

Aplikasi Pencarian Tempat Pariwisata Berbasis Website (Studi Kasus: Provinsi Bengkulu)

Andri Sapriadi¹

Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia¹
andrisap@gmail.com

Abstrak— Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini bukan hanya memudahkan para wisatawan untuk dapat mengetahui tempat wisata yang ada saja tetapi juga dalam perencanaan pada saat liburan, seperti dalam pemesanan tiket perjalanan, penginapan dan tempat pemilihan wisata, bertransaksi dan lainnya. Dengan teknologi informasi dan komunikasi hal-hal tersebut akan sangat mudah dan cepat, wisatawan hanya dengan mengakses menggunakan gadget segera akan mendapatkan informasi yang dibutuhkan. penelitian ini akan berfokus pada bagaimana mengembangkan aplikasi sistem informasi pariwisata tekhhusus pada objek penelitian dengan studi kasus pariwisata yang berada pada provinsi Bengkulu. Pengembangan prototipe aplikasi sistem informasi pariwisata ini berdasarkan SDLC yang diusulkan dengan menggunakan metode-metode yang sudah jalankan, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan dan dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Serta berdasarkan hasil blackbox testing didapatkan bahwa tidak adanya bug error yang ditemukan dari setiap fungsi yang ada pada aplikasi ini.

Abstract— The development of information and communication technology not only makes it easier for tourists to be able to find out about existing tourist attractions but also in planning on vacation, such as in booking travel tickets, lodging and tourist selection places, making transactions and others. With information and communication technology these things will be very easy and fast, tourists only by accessing using gadgets will immediately get the information needed. this research will focus on how to develop a tourism information system application specifically on the research object with a case study of tourism in the province of Bengkulu. The development of this prototype tourism information system application based on the proposed SDLC using the methods that have been run, it can be concluded that this application can be used and can run as desired. And based on the results of blackbox testing it is found that there is no bug error found from each function in this application.

Keywords— development, SDLC, tourist

I. Pendahuluan

Teknologi berbasis internet berupa jaringan komputer global yang paling berkembang pesat saat ini,. Informasi yang lengkap serta jangkauan yang luas hingga seluruh penjuru dunia dapat di sampaikan lewat media internet [1]–[4]. Salah satu teknologi internet yang dapat digunakan adalah World Wide Web yaitu teknologi berbasis web yang mampu memberikan informasi dalam bentuk teks, gambar. Suatu harapan dengan hadirnya teknologi internet berbasis web pada Pariwisata provinsi.

Penyampaian informasi dan promosi dapat di lakukan secara efektif dan efisien. Selama ini penyampaian informasi melalui baliho, brosur belum optimal dan masih terdapat berbagai kelemahan-kelemahan dari sistem tersebut karena penyebaran informasi wisata tidak secara luas kepada masyarakat, karena terbatasnya pada ruang lingkup wilayah tertentu, maka dari itu dengan adanya website ini ditujukan untuk lebih memperluas penyampaian informasi dan promosi dengan identifikasi masalahnya yaitu Sistem Informasi pariwisata dan Efektifitas dalam memprosikan tempat-tempat wisata belum optimal [4]–[6].

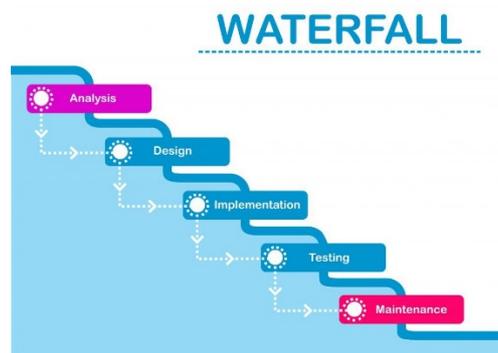
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini bukan hanya memudahkan para wisatawan untuk dapat mengetahui tempat wisata yang ada saja tetapi juga dalam perencanaan pada saat liburan, seperti dalam pemesanan tiket perjalanan, penginapan dan tempat pemilihan wisata, bertransaksi dan lainnya [1], [7]–[11]. Dengan teknologi informasi dan komunikasi hal-hal tersebut akan sangat mudah dan cepat, wisatawan hanya dengan mengakses menggunakan gadget segera akan mendapatkan informasi yang dibutuhkan [1], [11], [12].

Selain dapat bermanfaat bagi para wisatawan, sistem informasi ini juga nantinya akan berdampak positif bagi masyarakat daerah sekitar wisata, dan juga pengusaha dibidang wisata dalam mempromosikan jasa ataupun produk-produk local asli dari tempat wisata [1], [7], [13].

Dari semua permasalahan dan kelebihan yang telah disampaikan diatas maka pada penelitian ini akan berfokus pada bagaimana mengembangkan aplikasi sistem informasi pariwisata tekhusus pada objek penelitian dengan studi kasus pariwisata yang berada pada provinsi Bengkulu.

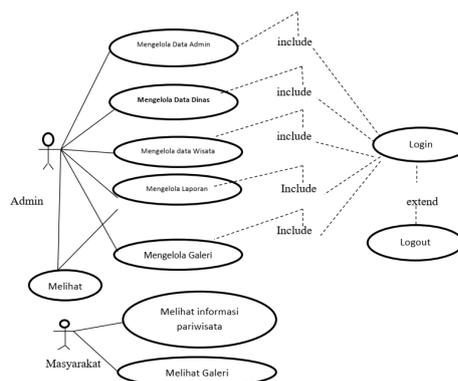
II. Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini aplikasi tersebut akan dikembangkan menggunakan metode SDLC Waterfall, dimana pada tahapannya akan dibatasi pada tahapan pengujian sistem, tidak sampai kepada tahapan pemeliharaan sistem.

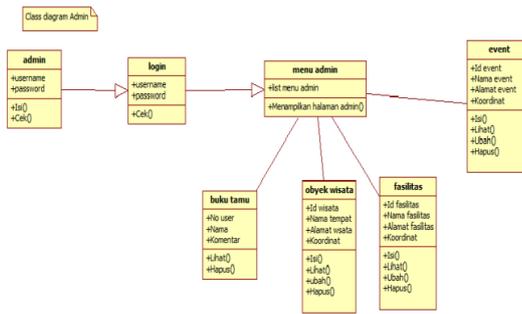


Gambar 1. Waterfall Model

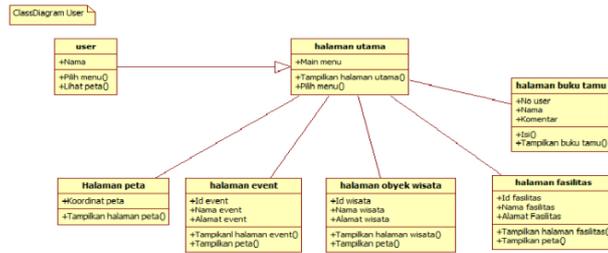
Berdasarkan tahapan yang terdapat pada model waterfall, penelitian ini telah melakukan pendekatan analisis data dan design menggunakan pendekatan Unified Modeling Language (UML), tahapan yang akan digambarkan pada UML yaitu usecase diagram, class diagram, serta activity diagram yang akan ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



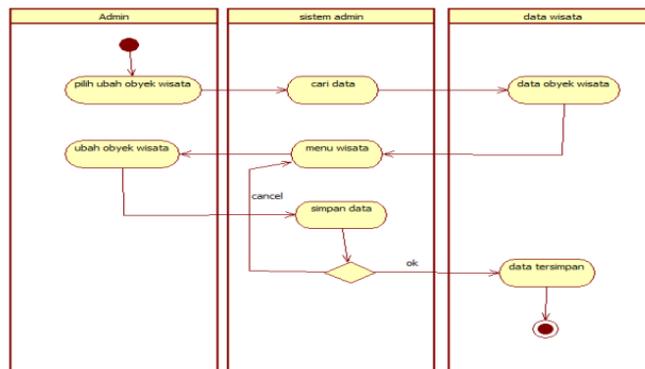
Gambar 2. Usecase Diagram



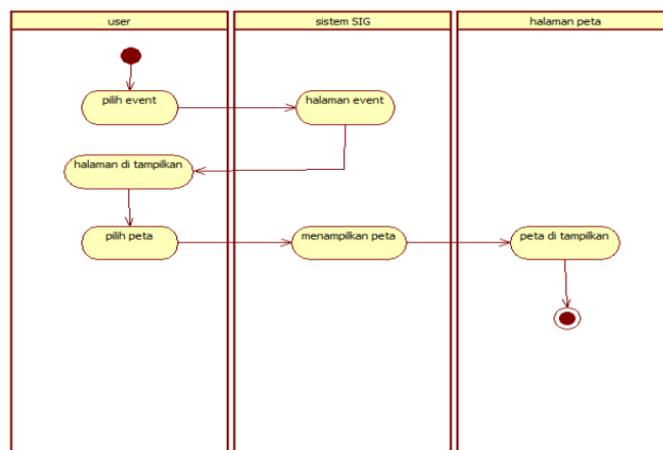
Gambar 3. Class Diagram Admin



Gambar 4. Class Diagram User



Gambar 5. Activity Diagram Create Objek Wisata



Gambar 6. Activity Diagram Pencarian Objek Wisata

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini akan didapatkan berdasarkan tahapan lanjutan pada metode SDLC waterfall yaitu menampilkan implementasi prototipe aplikasi yang telah dikembangkan. Seperti yang tampak pada prototipe sesuai dengan analisis dan design yang telah dikembangkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 7. Halaman Awal Aplikasi



Gambar 8. Halaman Tempat Wisata



Gambar 9. Tampilan Tempat Wisata dan Maps

Dari hasil penelitian yang didapatkan yaitu prototipe aplikasi yang telah dapat diakses, maka akan dilanjutkan tahapan selanjutnya berdasarkan metode waterfall yang digunakan yaitu proses testing aplikasi apakah sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan tidak terjadi bug error pada sistem. Pada penelitian ini pengujian tersebut akan digunakan pengujian blackbox, pengujian ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Blackbox Testing

Fungsi yang diuji	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Admin menginput data wisata pada setiap kabupaten	Memilih menu input data wisata	Sistem menampilkan Tampilan input wisata	Valid
Menginput Informasi pada website yaitu tampilan gambar, alamat, maps	Memilih menu input data informasi	Sistem menampilkan Form tampilan pada website pariwisata yaitu gambar wisata, alamat, maps.	Valid
Report	Memilih menu Report	Dapat di Cetak, Hapus	Valid
Menginput tampilan pada tampilan kontak	Memilih Pembayaran	Sistem menampilkan form input pada kontak yaitu, foto admin, nama, no telephone, email dan maps	Valid

IV. Kesimpulan dan Saran

Pengembangan prototipe aplikasi sistem informasi pariwisata ini berdasarkan SDLC yang diusulkan dengan menggunakan metode-metode yang sudah jalankan, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan dan dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Serta berdasarkan hasil blackbox testing didapatkan bahwa tidak adanya bug error yang ditemukan dari setiap fungsi yang ada pada aplikasi ini.

V. Daftar Pustaka

- [1] R. N. Naatonis, "APLIKASI PEMANDU PARIWISATA DI KOTA KUPANG BERBASIS MOBILE WEBSITE," *J. Inov. Penelit.*, 2020, [Online]. Available: <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/231>
- [2] M. N. Ashidiq, *APLIKASI PARIWISATA DI LAMPUNG BARAT BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN TEKNOLOGI GEOFENCING*. eprints.utdi.ac.id, 2021. [Online]. Available: <https://eprints.utdi.ac.id/9131/>
- [3] I. Kraing, Y. Malelak, and H. Asikin, "APLIKASI PARIWISATA MULTIUSER PADA KABUPATEN ALOR," *Semin. Nas. ...*, 2021, [Online]. Available: <https://publikasi.uyelindo.ac.id/index.php/semmau/article/view/266>
- [4] Z. Darma and J. Salat, "DESAIN APLIKASI TEMPAT BERSEJARAH DI WILAYAH ACEH BERBASIS ANDROID," *J. Sains Ris.*, 2022, [Online]. Available: <http://journal.unigha.ac.id/index.php/JSR/article/view/718>
- [5] J. Nana, "Sistem Informasi Berbasis Website Untuk Promosi Pariwisata Di Kabupaten Malaka," *HOAQ (High Educ. Organ. Arch. ...)*, 2022, [Online]. Available: <https://publikasi.uyelindo.ac.id/index.php/hoaq/article/view/290>
- [6] F. N. U. Nurahaliza and N. F. U. Mulyadi, "Aplikasi Sistem Informasi Dan Pemetaan Daerah Pariwisata

- Berbasis Web,” *J. Tika*, 2022, [Online]. Available: <http://journal.umuslim.ac.id/index.php/tika/article/view/1085>
- [7] A. Q. Suwito, S. Silimang, and A. M. Sambul, “Pengembangan Aplikasi Pencarian Tempat Kos dan Rumah Kontrakan di Manado Berbasis Web,” *J. Tek. Inform.*, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/32608>
- [8] P. Pujiono, *RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN PARIWISATA SUMATERA SELATAN BERBASIS WEB*. eprints.uty.ac.id, 2020. [Online]. Available: <http://eprints.uty.ac.id/4807/>
- [9] M. B. Hartanto and Y. Yuniarthe, “Aplikasi Location Based Service (LBS) Objek Wisata Tanggamus Berbasis Android,” *J. Teknol. dan Inform. ...*, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.umitra.ac.id/index.php/JEDA/article/view/952>
- [10] H. Gozali, L. W. Santoso, and R. Adipranata, “Implementasi Aplikasi Penunjuk Lokasi Objek Wisata Kota Surabaya Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *J. Infra*, 2020, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/9762>
- [11] F. Candra, “Perancangan Aplikasi Pariwisata Kuantan Singingi Berbasis Android Menggunakan Push Notification Dan LBS,” *J. Fasilkom*, 2020, [Online]. Available: <http://www.ejurnal.umri.ac.id/index.php/JIK/article/view/1908>
- [12] J. Banjarnahor, S. P. Tamba, and Y. Laia, “Pemanfaatan teknologi berbasis android dalam pencarian cepat tempat wisata terdekat pada Kabupaten Karo,” *InfoTekJar J. Nas. ...*, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/infotekjar/article/view/2914>
- [13] S. Utarki, E. A. Pratama, and C. M. Hellyana, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat,” *Indones. J. ...*, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/7950>