SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN SABU RAIJUA DAN ESTIMASI BIAYA PERJALANAN

Yean Chrismagtian Radja

Program Studi Sistem Infomasi, STIKOM Uyelindo Kupang
E-mail: jeanradja25@gmail.com

ABSTRACT

The development of the internet in particular the use of websites is utilized in various fields, including for the purposes of education, information, entertainment, advertising and tourism. The tourism sector plays a role in advancing an area such as Sabu Raijua Regency. Tourism must be managed by businesses in the tourism industry, so as to explore the potential of tourism objects and improve the quality of tourism objects so that it invites various tourists to visit and explore so as to bring huge profits and income. At present Sabu Raijua Regency does not have adequate media in promoting places tourist attractions that exist because they are still done manually. For that we need a Tourism Website of Sabu Raijua Regency to attract local and foreign tourists to travel. In addition, with the Web-based Tourism information system, tourism objects in Sabu Raijua Regency will be better known by the outside community and motivate the local government to pay more attention to the management of tourist attractions and infrastructure towards these tourist attractions.

Keywords **:** *sabu raijua, tourism, website*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nusa Tenggara Timur (NTT) merupakan salah satu propinsi di Indonesia yang memiliki 21 Kabupaten yang sangat kaya akan alam, keanekaragaman budaya, pariwisata, flora, fauna, seni, dan peninggalan purbalakala. Salah satunya merupakan area pariwisata yang harus dimanfaatkan secara baik dan optimal agar dapat meningkatkan pendapatan kabupaten dalam rangka meningkatan kesejahteraan rakyat.

Salah satunya Sabu Raijua merupakan kabupaten pemekaran dari Kabupaten Kupang, Tahun 2017, Kabupaten Sabu Raijua terdiri dari 4 pulau (Sabu, Raijua, Wadu Mea, Dana), total wilayah Kabupaten Sabu Raijua (460,47 km2).

Berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik) Jumlah Wisatawan domestic menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Nusa Tenggara Timur, 2006-2017, sedangkan data tahun 2018 bersumber dari website portal Sabu Raijua. Jumlah kunjungan wisatawan di Kabupaten Sabu Raijua mengalami ketidakseimbangan. Dimana, jumlah wisatawan domestik yang berkunjung pada tahun 2012 sebesar 1.986 orang. Selanjutnya pada tahun 2013 jumlah kunjungan wisatawan mengalami penurunan menjadi 145 orang. Peningkatan jumlah wisatawan terjadi lagi di tahun 2014 sebesar 1.053 orang dan 2015 yaitu sebesar 1.751 orang. Mengalami penurunan tahun 2016 yaitu sebesar 1.566 orang ke tahun 2017 sebesar 1.215 orang. Namun Jumlah wisatawan meningkat pesat di tahun 2018, tercatat 109.443 orang atau terjadi peningkatan sebesar 99% dibandingkan tahun sebelumnya.

Sedangkan jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung pada tahun 2012 sebanyak 481 orang, tahun 2013 sebanyak 9 orang, tahun 2014 sebanyak 33 orang, tahun 2015 sebanyak 18 orang, tahun 2016 sebanyak 12 orang, tahun 2017 sebanyak 13 orang, tahun 2018 sebanyak 569 orang, Kondisi ini menjadikan tugas berat bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Sabu Raijua untuk memperkenalkan pariwisata agar lebih dikenal luas oleh wisatawan mancanegara dan demestik dalam menjaga keseimbangan jumlah kunjungan wisatawan kondisi ini menjadikan tugas berat bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Sabu Raijua untuk memperkenalkan pariwisata agar lebih dikenal luas oleh wisatawan mancanegara dan demestik dan menjaga keseimbangan serta meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.

Saat ini Kabupaten Sabu Raijua tidak mempunyai media yang memadai dalam mempromosikan tempat-tempat wisata yang ada.

Dengan adanya Website Pariwisata Kabupaten Sabu Raijua akan menarik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara untuk berwisata ke Kabupaten Sabu Raijua.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa permasalahan yang akan diselesaikan adalah: "Bagaimana membangun sistem informasi Pariwisata Kabupaten Sabu Raijua dan mengetahui biaya perjalanan, yang perlu disiapkan ketika berkunjung dengan Metode Perbandingan Eksponensial (MPE) berbasis *Web*?"

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, dalam laporan tugas akhir ini penulis perlu membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula, yaitu *Web*site yang dibuat hanya menampilkan tentang informasi biro perjalanan, objek wisata, penginapan, kuliner, sarana dan prasarana ke tempat wisata di Kabupaten Sabu Raijua saja, atribut-atribut pendukungnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Sabu Raijua berbasis *Web* sebagai sumber informasi *online.*

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Instansi
   1) Dengan adanya sistem informasi ini dapat meningkatkan kualitas kerja Dinas Pariwisata Kabupaten Sabu Raijua.
   2) Memberikan informasi kepada *user* atau pengguna mengenai informasi Dinas Pariwisata Kabupaten Sabu Raijua.
   3) Memberikan kemudahan bagi pihak Dinas Pariwisata untuk mengelola data mengenai Pariwisata yang ada di Kabupaten Sabu Raijua.

b. Bagi Wisatawan
   Penelitian ini dapat memberikan informasi yang efektif dan efisien kepada masyarakat luas tentang Pariwisata yang ada di Kabupaten Sabu Raijua

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Sistem

Dalam kamus Inggris-Indonesia (Echlos dan Shadily, 2010), "system" dapat diartikan sebagai susunan. Seperti misalnya yang terdapat dalam kata sistem syaraf berarti susunan syaraf, sistem jaringan berarti susunan jaringan dan lain sebagainya.

Pengertian sistem menurut Sutarman (2009) yaitu sekelompok bagian yang dimana pada bagian

tersebut saling mengisi dan bekerjasama dalam menjalankan maksud tertentu. Apabila salah satu sistem sedang terganggu atau mengalami kerusakan maka akan berpengaruh terhadap sistem yang lainnya, sehingga keseluruhan bagian tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya dengan maksimal.

2.2. Website

1. Pengertian*Website*

Website (situs *web*) merupakan alamat (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan pada topik tertentu. Menurut Sutarman (2003), *website* merupakan kumpulan dari halaman *web* yang berhubungan dengan *file* lainnya yang terkait, melalui implementasi *website* banyak permasalahan pada instansi perusahaan tertentu dapat teratasi dengan baik.

2. Bahasa Pemrograman *Website*

Popularitas **PHP** sebagai bahasa pemrograman untuk *website* sebesar 8.22% pada pencarian di Google Search dan lebih dari 10 juta *website* di dunia sudah menggunakan bahasa ini. Sejak dikembangkan pada tahun 1994, PHP telah menjadi bahasa komputer yang populer digunakan untuk mengembangkan *website*.

3. Media Pemrograman *Website*

Menurut Munawaroh (2012) dalam pembangunan aplikasi berbasis *website* terdapat beberapa media pemrograman yang paling sering digunakan antara lain sebagai berikut:

a) Adobe Dreamweaver CSS
   Adobe Dreamweaver CSS merupakan suatu HTML editor profesional yang berfungsi mendesain, melakukan editing dan mengembangkan aneka *website*. Salah satu kelebihan Adobe Dreamweaver CSS yaitu ruang kerja Adobe Dreamweaver CSS beserta *tools* yang tersedia dapat digunakan dengan sangat mudah dan cepat sehingga anda membangun *website* dengan cepat tanpa harus melakukan *coding*.
b) **MySQL**
   MySQL adalah salah satu jenis *databaseserver* yang sudah sangat terkenal. MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar mengakses basis data MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relation Databases Management System*). Itulah sebabnya, tabel, baris, kolom digunakan pada MySQL yang merupakan sebuah *databases server*, serta dapat juga berperan sebagai *client* sehingga sering disebut *databases client server*, yang *open source* dengan kemampuan yang dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi manapun.

Database memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah:

1) MySQL sebagai *Databases Management System* (DBMS).
2) MySQL sebagai *Relation Databases Management System* (RDBMS).
3) MySQL adalah sebuah *software databases* yang *open source*, artinya program ini bersifat *free* atau bebas digunakan oleh umum tanpa harus membeli dan membayar lisensi kepada pembuatnya.
4) MySQL merupakan *databases server*, jadi dengan mengunakan *databases* dapat dihubungkannya ke media internet sehingga dapat di akses dari jauh.

2.3. Pariwisata

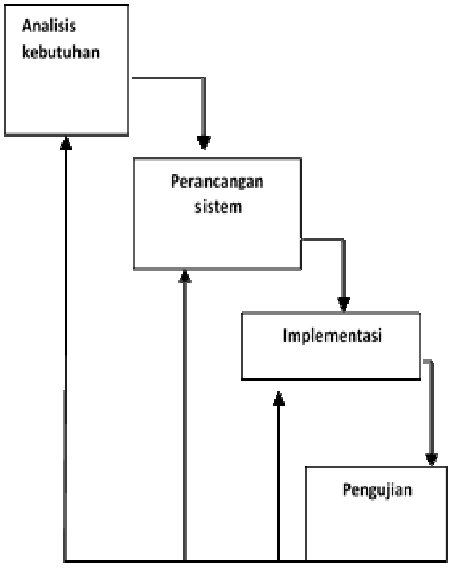
Pariwisata menururt Prof. Salah Wahab dalam Oka A.Yoeti (1996:116) adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya.

Obyek wisata adalah perwujudan daripada ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan. Sedangkan obyek wisata alam adalah obyek wisata yang daya tariknya bersumber pada keindahan sumber daya alam dan tata lingkungannya.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian adalah metode waterfall. Menurut Sommerville (2011), Waterfall Model merupakan salah satu model proses perangkat lunak yang mengambil kegiatan proses dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi dan evolusi, dengan mempresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti analisis dan definisi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistemoperasi dan pemeliharaan (Sommerville, 2011).



Gambar 1. Model Waterfall (Sommervile, 2011)

Tahap-tahap utama dari *waterfall* model adalah memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu:

1. Analisis dan definisi persyaratan

Proses mengumpulkan informasi kebutuhan sistem/perangkat lunak melalui konsultasi dengan *user system*. Proses ini mendefinisiskan secara rinci mengenai fungsi-fungsi, batasan dan tujuan dari perangkat lunak sebagai spesifikasi sistem yang akan dibuat.

2. Perancangan system dan perangkat lunak.

Proses perancangan sistem difokuskan pada empat atribut, yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan detail (algoritma) prosedural. Yang dimaksud struktur data adalah representasi dari hubungan logis antara elemen-elemen data individual.

3. Implementasi dan pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya

4. Integrasi dan pengujian sistem

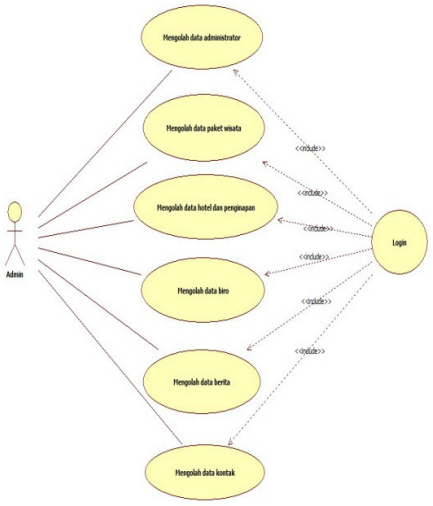
Unit program atau program individual diintegrasikan menjadi sebuah kesatuan sistem dan kemudian dilakukan pengujian. Dengan kata lain, pengujian ini ditujukan untuk menguji keterhubungan dari tiap-tiap fungsi perangkat lunka untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem selesai dilakukan perangkat lunak dikirim ke pelanggan atau user.

5. Operasi dan pemeliharaan

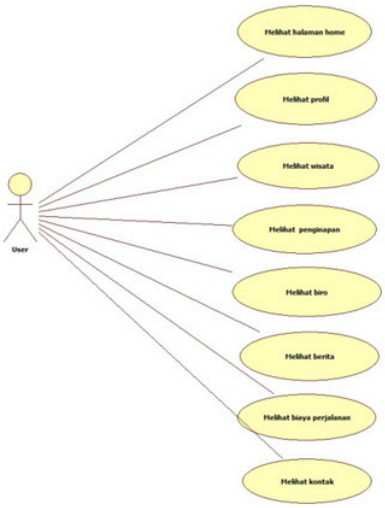
Tahap ini biasanya memerlukan waktu yang paling lama. Sistem diterapkan (di-instal) dan dipakai, pemeliharaan mencakup koreksi dari beberapa kesalahan yang tidak diketemukan pada tahapan sebelumnya, perbaikan atas implementasi unit system, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan (Sommerville, 2011).

3.2 Perancangan

1. Use Case



Gambar 2. Use Case Admin



Gambar 3. Use Case User

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

Setelah menganalisa serta merancang sistem informasi pariwisata pariwisata di Sabu Raijua berbasis web dapat menampilkan halaman web

untuk user dan admin. Berikut implementasi sistem untuk user yaitu:

1. Halaman home user yaitu tampilan halaman awal setelah user mengakses website.

Gambar 1. Halaman Home User

2. Halaman Transportasi yaitu berisiinformasi jadwal pelayaran kapal Express Cantika 77, 9 dan Fungka 09, 10, Pesawat Susi Air.

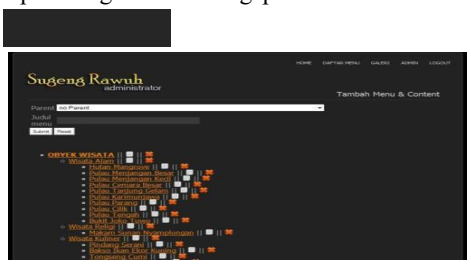
Gambar 2. Halaman Transportasi

3. Halaman obyek wisata yaitu berisi menu antara lain wisata alam, wisata budaya, dan wisata buatan.

Gambar 3. Halaman Obyek Wisata

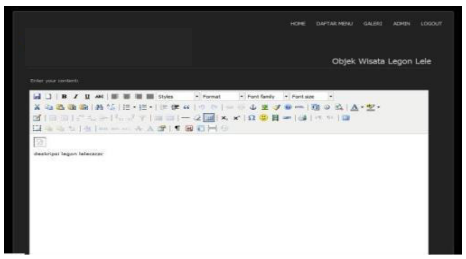
Implementasi sistem untuk admin sebagai berikut:

1. Halaman daftar menu yaitu berisi form yang digunakan admin untuk input menu dan submenu. Setelah menu tersimpan maka admin dapat mengedit dan mengapus menu tersebut.



Gambar 5. Halaman Daftar Menu

2. Halaman input data yaitu digunakan admin untuk input data berupa teks, gambar, tabel serta animasi agar informasi yang ditampilkan lebih jelas dan akurat.



Gambar 6. Halaman Input Data

3. Halaman admin yaitu berisi form yang digunakan admin untuk input data admin. Setelah data tersimpan maka admin dapat mengedit dan menghapus data admin tersebut.

Gambar 7. Halaman Admin

4. Halaman edit admin yaitu digunakan untuk mengubah data admin.

Gambar 8. Halaman Edit Admin

5. Halaman login yaitu digunakan admin untuk masuk halaman website admin.

Gambar 9. Halaman Login.

Setelah melihat hasil penelitian dalam pembuatan Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Sabu Raijua Berbasis Web terdapat dua pengguna yaitu user dan administrator.

1) Uji coba yang dilakukan user yaitu melihat informasi mengenai obyek wisata. Untuk informasi transportasi berisi jadwal pelayaran Kapal beserta daftar harga tiketnya. Sedangkan informasi hotel berisi daftar harga dan fasilitas hotel. Untuk melihat gambar-gambar yang berkaitan dengan pariwisata di Sabu Raijua ada pada galeri. Selain itu user dapat mengisi pesan di form testimoni. User dapat melihat berita terbaru seputar Sabu Raijua. Sedangkan menu biro wisata berisi informasi paket-paket wisata untuk mempermudah user dalam kegiatan wisata.
2) Uji coba yang dilakukan administrator yaitu menginput, edit serta hapus data baik berupa teks maupun gambar antara lain data obyek wisata alam, wisata religi, wisata kuliner, transportasi, hotel, galeri, dan biro wisata.
3) Belum adanya map atau peta yang dapat memberikan informasi letak objek wisata dan hotel di Sabu Raijua.
4) Informasi mengenai hotel dan transportasi belum ada *link* yang dapat memberikan detail informasi hotel dan trasportasi tersebut.

5. SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi sistem informasi pariwisata berbasis web yang berfungsi untuk memberikan informasi meliputi daftar objek wisata, prasarana,kuliner, peta lokasi wisata, harga tiket, jadwal pelayaran, biro wisata, daftar hotel dan home stay, harga dan fasilitas hotel.

REFERENSI

[1] *Prayitno, Gigih. 13/12/2018. Kelabba Maja, Bukit Pelangi yang Cantik dan Sakral di Nusa Tenggara Timur*

[2] Zainul Adfar, Sulastri. (2014), *Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Studi Kasus DiKarimunjawa Jepara.*Jepara (ID)

[3] Nugroho, Gerardo Adhitya. (2018), *Penentuan Paket Wisata Dengan Algoritma Genetika.* Fakultas Sains Dan TeknologiUniversitas Sanata DharmaYogyakarta

[4] http://desy.lecturer.pens.ac.id

[5] https://ntt.bps.go.id, Jumlah Wisatawan Mancanegara Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Nusa Tenggara Timur, 2006-2017, (2018).

[6] https://savuraijuatourism.com, *Data Kunjungan Wisatawan Domestik Dan Mancanegara Tahun 2018.* (2018).

[7] AlexanderMJ. 2003. *Information System Analysis: Theoryand Application.* California (US): Science Research Associates Inc

[8] BarataAA. 2003. *Dasar–Dasar Pelayanan Prima*. Jakarta (ID): PT. Elex Media Komputindo Kompas

[9] Bodnar GH. 2003. *Sistem Informasi Akuntansi*. Edisi 6. Jakarta (ID):Salemba Empat

[10] Daconta MC. 2003. *The Sematic Web Technologies: A Guide To The Future of XML, Web Services and Knowledge Management*. Edisi 1. Canada (US): Wiley Publishing

[11] Deviana, **Penerapan XML Web Service Pada Sistem Distribusi Barang**, Media Neliti, Palembang, 2011

[12] https://saburaijuakab.go.id, 2019-08-16, Nomor Publikasi: *53200.1902*, kabupaten-sabu-raijua-dalam-angka-2019