

	1 st National Conference on Electrical, Informatics and Industrial Technology (NEIIT-2024)
	July 20, 2024

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEBSITE PADA DINAS KEBUDAYAAN, PARIWISATA, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA

Satrio Arif Wibowo¹, Dody Pradipta², Iin Kurniasari³

^{1,2,3}Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kediri,

E-mail : rio232336@gmail.com, pradiptadody@uniska-kediri.ac.id, iin.kurniasari@uniska-kediri.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Submitted:
July 16, 2024

Accepted:
July 18, 2024

Published:
July 31, 2024

ABSTRACT

Kediri City has a lot of tourism potential that has not been fully recognized by the wider community. The Kediri City Culture, Tourism, Youth and Sports Office (Disbudparpora) plays an important role in promoting these tourist destinations. However, the tourism website page of Disbudparpora still lacks content and is less informative. This research aims to design and develop a website-based tourism information system that is more interactive and user-friendly. Through the use of HTML technology, PHP, and the development platform Visual Studio Code and XAMPP, this website is expected to provide convenience for users in finding information on tourist destinations, travel routes, and facilities available in Kediri City. The result of this research is a tourism website that not only displays tourist information, but is also equipped with an interactive map and directions that make it easier for tourists. This website is expected to be an effective tool in supporting the promotion of Kediri City tourism, as well as increasing the number of tourist visits to this city.

Keywords:

information systems, tourism, website, kediri city

Kata Kunci:

sistem Informasi, pariwisata, website, kota kediri

ABSTRAK

Kota Kediri memiliki banyak potensi wisata yang belum sepenuhnya dikenal oleh masyarakat luas. Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga (Disbudparpora) Kota Kediri berperan penting dalam mempromosikan berbagai destinasi wisata tersebut. Namun, laman website pariwisata Disbudparpora masih minim konten dan kurang informatif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi pariwisata berbasis website yang lebih interaktif dan user-friendly. Website ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari informasi destinasi wisata, rute perjalanan, serta fasilitas yang tersedia di Kota Kediri. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website pariwisata yang tidak hanya menampilkan informasi tempat wisata, tetapi juga dilengkapi dengan peta interaktif dan petunjuk arah yang memudahkan wisatawan. Website ini diharapkan dapat menjadi sarana efektif dalam mendukung promosi pariwisata Kota Kediri, serta meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke kota ini.

Corresponding Author:

Satrio Arif Wibowo,
Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kediri
Jalan Sersan Suharmadji No. 38, Kota Kediri, Jawa Timur, Indonesia.
Email: riow32336@gmail.com

1. PENDAHULUAN

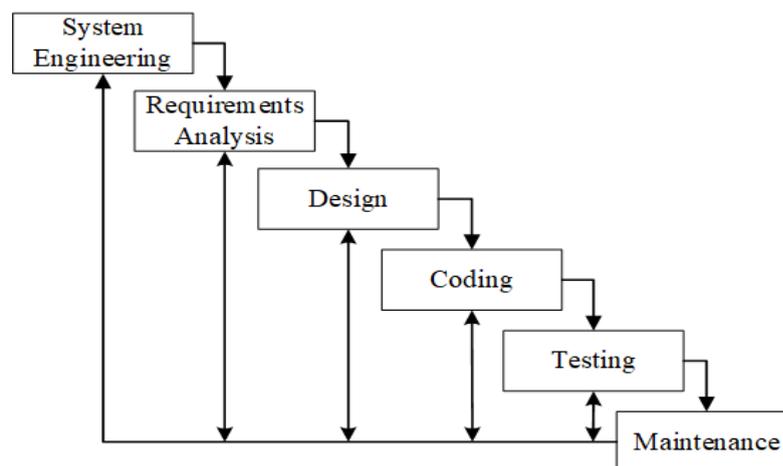
Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern, memengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk sektor pariwisata. Kota Kediri, yang terletak di Provinsi Jawa Timur, memiliki potensi wisata yang besar, meliputi wisata alam, budaya, dan kuliner. Meski demikian, potensi ini belum sepenuhnya dikenal oleh masyarakat luas karena kurangnya informasi yang disajikan secara menarik dan mudah diakses. Saat ini, website resmi Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga (Disbudparpora) Kota Kediri masih kurang optimal dalam menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh wisatawan. Konten yang tersedia minim dan tidak interaktif, sehingga tidak mampu menarik minat calon wisatawan untuk menjelajahi keindahan dan keunikan Kota Kediri.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi pariwisata berbasis website yang dapat memenuhi kebutuhan informasi para wisatawan secara lebih efektif. perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna[1]. Dengan menggunakan teknologi HTML dan PHP, serta alat pengembangan Visual Studio Code dan XAMPP, website ini dirancang agar lebih interaktif dan user-friendly. Fitur-fitur yang akan disertakan meliputi peta interaktif, deskripsi lengkap tempat wisata, rute perjalanan, serta informasi fasilitas yang tersedia di setiap destinasi wisata. Adapun langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem, implementasi, hingga pengujian website. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebuah website pariwisata yang tidak hanya informatif tetapi juga mudah digunakan oleh berbagai kalangan, baik masyarakat lokal maupun wisatawan dari luar daerah.

Dengan adanya website ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan kunjungan wisatawan ke Kota Kediri. Promosi yang lebih efektif melalui platform digital ini juga diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi perekonomian lokal, dengan meningkatnya pendapatan dari sektor pariwisata.

2. METODE PENELITIAN

Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga (Disbudparpora) di kota Kediri menggunakan metode penelitian dengan model waterfall. Metode Waterfall adalah salah satu model pengembangan perangkat lunak yang paling klasik dan banyak digunakan. Metode ini mengikuti pendekatan yang linear dan bertahap, di mana setiap fase pengembangan harus diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan agar program berjalan dengan lancar dan minim kesalahan[2][7]. Tahapan yang digunakan pada metode waterfall ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Metode Waterfall

Proses pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis website untuk Disbudparpora Kota Kediri mengikuti model Waterfall yang terstruktur. Tahapan pertama adalah Analisis Kebutuhan. Pada tahap ini, kami mengumpulkan informasi secara menyeluruh dari berbagai pihak terkait, termasuk Disbudparpora dan calon pengguna website. Melalui diskusi dan survei, kami mengidentifikasi kebutuhan fungsional seperti informasi destinasi wisata, peta interaktif, dan fitur pencarian, serta kebutuhan non-fungsional seperti keamanan dan kecepatan akses. Semua kebutuhan ini kemudian didokumentasikan secara rinci untuk memastikan setiap aspek diperhatikan dalam tahap pengembangan berikutnya.

Selanjutnya, kami memasuki tahap Perancangan Sistem. Di sini, arsitektur sistem dirancang untuk memastikan semua komponen bekerja secara harmonis. Struktur database dirancang untuk menyimpan data dengan efisien, *Proceedings homepage: <https://ojs.ft.uniska-kediri.ac.id/index.php/neiit/index>*

sementara desain halaman web dan alur navigasi dibuat untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif. Desain antarmuka pengguna yang menarik dan mudah digunakan juga menjadi fokus utama, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi yang mereka butuhkan.

Tahap berikutnya adalah Implementasi, di mana perancangan yang telah dibuat diwujudkan dalam bentuk kode program menggunakan teknologi HTML, PHP, dan alat pengembangan seperti Visual Studio Code dan XAMPP. Setiap komponen sistem dikembangkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan pada tahap perancangan, memastikan bahwa semua kebutuhan pengguna terpenuhi.

Setelah implementasi selesai, kami melanjutkan ke tahap Pengujian. Pada tahap ini, sistem diuji secara menyeluruh untuk memastikan tidak ada bug atau kesalahan. Pengujian dilakukan baik secara fungsional untuk memastikan setiap fitur bekerja dengan baik, maupun secara non-fungsional untuk memastikan kinerja, keamanan, dan kecepatan akses memenuhi standar yang ditetapkan.

Tahap terakhir adalah Pemeliharaan. Setelah sistem diluncurkan, kami terus memantau dan memperbarui sistem sesuai kebutuhan. Feedback dari pengguna digunakan untuk melakukan perbaikan dan penambahan fitur, memastikan website tetap relevan dan memenuhi kebutuhan pengguna dari waktu ke waktu.

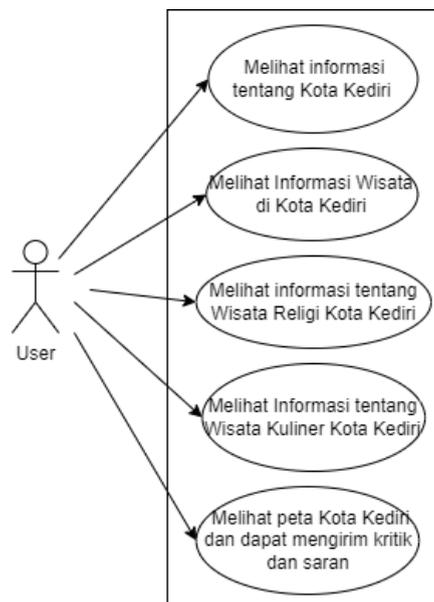
Dengan mengikuti tahapan Waterfall ini, kami yakin dapat mengembangkan sebuah website pariwisata yang interaktif, informatif, dan user-friendly, yang akan menjadi alat efektif dalam mempromosikan destinasi wisata Kota Kediri dan meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

3.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (Unified Modelling Language) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan actor[5]. Use Case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Perancangan use case diagram untuk menggambarkan interaksi pengguna dalam menggunakan aplikasi yang akan dibuat. Berikut adalah rancangan use case diagram yang telah dibuat :



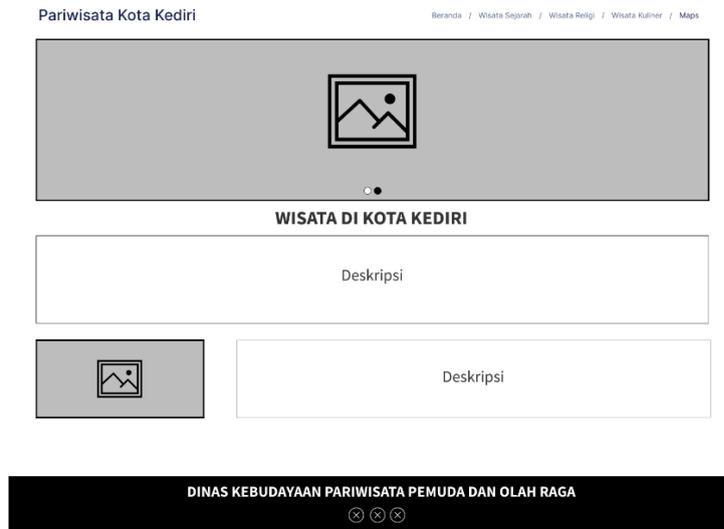
Gambar 2. Use Case Diagram

3.1.2 Desain Wireframe

Wireframe adalah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi. Pembuatan wireframe biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan. Item yang berkaitan seperti teks, gambar, layouting, dan sebagainya. Wireframe hanya menampilkan lembaran yang terdiri dari kotak-kotak dan garis-garis untuk mengatur tata letak berbagai elemen pada website atau aplikasi.

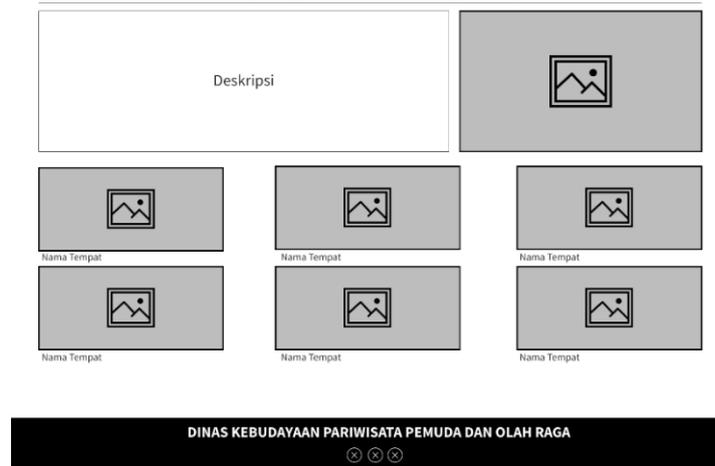
- Rancangan Halaman Beranda

Halaman beranda menyajikan informasi tentang Kota Kediri dan juga wisata-wisata yang populer di Kota Kediri.



Gambar 3. Rancangan Halaman Beranda

- Rancangan Halaman Wisata Budaya dan Rekreasi
 Pada halaman ini pengguna akan mendapatkan informasi mengenai wisata budaya dan rekreasi yang ada di kota kediri seperti Goa Selomangleng dan Taman Sekartaji.



Gambar 4. Rancangan Halaman Wisata Budaya dan Rekreasi

- Rancangan Halaman Wisata Religi
 Halaman wisata religi menampilkan informasi tentang wisata religi atau keagamaan yang ada di Kota Kediri.



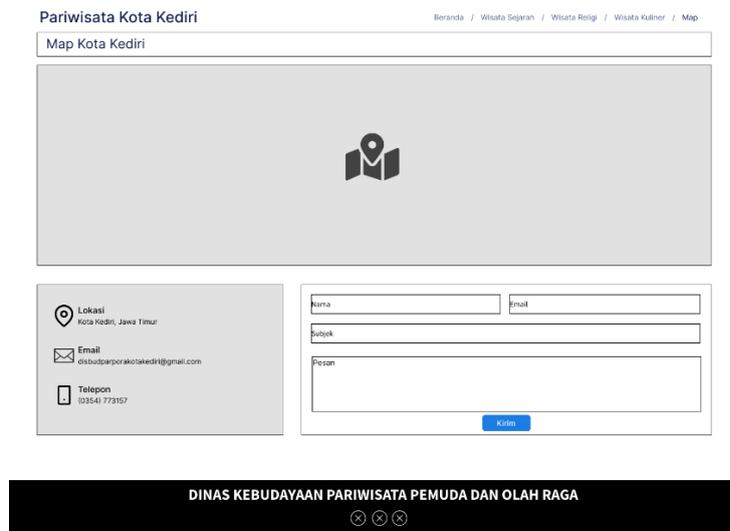
Gambar 5. Rancangan Halaman Wisata Religi

- Rancangan Halaman Wisata Kuliner
Pada halaman wisata kuliner pengguna akan ditampilkan informasi terkait wisata kuliner yang ada di Kota Kediri.



Gambar 6. Rancangan Halaman Wisata Kuliner

- Rancangan Halaman Map
Pada halaman map akan menampilkan peta Kota Kediri dan akan menampilkan form input untuk masukan dan saran pengguna.



Gambar 7. Rancangan Halaman Map

3.2 Hasil Website Pariwisata Kota Kediri

- Halaman Beranda

Saat membuka Website Pariwisata Kota Kediri, pengguna akan langsung diarahkan di halaman beranda. Halaman ini berisi tentang profil singkat Kota Kediri dan wisata yang populer di Kota Kediri.



Gambar 8. Halaman Beranda

- Halaman Wisata Budaya dan Rekreasi

Pada halaman ini pengguna akan mendapatkan informasi mengenai wisata budaya dan rekreasi yang ada di kota kediri seperti Goa Selomangleng dan Taman Sekartaji.

Pariwisata Kota Kediri Beranda Wisata Budaya & Rekreasi Wisata Religi Wisata Kuliner Map

Wisata Budaya & Rekreasi beranda / Wisata Budaya & Rekreasi

Goa Selomangleng Kediri

Lokasi Goa Selomangleng berada di lereng Gunung Klotok, tepatnya berada di Jl. Selomangleng, Pajok, Kecamatan Mojoaroto, Kota Kediri, Jawa Timur. Selomangleng terdiri dari dua kata yakni Selo dan Mangleng. Selo yang berarti Batu sedangkan Mangleng artinya Miring. Peryematan nama tersebut berdasarkan posisi goa yang tampak seperti miring. Dikisahkan pada zaman dahulu hadirah Kerajaan Kahuripan yang dipimpin oleh Raja Erlangga, yang berasal dari Bali. Kemudian di akhir masa kepemimpinannya sang raja ingin menyerahkan tahta kepada putrinya yang bernama Sanggramawijaya Tungga Dewi. Namun sang putri menolak titah sang raja, karena memilih untuk menjadi seorang petapa dan menyepi di sebuah goa yang sekarang dikenal dengan nama Goa Selomangleng. Beliau memilih untuk meninggalkan kehidupan dunia dengan melakukan tapa barata, hingga akhirnya bergelar Dewi Kil' Suci. Berdasarkan kisah sejarah tersebut, Goa Selomangleng merupakan lokasi pertapaan putri Erlangga untuk menjauhkan diri dari kehidupan duniawi.



TAMAN SEKARTAJI

Taman Sekartaji merupakan salah satu taman kebanggaan warga Kediri. Taman ini menawarkan suasana hijau yang pepohonan di tengah tamainya lalu-lalang aktivitas Kota Kediri. Sempat tak terawat di masa awal pembangunannya, kini taman kota ini telah mengalami revitalisasi dengan konsep yang lebih segar. Taman ini pun direstornik kembali di tahun 2017.



Gambar 9. Halaman Wisata Budaya dan Rekreasi

- Halaman Wisata Religi

Pada halaman wisata religi, pengguna akan mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai wisata religi yang ada di Kota Kediri, di antaranya seperti Masjid Agung dan Klenteng Tjoe Hwie Kiong.

Pariwisata Kota Kediri Beranda Wisata Budaya & Rekreasi **Wisata Religi** Wisata Kuliner Map

Wisata Religi Beranda / Wisata Religi

KLENTENG TJOE HWIE KIONG

Terletak di Jalan Yos Sudarso No. 148, Pakelan, Klenteng Tjoe Hwie Kiong adalah salah satu destinasi wisata yang sarat sejarah. Klenteng ini berdiri megah di tepi Sungai Brantas dan menjadi salah satu ikon budaya Tionghoa di Kediri. Bangunan ini, yang telah bertahan sejak era kolonial, menawarkan suasana yang menenangkan sekaligus menjadi spot foto yang sangat instagramable. Dengan arsitektur klasik dan ornamen yang kaya, Klenteng Tjoe Hwie Kiong adalah tempat yang sempurna untuk mengenal sejarah dan budaya lokal.





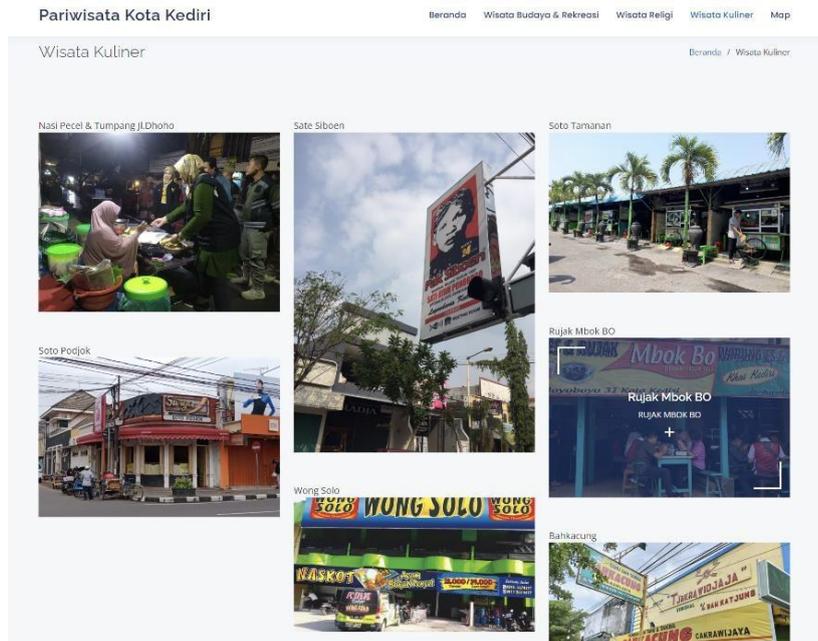
MASJID AGUNG

Masjid Agung Kota Kediri adalah sebuah masjid yang berlokasi di Jalan Panglima Sudirman, No. 160, Kota Kediri, Jawa Timur dan didirikan pertama kali pada tahun 1771. Masjid ini merupakan masjid terbesar dan termegah di Kota Kediri. Dahulu, masjid ini disebut sebagai Masjid Jami' Kediri dan kemudian hingga sekarang masjid ini sudah dilakukan renovasi berulang kali kecuali mimbar masjid yang hanya direnovasi sekali saja sebagai untuk menjaga keasliannya. Masjid ini memiliki kubah setinggi 49 meter dan memiliki tiga lantai dengan banyak pilar di serambi masjid, atap jagga yang khas dengan adat Jawa, dan kubahnya yang beranemal hijau kebiru-biruan.

Gambar 10. Halaman Wisata Religi

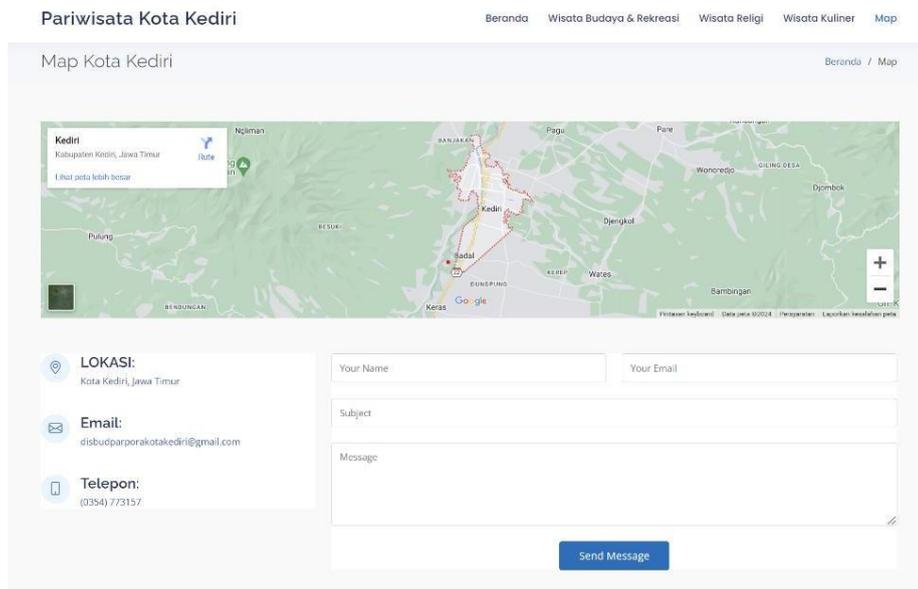
- Halaman Wisata Kuliner

Di halaman ini pengguna akan di hadapkan dengan beberapa tampilan informasi wisata kuliner yang ada di Kota Kediri.



Gambar 11. Halaman Wisata Kuliner

- **Halaman Map**
 Pada halaman ini terdapat API Google Maps, Pengguna dapat mengakses lokasi Kota Kediri. Pada halaman ini pengguna juga dapat menyampaikan masalah, kritik dan saran melalui form yang tersedia.



Gambar 12. Halaman Map

4. KESIMPULAN

Pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis website untuk Disbudparpora Kota Kediri telah berhasil dilakukan dengan mengikuti model Waterfall. Proses pengembangan ini dimulai dari analisis kebutuhan yang mendalam untuk memahami kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan. Dari analisis ini, dirancang sebuah sistem yang mencakup fitur-fitur utama seperti informasi destinasi wisata, peta interaktif, dan rute perjalanan.

Hasil akhir adalah sebuah website pariwisata yang informatif dan mudah digunakan, yang diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Kota Kediri. Website ini tidak hanya menyediakan informasi lengkap tentang destinasi wisata, tetapi juga menawarkan peta interaktif dan petunjuk arah yang memudahkan perencanaan perjalanan wisatawan. Adanya sistem informasi pariwisata yang baru ini, Disbudparpora Kota Kediri diharapkan dapat mempromosikan potensi wisata kota secara lebih efektif, meningkatkan kesadaran dan minat wisatawan, serta berkontribusi positif terhadap perekonomian lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bismo, Y., Bachrudin, N. M., & Kurniasari, I. (2023). Perancangan Aplikasi E-Archive Untuk Penyimpanan Laporan Tugas Akhir. *JOURNAL ZETROEM*, 5(2), 151-156.
- [2] Hasugian, P. S. (2018). Perancangan website sebagai media promosi dan informasi. *Journal Of Informati Pelita Nusantara*, 3(1).
- [3] Kurniasari, I. (2021). Kusri, and H. Al Fatta, "Analisis Sentimen Opini Publik pada Instagram mengenai Covid-19 dengan SVM,". *J. Sist. Telekomun. Elektron. Sist. Kontrol Power Sist. Komput*, 1(1), 67-74. [6]
- [4] Pradipta, D., Kusri, K., & Al Fatta, H. (2023). Sentiment Analysis Comments Covid-19 Variant Omicron on Social Media Instagram with Bidirectional Encoder from Transformers (BERT). *Jurnal Sistem Telekomunikasi Elektronika Sistem Kontrol Power Sistem dan Komputer*, 3(1), 51-58.
- [5] Priyanto, H. (2021). *Pemrograman Web (3rd ed.)*. Informatika Bandung.
- [7] Yunita Trimarsiah, Muhajir Arafat. 2017. *Analisis dan Perancangan Website sebagai Sarana Informasi pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan dan Komputer Akmi Baturaja*.