

Pengenalan Obyek Wisata pada Kabupaten Alor Berbasis Website

Yordan Bagailan ¹, Mardhalia Saitakela ²

^{1,2}Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer (STIKOM) Uyelindo Kupang
E-mail: Yordan14120082@gmail.com¹, Mardhaliasaitakela@gmail.com²

ABSTRACT

Alor Regency, East Nusa Tenggara has a tourist attraction that is no less interesting than other attractions in Indonesia. These tourism objects such as nature tourism, marine tourism, water tourism, historical tourism, special interest tourism and cultural tourism are scattered in several districts. But not many local and foreign tourists know the leading tourism objects. The purpose of this study is to publish tourist attractions as a means of promotion to local and foreign tourists. The method used is observation and interviews to get data about attractions. The results of this study are a website-based attraction recognition application that can promote existing attractions in Alor Regency, East Nusa Tenggara..

Keywords : *Application, Alor Regency, Attraction, Promotion, Website.*

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Alor, Nusa Tenggara Timur mempunyai objek wisata yang sangat beraneka ragam seperti wisata alam, wisata bahari, wisata tirta, wisata sejarah, wisata minat khusus dan wisata budaya yang tersebar di beberapa Kecamatan. Keanekaragaman objek wisata di Kabupaten Alor dapat menjadi daya tarik tersendiri sebagai destinasi wisata bagi wisatawan lokal dan wisatawan asing. Namun objek wisata yang ada di Kabupaten Alor saat ini belum banyak diketahui oleh wisatawan lokal maupun wisatawan asing. Oleh karena itu perlu adanya sebuah aplikasi berbasis website yang mempermudah untuk mempromosikan objek wisata di Kabupaten Alor sehingga dapat dikenal secara luas dan dapat meningkatkan minat wisatawan berkunjung. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Anggara et al bahwa Pemanfaatan teknologi informasi pada bidang pariwisata dapat dijadikan media promosi untuk memperkenalkan objek wisata melalui aplikasi. Penggunaan teknologi informasi digunakan untuk mengoptimalkan pengenalan obyek wisata yang berada di Kabupaten Alor, Nusa Tenggara Timur [1].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Dalam [2] website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

2.2 PHP

Suatu bahasa pemrograman *Open Source* yang digunakan secara luas terutama untuk pengembangan web dan dapat disimpan dalam bentuk HTML. Keuntungan utama menggunakan PHP adalah *script* PHP tidak benar-benar sederhana bagi pemula, tetapi menyediakan banyak fitur tambahan untuk programmer profesional [3].

2.3 MYSQL

Basis data yang menggunakan konsep RDBMS, sebuah tabel merupakan struktur penyimpanan dasar. Satu tabel atau lebih membentuk sebuah *relational database*. MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (*General Public Licence*). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk

turunan yang bersifat *closed source* atau komersial [4].

2.4 Bootstrap

Framework untuk membangun desain web secara *responsive*, akan menyesuaikan ukuran layer dan browser baik di *desktop*, *tablet* ataupun *mobile device* [3].

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh [1] dalam penelitiannya yang berjudul Aplikasi Media Informasi Website Pengenalan Tempat Pariwisata Belitung. Tujuan penelitian ini membantu pengguna untuk lebih mengenal tempat-tempat pariwisata yang ada di Belitung, baik yang mengetahui atau tidak mengetahui tentang tempat pariwisata di Belitung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data yaitu studi kepustakaan dan kuisisioner dari sistem yang dibuat. Penelitian ini menghasilkan aplikasi media informasi pengenalan tempat pariwisata di Belitung berbasis web yang diharapkan dapat memberi manfaat dan informasi tentang tempat-tempat pariwisata yang ada di Belitung kepada masyarakat.

Dan mendukung penelitian [6] yang berjudul Perancangan Aplikasi E- Tourism Berbasis Android Sebagai Strategi Promosi Pariwisata Provinsi Lampung. Tujuan Penelitian ini adalah memberikan kemudahan informasi bagi para wisatawan dalam maupun luar negeri tentang wisata unggulan Lampung. Sistem ini dibangun dengan model terstruktur dengan metode waterfall. Tahapan pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, pengujian Penerapan Program dan pemeliharaan. Penelitian ini menghasilkan Aplikasi E-tourism di kembangkan dengan konsep pepaduan informasi tempat wisata dengan berbasis web mobile menggunakan GPS dan Map untuk mengetahui jarak tempuh serta waktu perjalanan.

2.6 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Pengumpulan data secara observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung ke kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Alor yang ada pada kabupaten alor dengan tujuan mendapatkan data mengenai obyek wisata yang ada di kabupaten alor.

b. Studi Kepustakaan

Cara yang dilakukan dengan mencari dan mempelajari studi literatur berupa jurnal dan buku-buku serta referensi hasil penelitian sebelumnya yang didapat melalui internet maupun perpustakaan

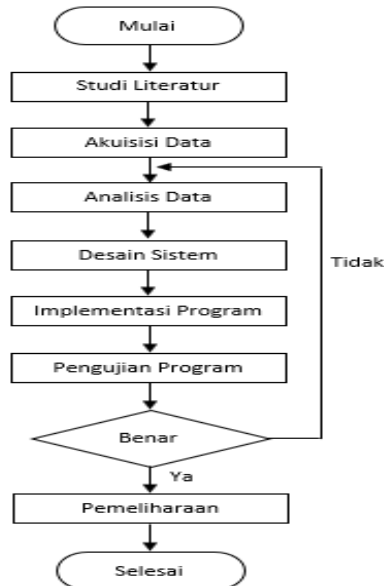
yang berkaitan dengan penelitian tentang Pengenalan obyek wisata sebagai sarana informasi pada kabupaten alor sehingga dapat membantu dalam memberikan informasi yang dapat dipakai menjadi landasan teori mengenai penelitian yang akan diteliti.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab dengan Pegawai kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Alor yang ada pada Kabupaten Alor. Dalam penelitian ini digunakan alat pengumpulan data berupa pedoman wawancara yang berbentuk pertanyaan-pertanyaan.

2.7 Analisis Data

Pelaksanaan analisis data merupakan tahapan dalam membuat suatu sistem, dimana tahapan ini dilakukan sebelum desain sistem. digunakan sebagai dasar desain sistem berbasis web dan perancangan sistem.

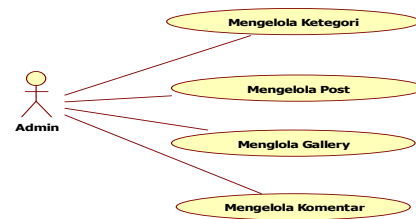


Gambar 1. Flowchart Sistem

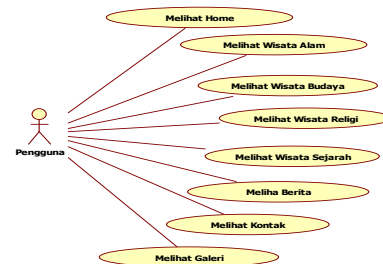
2.8 Kebutuhan fungsional Perangkat Lunak

a. Use case diagram

Use case diagram adalah gambaran dari semua aktor, *use case* dan beriteraksi diantara komponen-komponen yang memperkenalkan suatu sistem yang akan dibangun serta digunakan untuk menjelaskan bagaimana langkah-langkah yang seharusnya dikerjakan oleh sistem.



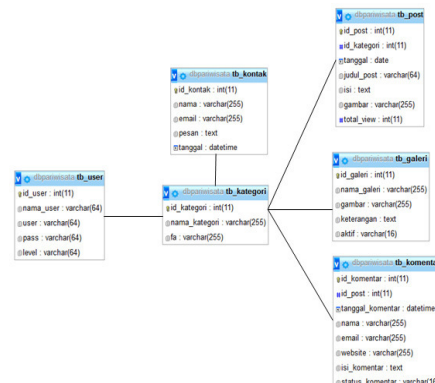
Gambar 2. Use case diagram admin



Gambar 3. Use case diagram pengguna

b. Class Diagram

Class merupakan konstruksi atau komponen dari apa yang nantinya dibutuhkan dalam membuat suatu sistem.

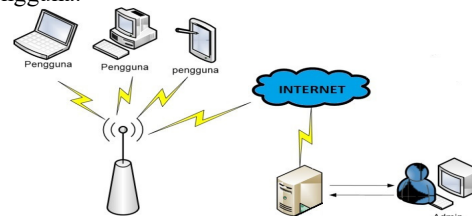


Gambar 4. Class Diagram

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Implementasi

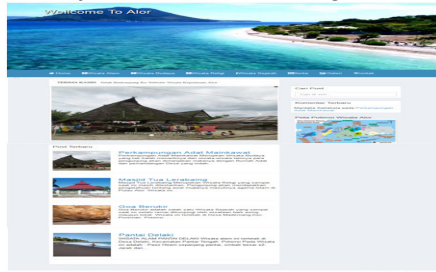
Proses implementasi berguna untuk mengetahui sejauh mana aplikasi pengenalan obyek wisata sebagai sarana informasi pada kabupaten Alor ini dapat digunakan oleh pengguna.



Gambar 5. Proses Implementasi

b. Antarmuka *Home*

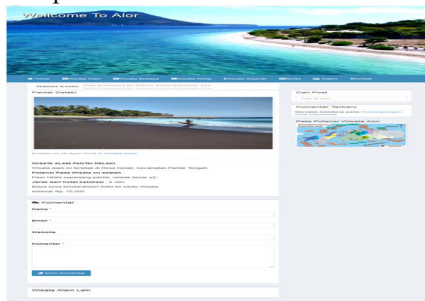
Antarmuka *Home* merupakan antarmuka awal yang berisi menu pilihan untuk mengakses informasi seputar pengenalan obyek wisata sebagai sarana informasi pada kabupaten Alor yang terdapat pada *Website*. Terdapat menu wisata alam, wisata budaya, wisata religi, wisata sejarah, berita, kontak dan galeri



Gambar 6. Antarmuka Home

c. Antarmuka Wisata Alam

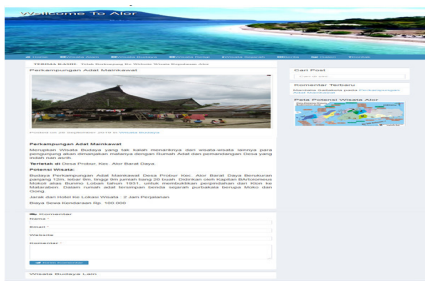
Antarmuka menu wisata alam ini menampilkan informasi mengenai objek wisata alam beserta penjelasan detail wisata dan juga komentar tersebut yang ada pada kabupaten Alor.



Gambar 7. Antarmuka wisata alam

d. Antarmuka Wisata Budaya

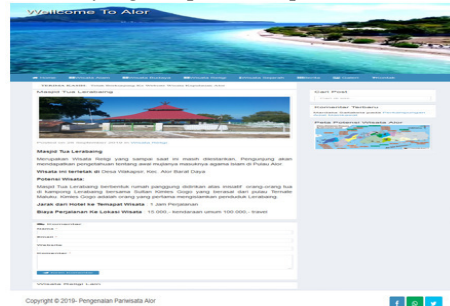
Halaman menu wisata alam ini menampilkan informasi mengenai objek wisata budaya beserta penjelasan detail wisata dan juga komentar tersebut yang ada pada kabupaten Alor.



Gambar 8. Antarmuka wisata budaya

e. Antarmuka Wisata Religi

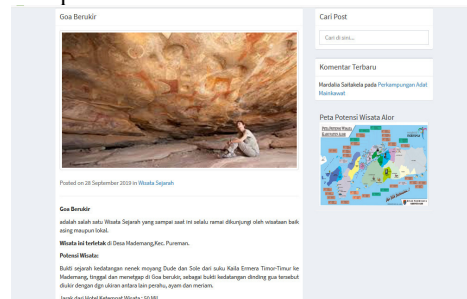
Halaman menu wisata alam ini menampilkan informasi mengenai objek wisata religi beserta penjelasan detail wisata dan juga komentar tersebut yang ada pada kabupaten Alor.



Gambar 9. Antarmuka wisata religi

f. Antarmuka Wisata Sejarah

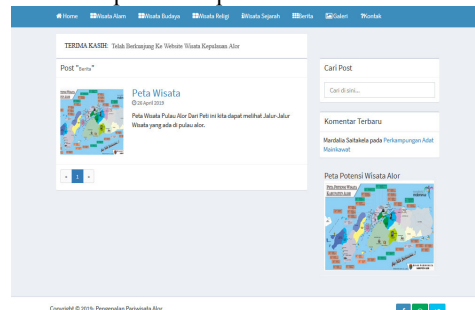
Antarmuka menu wisata sejarah ini menampilkan informasi mengenai objek wisata sejarah beserta penjelasan detail wisata dan juga komentar tersebut yang ada pada kabupaten Alor.



Gambar 10. Antar wisata sejarah

g. Antarmuka Berita

Antarmuka berita ini menampilkan informasi tentang judul berita dan juga detail dari berita mengenai obyek wisata sebagai sarana informasi pada kabupaten Alor.

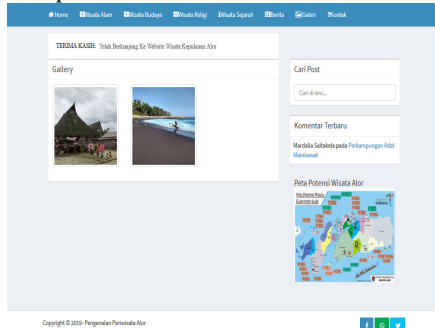


Gambar 11. Antarmuka Berita

h. Antarmuka Galeri

Halaman menu galeri ini menampilkan foto beserta informasi mengenai obyek wisata mulai dari wisata alam, wisata budaya, wisata

religi dan wisata sejarah beserta penjelasan detail wisata dan juga komentar yang ada pada kabupaten Alor.



Gambar 12. Antarmuka galeri

4. SIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil pembahasan adalah aplikasi pengenalan obyek wisata pada Kabupaten Alor berbasis website dapat dijadikan sebagai sarana promosi kepada wisatawan sehingga dapat dikenal secara luas dan dapat meningkatkan minat wisatawan berkunjung.

REFERENSI

- [1] Anggara Bagas, Andreas Andoyo, Rinawati, Kasmi, Sri Ipinuwati. 2018. Seminar Nasional Teknologi dan Bisnis. IIB Darmajaya Bandar Lampung.
- [2] Bkti, Bintu Humairah. 2015. Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery. Yogyakarta: ANDI
- [3] Nugroho, Bunafit. 2013. Dasar Pemrograman Web PHP-MySQL dengan Dreamweaver. Yogyakarta: Gava Media
- [4] Indrajani. 2015. Database Design (Case Study All in One). Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [5] Fransisca Fanny, Yo Ceng Giap. 2015. Aplikasi Media Informasi Website Pengenalan Tempat Pariwisata Belitung. Jurnal SISFOKOM, Volume 04, Nomor 01.