JUTINDA
Jurnal Teknik Informatika Unanda

Vol. 5, No. 1, Mei (2026)
p-ISSN : 2088-9642
e-ISSN : 2963-0843
https://ojs.unanda.ac.id/index.php/jutinda

PERANCANGAN *WEBSITE* KECAMATAN MUNGKAJANG UNTUK MEDIA INFORMASI WISATA ALAM DAN KULINER

Febriolah La'Biran[1], Solmin Paembonan[2], Dasril[3]

[1]*Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma, Kota Palopo, Indonesia*
[2]*Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma, Kota Palopo, Indonesia*
[3]*Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma, Kota Palopo, Indonesia*
E-mail: [1]febriolahlabiran@gmail.com, [2]Solmin.p@unanda.ac.id, [3] dasrilbachmid@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan media digital sebagai sarana penyebaran informasi dan promosi potensi daerah. Kecamatan Mungkajang di Kota Palopo memiliki berbagai potensi wisata alam dan kuliner yang menarik, namun penyebaran informasinya masih terbatas dan belum terintegrasi secara digital sehingga kurang dikenal oleh masyarakat luas dan wisatawan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang website Kecamatan Mungkajang sebagai media informasi terpadu yang menampilkan profil kecamatan, wisata alam, dan kuliner dalam satu sistem berbasis web serta mendukung promosi potensi daerah secara lebih efektif. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model Waterfall yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perencanaan, perancangan, implementasi, dan pengujian sistem. Website dirancang sebagai platform informasi yang memungkinkan pengelolaan data oleh admin serta penyajian informasi yang terstruktur dan mudah diakses oleh pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website yang dikembangkan mampu menyajikan informasi wisata alam dan kuliner secara lengkap dan menarik sehingga dapat memperluas jangkauan promosi daerah. Berdasarkan hasil uji kelayakan melalui kuesioner, sistem memperoleh nilai persentase sebesar 83% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, website ini dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi digital yang efektif untuk mendukung pengembangan potensi wisata Kecamatan Mungkajang.

Kata kunci— *website; sistem; informasi; wisata; alam; kuliner.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah membawa dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pemerintahan, ekonomi, dan pariwisata. Transformasi digital mendorong perubahan cara masyarakat dalam memperoleh, mengolah, dan menyebarkan informasi secara cepat dan efisien. Menurut Astuti (2025), pemanfaatan teknologi informasi di tingkat lokal menjadi salah satu faktor penting dalam mendorong transparansi, promosi daerah, serta peningkatan kesejahteraan masyarakat. Digitalisasi tidak hanya berperan dalam mempercepat proses komunikasi, tetapi juga menjadi sarana strategis untuk memperkuat identitas dan daya saing daerah melalui media informasi berbasis teknologi.

Website merupakan salah satu bentuk media informasi digital yang berfungsi sebagai sarana penyampaian data, promosi, dan komunikasi interaktif antara pengelola dan pengguna. *Website* merupakan aplikasi *internet* terpopuler yang berjalan pada HTTP. Singkatnya, *web* adalah kumpulan halaman yang berfungsi memberikan informasi dengan menggunakan teknik web, yaitu suatu sistem di mana informasi berupa teks, suara, atau gambar disimpan di server web dan ditampilkan sebagai *hypertext*. *Hypertext* adalah teks aktif yang memungkinkan pengguna mengakses halaman yang tersedia di internet. *Website* yang dirancang dengan baik mampu menjadi media publikasi yang efektif untuk menyampaikan informasi secara cepat, akurat, dan menarik. Dalam konteks pengelolaan potensi daerah, *website* dapat dimanfaatkan sebagai media promosi digital untuk memperkenalkan potensi wisata, produk unggulan, serta kegiatan masyarakat secara luas (Paembonan & Muhallim, 2024).

Kecamatan Mungkajang merupakan salah satu wilayah di Kota Palopo yang memiliki potensi wisata alam dan kuliner yang cukup beragam, seperti panorama pegunungan, air terjun, dan aneka kuliner khas daerah yang bernilai budaya tinggi. Potensi tersebut memiliki daya tarik yang kuat untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata lokal maupun regional. Namun, hingga saat ini penyebaran informasi mengenai destinasi wisata dan kuliner di Kecamatan Mungkajang masih terbatas dan belum terintegrasi secara digital. Promosi wisata masih di lakukan melalui informasi dari mulut ke mulut, yang berdampak pada rendahnya *visibilitas* dan daya jangkau informasi bagi calon wisatawan.

Media informasi merupakan media yang selalu berkembang serta sangat di perlukan karena media informasi selalu memberikan informasi yang sedang berkembang dan sangat di butuhkan. Melalui media informasi juga sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik. Dalam menyampaikan informasi harus tepat sasaran agar dapat tersampaikan dengan baik pada target sehingga dapat bermanfaat. Pada saat ini media informasi yang paling banyak digunakan adalah media sosial (Primanda & Maftuh, 2022). Media Informasi merupakan alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi (Dwi Gotama et al., 2021).

Wisata alam merupakan jenis pariwisata yang memanfaatkan kondisi lingkungan alam dengan tujuan dapat menikmati sifat alami dari alam yang masih dipertahankan dan dijaga dengan baik. Wisata alam mulai banyak dikembangkan di Indonesia mengingat besarnya potensi keindahan alam yang dimiliki Indonesia. Wisata alam dapat dengan mudah dikembangkan dibandingkan dengan wisata buatan yang memerlukan biaya dan waktu perencanaan lebih banyak (Briliana et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis dan perancangan *website* Kecamatan Mungkajang sebagai media informasi wisata alam dan kuliner. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi berbasis web yang mampu menampilkan data destinasi wisata dan kuliner secara efisien, meningkatkan aksesibilitas informasi bagi masyarakat, serta mendukung promosi potensi lokal secara berkelanjutan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan literasi digital di tingkat kecamatan dan memperkuat peran teknologi informasi dalam pengembangan sektor pariwisata daerah.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu Model air terjun atau yang sering disebut model *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), nama metode ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential* Model" dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Wahid, 2020).

2.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut merupakan metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Palopo, Kantor Kecamatan Mungkajang, serta observasi lapangan di wilayah Kecamatan Mungkajang. Observasi di kantor kecamatan mencakup pengumpulan data profil kelembagaan, visi dan misi, serta struktur organisasi, sedangkan observasi lapangan difokuskan pada kondisi objek wisata alam dan kuliner, meliputi potensi wisata, sarana dan prasarana, serta kondisi promosi wisata. Data hasil observasi digunakan sebagai dasar penentuan kebutuhan informasi dalam pengembangan website.

b. Wawancara

Wawancara di lakukan dengan pihak-pihak yang terkait secara langsung, seperti staf Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Palopo sejumlah 1 orang, staf Kecamatan Mungkajang sejumlah 1 orang, pengelola tempat wisata sejumlah 2 orang, pelaku usaha kuliner sejumlah 2

orang, dan wisatawan setempat sejumlah 2 orang. Tujuan wawancara adalah untuk memperoleh informasi mengenai kecamatan Mungkajang, kendala dalam promosi wisata, harapan terhadap media informasi berbasis *website*, serta kebutuhan fitur yang relevan bagi pengguna. Peralatan. Pedoman pertanyaan, perekam suara (jika disetujui), buku catatan.

c. Kuesioner

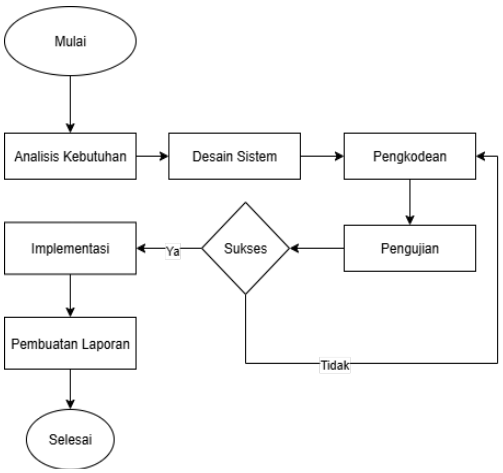
Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan menyebarkan pertanyaan berbentuk kuesioner untuk dijawab oleh responden yang telah ditentukan sebagai penentu kelayakan sistem dalam hal ini kuesioner diberikan pada 40 orang dari 4 kelurahan, masing-masing kelurahan mewakili 10 orang.

d. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder yang bersumber dari dokumen resmi, laporan, arsip, serta referensi lain yang berkaitan dengan potensi wisata dan kuliner di Kecamatan Mungkajang. Dokumentasi juga mencakup pengumpulan foto objek wisata. Peralatan. Kamera.

2.2 Alur Penelitian

Adapun Langkah-langkah dari metode di atas juga digambarkan penulis dalam diagram alir seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 1 Alur Penelitian

Dari gambar 1 diagram alir penelitian di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan berfokus pada pengumpulan dan analisis kebutuhan pengguna maupun sistem. Tujuannya adalah untuk memahami secara rinci apa yang dibutuhkan agar sistem yang dikembangkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Proses ini dapat di lakukan melalui observasi, wawancara, maupun studi literatur.
b. Pada tahapan kedua yaitu rancangan yangmencakup desain arsitektur, perancangan basis data, serta pembuatan diagram UML (seperti *use case, activity, class*, maupun *sequence diagram*) untuk memperjelas fungsionalitas sistem.
c. Pada tahap pengkodean ini merupakan proses implementasi rancangan sistem ke dalam bentuk program menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Aktivitas ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak yang sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.
d. Kemudian pengujian di lakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang telah dibuat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang ditetapkan. Tahap ini meliputi pengujian fungsionalitas, validasi, serta uji coba oleh pengguna untuk mendeteksi adanya kesalahan atau bug pada sistem.
e. Saat pengujian suskes, implementasi di lakukan dengan cara menerapkan sistem ke lingkungan nyata, yaitu pengguna dapat mulai menggunakan sistem untuk membantu aktivitas yang dituju. Pada tahap ini juga di lakukan pelatihan pengguna agar dapat mengoperasikan sistem secara optimal.

f. Pembuatan laporan bertujuan untuk mendokumentasikan seluruh proses penelitian dan pengembangan sistem. Laporan berisi uraian mengenai latar belakang, metode, implementasi, pengujian, hingga kesimpulan dan saran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Impelementasi

Bagian ini membahas implementasi antarmuka pengguna, struktur dan relasi basis data, serta keterkaitan antar komponen sistem, sehingga pembaca dapat memahami bagaimana rancangan sistem diwujudkan secara teknis dan terintegrasi secara menyeluruh.

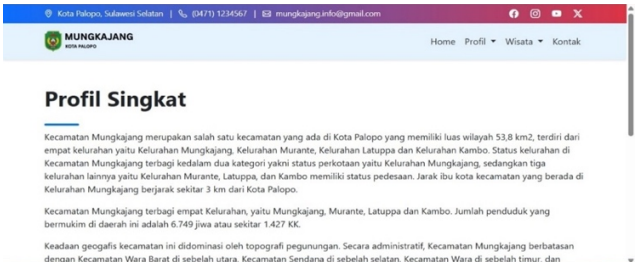
a. *Home*



Gambar 2 *interface home*

Home merupakan tampilan pertama yang muncul ketika mengakses website.

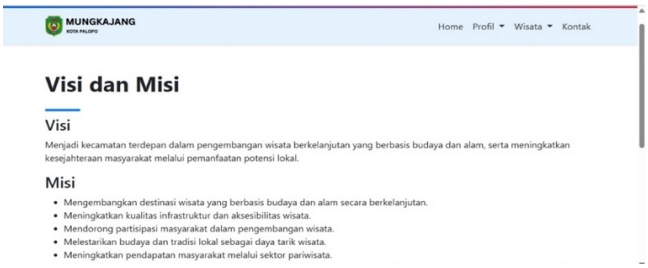
b. Profil Singkat



Gambar 3 *interface* profil singkat

Tampilan menu profil terdapat menu untuk profil singkat kecamatan

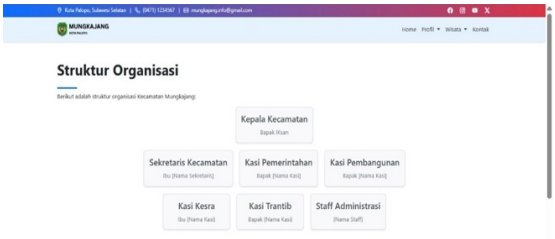
c. Visi Misi



Gambar 4 *interface* visi misi

Tampilan halaman ini merupakan tampilan visi misi yang berisi informasi visi misi dari kecamatan Mungkajang.

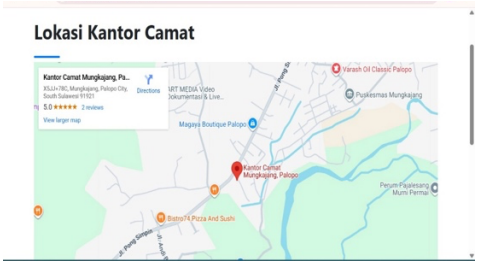
d. Struktur *Organisasi*



Gambar 5 halaman struktur organisasi

Pada tampilan menu sturuktur organisasi terdapat data struktur organisasi kecamatan mungkajang.

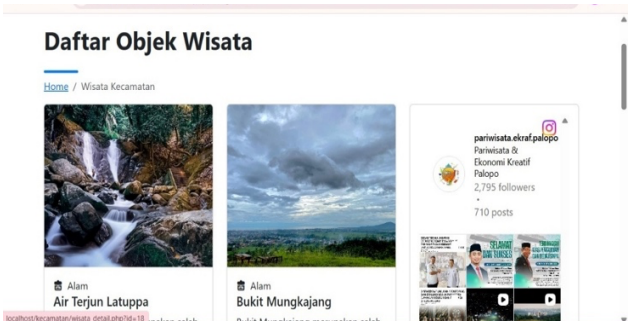
e. Lokasi



Gambar 6 *interface* lokasi

Pada tampilan menu lokasi terdapat google maps lokasi kantor kecamatan.

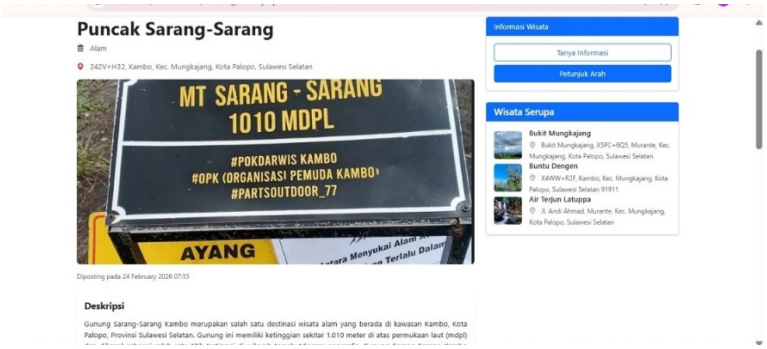
f. Wisata Alam



Gambar 7 halaman wisata alam

Pada tampilan menu wisata alam terdapat daftar wisata alam, instagram Dinas Pariwisata Kota Palopo.

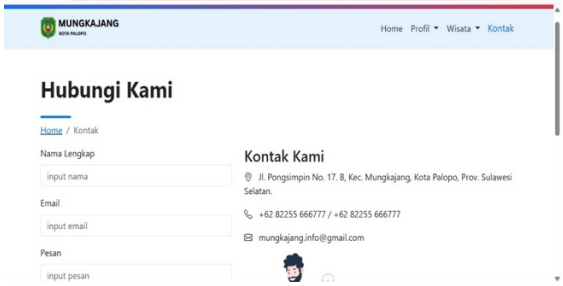
g. Detail Wisata



Gambar 8 halaman detail wisata

Pada tampilan menu detail wisata terdapat daftar wisata kuliner, instagram Dinas Pariwisata Kota Palopo.

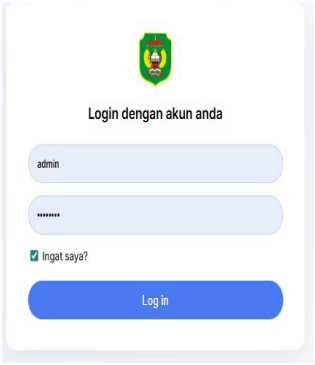
h. Kontak



Gambar 9 Halaman kontak

Pada tampilan menu kontak terdapat daftar kontak.

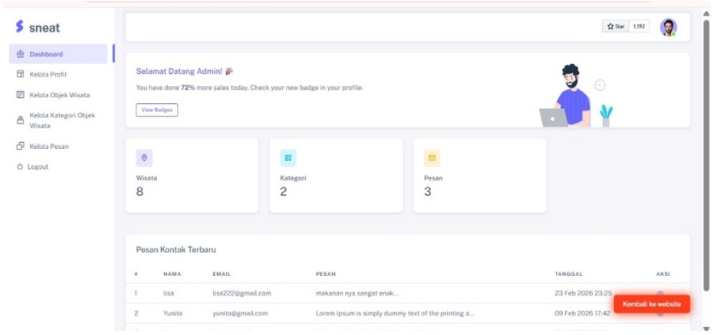
i. *Login Admin*



Gambar 10 Halaman *Login Admin*

Tampilan halaman login admin merupakan tampilan ketika admin *login* pada aplikasi.

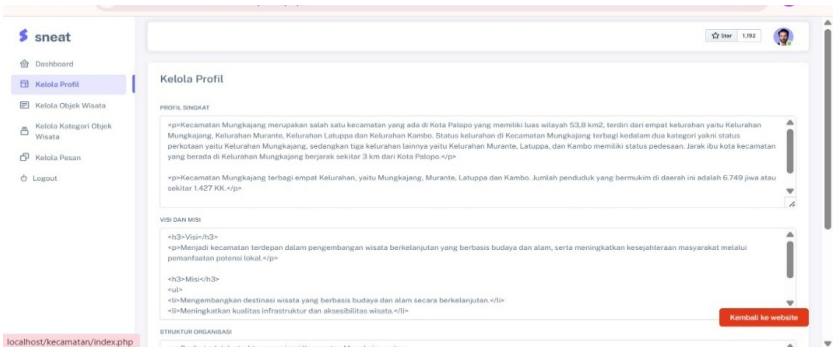
j. *Dashboard Admin*



Gambar 11 *Dashboard admin*

Tampilan halaman *dashboard* merupakan tampilan ketika *user* halaman admin.

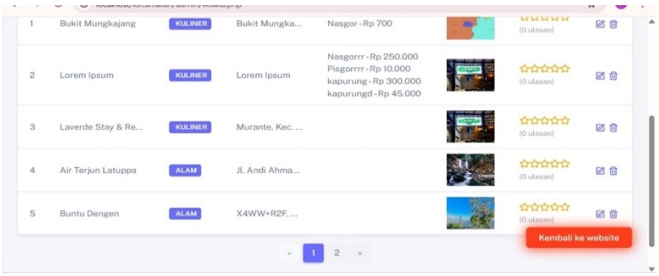
k. Kelola Profil



Gambar 12 Kelola Profil

Tampilan halaman kelola profil merupakan tampilan ketika *user* mengelola data profil.

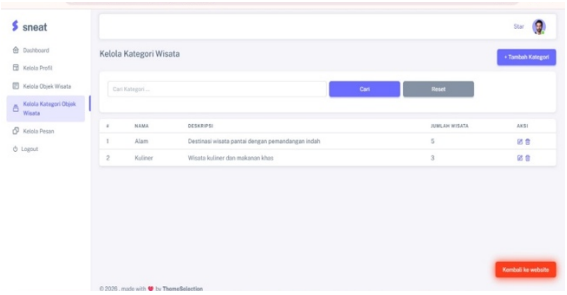
l. Kelola Objek Wisata



Gambar 13 Kelola Objek Wisata

Tampilan halaman kelola objek wisata merupakan tampilan ketika *user* mengelola data objek wisata.

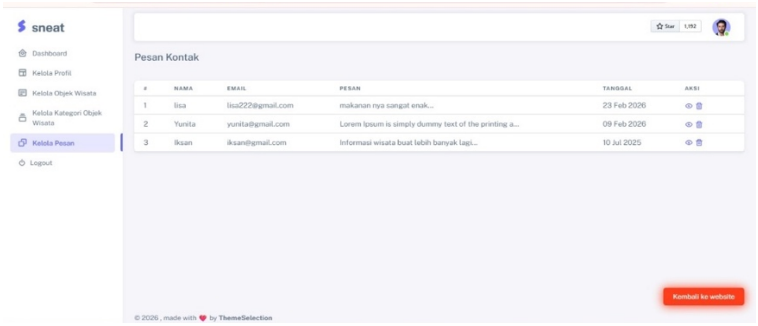
m. Kelola Kategori Objek Wisata



Gambar 14 Kelola kategori objek wisata

Tampilan halaman kelola kategori objek wisata merupakan tampilan ketika *user* admin mengelola data profil.

n. Kelola Data Kontak



Gambar 15 Kelola Data Kontak

Tampilan halaman kelola data kontak merupakan tampilan ketika *user* admin mengelola data kontak

3.2 Pengujian

Pengujian merupakan salah satu bentuk evaluasi yang bertujuan untuk menilai kebenaran fungsi sistem berdasarkan hasil yang dihasilkan. Metode pengujian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pengujian *black box*,. Teknik ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai jenis kesalahan, seperti fungsi yang tidak sesuai atau hilang, kesalahan dalam struktur data, masalah pada akses basis data, kesalahan antarmuka, gangguan performa, serta kesalahan saat proses inisialisasi dan penghentian sistem (Nurwicaksono et al., 2024). Pengujian sistem dilakukan mengacu pada *use case* yang telah dirancang, yang melibatkan dua aktor utama yaitu Admin dan Pengunjung. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap fungsi pada sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan rancangan yang telah dibuat. Tabel pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Pengujian *Black Box*

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	*Input*	*Output* Diharapkan	Hasil
1	*Login* Admin	Admin memasukkan username dan password yang benar	*Username* & *Password* valid	Sistem menampilkan *dashboard* admin	Berhasil
2	*Login* Admin	Admin memasukkan data yang salah	*Username*/*Password* salah	Sistem menolak login dan menampilkan pesan error	Berhasil

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	*Input*	*Output* Diharapkan	Hasil
3	*Dashboard*	Admin mengakses *dashboard*	Klik menu *dashboard*	Halaman *dashboard* tampil	Berhasil
4	Kelola Profil	Admin mengedit data profil	Edit data	Data terupdate	Berhasil
5	Kelola Wisata	Admin menambah data wisata	Input data wisata	Data tersimpan	Berhasil
6	Kelola Wisata	Admin menghapus data wisata	Klik hapus	Data terhapus dari sistem	Berhasil
7	Kategori Wisata	Admin memilih kategori wisata	Pilih kategori	Data tampil sesuai kategori	Berhasil
8	Kelola Pesan	Admin lihat data pesan	Lihat data pesan	Data pesan terlihat	Berhasil
9	Kelola Pesan	Admin menghapus data pesan	Klik hapus	Data terhapus dari sistem	Berhasil
10	*Logout*	Admin keluar dari sistem	Klik *logout*	Kembali ke halaman login	Berhasil
11	Halaman *Home*	Pengunjung membuka website	Akses halaman utama	Halaman *home* tampil	Berhasil
12	Menu Profil	Pengunjung memilih menu profil	Klik menu profil	Informasi profil tampil	Berhasil
13	Profil Singkat	Pengunjung melihat profil singkat	Klik submenu	Data profil tampil	Berhasil
14	Visi Misi	Pengunjung melihat visi misi	Klik submenu	Data visi misi tampil	Berhasil
15	Struktur Organisasi	Pengunjung melihat struktur organisasi	Klik submenu	Struktur organisasi tampil	Berhasil
16	Menu Wisata	Pengunjung membuka menu wisata	Klik menu wisata	Halaman wisata tampil	Berhasil
7	Wisata Alam	Pengunjung memilih wisata alam	Klik kategori	Data wisata alam tampil	Berhasil
18	Wisata Kuliner	Pengunjung memilih wisata kuliner	Klik kategori	Data wisata kuliner tampil	Berhasil
19	Menu Kontak	Pengunjung membuka	Klik menu kontak	Informasi kontak tampil	Berhasil

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	*Input*	*Output* Diharapkan	Hasil
		halaman kontak			
20	Lokasi	Pengunjung melihat lokasi	Klik lokasi	Peta/lokasi tampil	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian *black box* dan untuk uji kelayakan menggunakan metode *usability* dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, website Kecamatan Mungkajang berhasil dirancang sebagai platform informasi terpadu berbasis web yang menyajikan profil wilayah, wisata alam, dan kuliner secara terstruktur, mudah diakses, serta didukung fitur pengelolaan oleh admin sehingga informasi tersaji secara rapi dan terpusat. Website ini juga efektif sebagai media promosi digital karena mampu memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat dan wisatawan melalui tampilan yang menarik dan akses fleksibel. Selain itu, hasil uji kelayakan menunjukkan nilai sebesar 83%, yang menandakan bahwa aplikasi ini sangat layak untuk digunakan.

5. SARAN

Adapun saran untuk pengembangan sistem selanjutnya yaitu website dapat ditingkatkan dengan penambahan fitur seperti peta lokasi berbasis Google Maps, kolom ulasan pengunjung, galeri video, serta integrasi media sosial agar lebih interaktif. Selain itu, sistem disarankan dikembangkan ke platform mobile atau aplikasi Android serta dilakukan peningkatan desain antarmuka agar lebih responsif dan modern. Terakhir, perlu dilakukan pemeliharaan dan pembaruan data secara berkala oleh admin agar informasi yang disajikan tetap akurat, relevan, dan terpercaya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Astuti, T., Khawiswara, A., Prabandari, D., & Andira, D. (2025). *Pemberdayaan Potensi Desa Tunggul Melalui Aktivasi Website dan Branding Desa sebagai Upaya Menghadapi Era Digitalisasi Empowering the Potential of Tunggul Village Through Website Activation and Village Branding as an Effort to Face the Digitalization Era*. 4656–4664.

Briliana, F. N. R., Hayati, N. N., & Listyawati, R. N. (2024). Arahan Perencanaan Kawasan Wisata Alam Desa Padusan, Kabupaten Mojokerto. *Desa-Kota*, *6*(2), 68. https://doi.org/10.20961/desa-kota.v6i2.78456.68-81

Dwi Gotama, J., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, *2*(1), 28–38. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika

Nurwicaksono, M. A., Lisa, I. N., Tiara, A. R., & Sidik, R. (2024). *Optimasi Sistem Informasi Konsultasi Hukum melalui Pendekatan Pengujian Kombinasi White-box dan Black-box Optimization of Legal Consultation Information System through Combination White- box and Black-box Testing Approach*. *14*(April), 1–15.

Paembonan, S., & Muhallim, M. (2024). *Akademik Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web Di Smp Negeri 13 Palopo*. *3*(2), 8–13.

Primanda, A., & Maftuh, L. O. S. (2022). Perancangan Media Informasi Untuk Pendaki Gunung Pemula (Studi Kasus: Jawa Barat). *Jurnal Visualaras*, *1*(1), 1–11.

Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, *November*, 1–5.