



E-TOURISM KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN PESISIR BARAT

Desi Ratna Sari¹, Saniati², Parjito³

Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia¹

Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia^{2,3}

desiratna2799@gmail.com¹, saniti@teknokrat.ac.id², parjito@teknokrat.ac.id

Received: (10 Desember 2021) **Accepted:** (13 Desember 2021) **Published:** (31 Desember 2021)

Abstract

Tourism is one of the tourist destinations that has its own charm for visitors, such as tourism in Pesisir Barat Regency. The region has tourist destinations both in terms of nature, cultural and culinary beaches. Based on the results of interviews and observations made at the Tourism Office of Pesisir Barat Regency, there were problems and shortcomings in the marketing process or introduction of wizard destinations that are currently being carried out using social media, both Instagram @pesisirbarat and @wisatapesisirbarat to other social media. The information conveyed as well as the completeness in tourism places includes health facilities and protocols, so as a whole it has not accommodated complete information about tourism on the west coast. Based on this research, the method used in the form of (Extreme programming) and technology maps. The resulting system can be used by the wider community which can increase visitor data on each tourism. The existence of information about facilities can provide convenience in finding information related to lodging, culinary, service bureaus and tourism administrators. Map locations can make it easier to find locations using an integrated map with direction services. The method used in testing is using 2 aspect of testing in the from of testing the User Acceptance Test Usability and User Acceptance Test Functionaly. The test result were obtained through 5 respondets from the Tourism and there were calculation result, it was obtained a percentage of 82.33%. It can be conclude that according to respondets it is "Verygood" while testing using the User Acceptance Test Functionality is the calculation result of 96.36% can be cancluated then the system according to its function.

Keywords: E-Tourism Culture, Tourism, Pesisir Barat Regency

Abstrak

Pariwisata merupakan salah satu destinasi tempat wisata yang memiliki daya tarik tersendiri bagi pengunjung seperti pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat. Wilayah tersebut memiliki destinasi wisata baik dari segi alam, pantai budaya maupun kuliner. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat diperoleh permasalahan maupun kekurangan pada proses pemasaran atau pengenalan destinasi wisata yang dilakukan saat ini menggunakan media sosial baik instragram @pesisirbarat dan @wisatapesisirbarat hingga media sosial lainnya. Informasi yang disampaikan seperti halnya kelengkapan dalam tempat pariwisata meliputi fasilitas dan protokol kesehatan, sehingga secara menyeluruh belum menampung informasi secara lengkap mengenai wisata yang ada dipesisir barat. Berdasarkan penelitian tersebut digunakan metode berupa (Extreme programming) dan teknologin maps. Sistem yang dihasilkan dapat digunakan oleh masyarakat luas yang dapat meningkatkan data pengunjung pada setiap pariwisata. Ada nya informasi mengenai fasilitas dapat memberikan kemudahan dalam mencari informasi terkait penginapan, kuliner, biro jasa dan pengurus pariwisata. Lokasi peta dapat mempermudah mencari lokasi menggunakan map terintegrasi dengan layanan direction. Metode yang digunakan *User Acceptance Test Usabilty* dan *User Acceptance Test Functionality*. Hasil pengujian yaitu diperoleh melalui 5 responden d pihak Dinas Pariwisata dan Masyarakat, berdasarkan pengujian menggunakan *User Acceptance Test Usability* terdapat hasil perhitungan maka diperoleh persentase sebesar 82,23% dapat disimpulkan bahwa menurut responden "sangat baik", berdasarkan pengujian menggunakan *User Acceptance Functionality* hasil perhitungan sebesar 96,36% dapat disimpulkan maka sitem sesuai fungsinya.

Kata kunci : E-Tourism Kebudayaan, Pariwisata, Kabupaten Pesisir Barat

To cite this article:

Sari, Saniati, Parjito. (2021). E-Tourism Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, Vol (2), No. 4, 62-67

1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi informasi disektor pariwisata dapat mendorong ekonomi daerah dan membuka peluang usaha bagi lingkungan masyarakat. Sebagai masyarakat dengan mengikuti perkembangan teknologi dapat mempermudah memperoleh informasi mengenai tempat wisata dan memahami nilai-nilai budaya disuatu daerah. Integrasi teknologi informasi sebagai strategi dalam pemasaran pariwisata akan menguntungkan baik penyedia layanan dan pengelola wisata [1] [2] .

Pariwisata merupakan salah satu destinasi tempat wisata yang memiliki daya tarik tersendiri bagi pengunjung seperti pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat. Wilayah tersebut memiliki 65 dan memiliki 52 tempat kuliner dari berbagai daerah yang ada di Kabupaten Pesisir Barat. yang merupakan salah satu tempat sering dikunjungi oleh wisatawan yaitu wisata pantai dengan ciri khas keindahan dari pesona laut. Jumlah destinasi wisata pada wilayah tersebut cukup banyak dan telah menjadi sektor unggulan pada ekonomi daerah [3]. Proses pengenalan tempat wisata atau penyampaian informasi mengenai destinasi wisata yang saat ini dilakukan, yaitu dengan cara promosi menggunakan brosur dan sosial media sebagai proses promosi. Dampak dari proses promosi mampu meningkatkan minat dan daya tarik wisatawan baik dari mancanegara maupun luar negeri.

Promosi dengan memanfaatkan teknologi internet dapat disebut juga electronic tourism yang merupakan salah satu cara untuk mempromosikan pariwisata dengan memberikan kemudahan akses informasi yang dapat diakses kapan dan dimana saja [4]. Menurut penelitian yang dilakukan oleh [6], konsep e-Tourism dilakukan untuk pengembangan teknologi informasi di industri pariwisata yang sangat bermanfaat untuk memperkenalkan kepada dunia tentang lokasi wisata, fasilitas, penginapan, kuliner dan transportasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat diperoleh permasalahan maupun kekurangan pada proses pemasaran atau pengenalan destinasi wisata yang dilakukan saat ini menggunakan media sosial baik instgram @pesisirbarat dan @wisatapesisirbarat hingga media sosial lainnya. Informasi yang disampaikan seperti halnya kelengkapan dalam tempat pariwisata seperti halnya kelengkapan dalam tempat pariwisata meliputi fasilitas dan protokol kesehatan, sehingga secara menyeluruh belum menampung informasi secara lengkap mengenai wisata yang ada dipesisir barat.

Berdasarkan hasil analisis terhadap website dinas terdapat kekurangan pada promosi wisata, yang tidak menampilkan deskripsi tentang informasi terkait objek wisata, fasilitas, biro perjalanan serta hanya menampilkan

sebuah video objek wisata yang tersambung ke youtube. Solusi untuk penyampaian informasi destinasi wisata dengan penerapan sistem electronic tourism menggunakan media website. Website tersebut mampu memberikan kelengkapan informasi kepada wisatawan dalam mengakses informasi objek-objek wisata [7] [8] [9]. Sehingga peneliti memberikan solusi dengan penerapan e-Tourism seperti mencakup informasi objek wisata dengan faktor pendukung yaitu tour guide, penginapan, kuliner, transportasi hingga media sosial pada wilayah Pesisir Barat.

2. Tinjauan Pustaka

1. E-Tourism

Menurut Kazandzhieva and Santana [10] *E-tourism* adalah proses pemanfaatan teknologi dalam penyampaian informasi dan komunikasi guna meningkatkan minat pengunjung, dengan adanya layanan kepada konsumen dalam bentuk media yang mudah diakses.

Menurut Antara and Abadi [5] *E-tourism* yaitu suatu badan instansi atau usaha yang telah menggunakan teknologi informasi dalam penerapan promo pariwisata untuk lebih mempermudah proses akses informasi.

Sehingga dengan pemanfaatannya *E-tourism* dalam peningkatan pembangunan pariwisata dapat memberikan dampak peningkatan minat pengunjung.

2. Pariwisata

Menurut Suwena and Widayatmaja [11] Pariwisata merupakan bagian dari suatu orang yang menempati suatu tempat dan hanya melakukan aktifitas dan kegiatan untuk mengisi waktu luang, bersantai maupun kegiatan sakral hingga berolah raga. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat memberikan dampak positif bagi penggunaannya baik fisik maupun psikisnya.

3. CodeIgniter

CodeIgniter menurut [12] [13] yaitu suatu kode program yang dibungkus dalam bentuk susunan komponen yang saling terintegrasi dengan fungsi memberikan kemudahan pengembangan dalam pembangunan aplikasi, serta memiliki sifat yang fleksibel dapat mengembangkan dalam perangkat web, dekstop maupun mobile. CodeIgniter memiliki konsep atau pola Model-View-Controller (MVC) sehingga kode-kode dapat di sederhanakan.

4. MySql

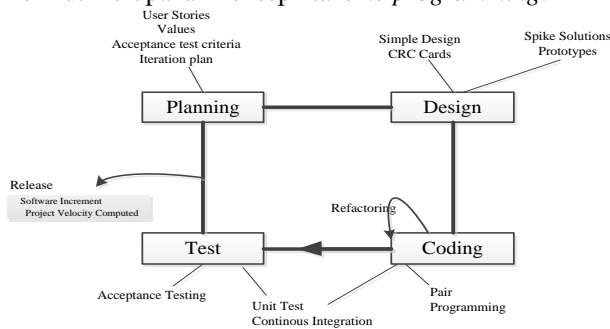
MySQL menurut [15] yaitu suatu media penyimpanan yang bersifat gratis akan tetapi memiliki kualitas yang baik serta kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan, proses pengolahan data dalam database tersebut terkesan mudah karena didasari dari tampilan admin yang sederhana.

5. Unified Modelling Language (UML)

Menurut [16], yaitu penggambaran sistem dalam bentuk kumpulan teks dan diagram sebagai bagian dari proses penggambaran sistem berorientasi objek.

6. Metode Extreme Programming

Menurut [18] *extreme programming* berdasarkan sejarah singkat bahwa pengembangan perangkat lunak banyak digunakan untuk pengembangan yang lebih cepat. Berikut merupakan konsep *Extreme programming*.

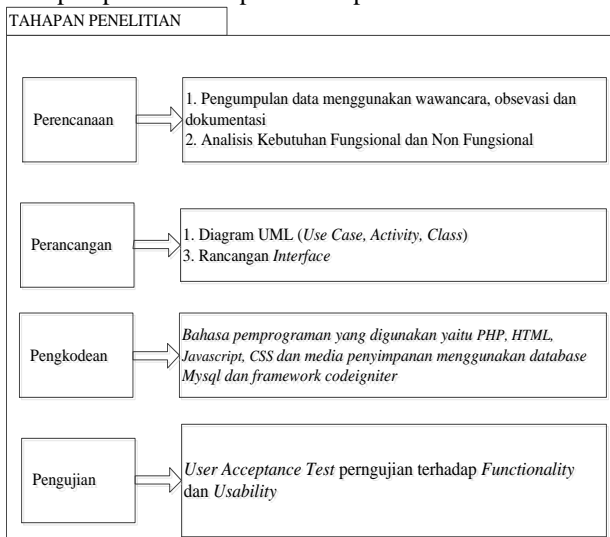


Gambar 1. *Extreme Programming*

3. Metodologi Penelitian

1. Tahapan Penelitian

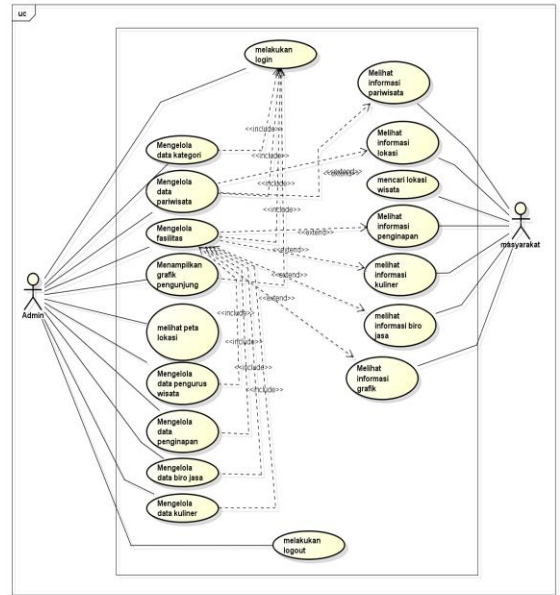
Tahapan penelitian yang akan dilakukan meliputi perencanaan, perancangan, pengkodean, pengujian. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

2. Usulan Sistem

Usecase diagram yang terdiri dari dua aktor seperti admin dan masyarakat, adapun fungsi admin sebagai mengelola data pariwisata dan fungsi masyarakat memperoleh informasi terkait pariwisata.

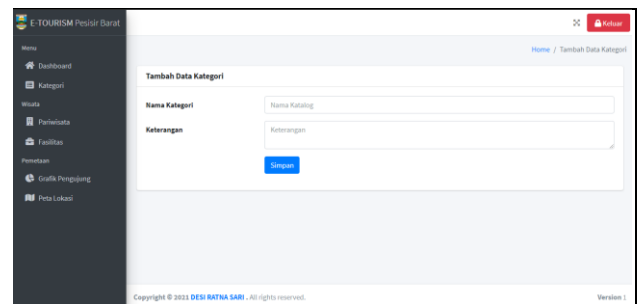


Gambar 3. *Use Case Diagram*

4. Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi Kategori

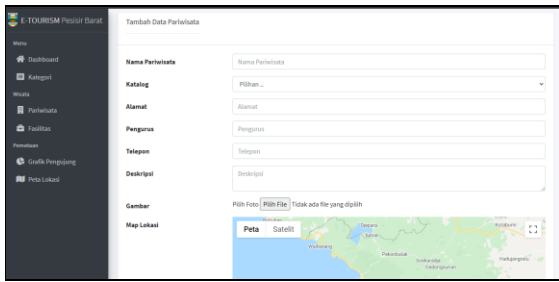
Tampilan implementasi bagian kategori memiliki fungsi seperti proses mengelola data kategori baik menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data.



Gambar 4. Implementasi Kategori

2. Implementasi Pariwisata

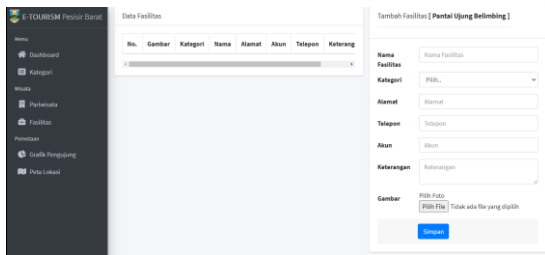
Tampilan pariwisata memiliki fungsi untuk mengelola data pariwisata baik ubah, tambah, tampil dan hapus.



Gambar 5. Implementasi Pariwisata

3. Implementasi Fasilitas

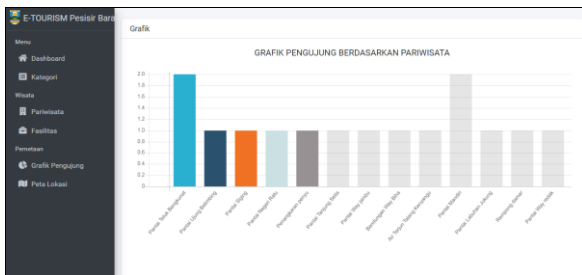
Tampilan fasilitas memiliki fungsi menambahkan data fasilitas didalam pariwisata.



Gambar 6. Implementasi Fasilitas

4. Implementasi Grafik Pegunjung

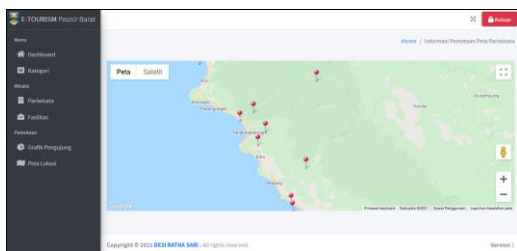
Grafik pengunjung ditunjukkan untuk menampilkan data pengunjung yang mengunjungi pariwisata dalam sistem.



Gambar 7. Implementasi Grafik Pegunjung

5. Implementasi Peta Lokasi

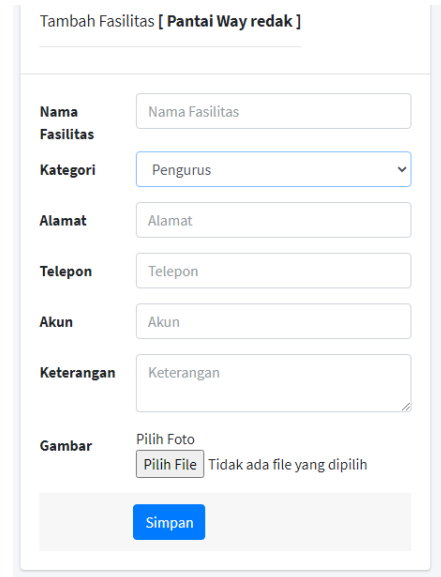
Peta lokasi menampilkan informasi titik koordinat dari setiap pariwisatanya.



Gambar 8. Implementasi Peta Lokasi

6. Implementasi Fasilitas Pengurus Pariwisata

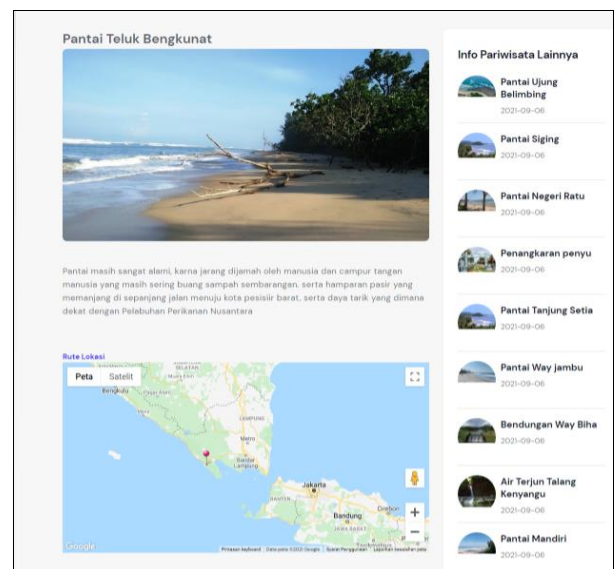
Fasilitas pengurus pariwisata bagian dari fitur yang digunakan untuk mengelola data pengurus.



Gambar 9. Implementasi Fasilitas Pengurus Pariwisata

7. Implementasi Melihat Informasi Pariwisata

Menampilkan data pariwisata kepada masyarakat seperti nama, detail tempat, fasilitas dan lokasi.



Gambar 10. Implementasi Melihat Informasi Pariwisata

8. Implementasi Informasi Lokasi Wisata

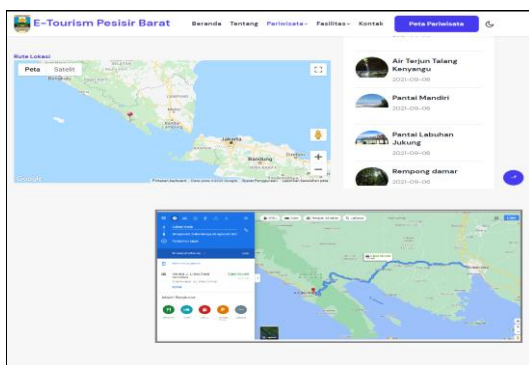
Lokasi wisata ditampilkan dalam titik koordinat peta maps.



Gambar 11. Implementasi Informasi Lokasi Wisata

9. Implementasi Mencari Lokasi Wisata

Pencarian data lokasi wisata diintegrasikan dengan menggunakan google direction untuk set rute jalan.



Gambar 12. Implementasi Mencari Lokasi Wisata

5. Kesimpulan

Kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan yaitu sistem yang telah dibangun dengan sistem *electronic tourism* menggunakan website, dengan menggunakan database mysql dan bahasa pemrograman PHP. Sistem yang dibangun menghasilkan pengolahan data pada bagian admin seperti menambahkan data kategori, pariwisata, fasilitas, melihat grafik, menambahkan data pengurus, biro jasa, kuliner dan penginapan serta menampilkan informasi peta lokasi. Bagi masyarakat dapat melihat data pariwisata dan fasilitas serta terdapat informasi peta lokasi dan grafik pengunjung.

Sehingga hasil pembangunan sistem tersebut dapat digunakan oleh masyarakat luas yang dapat meningkatkan data pengunjung pada setiap pariwisata. Adanya informasi mengenai fasilitas dapat memberikan kemudahan dalam mencari informasi terkait penginapan, kuliner, biro jasa dan pengurus pariwisata. Lokasi peta dapat mempermudah mencari lokasi menggunakan map terintegrasi dengan layanan direction.

Daftar Pustaka

- [1] B. Rusyidi and M. Fedryansah, "Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat," *J. Destin. Pariwisata*, vol. 5, no. 1, p. 144, 2018, doi: 10.24843/jdepar.2017.v05.i01.p26.
- [2] M. Mohamad, I. Ahmad, and Y. Fernando,

- "Pemetaan Potensi Pariwisata Kabupaten Waykanan Menggunakan Algoritma Dijkstra," *J. Komput. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 169–178, 2017.
- [3] P. Irfan and A. Apriani, "Analisa Strategi Pengembangan E-Tourism Sebagai Promosi Pariwisata Di Pulau Lombok," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 9, no. 3, pp. 325–330, 2017, doi: 10.33096/ilkom.v9i3.164.325-330.
- [4] R. Komalasari, P. Pramesti, and B. Harto, "Teknologi Informasi E-Tourism Sebagai Strategi Digital Marketing Pariwisata," *Altasia J. Pariwisata Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 163–170, 2020, doi: 10.37253/altasia.v2i2.559.
- [5] D. B. Antara and S. Abadi, "Perancangan Aplikasi E-Tourism Laguna Teluk Kiluan Sebagai Media Promosi Wisata Berbasis Android," *JTKSI (Jurnal Teknol. Komput. dan Sist. Informasi)*, vol. 1, no. 1, pp. 22–25, 2018.
- [6] Arsul, A. S. . Lumenta, and B. A. Sugiarto, "E-Tourism Kabupaten Pulau Morotai," *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 4, no. 3, pp. 71–77, 2015.
- [7] Nurmi, "Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata," *Edik Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2017, doi: 10.22202/ei.2015.v1i2.1418.
- [8] R. W. Oktaviani and R. N. Suryana, "Analisis Kepuasan Pengunjung dan Pengembangan Fasilitas Wisata Agro (Studi Kasus di Kebun Wisata Pasirmukti, Bogor)," *J. Agro Ekon.*, vol. 24, no. 1, pp. 41–58, 2006.
- [9] N. Husna and D. Novita, "PERAN AESTHETIC EXPERIENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG," *J. Pariwisata Pesona*, vol. 5, no. 2, pp. 136–141, 2020.
- [10] V. Kazandzhieva and H. Santana, "E-tourism: Definition, development and conceptual framework," *Tourism*, vol. 67, no. 4, pp. 332–350, 2019.
- [11] I. K. Suwena and I. G. N. Widyatmaja, "Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata," vol. ISBN 978-6, p. 299, 2017.
- [12] D. M. Pramesti, "APLIKASI SELEKSI MASUK ANGGOTA BARU UNIT KEGIATAN MAHASISWA ANIMEDIA TEKNOKRAT DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER BERBASIS WEB." Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia, 2018.
- [13] H. Sulistiani, "Rancang Bangun Aplikasi Presensi SMS Gateway Berbasis Web Dengan Framework Codeigniter Pada SMKN 1 Trimurjo," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 43–50, 2020.
- [14] M. Sabar, A. Heryanto, and F. Lestari, "Sistem Informasi Monitoring Kegiatan Santri Berbasis

- Android Studi Kasus: Pesantren Al-Hidayah Garut,” *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 5, no. 3, pp. 30–35, 2019, doi: 10.33197/jitter.vol5.iss3.2019.297.
- [15] K. Prasetyo and S. Suharyanto, “Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta,” *J. Tek. Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 119–126, 2019, doi: 10.31294/jtk.v5i1.4967.
- [16] 2013 Rosa & Salahuddin, “UML, Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram,” in *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur*, 2013.
- [17] I. gusti N. Suryantara, “Merancang Aplikasi dengan Metodologi Progamming.” PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2017.
- [18] R. I. Borman, A. T. Priandika, and A. R. Edison, “Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan,” *JUSTIN (Jurnal Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 272–277, 2020.