

RANCANG BANGUN APLIKASI PARIWISATA BERBASIS WEBSITE PADA DINAS KEBUDAYAAN, PARIWISATA, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA KOTA KEDIRI

Feri Fadli¹, Riska Nurtantyo Sarbini², Yudo Bismo Utomo³

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

E-mail : fadlifery928@gmail.com¹ riskanurtantoyosarbini@gmail.com² yudobismo@uniska-kediri.ac.id³

ARTICLE INFO

Article history:

Submitted:
July 09, 2024

Accepted:
July 13, 2024

Published:
July 31, 2024

ABSTRACT

This This research discusses the design and development of a website- based tourism application system for the Department of Culture, Tourism, Youth and Sports of Kediri City. This application is designed to promote and manage tourism information effectively, providing easy access for domestic and foreign tourists. This system includes information features on tourist attractions, event agendas, facilities, as well as booking and tour guide services. The development methodology used is the Waterfall model which includes requirements analysis, system design, implementation, testing and maintenance.

Keywords:

information systems, tourism, application

Kata Kunci:

sistem informasi, pariwisata, aplikasi

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang rancang bangun sistem aplikasi pariwisata berbasis website untuk Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga Kota Kediri. Aplikasi ini dirancang untuk mempromosikan dan mengelola informasi pariwisata secara efektif, menyediakan akses mudah bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Sistem ini meliputi fitur informasi tempat wisata, agenda acara, fasilitas, serta layanan pemesanan dan pemandu wisata. Metodologi pengembangan yang digunakan adalah model Waterfall yang mencakup analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Feri Fadli,
Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kediri
Jalan Sersan Suharmadji No. 38, Kota Kediri, Jawa Timur, Indonesia.
Email: fadlifery928@gmail.com

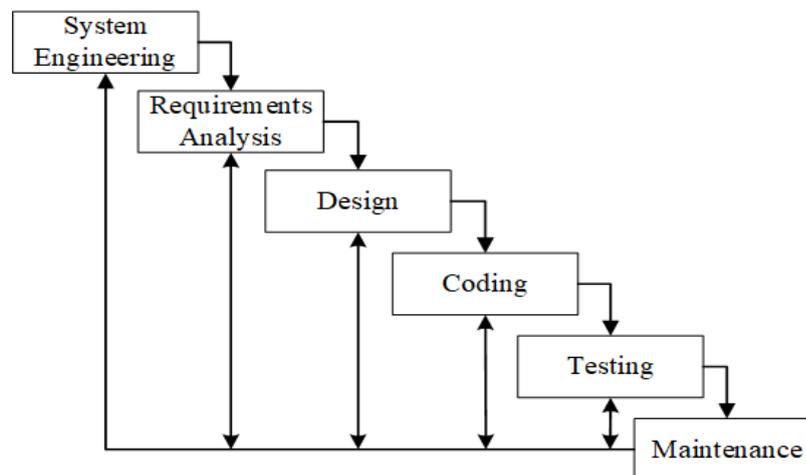
1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan teknologi pada saat ini, banyak pengguna yang memakai internet sebagai bagian dari hidupnya[1][2]. Saat ini budaya masyarakat berkembang pesat dengan menggunakan media internet sebagai pencari informasi. Terutama terjadi di masyarakat Kota Kediri yang selalu menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, informasi yang didapat oleh masyarakat menjadi tanpa batas. Kota Kediri mempunyai banyak potensi tempat wisata dari wisata alam dan buatan [3]. Sistem informasi ini sebenarnya sudah ada beberapa, tetapi aplikasi sistem informasi yang ada mempunyai beberapa kesulitan, sebagai contoh hanya menampilkan informasi tempat wisatanya, lokasi wisata yang hanya menunjukkan nama suatu daerah serta tidak dilengkapi direction menuju tempat wisata tersebut. Dengan keterbatasannya dalam mencari destinasi pariwisata, penulis membuat Website Destinasi Wisata DISBUDPARPORA untuk membantu masyarakat luas mencari objek wisata wilayah Kota Kediri dan sekitarnya dengan mengandalkan Dalam perkembangan teknologi pada saat ini, banyak pengguna yang memakai internet sebagai bagian dari hidupnya[4][5]. Saat ini budaya masyarakat kita berkembang pesat dengan menggunakan media internet sebagai pencari informasi. Terutama terjadi di masyarakat Kota Kediri yang selalu menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya perkembangan Dengan keterbatasannya dalam mencari destinasi pariwisata, penulis membuat Sistem Aplikasi Berbasis Website untuk membantu masyarakat luas mencari objek wisata wilayah Kota Kediri dan sekitarnya dengan mengandalkan Sistem Aplikasi berbasis Website supaya efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dibangunlah sebuah website untuk mewujudkan tujuan tersebut yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata DISBUDPARPORA Berbasis Web. Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan aplikasi pariwisata untuk Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan, Dan Olahraga Kota Kediri? Tujuan yang diharapkan tercapai pada kerja praktek ini adalah sebagai berikut: Mengenal dunia kerja secara langsung melalui kerja praktek di Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan, Dan Olahraga Kota Kediri. Merancang website pariwisata di Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan, Dan Olahraga Kota Kediri.

2. METODE PENELITIAN

Rancang Bangun Sistem Aplikasi Pariwisata Berbasis Website Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga (DISBUDPARPORA) di kota Kediri menggunakan metode penelitian dengan model waterfall. Terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan agar program berjalan dengan lancar dan minim kesalahan[6][7]. Tahapan yang digunakan pada metode waterfall ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Model Waterfall

Tahapan pertama yang dilakukan sebelum memulai proses analisis kebutuhan adalah tahapan *System Enginerring*. Proses ini untuk mengetahui persyaratan sistem yang akan dirancang pada perangkat lunak. *Software* yang dibutuhkan adalah *Visual Studio Code*, *Balsamiq* dan *Xampp*. Kemudian, untuk *hardware* menggunakan Laptop dengan CPU Intel i3 11300H, VGA GTX 1650, Ram berkapasitas 8 GB, SSD berkapasitas 512 GB kemudian dilakukan sebuah penelitian untuk mendapatkan informasi kebutuhan sistem dengan cara melakukan observasi.

Tahapan kedua adalah *requiretments analysis*. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Hal tersebut akan membantu penelitian untuk mendapatkan

gambaran jelas mengenai kebutuhan *software* yang akan dirancang. Proses ini dilakukan dengan cara melakukan observasi di Kantor DISBUDPARPORA.

Tahapan ketiga adalah dengan membuat desain terlebih dahulu sebelum melakukan implementasi pada sebuah program. Dalam proses ini, bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai reaksi pengguna dengan rancangan yang sedang dikembangkan. Karena cukup untuk menggambarkan sebuah sistem yang sesungguhnya. Tahap ini juga dapat dengan mudah untuk ditambahkan dan dikurangi selama proses pengembangan. Hal tersebut juga berfungsi untuk menghemat waktu, uang, dan sumber daya.

Tahapan keempat adalah coding atau dengan melakukan pengkodean. Tahapan ini dilakukan setelah melakukan tahapan *system engineering*, *requirements analysis*, dan desain. Proses ini mengubah sebuah desain menjadi program dengan mengimplementasikan dalam bentuk sebuah program. Tahapan proses implementasi menggunakan *visual studio code*.

Tahapan kelima adalah testing. Testing dilakukan untuk mengetahui apakah program yang telah dibuat akan mengalami permasalahan atau tidak pada saat pemakaian. Selain itu, tata letak, desain, dan navigasi juga diuji agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara nyaman dan tidak kesulitan.

Tahapan keenam maintenance. Proses ini dilakukan untuk memperbaiki permasalahan yang sebelumnya ditemukan pada tahap testing. Hal ini juga dapat dilakukan untuk menangani permasalahan yang tidak terdeteksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

3.1.1 Desain *MockUp*

Joel Spolsky menyatakan bahwa mock up penting dalam pengembangan perangkat lunak karena mereka memungkinkan para pengembang dan pemangku kepentingan untuk memahami dan menyetujui desain sebelum proses pengembangan dimulai.

3.1.1.1 Rancangan Beranda

Rancangan ini memiliki tampilan deskripsi mengenai kota kediri dan beberapa tampilan rekomendasi wisata dikawasan Kota Kediri.



Gambar 2. Perancangan Beranda

3.1.1.2 Rancangan Wisata Sejarah

Rancangan ini memiliki tampilan deskripsi mengenai beberapa tampilan rekomendasi wisata sejarah dikawasan Kota Kediri.



Gambar 3. Perancangan Wisata Sejarah

3.1.1.3. Rancangan Wisata Religi

Rancangan ini memiliki tampilan deskripsi mengenai beberapa tampilan rekomendasi wisata religi dikawasan Kota Kediri.



Gambar 4. Perancangan Wisata Religi

3.1.1.4. Rancangan Wisata Kuliner

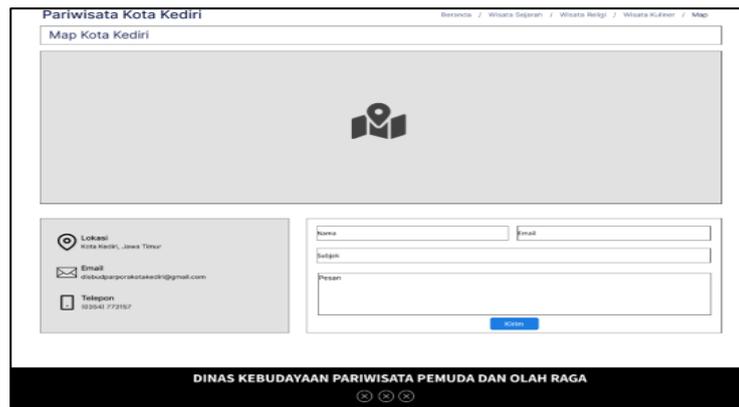
Rancangan ini memiliki tampilan deskripsi mengenai beberapa tampilan rekomendasi wisata kuliner dikawasan Kota Kediri.



Gambar 5. Perancangan Wisata Kuliner

3.1.1.5. Rancangan Map

Rancangan ini memiliki tampilan map Kota Kediri.



Gambar 6. Perancangan Map

Dari perancangan website DISBUDPARPORA terdapat beberapa halaman. Pada halaman admin mencakup banyak fitur untuk memudahkan admin mengelola data user dan mengirim sebuah informasi penting. Fitur-fitur tersebut antara lain:

3.1.1.6. Tampilan Beranda

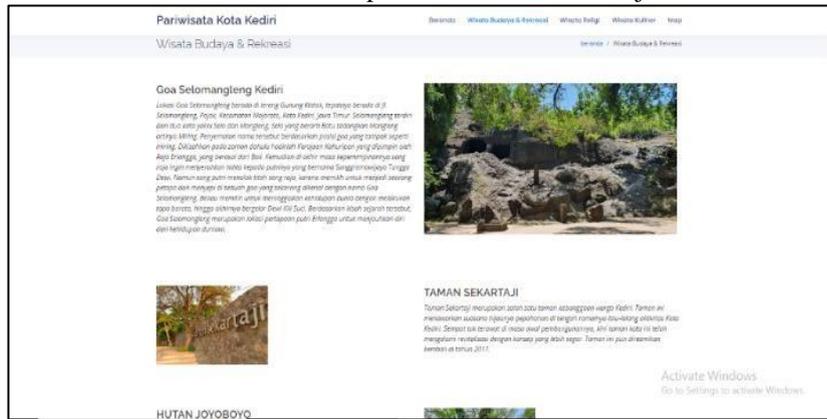
Memiliki tampilan deskripsi mengenai kota kediri dan beberapa tampilan rekomendasi wisata dikawasan Kota Kediri.



Gambar 7. Tampilan Beranda

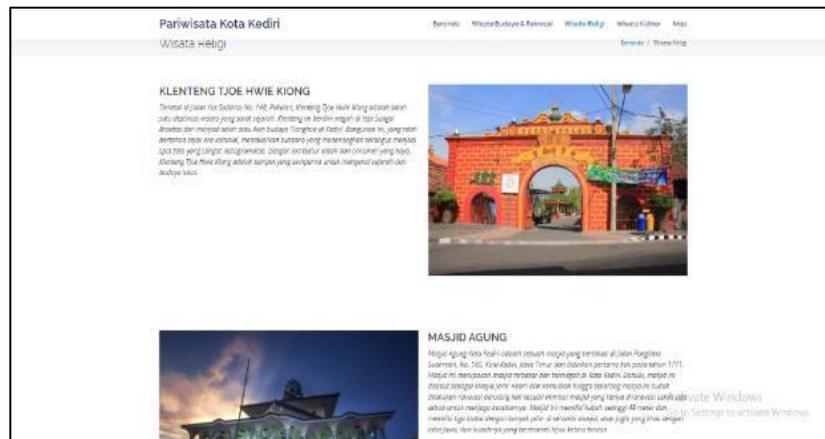
3.1.1.7. Tampilan Wisata Sejarah

Memiliki tampilan deskripsi mengenai beberapa tampilan rekomendasi wisata sejarah dikawasan Kota Kediri.



3.1.1.8. Tampilan Wisata Religi

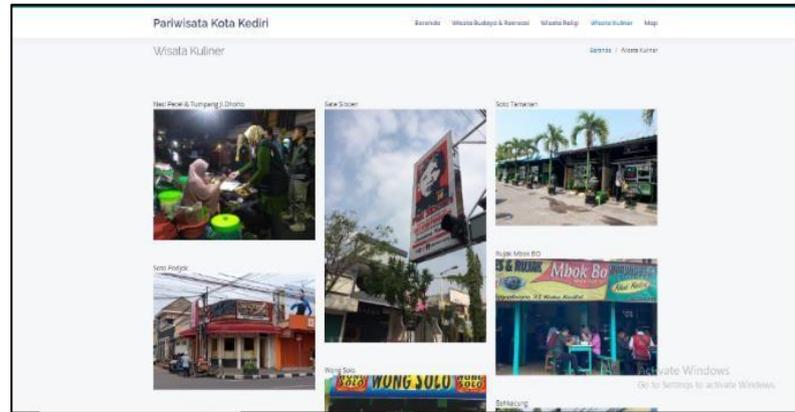
Memiliki tampilan deskripsi mengenai beberapa tampilan rekomendasi wisata religi dikawasan Kota Kediri.



Gambar 9. Tampilan Halaman Wisata Religi

3.1.1.9. Tampilan Wisata Kuliner

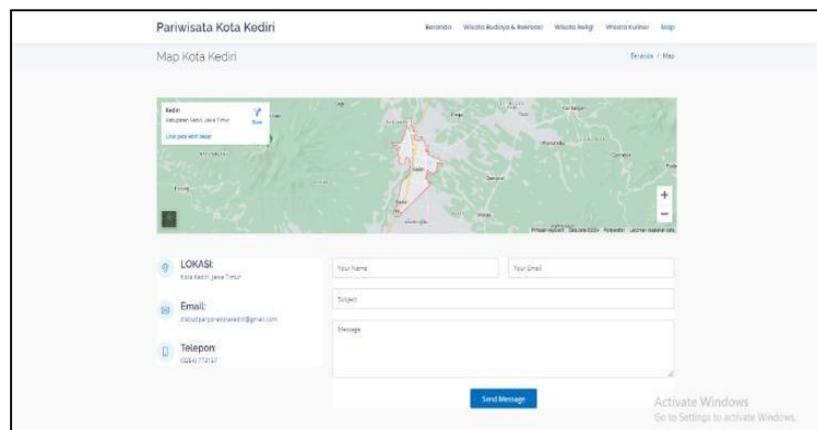
Memiliki tampilan deskripsi mengenai beberapa tampilan rekomendasi wisata kuliner dikawasan Kota Kediri.



Gambar 10. Tampilan Halaman Wisata Kuliner

3.1.1.10. Tampilan Map

Kota Kediri Memiliki tampilan map Kota Kediri.



Gambar 11. Tampilan Halaman Map

4. PENUTUP

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini, aplikasi pariwisata berbasis website telah berhasil dibuat. Aplikasi ini dapat berguna bagi wisatawan domestik maupun mancanegara dalam mengunjungi wisata yang ada di kota Kediri. Hal ini dikarenakan, aplikasi ini menyediakan segala fitur yang meliputi fitur informasi tempat wisata, agenda acara, fasilitas, serta layanan pemesanan dan pemandu wisata. mempromosikan dan mengelola informasi pariwisata secara efektif, menyediakan akses mudah bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Aplikasi ini juga dapat mempromosikan segala tempat wisata yang ada di kota Kediri kepada wisatawan mancanegara untuk berkunjung di kota Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. R. Dewi, S. Rahajo, and E. Adhitya, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PUSKESMAS BERBASIS WEB,” 2020.
- [2] Reza Hermiati, Asnawati, and Indra Kanedi, “PEMBUATAN E-COMMERCE PADA RAJA KOMPUTER MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL 20210225,” *Jurnal Media Infotama*, vol. 17, no. 1, 2021.
- [3] Y. Bismo Utomo, D. Efytra Yuliana, D. Erwanto, and I. Kadiri -Kediri, “PEMETAAN LOKASI DESTINASI WISATA KOTA KEDIRI BERBASIS SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS,” *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, vol. 10, no. 2, 2024, Accessed: Mar. 25, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.polinema.ac.id/index.php/jip/article/view/4736>
- [4] Tubagus Riko Rivanthio, “PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE RIKAS COLLECTION,” *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, vol. 7, no. 2, 2020.
- [5] T. Armanda and A. D. Putra, “RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK USAHA PENJUALAN HELM,” 2020. [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [6] Y. B. Utomo, D. E. Yuliana, and H. Kurniadi, “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN DALAM MENENTUKAN KETUA HIMAPRODI MENGGUNAKAN METODE WEIGHTED PRODUCT,” *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, vol. 5, no. 2, p. 501, Dec. 2022, doi: 10.37600/tekinkom.v5i2.703.
- [7] M. A. Ramzy, R. N. Sarbini, D. E. Yuliana, and I. Artikel, “Pengembangan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kambing Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Android,” *Jurnal Ilmiah Setrum*, vol. 7, no. 2, pp. 269–277, 2018.