

## **SISTEM INFORMASI PROMOSI PARIWISATA BERBASIS WEBSITE DI KABUPATEN MALAKA**

**Jefrianus Nana<sup>1</sup>, Marinus I. J. Lamabelawa<sup>2</sup>, Yohanes Payong<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Teknik Informatika Strata Satu STIKOM Uyelindo Kupang

<sup>3</sup> Program Studi Sistem Informasi Strata Satu STIKOM Uyelindo Kupang

<sup>1</sup>jeffreykenu@gmail.com, <sup>2</sup>mijlamabelawa@gmail.com, <sup>3</sup>kunangpayong@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Malaka Regency has tourism potential which is very interesting to explore. The natural beauty that is typical of Malaka which is still preserved makes it a tourist destination that has its own charm. Until now, there are local tourists and foreign tourists who have visited tourism in Malaka Regency. However, there are still many local tourists and foreign tourists who do not know the tourist attractions in Malaka Regency because they are still not well published. Therefore, the website-based tourism information system of Malaka Regency is very much needed as a means of delivering information to people who want to know the tourism areas in Malaka Regency. The purpose of this research is to develop a website-based tourism information system in Malaka Regency which can be used to assist tourists in making it easier to find the desired tourist attraction. With this website-based tourism information system, Malaka Regency is expected to be able to provide detailed information for the wider community, as well as display tourist objects in Malaka Regency. The existence of complete information will make it easier for tourists to take a tour in Malaka Regency.*

**Keywords:** *Information System, Malaka Regency, Tourism*

## I. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga memunculkan banyak sekali media untuk menyampaikan informasi. Informasi yang cepat dan akurat merupakan suatu bentuk informasi yang sangat dibutuhkan masyarakat. Salah satu metode yang sering digunakan untuk media informasi yang baik adalah menggunakan sistem informasi berbasis website.

Kabupaten Malaka memiliki potensial pariwisata yang sangat menarik untuk ditelusuri. Keindahan alam yang khas dari Malaka yang masih terpelihara menjadikannya sebagai salah satu tujuan wisata yang memiliki daya tarik tersendiri. Sampai saat ini ada wisatawan lokal dan wisatawan asing yang sudah berkunjung ke pariwisata yang ada di Kabupaten Malaka. Namun masih banyak juga wisatawan lokal dan wisatawan asing yang belum mengetahui tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Malaka karna masih belum terpublikasi dengan baik. Oleh Karna itu Sistem informasi pariwisata daerah Kabupaten Malaka berbasis *Website* sangat diperlukan sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah- daerah pariwisata yang ada di Kabupaten Malaka.

Berdasarkan Data Dinas Pariwisata NTT Tahun 2018 Menunjukkan jumlah kunjungan wisatawan Pada tahun 2016 berjumlah 496.081 jiwa, pada tahun 2017 berjumlah 1.192.442 dan pada tahun 2018 berjumlah 1.239.423. Dapat di simpulkan bahwa pada tahun 2017 dan 2018 terjadi peningkatan yang kunjungan yang signifikan. Dari Data Badan Pusat Statistik NTT 2017 Mencatat bahwa jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara dan Domestik di Kabupaten Malaka berjumlah 1.999 jiwa.

Permasalahan yang di temukan Kabupaten Malaka adalah saat ini informasi yang dimiliki wisatawan hanya sebatas media facebook dan informasi masyarakat serta keterangan yang didapatkan hanyalah sebatas pada nama jalan, arah jalan atau gambar lokasi wisata, sehinggawisatawan kesulitan mendapatkan informasi wisata yang akurat dalam mencari tempat wisata yang diinginkan di Kabupaten Malaka karena masih belum terpublikasi dengan baik. Salah satu solusi untuk masalah di atas adalah Pembuatan Sistem informasi pariwisata

daerah Kabupaten Malaka berbasis *Website* yang dapat digunakan untuk membantu wisatawan dalam mempermudah pencarian objek wisata yang diinginkan. Dengan adanya Sistem informasi pariwisata daerah Kabupaten Malaka berbasis *Website* ini diharapkan mampu memberikan informasi secara detail bagi masyarakat luas, maupun menampilkan objek wisata yang berada di Kabupaten Malaka. Adanya informasi yang lengkap maka akan mempermudah wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata di Kabupaten Malaka.

Beberapa penelitian tentang sistem informasi tempat wisata yang sudah dilakukan Pada tahun 2016, Anggraini, A.D. melakukan penelitian dengan judul Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Di Tana Toraja, dengan tujuan dari penelitian yaitu merancang dan membuat sebuah Sistem Informasi Berbasis Website, serta metode yang digunakan yaitu obeservasi atau pengamatan. Hasil dari penelitian ini yaitu suatu Sistem Informasi yang di buat untuk memudahkan pencarian informasi wisata Tana Toraja, dan memberikan informasi rute dan transportasi untuk setiap objek wisata.

Pada tahun 2020, Kornelius melakukan penelitian dengan judul Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Panduan Wisatawan Pada kabupaten Kerinci, dengan tujuan penelitian yaitu agar wisatawan lebih cepat dan mudah sebagai panduan wisatawan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul Sistem Informasi Promosi Pariwisata Berbasis Website Di Kabupaten Malaka.

### 11. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dituliskan rumusan masalah adalah Bagaimana membangun sebuah Sistem Informasi Promosi Pariwisata Berbasis *Website* Di Kabupaten Malaka.

### 12. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Promosi Pariwisata Di Kabupaten Malaka Berbasis *Website* yang dapat digunakan sebagai sarana informasi tentang pariwisata di Kabupaten Malaka secara lebih menarik dan informatif.

### 13. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Meningkatkan minat wisatawan lokal

maupun wisatawan asing untuk berwisata ke Kabupaten Malaka.

- b) Memotivasi pemerintah Kabupaten Malaka untuk lebih memperhatikan pengelolaan pada tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Malaka.

#### 14. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini agar tidak meluas pada hal-hal yang tidak diinginkan, maka berikut dijabarkan beberapa batasan sebagai berikut :

- a) Sistem Informasi ini hanya di implementasikan pada Kabupaten Malaka.
- b) Sistem Informasi ini memberikan informasi tentang Wisata Bahari, Wisata Alam, dan Wisata Budaya.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 21. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang Pariwisata berbasis *web* telah banyak dilakukan diantaranya adalah Larasati, (2015), melakukan penelitian dengan judul : Promosi Potensi Wisata Pedesaan Kabupaten Sabu Raijua Berbasis *Web*. Dimana bisa memberikan informasi lokasi wisata yang ada di kabupaten Sabu Raijuamenggunakan GPS sehingga meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung, dan dapat memberikan informasi yang tepat dan cepat.

Yuda (2016), melakukan penelitian dengan judul : Aplikasi sistem informasi tempat wisata jawa tengah berbasis web. Dimana dapat memberikan informasi secara cepat dan mudah tentang wisata, alasan ini yang menjadikan penulis membuat aplikasi sistem informasi tempat wisata Jawa Tengah. Dalam pembuatan sistem informasi menggunakan teknologi jarak terdekat lokasi wisata dan mempunyai kemampuan untuk menampilkan peta sehingga dapat membantu dalam pembuatan aplikasi.

Ardhiyani, R. P. Dan Mulyono, H. (2018). melakukan penelitian dengan judul : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis *web* sebagai media promosi pada Kabupaten Tebo. Dimana dapat memberikan informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Tebo sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek- objek wisata yang cukup

potensial. Oleh karena itu, hal tersebut perlu diatasi dengan melakukan promosi dan penyediaan informasi dengan menggunakan media informasi berbasis *website*.

Masriana (2019), melakukan penelitian dengan judul: Pengembangan Pariwisata berbasis masyarakat di pantai ide sorowako,kecamatan nuha kabupaten luwu timur.Hasil: Pengolahan objek wisata pantai ide memberikan manfaat secara langsung maupun tidak langsung kepada masyarakat.secara langsung dapat di rasakan para masyarakat dengan peningkatan ekonomi dari kegiatanwisata pantai ide.secara tidak langsung banyaknya pengunjung yang dating kelokasi wisata pantai ide dapat melihat dan memperkenalkan adat dan istiadat masyarakat setempat.

### 22. Konsep Pariwisata

Kata pariwisata yang berasal dari bahasa Sansekerta, terdiri dari 2 bagian yaitu pari dan wisata. Kata pari memiliki pengertian bersama, atau berkeliling, sedangkan kata wisata memiliki pengertian perjalanan. Bila digabungkan, pariwisata memiliki pengertian melakukan kegiatan perjalanan berkeliling meninggalkan tempat awal, menuju ke tempat yang lain. Ditinjau dari segi ekonomi, pembagian kategori bentuk-bentuk pariwisata dengan istilah-istilah tersebut sangat penting, karena klasifikasi tersebut akan berguna untuk menyusun *statistic* kepariwisataan dan untuk perhitungan pendapatan industri pariwisata. Selain berdasarkan bentuk, pariwisata perlu diklasifikasikan berdasarkan jenisnya. Hal ini diperlukan untuk menyusun data penelitian dan peninjauan yang lebih akurat di bidang pariwisata, sehingga pembangunan pariwisata dapat dilakukan secara optimal. Jenis-jenis pariwisata tersebut bias bertambah, tergantung pada kondisi dan situasi perkembangan dunia kepariwisataan di suatu daerah. Hal ini berkaitan dengan kreativitas para ahli profesional yang berkecimpung dalam industry pariwisata. Semakin kreatif dan banyak gagasan yang dimiliki, maka semakin bertambah pula bentuk dan jenis wisata yang dapat diciptakan bagi kemajuan industri pariwisata, (Nurhayati 2016).

### 23. Pengertian Sistem

Sistem dapat diartikan sebagai kumpulan dari elemen elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai suatu kesatuan. Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama sama untuk melalukan suatu

kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu, (Sutabri 2012).

#### 24. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah untuk digunakan dalam pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi mengolah data menjadi informasi atau tepatnya mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi penerimanya. Nilai informasi berhubungan dengan keputusan. Bila tidak ada pilihan atau keputusan, maka informasi menjadi tidak diperlukan, (Sutabri 2005).

#### 25. Pengertian Sistem Informasi

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 dalam laporan-laporan yang diperlukan, (Sutabri 2005).

#### 26. Tinjauan Umum Website

Website dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, *gambar*, *video*, *audio*, dan animasi yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Abdulloh (2015).

Website merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman web beserta *file-file* pendukungnya, seperti *file gambar*, *video*, dan *file digital* yang disimpan pada sebuah *web server* yang umumnya dapat diakses melalui internet. *Website* adalah sekumpulan folder dan *file* yang mengandung banyak perintah dan fungsi-fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data. *Website* atau *situs* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data *teks*, data *gambar* diam atau gerak, data *animasi*, *suara*, *video* dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

#### 27. Tinjauan Umum Web Server

*Web server* adalah *software* yang memberikan layanan data yang mempunyai fungsi untuk menerima permintaan HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) yang dikirim

oleh *klien* melalui *web browser* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen HTML (*HyperText Markup Language*). *Web server* berguna sebagai tempat aplikasi *web* dan sebagai penerima *request* dari *klient* (Warman, Zahni, 2013).

Pada umumnya *web server* telah dilengkapi pula dengan mesin penerjemah bahasa skrip seperti PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan ASP (*Active Server Pages*). *Web server* menggunakan port 80, *web server* sendiri terdiri dari dua komponen, yang pertama adalah komputer dan *software web server* yang digunakan. Dimana pada *web server* inilah *website* yang digunakan untuk memberikan informasi atau bertukar informasi ditempatkan. Aplikasi *web server* dapat diperoleh dengan mudah baik yang berbayar maupun tanpa bayar. Saat akan memilih perangkat lunak aplikasi *web server*, administrator *web* harus memilih *web server* manakah yang akan digunakan untuk melayani para pengguna *website* institusinya, administrator melakukan ini ketika akan melakukan *hosting server* untuk digunakan *website* institusi.

#### 28. Tinjauan Umum Internet

Internet kepanjangan dari *International Network*. Internet merupakan jaringan komputer terluas di dunia (*World Wide Network*) dimana antara satu komputer dengan komputer lainnya saling berhubungan dan saling berkomunikasi dengan internet Anda dapat mencari informasi, seperti politik, pendidikan, hiburan, teknologi, nama kota-kota di dunia, budaya, pemerintahan, artis dan lain-lain (Zaki, 2012).

Internet berasal dari dua kata, *Interconnected* dan *Network*. *Interconnected* berarti memiliki keterhubungan yang luas (dalam hal ini komputer) dan *Network* yang berarti jaringan dari sistem komputer itu sendiri, yang dihubungkan dengan jalur transmisi alat komunikasi membentuk suatu sistem. Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer besar, luas dan besar mendunia, yang mendunia yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, di mana didalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

#### 29. Tinjauan Umum Dreamweaver

*Adobe dreamweaver* merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah *website*, baik secara grafis

maupun dengan menuliskan kode sumber secara langsung. Komputer Wahana (2010), *Adobe Dreamweaver* adalah program yang digunakan untuk membuat atau menyunting halaman *web*. *Software Dreamweaver* dikeluarkan oleh *Adobe System*. Aplikasi ini banyak digunakan oleh para *programmer*, *desainer* dan *developer web* dikarenakan kemudahan dalam penggunaannya, kelengkapan fiturnya dan juga dukungannya terhadap teknologi terkini. *Adobe Dreamweaver* menyediakan fitur editor WYSIWYG (*What You See is What You Get*) atau dalam bahasa kesehariannya disebut *Design View*. Maksudnya adalah, tampilan hasil akhir *web* kita nanti akan sama dengan tampilan pada saat proses perancangan halaman *web*.

Dengan segala fitur yang ada pada *Adobe Dreamweaver*, membuat suatu *web* bukanlah hal yang sulit. Kita tidak perlu menguasai berbagai macam bahasa pemrograman *web* seperti HTML, CSS, Javascript, PHP, dan sebagainya. Cukup mengetahui dasar dasarnya saja, karena didalam aplikasi ini sudah disediakan alat-alat otomatis. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan tiga macam tampilan yaitu *Code View*, *Design View* dan *Split View*. *Code View* cocok untuk para programmer yang terbiasa dengan kode kode pemrograman *web*. Sedangkan *Design View* cocok untuk para designer yang terbiasa dengan *visual*. Jika ingin menggunakan keduanya, bisa memilih *Split View*. *Adobe Dreamweaver* mempunyai berbagai macam kegunaan diantaranya Untuk mendesain situs *web*, Untuk membuat program berbasis *web*, Untuk membuat template *blog*, Untuk membuat situs *web* tanpa bersentuhan langsung dengan bahasa pemrograman.

## 210. Tinjauan Umum *HyperText Markup Language* (HTML)

*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah sebuah bahasa yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*, menampilkan berbagai informasi di dalam

sebuah penjelajah *web* Internet dan pemformatan *hiperteks* sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.(Effendi, 2015).

Fungsi html yang pertama adalah untuk membuat suatu halaman *website* yang dapat dibaca dan dipahami oleh pengguna dengan lebih mudah. Semua laman *website* yang terdapat dalam internet dibuat dengan html dan tidak ada pengecualian. Menandai *teks* pada suatu laman, html ditulis pada suatu halaman dokumen dengan *tag* atau *simbol* tertentu dimana *simbol* dan *tag* tersebut akan menandai *teks* menjadi tebal, miring, bergaris tebal. Sebagai dasar *website*, *website* yang dibuat tentunya mempunyai beberapa fitur yang dibuat dengan menggunakan *javascript* (untuk mengatur perilaku *web*), implemetasi bahasa pemrograman server PHP, dan mendesain *web* menggunakan CSS. Semua bahasa tersebut bisa diaplikasikan apabila *web* mempunyai bahasa html sebagai dasarnya. Menampilkan tabel, gambar, video. Pada umumnya dalam *website* atau *blog* kita tidak dapat langsung meletakkan tabel, gambar ataupun video, oleh karena itu komponen tersebut diletakkan pada *web* dengan menggunakan bahasa html.

## 211. Tinjauan Umum PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Sibero (2011), PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja dari program ini adalah sebuah *interpreter* bukan sebagai *compiler*. PHP merupakan *script* yang menyatu dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embedded scripting*). Dengan PHP ini beragam aplikasi berbasis *web* dapat dibuat, melalui halaman *web* sederhana sampai aplikasi kompleks yang membutuhkan koneksi ke *database*.

System kerja dari PHP diawali dengan permintaan yang berasal dari halaman *website* oleh *browser*. Berdasarkan URL

atau alamat *website* dalam jaringan internet, *browser* akan menemukan sebuah alamat dari *webserver*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh *webserver*. Selanjutnya *webserver* akan mencari berkas yang diminta dan menampilkan isinya di *browser*. *Browser* yang mendapatkan isinya segera menerjemahkan kode HTML dan menampilkannya.

Pada prinsipnya sama dengan memanggil kode HTML, namun pada saat permintaan dikirim ke *web-server*, *web-server* akan memeriksa tipe *file* yang diminta user. Jika tipe *file* yang diminta adalah PHP, maka akan memeriksa isi *script* dari halaman PHP tersebut. Apabila dalam *file* tersebut tidak mengandung *script* PHP, permintaan user akan langsung ditampilkan ke *browser*, namun jika dalam *file* tersebut mengandung *script* PHP, maka proses akan dilanjutkan ke modul PHP sebagai mesin yang menerjemahkan *script-script* PHP dan mengolah *script* tersebut, sehingga dapat dikonversikan ke kode-kode HTML lalu ditampilkan ke *browser user*.

## 2.12. Tinjauan Umum XAMPP

XAMPP merupakan paket aplikasi yang memudahkan dalam menginstal modul *PHP*, *Apache web server* *MySQL database*. Selain itu XAMPP dilengkapi dengan berbagai fasilitas lain yang akan memberikan kemudahan dalam mengembangkan situs *web* berbasis PHP. XAMPP merupakan salah satu paket instalasi *Apache*, *PHP* dan *MySQL* instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut (Prihatna, 2005).

XAMPP merupakan pengembangan Dari LAMP (*Linux Apache, MySQL, PHP and PERL*), XAMPP ini merupakan project non-profit yang dikembangkan oleh Apache Friends yang didirikan Kai 'Oswalad' Seidler dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002, project mereka ini

bertujuan mempromosikan penggunaan *Apache web server*.

Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache*, *PHP* dan *MySQL* secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasi secara otomatis untuk anda atau *auto konfigurasi*.

Fungsi XAMPP sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri beberapa program antara lain *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama XAMPP sendiri merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*.

## III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan seperangkat cara yang sistematis, logis dan rasional yang di gunakan oleh peneliti ketika merencanakan, mengumpulkan, menganalisa dan menyajikan data untuk menarik kesimpulan. Metode penelitian yang digunakan di gunakan terdiri dari langkah-langkah berikut:

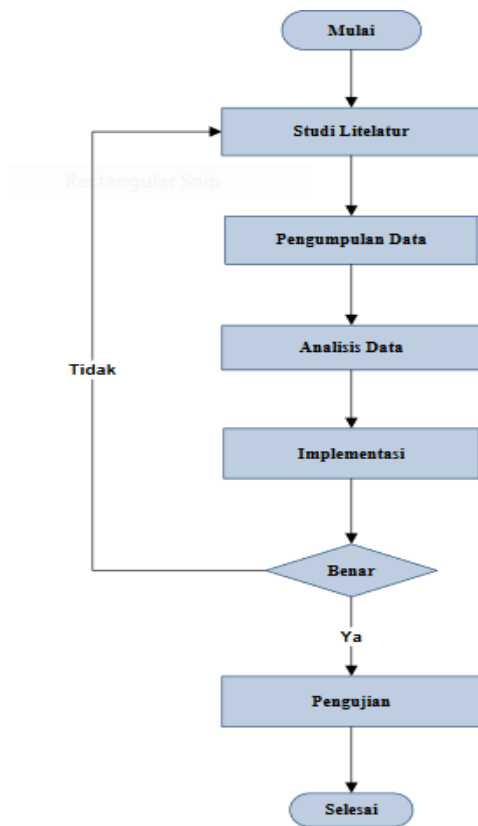
### 3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian merupakan suatu tempat dan waktu dimana penelitian tersebut dilakukan. Penelitian dilakukan di Kabupaten Malaka, Provinsi NTT.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2020 yaitu bulan Juli 2020 sampai bulan Desember 2020.

### 3.2. Tahap Penelitian

Dalam tahap penelitian ini terdapat beberapa tahap yang dilakukan peneliti dalam melakukan pengumpulan data hingga selesai. Penelitian ini digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian agar hasil yang dicapai sampai pada tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut ini *flowchart* penelitian:



Gambar 1. *Flowchart* Penelitian

a. Studi Literatur

Studi literatur yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mencari literatur pendukung penelitian yang dapat memberikan informasi dalam melakukan penelitian. Studi literatur yang dilakukan penelitian adalah dengan mencari data-data pendukung seperti buku-buku serta referensi dari internet yang berkaitan dengan topik penelitian yang akan dilakukan, sehingga dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian dengan judul Aplikasi *E-Tourism* Nusa Tenggara Timur berbasis *Mobile web*.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data yang terkait dengan penelitian. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah dengan mengumpulkan data seperti data wawancara dengan pihak dari dinas pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur yang berkaitan dengan penelitian, guna membantu peneliti dalam penelitian dengan judul Aplikasi *E-Tourism* Nusa Tenggara Timur berbasis *Mobile web*.

c. Analisis Data

Merupakan kegiatan yang dilakukan

guna memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan penelitian. Analisa data dilakukan peneliti guna mencari data-data yang tepat yang akan digunakan dalam penelitian ini.

d. Perancangan

Perancangan merupakan suatu teknik yang dilakukan untuk membuat rancangan dari suatu perangkat lunak. Dalam penelitian ini teknik perancangan di gunakan peneliti dalam membuat rancang bangun dari penelitian yang di teliti.

e. Pengujian

Pengujian dilakukan setelah aplikasi yang dibangun telah selesai di lakukan oleh pengembang aplikasi maupun yang akan menggunakan aplikasi. Dalam tahap pengujian, perangkat lunak akan diuji apakah sesuai dengan perancangan atau tidak.

f. Implementasi

Implementasi dilakukan setelah perangkat lunak telah berhasil melalui tahap pengujian. Dalam tahap implementasi perangkat lunak akan sepenuhnya digunakan oleh pengguna sistem.

### 33. Perancangan Sistem

#### 33.1. Alur Dokumen

Alur Dokumen menjelaskan urutan proses dokumen atau data menjadi informasi yang dibutuhkan.

a. Admin

Dalam fitur ini sebagai kolom untuk merecord kegiatan dari admin dalam mengelola websitenya

b. Pengunjung *Website*

Hanya melihat data atau informasi data destinasi, data galery, data pesan, data profil. Pengunjung juga dapat memberikan pesan dengan menginput nama pengunjung, email pengunjung dan isi pesan dari pengunjung.

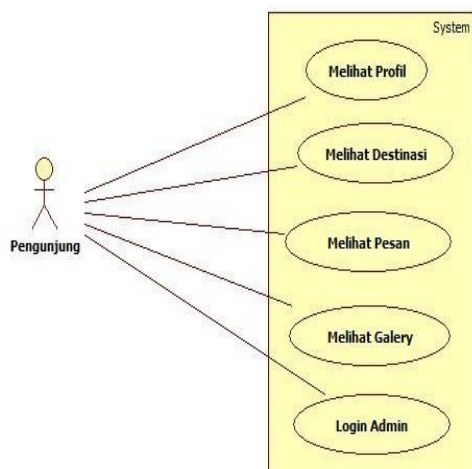
#### 33.2. Use Case Diagram

*Use case* diagram adalah kegiatan atau urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan *aktor*. *Use case* diagram bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai.

a. Use Case Diagram Pengunjung

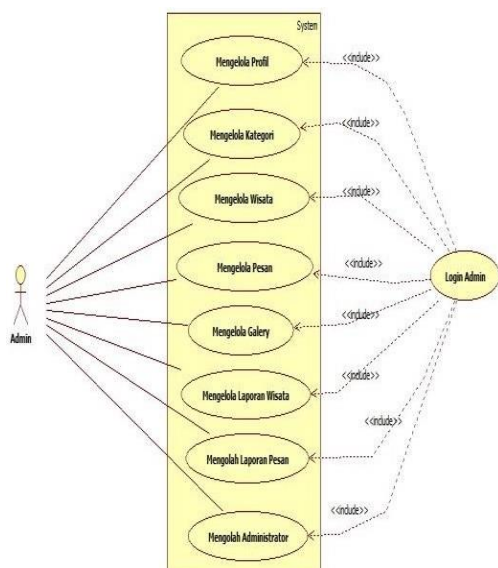
Pengunjung dapat melihat profil, melihat

destinasi, melihat galery, melihat pesan dan mengelola pesan.



Gambar 4. Use Case Diagram Pengunjung

b. Use Case Diagram Admin  
Admin dapat mengolah data kategori, mengolah data profil, mengolah data wisata, mengolah data pesan, mengolah data galery, mengolah admin, cetak laporan.



Gambar 5. Use Case Diagram Admin

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil dan Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan proses yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem selesai dilaksanakan. Tujuan yang dicapai pada tahap ini adalah dapat dioperasikan hasil perancangan sistem yang telah dibuat pada tahap ini dijelaskan mengenai sistem yang dirancang dan bagaimana cara penggunaannya.

a. Proses implementasi sistem

Aplikasi *E-Tourism* Malaka Berbasis Web adalah sebuah perangkat lunak berbasis web yang dibangun sebagai alat bantu wisatawan untuk mengetahui lokasi wisata yang berada di Malaka. Dengan diterapkan perangkat lunak ini diharapkan kepada wisatawan dengan mudah untuk melakukan perjalanan. Perangkat lunak ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman Adobe dreamweaver cs6 sebagai pembuatan website dan *MySql* untuk membantu proses pembuatan database. Komponen-komponen yang terlibat didalam yaitu :

Menyediakan data profil, data kategori, data wisata dan data testimoni sehingga membantu kelancaran proses pengolahan data wisata.

Peralatan input dan output yang digunakan oleh admin untuk melakukan pengolahan data

*E-Tourism* Malaka yaitu : komputer, laptop, keyboard, mouse, dan printer.

b. Antarmuka sistem

Berikut ini akan dibahas fungsi dan cara kerja setiap halaman serta menu-menu yang dihasilkan oleh aplikasi.

#### 4.1.1 Menu Utama

Menu utama merupakan tampilan awal dari sistem ini, dimana terdapat menu yang menghubungkan menu utama dengan form-form lainnya.

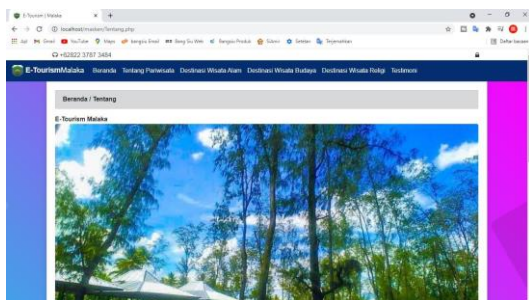
Ada 6 (Enam) komponen utama yang ada pada Menu Utama, yaitu Beranda, Tentang Pariwisata, Destinasi Wisata Alam, Destinasi Wisata Budaya, Destinasi Wisata Religi, dan Testimoni.



Gambar 26. Menu Utama

#### 4.1.2 Tentang Pariwisata

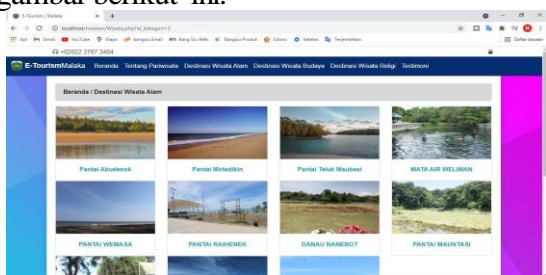
Tentang Pariwisata merupakan tampilan informasi terkait pariwisata Kabupaten Malaka. Tampilan halaman tentang pariwisata digunakan wisatawan untuk melihat sejarah pariwisata yang berada di Kabupaten Malaka. Antarmuka halaman tentang pariwisata dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 27. Tentang Pariwisata

**413 Halaman Objek Wisata Alam**

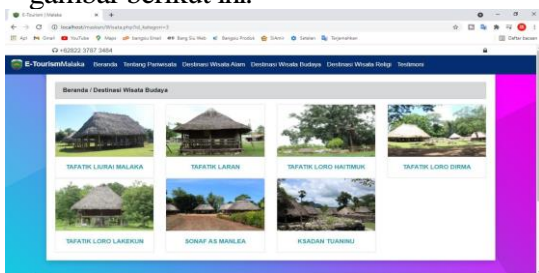
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan list Objek Wisata Alam yang ada di Kabupaten Malaka. Dalam tampilan antarmuka ini terdapat berbagai informasi beserta gambar dan lokasi tempat wisata alam tersebut. Antarmuka halaman wisata alam dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 28. Halaman Objek Wisata Alam

**414 Halaman Objek Wisata Budaya**

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan secara detail informasi terkait objek wisata budaya, yang berada di Kabupaten Malaka. Dalam tampilan antarmuka ini terdapat berbagai informasi beserta gambar dan lokasi tempat wisata budaya tersebut. Antarmuka halaman wisata budaya dapat dilihat pada gambar berikut ini.

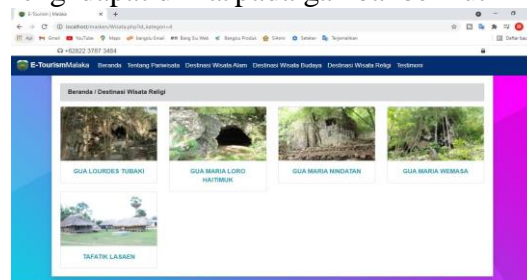


Gambar 29. Halaman Detail Objek Wisata Budaya

**415 Halaman Objek Wisata Religi**

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan secara detail informasi

terkait objek wisata religi, yang berada di Kabupaten Malaka. Dalam tampilan antarmuka ini terdapat berbagai informasi beserta gambar dan lokasi tempat wisata religi tersebut. Antarmuka halaman wisata religi dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 30. Halaman Detail Objek Wisata Religi

**416 Halaman Video Objek Wisata**

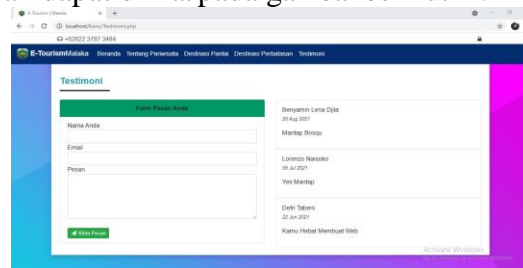
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan secara detail informasi terkait video objek wisata, yang berada di Kabupaten Malaka. Dalam tampilan antarmuka ini terdapat berbagai informasi beserta gambar dan lokasi tempat wisata tersebut. Antarmuka halaman detail wisata dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 31. Halaman Video Objek Wisata

**417 Halaman Testimoni**

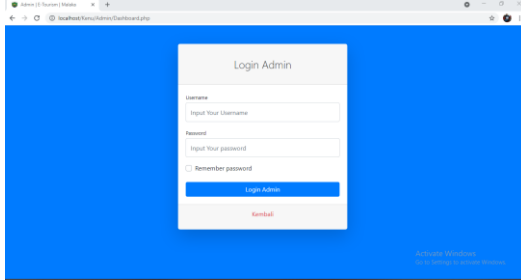
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan dan menyediakan form untuk pengunjung dapat melihat dan mengisi testimoni. Tampilan halaman ini digunakan wisatawan untuk memberikan kritik dan saran kepada admin tentang kelebihan dan kekurangan web tersebut. Antarmuka halaman pesan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 32. Halaman Testimoni

#### 418 Form Login Admin

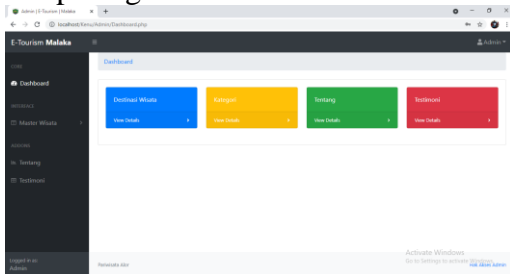
Login Admin merupakan tampilan pembuka, dimana admin menginput *username* dan *password* terlebih dahulu. Hal ini berfungsi sebagai pengaman data. Bila terjadi kesalahan pada *username* dan *password* maka tidak bisa login dan akan tetap pada halaman *index*, bila benar maka dapat dilanjutkan pada *homepage* yang dituju.



Gambar 32. Form Login Admin

#### 419 Halaman Beranda Admin

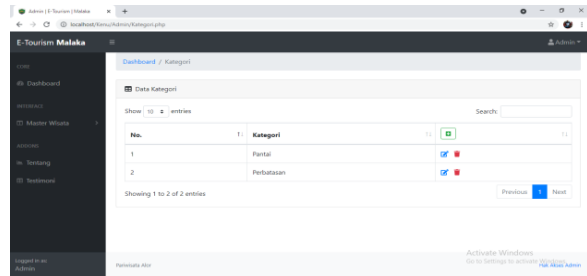
Halaman beranda admin merupakan tampilan awal pada login administrator, dimana pada halaman beranda tersebut terdapat beberapa menu. Tampilan halaman *dashboard* adalah halaman utama yang menampilkan menu-menu yang dapat diakses oleh admin. Antarmuka halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 33. Halaman Beranda Admin

#### 4110 Form Data Kategori Admin

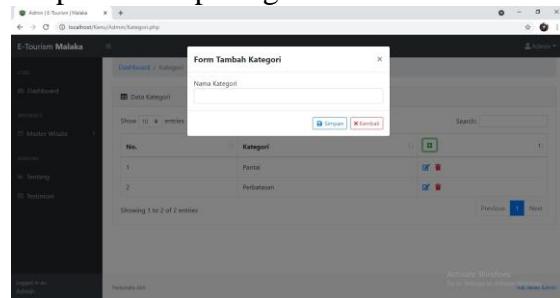
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data kategori wisata yang ada di Kabupaten Malaka. Pada form kategori wisata ini akan terlihat daftar kategori wisata yang tersimpan dalam database. Form ini hanya dapat diakses oleh admin. Pada form ini admin dapat mengedit, menghapus, dan menambahkan data kategori wisata yang baru. Antarmuka halaman data kategori dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 34. Form Data Kategori Admin

#### 4111 Form Tambah Data Kategori Admin

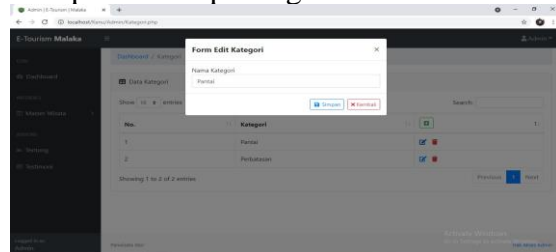
Halaman ini berfungsi untuk menambah data kategori untuk disimpan. Pada form tambah kategori terdapat field nama kategori yang wajib diisi apabila ingin menambah kategori wisata yang baru. Antarmuka halaman tambah data kategori dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 35. Form Tambah Data Kategori Admin

#### 4112 Form Edit Data Kategori Admin

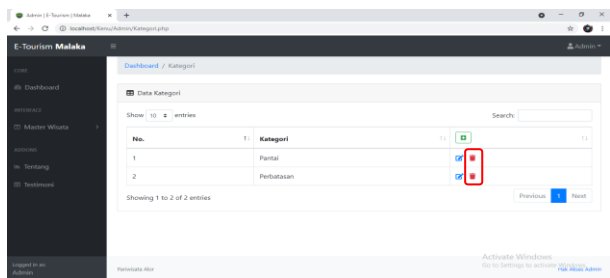
Halaman ini berfungsi untuk mengedit data kategori yang telah disimpan. Pada form edit kategori terdapat field nama kategori yang wajib diisi apabila ingin mengubah kategori wisata yang dipilih. Antarmuka halaman edit data kategori dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 36. Form Edit Data Kategori Admin

#### 4113 Form Hapus Data Kategori Admin

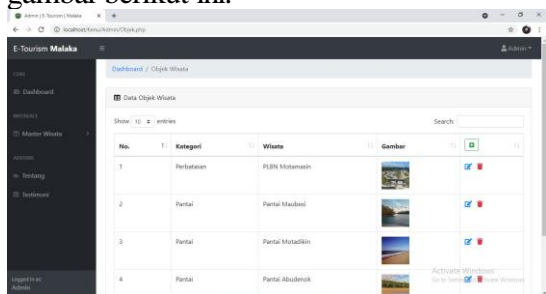
Halaman ini berfungsi untuk menghapus data kategori yang telah disimpan. Untuk menghapus data kategori dapat dilakukan dengan memilih salah satu data pada halaman data kategori dengan mengklik tombol hapus. Antarmuka halaman hapus data kategori dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 37. Form Hapus Data Kategori Admin

**4114 Form Data Objek Wisata Admin**

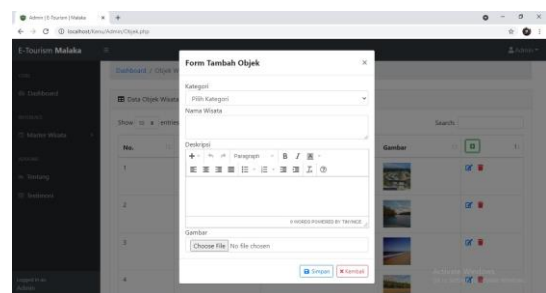
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data objek wisata yang ada di Kabupaten Malaka. Pada form objek wisata ini akan terlihat daftar objek wisata yang tersimpan dalam database. Form ini hanya dapat diakses oleh admin. Pada form ini admin dapat mengedit, menghapus, dan menambahkan data objek wisata yang baru. Antarmuka halaman data kategori dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 38. Form Data Objek Wisata Admin

**4115 Form Tambah Data Objek Wisata Admin**

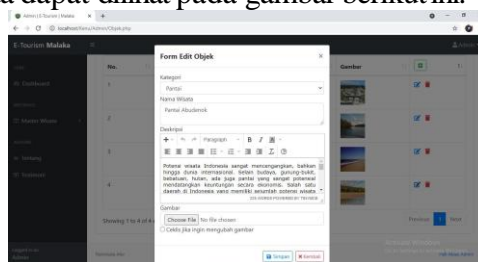
Halaman ini berfungsi untuk menambah data objek wisata untuk disimpan. Pada form tambah objek wisata terdapat field pilih kategori, nama wisata, deskripsi dan gambar objek wisata yang wajib diisi apabila ingin menambah objek wisata yang baru. Antarmuka halaman tambah data objek wisata dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 39. Form Tambah Data Objek Wisata Admin

**4116 Form Edit Data Objek Wisata Admin**

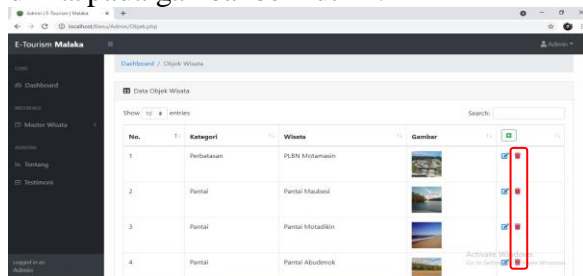
Halaman ini berfungsi untuk mengedit data objek wisata yang telah disimpan. Pada form edit objek wisata terdapat field pilih kategori, nama wisata, deskripsi dan gambar objek wisata yang wajib diisi apabila ingin mengubah objek wisata yang dipilih. Antarmuka halaman edit data objek wisata dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 40. Form Edit Data Objek Wisata Admin

**4117 Form Hapus Data Objek Wisata Admin**

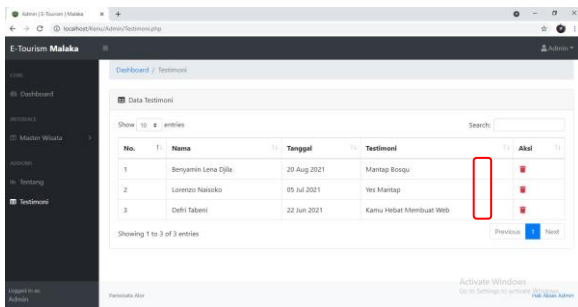
Halaman ini berfungsi untuk menghapus data objek wisata yang telah disimpan. Untuk menghapus data objek wisata dapat dilakukan dengan memilih salah satu data pada halaman data objek wisata dengan mengklik tombol hapus. Antarmuka halaman hapus data objek wisata dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 41. Form Hapus Data Objek Wisata Admin

**4118 Form Hapus Data Testimoni Admin**

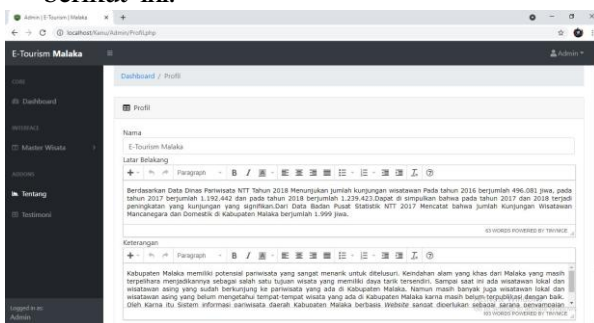
Halaman ini berfungsi untuk menghapus data testimoni yang telah disimpan. Untuk menghapus data testimoni dapat dilakukan dengan memilih salah satu data pada halaman data testimoni dengan mengklik tombol hapus. Antarmuka halaman hapus data objek wisata dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 42. Form Hapus Data Testimoni Admin

#### 4.1.19 Form Edit Profil Admin

Halaman ini berfungsi untuk mengedit data profil yang telah disimpan. Tampilan data profil merupakan data yang tersedia dari sumber informasi yang ada dan mengumpulkan ringkasan tentang data tersebut. Antarmuka halaman data profil dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 43. Form Edit Profil Admin

## V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi ini telah selesai di buat dan telah membantu menyampaikan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah-daerah pariwisata yang ada di Kabupaten Malaka, sehingga mendapatkan informasi yang utuh dan mengurangi terjadinya kesalahan dalam proses pencarian tempat wisata di kabupaten Malaka.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rohi, A. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta (ID): PT. Elex Media Komputindo.
- [2] Anggraini, A. D. 2019. *Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Di Tana Toraja*. [Skripsi]. Yogyakarta (ID): Teknik Informatika. STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- [3] Handaya, E. 2010. *Pemrograman Dynamic HTML*. Jakarta (ID): PT. Elex Media Komputindo.
- [4] Larasati. 2015. *Promosi Potensi Wisata Pedesaan Kabupaten Sabu Raijua Berbasis Web*. [Skripsi]. Kupang (ID): Teknik Informatika. STIKOM Uyelindo Kupang.
- [5] Masriana. 2019. *Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat di Pantai Ide Sorowako, Kecamatan Nuha Kabupaten Luwu Timur*. [Skripsi]. Makasar (ID): Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- [6] Nurhayati, N. 2016. *Strategi Pemerintah Desa Dalam Pengolahan Wisata Lokal*. Ponorogo (ID): Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- [7] Hengky, P. 2005. *Kiat Praktis Menjadi Web Master Profesional*. Jakarta (ID): PT. Elex Media Komputindo. Ardhiyani,
- [8] R. P. Dan Mulyono, H. 2018. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo*. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*. [Internet]. [Diunduh 29 September 2021]. 3(1). 952-972. Jambi Selatan (ID): STIKOM Jambi. Tersedia pada : <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/manajemensisteminformasi/article/view/436>
- [10] Sibero A. F. K. 2011. *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta (ID): Mediakom.
- [11] Kornelius, S. 2020. *Analisis dan Perancangan System Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Panduan Wisatawan pada Kabupaten Kerinci*. [Skripsi]. Jambi (ID): Program Studi Magister Sistem Informasi. STIKOM Dinamika Bangsa. [11] Sutabri, T. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta (ID): Andi

- [12] Sutabri, T. 2012. *Analisis System Informasi*. Yogyakarta (ID) : Andi
- [13] Wahana Komputer. 2010. Panduan Belajar *MySQL Database Server* . Jakarta (ID): Mediakita.
- [14] Indra,W. dan Zahni. 2013. Rekayasa *Web* untuk Pemesanan Handphone. *Jurnal Momentum* [Internet]. [Diunduh 2019 September 15]; 15(2) : 30-38. Semarang (ID) : Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer. Tersedia pada : [tp://jurnal.stekom.ac.id/index.php/E-Bisnis/article/view/31](http://jurnal.stekom.ac.id/index.php/E-Bisnis/article/view/31)
- [15] Yuda, T. W. L. 2016. *Aplikasi Sistem Informasi Tempat Wisata Jawa Tengah Berbasis Web*. [Skripsi]. Surakarta (ID) : Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Komunikasi dan Informatika : Universitas Muhammadiyah Surakarta.