
SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN LUWU BERBASIS *WEBSITE*

Jesi Sahidin Pakolo¹, Apriyanto², Budiawan Sulaeman³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma Palopo
E-mail: ¹1@afiliasi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi pariwisata kabupaten Luwu dan sejauh mana website yang dibangun berdampak terhadap masyarakat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan sistematis menurut model waterfall. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara dan observasi. Berdasarkan website Kabupaten Luwu, sistem informasi pariwisata ini menggunakan metode pengembangan UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari use case diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram. Desain logika database dengan My SQL dan antarmuka sistem. Perangkat lunak yang digunakan dalam perencanaan dan implementasi sistem ini menggunakan XAMPP sebagai web server dan PhpMySQL sebagai databasenya. Sistem informasi sekolah berbasis web meliputi halaman login, halaman rumah, halaman profil, halaman informasi, lokasi, manajemen profil, halaman informasi manajemen dan halaman lokasi. Sistem informasi tersebut diuji coba (test case) agar diperoleh sistem informasi yang berfungsi dengan baik.

Kata kunci -- luwu, pariwisata, MySQL, web, UML.

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sector yang diharapkan dapat sebagai penghasil devisa utama, dan berperan dalam pengembangan wilayah (Yusup, et al, 2014)). Saat ini pengembangan dan promosi pariwisata merupakan salah satu bidang yang sedang gencar digalakkan oleh pemerintah. Hal ini bertujuan untuk mendatangkan keuntungan bagi pemerintah. (Lengkong. C.M, Sengkey. R & Sugiarto, B.A, 2019).

Secara umum, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu (Hasbiyalloh. M & Jakaria, D.A, 2018), 2018). Informasi adalah kumpulan dalam bentuk data yang sudah diolah menjadi sesuatu yang memiliki arti bagi penerimanya atau pembacanya dan memiliki manfaat untuk pengambilan keputusan di waktu yang tepat. (Irwanto, 2021).

Website adalah suatu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen yang tersimpan dalam server serta untuk mengaksesnya dibutuhkan perangkat lunak yang disebut browse (Situmorang, 2019). HTML adalah pondasi untuk membuat *website*, HTML adalah bahasa markup yang dijadikan sebagai struktur dasar dari *website* (Sonny & Rizki, 2021)

Walenrang Lamasi biasa disebut Walmas merupakan daerah kabupaten Luwu yang berada di bagian utara. Di daerah ini terdapat berbagai macam obyek wisata yang belum banyak diketahui oleh masyarakat luas seperti wisata goa, kuburan raja dan sungai yang berada di Desa Tombang kecamatan Walenrang, Wisata sungai di desa Makawa kecamatan Walenrang, wisata bendungan yang terletak di desa Lamasi.

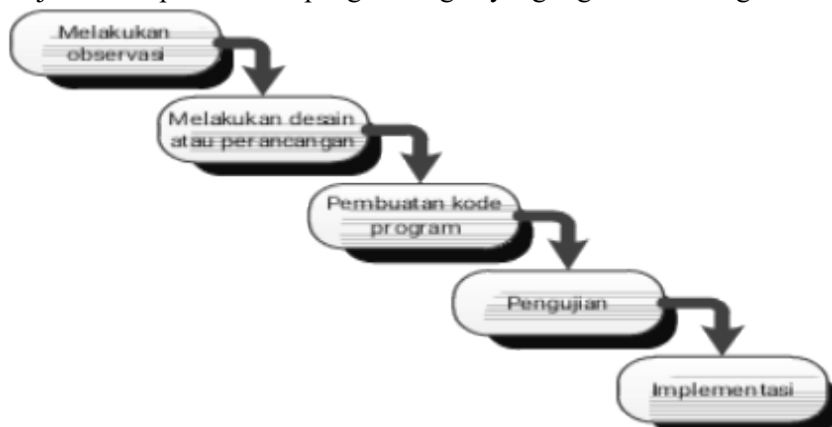
Pihak pengelola di daerah wisata tersebut kesulitan dalam mempromosikan tempat wisata mereka. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan bahwa pihak pengelola tidak memanfaatkan teknologi informasi dalam memberikan informasi tentang tempat wisata yang berbasis *website*. Hal tersebut jelas merupakan kerugian yang dialami oleh pihak pengelola dikarenakan *website* dapat menjangkau lebih luas dari pada media informasi konvensional seperti koran dan majalah yang bersifat lokal.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengangkat judul “Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Luwu Berbasis *Web*” sebagai penelitian tugas akhir. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem karena diperlukan untuk mengembangkan atau memperbaiki sistem yang lama yang tidak beres.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *waterfall* yang merupakan sebuah metode dalam pengembangan sistem secara berurutan dan dilakukan untuk membuat pembaruan sistem yang berjalan. Adapun metode pengembangan yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 1 Metode pengembangan sistem *Waterfall*

Pada metode *waterfall* ada beberapa langkah yang dilakukan yaitu:

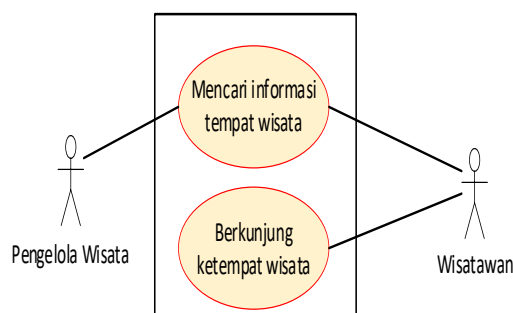
- Melakukan observasi, yaitu datang langsung ke lokasi penelitian untuk melihat dan mencari informasi
- Desain sistem atau perancangan yaitu membuat rancangan menggunakan Bahasa pemodelan UML
- Pembuatan kode program adalah tahapan membangun sistem atau aplikasi berbasis web, Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP versi 7
- Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat sesuai yang diharapkan tanpa ada *error* saat digunakan
- Implementasi adalah tahap penerapan agar aplikasi ini dapat dipergunakan oleh pengguna

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Data yang telah dikumpulkan melalui dokumentasi data yaitu data berupa data tertulis, peneliti mencari data berupa catatan, transkripsi, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya mengenai objek yang diteliti. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab dengan pihak pengelola tempat wisata di Kabupaten Luwu. Sedangkan observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung pada lokasi penelitian.

2.3 Sistem Berjalan

Sistem berjalan adalah gambaran proses yang terjadi dalam mencari informasi tempat wisata yang ada di kabupaten Luwu, berikut gambar sistem berjalan



Gambar 2 Analisis Sistem yang berjalan

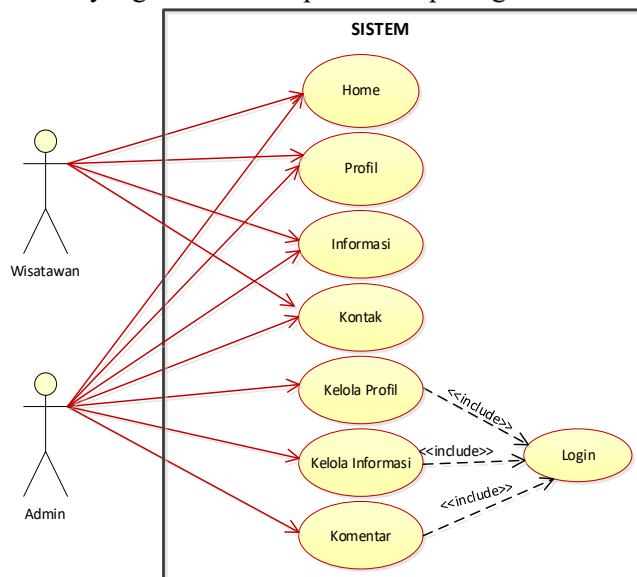
Pada sistem yang berjalan diatas terdapat 2 aktor yang terlibat yaitu pengelola wisata dan wisatawan. Wisatawan mencari informasi tempat wisata pada pengelola wisata, selanjutnya wisatawan melakukan kunjungan ke tempat wisata

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Rancangan Sistem

a. Use Case Diagram

Use case diagram sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar berikut:

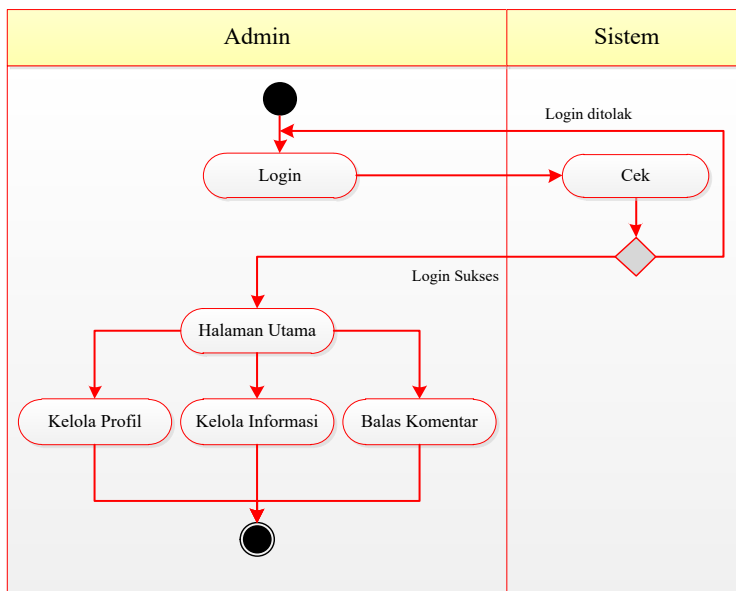


Gambar 3 Use Case Diagram

Pada gambar 2 use case diagram menggambarkan rancangan secara umum dari sistem yang akan dibuat, terdapat 2 aktor yang akan menggunakan sistem yaitu admin dan masyarakat. Admin dapat mengelola data-data yang ada pada sistem sedangkan masyarakat hanya dapat melihat informasi pada sistem.

b. Activity Diagram

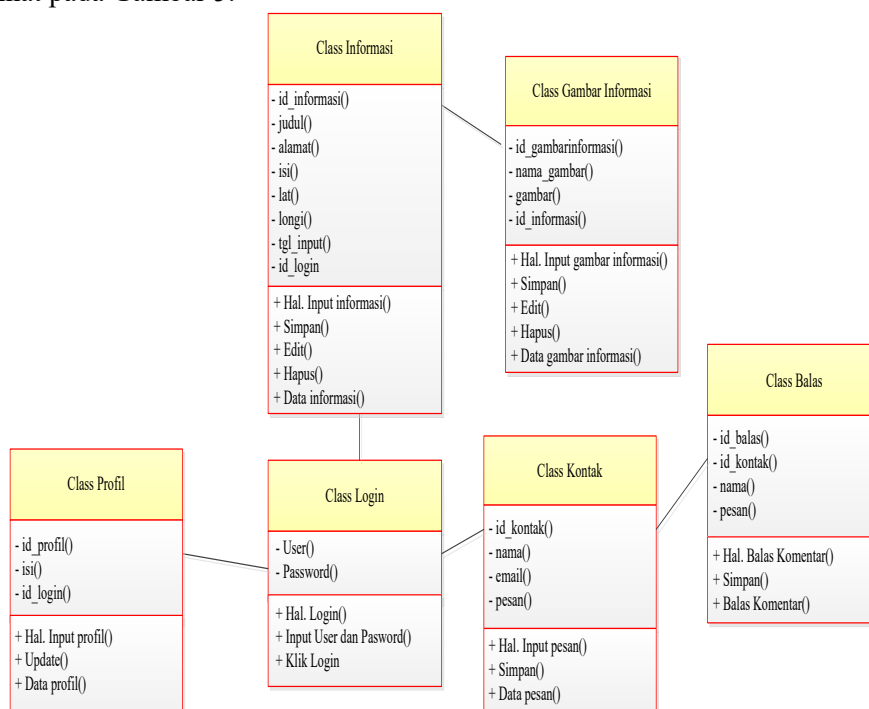
Diagram *activity* merupakan penggambaran aktivitas pengguna terhadap sistem, berikut *activity diagram* sistem.



Gambar 4 Diagram *Activity*

c. **Class Diagram**

Diagram *class* pada sistem informasi pariwisata di Kabupaten Luwu berbasis *web* dapat dilihat pada Gambar 5.

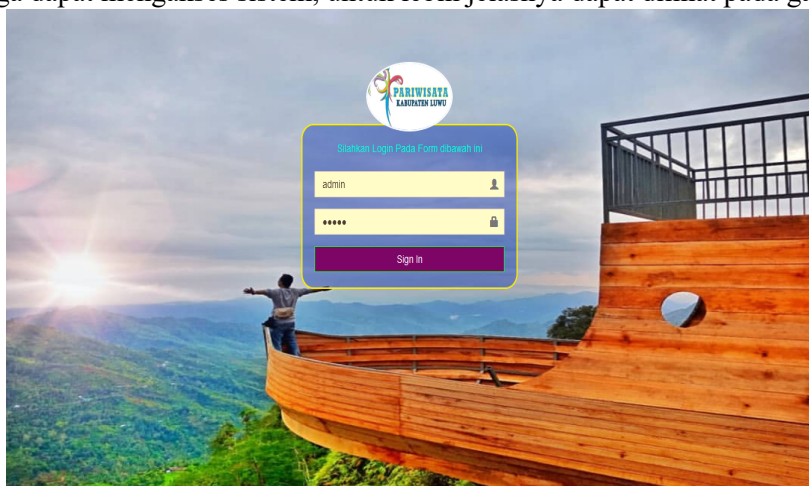


Gambar 5 Diagram *Class*

3.2 Tampilan Sistem

a. **Tampilan halaman Login**

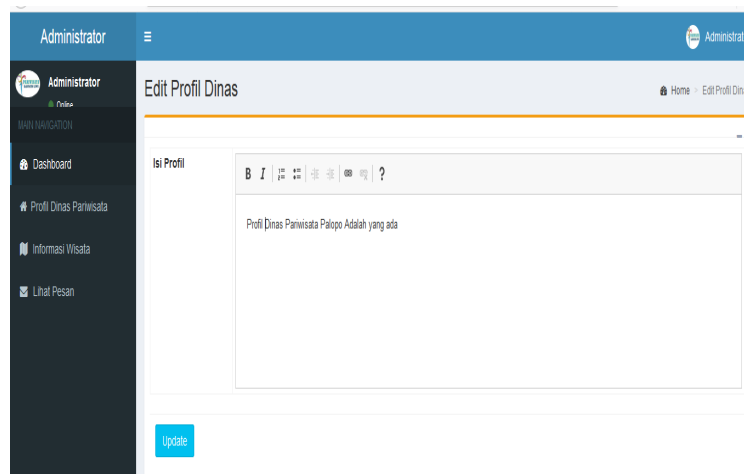
Tampilan halaman login merupakan tampilan dimana admin menginput user dan password sehingga dapat mengakses sistem, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 6:



Gambar 6 Tampilan Halaman *Login Admin*

b. **Tampilan halaman kelola Profil**

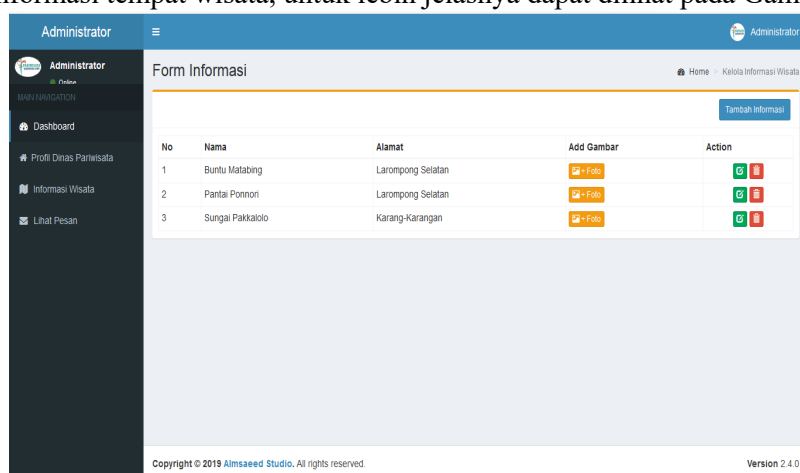
Tampilan halaman kelola profil merupakan tampilan yang dapat digunakan untuk mengelola data profil, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 7:



Gambar 7 Tampilan Halaman Kelola Profil

c. Tampilan halaman kelola Informasi Wisata

Tampilan halaman Informasi Wisata merupakan tampilan yang dapat digunakan untuk mengelola data informasi tempat wisata, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 8:



Gambar 8 Tampilan Halaman Kelola Informai Wisata

d. Tampilan Halaman kelola gambar informasi Wisata

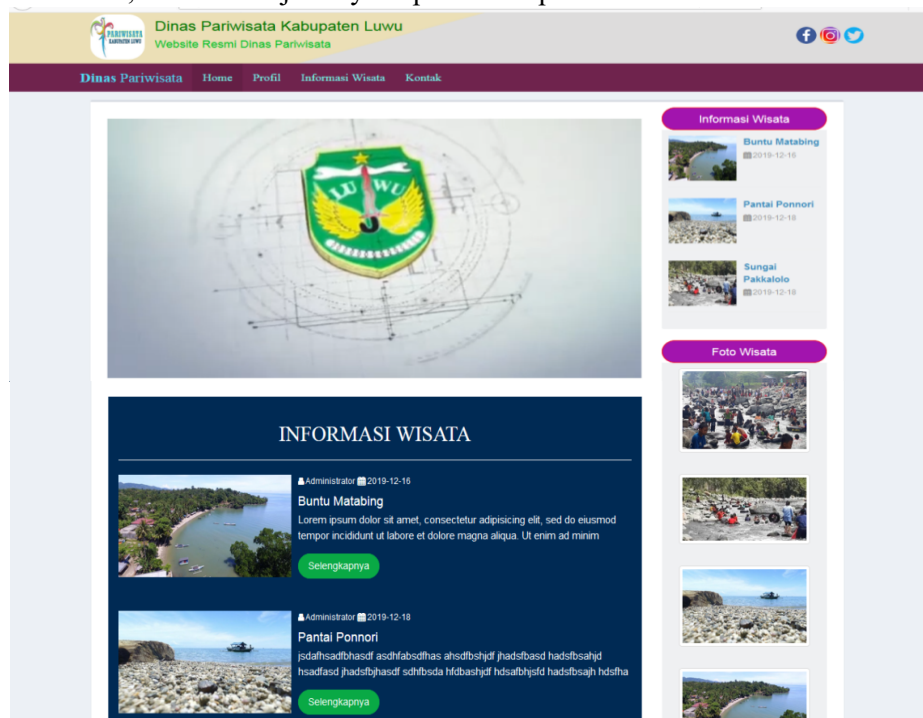
Tampilan halaman gambar informasi wisata merupakan tampilan yang dapat digunakan untuk mengelola gambar informasi tempat wisata, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 9:



Gambar 9 Tampilan Halaman Kelola Gambar Informai Wisata

e. Tampilan Halaman Home User

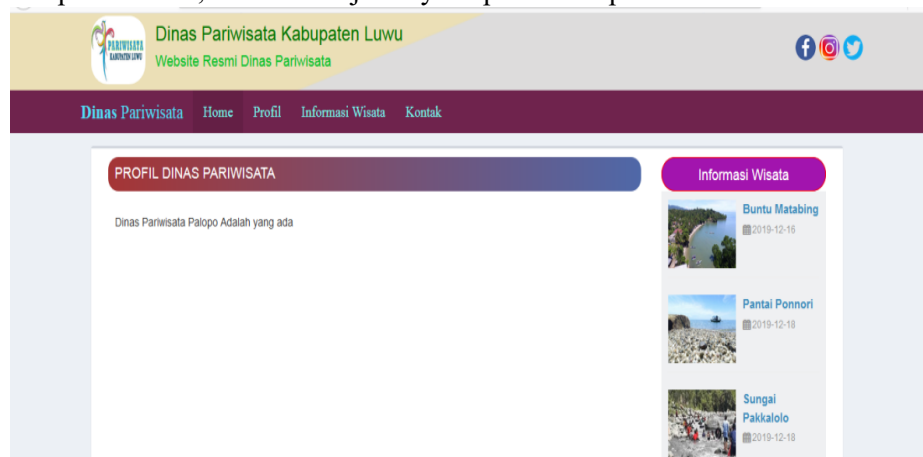
Tampilan halaman home user merupakan tampilan yang dilihat oleh user saat pertama kali membuka *website*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 10



Gambar 10 Tampilan Halaman Home

f. Tampilan Halaman Profil

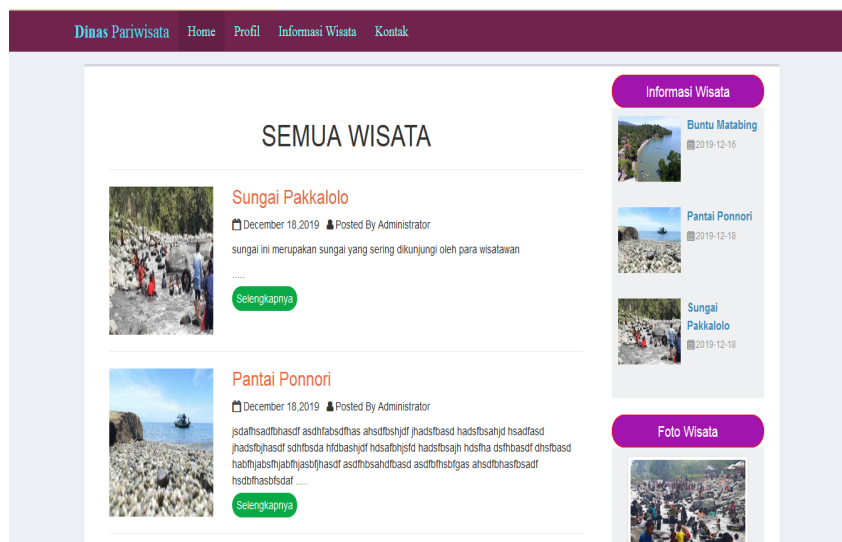
Tampilan halaman profil merupakan tampilan yang menampilkan data profil Dinas Pariwisata Kabupaten Luwu, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Tampilan Halaman Profil

g. Tampilan Halaman Informasi Wisata

Tampilan halaman informasi wisata merupakan tampilan yang menampilkan informasi tempat wisata, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 12



Gambar 12 Tampilan Halaman Informasi Wisata

3.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibuat berjalan sesuai yang diharapkan. Adapun teknik pengujian yang telah dilakukan yaitu menggunakan pengujian *black box*. Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian berikut dilakukan guna memeriksa secara singkat keakuratan sistem.

Tabel 1 Pengujian Sistem

Item Uji	Hasil Pengujian
Halaman login admin	Sesuai yang diharapkan
Halaman kelola profil	Sesuai yang diharapkan
Halaman kelola informasi	Sesuai yang diharapkan
Halaman lihat pesan	Sesuai yang diharapkan
Halaman home user	Sesuai yang diharapkan
Halaman lihat profil	Sesuai yang diharapkan
Halaman lihat informasi wisata	Sesuai yang diharapkan

Dari table pengujian diatas dapat dilihat bahwa sistem yang dibuat dan diuji dengan menggunakan pengujian *black box* berjalan sesuai yang diharapkan dan semua fungs pada tampilan sistem berjalan dengan baik

4. Kesimpulan

- Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Luwu Berbasis *Web* yang dirancang menggunakan UML terdiri dari rancangan diagram *activity*, diagram *sequence*, diagram *class*. Rancangan diagram ini menghasilkan rancangan login, rancangan home admin, rancangan halaman input profil, rancangan halaman input informasi wisata, rancangan halaman lihat pesan, rancangan halaman profil, rancangan halaman informasi wisata, rancangan halaman kontak
- Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Luwu Berbasis *Web* yang implementasikan dan diuji menggunakan metode pengujian *black box* berupa halaman login, halaman home admin, halaman input profil, halaman input informasi wisata, halaman lihat pesan, halaman profil, halaman informasi wisata, halaman kontak. Semua proses pengujian berjalan sesuai yang diharapkan.

5. Saran

- Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Luwu Berbasis *Web* membutuhkan pengembangan lebih lanjut untuk penambahan seperti penambahan detail lokasi di google map dan rute

- b. Aspek pemeliharaan sistem yang baru sangat perlu agar system dapat bertahan dalam waktu yang relatif lama.
- c. Apabila diterapkan disarankan sebaiknya memiliki computer dengan syarat minimal spesifikasi *hardware* yang dibutuhkan

6. Daftar Pustaka

- Hasbiyalloh. M & Jakaria, D.A. (2018). Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Hand Phone Di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. *Jumantaka*, 1.
- Irwanto. (2021). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Kejuruan dengan Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus SMK PGRI 1 Kota Serang-Banten). *86 Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12, 86-107.
- Lengkong. C.M, Sengkey. R & Sugiarto, B.A. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14.
- Situmorang. (2019). Sistem Informasi Pengelolaan Data Alumni Berbasis Web (Studi Pada Fakultas Sain, Teknologi Dan Informasi) Universitas Sari Mutiara Indonesia. *Jurnal Mahajana Informasi*, 4, 34-48.
- Sonny & Rizki. (2021). Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi Gps Berbasis Web Pada PT BPR Dana Makmur Batam. *Jurnal Comasie*, 4.
- Yusup, et al. (2014). Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Klaten Berbasis Website. *Informatika*, 1, 62.