

# Sistem Informasi Destinasi Wisata Bulukumba Explore Berbasis Website

**Nur Fadillah Amran**

Universitas Negeri Makassar  
Makassar, Indonesia  
nurfadillahamran534@gmail.com

**Luthfiyah Ramadhani K. Arafah**

Universitas Negeri Makassar  
Makassar, Indonesia  
luthfiyahrka28@gmail.com

**Nur Isnaniya Barda**

Universitas Negeri Makassar  
Makassar, Indonesia  
nurisnaniyabarda@gmail.com

**Pramudya Asoka Syukur**

Universitas Negeri Makassar  
Makassar, Indonesia  
pramudyasyukur@gmail.com

---

## ARTICLE INFO

Received : 5 July 2024  
Accepted : 15 August 2024  
Published : 01 December 2024

## ABSTRACT

*The lack of available information regarding tourist destinations in Bulukumba Regency causes difficulties for tourists in exploring the area optimally. This study aims to develop a web-based tourism information system that can facilitate users in accessing and exploring tourist destinations in Bulukumba Regency. This research employs a qualitative method with a descriptive-analytical approach to design and develop this system. The development results indicate that this information system can effectively provide features such as destination profiles, locations, ratings, and tourist reviews. Functional and non-functional testing shows that the system operates according to user expectations, although some technical issues need to be addressed in the future. With this information system, it is expected to enhance tourism promotion and local revenue through increased economic activity in the tourism sector.*

*Keywords : Information System, Tourism, Bulukumba, Website*

## ABSTRAK

Kurangnya informasi yang tersedia mengenai destinasi wisata di Kabupaten Bulukumba menyebabkan kesulitan bagi wisatawan untuk menjelajahi daerah tersebut secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis web yang dapat memudahkan pengguna dalam mengakses dan menjelajahi destinasi wisata di Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analisis untuk merancang dan mengembangkan sistem ini. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa sistem informasi ini dapat menyediakan fitur-fitur seperti profil destinasi, lokasi, rating, dan ulasan wisatawan secara efektif. Pengujian fungsional dan non-fungsional menunjukkan bahwa sistem ini berjalan sesuai dengan harapan pengguna, meskipun terdapat beberapa kendala teknis yang perlu diperbaiki di masa mendatang. Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan dapat meningkatkan promosi pariwisata dan pendapatan lokal melalui peningkatan aktivitas ekonomi dari sektor pariwisata.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pariwisata, Bulukumba, Website

*This is an open access article under the CC BY-SA license*



## I. PENDAHULUAN

Pariwisata telah menjadi salah satu sektor ekonomi yang sangat potensial dalam meningkatkan pendapatan suatu negara. Indonesia, sebagai negara dengan keindahan alam dan keanekaragaman budaya, memandang pariwisata sebagai aset yang sangat potensial untuk dikembangkan. Dalam rangka mengoptimalkan sektor pariwisata, diperlukan upaya peningkatan pemasaran guna menarik minat wisatawan baik dari dalam maupun luar negeri. Namun, masih terdapat kekurangan informasi mengenai tempat-tempat wisata, baik yang belum banyak dikenal oleh turis mancanegara maupun lokal [1].

Sistem Informasi berbasis web sangat penting sebagai sarana untuk menyimpan dan menyampaikan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui berbagai hal tentang suatu tempat tanpa harus mengunjungi tempat tersebut terlebih dahulu. Internet, sebagai jaringan global, menyediakan informasi secara cepat dan efisien kepada masyarakat. Penggunaan situs web sebagai alat promosi pariwisata semakin populer. Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, pengembangan dan promosi pariwisata menjadi lebih nyata [2].

Perkembangan teknologi informasi masa kini sangat pesat, mempermudah pertukaran informasi. Baik instansi pemerintah maupun swasta perlu mengikuti perkembangan ini dan memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas layanan kepada masyarakat. Berkembangnya media sosial saat ini juga meningkatkan minat masyarakat terhadap lokasi-lokasi pariwisata [3].

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Melinda Ester Imbir, yang membahas pengembangan sektor pariwisata di Kabupaten Nabire, tujuan utamanya adalah mengembangkan daerah wisata dengan tetap berpegang pada prinsip-prinsip pengembangan pariwisata. Setiap kawasan atau destinasi pariwisata membutuhkan strategi pemasaran yang efektif. Untuk menjadikan Nabire sebagai destinasi pariwisata unggulan, diperlukan sinergi antara pemasaran dan pencitraan pariwisata daerah Nabire, sehingga Nabire dapat menjadi destinasi pariwisata terbaik, terutama di wilayah Nabire itu sendiri [4].

Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan, ikut andil dalam mempromosikan kekayaan budaya dan pesona alam Indonesia melalui berbagai tradisi dan destinasi wisata yang unik. Dalam

konteks ini, Bulukumba Explore muncul sebagai sebuah platform yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mempromosikan keindahan alam, kearifan lokal, serta warisan budaya yang menjadi ciri khas Kabupaten Bulukumba. Visi dari Bulukumba Explore adalah menjadi portal utama yang menghubungkan pengunjung dengan keunikan dan kekayaan Kabupaten Bulukumba. Melalui misi ini, platform ini berkomitmen untuk memberikan pengalaman tak terlupakan kepada pengguna, mendukung keberlanjutan sektor pariwisata, dan meningkatkan pemahaman terhadap kekayaan budaya lokal [5].

Namun, tantangan muncul seiring dengan perkembangan era informasi yang memudahkan akulturasi budaya dari berbagai bangsa. Hal ini terkadang membuat masyarakat setempat belum sepenuhnya mengenali dan memahami kebudayaan lokal mereka, yang seharusnya menjadi identitas daerah [6]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi pariwisata yang dapat memudahkan pengguna dalam menjelajahi berbagai destinasi wisata di Kabupaten Bulukumba, serta memperkuat identitas budaya daerah. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan pendapatan pariwisata dan pendapatan lokal melalui penjualan produk pariwisata dan peningkatan aktivitas ekonomi dari sektor pariwisata.

## II. METODE

### 1. Metode, Subjek, dan Prosedur Penelitian

#### A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analisis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi pariwisata yang dapat memudahkan pengguna dalam menjelajahi berbagai destinasi wisata di Kabupaten Bulukumba, serta memperkuat identitas budaya daerah [7].

#### B. Subjek Penelitian

Subjek dari studi ini adalah pengguna wisata yang berminat dalam mengunjungi destinasi wisata di Kabupaten Bulukumba. Subjek ini dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu memiliki minat dan kepentingan dalam mengunjungi destinasi wisata di Kabupaten Bulukumba [8].

#### C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, [9] yaitu:

- a. Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur dengan pengguna wisata yang telah dipilih sebagai subjek penelitian. Wawancara dilakukan secara online melalui platform video conferencing untuk memudahkan subjek dalam berpartisipasi.
- b. Analisis Data: Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan analisis kualitatif untuk mengidentifikasi tema dan pattern yang terkait dengan penggunaan sistem informasi pariwisata.
- c. Validasi Data: Data yang dianalisis kemudian divalidasi dengan menggunakan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya untuk memastikan keakuratan dan keandalan hasil penelitian.
- d. Presentasi Hasil: Hasil penelitian kemudian dipresentasikan dalam bentuk laporan yang memuat informasi mengenai sistem informasi pariwisata yang dikembangkan, serta implikasinya terhadap pengguna wisata dan sektor pariwisata Kabupaten Bulukumba.

## 2. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

### A. Wawancara

Wawancara merupakan teknik yang efektif dalam mengumpulkan data kualitatif, terutama dalam konteks penelitian ini yang melibatkan pengguna wisata. Melalui wawancara terstruktur, peneliti dapat mendapatkan informasi yang mendalam tentang pengalaman, preferensi, dan harapan pengguna terhadap sistem informasi

pariwisata yang dikembangkan. Penggunaan platform video conferencing memudahkan pengumpulan data tanpa harus bertatap muka secara langsung, sehingga lebih fleksibel dalam mengakomodasi partisipasi subjek penelitian [10].

### B. Observasi

Penggunaan observasi sebagai teknik tambahan dapat memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang interaksi pengguna dengan sistem informasi pariwisata. Observasi langsung terhadap pengguna saat menggunakan sistem dapat memberikan wawasan tentang pola penggunaan, kesulitan yang dihadapi, dan respons terhadap fitur-fitur tertentu dalam sistem [11].

### C. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif menjadi inti dari metode penelitian ini, dimana data yang terkumpul dari wawancara dan mungkin observasi, dianalisis untuk mengidentifikasi tema dan pola. Melalui analisis ini, peneliti dapat memahami preferensi pengguna, masalah yang dihadapi, serta harapan mereka terhadap sistem informasi pariwisata yang dikembangkan [12].

### D. Validasi Data

Validasi data merupakan langkah penting untuk memastikan keakuratan dan keandalan hasil penelitian. Dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, peneliti dapat memverifikasi hasil analisis dan memastikan bahwa kesimpulan yang diambil didukung oleh data yang terkumpul. Dengan demikian, hasil penelitian dapat dianggap lebih valid dan dapat dipercaya [13].

Tabel 1. Metode Penelitian Sistem Informasi Destinasi Wisata Bulukumba Explore

Tahapan Penelitian	Deskripsi
Metode Penelitian	Kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analisis.
Subjek Penelitian	Pengguna wisata yang berminat mengunjungi destinasi wisata di Kabupaten Bulukumba.
Prosedur Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengumpulan Data:</li> <li>2. Wawancara terstruktur melalui platform video conferencing.</li> <li>3. Analisis Data: Menggunakan analisis kualitatif untuk mengidentifikasi tema dan pola.</li> <li>4. Validasi Data: Memastikan keakuratan dan keandalan hasil penelitian.</li> <li>5. Presentasi Hasil: Disajikan dalam laporan.</li> </ol>
Bahan Penelitian	Wawancara terstruktur dan analisis kualitatif.
Teknik Pengumpulan Data	Wawancara terstruktur dengan subjek penelitian.
Jumlah Data	10 subjek penelitian.
Teknik Analisis	Analisis kualitatif dan validasi data.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini terdapat kebutuhan atau fitur yang diperlukan untuk membuat sistem informasi Destinasi Wisata yang akan digunakan Dinas Pariwisata Kabupaten Bulukumba. Berikut ini adalah fitur-fitur yang diinginkan pada sistem Bulukumba Explore :

##### A. Fitur Admin:

- a. Fitur input dan Edit data wisatawan
- b. Fitur input dan Edit data rating dan ulasan wisatawan
- c. Input fitur riwayat rating dan ulasan wisatawan
- d. Menginput fitur dan mengedit data informasi terbaru destinasi wisata

Sebelum fitur-fitur tersebut terpenuhi, dilakukan studi kelayakan yang berfungsi untuk mengukur apakah Bulukumba Explore layak untuk menjalankan sistem informasi destinasi pariwisata ini. Studi kelayakan ada dua, yaitu kelayakan dari segi teknis dan kelayakan dari segi organisasi.

Berikut hasil studi kelayakan yang dilakukan:

##### B. Kelayakan Teknis

Sistem informasi Bulukumba Explore Website memiliki kelayakan teknis yang tinggi. Pengembangan dan pemeliharaan platform ini membutuhkan kemampuan teknis yang cukup, namun terdapat beberapa risiko yang perlu diperhatikan, antara lain:

##### a. Keterbatasan Pengalaman Tim

Risiko terkait kurangnya pengalaman divisi marketing dan IT dalam pengembangan aplikasi pariwisata online. Ini dapat menghambat proses pengembangan dan memerlukan waktu tambahan untuk pelatihan.

##### b. Kefamiliaran dengan Teknologi Baru

Risiko terkait kefamiliaran tim dengan teknologi baru yang digunakan. Divisi IT mungkin belum sepenuhnya menguasai masalah infrastruktur dan ISP, sementara divisi marketing mungkin tidak memiliki pengalaman menggunakan teknologi web yang diperlukan.

##### c. Ukuran Tim Pengembang

Risiko terkait dengan jumlah anggota tim yang ditugaskan untuk proyek. Dengan hanya 3 orang yang terlibat, mungkin ada tekanan tambahan untuk memenuhi jadwal yang telah ditetapkan.

#### d. Kompatibilitas Infrastruktur

Meskipun risiko rendah, perlu memastikan bahwa Bulukumba Explore Website kompatibel dengan infrastruktur dan sistem yang sudah ada. Hal ini membutuhkan pengujian menyeluruh untuk memastikan kinerja yang optimal.

#### C. Kelayakan Organisasi

- a) Pengguna/Pemilik Produk: Dinas Pariwisata Kabupaten Bulukumba
- b) Manajer Proyek: Pak Majid
- c) Pengembang: Nur Fadillah, Nur Isnaniya Barda, dan Luthfiyah Ramadhani K.A.
- d) Integrasi dengan Visi dan Misi Dinas Pariwisata Bulukumba? Ya.

Bulukumba Explore Website telah sepenuhnya terintegrasi dengan visi dan misi perusahaan.

##### e) Tujuan Pengembangan yang Jelas? Ya.

Tujuan pengembangan sistem ini sangat jelas dan fokus pada peningkatan pemasukan dan promosi pariwisata Kabupaten Bulukumba.

##### f) Organisasi Tim Pengembang yang Baik? Ya.

Tim pengembang yang terlibat dalam proyek ini telah terorganisir dengan baik dan memiliki peran yang jelas dalam pengembangan sistem.

##### g) Perkiraan pekerjaan proyek:

Estimasi waktu pengerjaan sistem informasi Bulukumba Explore ini adalah 4-5 bulan yang dikerjakan oleh tim berjumlah 3 orang.

#### 2. Tahap Analisis

##### A. Deskripsi Sistem

Sistem informasi destinasi pariwisata ini dibuat dengan tujuan pengguna dapat terhubung, berbagi, dan berkolaborasi dalam pengembangan ide-ide baru yang berpotensi memajukan sektor pariwisata Kabupaten Bulukumba. mendukung kegiatan para wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Bulukumba.

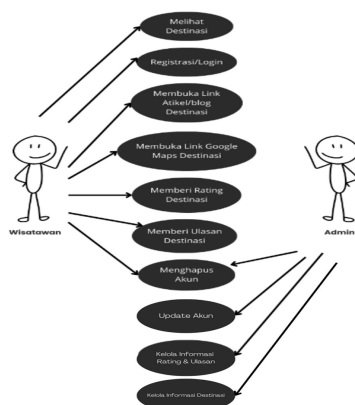
##### B. Persyaratan Fungsional

Admin disini berfungsi sebagai aktor yang mengelola akses pengguna ke sistem. Ini termasuk membuat akun pengguna baru, menghapus akun yang tidak aktif, mengatur hak akses dan peran pengguna, serta mengubah informasi pengguna.

Peran Admin adalah:

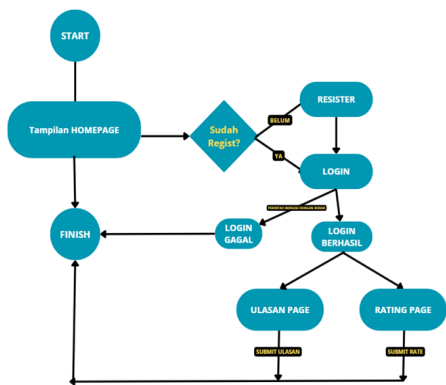
- a. Mengisi data base wisatawan
- b. Isi informasi terbaru tentang destinasi wisata Bulukumba
- c. Mencatat riwayat rating dan ulasan wisatawan
- d. Mencatat perkembangan akun wisatawan

C. Use Case Diagram



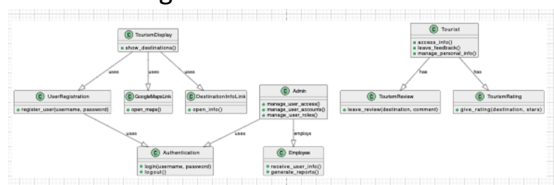
Gambar 1. Use Case Diagram Bulukumba Explore

D. Activity Diagram



Gambar 2. Activity Diagram Bulukumba Explore

E. Class Diagram



Gambar 3. Class Diagram Bulukumba Explore

F. Sequence Diagram



Gambar 4. Sequence Diagram Bulukumba Explore

G. Non-Functional Requirements

Persyaratan non-fungsional adalah persyaratan atau kebutuhan yang menggambarkan bagaimana sistem atau perangkat lunak harus bermasalah dalam hal kinerja, keamanan, ketenangan pikiran, skalabilitas, dan manajemen. Persyaratan non-fungsional umumnya terkait dengan kualitas atau karakteristik lain dari sistem atau perangkat lunak, selain fitur dan fungsionalitas. Dalam penelitian ini, kebutuhan non-fungsional yang relevan akan diidentifikasi. Berikut ini adalah persyaratan Non Fungsional penelitian ini :

Tabel 2. Non-Functional Requirements

No	Parameters	Requirements
1	Performance Requirement	Halaman-halaman website dapat dimuat dengan cepat, termasuk halaman utama, halaman kategori destinasi wisata , dan halaman detail destinasi wisata.
2	Safety Requirement	Website secara aman menyimpan dan mengelola data pengguna, termasuk data pribadi dan riwayat transaksi.
3	Security Requirement	Semua informasi pengguna, termasuk data pribadi dan sandi, perlu dijadikan terenkripsi ketika tersimpan di sistem agar menjaga kerahasiaan serta keamanannya.
4	Software Quality Attributes	Website harus dapat melaksanakan fungsi-fungsi inti Bulukumba Explore untuk destinasi wisata, seperti penelusuran destinasi wisata berdasarkan lokasi strategis, serta manajemen akun pengguna.
5	Development Platform	Website menggunakan platform web, platform mobile dan operating sistem

### 3. Tahap Design

Pada tahap perancangan ini membahas tentang perangkat perangkat yang akan digunakan pada sistem informasi kesehatan, dimana perangkat-perangkat yang akan dibahas mulai dari antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak dan perancangan awal atau gambaran sementara sebagai patokan awal perancangan tampilan sistem. sistem informasi Bulukumba Explore.

#### A. Hardware Interface

Antarmuka perangkat keras pada sistem informasi kesehatan sekolah diperlukan untuk menampilkan tampilan sistem. Antarmuka perangkat keras mungkin juga diperlukan untuk melakukan entri data atau tugas lainnya. Selanjutnya perangkat keras yang digunakan pada informasi Bulukumba Explore:

##### a. Laptop/PC

Komputer pribadi atau laptop merupakan salah satu perangkat keras yang sangat penting dalam sistem informasi Bulukumba Explore ini. Yang mana nantinya Admin menggunakan PC atau laptop tersebut untuk menjalankan sistem informasi destinasi pariwisata ini.



Gambar 5. Laptop

##### b. Mouse dan Keyboard

Mouse berfungsi untuk menggerakkan kursor pada laptop dan PC, sedangkan keyboard merupakan salah satunya perangkat keras yang berfungsi untuk menginput data ke dalam laptop atau PC.



Gambar 6. Mouse & Keyboard

##### c. Router

Router berfungsi sebagai perangkat jaringan yang menghubungkan beberapa jaringan komputer dan berperan sebagai titik penghubung antara jaringan lokal dengan jaringan luar seperti internet. Dalam konteks transmisi jaringan internet, router berperan penting dalam menyalurkan dan mengarahkan lalu lintas data antar perangkat yang terhubung dalam jaringan.



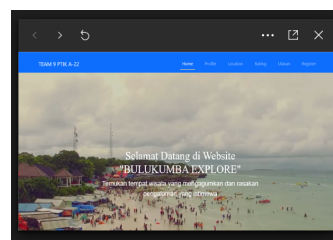
Gambar 7. Router

#### B. Software Interface

Antarmuka perangkat lunak sistem informasi kesehatan sekolah memainkan peran penting dalam memfasilitasi komunikasi yang efektif antara berbagai jenis perangkat lunak yang digunakan dalam sistem. Tujuan dari antarmuka ini adalah untuk memastikan kelancaran interaksi antar komponen sistem, termasuk antarmuka dengan database, sistem operasi, dan bahasa pemrograman tertentu.

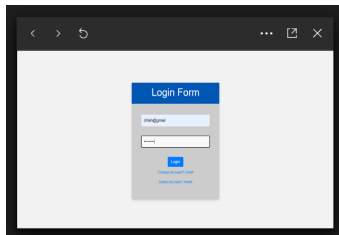
Perancangan sementara disini sebagai bahan acuan awal tampilan perancangan antarmuka sistem informasi Bulukumba Explore. Dalam pembuatan rancangan sementara sistem informasi Bulukumba Explore ini menggunakan aplikasi Figma. Berikut ini adalah desain antar muka sementara yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi figma :

##### a. Halaman Home



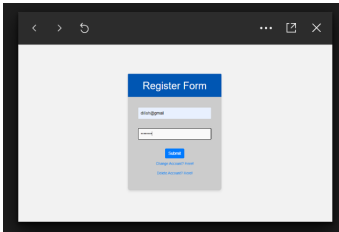
Gambar 8. Halaman Home figma

b. Halaman Login



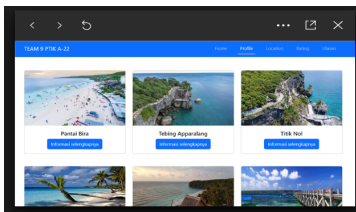
Gambar 9. Halaman Login figma

c. Halaman Register



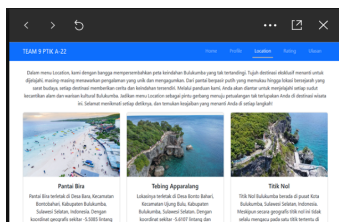
Gambar 10. Halaman Register figma

d. Halaman Profil



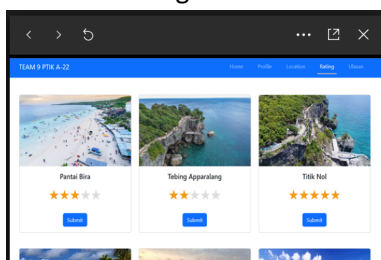
Gambar 11. Halaman Profil figma

e. Halaman Location



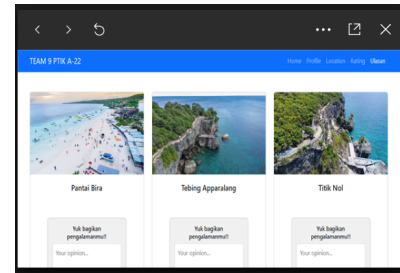
Gambar 12. Halaman Location figma

f. Halaman Rating



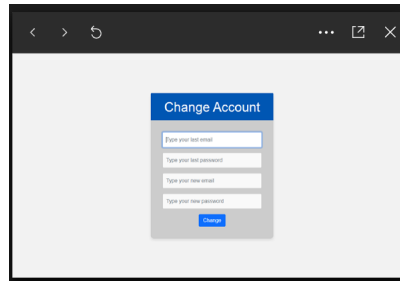
Gambar 13. Halaman Rating figma

g. Halaman Ulasan



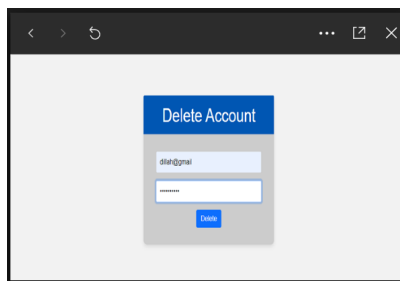
Gambar 14. Halaman Ulasan figma

h. Halaman Update



Gambar 15. Halaman Update figma

i. Halaman Delete



Gambar 16. Halaman Delete figma

4. Tahap Pengujian

Setelah selesai pembuatan Sistem Informasi Destinasi Wisata Bulukumba Explore, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian untuk memastikan bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan dua metode yaitu pengujian White Box dan pengujian Black Box. Tujuan dari pengujian ini adalah mengidentifikasi potensi masalah dan memastikan bahwa sistem berfungsi dengan baik sebelum diimplementasikan sepenuhnya.

A. Pengujian White Box

Tabel 3. Pengujian White box dari fitur Rating

Flow Chart	Flow Graph
Garis Diagram Alir	Kompleksitas Siklomatis
<p>Jalur 1 = 1-2-4-5-6-7-8-11-10-6-12</p> <p>Jalur 2 = 1-2-4-5-6-7-8-9-10-6-12</p> <p>Jalur 3 = 1-2-3 - 1-2-4-5-6-7-8-11-10-6-12</p>	$V(G) = E - N + 2$ $V(G) = 14 - 14 + 2$ $V(G) = 2$ $P = 2+1 = 3$

Berdasarkan hasil pengujian white box yang telah dilakukan untuk mengecek sistem informasi Sistem Informasi Destinasi Wisata Bulukumba Explore yang telah dibuat, mendapatkan hasil yang baik dimana seluruh

alur logika atau flowchart yang diterapkan pada program berjalan sesuai dengan alur logika yang diinginkan.

B. Pengujian Black Box

Tabel 4. Hasil Pengujian Blackbox

NO	Fitur	Deskripsi Pengujian	Input Pengujian	Output yang Diharapkan	Status Pengujian (Pass/Fail)	Keterangan
1	Navigasi Bar	User Menekan "Home"	Klik pada opsi "Home"	Halaman Home ditampilkan dengan benar	Pass	Pengguna harus diarahkan ke halaman home pada saat memilih "home" pada navigasi bar



		User Menekan "Profil"	Klik pada opsi "Profil"	Halaman Profil ditampilkan dengan benar	Pass	Pengguna harus diarahkan ke halaman home pada saat memilih "Profil" pada navigasi bar
		User Menekan "Location"	Klik pada opsi "Location"	Halaman Location ditampilkan dengan benar	Pass	Pengguna harus diarahkan ke halaman home pada saat memilih "Location" pada navigasi bar
		User Menekan "Register"	Klik pada opsi "Register"	Opsi "Register", "Login", "Update" dan "Delete" ditampilkan	Pass	Opsi "Register", "Login", "Update" dan "Delete" harus ditampilkan saat pengguna memilih "Register"
		User Menekan "Ulasan"	Klik pada opsi "Ulasan"	Opsi "Login" ditampilkan	Pass	Opsi "Login" harus ditampilkan saat pengguna memilih "Ulasan"
		User Menekan "Rating"	Klik pada opsi "Rating"	Opsi "Login" ditampilkan	Pass	Opsi "Login" harus ditampilkan saat pengguna memilih "Rating"
2	Home	User melihat 7 link informasi destinasi wisata	Klik Link destinasi wisata	Pengguna diarahkan ke artikel yang memuat informasi tentang destinasi wisata tersebut	Pass	Pengguna harus dialihkan ke artikel yang memuat informasi destinasi wisata tersebut - - -
3	Register	Memastikan bahwa pengguna dapat mendaftar/membuat akun login	Memasukkan Data	Pengguna berhasil mendaftar tanpa adanya gangguan	Pass	
4	Login	Login ke halaman rating/ulasan menggunakan email dan pass yang telah dibuat	Memasukkan data yang sama pada saat register	Pengguna berhasil login ke halaman rating/ulasan	Pass	
5	Update	Memastikan pengguna dapat meng-update akun yang sudah dibuat	Memasukkan email dan pass baru untuk menggantikan email dan pass yang lama	Pengguna berhasil meng-update akun tanpa ada gangguan	Pass	
6	Delete	Memastikan Pengguna dapat mrnhapus akun yang telah dibuat	Memasukkan email dan pass akun	Pengguna berhasil menghapus akun tanpa ada gangguan	Pass	

7	Profil	User menekan "Informasi selengkapnya"	Klik pada opsi "Informasi selanjutnya"	Pengguna diarahkan ke halaman yang memuat informasi tentang destinasi wisata	Pass	Pengguna harus dialihkan ke halaman yang memuat informasi tentang destinasi wisata tersebut
8	Location	User menekan "Lokas"	Klik pada opsi "Lokasi"	Pengguna diarahkan ke Google Maps dimana lokasi destinasi wisata	Pass	Pengguna dialihkan ke Google Maps dimana lokasi destinasi wisata tersebut
9	Rating	User memilih rating dan menekan submit	Memberikan rating dan menekan submit	Pengguna memberikan rating pada destinasi wisata	Pass	Pengguna memberikan rating pada destinasi sesuai dengan pengalaman
10	Ulasan	User memasukkan ulasan	Memasukkan ulasan dan menekan submit	Pengguna memasukkan ulasan tentang destinasi wisata	Pass	Pengguna memasukkan ulasan tentang destinasi wisata sesuai dengan pengalaman

Pengujian Blackbox dilakukan dengan fokus pada fungsi dan interaksi antarmuka pengguna tanpa memperhatikan logika internal atau struktur kode aplikasi. Dalam konteks pengujian aplikasi ini, pengujian dilakukan terhadap navigasi dan fitur-fitur utama seperti registrasi, login, update profil, dan penghapusan akun. Setiap pengujian dilakukan dengan mengklik tombol atau opsi yang sesuai dan memverifikasi apakah tindakan tersebut mengarahkan pengguna ke halaman yang diharapkan atau menampilkan fungsi yang benar. Pengujian ini berhasil mencakup berbagai skenario yang mungkin dialami oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi pariwisata ini.

## 5. Implementasi

Tahap implementasi ini merupakan tahap yang menampilkan hasil perancangan antarmuka tampilan Bulukumba Explore yang sudah jadi. Berikut tampilan sistem informasi Bulukumba Explore. Selain itu, sistem yang digunakan untuk membuat sistem informasi Bulukumba Explore ini menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dengan Visual Studio Code sebagai editor kodenya, dan database MySQL. Penggunaan PHP sebagai bahasa pemrograman, Visual Studio Code sebagai editor kode, dan MySQL sebagai

database membuat sistem ini memiliki kemampuan yang handal dan efisien.

Dalam pengembangan antarmuka sistem, teknologi HTML, CSS, dan JavaScript sering digunakan bersama dalam pengembangan web. HTML berfungsi untuk membangun struktur dan isi halaman, sementara CSS digunakan untuk mengatur tampilan visual halaman. Selain itu, JavaScript berperan dalam menambahkan interaksi dan fungsi dinamis. Dengan menggabungkan ketiga teknologi ini, pengembang dapat mengimplementasikan desain antarmuka yang telah direncanakan. Selain itu, HTML, CSS, dan JavaScript memiliki peran penting dalam mengembangkan antarmuka yang responsif dan interaktif.

### A. Tampilan Home

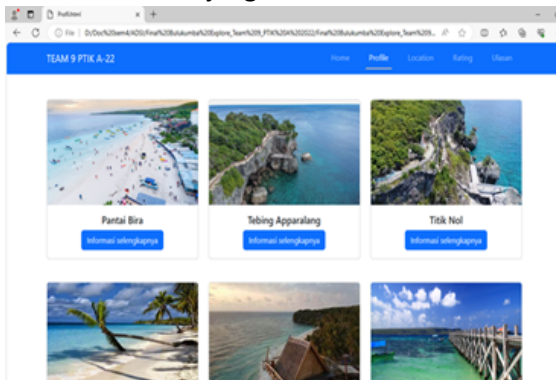
Menampilkan profil singkat dari Bulukumba Explore, mencakup ucapan selamat datang beserta tagline dari Bulukumba Explore, selanjutnya terdapat juga beberapa informasi mengenai Kabupaten Bulukumba, disertai background Pantai Bira dan Tebing Apparalang untuk memperindah tampilan.



Gambar 17. Tampilan Home Bulukumba Explore

### B. Tampilan Profil

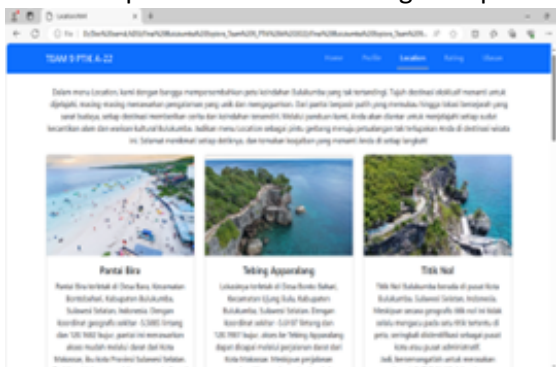
Menampilkan beberapa profil tempat wisata yang jika diakses informasi lengkapnya menampilkan gambar dan deskripsi tempat tersebut, contohnya Pantai Bira, Tebing Apparalang, Titik Nol Bulukumba, Pantai Lemo Lemo, Pantai Marumasa, Pulau Liukang, dan Kawasan Adat Kajang.



Gambar 18. Tampilan Profil Bulukumba Explore

### C. Tampilan Location

Menampilkan deskripsi lokasi dari beberapa profil tempat wisata, serta selengkapnya dapat menampilkan navigasi/ petunjuk arah dari lokasi tempat wisata melalui Google Maps.



Gambar 19. Tampilan Location Bulukumba Explore

### D. Tampilan Register

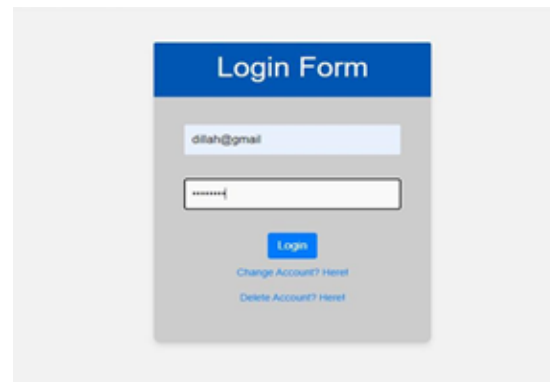
Sebelum menampilkan halaman Rating dan ulasan pengguna diarahkan untuk membuat akun di halaman register dengan mengisi alamat email dan password.



Gambar 20. Tampilan Register Bulukumba Explore

### E. Tampilan Login

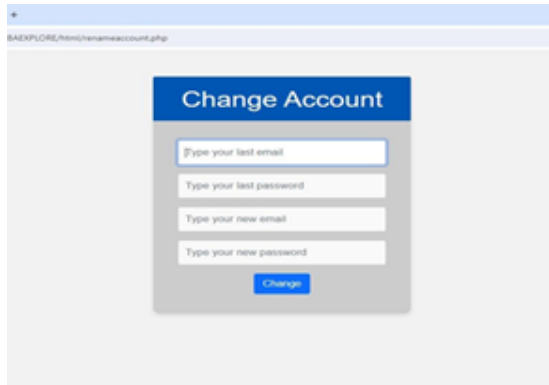
Menampilkan form Login disediakan untuk pengguna dapat mengisi alamat email dan password sesuai dengan akun yang telah dibuat.



Gambar 21. Tampilan Login Bulukumba Explore

### F. Tampilan Update

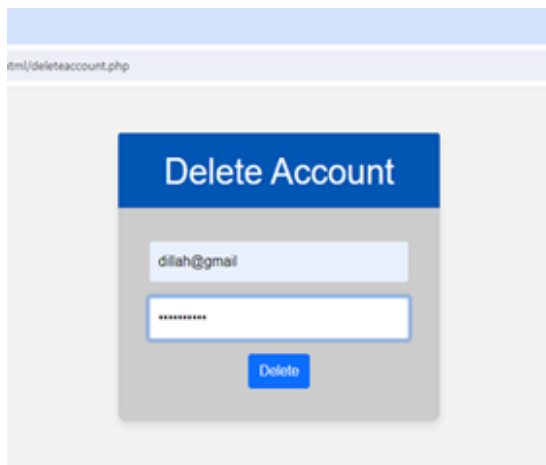
Menampilkan Form Update agar pengguna dapat memperbarui akun miliknya dengan mengganti email dan password yang baru.



Gambar 22. Tampilan Update Bulukumba Explore

#### G. Tampilan Delete

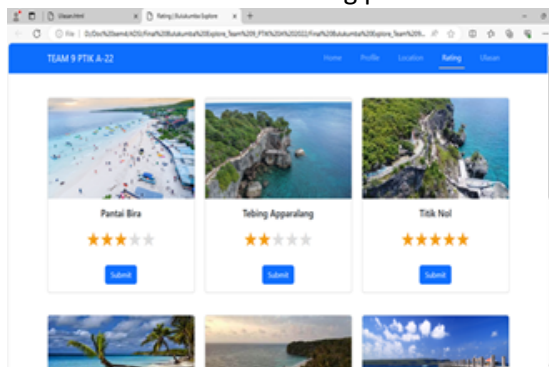
Menampilkan Form Delete agar pengguna dapat menghapus akun miliknya karena alasan tertentu



Gambar 23. Tampilan Delete Bulukumba Explore

#### H. Tampilan Rating

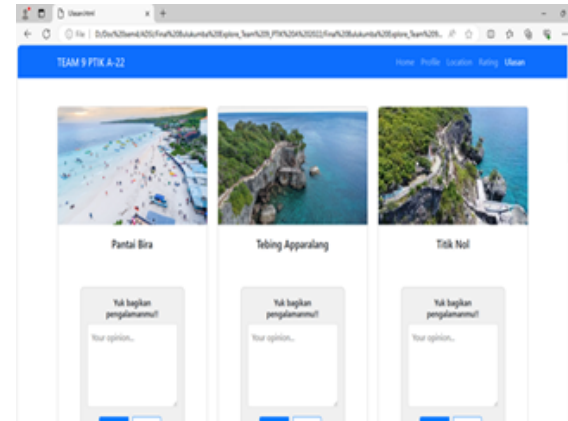
Menampilkan Rating/ Penilaian pengunjung berdasarkan akumulasi rating pada Database.



Gambar 24. Tampilan Rating Bulukumba Explore

#### I. Tampilan Ulasan

Menampilkan Form Ulasan agar pengguna dapat membagikan pengalamannya.



Gambar 25. Tampilan Ulasan Bulukumba Explore

#### 6. Maintenance

Pasca penerapan sistem informasi Destinasi Pariwisata (Bulukumba Explore), penting dilakukan tahap pemeliharaan untuk menjaga kinerja dan keamanan sistem. Fase pemeliharaan melibatkan beberapa langkah penting, seperti manajemen malware aktif, yang dilakukan secara teratur defragmentasi, melakukan pemeriksaan perangkat keras, dan membuat cadangan data penting. Langkah-langkah tersebut diperlukan agar Bulukumba Explore tetap dapat beroperasi dengan baik dan lancar tanpa gangguan.

Dengan melakukan pemeliharaan yang baik, sistem informasi Bulukumba Explore dapat tetap berfungsi secara optimal, melindungi data sensitif dan menghindari masalah keamanan yang mungkin timbul. Pemeliharaan rutin juga membantu mencegah kegagalan perangkat keras, memperpanjang umur sistem, dan memastikan ketersediaan data penting dalam situasi darurat. Dengan komitmen pemeliharaan yang teratur dan disiplin, Bulukumba Explore dapat memberikan manfaat berkelanjutan kepada penggunanya dan mendorong efisiensi pengelolaan informasi Destinasi Pariwisata di Kabupaten Bulukumba.

#### IV. KESIMPULAN

Artikel ini membahas tentang pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web, Bulukumba Explore, yang dirancang untuk meningkatkan pendapatan pariwisata dan pendapatan lokal di Kabupaten

Bulukumba, Sulawesi Selatan, Indonesia. Sistem ini memperkenalkan model bisnis yang memungkinkan ide-ide kreatif pariwisata diakses, dipromosikan, dan dinilai, serta memberikan peluang baru bagi pelaku pariwisata lokal untuk mendapatkan pengakuan dan penghasilan. Bulukumba Explore dilengkapi dengan fitur-fitur seperti home, profile, location, rating, dan ulasan yang memudahkan pengguna dalam mengakses informasi destinasi wisata dan berbagi pengalaman. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat meningkatkan pendapatan pariwisata dan pendapatan lokal melalui penjualan produk pariwisata dan peningkatan aktivitas ekonomi dari sektor pariwisata.

Pengembangan sistem informasi pariwisata seperti Bulukumba Explore dapat menjadi contoh yang efektif dalam meningkatkan pendapatan pariwisata dan pendapatan lokal di daerah-daerah yang memiliki potensi wisata. Pentingnya memperkenalkan model bisnis yang memungkinkan ide-ide kreatif pariwisata diakses, dipromosikan, dan dinilai untuk meningkatkan partisipasi pelaku pariwisata lokal. Penggunaan teknologi informasi dapat membantu meningkatkan kualitas layanan kepada masyarakat dan memudahkan pertukaran informasi. Dalam pengembangan sistem informasi pariwisata, perlu diperhatikan keterbatasan teknis dan organisasi serta risiko yang terkait dengan pengembangan aplikasi pariwisata online

#### REFERENSI

- [1] I. Susanto, M. Heri, and A. Fachrudin, "Dampak Strategi Pemasaran Pariwisata terhadap Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi di Pantai Wisata Labuhan Jukung Krui Kabupaten Pesisir Barat)," *Syiar Iqtishadi J. Islam. Econ. Finance Bank.*, vol. 3, no. 1, p. 114, May 2019, doi: 10.35448/jiec.v3i1.5518.
- [2] Y. Anis, A. B. Mukti, and A. N. Rosyid, "Penerapan Model Waterfall Dalam Pengembangan Sistem Informasi Aset Destinasi Wisata Berbasis Website," 2023.
- [3] A. Faidlatul Habibah and I. Irwansyah, "Era Masyarakat Informasi sebagai Dampak Media Baru," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 350–363, Jul. 2021, doi: 10.47233/jteksis.v3i2.255.
- [4] F. Duwitau and R. Wijanarko, "Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Nabire Berbasis Web," *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 2, p. 104, Sep. 2020, doi: 10.36499/jinrpl.v2i2.3566.
- [5] Muh. A. Amier, "SISTEM INFORMASI PARAWISATA KABUPATEN BULUKUMBA BERBASIS WEB," *Polimedia*, 2022.
- [6] R. D. Nasution, "Effect of the development of communication information technology on local cultural existence," vol. 21, no. 1.
- [7] S. Z. Hastami, T. Y. Ramadin, and P. Maeni, "Maximizing digital technology to promote local culture," vol. 1, no. 1. pp. 53–55, 2020.
- [8] N. C. Nurrohmah, "Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Sarjana Pariwisata," 2023.
- [9] M. Ahsanulhaq, "Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan," *J. Prakarsa Paedagog.*, vol. 2, no. 1, Jul. 2019, doi: 10.24176/jpp.v2i1.4312.
- [10] D. U. Sidiq, M. Ag, and D. M. M. Choiri, "METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN," 2019.
- [11] D. Kurniasih, Y. Rusfiana, A. Subagyo, and R. Nuradhawati, *Teknik Analisa*. ALFABETA, 2021.
- [12] S. Khoirunnisa, S. Wuryastuti, and T. Suratno, "KEPERCAYAAN DIRI SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR LUDO FAUNA (Studi Narrative Inquiry mengenai hewan di sekitar pada siswa Sekolah Dasar)," *Didaktika*, vol. 1, no. 3, pp. 451–459, Oct. 2021, doi: 10.17509/didaktika.v1i3.37422.
- [13] D. Priharsari, "Systematic Literature Review di Bidang Sistem Informasi dan Ilmu Komputer," *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 2, p. 263, Feb. 2022, doi: 10.25126/jtiik.2022923884.