Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* di Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala

Idris
Dasar Desain Grafis, SMKN 1 Banawa
idris.adhiguna@gmail.com

Abstrak - Penelitian ini membahas tentang bagaimana membangun sebuah sistem informasi yang dapat membantu kinerja Dinas Pariwista Kabupaten Donggala menjadi maksimal dalam memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala. Karena selama ini mereka memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala hanya sebatas melalui media sosial (instagram, dan facebook), baliho, brosur dan lain sebagainya, bahkan wisatawan harus mendatangi langsung ke lokasi Objek Wisata ataupun ke Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara terperinci. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* Di Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai media untuk memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala. Untuk mengukur tingkat keberhasilan sistem digunakan metode pengujian *Black Box* dan metode analisis Skala Likert. Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan metode *Black Box* didapatkan hasil sebesar 100% yang menyatakan sistem "Sangat Layak" sedangkan berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan metode Skala Likert didapatkan hasil rata-rata dari tiga variabel penilaian sebesar 86,15% yang mengarah ke pendapat "Sangat Setuju".

Kata kunci: Sistem Informasi, *Website*, Pariwisata

I. PENDAHULUAN

Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan bidang pariwisata yang menjadi kewenangan daerah. Melalui dinas tersebut berbagai urusan pemerintah daerah terkait bidang pariwisata dilakukan, salah satunya adalah memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala sehingga nantinya dapat menarik wisatawan untuk datang berkunjung ke Kabupaten Donggala.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan di Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala, Ibu Dewi Yanti R. Indonesiani, SS selaku Kepala Seksi Pemasaran Pariwisata tahun 2019 mengatakan selama ini mereka memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala hanya sebatas melalui media sosial (instagram dan facebook), baliho, brosur dan lain sebagainya, bahkan wisatawan harus mendatangi langsung ke lokasi Objek Wisata ataupun ke Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara terperinci. Hal ini membuat kinerja Dinas Pariwista Kabupaten Donggala menjadi kurang maksimal dalam memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala.

Saat ini banyak cara yang dapat dilakukan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala untuk memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala, salah satunya dengan menggunakan *website*. Dengan menggunakan *website* mereka bisa menampilkan informasi secara terperinci mengenai pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala. Dengan menggunakan *website* wisatawan juga dapat mengaksesnya secara mudah melalui computer atau smartphone.

Berhubungan dengan permasalahan tersebut, perkembangan teknologi *website* saat ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala. Kelebihan *website* adalah sebuah hypertext yang dapat menampilkan data berupa teks, gambar, vidio, suara dan multimedia lainnya. Hal ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala dalam menjalankan tugasnya untuk memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala.

II. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala. Alasan peneliti melakukan penelitian di Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala karena peneliti melihat belum adanya sebuah sistem yang mumpuni untuk memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala, sehingga kinerja Dinas Pariwista Kabupaten Donggala menjadi kurang maksimal dalam memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala. Data yang diperlukan dalam melakukan penelitian sebagai acuan dalam membangun sistem informasi ini adalah data primer dan data sekunder. Untuk memperoleh data pendukung dalam pembuatan sistem informasi, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu : wawancara, Observasi, Studi Kepustakaan dan Angket (Kuisioner).

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Waterfall. Metode Waterfall ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model", yang sering disebut dengan "Classic Life Cycle" atau Model Waterfall (dalam Muharto dan Arisandy Ambarita, 2016). Metode ini muncul pertama kali sekitar tahun 1970 sehingga sering sering dianggap kuno, tetapi merupakan model atau metode yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering. Metode Waterfall melakukan pendekatan secara sistematis dan terurut mulai

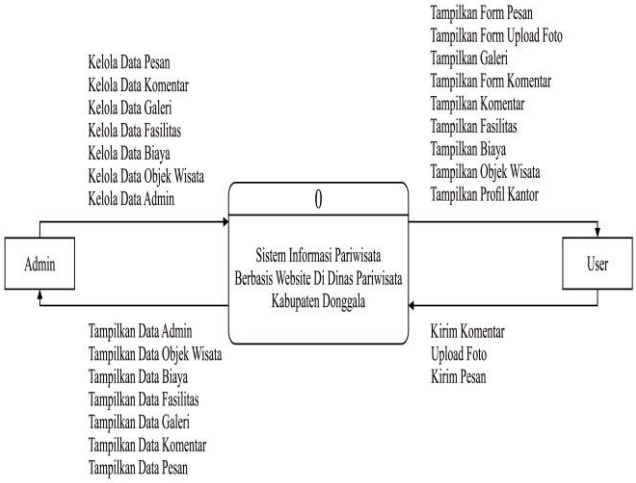
dari analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program dan penerapan program. Metode pengujian sistem dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem dan memeriksa apakah sistem yang dibuat sesuai dengan apa yang direncanakan. Pada penelitian ini metode pengujian yang digunakan adalah *Black Box* Testing. *Black Box* Testing adalah straregi yang hanya didasarkan pada persyaratan dan spesifikasi. Pengujian *Black Box* Testing tidak memerlukan pengetahuan tentang jalur internal, stuktur untuk implementasi perangkat lunak yang di uji coba. (S.Koirala dan S. Sheikh, 2008)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke dalam sistem atau output dari sistem yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Dalam diagram konteks hanya ada satu proses, tidak boleh ada store dalam diagram konteks. Diagram tersebut tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan.

Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* Di Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala yang dirancang memiliki dua entitas yang berinteraksi langsung dengan sistem yaitu admin dan user yang merupakan wisatawan.



Gambar 1. Diagram konteks

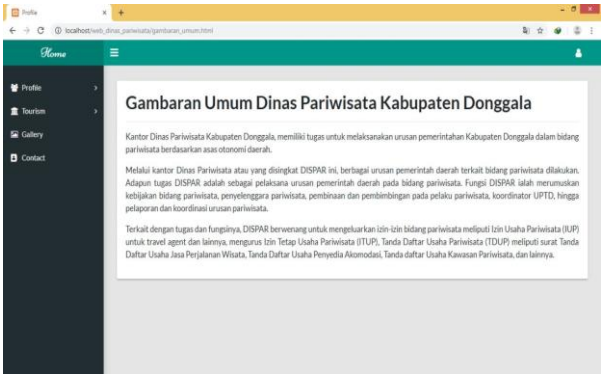
Implementasi Sistem

Adapun tampilan hasil dari Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* Di Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala sebagai berikut :

a. Halaman Utama

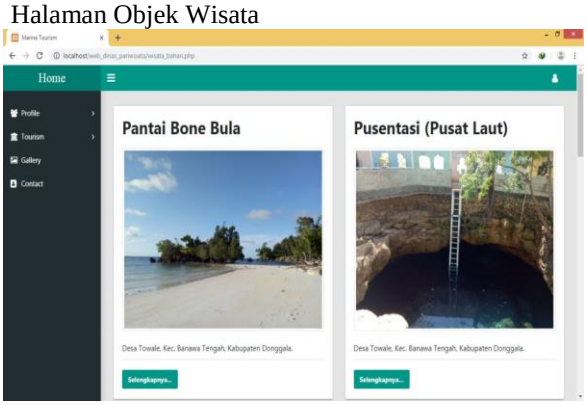
Gambar 2. Halaman utama

b. Halaman Profil



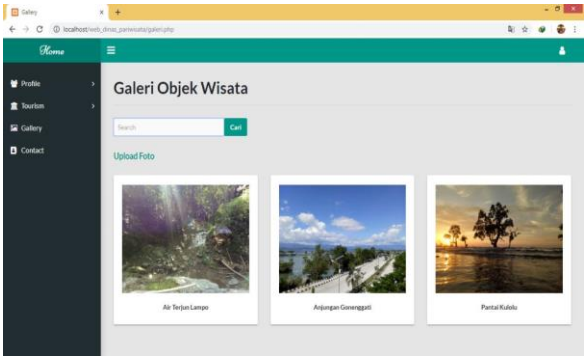
Gambar 3. Halaman profil

c. Halaman Objek Wisata



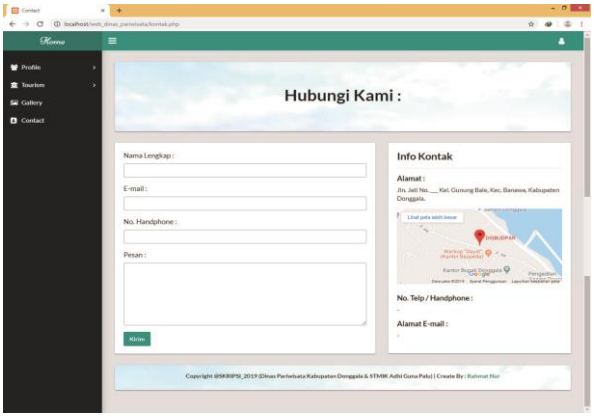
Gambar 4. Halaman objek wisata

d. Halaman Galeri



Gambar 5. Halaman galeri

e. Halaman Kontak



Gambar 6. Halaman kontak

Pengujian *Black Box*

a. Rencana Pengujian

Berikut adalah rencana pengujian *Black Box* yang dilakukan untuk menguji fungsi-fungsi yang terdapat pada sistem :

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

Kelas Uji	Butir Uji	Test ID	Jenis Pengujian
Menu Utama	Tombol Home	MU01	*Black Box*
	Tombol Navbar	MU02	*Black Box*
	Dropdown Menu Log In	MU03	*Black Box*
	Menu Log In	MU04	*Black Box*
	Dropdown Menu Profil	MU05	*Black Box*
	Menu Gambaran Umum	MU06	*Black Box*
	Menu Visi dan Misi	MU07	*Black Box*
	Menu Struktur Organisasi	MU08	*Black Box*
	Dropdown Menu Pariwisata	MU09	*Black Box*
	Menu Wisata Bahari	MU10	*Black Box*
	Menu Wisata Alam	MU11	*Black Box*
	Menu Galeri	MU12	*Black Box*
	Menu Kontak	MU13	*Black Box*
Menu Pariwisata	Tombol Selengkapnya	MPR01	*Black Box*
	Tombol Kiri Gambar	MPR02	*Black Box*
	Tombol Kanan Gambar	MPR03	*Black Box*
	Tombol Kirim	MPR04	*Black Box*
Menu Galeri	Tombol Cari	MG01	*Black Box*
	Tombol Upload Foto	MG02	*Black Box*
	Dropdown Pilih Objek Wisata	MG03	*Black Box*
	Tombol Choose File	MG04	*Black Box*
	Tombol Upload	MG05	*Black Box*
Menu Kontak	Tombol Kirim	MKN01	*Black Box*
	Tombol Create By	MKN02	*Black Box*
Menu Log In	Tombol Log In	ML01	*Black Box*
	Tombol Back to Home	ML02	*Black Box*
Menu Utama Admin	Tombol Home Admin	MUA01	*Black Box*
	Tombol Navbar	MUA02	*Black Box*
	Dropdown Menu Log Out	MUA03	*Black Box*
	Menu Log Out	MUA04	*Black Box*
	Menu Administrator	MUA05	*Black Box*
	Menu Objek Wisata	MUA06	*Black Box*
	Menu Biaya	MUA07	*Black Box*
	Menu Fasilitas	MUA08	*Black Box*
	Menu Galeri	MUA09	*Black Box*
	Menu Komentar	MUA10	*Black Box*
	Menu Pesan	MUA11	*Black Box*

b. Hasil Pengujian

Hasil pengujian adalah hasil yang didapatkan dari pengujian sistem berdasarkan rencana pengujian.

Tabel 2. Hasil Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Jumlah Hasil Diterima	Jumlah Hasil Ditolak
Menu Utama	13	13	0
Menu Pariwisata	6	6	0
Menu Galeri	8	8	0
Menu Kontak	4	4	0
Menu Log In	6	6	0
Menu Utama Admin	11	11	0
Menu Administrator	13	13	0
Menu Objek Wisata	15	15	0
Menu Biaya	10	10	0
Menu Fasilitas	11	11	0
Menu Galeri Admin	3	3	0
Menu Komentar	3	3	0
Menu Pesan	3	3	0
Jumlah	106	106	0

$$Persentase\ Hasil\ Pengujian = \frac{106}{106} \times 100\% = 100\%$$

Hasil yang diperoleh dari pengujian yang dilakukan didapat rata-rata persentase keberhasilan adalah 100% dimana tidak ada satu pun fungsi yang gagal. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* Di Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala maka persentase nilai yang didapatkan harus dikonversi. Berikut adalah konversi tingkat kelayakan yang bisa dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Konversi Tingkat Kelayakan

Angka Dalam (%)	Klasifikasi
0 – 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas maka dapat di simpulkan bahwa Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* Di Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala dinyatakan “Sangat Layak” dengan tingkat persentase keberhasilan adalah 100%.

Pengujian Skala Likert

Pada pengujian Skala Likert terdapat tiga variabel yang diuji, yaitu : variabel efisiensi, variabel efektifitas dan variabel kepuasan. Berdasarkan data yang terkumpul dari 28 jumlah responden yang telah ditetapkan sebagai sampel, maka hasil tabulasi data dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Pengujian Skala Likers

No. Item	Skor Masing-Masing Jawaban				
	SS	S	RR	TS	STS
A1	12	14	2	0	0
A2	15	13	0	0	0
B1	6	16	6	0	0
B2	7	20	1	0	0
B3	7	18	3	0	0
C1	8	20	0	0	0

Pada "No. Item" menunjukan nomor dari kuisioner yang dibagikan pada responden. Nomor Item "A1, A2" merupakan pertanyaan untuk variabel efisiensi. Nomor Item "B1, B2, B3" merupakan pertanyaan untuk variabel efektifitas. Nomor Item "C1" merupakan pertanyaan untuk variabel kepuasan.

Hasil pengolahan data kuisioner berdasarkan tiga variabel yang telah ditentukan adalah sebagai berikut :

1. Variabel Efisiensi = 88,93 % (Sangat Setuju)
2. Variabel Efektifitas = 82,38 % (Sangat Setuju)
3. Variabel Kepuasan = 87,14 % (Sangat Setuju)

Rata-Rata = $\frac{258,45}{3} = 86,15\ \%$

Hasil penelitian diketahui bahwa Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* Di Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala dapat diterima oleh pengguna *(user)* dengan rata-rata persentase dari tiga variabel penilaian adalah 86,15 % (Sangat Setuju). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sistem informasi ini dapat membantu kinerja Dinas Pariwista Kabupaten Donggala menjadi maksimal dalam memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan metode *Black Box* dan hasil analisis dengan menggunakan metode Skala Likert, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* Di Dinas Pariwisata Kabupaten Donggala dapat dikatakan berhasil serta dapat membantu kinerja Dinas Pariwista Kabupaten Donggala menjadi maksimal dalam memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Donggala. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian *Black Box* sebesar 100% yang menyatakan sistem "Sangat Layak" dan hasil analisis Skala Likert dengan tiga variabel yaitu variabel efisiensi sebesar 88,93%, variabel efektifitas sebesar 82,38% dan variabel kepuasan sebesar 87,14%, dimana nilai rata-rata dari ketiga variabel tersebut adalah 86,15% yang mengarah ke pendapat "Sangat Setuju".

Saran

Untuk dapat mengoptimalkan penggunaan sistem informasi yang diusulkan perlu adanya masukan dan saran dari berbagai pihak, yaitu :

1. Memberikan perhatian yang lebih terhadap pemeliharaan dan pengembangan sistem informasi. Apabila terdapat kekurangan atau terjadi masalah terhadap sistem informasi, sebaiknya segera dicarikan solusinya demi kelangsungan kinerja sistem bisa lebih baik.
2. Perlu adanya Sumber Daya Manusia yang sesuai dibidangnya dalam pengelolaan sistem informasi.
3. Kepada peneliti selanjutnya dengan kajian yang relevan, dapat melakukan pengembangan sistem informasi yang lebih dalam lagi.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Agung Baitul Hikmah, dkk, 2015. Cara Cepat Membangun Website Dari Nol, ANDI OFFSET, Yogyakarta.
[2] Ahmat Adil, 2017. Sistem Informasi Geografis, ANDI, Yogyakarta.
[3] Ali Fuadi, 2013. Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue Berbasis Web. Skripsi, STMIK U'budiyah Indonesia, Banda Aceh.
[4] Anhar, 2010. PHP dan MySQL Secara Otodidak, mediakita, Jakarta.
[5] Arsad, 2011. Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Muna. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
[6] Dadan dan Kerendi Developers, 2015. Membuat CMS Multifitur, Elex Media Komputindo, Jakarta.
[7] Dewa Made Mertayasa dan Abd. Rizal Yambese, 2017. Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan. Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer. Volume 3, Nomor 1, Januari-Juni 2017, p. ISSN: 2777-888 e. ISSN: 2502-2148.
[8] Dominikus Juju dan MataMaya Studio, 2008. Teknik Mempercepat Koneksi Inetrnet, Elex Media Komputindo, Jakarta.
[9] Habib Azka Ramadhani, dkk, 2016. Aplikasi WebGIS Untuk Informasi Persebaran Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah di Kabupaten Kudus Menggunakan HERE Map API. Jurnal Geodesi Undip. Volume 5, Nomor 1, Tahun 2016, ISSN: 2337-845X.
[10] I Wayan Eka Swastikayana, 2011. Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar. Skripsi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", Yogyakarta.
[11] Janianton Danamik, dkk, 2018. Membangun Pariwisata Dari Bawah, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
[12] Jeperson Hutahaean, 2015. Konsep Sistem Informasi, BUDI UTAMA, Yogyakarta.

[13] Lia Kuswayatno, 2006. Mahir dan Terampil Berkomputer, Grafindo Media Pratama, Bandung.
[14] Miftah Faridl, 2015. Fitur Dahsyat Sublime Text 3, LUG STIKOM, Surabaya.
[15] Muharto dan Arisandy Ambarita, 2016. Metode Penelitian Sistem Informasi, BUDI UTAMA,