



Article DOI: 10.36350/jbs.v13i2.207
Received: May; Accepted: June; Published: July

Aplikasi Sumbawa *Excursion* Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall

Eri Sasmita Susanto^{1*}, Fahri Hamdani², Juniardi Akhir Putra³, Ardi Susanto³

¹ Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa

Email: eri.sasmita.susanto@uts.ac.id

² Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa

Email: fahri.hamdani@uts.ac.id

³ Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa

Email: juniardi.akhir.putra@uts.ac.id

⁴ Teknik Informatika, Politeknik Harapan Bersama

Email: ardisusanto@poltektegal.ac.id

*) *Corresponding Author*

ABSTRACT

Tourism activities are activities that are quite influential in boosting the economy in an area because they have abundant natural resource potential, interesting culture and unique and delicious culinary delights, which will help the community to improve the economy of each tourist area, by taking advantage of technological advances, namely internet, tourism objects in Sumbawa Regency can be easily promoted through a web-based application, in which there is various information related to tourism in Sumbawa Regency. Sumbawa Regency requires a Web Application so that it can help introduce tourism in the Sumbawa Regency to the wider community, especially people who are outside Sumbawa. Waterfall is the method used for the information system. Making this application will make it easier for the public to access information about tourism in Sumbawa Regency.

Keywords: *system; information; tourism; sumbawa.*

ABSTRAK

Kegiatan wisata adalah kegiatan yang cukup berpengaruh dalam meningkatkan perekonomian pada suatu daerah karena mempunyai potensi sumber daya alam yang melimpah, budaya yang menarik dan kuliner yang unik dan lezat, yang akan membantu masyarakat untuk meningkatkan perekonomian dari masing masing daerah wisata, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu internet, objek wisata di Kabupaten Sumbawa dapat dengan mudah di promosikan melalui suatu aplikasi berbasis web, yang di dalamnya terdapat berbagai informasi yang berkaitan dengan pariwisata yang ada di Kabupaten Sumbawa. Kabupaten Sumbawa memerlukan adanya suatu Aplikasi Web agar dapat membantu memperkenalkan pariwisata yang ada dikabupaten sumbawa ke masyarat luas terutama masyarakat yang berada di luar sumbawa. Waterfall merupakan metode yang digunakan untuk sistem informasi tersebut. Dengan Pembuatan aplikasi ini akan memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi mengenai pariwisata yang ada di Kabupaten Sumbawa.

Keywords: Sistem, Informasi, Pariwisata, Sumbawa.

A. PENDAHULUAN

Kegiatan wisata adalah kegiatan yang cukup berpengaruh dalam meningkatkan perekonomian pada suatu daerah. Seiring berjalannya waktu perlu adanya perubahan di sektor pariwisata agar perubahan tersebut mampu membawa kemajuan baik dari industri wisata ataupun orang-orang yang ada di dalamnya.

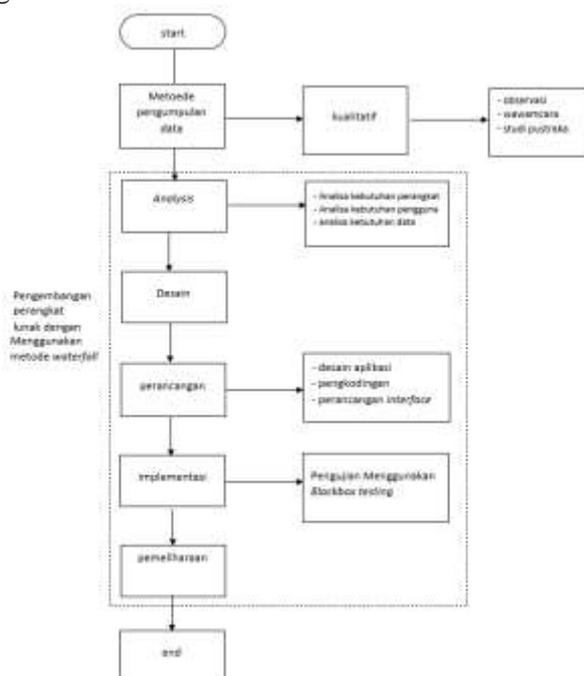
Objek wisata di Kabupaten Sumbawa mempunyai potensi wisata yang besar agar dapat dikembangkan, budaya yang menarik dan kuliner yang unik dan lezat, yang akan membantu masyarakat untuk meningkatkan perekonomian dari masing-masing daerah wisata yang ada di Kabupaten Sumbawa. Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui potensi wisata yang ada di Kabupaten Sumbawa, terutama masyarakat yang berada diluar pulau Sumbawa. Maka dari itu perlu adanya solusi yang tepat untuk mempromosikan sektor pariwisata yang ada di Kabupaten Sumbawa.

dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu internet, objek wisata di Kabupaten Sumbawa dapat dengan mudah di promosikan melalui suatu aplikasi berbasis web, yang didalamnya terdapat berbagai informasi yang berkaitan dengan pariwisata yang ada di Kabupaten Sumbawa.

Berdasarkan uraian di atas sudah saatnya Kabupaten Sumbawa memerlukan adanya suatu Aplikasi Web agar dapat membantu memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Sumbawa ke masyarakat luas terutama masyarakat yang berada di luar Sumbawa, bentuk penyajian informasinya adalah memamerkan pariwisata yang ada dan berbagai informasi menarik sehingga dapat menarik minat masyarakat luas agar dapat mengunjungi pariwisata yang ada di Kabupaten Sumbawa. Aplikasi Sumbawa Excursion Berbasis Web di Kabupaten Sumbawa adalah judul yang dipilih guna mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang wisata yang ada di Sumbawa.

B. METODE

Dalam melakukan penelitian. Penulis menggunakan 5 tahapan utama dari pendekatan metode *waterfall* yaitu, tahap *analysis*, desain, perancangan, implementasi dan pemeliharaan, berikut urutan penelitian yang digunakan:



Gambar 1. Alur Penelitian

1. METODE PENGUMPULAN DATA

Berikut adalah beberapa metode pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam melakukan penelitian :

a. Metode Penelitian Langsung (*Observasi*)

Penulis melakukan pengamatan langsung ke tempat penelitian yaitu dinas wisata kabupaten sumbawa. untuk mendapatkan data wisata, budaya dan kuliner yang di teliti penulis melakukan analisa dan evaluasi terhadap masalah yang berkaitan dengan topik yang di angkat.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

Untuk melengkapi hasil observasi, penulis melakukan wawancara atau tanya jawab kepada pihak pihak yang terkait masalah yang di angkat seperti :

- 1) Menanyakan terkait dengan permasalahan yang ada di masyarat mengenai pariwisata yang ada disumbawa.
- 2) Menanyakan potensi pariwisata yang ada disumbawa.

c. Metode Studi Pustaka (*Library*)

Penulis juga mencari data dengan cara studi Pustaka. Dalam metode ini penulis berusaha mempelajari buku buku yang berkaitan dengan judul skripsi yang diambil. Yang bertujuan untuk membantu penganalisaan dan perancangan maupun penulisan penelitian ini..

2. METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Pada metode ini penulis menggunakan metode waterfall untuk pengembangannya, berikut adalah tahapan yang akan di lakukan sebagai berikut:

a. Analisa (Analysis)

Dalam tahap ini, penulis meminta yang akan di perlukan dalam pembuatan aplikasi kepada pihak dinas pariwisata kabupaten sumbawa.

b. Desain

Dalam tahap ini, tahap dimana penulis melakukan analisa dan perancangan tentang fase dan desain sistem yang disiapkan.

c. Perancangan

Dalam tahap ini, rancangan waterfall yang sudah di setuju, maka dilakukan pengkodean sesuai dengan kebutuhan Aplikasi Sumbawa Excursion berbasis Web.

d. Pengujian (Implementasi)

Setelah menjadi suatu aplikasi maka perlu di lakukan pengujian sebelum di gunakan dan di uji menggunakan Blackbox testing

e. Pemeliharaan

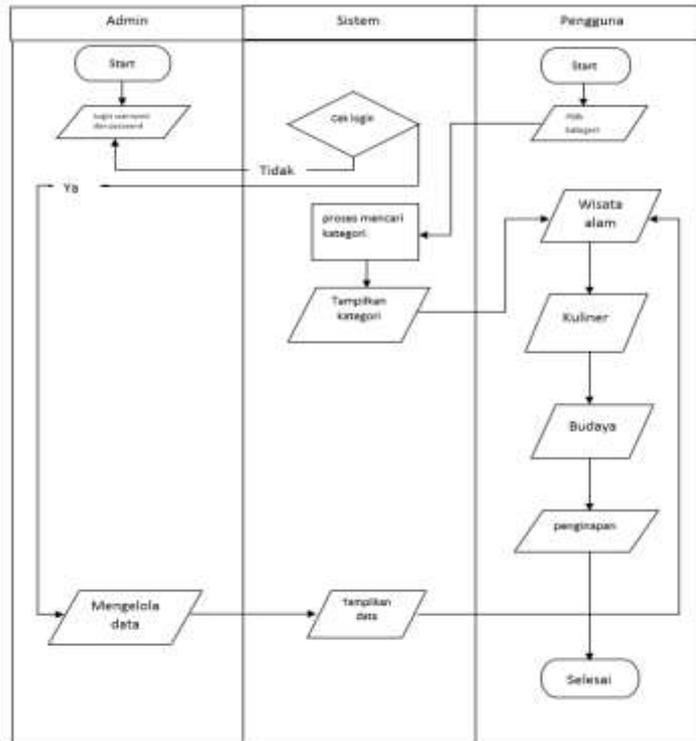
Tahap ini adalah tahap terakhir dalam metode waterfall yang memantau aplikasi/sistem yang sudah siap, kemudian dijalankan dan di pelihara.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

Adapun perancangan sistem untuk membangun aplikasi Sumbawa Excursion Berbasis web Kabupaten Sumbawa yang meliputi UML, Use case diagram, Activity diagram, dan class diagram.

a. *Flowmap* sistem yang berjalan

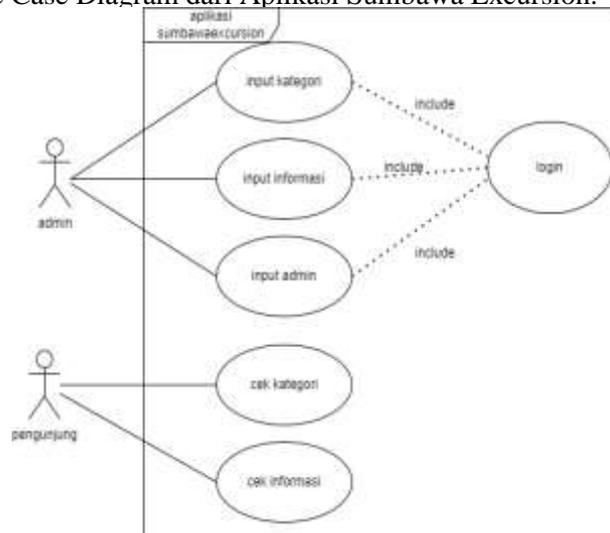


Gambar 2. Flowmap Sistem yang Berjalan

Pada gambar 2 menjelaskan tentang proses dari alur sistem yang berjalan saat ini, yang dimana dimulai dari start, kemudian pengguna dapat melihat banyak kategori yang ada di aplikasi Sumbawa Excursion, seperti wisata alam, kuliner, budaya, dan penginapan atau hotel yang ada di kabupaten sumbawa

b. *Use case Diagram*

Berikut Use Case Diagram dari Aplikasi Sumbawa Excursion:

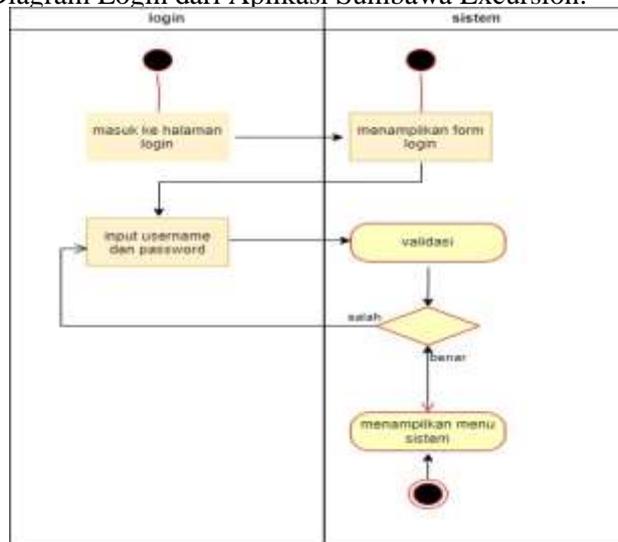


Gambar 3. Use case Diagram

Pada gambar 3 menjelaskan bahwa adanya skenario didalam sistem admin menginput data kategori, input data informasi dan input data login. Dan sebelum menginput admin harus login terlebih dahulu, setelah pengunjung dapat melihat sistem yang telah dibuat dan dapat melihat data kategori, dan data informasi.

c. *Activity Diagram*

Berikut Activity Diagram Login dari Aplikasi Sumbawa Excursion:

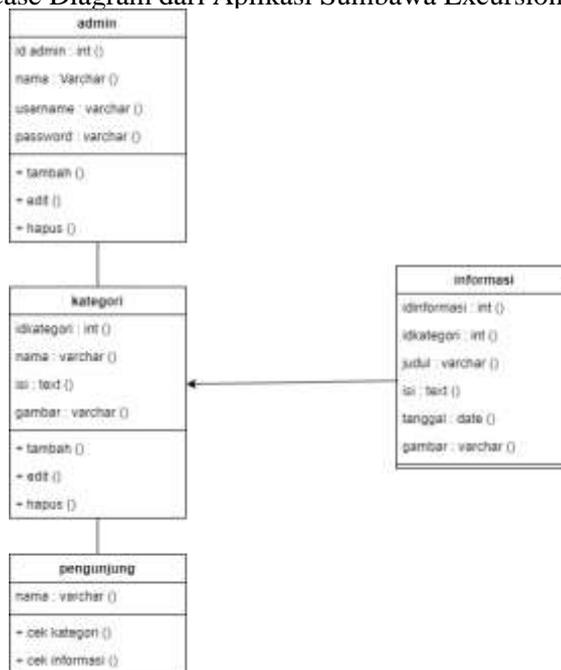


Gambar 4. Activity Diagram Login

Pada gambar 4 menjelaskan tentang proses dari aktifitas login yang dilakukan oleh admin dalam aplikasi Sumbawa Excursion. Yang dimulai dari membuka halaman login, validasi username dan password (jika username dan password benar maka dilanjutkan ke pada proses selanjutnya). Kemudian setelah login, admin mengakses sistem yang di tampilkan oleh aplikasi.

d. *Class Diagram*

Berikut Use Case Diagram dari Aplikasi Sumbawa Excursion:



Gambar 5. Class Diagram

Pada gambar 5 menjelaskan tentang proses admin dapat menambah, mengedit dan menghapus data kategori dan informasi sedangkan pengunjung dapat mengecek kategori dan informasi.

2. PEMBAHASAN

Pengujian sistem disini ada dua yaitu pengujian sistem admin dan pengujian sistem user yang digunakan untuk meengetahui apakah halaman admin ini dapat berfungsi dengan baik atau tidak.

Tabel 1. Pengujian Sistem Admin

Kasus dan hasil uji (data benar)			
Bagian Menu	Data masukan	Hasil dan harapan	Kesimpulan
Halaman login	<i>Input Username password</i> tombol masuk	Admin berhasil masuk ke dashboard ketika input text data benar dan tombol masuk ditekan	[√] diterima
Menu Dashboard		Menampilkan menu dashboard setelah admin login	[√] diterima
Menu Kategori	Tambah, edit, hapus menu kategori	Berhasil menambahkan mengedit dan menghapus data pada kategori	[√] diterima
Menu informasi	Menambah, mengedit dan menghapus data informasi	Berhasil menambah mengedit dan menghapus data informasi	[√] diterima
Menu admin	Menambahkan atau menghapus admin	Berhasil menambahkan dan menghapus admin	[√] diterima

Tabel 2. Pengujian Sistem User

Kasus dan Hasil Uji (data benar)			
Bagian Menu	Data masukan	Hasil yang di harapkan	Kesimpulan
Halaman utama	-	User berhasil masuk ke halaman utama ketika membuka aplikasi	[√] diterima
Menu kategori wisata	-	User berhasil masuk ke kategori wisata	[√] diterima
Menu kategori kuliner	-	User berhasil masuk ke kategori kuliner	[√] diterima
Menu kategori budaya	-	User berhasil masuk ke kategori buddaya	[√] diterima
Menu kategori hotel dan penginapan	-	User berhasil masuk ke kategori hotel dan penginapan	[√] diterima

Berdasarkan hasil pengujian yang telah di uji pada tabel pengujian sistem admin dan user maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Sumbawa Excursion berbasis web Kabupaten Sumbawa sudah berhasil dan layak untuk digunakan serta siap diserahkan kepada pengguna.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pembuatan aplikasi Sumbawa Excursion berbasis web Kabupaten Sumbawa yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi ini proses penyajian informasi kepada masyarakat luas akan dapat diorganisir dengan baik, dan dengan menggunakan aplikasi ini maka penyajian informasi mengenai wisata, kuliner, budaya, dan penginapan dapat tertata dengan baik, serta aplikasi memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengetahui informasi tentang wisata, kuliner, budaya, dan penginapan.

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi Sumbawa Excursion berbasis web Kabupaten Sumbawa yaitu mampu dikembangkan dengan lebih kompleks dan bisa mencakup peta, masukan pengguna dan pemesanan hotel, diharapkan dapat dikembang menjadi aplikasi berbasis android, serta dapat memenuhi keinginan pengguna.

E. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Auliya, A., & Mona, N. (2020). Pengembangan Kreativitas Kuliner Sebagai Elemen Daya Tarik Wisata Kota Depok.
- [2] Elektro, T., Nasional, T., & Babarsari, J. (n.d.). Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode USER CENTERED DESIGN RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI OBYEK WISATA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) 1 2 Oni Y uliani, Joko Prasajo. Retrieved from www.usability.gow,
- [3] Fitriani, L., & Faturochman, T. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Pariwisata Dan Industri Berbasis Web. Retrieved from <http://journals.sttgarut.ac.id>
- [4] Kuswara, A., Deddy Supriatna, A., & Gunadhi, E. (n.d.). SISTEM INFORMASI WISATA PANTAI BERBASIS WEB DI KABUPATEN GARUT. Retrieved from <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>
- [5] Prasetyo, A., Susanti, R., Ppkia, S., & Paramita, P. (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar.
- [6] Rahman, F., Teknik Informatika, J., Negeri Tanah Laut Jl Yani Km, P., & Tanah Laut Kalimantan Selatan, P. (2015). APLIKASI PEMESANAN UNDANGAN ONLINE.
- [7] Rahmasari, T., Studi, P., Akuntansi, K., Kunci, K., & Abstrak, .: (n.d.). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toserba Selamat Menggunakan Php Dan Mysql.
- [8] Santoso, S., & Abilaji, R. (2019). PANDU LOKASI WISATA KOTA TANGERANG DENGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS BERBASIS WEB.
- [9] Sofwan, A. (2003). Belajar Mysql dengan Phpmyadmin. Retrieved from <http://blog.sofwan.net>
- [10] Suhendro, D., Tunas, A., & Pematangsiantar, B. (2017). Seminar Nasional Teknologi Informatika.
- [11] Vinandari, N., Hafizd, K., Noor, M., Teknik Informatika, J., Negeri, P., Laut, T., Selatan, K. (2019). Sistem Informasi Geografis Wisata Religi Berbasis Web Mobile.