

# Sistem Informasi Dinas Pariwisata Kabupaten Banggai Laut Berbasis Web

**Gilang S Umar<sup>1</sup>, Iedam Fardian Anshori<sup>2</sup>**

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya, Bandung  
e-mail: [1umargilang00@gmail.com](mailto:umargilang00@gmail.com), [2iedam@ars.ac.id](mailto:iedam@ars.ac.id)

## Abstrak

Kabupaten Banggai Laut merupakan Daerah paling Timur yang ada di Sulawesi Tengah dan memiliki banyak destinasi atau objek wisata menarik yang dapat dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Meskipun cukup jauh dari ibu kota Sulawesi Tengah, namun pesona yang dimiliki bagaikan magnet bagi wisatawan untuk selalu datang berkunjung. Permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya informasi lengkap tentang lokasi-lokasi wisata yang ada di Kabupaten Banggai Laut sehingga menyebabkan turis tidak berkunjung dan tempat wisata pun tidak maksimal dalam menarik pengunjung. Tujuan penelitian ini yaitu membuat sebuah system informasi berbasis website yang menyediakan informasi lokasi wisata di Kabupaten Banggai Laut serta beberapa informasi pentingnya seperti jam buka, alamat, harga tiket masuk dan galeri foto dari lokasi wisata. Hasil dari penelitian ini yaitu website yang dapat memberikan informasi lengkap mengenai lokasi wisata di Kabupaten Banggai Laut. Sistem informasi ini dikemas dalam website sehingga siapapun dapat melihat informasi wisata Kabupaten Banggai Laut, asal terhubung dengan koneksi internet.

**Kata kunci**—Banggai Laut, Website, Pariwisata, Sistem Informasi, Wisatawan

## Abstract

*Banggai Laut Regency is the easternmost region in Central Sulawesi and has many interesting destinations or attractions that can be visited by domestic and foreign tourists. Although it is quite far from the capital city of Central Sulawesi, its charm is like a magnet for tourists to always come to visit. The problem found is the lack of complete information about tourist sites in Banggai Laut Regency, causing tourists not to visit and tourist attractions are not optimal in attracting visitors. The purpose of this study is to create a website-based information system that provides information on tourist locations in Banggai Laut Regency as well as some important information such as opening hours, addresses, ticket prices and photo galleries from tourist sites. The result of this research is a website that can provide complete information about tourist sites in Banggai Laut Regency. This information system is packaged in a website so that anyone can view tourism information in Banggai Laut Regency, as long as it is connected to an internet connection.*

**Keywords**—Banggai Laut, Website, Tourist, Information System, Traveler

---

**Corresponding Author:**  
**Iedam Fardian Anshori**  
Email: [iedam@ars.ac.id](mailto:iedam@ars.ac.id)

---

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia sudah menjadi negara yang banyak dikunjungi wisatawan karena memiliki objek wisata yang menarik di setiap kotanya. Industri pariwisata saat ini dipandang sebagai sector yang sangat menguntungkan Indonesia karena banyak potensi wisata yang dapat dikembangkan lagi secara optimal[1]. Objek wisata tersebut sudah banyak dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun internasional. Para turis mengetahui tempat wisata tersebut biasanya melalui social media atau situs di internet. Pengenalan objek wisata melalui social media dan *website* lebih mudah karena menyajikan informasi yang lengkap[2]. Dengan demikian, perkembangan pariwisata di Indonesia tidak lepas dari pengembangan pariwisata di level daerah[3].

Salah satu objek wisata yang ada di Indonesia adalah objek wisata di Kabupaten Banggai Laut. Terdapat banyak sekali objek wisata di Kabupaten Banggai Laut seperti pantai Bulung, Air Terjun Piala, Padang laya, Pantai Batu Lubang dan masih banyak lagi. Objek wisata tersebut memiliki pengunjung lebih dari 500 orang setiap bulannya. Capaian pengunjung tersebut belum memenuhi target dari pemilik objek wisata karena mengharapkan masyarakat umum maupun masyarakat daerah lebih tertarik untuk datang ke tempat wisata tersebut dan melestarikan budayanya[4].

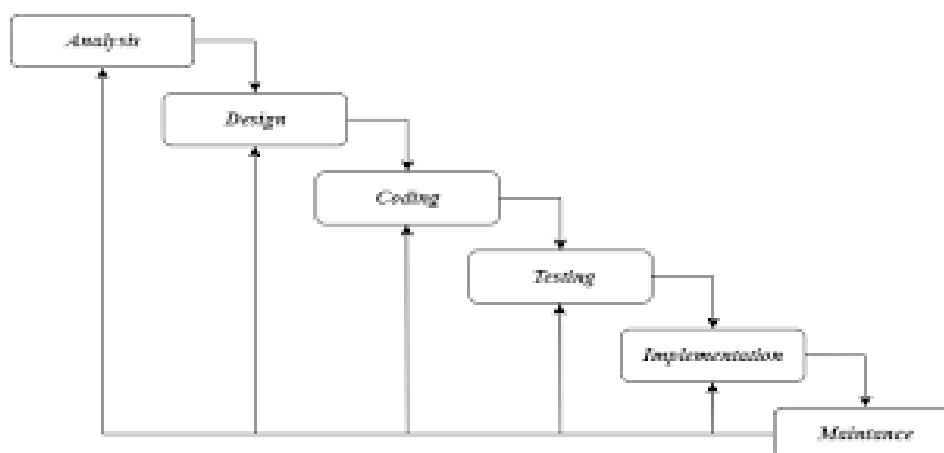
Permasalahan yang ditemukan penulis setelah melakukan wawancara dan observasi disekitar tempat wisata Kabupaten Banggai Laut adalah masih banyaknya penduduk lokal maupun turis yang belum mengetahui ada objek wisata apa saja di Kota Banggai Laut. Hal ini karena tidak ada informasi lengkap yang menyediakan nama lokasi tempat wisata, harga dan jam operasionalnya. Sehingga dibutuhkan sebuah *website* ataupun media untuk memperkenalkan ada apa saja objek wisata di Kabupaten Banggai Laut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada penelitian ini penulis akan membuat sebuah *website* untuk menginformasikan tempat wisata apa saja yang ada di Kabupaten Banggai Laut yang merujuk pada beberapa penelitian yang dijadikan acuan sebagai bahan pembuatan *website* seperti penelitian yang membuat *website* untuk Pariwisata Sumatera Utara yang memberikan fitur lokasi, jam operasional dan galeri tempat wisata[5], selain itu terdapat juga *website* yang memberikan informasi tempat wisata yang ada di Lampung dengan terdapat kontak tempat pariwisata[6].

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Waterfall

Metode *Waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan dan sistematis[7]. Dengan menggunakan metode *Waterfall* pengembangan software ini dapat dianalisa serta disesuaikan dengan kebutuhan dari web itu sendiri [8]. Penulis memilih metode waterfall karena metode ini memiliki kelebihan yaitu pengaplikasiannya yang mudah.

Gambar 1. Metode *waterfall*

## 2.2 Analysis

*Requirement* merupakan tahap pengembang yang diperlukan untuk memahami perangkat lunak pada bagian analisa terdiri atas fungsional, gambaran *system* sehingga mampu menampilkan gambar objek wisata di Indonesia.

### 2.2.1 Design (Perancangan)

Perancangan atau desain didefinisikan sebagai proses yang terdiri dari berbagai teknik dan sebuah prinsip yang detail untuk memungkinkan terealisasi dalam bentuk fisiknya[9].

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan *design* untuk kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem. Untuk kebutuhan pengguna dilakukan pembuatan desain antar muka, sedangkan untuk desain kebutuhan sistem dilakukan dengan menggunakan UML.

### 2.2.2 Coding

Menentukan Bahasa pemrograman yang akan digunakan dan menentukan apakah program yang dibuat termasuk pemrograman berbasis website Bahasa pemrograman yang digunakan PHP, HTML, CSS. Pengimplementasian sebuah rancangan kedalam sistem dengan menggunakan framework Yii2 yang mendukung penerapan pola MVC [10].

### 2.2.3 Testing (Pengujian)

Tahapan testing ini setelah kode semua telah dihasilkan, pengujian program dimulai. Pengujian program ini menggunakan teknik pengujian Black Box kuesioner.

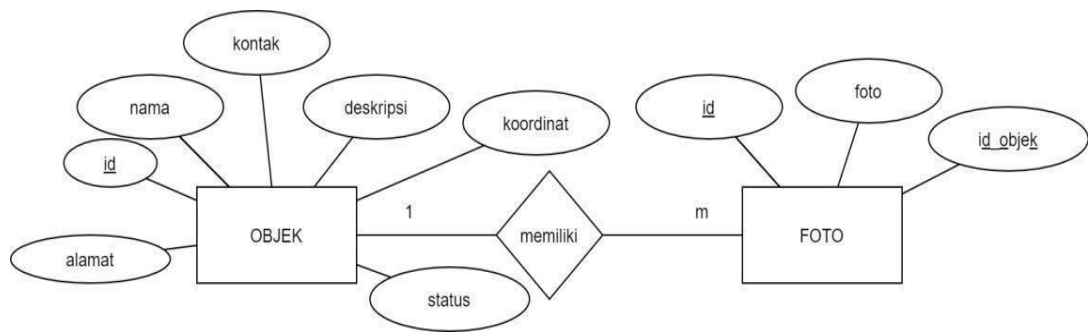
## 2.3 Desain

Pada tahapan ini akan menjelaskan tentang desain *database* dari sistem yang dibuat.

### 2.3.1 Database

#### 1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

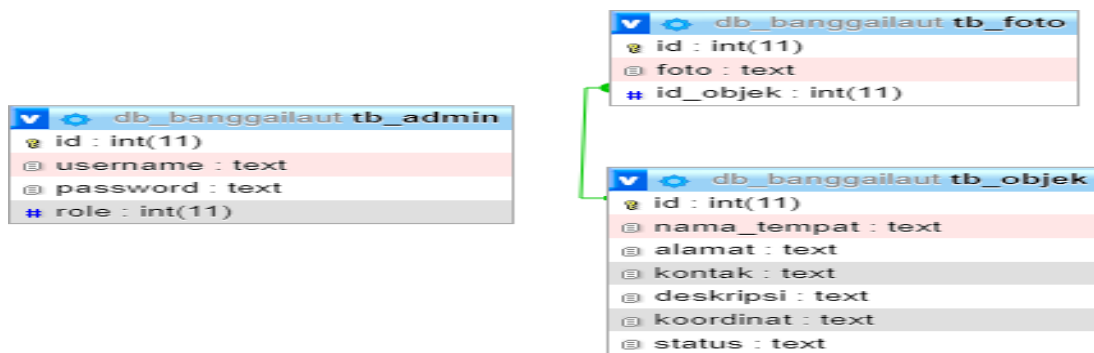
Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Banggai Laut ini penulis membuat sebuah *database* yang bernama db\_banggai laut. Berikut rancangan *Entity Relationship Diagram* dalam pembuatan sistem ini dijelaskan pada Gambar berikut.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

2. Logical Record Structure

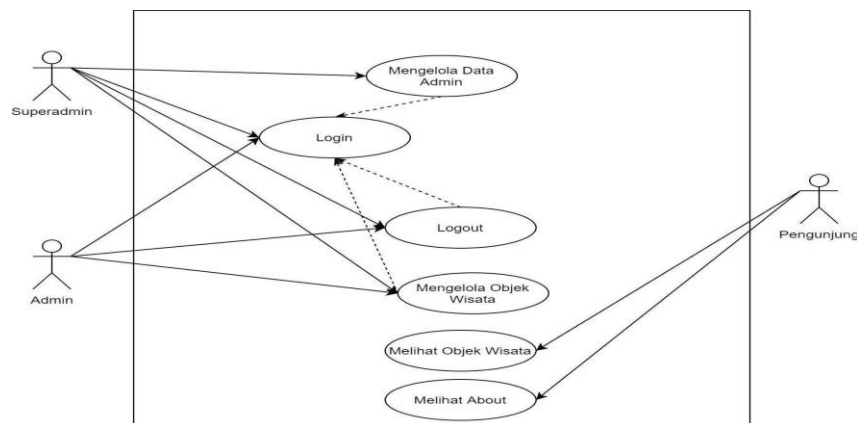
Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Banggai Laut ini penulis membuat sebuah *database* yang bernama *pelayanan\_kependudukan*. Berikut rancangan *Logical Record Structure* dalam pembuatan sistem ini dijelaskan pada Gambar berikut.



Gambar 3. Logical Record Structure

2.4 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* adalah hubungan antara sistem dengan aktor yang digambarkan dengan menggunakan kombinasi diagram. Berikut bentuk *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



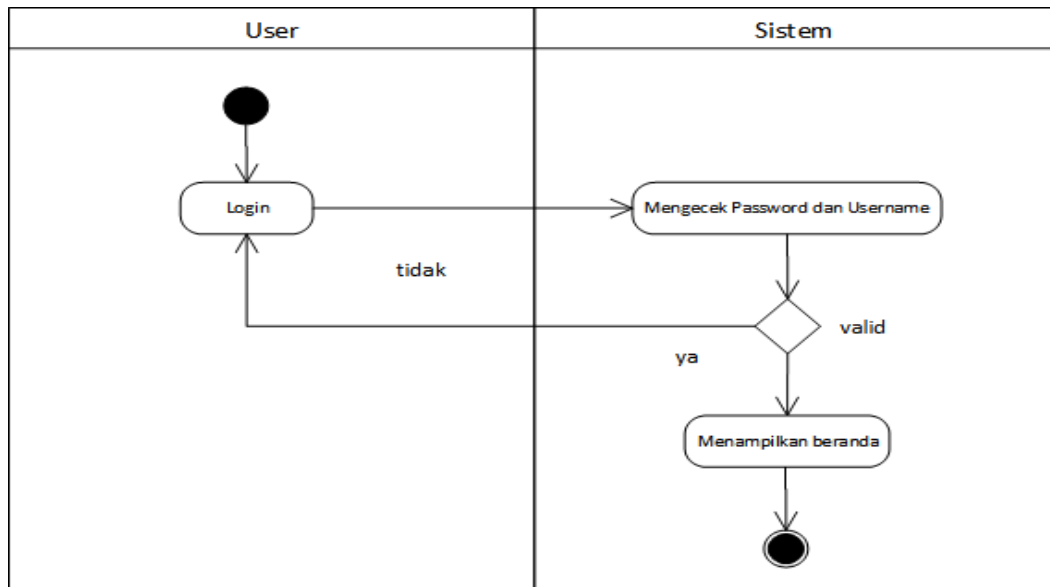
Gambar 4. Use Case Diagram

2.5 Activity Diagramm

*Activity Diagram* merupakan diagram yang menggambarkan tentang kegiatan atau aktivitas suatu sistem menu yang terdapat pada sistem tersebut.

2.5.1 *Activity Diagram user melakukan Login*

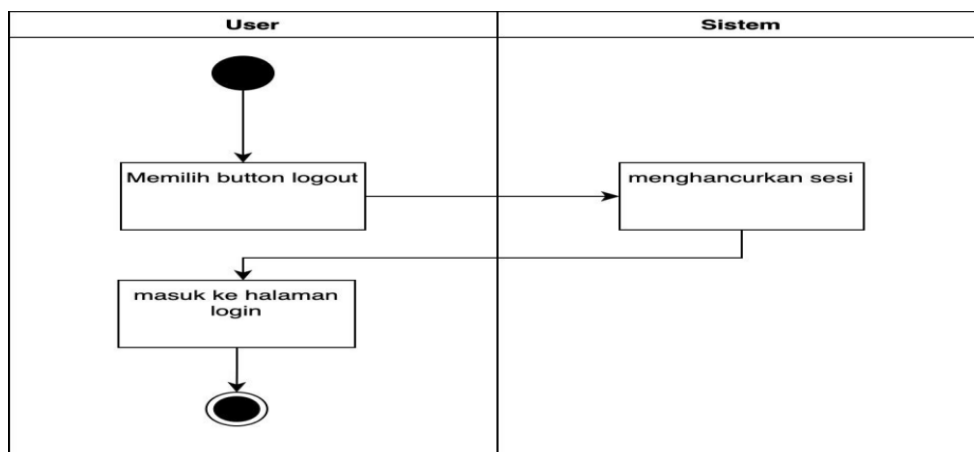
Berikut adalah bentuk *user* melakukan *login* dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 5. *Activity Diagram user melakukan Login*

2.5.2 *Activity Diagram User Logout*

*Logout* digunakan untuk keluar dari sistem, berikut adalah gambar *Activity Diagram User Logout*.



Gambar 6. *Activity Diagram User Logout*

## 2.6 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah metode yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

### 2.6.1 Observasi

Tahap awal pada saat penulis melakukan penelitian yaitu dengan cara observasi atau pengamatan. Objek yang menjadi sasaran observasi pada penelitian ini adalah Dinas Pariwisata Kabupaten Banggai Laut guna untuk memperoleh informasi yang tepat.

### 2.6.2 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang bersifat mendalam, selain itu juga sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi objek dari teknik wawancara yaitu Dinas Pariwisata Kabupaten Banggai Laut sebagai pengelola objek wisata Kabupaten Banggai Laut.

### 2.6.3 Studi pustaka

Studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan data dari buku atau bahan tulisan yang ada relevansi dengan skripsi ini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

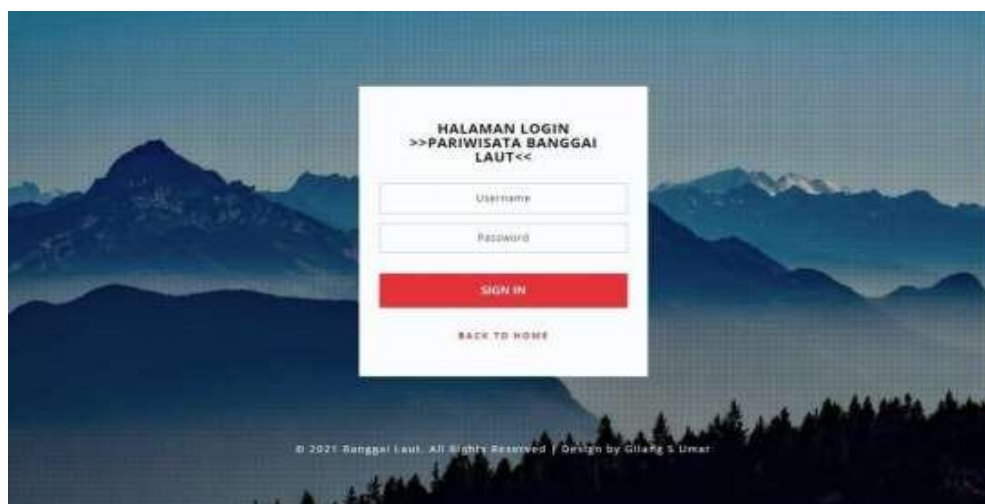
### 3.1 User Interface

Agar Rangkaian elemen mudah dipahami dan di akses *user interface* digunakan sebagai sebuah fasilitas dari langkah untuk mengantisipasi apa yang sedang dilakukan oleh pemakai [11]. *Rancangan* antar muka memperlihatkan bagaimanakah tampilan *website* dari Sistem Informasi Pariwisata Banggai Laut.

#### 3.1.1 Antar Muka Halaman Login

Nama Dokumen : Halaman *Login*

Fungsi : Halaman utama bagi semua *user* untuk masuk ke sistem



Gambar 7. Halaman antar muka Login

Pada bagian antar muka halaman login menampilkan menu untuk login agar bisa masuk kedalam website Pariwisata Banggai Laut.

### 3.1.2 Antar Muka Halaman Beranda Pengunjung

Nama Dokumen : Halaman Beranda  
Pengunjung Fungsi : Halaman utama bagi semua



Gambar 8. Halaman antar muka beranda

Pada halaman ini, akan ditampilkan destinasi yang menarik yang berada di Kabupaten Banggai Laut, user bisa mengklik salah satu destinasi yang ingin dilihat atau dikunjungi.

### 3.1.3 Antar muka halaman beranda dashboard nama

Dokumen : Halaman Dashboard  
Fungsi : Halaman utama bagi Admin



Gambar 9. Halaman antar muka beranda

Pada halaman ini, akan menampilkan target yang diharapkan pada *website* Pariwisata Banggai Laut.

Tabel 1. Pengujian Login

Kasus dan Hasil Uji Coba (Data Benar)			
Data yang dimasukkan	Yang diharapkan	pengamatan	Verifikasi dan Validasi
Memasukan <i>user name</i> dan <i>password</i> Contoh masukan: <i>User name</i> operator 1 <i>Password</i> : 1234	Menampilkan halaman utama system sesuai dengan hak aksesnya	Data <i>user name</i> dan <i>password</i> sesuai dengan yang ada di database	[√] diterima [X] ditolak
<i>User name</i> tidak diisi	Menampilkan pesan “ <i>user name</i> ” harus diisi	Kolom <i>user name</i> dikosongkan	[√] diterima [X ] ditolak
<i>Password</i> tidak diisi	Menampilkan pesan “ <i>Password</i> harus diisi”	Kolom <i>password</i> dikosongkan	[√] diterima [X ] ditolak
Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> tidak benar Contoh masukan : <i>Username</i> : operator 1 <i>Password</i> :123	Menampilkan “ <i>username</i> dan <i>password</i> yang anda masukan salah	Data <i>login</i> tidak sesuai dengan data yang terdaftar didatabase	[√] diterima [X ] ditolak

#### 4. KESIMPULAN

Sistem Informasi pariwisata yang berbasis website dapat membantu untuk mengenalkan objek wisata yang berada di Kabupaten Banggai Laut kepada turis local maupun mancanegara. Selain itu, dengan adanya system informasi pariwisata Banggai Laut dapat memudahkan turis lokal maupun mancanegara untuk mencari lokasi tempat wisata yang berada di Banggai Laut. Diharapkan dengan adanya system informasi ini, Pariwisata Banggai Laut menjadi semakin maju. Terima kasih Untuk semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tulisan ini.

#### TERIMAKASIH

Terimakasih kepada orang tua saya yang telah memberikan dukungan finansial dan do'a terhadap penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat saya kerjakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cholik, M.A. (2017). The development of tourism industry in Indonesia: current problems and challenges. *European journal of research and reflection in management sciences*, 5(1), 49-59
- [2] Suwena, Widyatmaja. 2017. *Pengertian Dasar Ilmu Pariwisata*. Penerbit Larasan Bali
- [3] Sutanto, D. H. (2016). Pentingnya promosi guna meningkatkan minat wisatawan wisata sejarah dikota Lama Semarang. *Jurnal pariwisata pesona*, 1(1), 1-17.
- [4] Saputra, R. (2019). *Simple Step Programming With CCS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.



- [5] Anhar. (2019). *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta:mediakita.
- [6] Denna. (2018, Juni 10). Dipetik Mei 6, 2015, dari Perguruan Tinggi Raharja: <http://www.raharja.ac.id/karyailmiah/TugasAkhir/Detail/NIM/KP1011465006>
- [7] Simatupang, Julianto dan Sianturi, Setiawan. 2019. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus pada PO. Handoyo Berbasis Online. Riau: AMIK Mahaputra Riau Panam
- [8] Mubarok, A., & Apriyanta, M. R. (2017). Penerapan Aplikasi Web Di Hotel Arinda Guest House Bandung. *Jurnal Informatika*, 4(2), 272–276. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji/article/view/2388/pdf>
- [9] Garcia, S. V., & Rismayadi, A. A. (2021). *RANCAN G BANGUN APLI KASI E - COMM E RCE MENGGUNAKAN PENDEKATAN CROSS SELLING BERBASIS WEBSITE ( Studi Kasus : UMKM Kampoeng Radjoet )*. 2(1), 182–191.
- [10] Mubarok, A., Sanjaya, R., Prasetyo, R. T., & Ramdhani, Y. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Online di Mapolresta Bandung. *Jurnal Abdimas BSI*, 1(1), 1–6. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas/article/view/2847/1851>
- [11] Hidayat, N., & Hati, K. (2021). *Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (Siraline)*. 1, 8-7