fitur pengunjung.

2. Sebelum adanya penelitian ini sistem informasi pariwisata yang ada hanya menggunakan 2 role user yaitu admin dan pengunjung/wisatawan, sehingga ketika ada perubahan mengenai informasi objek wisata adminlah yang bertugas untuk memperbarui sehingga menurut penulis hal tersebut terdapat celah dalam kesalahan penyampaian informasi. Oleh karna itu pada penelitian kali ini penulis menggunakan 3 role user yang dimana melibatkan pengelola objek wisata terkait, sehingga jika terjadi perubahan informasi wisata pengelola dapat peakukan pembaruan informasi secara langsung dan hal tersebut dapat meminimalisir kesalahan informasi dan dapat memeptrcepat informasi terbaru tersampaikan kepada masyarakat umum. Dengan keakuratan informasi tersebut penulis mendapatkan kesimpulan bahwa menggunakan 3 role user tersebut dapat menarik masyarakat untuk mengunjungi objek wisata dikarenakan keakuratann dan kecepatan informasi yang didapat oleh

masyarakat, serta terdapat live view yang bertujuan untuk mempermudah calon pengunjung untuk mengetahui keadaan terkini pada objek wisata terkait.

SARAN

1. Tampilan pada website informasi pariwisata dan pemandu pariwisata ini agar dibuat lebih menarik lagi.
2. Penambahan fitur ticketing agar masyarakat yang hendak melakukan wisata dapat langsung memesan tiket melalui website.
3. Penambahan fitur riview objek wisata agar terdapat wadah bagi masyarakat untuk menyampaikan pandangan pertama mengenai objek wisata terkait

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. P. Ardhiyani and H. Mulyono, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo," *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 952–972, 2018.
- [2] I. alwiah Musdar and H. Arfandy, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Sulawesi Selatan Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Prototyping," *SINTECH (Science Inf. Technol. J.)*, vol. 3, no. 1, pp. 70–76, 2020, doi: 10.31598/sintechjournal.v3i1.542.
- [3] J. Nangi, L. M. F. Aksara, R. Ramadhan, and A. M. Sajiah, "Sistem informasi pariwisata kota kendari," *Semantik*, vol. 6, no. 1, pp. 153–158, 2020.
- [4] Brien, J. O., & Markas, G. (2011). *Management Information System (Vol. 10th)*.
- [5] F. Duwitau and R. Wijanarko, "Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Nabire Berbasis Web," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 2, p. 104, 2020, doi: 10.36499/jinrpl.v2i2.3566.
- [6] Lardinois, Frederic (April 29, 2015). "Microsoft Launches Visual Studio Code, A Free Cross-Platform Code Editor For OS X, Linux And Windows". *TechCrunch*.
- [7] P. D. K, "Mengelola Adobe XD (Experience Design), Aplikasi Desain Antarmuka Buatan Adobe.Inc," *Kompasiana*, 2016.

- [8] K. Yustisia, S. Pascalis, and L.Ricca, **Kunci Sukses Pemandu Wisata**, Yogyakarta : Deepublish, 2018.
- [9] H. Shofwan and P. Dian, **Pengembangan Bisnis Pariwisata dengan Media Sistem Informasi**, Yogyakarta : Andi, 2018.
- [10] Sulistiawan.2022. Definisi Pengertian Javascript Menurut Para Ahli <https://creatormedia.my.id/definisi-pengertian-javascript-menurut-para-ahli/> (Diakses tanggal 10 November 2022)