

# SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEBSITE PADA KABUPATEN ENREKANG

Rahmi Musni Tading<sup>1\*</sup>, Dasril<sup>2</sup>, Budiawan Sulaeman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika/Universitas Andi Djemma; Jl. Tandipau, Kota Palopo

## Keywords:

Sistem informasi pariwisata,  
website,  
waterfall,  
black box testing,  
usability testing.

## Correspondent Email:

rahmimusnit@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media promosi serta penyebaran informasi pariwisata di Kabupaten Enrekang yang masih dilakukan secara manual, sehingga tidak efektif dalam menarik minat wisatawan maupun dalam mengelola data destinasi wisata. Minimnya pemanfaatan teknologi pada sektor pariwisata menyebabkan rendahnya efektivitas promosi dan kurang optimalnya pengelolaan data destinasi wisata. Informasi yang disampaikan secara manual membuat wisatawan kesulitan memperoleh gambaran lengkap mengenai destinasi, fasilitas, maupun ulasan, sehingga berpengaruh pada tingkat kunjungan wisatawan. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi yang dapat mempermudah pengelolaan data pariwisata serta meningkatkan efektivitas promosi destinasi wisata di Kabupaten Enrekang. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* model Waterfall, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk menilai fungsionalitas, serta Usability Testing untuk mengevaluasi tingkat kelayakan sistem dari sisi pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh fitur dalam sistem berjalan dengan baik sesuai perancangan, dan hasil Usability Testing memperoleh skor kelayakan sebesar 90%, yang dikategorikan sangat layak. Sistem informasi pariwisata ini mampu menyediakan informasi destinasi wisata, kuliner, serta testimoni secara terpusat dan mudah diakses. Selain itu, sistem ini meningkatkan efisiensi proses promosi pariwisata dan membantu pemerintah daerah dalam pengelolaan data secara lebih terstruktur. Kesimpulannya, sistem informasi pariwisata berbasis web telah berhasil di buat dan di ujikan pada ujian tutup.



Copyright © [JITET](http://www.jitet.org) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

**Abstract.** *This research is motivated by the limited promotional media and the manual dissemination of tourism information in Enrekang Regency, which are not effective in attracting tourists nor in managing tourism destination data. The low utilization of technology in the tourism sector results in ineffective promotion and suboptimal management of tourism information. The manual delivery of information makes it difficult for tourists to obtain complete descriptions of destinations, facilities, and reviews, which in turn affects the number of tourist visits. The purpose of this study is to develop an information system that facilitates the management of tourism data and enhances the effectiveness of destination promotion in Enrekang Regency. The system development method used is the System Development Life Cycle (SDLC) with the Waterfall model, which includes the stages of requirement analysis, design, implementation, and testing. System testing was conducted using the Black Box Testing method to evaluate system functionality, as well as Usability Testing to measure the feasibility of the system from the user's perspective. The results of the study indicate that all system features function properly according to the design, and the Usability Testing produced a feasibility score of 90%, categorized as highly feasible. This tourism information system is capable of providing centralized and easily accessible information on tourist destinations, culinary attractions, and testimonials. In addition, the system improves the efficiency of tourism promotion and assists*

*local government in managing data in a more structured manner. In conclusion, the web-based tourism information system developed in this study successfully addresses the needs of tourism promotion and data management in Enrekang Regency and is suitable for use as an information medium for both the public and tourists.*

## 1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang berkontribusi besar terhadap pertumbuhan ekonomi suatu daerah. Dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap perjalanan wisata, diperlukan sarana informasi yang dapat membantu wisatawan dalam menemukan destinasi wisata yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun, di banyak daerah, akses terhadap informasi wisata masih terbatas, sehingga wisatawan mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi akurat mengenai lokasi, harga tiket, fasilitas, serta daya tarik wisata lainnya[1].

Kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk sektor pariwisata. Digitalisasi memungkinkan informasi wisata untuk disajikan dalam bentuk yang lebih interaktif dan mudah diakses, seperti melalui sistem berbasis website. Dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis website, wisatawan dapat memperoleh informasi dengan cepat dan efisien tanpa harus bergantung pada sumber informasi konvensional yang sering kali kurang terbaru[2].

Saat ini, banyak daerah yang masih bergantung pada metode promosi konvensional, seperti brosur, baliho, atau informasi dari mulut ke mulut. Meskipun metode tersebut masih relevan, namun efektivitasnya terbatas dibandingkan dengan sistem berbasis digital. Dengan adanya sistem informasi berbasis website, destinasi wisata dapat dijangkau oleh lebih banyak orang melalui pencarian di internet, yang memungkinkan wisatawan dari berbagai daerah atau bahkan negara lain untuk mengetahui potensi wisata suatu tempat dengan lebih mudah[3].

Salah satu permasalahan utama dalam pengembangan pariwisata di Kabupaten Enrekang adalah minimnya promosi yang menyebabkan daerah ini kurang dikenal oleh wisatawan. Informasi mengenai potensi wisata belum tersampaikan secara optimal karena strategi pemasaran yang digunakan masih terbatas dan belum memanfaatkan teknologi

informasi secara maksimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat kunjungan wisatawan ke Enrekang. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem informasi pariwisata berbasis website yang dapat menyajikan informasi destinasi wisata secara cepat, akurat, dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

Sistem informasi pariwisata berbasis website tidak hanya berfungsi sebagai platform informasi, tetapi juga dapat mencakup fitur interaktif seperti peta digital, ulasan wisatawan, rekomendasi destinasi, dan pemesanan tiket secara online. Fitur-fitur ini dapat meningkatkan pengalaman pengguna serta membantu wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka dengan lebih efektif. Dengan adanya fitur yang terintegrasi, sistem ini dapat menjadi alat yang mendukung pengembangan pariwisata secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis website yang mampu menyediakan informasi yang akurat, lengkap, dan mudah diakses oleh wisatawan[4].

Dari permasalahan tersebut penulis mencoba untuk merancang sebuah sistem informasi yang berjudul “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Kabupaten Enrekang”. Dengan adanya sistem ini, diharapkan Kabupaten Enrekang dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan mengembangkan sektor pariwisata secara lebih cepat, modern dan berkelanjutan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Sistem informasi

Sistem informasi mencakup sejumlah *building block* utama: masukan (input), model atau proses (arketipe), keluaran (output), teknologi, basis data, dan kendali. Komponen-komponen tersebut saling terhubung dan bekerja sama untuk memproses data menjadi informasi yang akurat dan tepat waktu[5]. Namun, untuk mendorong sistem informasi menuju keberhasilan jangka panjang, tidak hanya komponen teknis saja yang dibutuhkan melainkan juga pemahaman yang mendalam

terhadap kebutuhan pengguna, integrasi data yang solid, dukungan dari level manajemen, dan pelatihan intensif bagi pengguna[6].

Selain itu, keberhasilan sistem informasi dipengaruhi oleh keberadaan hardware, software, dan brainware yang saling melengkapi dalam memproses data dan memfasilitasi interaksi pengguna[7]. Kualitas informasi yang dihasilkan sistem yaitu akurat, relevan, dan tepat waktu merupakan faktor utama yang mendukung pengambilan keputusan strategis organisasi[8].

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi merupakan elemen penting dalam suatu organisasi yang berfungsi untuk mengelola dan mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat bagi pengambilan keputusan dan efisiensi operasional.

## 2.2 Pariwisata

Istilah pariwisata dapat diartikan sebagai aktivitas perjalanan yang dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain, yang bersifat sementara dan bertujuan bukan untuk bekerja atau mencari nafkah, melainkan untuk rekreasi, pengembangan diri, maupun mempelajari keunikan suatu daerah[8].

Selain itu, Kementerian Pariwisata RI menjelaskan bahwa pariwisata tidak hanya dipahami sebagai aktivitas perjalanan fisik, tetapi juga mencakup interaksi budaya, sosial, ekonomi, serta pengalaman mendalam yang diperoleh wisatawan. Pariwisata sebagai fenomena sosial, budaya, dan ekonomi yang melibatkan perpindahan orang ke luar daerah asalnya, yang kemudian memunculkan dampak terhadap masyarakat lokal, lingkungan, serta perekonomian[9].

Pariwisata sebagai perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan selain mencari nafkah. Pariwisata merupakan suatu fenomena sosial, budaya, dan ekonomi yang melibatkan pergerakan orang ke luar dari tempat tinggalnya untuk keperluan rekreasi atau bisnis[10].

Dari pengertian diatas penulis menyimpulkan pariwisata merupakan aktivitas perjalanan yang melibatkan berbagai aspek-aspek sosial, ekonomi, dan budaya, yang memberikan manfaat baik bagi wisatawan asing maupun masyarakat lokal.

## 2.3 Website

Website atau web adalah sekumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet[11].

Website adalah kumpulan informasi atau kumpulan page yang biasa diakses lewat jalur internet. Setiap orang diberbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara online di jaringan internet. Secara teknis, website adalah kumpulan dari page, yang tergabung kedalam suatu domain atau subdomain tertentu[12].

Berdasarkan menurut para ahli diatas maka disimpulkan bahwa website adalah kumpulan halaman yang berisi informasi tertentu dan dapat diakses dengan mudah oleh siapapun, kapanpun, dan di manapun melalui internet

## 2.4 HTML

Hypertext Markup Language atau lebih dikenal dengan HTML adalah bahasa yang digunakan untuk membuat antarmuka halaman web. HTML merupakan script untuk membuat sebuah dokumen elektronik yang bisa diterjemahkan oleh banyak sistem yang berbeda (multiplatform) dengan menggunakan software yang disebut browser[13].

HTML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan konten pada halaman website. Fungsi-fungsi utamanya meliputi mengatur serta mendesain tampilan isi halaman, membuat tabel, mempublikasikan halaman secara online, menciptakan form untuk input pengguna termasuk registrasi dan transaksi, serta menampilkan gambar di dalam browser[14].

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan HTML adalah bahasa standar website yang berisi tag-tag atau skrip untuk membuat suatu halaman website.

## 2.5 MySQL

MySQL adalah sebuah database manajemen system (DBMS) populer yang memiliki fungsi sebagai relational database manajemen system (RDBMS). Selain itu MySQL software merupakan suatu aplikasi yang sifatnya open source serta server basis data MySQL memiliki kinerja sangat cepat, reliable, dan mudah untuk digunakan serta bekerja

dengan arsitektur client server atau embedded systems[15].

MySQL adalah salah satu Database Management System (DBMS) dari sekian banyak DBMS, seperti Oracle, MS SQL, postagre SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengelolah Database menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat open source sehingga bisa menggunakannya secara gratis. Pemograman PHP juga sangat mendukung database MySQL[16].

Dari beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan MySQL merupakan sistem manajemen database yang bersifat open-source yang menggunakan perintah dasar atau bahasa pemrograman yang berupa structured query language (SQL) yang cukup populer di dunia teknologi. MySQL berguna sebagai database untuk sistem yang digunakan.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Teknik Pengumpulan Sistem

Pengumpulan Data Untuk penyusunan penelitian ini, diperlukan data-data serta informasi yang berkaitan sesuai dengan judul yaitu “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website pada Kabupaten Enrekang”. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian penyusunan proposal tugas akhir ini dilakukan riset atau penelitian terlebih dahulu untuk menjaring data-data serta informasi terkait. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan proposal ini, antara lain:

##### 1. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung mengenai teknologi informasi yang sedang dipakai, alur sistem yang sedang berjalan, dan sumber daya yang ada pada Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Enrekang sebagai bahan pertimbangan untuk perancangan dan pembuatan aplikasi.

##### 2. Wawancara

Peneliti menanyakan langsung kepada pihak berkepentingan yaitu kepala Dinas Pemuda, Olah raga dan Pariwisata Kabupaten Enrekang mengenai proses pencarian informasi pariwisata yang dilakukan saat ini di Kabupaten Enrekang apakah sudah menggunakan aplikasi dalam proses pencariannya atau belum menggunakan sistem informasi.

##### 3. Dokumentasi

Dokumentasi ini berisi kumpulan foto yang diambil selama proses penelitian berlangsung. Seluruh dokumentasi mencakup kegiatan observasi, wawancara, serta pengambilan data di Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Enrekang maupun di beberapa Lokasi pengambilan kusioner yang ada pada Kabupaten Enrekang, khususnya DI Desa Latimojong Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan. Foto-foto ini digunakan sebagai bukti pendukung bahwa penelitian telah dilakukan secara langsung di lapangan sesuai prosedur.

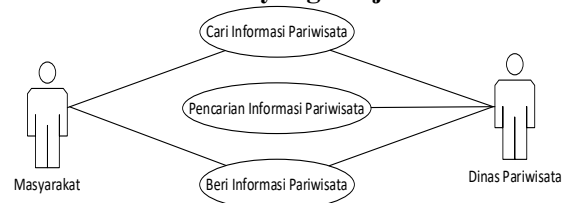
#### 4. Angket/kuesioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan untuk memperoleh data dari responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012). Kuisisioner digunakan untuk memperoleh data dari variabel functional usability kepada pengguna aplikasi sebanyak 21 responden dari masyarakat Desa Latimojong dalam hal ini masyarakat Desa Latimojong dengan jumlah dusun, masing-masing dusun mengambil 3 responden.

#### 3.2 Analisis Sistem

Tahapan analisis sistem ini dilakukan dengan melakukan analisa terhadap sistem yang sedang berjalan, kemudian diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada sistem berjalan berdasarkan data-data terkumpul dari metode pengumpulan data dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi untuk pembuatan sistem ini sehingga menghasilkan usulan rancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website

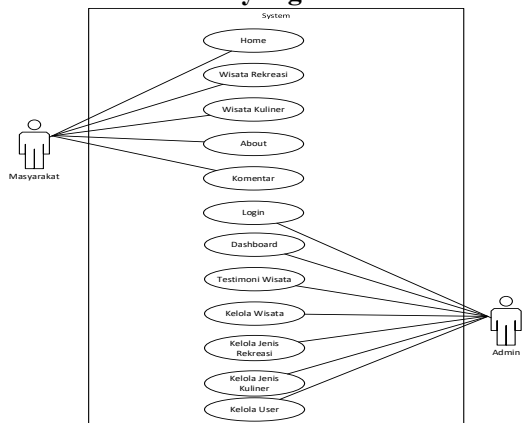
#### 3.3 Analisis Sistem yang Berjalan



Gambar 1. Analisis Sistem yang Berjalan

Penjelasan dari diagram use case diatas adalah sebagai berikut. Masyarakat cari informasi pariwisata, Petugas Dinas Pariwisata melakukan pencarian informasi pariwisata, Dinas Pariwisata beri informasi pariwisata kepada masyarakat. Masyarakat menerima informasi pariwisata.

### 3.4 Analisis Sistem yang Diusulkan



Gambar 2. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Penjelasan dari diagram use case diatas adalah sebagai berikut :

- 1.Masyarakat dapat lihat Home.
- 2.Masyarakat dapat lihat wisata rekreasi.
- 3.Masyarakat dapat lihat wisata kuliner.
- 4.Masyarakat dapat lihat about.
- 5.Masyarakat dapat melakukan komentar testimoni.
- 6.Admin dapat login.
- 7.Admin dapat Lihat Dashboard.
- 8.Admin dapat Kelola Testimoni wisata.
- 9.Admin dapat Kelola wisata.
- 10.Admin dapat Kelola jenis rekreasi.
- 11.Admin dapat Kelola jenis kuliner.
- 12.Admin dapat kelola user

### 3.5 Perancangan Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem. Informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mendefinisikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Rancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai tentang sistem yang akan direncanakan. Berikut ini rancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website ini terdapat beberapa diagram yaitu, usecase diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Implementasi

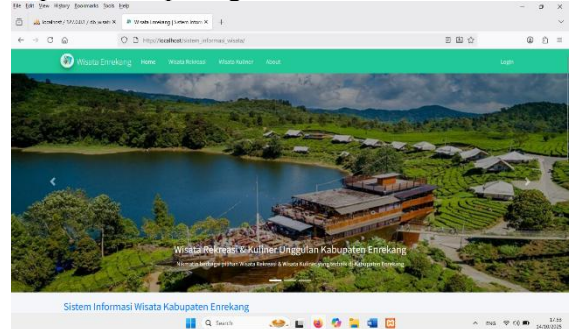
Di bawah ini merupakan hasil dari perancangan interface, hasil perancangan interface sistem dan perancangan tabel database.

#### 1. Interface Halaman Masyarakat

Dibawah ini merupakan interface halaman masyarakat.

##### a. Tampilan Home

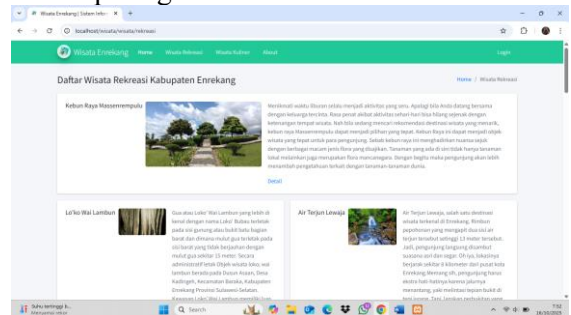
Home merupakan tampilan pertama yang muncul ketika mengakses website, dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3. Halaman home

##### b. Halaman Wisata Rekreasi

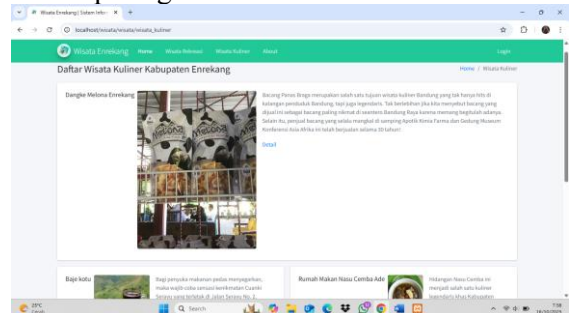
Tampilan menu wisata rekreasi terdapat menu untuk melihat wisata rekreasi, dapat dilihat pada gambar 4.29 berikut ini.



Gambar 4. Halaman Wisata Rekreasi

##### c. Halaman Wisata Kuliner

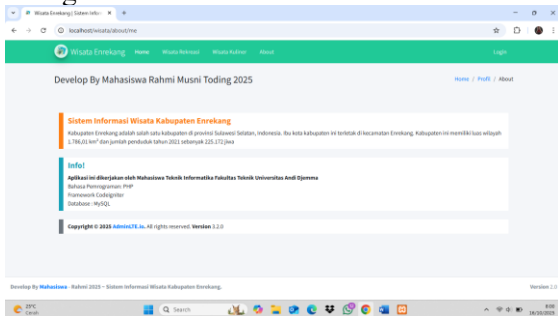
Tampilan menu wisata kuliner terdapat menu untuk melihat wisata kuliner, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Halaman Wisata Kuliner

##### d. Halaman About

Pada tampilan menu about terdapat data pengembang aplikasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



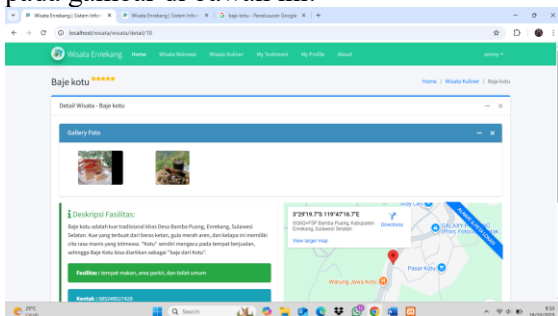
Gambar 6. Halaman about

e. Tampilan Halaman Detail Wisata Rekreasi  
 Pada tampilan menu data detail wisata rekreasi terdapat data detail wisata rekreasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



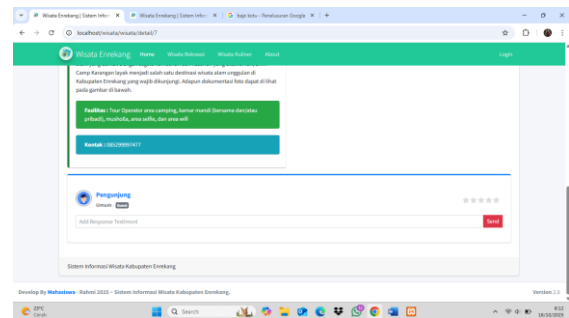
Gambar 7. Halaman Detail Wisata Rekreasi

f. Halaman Detail Wisata Kuliner  
 Pada tampilan menu data detail wisata kuliner terdapat data detail wisata kuliner, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 8. Halaman Detail Wisata kuliner

g. Tampilan Halaman Testimoni  
 Pada tampilan menu testimoni terdapat untuk input testimoni dan beri rating, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

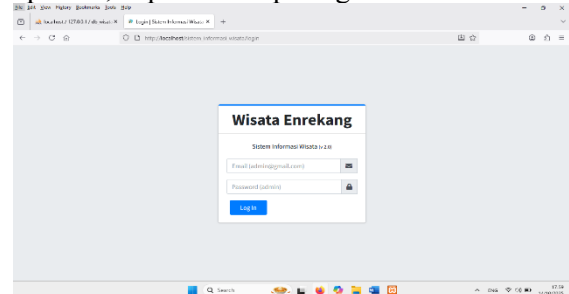


Gambar 19. Halaman Testimoni

## 2. Interface Halaman Masyarakat

### a. Login

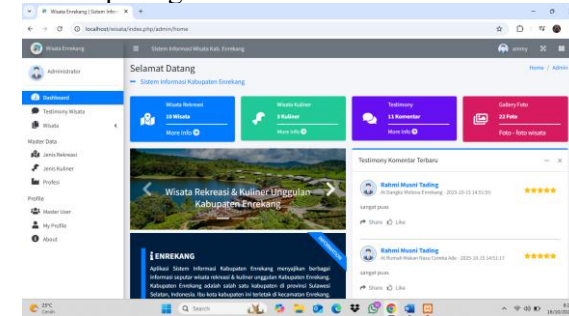
Tampilan halaman login admin merupakan tampilan ketika admin login pada aplikasi, dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 10. Halaman Login Admin

### b. Dashboard

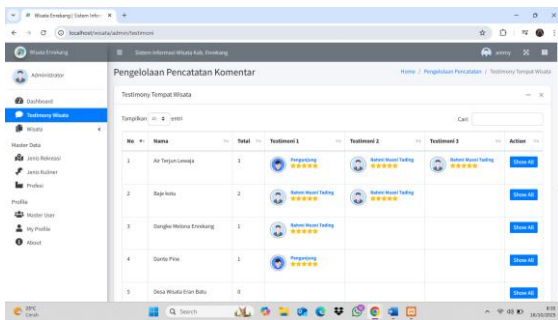
Tampilan halaman dashboard merupakan tampilan ketika user halaman admin, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



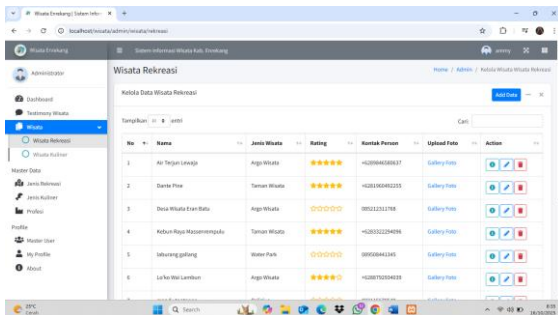
Gambar 11. Halaman Dashboard Admin

### c. Halaman kelola testimoni

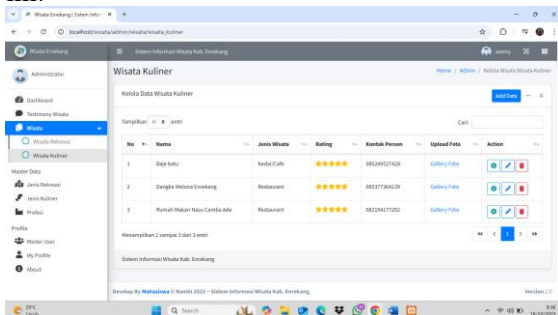
Tampilan halaman kelola data testimoni merupakan tampilan ketika user mengelola data testimoni, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



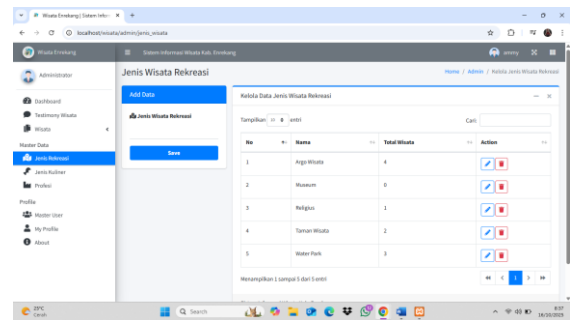
Gambar 12. Halaman Kelola testimoni  
d. Halaman kelola Data Wisata Rekreasi  
Tampilan halaman kelola data wisata rekreasi merupakan tampilan user kelola data wisata rekreasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



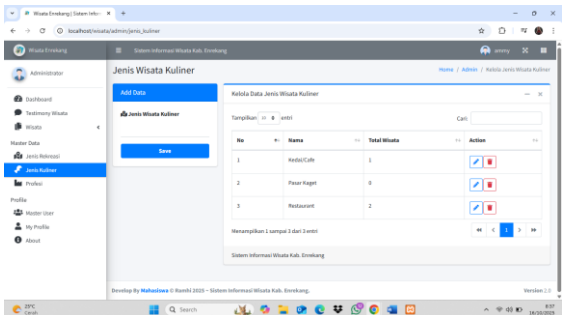
Gambar 13. Halaman Kelola Data Wisata Rekreasi  
e. Halaman kelola Data Wisata Kuliner  
Tampilan halaman kelola data wisata kuliner merupakan tampilan user kelola data wisata kuliner, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



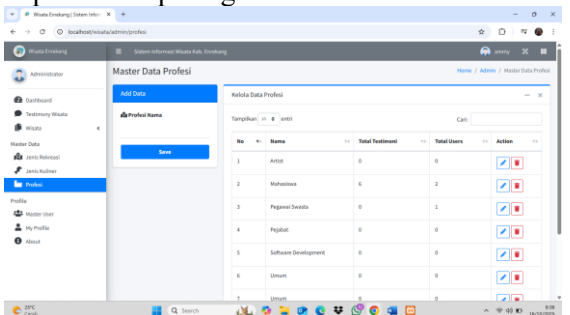
Gambar 14. Halaman Kelola Data Wisata Kuliner  
f. Halaman Kelola Data Jenis Rekreasi  
Tampilan halaman kelola data jenis rekreasi merupakan tampilan user kelola data wisata rekreasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



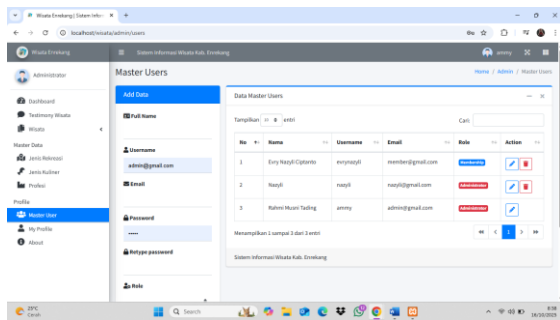
Gambar 15. Halaman Kelola Data Jenis Rekreasi  
g. Tampilan Kelola Data Jenis Kuliner  
Tampilan halaman kelola data jenis kuliner merupakan tampilan user kelola data jenis rekreasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 16. Halaman Kelola Data Jenis Kuliner  
h. Tampilan Kelola Data Profesi  
Tampilan halaman kelola data profesi merupakan tampilan user kelola data profesi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

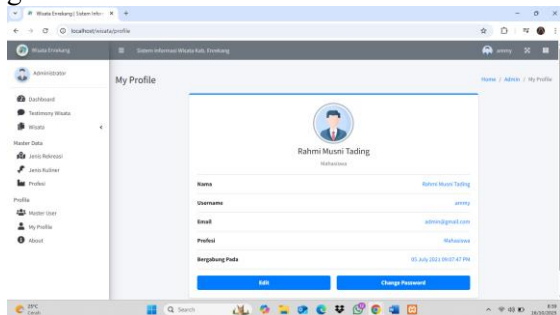


Gambar 17. Halaman Kelola Data profesi  
i. Tampilan Halaman Kelola Data User  
Tampilan halaman kelola data user merupakan tampilan ketika user admin kelola data pengguna, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 18. Halaman Kelola Data user  
j. Tampilan Halaman Kelola Profil

Tampilan halaman kelola profil merupakan tampilan ketika user admin mengelola data profil, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 19. Halaman Kelola Data user

## 4.2 Pengujian

Setelah melakukan perancangan kemudian penulis melakukan pengujian pada sistem yang telah dibuat, pengujian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk pengujian sistem menggunakan pengujian black box dan untuk uji kelayakan menggunakan metode usability.

### 1. Black Box

Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem

No	Kasus Uji	Input	Output	Keterangan
1	Home	Sistem memunculkan halaman <i>home</i>	Berhasil tampil halaman <i>home</i>	Berhasil
2	Wisata Rekreasi	Sistem memunculkan halaman Wisata Rekreasi	Berhasil tampil halaman Wisata Rekreasi	Berhasil
3	Wisata Kuliner	Sistem memunculkan halaman menu Wisata Kuliner	Berhasil tampil halaman menu Wisata Kuliner	Berhasil
4	About	Sistem memunculkan halaman menu <i>About</i>	Berhasil tampil halaman menu <i>About</i>	Berhasil
5	Detail Wisata Rekreasi	Sistem memunculkan halaman menu Detail Wisata Rekreasi	Berhasil tampil halaman menu Detail Wisata Rekreasi	Berhasil
6	Detail Wiata Kuliner	Sistem memunculkan halaman menu Detail Wiata Kuliner	Berhasil tampil halaman Detail Wiata Kuliner	Berhasil

7	Testimoni	Sistem memunculkan halaman menu Testimoni	Berhasil tampil halaman menu Testimoni	Berhasil
8	Login admin	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> admin	Berhasil tampil halaman <i>login</i>	Berhasil
9	Dashboard	Sistem tampil halaman <i>dashboard</i>	Berhasil tampil halaman <i>dashboard</i>	Berhasil
10	Klik kelola menu data testimoni	Klik kelola menu data testimoni	Klik kelola menu data testimoni	Berhasil
11	Klik kelola menu data wisata rekreasi	Sistem tampil ke halaman kelola menu data wisata rekreasi	Berhasil tampil halaman kelola menu data wisata rekreasi	Berhasil
15	Klik kelola menu data wisata kuliner	Sistem tampil ke halaman kelola menu wisata kuliner	Berhasil tampil halaman kelola menu wisata kuliner	Berhasil
16	Klik kelola menu data jenis rekreasi	Sistem tampil ke halaman kelola menu jenis rekreasi	Berhasil tampil halaman kelola menu jenis rekreasi	Berhasil
17	Klik kelola menu data jenis kuliner	Sistem tampil ke halaman kelola menu jenis kuliner	Berhasil tampil halaman kelola menu jenis kuliner	Berhasil
18	Klik kelola menu data profesi	Sistem tampil ke halaman kelola menu profesi	Berhasil tampil halaman kelola menu profesi	Berhasil
19	Klik kelola menu data user	Sistem tampil ke halaman kelola menu user	Berhasil tampil halaman kelola menu user	Berhasil
20	Logout	Klik <i>logout</i>	Sistem kembali ke halaman <i>login</i>	Berhasil

Hasil pengujian black box menunjukkan bahwa seluruh fungsi pada aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sementara itu, pengujian kelayakan menggunakan metode usability juga memberikan hasil yang baik, sehingga aplikasi dinyatakan layak untuk digunakan.

### 2. Usability

Tabel 2. Tabel Skor Responden

Responden	Pertanyaan						Skor	SM
	P1	P2	P3	P4	P5	P6		
R1	5	5	5	5	5	5	30	30
R2	5	5	5	5	5	4	29	30
R3	5	5	5	5	4	4	28	30
R4	5	5	5	5	5	5	30	30
R5	5	4	4	4	5	4	26	30
R6	5	4	4	4	5	4	26	30
R7	5	4	4	4	5	4	26	30
R8	5	4	4	4	5	4	26	30
R9	5	4	4	4	5	4	26	30
R10	5	4	4	4	5	4	26	30
R11	5	5	5	5	5	4	29	30
R12	5	5	5	5	4	4	28	30
R13	5	5	5	5	5	5	30	30
R14	5	4	4	4	5	4	26	30
R15	5	4	4	4	5	4	26	30

Respon de n	Pertanyaan						Skor	SM
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6		
R16	5	4	4	4	5	4	26	30
R17	5	4	4	4	5	4	26	30
R18	5	4	4	4	5	4	26	30
R19	5	4	4	4	5	4	26	30
R20	5	5	5	5	5	4	29	30
R21	5	5	5	5	4	4	28	30
TOTAL							573	630

Maka hasil yang diperoleh dari perhitungan keseluruhan total skor tersebut adalah

Presentasi kelayakan =  $573/630 \times 100 = 90\%$  (1)

Berdasarkan dari hasil perhitungan melalui teknik analisis data dan sesuai dengan tabel persentase interval maka aplikasi ini dapat dikategorikan pada interval persentase sangat layak dengan skor persentase 90%.

## 5. KESIMPULAN

### a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan terhadap Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website pada Kabupaten Enrekang, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Sistem informasi yang dibangun telah berhasil menyediakan sarana bagi masyarakat dan wisatawan untuk mengakses berbagai informasi pariwisata Kabupaten Enrekang, seperti destinasi wisata, wisata kuliner, dan testimoni wisata secara mudah dan interaktif melalui website.
- 2) Bagi pihak pengelola (admin), sistem ini mempermudah proses pengelolaan data wisata, jenis rekreasi, jenis kuliner, serta data pengguna melalui dashboard yang terintegrasi, sehingga pengelolaan informasi menjadi lebih efisien dan terpusat.
- 3) Hasil pengujian menggunakan metode Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan rancangan. Sedangkan hasil Usability Testing memperoleh skor kelayakan sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga

sistem dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh pengguna.

### b. Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian dan hasil pengujian, maka saran untuk pengembangan aplikasi ini ke depannya adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem informasi yang dibangun telah berhasil menyediakan sarana bagi masyarakat dan wisatawan untuk mengakses berbagai informasi pariwisata Kabupaten Enrekang, seperti destinasi wisata, wisata kuliner, dan testimoni wisata secara mudah dan interaktif melalui website.
- 2) Sistem ini mampu meningkatkan efektivitas promosi dan penyebaran informasi pariwisata Kabupaten Enrekang secara digital, mengurangi ketergantungan pada metode promosi manual, serta mendukung pengembangan sektor pariwisata daerah

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] and A. Z. Tsania, N R, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATA PADA DINAS PARIWISATA KOTA TANGERANG BERBASIS WEBSITE TUGAS AKHIR Disusun oleh : NURUL RAHMAH TSANIA 2010501016 UN," 2023.
- [2] J. Nana, M. I. J. Lamabelawa, and Y. Payong, "SISTEM INFORMASI PROMOSI PARIWISATA BERBASIS WEBSITE DI KABUPATEN MALAKA," vol. 13, pp. 27–39.
- [3] B. H. Yuliansa *et al.*, "PENGEMBANGAN WEBSITE DESA SEBAGAI SARANA SISTEM INFORMASI Pendahuluan," vol. 1, no. 3, pp. 127–136, 2023.
- [4] G. P. Kusuma *et al.*, "IMPLEMENTASI WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESA WISATA KEMAWI," vol. 6, pp. 1–7, 2023.
- [5] and H. M. R. Effendi, E, S Harahap, "Komponen Sistem Informasi," vol. 5, pp. 5076–5080, 2023.
- [6] and M. S. N. Marlina, L, "ANALISIS KOMPONEN UTAMA DALAM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN: KONSEP, FUNGSI, DAN IMPLEMENTASI," vol. 09, 2024.

- [7] R. I. Bratamanggala and H. Ali, "Pengaruh Hardware , Software dan Brainware terhadap Sistem Informasi," vol. 5, no. 3, pp. 320–327, 2024.
- [8] M. I. & F. Rayyan, "PERAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DALAM MENGAMBIL KEPUTUSAN," pp. 1193–1198, 2024.
- [9] B. N. Rifdah and S. Kusdiwanggo, "Faktor-Faktor yang Memengaruhi Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Kawasan Pariwisata di Indonesia : Tinjauan Literatur Sistematis Factors Influencing Community Participation in the Development of Tourism Areas in Indonesia : A Systematic Literature Review," vol. 13, no. 167, pp. 75–85, 2024.
- [10] M. A. Assuja, A. S. Puspaningrum, and D. Ratna, "Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata," vol. 6, pp. 203–212, 2022.
- [11] R. Fahlevi, Z. Zulhalim, and A. S. Rini, "Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter Pada Po Arista Tehnik Jakarta," *J. Manajemen Inform. Jayakarta*, vol. 1, no. 2, p. 95, 2021, doi: 10.52362/jmijayakarta.v1i2.446.
- [12] M. H. Romadhon, Y. Yudhistira, and M. Mukrodin, "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri," *J. Sist. Inf. dan Teknol. Perad.*, vol. 2, no. 1, pp. 30–36, 2021.
- [13] I. P. Sari, I. F. Qathrunada, N. Lubis, and T. Anggraini, "Perancangan Sistem Absensi Pegawai Kantoran Secara Online pada Website Berbasis HTML dan CSS," pp. 8–15, 2022.
- [14] R. Mukramin, Rizky, "APLIKASI E-MESSAGE PENGINGAT KENAIKAN MASA JABATAN DOSEN UNIVERSITAS ANDI DJEMMA," vol. 12, no. 3, 2024.
- [15] A. A. S. Pane, "Sistem Informasi Pelayanan Membership Di Unpad Gym Berbasis Web," pp. 14–25.
- [16] K. Wijaya, R. Suprianto, and E. Istiawan, "IMPLEMENTASI FRAMEWORK BOOTSTRAP DALAM PERANCANGAN SISTEM PENERIMAAN MAHASISWA BARU PADA SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH AL- QUR ' AN AL - ITTIFAQIAH BERBASIS WEB," vol. 1, pp. 1–13.