

HOAQ: JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI, Volume13 Nomor 1 – Mei, 1-62  
p-ISSN: 2337-5280, e-ISSN: 26207427

## **LAYANAN PROMOSI PARIWISATA KABUPATEN ENDE BERBASIS WEB**

**Rafael Ndori Wangge<sup>1</sup>, Gregorius Rinduh Iriane<sup>2</sup>, Skolastika S. Igon<sup>3</sup>**

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

<sup>2</sup> Program Studi Teknik Informatika Diploma Tiga STIKOM Uyelindo Kupang

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

<sup>1</sup>ianwangge08@gmail.com, <sup>2</sup>gregoriusrinduh@gmail.com, <sup>3</sup>skolastika\_igon@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Ende Regency is one of the regencies in East Nusa Tenggara Province which is one of the regions in Indonesia that has a diverse tourism and cultural sector. The purpose of making a Web-based tourism promotion service application to make it easier for the Tourism Office to promote tourism in Ende Regency. The interest of tourists who want to visit Ende Regency is still very low, this is due to the lack of promotion carried out by the Ende Regency Government. In addition, there is no promotional information service for tourist attractions in Ende Regency. From this description, research was conducted by developing a Web-based system using the waterfall method. With the existence of web-based promotional services, it can help the government of the Ende Regency Tourism Office to promote natural tourist attractions, marine tourism, cultural tourism, religious tourism. The results of this study are in the form of applications that can provide information about tourist attractions, existing facilities at tourist attractions and also videos in promoting tourism in Ende Regency*

**Keywords :** *Promotion, Service, Tourism, Website*

## 1. PENDAHULUAN

Kabupaten Ende adalah salah satu kabupaten yang berada di Provinsi Nusa Tenggara Timur merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki sektor pariwisata dan kebudayaan yang beragam. Berbagai jenis wisata seperti wisata pantai, wisata alam, budaya, religius maupun wisata sejarah terdapat di kabupaten ende. Terdapat 13 obyek wisata yang ada di kabupaten ende yang terdiri dari wisata bahari seperti pantai Air Terjun Moni, Pantai Bitu Ende, Pantai Anabara Maurole, Pantai Batu Cincin, Tangga Alam pantai Mbu'u, pantai Ria dan pantai Penggajawa atau Blue Stone Beach. Terdapat juga wisata alam seperti Danau Kelimutu, Gunung Iya, Air Terjun Moni dan Air Panas Detusoko. Terdapat wisata religius di kabupaten ende antara lain seperti Gomo Nippo, dan wisata budaya seperti situs peninggalan Rumah Raja, situs Rumah Pengasingan Bung Karno, Taman Renungan Bung Karno, Museum Tenun Ikat, Museum Bahari, kampung Adat Ranggase dan kampung Adat Wologai. Terdapat juga layanan fasilitas penunjang pariwisata untuk mendukung kenyamanan wisatawan yang hendak berkunjung ke Kabupaten Ende, diantaranya disediakan berupa penginapan-penginapan bagi wisatawan yang ingin bermalam di Kabupaten Ende yaitu Hotel Gren wisata, Hotel Flores Mandri, Hotel Angrek, Hotel J 1, Klimutu View Bungalows, The Geckos Homestay, Reyna Homestay, Estavania Lodge, Hotel Tiroso dan Penginapan lainnya. Fasilitas lainnya adalah tempat makan, diantaranya Pondok Makan Batu Hijo, Amazi Resto Ende, Bintang Café & Restaurant dan Rumah Makan Lumayan. Dilihat dari banyaknya objek wisata dan Fasilitas-fasilitas yang ditawarkan bagi wisatawan-witasawan yang sudah cukup memadai seharusnya banyak wisatawan yang berkunjung ke kabupaten Ende. Dari hasil Observasi dan hasil Wawancara Penulis dengan pengelola-pengelola hotel yang ada di Kabupaten Ende menunjukkan bawah Minat para Wisatawan yang mau berkunjung ke Kabupaten Ende

Masih sangat rendah, hal ini dikarenakan kurangnya promosi yang di lakukan oleh pemerintah kabupaten ende, selain itu belum adanya layanan informasi promosi tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Ende.

Dilihat dari Latar belakang dan informasi yang diperoleh sebagai bahan masukan dari penelitian maka penulis mengambil beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan kajian untuk penelitian yang penulis lakukan diantaranya.

Membangun sebuah Pariwisata *Berbasis Web* Sebagai Media Promosi di Kabupaten Tebo, dalam sistem ini memiliki media *audio* dan *visual*. Media tersebut akan dijadikan sebuah sistem informasi menjadi menarik. Metode penelitian dengan pengumpulan data-data melalui studi literatur, wawancara dan observasi, seerta menganalisis kebutuhan perangkat lunak, *Database* dirancang dengan *mysql*, perancangan program dan desain menggunakan *Macromedia Dearmweaver* dan *PHP*. (Ardhyani & Mulyono, 2018) Membangun sebuah Layanan Pariwisata Kota Samarindah *berbasis Web* sistem menggunakan perangkat lunak *NetBeants 7.4* dan *Google Chrome*. Setelah semua proses dimplementasikan, maka yang akan dilakukan adalah mengverifikasikan dan mengvalidasi sistem ini agar dapat membantu pengguna dalam merencanakan perjalanan ke Samarinda. (Gozali, 2015). Membangun sebuah Sistem Informasi Pariwisata *Berbasis Web*, studi kasus di Penginapan di Wilaya Provinsi Yogyakarta, Sistem yang akan dibangun di Wisatawan dapat memilih sendiri informasi penginapan yang dibutuhkan wisatawan. Hal ini didasarkan pemikiran bahwa masing-masing Wisatawan memiliki pertimbangan tersendiri dalam menentukan tempat-tempat penginapan di Yogyakarta. (Soelistijadi, 2015).

Berdasarkan uraian yang telah dibahas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Layanan promosikan Pariwisata Kabupaten Ende Berbasis Web” dengan adanya layanan promosi dan Berbasis Web ini dapat membantu pemerintah Dinas Pariwisata Kabupaten Ende untuk promosi tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Ende.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Layanan adalah suatu perbuatan atau penampilan yang dapat ditawarkan oleh suatu partai kepada yang lain yang tidak berwujud dan tidak menghasilkan kepemilikan apapun. Ini mungkin atau mungkin tidak diikat pada suatu produk fisik.<sup>1</sup> Pelayanan adalah kunci keberhasilan dalam berbagai usaha pada kegiatan yang sifatnya jasa. Peranannya akan lebih besar dan menentukan jika pada kegiatan jasa tersebut kompetisi (persaingan) cukup ketat dalam upaya merebut pangsa pasar atau pelanggan. Sehingga dalam kondisi persaingan yang cukup ketat tersebut, setiap perusahaan mampu memberikan pelayanan yang bermutu untuk mempertahankan anggota yang sudah setia dengan perusahaan. Pengertian layanan atau pelayanan secara umum, menurut Purwadarminta adalah menyediakan segala apa yang dibutuhkan orang lain.<sup>2</sup> Sedangkan menurut Tjiptono definisi layanan adalah kegiatan yang dilakukan perusahaan kepada anggota yang telah membeli produknya.<sup>3</sup> Pada saat sekarang ini, pengertian layanan tidak terbatas pada distribusi fisik saja, bahkan sudah menjadi bentuk usaha yang sangat banyak ragamnya serta sangat dibutuhkan pada masyarakat modern ini. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kotler bahwa pengertian layanan adalah setiap kegiatan atau manfaat yang ditawarkan oleh suatu pihak pada pihak lain dan pada dasarnya tidak berwujud, serta tidak menghasilkan kepemilikan sesuatu.<sup>4</sup> Menurut pendapat Kotler di atas, bentuk pelayanan dapat berbentuk apa saja, yaitu setiap kegiatan atau manfaat yang ditawarkan kepada pihak lain yang mungkin tidak berkaitan dengan produk fisik. Pelayanan yang diberikan dengan sebaiknya diharapkan dapat memuaskan anggota dalam menggunakan layanan.

Secara etimologi istilah Periwisata berasal dari Bahasa sansekerta “pariwisata” yang berarti ‘seluruh, semua atau penuh’ dan “wisata” yang berarti ‘perjalanan’. Pariwisata dimaknai sebagai perjalanan yang penuh atau lengkap, yaitu bepergian dari suatu tempat tertentu ke satu atau beberapa tempat lain, singgah atau tinggal beberapa saat tanpa bermaksud untuk menetap, dan kemudian kembali ke tempat asal. Pengertian semacam itu adalah rancu apabila dikaitkan dengan pemakaiannya di dalam praktik. Pariwisata telah diterima secara luas sebagai padanan dari kata “tourim” dalam bahasa Inggris atau “toerisme” dalam bahasa Belanda. Objek wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang ingin datang berkunjung ke tempat tersebut. Objek dan daya tarik wisata menurut Undang-undang No 10 tentang kepariwisataan yaitu daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan dan daerah tujuan pariwisata yang selanjutnya disebut destinasi pariwisata. Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan wisata, termasuk objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata. Inti atau komponen pariwisata yaitu: a. Atraksi/ attraction seperti atraksi alam, budaya dan buatan. b. Amenitas/amenities berhubungan dengan fasilitas atau akomodasi c. Aksesibilitas/ *acceibilities* berhubungan dengan segala jenis transportasi, jarak atau kemudahan pencapaian. Serta unsur pendukung lainnya (masyarakat, pelaku industry pariwisata, dan institusi pengembangan) yang membentuk sistem yang sinergis dalam menciptakan motivasi kunjungan serta totalitas pengalaman kunjungan wisatawan. mengemukakan pengertian objek wisata adalah

segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Berdasarkan definisi diatas maka objek wisata adalah tempat yang dikunjungi dengan berbagai keindahan yang didapatkan, tempat untuk melakukan kegiatan pariwisata, tempat untuk bersenang – senang dengan waktu yang cukup lama demi mendapatkan kepuasan, pelayanan yang baik, serta kenangan yang indah di tempat wisata. Merupakan sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

## 2.2. Pengertian web

Web (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator atau Internet Explorer berbagai aplikasi browser lainnya.

## 2.3. MySQL

Menurut Iqbal (2014), My SQL merupakan hasil buah pemikiran dari Michael Monty Widenius, David Axmark dan Allan Larson dimulai pada tahun 1995. Mereka bertiga kemudian mendirikan perusahaan bernama My SQL AB di swedia. Tujuan My SQL adalah untuk mengembangkan aplikasi web yang akan digunakan oleh salah satu *client* My SQL AB.

## 2.4. Xampp

Menurut Iqbal (2014), XAMPP merupakan sebuah software web server apache yang didalamnya sudah tersedia database server My SQL dan support PHP Programming. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di linux dan windows.

## 2.5. PHP

Menurut Iqbal (2014), PHP merupakan akronim dari *Personal HomePage* (Situs personal). PHP

pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama *Form Interpreted* (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web.

## 3. METODE PENELITIAN

Waktu penelitian dimulai pada bulan November 2020 sampai Februari 2021, Sedangkan untuk lokasi tempat penelitian di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ende yaitu.

### 3.2.1. Bahan Dan Alat

Bahan yang digunakan yaitu berupa data yang dapat secara langsung melalui pengumpulan data tertulis (dokumen) pada tempat penelitian di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Ende. Adapun data tertulis berupa Struktur organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Ende. yang berisi visi misi, tugas dan program kerja pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Ende yang berisi data objek wisata, data kunjungan wisatawan, data rumah makan dan data tempat penginapan.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Waktu penelitian dimulai pada bulan Juni 2021 sampai Juli 2021, Sedangkan untuk lokasi tempat penelitian di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ende.

### 4.1. Implementasi Sistem

Implementasi merupakan suatu penerapan cara kerja yang dilakukan berdasarkan hasil perancangan dan analisa yang telah dibuat sebelumnya ke bahasa pemrograman *php*. Bentuk perangkat jaringan Dinas Pariwisata sebelumnya

#### a. Halaman Kelola Admin

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk melakukan menambah, menghapus dan mengubah data admin pada *website* Pariwisata Kabupaten Ende. Tampilan antarmuka kelolah data admin dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Kelola Admin

b. Halaman Home

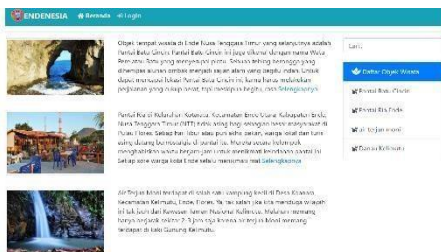
Halaman *home* merupakan antar muka awal yang dibuat pada *website* kabupaten Ende yang isinya terdapat informasi kegiatan, pengumuman dan menu *login* pengguna. Tampilan antar muka *home* dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2 Halaman Home

c. Halaman Pengguna

Halaman *pengguna* merupakan halaman yang berisikan semua informasi Pariwisata Kabupaten Ende. Tampilan antarmuka dari sisi *pengguna*



Gambar 3 Halaman Pengguna

d. Halaman Testimoni

Halaman ini berfungsi menghapus data testimoni yang telah di simpan, adapula fitur-fitur yang disediakan oleh sistem dalam form hapus data ini

seperti tombol tutup untuk membatalkan hapus data atau simbol X untuk menutup halaman hapus data.



Gambar 4 Halaman Testimoni

5. SIMPULAN

Berdasarkan uraian implementasi sistem dan pengujian sistem maka kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Sistem yang dibangun telah memudahkan dalam pengunjung atau wisatawan ke Kabupaten Ende.
2. Sistem yang dibuat dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Ende.
3. Sistem yang dibuat ini telah memberikan informasi wisata kepada wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Abdurrahman, A dan Masripah, S. 2017. Metode *Waterfall* untuk Sistem Informasi Penjualan. *Jurnal Information System for Educators and Professionals*. [internet]. [diunduh 23 September 2021]. 2(1): 95-104. Tersedia pada: <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/680>

[2] Ardhyani, P.R. dan Mulyono, H. 2018. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Web* sebagai Media Promosi di Kabupaten Tebo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*. [internet]. [diunduh 23 september 2021] 3(1): 952-971. Tersedia pada:

db.ac.id/index.php/manajemensistemi  
nformasi/article/view/436/309

- [3] Daryanto. 2013. Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung (ID): Yrma Widya.
- [4] Daryanto. 2013. *Sari Kuliah Manajemen Pemasaran*. Cetakan II. Bandung (ID): Satu Nusa.
- [5] Gozali, A. 2015. Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kota Samarinda Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. [internet]. [diunduh 23 september 2021]. 4(1): 1-11. Tersedia pada :  
<https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/download/1231/1002/>
- [6] Iqbal, M. 2014. *5 Jam Belajar PHP MySQL dengan Dreamweaver CS3*. Yogyakarta (ID): CV Budi Utama.
- [7] Kotler, P. dan Kaller, K.L. 2016. *Marketing Management*, 15<sup>th</sup> Edition. London (UD): Pearson
- [8] Lubis, R. A. 2016. *Hardware*. [Skripsi]. Sumatera Utara (ID): Fakultas Ilmu Tarbyah dan Keguruan
- [9] Soelistijadi, R. 2015. Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Studi Kasus Fasilitas Penginapan DI. Wilayah Propinsi Yogyakarta. *Jurnal Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web*. [internet]. [diunduh 23 september 2021] 7(1): 59-67. Tersedia pada:  
<https://unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti2/article/view/4214>
- [10] Sukamto, R.A. dan Shalahuddin, M. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung (ID): Informatika.
- [11] Widiyono dan Pakanna, M. 2013. *Pengantar Bisnis Respon Terhadap Dinamika Global*. Jakarta (ID): Mitra Wacana Media.