

## Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Lospalos Berbasis Web

Julio Monteiro Da Costa<sup>1</sup>, Mochamad Mizanul Achlaq<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Narotama Surabaya

email: [costajo1997@gmail.com](mailto:costajo1997@gmail.com)<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Salah satu wisata yang menjadi primadona di Timor Leste adalah objek wisata di Pulau Jaco diantaranya Pantai Com, Gua Ili Kerekere, Pouzada Tutuala dan Danau Iralaloro, serta pemandangan alam yang masih alami rumah adat sekaligus ikon kota Lospalos yang diminati wisata local dan mancanegara, yang di saksikan pemandangan yang unik dan pantai dengan air paling jernih. Rumusan Masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Mendesain Website Sistem Informasi Turis di Distrik Lospalos Dengan Mudah dan Cepat Diakses dan Bagaimana mengimplementasikan promosi wisata pada website. Metode Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif serta penerapan model waterfall, dimana metode ini mempunyai beberapa tahap yaitu analisis, desain, pengkodean, dan testing. Saat membuat sistem informasi ini dibuat dua jenis use case diagram yaitu user dan admin, untuk admin sistem untuk informasi lebih lanjut. Pada tampilan user, user masuk beranda melihat beranda melihat wisata populer menampilkan hasil beranda user masuk profil melihat profil, user masuk wisata melihat wisata menampilkan hasil, user kontak menampilkan WhatsApp dan Email. sistem dapat memuat informasi tentang pariwisata di Kabupaten Lospalos, sehingga dapat mempermudah wisatawan untuk mengakses informasi terkait objek wisata di kabupaten Lospalos serta Sistem yang dirancang tersedia gambar gambar informasi pariwisata di kabupaten Lospalos dan pengunjung dapat melihat profil dan kontak wisata. Di harapkan untuk pengembangan berikutnya dapat di gunakan di mobile agar dapat mempermudah pengguna serta kembangkan juga websitenya dengan menambahkan hotel bahkan tiket pesawat atau kapal dan karcis masuk juga ke tempat pariwisata kabupaten Lospalos.

**Kata kunci :** Sistem informasi, Pariwisata, Kabupaten Lospalos.

### ABSTRACT

*One of the excellent tours in Timor Leste is a tourist attraction on Jaco Island including Com Beach, Ili Kerekere Cave, Pouzada Tutuala and Lake Iralaloro, as well as unspoiled natural scenery, traditional houses as well as icons of the city of Lospalos which are in demand by local and foreign tourists, which are can offer unique views and beaches with the clearest water. The formulation of the problem used in this research is how to design a tourist information system website in the Lospalos district easily and quickly accessed and how to implement tourism promotion on the website. The research method uses descriptive qualitative research methods and the application of the waterfall model, where this method has several stages, namely analysis, design, coding, and testing. When creating this information system, two types of use case diagrams were created, namely user and admin, for system admins for further information. In the user view, the user enters the homepage, sees the homepage, sees popular tours, displays the results, the homepage, the user enters the profile, sees the profile, the user enters the tour, sees the tour, displays the results, the contact user displays WhatsApp and Email. the system can contain information about tourism in Lospalos Regency, so that it can make it easier for tourists to access information related to tourist attractions in Lospalos district and the designed system provides images of information on tourism in Lospalos district and visitors can view tourist profiles and contacts. It is hoped that for the next development it can be used on mobile so that it can make it easier for users and also develop the website by adding hotels and even airplane or ship tickets and also entry tickets to tourist attractions in Lospalos district.*

**Keywords:** Information system, Tourism, District Lospalos.

### PENDAHULUAN

Kabupaten Lospalos adalah suatu daerah yang paling dipercaya dalam industri pariwisata Timor-Leste. Banyak destinasi wisata baru di wilayah tersebut yang menawarkan kesempatan wisatawan untuk menikmati wisata tersebut, dan banyak wisata yang mendukung

rencana dan visi “Wisata maritim Sebagai Penggerak Utama/Seno”. Dari perkembangan umum." Secara terus menerus " “Salah satu wisata yang paling populer di Kabupaten Lospalos adalah objek wisata Pulau Jaco dan rumah adat sekaligus ikon kota Lospalos yang paling terkenal di Timor Leste dan mancanegara, yang di sungguikan pemandangan yang unik dan pantai dengan air paling jernih. Contoh tempat wisata lainnya adalah Pantai Com, Gua Ili Kerekere, Pouzada Tutuala dan Danau Iralalero, serta pemandangan wisata yang masih begitu alami. Berbagai kawasan wisata yang mempunyai keunikannya sendiri serta didukung dengan pelayanan dan fasilitas transportasi yang tersedia di kawasan wisata dapat menghasilkan pendapatan negara yang begitu besar. pemimpin Kabupaten Lospalos memasang iklan lewat media massa seperti majalah dan facebook. tetapi, cara tersebut belum lengkap untuk memberikan informasi secara komprehensif kepada wisatawan domestik dan mancanegara tentang pariwisata.

Wisatawan menghadapi kesulitan untuk memastikan pilihan wisata, sehingga gambaran kawasan wisata tidak tersedia, seperti visualisasi lokasi, harga dan deskripsi tujuan wisata. Karena pada kabupaten Lospalos dalam pengelolaan wisata membutuhkan sistem informasi berbasis web guna mempromosikan wisata yang ada, sistem ini diharapkan dapat memudahkan wisatawan serta pihak pengelola dalam pengelolaan maupun pencarian wisata yang ada.

### **Rumusan Masalah,**

Berdasarkan hal-hal tersebut dihadapi di lokasi penelitian, adalah :

1. Bagaimana Mendesain *Website* Sistem Informasi Turis di Distrik Lospalos Dengan Mudah dan Cepat Diakses.
2. Bagaimana mengimplementasikan promosi wisata pada *website*.

### **Batasan Masalah**

Dalam penelitian yang dilakukan di Kabupaten lospalos memiliki Batasan penelitian seperti berikut :

1. Penelitian dilakukan di kabupaten Lospalos.
2. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan sarana informasi berbasis web untuk mempromosikan pariwisata di daerah Lospalos.

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan di kabupaten Lospalos memiliki tujuan seperti berikut :

1. Mengubah cara promosi pariwisata di kabupaten Lospalos saat ini menjadi terkomputerisasi menggunakan sistem berbasis website
2. Menambahkan media informasi berbasis website

3. Adanya sistem yang dibangun bertujuan memudahkan para pihak terkait pengelola wisata serta wisatawan.

### **Manfaat Penelitian**

Keunggulan dari penelitian yang dilakukan di daerah Lospalos adalah sebagai berikut:

1. Memberikan suasana baru dengan mempromosikan wisata menggunakan sistem berbasis website.
2. Memudahkan para pengelola wisata dalam mempromosikan wisata.
3. Memudahkan wisatawan dalam mengetahui wisata apa saja yang tersedia di kabupaten Lospalos.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Sistem**

Sistem merupakan suatu jaringan operasi dari prosedurprosedur yang saling berkaitan, berkumpul bersama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan pada suatu sasaran tertentu. Definisi yang ada di atas mengartikan bahwa sistem beroperasi dalam suatu jaringan operasi dari suatu prosedur yang saling berhubungan satu dengan yang lain untuk menyelesaikan tujuan dan sasaran yang dimaksudkan. Definisi sistem juga pernah dijelaskan oleh Jogiyanto dalam bukunya *Analisis dan Desain sistem informasi*. sistem ialah kumpulan dari komponen yang berinteraksi untuk mendapatkan suatu tujuan terpilih. Sistem juga diartikan sebagai gabungan elemen yang operasi sama dalam suatu barisan untuk melaksanakan suatu kegiatan yang berguna. Dalam bukunya Jogiyanto sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Definisi sistem menurut Abdul Kadir adalah "sekelompok anggota yang saling terintegrasi dengan maksud dan misi yang sama untuk melaksanakan umpan yang telah ditentukan (Antonio & Safriadi, 2012).

### **2. Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari gabungan anggota sistem, diantaranya yaitu *software*, *hardware* dan *brainware* yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna agar mencapai suatu misi tertentu dalam suatu sistem. Informasi diibaratkan darah yang bergerak didalam tubuh manusia, maksud dari kalimat tersebut yaitu bahwa informasi sangat dibutuhkan pada suatu sistem. Informasi (information) (Fuad et al., 2018).

Sistem informasi merupakan anggota yang terdapat dalam suatu sistem yang didalamnya terdiri dari kawatan orang, media, teknologi, strategi serta pengendalian yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, transaksi, serta menyediakan informasi dalam pengambilan suatu keputusan (Alifah & Cahyo, 2018).

a. **Website**

*World Wide Web (WWW)* atau sering disebut Web adalah salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Informasi Web didistribusikan dengan pendekatan hyperlink yang dapat memungkinkan seseorang bisa memperoleh informasi dengan meloncat dari satu halaman ke halaman lain (Juliany et al., 2018)..

b. **PHP**

PHP yaitu singkatan recursive dari *PHP : Hypertext Preprocessor*. PHP yang termasuk bahasa pemrograman paling banyak digunakan dalam membuat aplikasi *web*. PHP memungkinkan pembetulan aplikasi *web* yang berfungsi, dalam arti dapat membuat halaman web yang mengatur oleh data (Juliany et al., 2018).

c. **Pariwisata**

Pariwisata adalah salah satu area yang sedang serius digarap oleh negara-negara didunia dalam rangka mendorong perekonomian nasional. Pariwisata adalah salah satu fenomena sosial, ekonomi, politik, budaya, dan teknologi, sampai-sampai keadaan ini menjadi sebuah peduli yang luas dari para ahli dan perencana pembangunan. Pariwisata adalah seluruhnya sesuatu yang berkaitan dengan wisata termasuk juga perusahaan obyek serta daya tarik wisata dengan usaha-usaha yang terkait dengan bidang tersebut (Probolinggo, 2018)

d. **Codeigniter**

*Codeigniter* adalah framework aplikasi web yang berjiwa *open source* yang digunakan untuk membentuk aplikasi *PHP* yang aktif. Tujuan utamanya adalah untuk membantu pengembangan pengembang *Codeigniter* untuk mengerjakan aplikasi lebih cepat daripada menulis semua kode dari nol (Misi et al., 2020).

e. **MySQL**

*MySQL* merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* (bahasa Inggris: database management system) atau *DBMS* yang multithread dan multi-user. *Mysql* fleksibel dengan berbagai pemrograman, yang memiliki security baik dan perkembangan softwarentya yang cukup cepat (Juliany et al., 2018).

f. **Bootstrap**

*Bootstrap* ialah front-end framework yang baik dan luar biasa yang dapat mengedapankan tampilan untuk *mobiledevice* (*Handphone, smartphone* dll.) agar dapat

mempercepat dan mempermudah pengembangan *website*. *Bootstrap* menyediakan *HTML*, *CSS* dan *Javascript* siap pakai dan mudah untuk dikembangkan. *Bootstrap* merupakan *framework* untuk membangun desain *web* secara responsif. Artinya, tampilan *web* yang dibangun oleh *bootstrap* dapat menyesuaikan standar layar dari browser yang kita gunakan bagus di *desktop*, tablet ataupun *mobile device*. Fitur ini bisa diaktifkan ataupun dinon-aktifkan sesuai dengan keinginan kita sendiri. Maka, kita bias menciptakan *web* untuk tampilan desktop saja dan andaikan dirender oleh *mobile* browser bawa tampilan dari *web* yang kita lakukan tidak bisa beradaptasi sesuai layer (Sma et al., 2019).

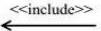
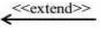
#### g. UML

*UML (Unified Modelling Language)* ialah salah satu standar bahasa yang dapat digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek UML merupakan sebuah bahasa pemodelan yang berdasarkan diagram atau grafik dengan sistem pengembangan perangkat lunak berbasis *OO (object oriented)* (Fuad et al., 2018).

*Unified Modeling Language (UML)* mempunyai arti permodelan standar. *UML* memiliki sintaks dan semantik menggunakan aturan yang harus diikuti. *UML* tidak hanya sekedar diagram tapi juga menceritakan konteksnya (Juliany et al., 2018).

#### h. Use Case Diagram

*Use Case Diagram* ialah pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behaviour*) sistem yang akan dibuat dan digunakan. Diagram *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi diantaranya satu atau lebih aktor pada sistem yang akan dibuat (Fuad et al., 2018). Dibawah ini merupakan komponen pada *use case diagram*.

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

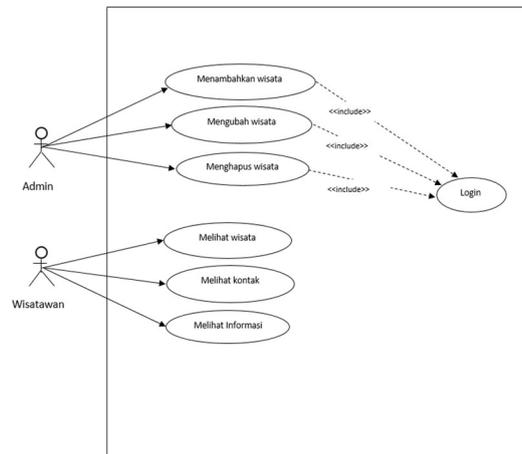
Gambar 1 Deskripsi Use Case

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian yang dilakukan di kabupaten Lospalos memiliki metode penelitian yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif serta penerapan model *waterfall* pada perancangan dan pembangunan sistem dengan objek *oriented and design* (OOAD yang mempunyai metode pengembangan yang sistematis yaitu dengan *system development life cycle* penggambaran pengguna dan Sistem dengan grafik uml seperti : *usecase diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram*.

### 1. Use case diagram

Deskripsi use case berisi tentang gambaran interaksi antara pengguna dengan sistem sesuai dengan sistem yang akan dibangun



Gambar 2 Use Case Diagram

### 2. Perancangan basis data

Pada perancangan basis data merupakan komponen tabel data yang akan menampung data untuk diolah menjadi informasi pada sistem.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### i. Hasil penelitian

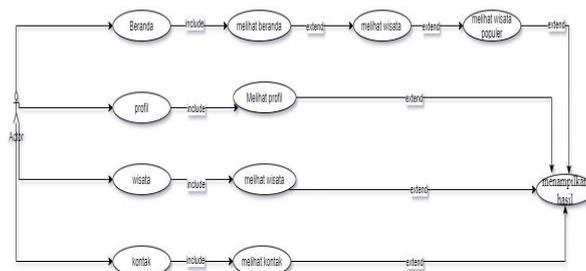
Hasil penelitian adalah hasil yang diperoleh peneliti dari penelitian yang dilakukan sesuai tahapan penelitian sedemikian rupa sehingga menghasilkan hasil berupa sistem dan hasil pengujian. sistem Informasi pariwisata di Kabupaten Lospalos berbasis web menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif serta penerapan model *waterfall*, dimana metode ini mempunyai beberapa tahap yaitu analisis, desain, pengkodean, dan *testing*.

**j. Analisis Perancangan Model Sistem**

Sistem informasi pariwisata di Kabupaten Lospalos berbasis *web* ini akan dibangun dengan memanfaatkan sekumpulan data yang didapat dari *website* resmi milik pemerintah di Kabupaten Lospalos. Sistem ini memiliki beberapa fungsi dan informasi yang bermanfaat bagi penggunaannya yaitu informasi perjalanan. Dengan dibuatnya *website* ini diharapkan dapat membantu memperkenalkan, mendorong dan meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke berbagai wisata yang ada di Kabupaten Lospalos, serta sebagai sarana untuk mempelajari lebih lanjut tentang pariwisata dan budaya Kabupaten Lospalos. Selama fase desain dan pemodelan sistem, beberapa langkah harus diambil, sebagai berikut :

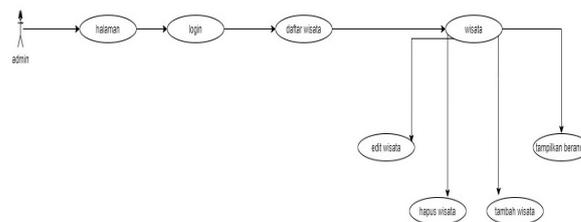
**1. Use Case Diagram**

Saat membuat sistem informasi ini dibuat dua jenis use case diagram yaitu user dan admin.



Gambar 3 Usecase Diagram User

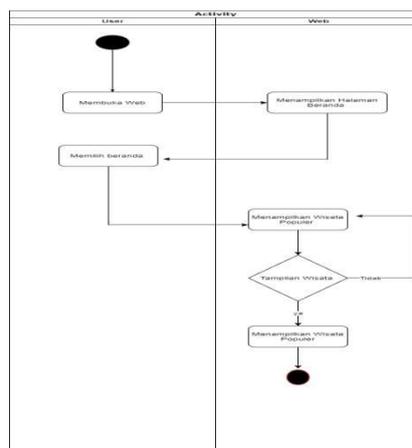
**2. Usecase Diagram Admin**



Gambar 4 Usecase Diagram Admin

**3. Activity Diagram**

Diagram fungsional dalam pembuatan sistem informasi ini terbagi menjadi dua yaitu. Admin Sistem dan Pengguna .



Gambar 5 Activity Diagram Menu Beranda

**k. Tampilan Sistem**

Tampilan sistem merupakan salah satu hasil kerja sistem yang diselesaikan dengan langkah-langkah yang sama seperti pada uraian desain sistem sebelumnya. Terdapat dua jenis level pengguna sistem dalam penelitian ini, yaitu administrator dan pengguna, yang umumnya bertindak sebagai pengguna website.berikut merupakan tampilan dari sistem informasi pariwisata di kabupaten Lospalos berbasis.

Setelah sistem informasi pariwisata ini di buat maka ada perlu langka langka untuk melakukan pengujian sistem. Pada pengujian kali ini peneliti akan menggunakan metode pengujian *blackbox* untuk menguji kevalidan atau error yang ada berikut ini adalah tabel pengujian sistem.

**Tabel 2 Tabel Pengujian blackbox testing**

Skenario Pengujian	Detail Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
User tanpa melakukan log in saat masuk ke sistem	Halaman beranda	Masuk dengan muda dan mempermudah user	Valid
User masuk sistem dan melakukan pilihan pada wisata populer pada tampilan beranda	Halaman Beranda	Dapat Menampilkan wisata populer di beranda	Valid
User melakukan pilihan pada wisata	Halaman Wisata	Dapat melihat Wisata yang ada pada sistem	Valid
User Melakukan Pilihan pada Profil	Halaman Profil	Dapat Melihat Informasi tentang wisata pada sistem	Valid
User Melakukan Komentar dan Pertanyaan	Halaman Kontak	Dapat Menampilkan Halaman Kontak dan Berhasil Melakukan Komentar	Valid

Admin Melakukan Log In Untukbv Masuk Pada Sistem	Halaman Login	Dapat Menampilkan Halaman Log In dan Berhasil	Valid
Admin Melakukan Penambahan Wisata pada Form Penambah	Halaman Penambah Wisata Admin	Dapat Menambah dan Menampilkan Wisata	Valid

**Tabel 3 Pengujian Blackbox Testing Lanjutan**

Admin Melakukan Pengubahan pada tampilan Pengubah	Halaman Ubah Wisata Admin	Dapat Mengubah dan Menampilkan Wisata	Valid
Admin Melakukan Penghapusan pada Tampilan Wisata	Halaman Hapus Wisata Admin	Dapat Menghapus dan MenampilkannWi sata	Valid
Adnin Melakukan Log Out pada Sistem	Menu Log Out	Dapat Log Out dari Sistem	Valid

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan pada pembuatan sistem informasi pariwisata di kabupaten Lospalos berbasis *web* maka akan di ambil kesimpulannya.

1. Sistem dapat memuat informasi tentang pariwisata di Kabupaten Lospalos, sehingga dapat memperluas wawasan wisatawan.
2. Sistem yang di rancang tersedia gambar gambar informasi pariwisata di kabupaten Lospalos dan pengunjung dapat melihat profil dan kontak wisata.

### Saran

Pada penelitian terhadap pembuatan *website* sitem informasi pariwisata di kabupaten Lospalos berbasis *web* tentu terdapat berbagai kekurangan dan kelebihan maka penelitian mengambil saran agar kedepannya sisttem informasi pariwisata ini dapat di kembangan lebih maju lagi.

1. Di harapkan untuk pengembangan berikutnya dapat di gunakan di mobile baik android maupun ios agar dapat mempermuda pengguna kedepannya.

2. Di harapkan untuk kedepannya bisa di kembangkan juga websitenya dengan menambahkan hotel bahkan tiket pesawat atau kapal dan karcis masuk juga ke tempat pariwisata kabupaten Lospalos.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, N. dan Cahyo, A. (2018). Analisis dan perancangan rencana sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. 14(1). <https://doi.org/10.22146/bip.28943>
- Antonio, H., & Safriadi, N. (2012). *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi*. 4(2), 12–15.
- Fuad, H., Budiman, A., & Kumiasari, D. (2018). Pengembangan sistem informasi pemesanan paket pernikahan berbasis web Studi kasus pada Wedding Organizer PJ Management. *Sisfotek Global*, 8(2), 136141
- Haykal, M. (2020). Perancangan dan pembangunan sistem informasi wisata berbasis web pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie. Perancangan dan pembuatan sistem informasi wisata berbasis web di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie, 1-101.
- Juliany, I. K., Salamuddin, M., & Dewi, Y. K. (2018). Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Bank Sampah Berbasis Web. *Irma Kurnia Juliany*, 19–24.
- Lengkong CM, Sengkey R and Sugiarto A (2019). Sistem informasi turis Situs di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 15-20. Misi, J., Manajemen, J., Dan, I., & Informasi, S. (2020). Pengertian Encoder. 3(2).
- Ningsi, R. PNSH (2011). Sebuah sistem informasi wisata daerah berbasis web untuk wilayah wonogiri. *Library.UnsAc.id*, i40. Probolinggo, K. (2018). *Strategi pengembangan potensi pariwisata di pantai duta kabupaten probolinggo*. 2, 95–103.
- Sma, P., Pacet, N., & Jawa, C. (2019). *Definisi Framework Bootstrap*. 6(2), 119–127.
- Studi, T. I. M., & Ipb, K. (2019). *Laporan Riset Mini*.
- Utarki, S., Pratama, E. A., & Hellyana, C. M. (2020). *Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat*. 6(1), 19–32.