

Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Minahasa Selatan

Tirsa Julianti Saruan^{1*}, Stephanie Jill Najoan²

¹Jurusan Teknik Komputer, Universitas Sariputra Indonesia Tomohon,
Kakaskasen Tomohon, 95431, Indonesia
tirsasaruan@gmail.com, jillnajoan@gmail.com.

Abstrak

Pariwisata merupakan salah satu pendongkak ekonomi daerah, bukan hanya dari pengunjung luar tapi juga pengunjung dari daerah kita sendiri sangat menyukai pariwisata, dan di era saat ini dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, masyarakat akan mencari sumber informasi tentang daerah tujuan wisata dengan memanfaatkan teknologi seperti website oleh karena itu Rancang bangun sistem informasi pariwisata di kabupaten minahasa selatan merupakan jawabannya. Sistem ini di buat menggunakan metode pengembangan sistem prototype dengan menggunakan Desain sistem UML yaitu Use case diagram, activity diagram. Rancang bangun sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML dan Sql. Melalui sistem ini semua masyarakat bisa mengakses tujuan wisata dan informasi wisata berbasis website dimanapun dan kapanpun tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Kata kunci: Rancang Bangun, Sistem Informasi, Pariwisata

Abstract

Tourism is one of the boosters of the regional economy, not only from outside visitors but also visitors from our own area who really like tourism, and in the current era with increasingly rapid technological developments, people will look for sources of information about tourist destinations by utilizing technology such as websites. Therefore, the design of a tourism information system in the South Minahasa Regency is the answer. This system was created using a prototype system development method using the UML system design, namely Use case diagrams, activity diagrams. The design of this information system uses the PHP, HTML and SQL programming languages. Through this system, all people can access tourist destinations and website-based tourist information anywhere and anytime without any limitations of space and time.

Keywords: Design, Information Systems, Tourist.

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu pendongkak ekonomi daerah, bukan hanya dari pengunjung luar tapi juga pengunjung dari daerah kita sendiri sangat menyukai pariwisata, dan di era saat ini dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, masyarakat akan mencari sumber informasi tentang daerah tujuan wisata dengan memanfaatkan teknologi seperti website.

Berdasarkan pemahaman di atas maka sangat di perlukan Penyediaan data yang akurat tentang

kondisi pariwisata khususnya di minahasa selatan. Pada saat ini para wisatawan memerlukan informasi yang lebih lengkap. Tidak hanya informasi mengenai objek wisatanya saja, tetapi juga informasi mengenai lokasi tempat wisata itu berada, transportasi, akomodasi dan lainlain. Selain itu, para wisatawan juga lebih suka menggunakan sistem informasi yang sederhana, praktis dan interaktif dengan tampilan yang menarik, Wisatawan hanya cukup mengaksesnya melalui website dan mereka akan dipandu untuk dapat menikmati fitur-fitur yang ditawarkan

didalamnya. Atas dasar tersebut diatas, maka perlu di buat sebuah Rancang bangun Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Minahasa Selatan untuk membantu kepariwisataan di minahasa selatan Sistem Informasi

1.1. Sistem Informasi

Sistem Informasi didefinisikan Oetomo (2002:11), sebagai kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi.

Menurut Leitch dan Davis (Jogiyanto, 2005:11), sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporanlaporan yang diperlukan.

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu (Ermatita 2016:967) .

1.2. Pariwisata

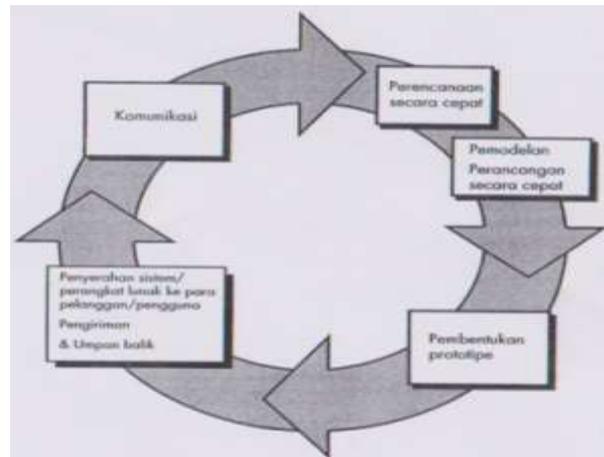
Pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan pekerjaan, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya (Nyoman, 2007: 32)

menurut World Tourism Organization, pariwisata didefenisikan sebagai rangkaian kegiatan perjalanan seseorang dan tinggal di luar daerah asalnya untuk kepentingan leisure (memanfaatkan waku uang dengan liburan), bisnis ataupun tujuan lainnya. (Mira A, Ali I, Tumpol S S, 2016:1081)

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode dan pengembangan system *Prototype* yang mengacu pada software engineering sebagai model pengembangan perangkat lunak. Model Prototype terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain, pengkodean, dan terakhir tahap pengujian sebelum akhirnya siap untuk digunakan pengguna. Berikut adalah tahapan-

tahap dalam model Prototype menurut Pressman:



Gambar 1. Ilustrasi Model Prototype (Pressman, 2012:51)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancang bangun sistem informasi pariwisata di kabupaten minahasa selatan menggunakan metode pengembangan sistem prototype dengan tahapan sebagai berikut:

3.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Tahap analisis kebutuhan sistem merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan apa saja yang akan di gunakan dalam rancang bangun sistem.

3.2. Desain Sistem

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah melakukan tahap desain. Pada Tahapan ini desain sistem yang digunakan adalah UML (*Unified Modelling Language*).

3.2.1. Desain Use-Case Diagram

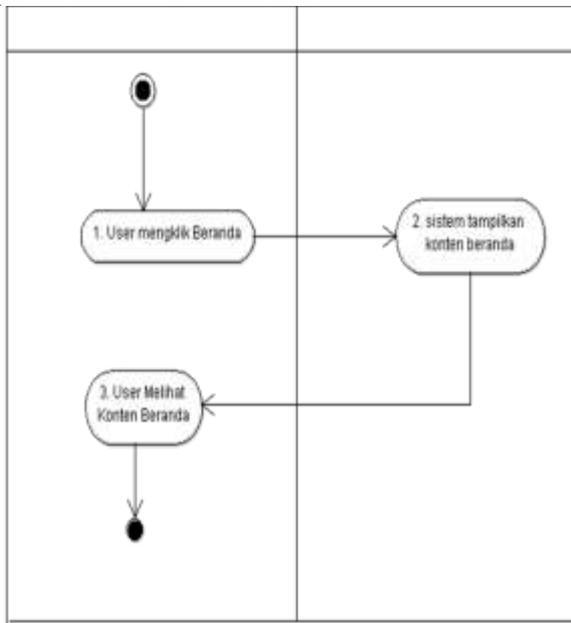
Berikut ini merupakan use-case diagram (yang digunakan dalam perancangan sistem informasi pariwisata di minahasa selatan.



Gambar 2. Diagram Use case Sistem informasi pariwisata minahasa selatan

3.2.2. Activity Diagram

Setelah dilakukan tahap pembuatan skenario use case pada sebelumnya maka pada tahap ini akan menggambarkan aktivitas Sistem informasi pariwisata minahasa selatan



Gambar 3. Activity Diagram Home

3.2.3. Pengkodean

Pada tahap ini, desain aplikasi yang telah dibuat diimplementasikan dalam coding menjadi sebuah program. Pengembangan aplikasi ini menggunakan desain web dengan menggunakan HTML sebagai editor, SQL untuk basis data.

3.2.4. Pengujian

Pengujian menggunakan Uji *casetest* atau black-box oleh developer sendiri dan Uji *Alpha*. Uji *Alphadil* dilakukan pada sebuah lingkungan yang terkontrol (Pressman, 2002:595).

Uji *Alpha* adalah hasil validasi dari ahli yaitu ahli media untuk mengetahui kesiapan dan kelayakan. Pengujian *Alpha* dilakukan pada sisi pengembang kepada ahli media. Berikut adalah Instrument pengujian berdasarkan adaptasi dari kisi-kisi instrumen Ahli Media.

3.2.5. Pengujian Fungsi dari fitur sistem (Uji Case test / black box)

Hasil Pengujian case test atau black box oleh developer sendiri.

Tabel 1. Hasil Pengujian Fungsi dari fitur sistem

No.	Fungsi	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan	Tingkat Ketercapaian	
					Sukses	gagal
1	Membuka Web	Fungsi untuk menampilkan halaman utama dan muncul semua fitur sudah berfungsi dengan benar	Sesuai Harapan	Valid	1	0
2	Beranda	Fungsi untuk menampilkan halaman utama yang isinya sudah berfungsi dengan benar	Sesuai Harapan	Valid	1	0
3	Profil	Fungsi untuk menampilkan profil sudah berfungsi dengan benar	Sesuai Harapan	Valid	1	0
4	Agenda kegiatan	Fungsi untuk menampilkan detail agenda kegiatan sudah berfungsi dengan benar	Sesuai Harapan	Valid	1	0
5	Koleksi video	Fungsi untuk menampilkan daftar even tahunan sudah berfungsi dengan benar	Sesuai Harapan	Valid	1	0
6	Album foto	Fungsi untuk menampilkan daftar hotel dan penginapan sudah berfungsi dengan benar	Sesuai Harapan	Valid	1	0
7	Download area	Fungsi untuk menampilkan daftar kuliner berfungsi dengan benar	Sesuai Harapan	Valid	1	0
8	lainnya	Fungsi untuk menampilkan cara menuju ke sangihe dan daftar travel, rental, dive center dari aplikasi sudah berfungsi dengan benar	Sesuai Harapan	Valid	1	0
9	Profil dinas	Fungsi untuk menampilkan cara akses ke sangihe sudah berfungsi dengan benar	Sesuai Harapan	Valid	1	0
10	kontak	Fungsi untuk menampilkan daftar informasi travel sudah berfungsi dengan benar	Sesuai Harapan	Valid	1	0
11	kontributor	Fungsi untuk menampilkan daftar informasi rental sudah berfungsi dengan benar	Sesuai Harapan	Valid	1	0

Berdasarkan hasil pengujian pada table 1 dapat diketahui sebagai berikut :

$$Ya = \frac{11}{11} \times 100\% = 100\%$$

Tidak $\frac{0}{11} \times 100\% = 0\%$

Hasil perhitungan presentase kelayakan pengujian adalah 100%. Nilai kuantitatif yang didapatkan kemudian dikonversikan menjadi nilai kualitatif berdasarkan skala penilaian. Hasil pengujian unit yang didapatkan adalah dengan interpretasi “sangat layak”.

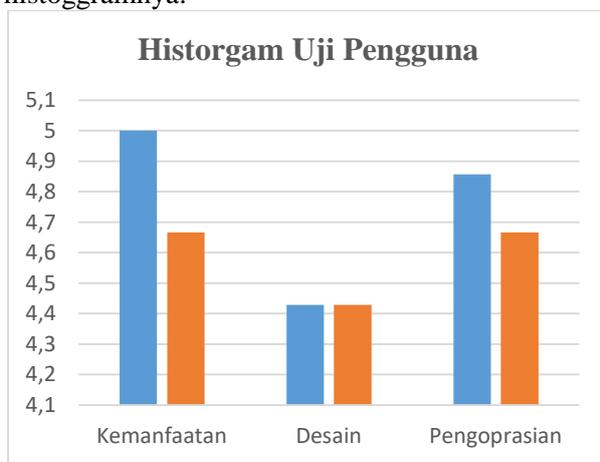
3.2.6. Pengujian Alpha (Ahli Media)

Berdasarkan kuisioner yang di berikan kepada ahli media maka didapat nilai rata-rata dari instrument penilaian pada table 2 adalah seperti berikut:

Tabel 2. Rata-Rata Pengujian Alpha

Skala Penilaian	Jumlah	Skor	Jumlah x Skor
Sangat Setuju (SS)	28	5	140
Setuju (S)	12	4	48
Ragu-Ragu (R)	0	3	0
Tidak Setuju (TS)	0	2	0
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	1	0
Nilai Total			188
Nilai Maksimal			200

Berdasarkan hasil Rata-Rata Pengujian Alpha yang di uraikan di tabel 2 berikut ini histogramnya:



Gambar 4. Histogram nilai rata-rata pengujian

Alpha (Ahli Media)

Pengujian dengan teknik *Alpha* untuk aplikasi sistem informasi wisata dilakukan terhadap pengguna akhir. Pengujian dilakukan oleh 2 orang ahli di bidang perancangan sistem informasi . Untuk kriteria pengujian di jabarkan kedalam 20 butir pertanyaan dengan menggunakan skala *likter* dalam bentuk *ceklist*. Setelah mengumpulkan hasil dari pengujian oleh dua orang ahli maka Hasil penilaian pengujian dapat di lihat pada tabel3 berikut:

Tabel 3. Rekap Hasil penilaian pengujian Alpha

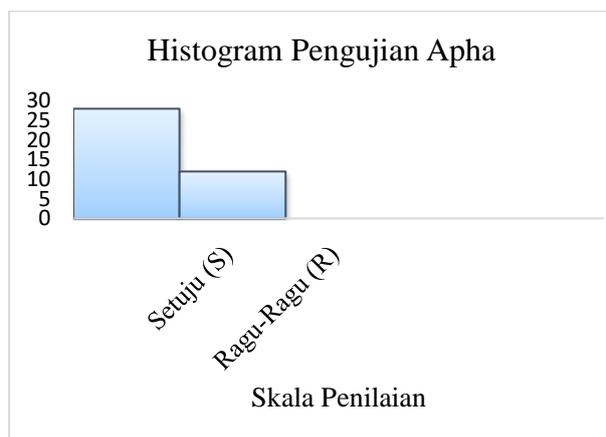
Aspek Penilaian	Ahli Media I	Ahli Media II
Kemanfaatan	5	4.666667
Desain	4.428571	4.428571
Pengoprasian	4.857143	4.666667

Hasil persentase dari pengujian sebesar 94,00 % kemudian dicocokkan dengan tabel konversi

sesuai dengan tabel 3 sehingga mendapatkan hasil **sangat layak**.

$$\text{Persentase} = \frac{188}{200} \times 100\% = 94,00 \%$$

Hasil persentase dari pengujian sebesar 94,00% kemudian dicocokkan dengan tabel konversi sesuai dengan tabel 10 sehingga mendapatkan hasil **sangat layak**. Berikut adalah histogram Hasil Pengujian ahli media:



Gambar 5. Histogram Rekapan Hasil Pengujian Alpha

4. KESIMPULAN

Melalui pengujian yang di lakukan di dapati bahwa sistem yang di buat layak untuk di gunakan berdasarkan pengujian Ahli media di dapati hasil “Sangat layak” untuk di gunakan dan juga sudah melakukan pengujian blackbox oleh developer sendiri dengan mendapatkan hasil “Sangat Layak” sehinggah di simpulkan bahwa Rancang bangun sistem informasi pariwisata di kabupaten minahasa selatan sangat bermanfaat untuk pengguna dan untuk kabupaten minahasa selatan sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ermatita, (2016) Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan, Vol 8, No.1
- Guritno, S., Sudaryono, & Rahardja, U. (2011). *Theory and Application of IT Research Metode Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Jogiyanto, Hartono (2005). Analisis & Disain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi
- Mira Afrina, Ali Ibrahim, Tumpol Simarmata , (2016). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Android*.. Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
- Nyoman Putri Rustrini. (2007). A Descriptive survey on Smartphones *Features For Supporting The Academic Activities at Universitas Pendidikan*
- Oetomo, Budi S. (2002). *Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak - Buku Dua, Pendekatan Praktis Edisi 7*. Andi.
- Pressman, Roger S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Praktisi*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta