

SISTEM INFORMASI PARIWISATA DESA SENARU BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN METODE RAD

Sahidi*¹, Zaenul Mutaqin²

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Teknologi Mataram, Indonesia
Email: ¹chiding07@gmail.com, ²zaenulmutaqin2012@gmail.com

SEJARAH ARTIKEL

Diterima: 12.11.2023

Direvisi: 16.11.2023

Publish: 16.11.2023



Hak Cipta © 2023

Penulis: Ini adalah artikel akses terbuka yang didistribusikan berdasarkan ketentuan Creative Commons Attribution 4.0 International License.

ABSTRAK

Sistem Informasi Pariwisata Desa Senaru Berbasis Website merupakan solusi inovatif untuk meningkatkan pemanfaatan potensi pariwisata desa. Penelitian ini menggunakan *Metode Rapid Application Development (RAD)* untuk mempercepat pengembangan sistem dengan fokus pada kebutuhan pengguna dan fleksibilitas perubahan. Desa Senaru, yang dikenal dengan keindahan alam dan warisan budayanya, memerlukan pendekatan teknologi informasi yang memadai untuk meningkatkan visibilitas dan pengelolaan destinasi wisata. Sistem ini mencakup fitur-fitur seperti informasi tempat wisata, pemandu wisata virtual, pemesanan layanan, dan ulasan pengguna. Metode RAD memungkinkan tim pengembang untuk berkolaborasi dengan pihak terkait desa secara langsung, memastikan bahwa kebutuhan dan harapan komunitas lokal dapat segera diimplementasikan dalam pengembangan sistem. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan pariwisata desa, meningkatkan pengalaman pengguna, serta memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi lokal. Sistem Informasi Pariwisata Desa Senaru ini diharapkan dapat menjadi contoh implementasi teknologi informasi yang sukses dalam mengembangkan potensi pariwisata di tingkat lokal.

Kata Kunci: sistem Informasi, website, *Rapid Application Development (RAD)*

ABSTRACT

The Website-Based Senaru Village Tourism Information System is an innovative solution to improve the utilization of the village's tourism potential. This research uses the Rapid Application Development (RAD) Method to accelerate system development with a focus on user needs and flexibility of change. Senaru Village, known for its natural beauty and cultural heritage, requires an adequate information technology approach to improve the visibility and management of tourist destinations. The system includes features such as tourist spot information, virtual tour guides, service booking and user reviews. The RAD method allows the development team to collaborate with village stakeholders directly, ensuring that the needs and expectations of the local community can be immediately implemented in the system development. The results of this research are expected to increase the efficiency of village tourism management, improve user experience, and make a positive contribution to local economic growth. The Senaru Village Tourism Information System is expected to be an example of successful information technology implementation in developing tourism potential at the local level.

Keywords: system, Information, website, *Rapid Application Development (RAD)*

1. PENDAHULUAN

Desa Senaru terletak dibawah kaki Gunung Rinjani. Desa ini terdiri dari 15 dusun dan masih memegang teguh budaya dan adat istiadatnya Desa senaru berjarak sekitar 80km dari kota mataram dan dapat ditempuh dengan waktu sekitar 2 jam perjalanan. Desa ini berada di ketinggian 600 meter diatas permukaan laut dengan suasana yang sejuk, objek wisata alam yang indah dan social budaya yang unik [1]. Desa senaru ini menjadi salah satu tujuan wisata bagi para wisatawan baik wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara oleh sebab itu suatu informasi data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. Informasi yang cepat dan akurat merupakan suatu bentuk informasi yang

sangat dibutuhkan masyarakat. Salah satu metode yang digunakan untuk media informasi yang baik menggunakan system informasi berbasis web. Dimana metode ini dapat memberikan informasi yang lebih baik dan efisien dibanding metode lain [2].

Permasalahan yang di hadapi yang pertama sistem informasi parawisata desa senaru belum ada sistem informasi destinasi wisata desa senaru dan tampilan web desa senaru user interface websitedesa senaru kurang menarik sebagai informasi untuk wisatawan lokal dan mancanegara.

Diperlukan sebuah system informasi berbasis website untuk memudahkan mengetahui daerah-daerah parawisata di Desa Senaru. System ini juga merupakan bentuk promosi melalui media internet dan computer. Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah dan masyarakat di desa senaru akan meningkat, selain itu dengan adanya system informasi berbasis web maka objek-objek pariwisata di Desa Senaru akan lebih dikenal oleh masyarakat luas serta memotivasi pemerintah setempat untuk memperhatikan pengelolaan tempat-tempat wisata didaerah Desa Senaru.

Beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan acuan dalam penelitian ini, seperti yang dilakukan oleh [3], yang berjudul “Perancangan website Pariwisata berbasis visual Animasi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh Besar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan suatu sistem informasi yang berbasis visual animasi yang dirancang dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 sehingga bersifat dinamis. Sistem informasi ini berisi informasi tentang objek wisata yang berada di Kabupaten Aceh Besar. Kelebihan dari sistem yang dikembangkan adalah menggunakan Adobe Flash CS3 dan berbasis visual animasi, serta terdapat informasi tentang wisata sejarang di Kabupaten Aceh Besar pada sistem tersebut. Sedangkan kekurangan yang terdapat pada sistem yang dikembangkan pada sistem tersebut adalah tampilan sistem sangat sederhana, kurang menarik dan tidak menjelaskan deskripsi secara lengkap tentang informasi wisata.

Penelitian yang dilakukan oleh [4], berjudul “Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web di Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta”. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web guna mendukung promosi pariwisata pada Kabupaten Simeulue. Metode yang digunakan dalam mengembangkan sistem informasi ini adalah metode System Development Life Cycle (SDLC) atau siklus hidup pengembangan sistem dengan model prototype. Kelebihan dari sistem yang dikembangkan adalah data objek wisata yang terdapat pada sistem adalah berasal dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Seumeulu. Sedangkan kekurangan pada sistem yang dikembangkan adalah tidak menampilkan informasi secara detail tentang wisata budaya dan tidak menampilkan event Kabupaten.

Penelitian yang dilakukan oleh [5], berjudul “Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie”. Penelitian tersebut bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi wisata yang dapat menyajikan dan memberikan informasi wisata dan budaya yang ada di Kabupaten Pidie. Adapun latar belakang dari penelitian ini diangkat berdasarkan kebutuhan akan adanya sebuah sistem informasi yang dapat memberikan informasi menyeluruh secara cepat dan akurat, karena penyampaian informasi mengenai wisata di Kabupaten Pidie untuk saat ini masih dengan brosur dengan kata lain penyampaian informasi semacam ini belum cukup efektif dan belum cukup mampu menarik wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Pidie. Dan dengan adanya sistem informasi ini juga dapat mempermudah pemerintah Dinas pariwisata dan kebudayaan setempat dalam mengelola informasi wisata dan kebudayaan di daerah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem waterfall dan metode pengujian sistem menggunakan metode system usability scale (SUS). Hasil evaluasi penilaian akhir yang dilakukan terhadap sistem informasi wisata dari responden mendapatkan skor 80,5 dan termasuk grade A berdasarkan grafik percentil rank SUS. Sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna untuk mendapatkan layanan informasi yang dibutuhkan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini mengadopsi metode pengembangan sistem yang dikenal sebagai Rapid Application Development (RAD) untuk merancang dan membangun sistem dengan efisiensi dan kecepatan tinggi [6]. Pendekatan RAD ini memberikan keleluasaan dalam mengatasi tantangan perancangan sistem dengan memfokuskan pada iterasi cepat dan kolaborasi yang intensif antara pengembang dan pemangku kepentingan. Tahap-tahap yang ditempuh dalam pembuatan sistem ini, sebagaimana tergambar dalam Gambar 1.



Gambar 1. Metode Rapid Application Development (RAD)

Metode ini melibatkan serangkaian proses yang terencana dengan cermat. Mulai dari perencanaan hingga implementasi, setiap langkah diarahkan untuk memastikan bahwa sistem yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan utama, khususnya terkait informasi laporan keuangan dan kemajuan proyek. Perencanaan dan identifikasi masalah menjadi tahap awal yang kritis dalam penelitian ini. Tim proyek akan secara teliti menganalisis kebutuhan laporan keuangan dan progres, mengidentifikasi tantangan dan masalah yang mungkin muncul, serta merancang strategi untuk menanggulangi atau mengoptimalkan proses tersebut. Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk lebih mendalam dan komprehensif dalam merancang solusi yang sesuai dengan konteks keuangan dan proyek yang sedang dijalankan [7].

Selain itu, pendekatan RAD memungkinkan penyesuaian iteratif berdasarkan umpan balik dari pemangku kepentingan, sehingga memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya memenuhi harapan awal, tetapi juga dapat berkembang seiring waktu sesuai dengan perubahan kebutuhan dan dinamika organisasi.

Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya sekadar mengadopsi metode RAD, tetapi juga merancang strategi perencanaan yang mendalam untuk mengatasi permasalahan spesifik terkait informasi laporan keuangan dan progress. Pendekatan holistik ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem yang dikembangkan.

2.2 UML

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

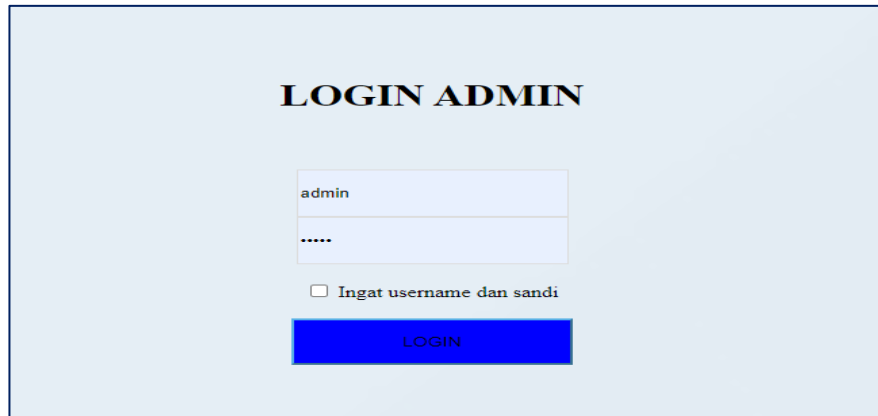
Penelitian yang dilakukan di Desa Senaru menyoroti kendala dalam pengelolaan informasi pariwisata, di mana proses saat ini masih mengandalkan metode manual yang tidak terkomputerisasi. Oleh karena itu, sebagai respons terhadap kebutuhan akan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan data, telah diinisiasi pengembangan sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk memudahkan penyediaan informasi kepada pelaku wisata. Dengan melibatkan teknologi aplikasi, tujuan utama dari proyek ini adalah meningkatkan kinerja petugas dan memperbaiki proses pengelolaan data yang saat ini masih bersifat manual.

Aplikasi yang akan dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam mengelola informasi pariwisata di Desa Senaru. Dengan menerapkan teknologi komputerisasi, aplikasi ini diharapkan mampu memberikan kemudahan akses dan pengelolaan data, meningkatkan kecepatan proses, dan mengurangi potensi kesalahan manusia yang seringkali terjadi dalam metode manual. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih akurat dan terkini kepada pelaku wisata, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pengalaman dan kepuasan para pengunjung. Sebagai hasil dari pengembangan aplikasi ini, diharapkan Desa Senaru dapat melangkah maju menuju efisiensi yang lebih besar dalam manajemen pariwisata mereka.

Dengan adopsi teknologi informasi, diharapkan mampu membawa perubahan positif dalam peningkatan kualitas layanan, meningkatkan daya tarik destinasi wisata, serta memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi lokal. Berikut ini Tampilan user interface dari aplikasi yang di kembangkan:

3.1. Halaman Login

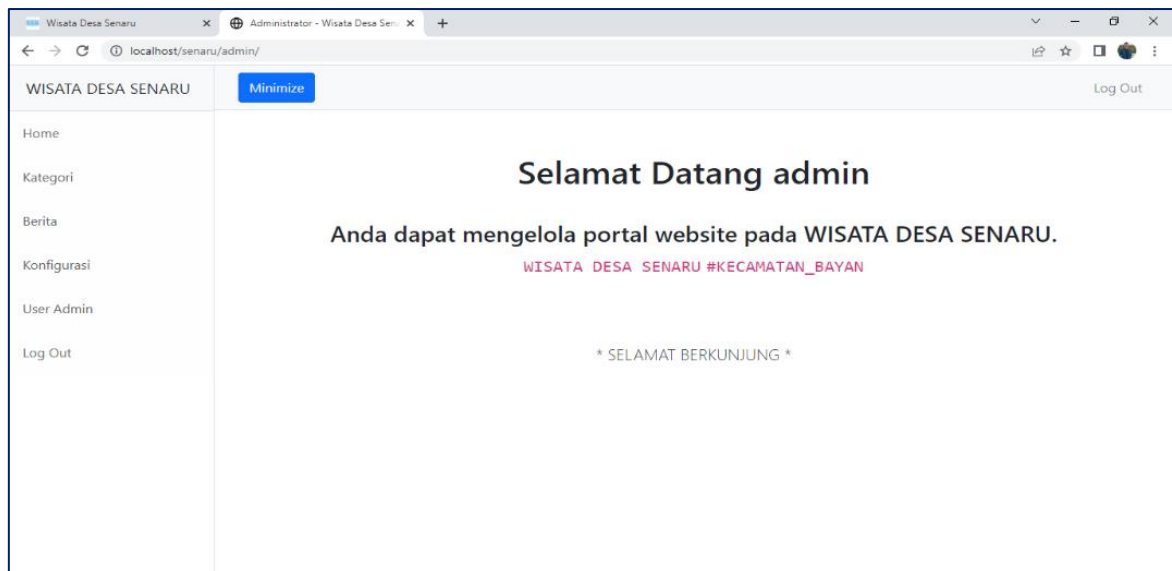
Form login merupakan halaman penghubung dengan sistem yang harus di akses pertama kali untuk bisa masuk ke sistem. From login bisa di akses oleh admin, sebelum login admin harus melakukan username dan password terlebih dahulu pada form yang di sediakan. Interface halaman login ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2 Form Login

3.2. Halaman Home

Pada halaman Home terdapat banyak menu yang dapat diakses oleh admin. Pada halaman Home terdapat menu Kategori, Berita, dan Konfigurasi. Tampilan halaman home dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Halaman Home

4. KESIMPULAN

Penelitian di Desa Senaru, fokus utama adalah mengatasi kendala pengelolaan informasi pariwisata yang masih mengandalkan metode manual. Sebagai solusi, proyek pengembangan aplikasi ini dirancang untuk memberikan efisiensi dan akurasi yang lebih tinggi melalui integrasi teknologi aplikasi. Tujuannya bukan hanya untuk meningkatkan kinerja petugas, melainkan juga untuk memperbaiki proses pengelolaan data yang saat ini terbatas oleh metode manual. Aplikasi yang akan dikembangkan diharapkan bukan sekadar alat teknologi, melainkan solusi efektif untuk mengatasi tantangan dalam mengelola informasi pariwisata di Desa Senaru. Dengan memanfaatkan teknologi komputerisasi, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan akses yang lebih mudah, meningkatkan kecepatan proses, dan mengurangi risiko kesalahan manusia yang sering terjadi dalam metode manual.

Lebih dari itu, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih akurat dan terkini kepada pelaku wisata, menciptakan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pengunjung. Hasil dari pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat membawa Desa Senaru menuju efisiensi yang lebih besar dalam manajemen pariwisatanya. Dengan mengadopsi teknologi informasi, harapannya adalah menciptakan perubahan positif yang signifikan, termasuk peningkatan kualitas layanan, meningkatkan daya tarik destinasi wisata, serta memberikan kontribusi positif yang berkelanjutan terhadap pertumbuhan ekonomi lokal. Sehingga, melalui upaya ini, Desa Senaru dapat memposisikan diri sebagai destinasi wisata yang tidak hanya menarik, tetapi juga terkelola dengan efisien dan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Heriyanto, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RENTAL MOBIL BERBASIS WEB PADA PT.APM RENT CAR," *J. Vocat. Informatics Comput. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 8–15, 2023, doi: 10.61220/voice.v1i1.20232.
- [2] S. Subhan and R. Umar, "Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Kabupaten Lombok Barat Berbasis Web," *JSTIE (Jurnal Sarj. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, p. 193, 2019, doi: 10.12928/jstie.v7i3.12390.
- [3] M. Ula, A. R. Ar Razi, D. Yulisda, and M. Fauzan, "Aplikasi Sistem Informasi Web Design Pariwisata Aceh Dan Jasa Penginapan Berbasis Gis (Geographic Information Sistem)," *RAMBIDEUN J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 44–52, 2022, doi: 10.51179/pkm.v5i1.861.
- [4] R. P. Ardhiyani and H. Mulyono, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo," *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 2528–0082, 2018.
- [5] M. A. Manuhutu, Y. Flasao, and J. Uktolseja, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN MAYBRAT BERBASIS WEB (STUDI KASUS : KOMUNITAS PECINTA ALAM PAPUA BARAT)," *Sci. Comput. Sci. Informatics J.*, vol. 1, no. 2, pp. 13–24, 2018.
- [6] I. S. Rajagukguk and A. Malak, "Perancangan Sistem Informasi Pengenalan Kebudayaan Suku Moi Berbasis Web Pada Lembaga Adat Mala Moi Kota Sorong Provinsi Papua Barat Design of Information System for the Introduction of Web-Based Moi Culture At the Mala Moi Indigenous Institution of Soron," *J. Elektro Luceat*, vol. 8, no. 1, 2022.
- [7] V. J. R.P, R. Y. Widiastuti, and Lynawati, "SISTEM INFORMASI PENDATAAN JEMAAT GEREJA KRISTEN JAWA PENARUBAN BERBASIS WEBSITE," *J. Kecerdasan Buatan dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 132–136, 2023.