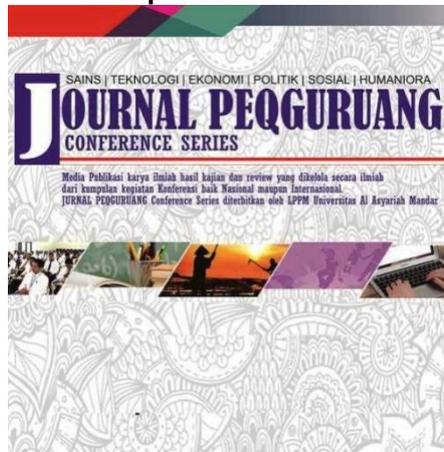


Graphical abstract



SISTEM INFORMASI WISATA ALAM KABUPATEN MAJENE BERBASIS WEB

¹Restiana, ¹Muhammad Sarjan, ²Basri

¹Sistem Informasi, Universitas Al Asyariah Mandar.

²Teknik Informatika, Universitas Al Asyariah Mandar.

*Corresponding author

Restimandasari10@gmail.com

Abstract

Majene Regency which has a lot of potential tourist attractions of natural and artificial tourism. This information system actually has several, but the existing information system applications have some difficulties, for example providing information on tourist attractions that only show the name of an area. One of the leading tourism potentials, especially in Majene Regency, is Barane Beach, Dato Beach and several other natural tourism objects which are very potential to be developed because there are still many other potentials in it that can support the development of natural attractions in Majene Regency and can attract interest of domestic and foreign tourists even more. The purpose of this research is to develop a natural tourism website application in Majene Regency. The study was conducted at the Tourism office and various tourist attractions in Majene Regency from May to August 2018. This research method uses Macromedia Dreamweaver 8 programming with the PHP programming language to design application programs. From the results of designing a natural tourism website application in Majene Regency can provide benefits, namely providing a means of finding natural attractions. So, the services provided to the community can be better.

Keywords: Information Systems, nature tourism, web-based

Abstrak

Kabupaten Majene yang mempunyai banyak potensi tempat wisata dari wisata alam dan buatan. Sistem informasi ini sebenarnya sudah ada beberapa, tetapi aplikasi sistem informasi yang ada mempunyai beberapa kesulitan, sebagai contoh memberikan informasi tempat wisatanya saja yang hanya menunjukkan nama suatu daerah. Salah satu potensi objek wisata unggulan khususnya di Kabupaten Majene yaitu objek wisata alam Pantai Barane, Pantai Dato dan beberapa objek wisata alam lain yang sangat potensial untuk dikembangkan karena masih banyak potensi lain didalamnya yang dapat mendukung perkembangan wisata alam yang ada di Kabupaten Majene dan dapat menarik minat wisatawan domestik maupun mancanegara lebih banyak lagi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi website wisata alam yang ada di Kabupaten Majene. Penelitian dilakukan di kantor dinas Pariwisata dan berbagai tempat wisata yang ada di Kabupaten Majene dari bulan Mei sampai dengan Agustus 2018. Metode penelitian ini menggunakan pemrograman Makromedia Dreamweaver 8 dengan bahasa pemrograman PHP untuk merancang program aplikasi. Dari hasil perancangan aplikasi website wisata alam yang ada di Kabupaten Majene dapat memberikan manfaat yaitu menyediakan sarana pencarian objek wisata alam. Sehingga, layanan yang diberikan pada masyarakat dapat menjadi lebih baik.

Kata Kunci: Sistem Informasi, wisata alam, berbasis web

Article history

DOI: [10.35329/jp.v5i1.1409](https://doi.org/10.35329/jp.v5i1.1409)

Received : 24/07/2022 | Received in revised form: 24/07/2022 | Accepted : 31/05/2023

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Majene yang mempunyai banyak potensi tempat wisata dari wisata alam dan buatan. Sistem informasi ini sebenarnya sudah ada beberapa, tetapi aplikasi sistem informasi yang ada mempunyai beberapa kesulitan, sebagai contoh memberikan informasi tempat wisatanya saja yang hanya menunjukkan nama suatu daerah.

Kabupaten Majene yang mempunyai banyak potensi tempat wisata dari wisata alam dan buatan. Sistem informasi ini sebenarnya sudah ada beberapa, tetapi aplikasi sistem informasi yang ada mempunyai beberapa kesulitan, sebagai contoh memberikan informasi tempat wisatanya saja yang hanya menunjukkan nama suatu daerah. Langkah selanjutnya suatu hal yang harus dipikirkan adalah bagaimana memecahkan tentang masalah yang muncul dari persoalan tersebut yaitu Sistem informasi ini diharapkan untuk lebih memudahkan para wisatawan yang ingin berkunjung ke obyek wisata. Informasi yang ditampilkan antara lain informasi objek wisata beserta keterangan dan sistem pencarian yang lebih mudah untuk mencari objek tempat wisata. Selain dapat memudahkan pengguna untuk mencari objek wisata, sistem informasi ini juga berguna untuk pengelola tempat wisata dan hiburan, pengelola biro perjalanan untuk mengetahui daerah mana yang potensial bagi usahanya. Sistem informasi yang akan penulis buat ini dapat memberikan informasi wisata alam dan mencakup seluruh Kabupaten Majene.

Berdasarkan uraian tersebut maka pada penelitian ini dikembangkan "Sistem Informasi Wisata Alam Kabupaten Majene Berbasis Web". Sistem informasi ini berfungsi untuk mencari objek wisata di Kabupaten Majene.

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan setrategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Menurut jogiyanto (2009)

Menurut Yakub (2012) sistem informasi adalah suatu jaringan dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu.

Pada umumnya orang memberi padanan kata wisata dengan rekreasi, wisata adalah sebuah perjalanan, namun tidak semua perjalanan dapat dikatakan wisata (Suyitno,2001).

Menurut Fandeli (2001), wisata adalah perjalanan atau sebagai dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.

DanangDanang, Febryantahanuji
Febriyantahanuji, (2018),Kabupaten Bloro merupakan kabupaten yang mempunyai potensi wisata yang meliputi wisata belanja, wisata alam, wisata budaya maupun kuliner. Wisata belanja di Bloro sangat beragam bagi para wisatawan yang akan berbelanja produk kerajinan dan sebagainya. Wisata budaya yang ditawarkan berupa tradisi dan adat istiadat serta keunikan khas yang ada di Bloro. Sedangkan wisata kuliner yang terdapat di Bloro berupa makanan khas dan jajanan khas Bloro.

Andi Prayudi, Rusydi Umar dan Anton Yudhana, (2018), Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Dompu (DISBUDPAR) merupakan lembaga pemerintahan ada di Kabupaten Dompu bergerak dalam bidang pengelolaan pariwisata dan kebudayaan. Sesuai dengan visi dan misinya yang bertekad menjadikan Kabupaten Dompu sebagai tujuan wisatawan. Sebagai tuan rumah semestinya menyediakan fasilitas yang dapat memudahkan wisatawan yang akan berkunjung untuk mencari informasi tempat-tempat wisata.

Raysa Puteri Ardhiani , Herry Mulyono, (2013), Dimana Kabupaten Tebo ini memiliki potensi pariwisata (Tourism resources), Pemuda (Youth Resources) dan Olahraga (Sport Resources) yang dikelola oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tebo yang cukup besar apabila dikelola/dikemas secara baik dipastikan akan dapat memberikan efek bagi peningkatan ekonomi masyarakat, peningkatan kualitas sumber daya manusia, melalui proses kunjungan wisatawan dapat meningkatnya prestasi kebanggaan daerah yang dihasilkan dari kegiatan pemuda dan olahraga. Penyajian data yang akurat tentang keberadaan daerah wisata sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi pada daerah Kabupaten Tebo yang disajikan dalam bentuk website, yang dapat diandalkan untuk meningkatkan pendapatan di daerah Kabupaten Tebo itu sendiri.

Aktivitas masyarakat pesisir yang cukup tinggi disekitar kawasan mangrove dikhawatirkan mengganggu ekosistem dan kelastarian mangrove. Seperti yang terdapat di kawasan pesisir Desa Seruni Mumbul terdapat pengelolaan kawasan mangrove sebagai tempat wisata dan pemukiman penduduk. Perencanaan pengelolaan kawasan mangrove harus dimulai dari kesadaran serta tindakan masyarakat yang positif supaya kawasan mangrove tetap lestari.. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap pengelolaan kawasan mangrove.(Basri,2019)

2. METODE PENELITIAN

Di dalam penulisan proposal ini dibutuhkan data-data pendukung yang diperoleh dengan suatu

metode pengumpulan data yang relevan. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut:

1. Studi keperpustakaan (Library Reseach)Yaitu studi yang dilakukan dengan mengumpulkan bahan penelitian yang bersifat teori yang erat hubungannya dengan pokok permasalahan seperti buku-buku, karya ilmiah, internet.
2. Studi Lapangan (Field Reseach) Yaitu studi yang dilakukan secara langsung ke tempat kerja atau berhubungan langsung dengan lapangan, dalam teknis penulisan ada dua cara memperoleh data secara objektif yaitu:
 - a. wawancara (Interview)Selama melakukan penelitian penulis mengadakan wawancara langsung dengan beberapa petugas tata usaha.
 - b. Pengamatan (observasi) “Observasi adalah suatu pengamatan langsung suatu objek yang akan diteliti dalam waktu singkat dan bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai objek penelitian”. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung di Kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Majene, guna untuk memperoleh keterangan:

Data Flow Diagram (DFD) Konteks/DFD Level0

DFD Konteks merupakan alat untuk mendokumentasikan proses dalam suatu system yang menekankan fungsi pada sistem,cara menggunakan informasi yang tersimpan serta pemindahan informasi antar fungsi dalam sistem. Gambar dibawah ini memperlihatkan DFD Konteks Sistem Informasi PSB



Gambar 4.1 DFD Konteks Sistem Informasi PSB

Diagram diatas memperlihatkan bahwa system berinteraksi dengan dua *user*, yaitu admin, dan pengunjung .Tanda panah menunjukkan proses masukan dan keluaran sistem.

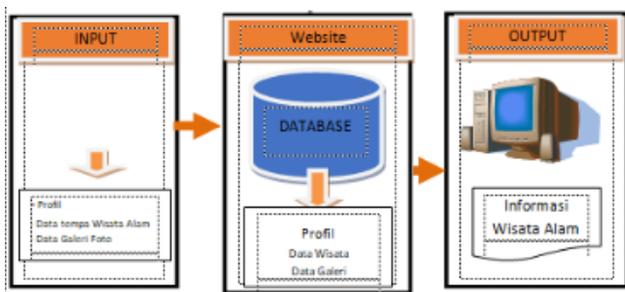
Teknik Analisa Data

- a. Kebutuhan Perangkat Keras, Adapun spesifikasi perangkat keras yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut
 - 1) Satu Unit Komputer PC
 - 2) Processor Intel core2duo
 - 3) RAM 2 GB
 - 4) Media penyimpanan Harddisk 500 GB
 - 5) Printer Canon P280
- b. Kebutuhan Perangkat Lunak Perangkat lunak yang penulis pilih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut
 - 1) Windows 7 sebagai sistem operasi

- 2) Microsoft Office Word 2007 untuk penulisan laporan,
- 3) Dan pemrograman Macromedia Dreamweaver 8 dengan bahasa pemrograman PHP untuk merancang program aplikasi
- 4) Adobe Photoshop
- 5) Xampp

Kerangka Sistem

Adapun kerangka sistem pada penelitian ini seperti gambar diwah :



Gambar 1 kerangka Sistem

Pada gambar diatas dijelaskan bahwa admin menginput data keaplikasi website seperti profil, data tempat wisata dan data galeri gambar tempat wisata. Setelah penginputan data maka akan disimpan dan akan ditampilkan pada aplikasi website. Pengunjung bisa mengakses aplikasi website berdasarkan alamat website yang ditujukan, penalplan informasi bisa dilihat dari setiap menu yang disajikan oleh aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi dalam pengolahan tempat wisata alam yang dapat memudahkan petugas dalam mengolah data seperti mengimput data dan informasi tentang wisata alam di Kabupaten Majene.

Data Flow Diagram (DFD) Konteks/DFD Level 0DFD Konteks merupakan alat untuk mendokumentasikan proses dalam suatu system yang menekankan fungsi pada sistem,cara menggunakan informasi yang tersimpan serta pemindahan informasiantar fungsi dalam sistem. Gambar dibawah ini memperlihatkan DFD Konteks Sistem Informasi PSB

Pengujian Black box focus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian , pengujian black box memungkinkan programmer mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black box bukan merupakan alternative dari teknik white box, tetapi merupakan pendekatan komplementer

yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan dari pada metode white box.

Pengujian black box berusaha menentukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

- Fungsi-fungsi yang tidak benar
- Kesalahan interface
- Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
- Kesalahan kinerja
- Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Kesimpulan dari teknik pengujian black box ini adalah:

- Setiap fungsi fungsi dapa modul yang digunakan oleh seluruh form telah benar
- Semua tata letak tampilan interface pada setiap form telah dilakukan perbaikan dan diuji
- Semua struktur data pengaksesan database eksternal, baik pada modul dan se-tiap form telah dilakukan perbaikan dan diuji
- Setelah semua kinerja dari setiap form dilakukan perbaikan dan diuji , dapat diambil kesimpulan bahwa setiap form telah melaksanakan kinerjanya masing-masing tanpa melaksanakan diluar porsi kinerjanya
- Semua form dan control telah di inisiasikan dan diuji

Pengujian Usability

Pengujian usability adalah teknik yang digunakan dalam mendesain interaksi yang berpusat pada pengguna untuk mengevaluasi sutau produk dengan pengujian pada pengguna. Format-format dalam perencanaan penhujian usability.

- Tujuan
- Pernyataan masalah
- Profil pengguna
- Metode
- Skenario tugas
- Lingkungan dan peralatan uji
- Aturan pengamatan uji
- Ukuran evaluasi

Setelah verifikasi dan validasi aplikasi dilakukan , uji coba tahap 1 dapata dijalankan. Pada tahap ini dilakukan pengujian terbatas untuk mengetahui tingkat penerimaan aplikasi dari sisi pengguna. Responden dari uji coba ini adlah masyarakat setempat. Dengan mengiimplementasikan website kemasyarakat, setelah menggunakan aplikasi website kemudian mengisi anket untuk pengujian aspek penerimaa. Hasil ari responden dapat dilihat pada tabel dibawah.

No	Kategori	Jumlah Responden	Pesentasi %
1	Sangat tidak baik	0	0
2	Tidak baik	0	0
3	Cukup	0	0
4	Baik	11	54,17
5	Sangat baik	24	45,83
Jumlah			100 %

Tabel 1 Pengujian Usability

Tabel 2 pengujian menu utama whitebox

No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Home	Jika kita memilih form beranda maka akan berhasil menampilkan form beranda	Form Home	Berhasil
2	Form Profil	Jika kita memilih form profil maka akan berhasil menampilkan form profil wisata	Form profil	Berhasil
3	Form Cara Boking	Jika kita memilih form cara boking maka akan berhasil menampilkan form cara boking	Form cara boking	Berhasil
4	Form Wisata	Jika kita memilih form wisata maka akan berhasil menampilkan form wisata	Form wisata	Berhasil
5	Form Peta Wisata	Jika kita memilih form peta wisata maka akan	berhasil menampilkan form peta wisata	Berhasil
6	Form Hubungi kami	Jika kita memilih form hubungi kami maka akan berhasil menampilkan form hubungi kami	Form hubungi kami	Berhasil

Tabel 3 Pengujian Input Data whitebox

No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Input data edit konten Home	Data yang diinput berhasil tersimpan atau bertambah pada database data edit konten home	Data beranda bertambah dan tersimpan pada database data edit konten home	Berhasil
2	Input data edit konten wisata	Data yang diinput berhasil tersimpan atau bertambah pada database data edit konten wisata	Data wisata bertambah dan tersimpan pada database data edit konten wisata	Berhasil
3	Input data edit konten kategori	Data yang diinput berhasil tersimpan atau bertambah pada database data edit konten kategori	Data kategori bertambah dan tersimpan pada database data edit konten kategori	Berhasil
4	Input data edit konten benner	Data yang diinput berhasil tersimpan atau bertambah pada database data edit konten benner	Data benner bertambah dan tersimpan pada database data edit benner	Berhasil

Hasil Pengembangan sistem

a. Form Menu Home

Menu home merupakan tampilan menu dimana pemakai (user) bisa memilih langsung form mana yang diinginkan.



Gambar 2 Form Menu Home

b. Form Menu Profil

Menu profil merupakan tampilan menu dimana pengunjung bisa melihat informasi mengenai profil wisata yang ada di Kabupaten Majene.



Gambar 3 Form Menu Profil

c. Form Menu Wisata

Menu wisata merupakan tampilan menu dimana pengunjung bisa melihat informasi objek wisata berdasarkan paket.



gambar 4 Form Menu Wisata

d. Form Menu Konfirmasi

Menu konfirmasi merupakan tampilan menu dimana pengunjung bisa melihat ketentuan dan kebijakan dengan melakukan konfirmasi pembayaran.

Gambar 5 Form Menu Konfirmasi

e. Form Menu Galery

Menu galery merupakan tampilan dimana pengunjung bisa melihat foto foto wisata alam yang ada di Kabupaten Majene.



Gambar 6 Form Peta Wisata

4. SIMPULAN

Dari semua penjelasan dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam penulisan skripsi ini dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa untuk membangun aplikasi website wisata alam yang ada di Kabupaten Majene diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu menyediakan sarana pencarian objek wisata alam. Sehingga, layanan yang diberikan pada masyarakat diharapkan dapat menjadi lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

Jogiyanto. 1999 *Analisis dan desain*. Andi, Yogyakarta.

Yakub, 2012. *Pengantar sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 952-972.

Danang, D., & Febriyantahanuji, F. (2018). Rancang bangun sistem informasi pariwisata dan budaya berbasis web menggunakan google api pada kantor pariwisata dan kebudayaan kabupaten Blora. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL & INTERNASIONAL* (Vol. 1, No. 1).

Fandeli, C. (2001). *Dasar-dasar manajemen kepariwisataan alam*. Yogyakarta: Penerbit Liberty.

Prayudi, A., Umar, R., & Yudhana, A. (2018, November). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Dompu Berbasis Website. In *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)* (Vol. 1, No. 1).

Basri, b. (2019). *Persepsi masyarakat terhadap pengelolaan kawasan mangrove di desa seruni pumbul kecamatan pringgabaya kabupaten lombok timur* (doctoral dissertation, fakultas perikanan).