

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
WISATA BERBASIS WEBSITE DI WISATA ALAM SARANG LEMO**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Oleh

WILDAN FAUZIE

NIM 201223008



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MUHAMMADIYAH KUNINGAN**

2024

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
WISATA BERBASIS WEBSITE DI WISATA ALAM SARANG LEMO**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Oleh

WILDAN FAUZIE

NIM 201223008



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MUHAMMADIYAH KUNINGAN**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul :

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
WISATA BERBASIS WEBSITE DI WISATA ALAM SARANG LEMO**

Yang disusun oleh :

Nama : WILDAN FAUZIE

NIM : 201223008

Program Studi : PTIK

Disetujui untuk digunakan dalam ujian sidang skripsi.

Kuningan, 20 Agustus 2024

Mengetahui

Pembimbing,

Ketua Program Studi PTIK



Yoyo Zakaria, S.Pd., M.Kom.

NIK. 201608076

A blue ink signature of Sofhian Fazrin N.

Sofhian Fazrin N, S.Pd, M.Eng.

NIK. 201109012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI WISATA BERBASIS WEBSITE DI WISATA ALAM SARANG LEMO

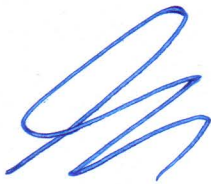
Yang disusun oleh :

Nama : WILDAN FAUZIE
NIM : 201223008
Program Studi : PTIK

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 21 September 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Susunan Dewan Penguji,


Penguji I,



Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom.

NIK. 201309032

Penguji II,



Sofhian Fazrin N, S.Pd, M.Eng.

NIK. 201109012

Mengetahui,

Ketua

STKIP Muhammadiyah Kuningan



Dr. Nanang Abdul Manan, M.Pd.

NIK. 201102010

Ketua

Program Studi



Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom.

NIK. 201608076

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wildan Fauzie
NIM : 201223008
Program Studi : PTIK

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul:

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI WISATA BERBASIS WEBSITE DI WISATA ALAM SARANG LEMO

adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaan nya). Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bila mana diperlukan.

Kuningan, 27 September 2024

Pembuat Pernyataan,



Wildan Fauzie

NIM. 201223008

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, dengan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Oleh karena itu penulis menghaturkan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran serta jalan petunjuk selama menyelesaikan proposal penelitian ini.
2. Bapak Nanan Abdul Manan, M.Pd selaku ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan.
3. Bapak Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom selaku ketua program studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan
4. Bapak Sofyan Fazrin Nasrulloh, S.Pd.,M.Eng. juga selaku dosen pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing serta memberikan saran dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Orang tua saya yang saya cintai dan banggakan, dari kedua orang tersebut saya berhasil menyelesaikan skripsi. Tanpa dukungan dan doa dari kedua orang tua saya, saya tidak akan mampu sampai ditahap ini.
6. Rika Febiyani, SE. selaku calon pendamping hidupku yang telah memberikan dukungan dan mendorong untuk rajin mengerjakan skripsi ini.
7. Teman – temanku yang telah kebersamai mengerjakan skripsi ini semoga sukses dunia akhirat kalian semua.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan ilmu bagi para pembaca untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan.

Kuningan, 19 Agustus 2024

Penulis,



Wildan Fauzie

201223008

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul “**Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Wisata Alam Sarang Lemo**” ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di STKIP Muhammadiyah Kuningan.

Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, yang telah memberikan arahan serta masukan yang sangat berharga. Seluruh teman-teman sejawat, keluarga, dan semua pihak yang turut serta mendukung, kami sampaikan rasa terima kasih yang mendalam atas segala bantuan dan dorongan semangat. Tanpa dukungan dan arahan dari beliau-beliau, proposal ini mungkin tidak dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dimengerti.

Kuningan, 19 Agustus 2024

Penulis,



Wildan Fauzie

201223008

ABSTRACT

This research aims to design and develop an information system that can present and provide information about the Sarang Lemo natural tourism. The background of this study is based on the fact that this tourism site has recently opened, and not many people or tourists are aware of Sarang Lemo's natural attractions. There is a need for an information system capable of providing comprehensive, fast, and accurate information. Currently, the dissemination of information about Sarang Lemo's natural tourism is not effective enough and has not sufficiently attracted tourists to visit. The objectives of this research are (1) To understand the Website-Based Tourism Information System in Sarang Lemo Natural Tourism, and (2) To assess its feasibility as a promotional medium for the Website-Based Tourism Information System in Sarang Lemo Natural Tourism. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and the system testing method with the System Usability Scale (SUS). Based on the final evaluation conducted on the tourism information system, respondents gave a score of 83.85, which falls into grade A according to the SUS percentile rank graph. This indicates that the system is easy for users to obtain the required information.

Keywords : *Information System, Tourism, Website, Research and Development (R&D), Laravel, System Usability Scale (SUS).*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi yang dapat menyajikan serta memberikan informasi tentang wisata alam Sarang Lemo. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada wisata ini baru saja dibuka dan belum begitu banyak masyarakat ataupun wisatawan yang tau akan wisata alam Sarang Lemo, kebutuhan akan sistem informasi yang mampu menyediakan informasi secara lengkap, cepat, dan akurat. Saat ini, penyampaian informasi mengenai wisata alam Sarang Lemo masih kurang efektif dan belum cukup menarik minat wisatawan untuk berkunjung. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengetahui Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Wisata Alam Sarang Lemo (2) Mengetahui tingkat kelayakan untuk media promosi Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Wisata Alam Sarang Lemo. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) serta metode pengujian sistem dengan *System Usability Scale* (SUS). Dari hasil evaluasi akhir yang dilakukan terhadap sistem informasi wisata, para responden memberikan skor 83,85, yang termasuk dalam grade A menurut grafik persentil rank SUS. Hal ini menunjukkan bahwa sistem ini mudah digunakan oleh pengguna untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Kata kunci : *Sistem Informasi, Wisata, Website, Research and Development (R&D), Laravel, System Usability Scale (SUS).*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Perumusan Masalah Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Asumsi Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Sistem	9
2. Informasi.....	10
3. Sistem Informasi.....	11
4. Wisata.....	15
5. Website.....	15
B. Penelitian Relevan.....	23

C. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	35
E. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	79
BAB V PENUTUP.....	81
A. Simpulan	81
B. Implikasi.....	81
C. Rekomendasi.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	88
A. Observasi.....	88
B. Lembar Hasil Usability	90
C. SK Pembimbing Skripsi.....	93
RIWAYAT HIDUP	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kuesioner SUS.....	38
Tabel 3.2 Skor Kuesioner SUS	38
Tabel 4.1 database user	45
Tabel 4.2 database profil wisata.....	45
Tabel 4.3 database profil anggota	46
Tabel 4.4 database layanan	46
Tabel 4.5 database blog.....	46
Tabel 4.6 Uji fungsionalitas	61
Tabel 4.7 Keterangan Kuesioner SUS	73
Tabel 4.8 Kuesioner SUS.....	74
Tabel 4.9 Grade skor percentile rank SUS.....	76
Tabel 4.10 Hasil penilaian responden.....	76
Tabel 4.11 Hasil akhir Rekapitulasi Penelitian.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berpikir.....	28
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	32
Gambar 3.2 Rumus menghitung skor SUS	40
Gambar 4.1 Use case sistem informasi wisata	43
Gambar 4.2 Diagram ERD sistem informasi wisata	44
Gambar 4.3 Activity diagram login admin	47
Gambar 4.4 Activity diagram profil wisata.....	48
Gambar 4.5 Activity diagram profil anggota	48
Gambar 4.6 Activity diagram layanan	49
Gambar 4.7 Activity diagram blog.....	50
Gambar 4.8 Desain halaman utama	51
Gambar 4.9 Desain halaman layanan.....	51
Gambar 4.10 Desain halaman tentang	52
Gambar 4.11 Desain halaman blog.....	52
Gambar 4.12 Desain halaman kontak	53
Gambar 4.13 Desain halaman login.....	53
Gambar 4.14 Desain halaman tambah akun.....	54
Gambar 4.15 Desain halaman dashboard admin.....	54
Gambar 4.16 Desain halaman profil admin	55
Gambar 4.17 Desain halaman edit profil admin	55
Gambar 4.18 Desain halaman tambah profil wisata	56
Gambar 4.19 Desain halaman edit profil wisata	56
Gambar 4.20 Desain halaman tambah anggota.....	57
Gambar 4.21 Desain halaman data layanan wisata.....	57

Gambar 4.22 Desain halaman tambah data layanan wisata	58
Gambar 4.23 Desain halaman edit data layanan wisata	58
Gambar 4.24 Desain halaman data blog wisata	59
Gambar 4.25 Desain halaman tambah data blog wisata	59
Gambar 4.26 Desain halaman edit data blog wisata	60
Gambar 4.27 Tampilan halaman utama	63
Gambar 4.28 Tampilan halaman layanan.....	63
Gambar 4.29 Tampilan halaman tentang	64
Gambar 4.30 Tampilan halaman blog.....	64
Gambar 4.31 Tampilan halaman kontak	65
Gambar 4.32 Tampilan halaman login.....	65
Gambar 4.33 Tampilan halaman tambah akun	66
Gambar 4.34 Tampilan halaman dashboard admin.....	66
Gambar 4.35 Tampilan halaman profil admin	67
Gambar 4.36 Tampilan halaman edit profil admin	67
Gambar 4.37 Tampilan halaman tambah profil wisata	68
Gambar 4.38 Tampilan halaman edit profil wisata	68
Gambar 4.39 Tampilan halaman tambah anggota.....	69
Gambar 4.40 Tampilan halaman data layanan wisata.....	69
Gambar 4.41 Tampilan halaman tambah data layanan wisata.....	70
Gambar 4.42 Tampilan halaman edit data layanan wisata.....	70
Gambar 4.43 Tampilan halaman data blog wisata	71
Gambar 4.44 Tampilan halaman tambah data blog wisata	71
Gambar 4.45 Tampilan halaman edit data blog wisata	72
Gambar 4.46 Lembar kuisioner usability.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini perkembangan dunia teknologi telah berkembang amat pesat dan cepat dengan membawa perubahan yang sangat besar karena menjadikan informasi yang didapatkan tersedia dengan cepat, mudah, akurat dan tidak terbatas oleh tempat dan waktu. Selain itu dengan adanya teknologi dapat mempermudah pekerjaan manusia yang dilakukan seseorang menjadi lebih efektif dan efisien (Daryanto Setiawan 2018).

Salah satu contoh perkembangan di dunia teknologi tersebut adalah pada teknologi internet. Dengan adanya teknologi internet ini maka membuat penyebaran informasi menjadi lebih praktis dan mudah di akses dimana saja, kapan saja, dan siapa saja bisa mengakses informasi tersebut. Sehingga menjadikan teknologi ini memiliki dampak dan pengaruh yang besar untuk diperhatikan atau memiliki efek pada perkembangan bisnis atau perdagangan. Dengan hanya memanfaatkan teknologi internet, seseorang bisa dapat dengan mudah mencari segala informasi yang ia perlukan. Tidak hanya itu saja teknologi internet ini juga dapat menghemat waktu, tempat dan biaya (Supriyanta and Khoirun Nisa 2015).

Teknologi internet tidak hanya berefek pada perkembangan bisnis atau perdagangan saja, tetapi juga memiliki andil di bidang pariwisata. Karena dengan adanya teknologi internet maka penyampaian informasi objek-objek wisata bisa lebih saling terhubung atau interaktif dan informasinya mudah untuk didapatkan.

Pariwisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mengunjungi tempat lain di luar tempat tinggalnya. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk hiburan, relaksasi atau mencari pengalaman baru. Saat ini pariwisata merupakan salah satu penyumbang devisa terbesar bagi negara Indonesia. Hingga saat ini banyak wisatawan yang datang berkunjung ke Indonesia untuk menikmati potensi wisata yang tidak dapat ditemukan di negara mereka. Indonesia terkenal dengan budayanya yang kental yang menjadikan salah satu potensi wisata untuk menarik wisatawan datang berkunjung.

Bilamana bidang pariwisata itu dikelola dan dikembangkan dengan baik maka dapat memberikan kontribusi yang besar akan finansial negara. Dikarenakan bidang pariwisata adalah sektor penghasil devisa yang mempunyai potensi cukup besar untuk dikembangkan (Kusmayadi dan Sugiarto 2000). Seperti disebutkan pada Undang-undang nomor 10 tahun 2009 pasal 3 tentang kepariwisataan bahwa kepariwisataan berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan dengan rekreasi dan perjalanan, serta meningkatkan pendapatan negara untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat (Pemerintah Indonesia 2009).

Indonesia memiliki semua potensi wisata yang ada, mulai dari wisata alam yaitu seperti pantai, hutan, dan pegunungan, wisata kebudayaan yang berupa adat istiadat, kesenian, maupun peninggalan sejarah dan yang terakhir yaitu wisata buatan manusia seperti pementasan seni tari atau pertunjukkan budaya daerah masing masing. Setiap daerah yang ada di Indonesia saat ini mulai aktif menonjolkan keunggulan yang dimiliki oleh daerahnya untuk menjadikan Indonesia sebagai negara dengan destinasi wisata populer di dunia internasional (Febriani, 2020).

Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa tren kunjungan wisatawan di Indonesia selalu meningkat. Pada tahun 2010, jumlah kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) berjumlah lebih dari 7 juta kunjungan dan meningkat setiap tahunnya hingga tahun 2019 terdapat lebih dari 16 juta kunjungan wisman ke Indonesia. Pada periode yang sama, jumlah perjalanan wisatawan nusantara (wisnus) pun menunjukkan tren peningkatan meskipun terjadi fluktuasi selama periode 2010-2019. Kecenderungan peningkatan jumlah kunjungan wisatawan berpotensi mendorong terciptanya lapangan usaha di sekitar objek wisata tersebut sehingga mampu mendorong peningkatan pendapatan masyarakat sekitarnya (Mardianis & Syartika, 2018).

Seiring dengan berkembangnya kemajuan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, sehingga keinginan buat berlibur pun kian meningkat maka dibutuhkan suatu informasi akan tujuan objek wisata menarik, serta sarana transportasi, dan sebagainya. Akan tetapi seringkali pengunjung atau wisatawan mengalami masalah dan kesulitan dalam memperoleh informasi tersebut. Oleh sebab itu maka informasi di sektor pariwisata mesti disajikan dengan baik dan sistematis supaya masyarakat

atau wisatawan dapat dengan mudah untuk mengakses informasi tersebut (Muhammad Haykal 2020).

Di masa milenium saat ini dimana perkembangan teknologi yang cukup pesat, dengan memanfaatkan teknologi peran generasi muda dan pelajar diharapkan menjadi pelopor dan teladan bagi masyarakat dalam upaya untuk memajukan pariwisata di daerahnya sendiri, terutama di daerah tertinggal yang mempunyai objek wisata yang menarik dan jarang diketahui karena minimnya penyampaian informasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah cepat sehingga mempengaruhi kehidupan masyarakat diberbagai bidang, semua masyarakat bisa mencari berbagai informasi tidak harus ke tempat yang ingin diketahui informasinya. Begitupun di sektor pariwisata, wisatawan tidak perlu lagi datang ke objek wisata hanya ingin mendapatkan informasi objek wisata tersebut, sekarang karena pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah berkembang sangat cepat jadi wisatawan bisa mencari informasi wisata yang ingin dikunjunginya di internet.

Kabupaten Kuningan adalah salah satu tempat destinasi para wisatawan lokal untuk melakukan liburan karena memiliki banyak berbagai jenis pariwisata keindahan alam. Kepariwisataan yang terdapat di Kabupaten Kuningan Jawa Barat merupakan salah satu aset utama Indonesia yang jika dikelola dengan baik maupun dimanfaatkan untuk kepentingan pembangunan nasional khususnya kepariwisataan bagi Kabupaten Kuningan. Begitu besarnya potensi pariwisata yang dimiliki oleh Indonesia ini membuat begitu banyak kalangan yang ramai mengekspos potensi tersebut dengan berbagai cara dan media baik itu melalui poster, iklan televisi, serta melalui internet (Anna, 2011).

Potensi wisata yang besar jika diolah dan dikelola dengan baik akan menjadikan sebuah pemasukan bagi pemerintah daerah dan mampu meningkatkan taraf kesejahteraan dan tingkat ekonomi masyarakat kuningan. Kendala yang dihadapi saat ini adalah dengan tersebarnya obyek wisata tersebut dan lokasinya yang belum dikenal sehingga menjadikan para wisatawan menghabiskan banyak waktu untuk mencapai salah satu tujuan wisata tersebut (Kurniadi & Budiarto, 2018).

Wisata yang berada di Desa Puncak Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan yaitu Objek Wisata Sarang Lemo sedang dalam proses pengembangan agar menjadi objek wisata alam. Wisata tersebut membutuhkan media promosi agar wisatawan tau adanya objek wisata alam ini, diperlukanlah bahan agar informasi wisata yang baru dikerjakan ini tersampaikan ke wisatawan dan juga sebagai media promosi wisata baru yang ada di Kabupaten Kuningan.

Berdasarkan hasil observasi ke pengelola objek wisata Sarang Lemo yaitu bapak Maman selaku ketua pengelola wisata tersebut, Wisata ini baru saja dibuka dan belum begitu banyak masyarakat ataupun wisatawan yang tau akan wisata alam Sarang Lemo. Wisata ini sedang dalam proses pembangunan dari mulai akses untuk sampai ke objek wisata, fasilitas yang sedang dibangun seperti pembukaan untuk bumi perkemahan, tempat duduk untuk menunjang agar wisata bisa menikmati alam yang ada di objek wisata, sedang melakukan pembangunan mushola, MCK, lahan parkir, dan fasilitas yang menunjang agar objek wisata itu berdiri. Salah satu agar wisata yang baru dibuka itu dikenal oleh masyarakat ataupun wisatawan ialah dibutuhkan media promosi salah satunya informasi mengenai wisata agar wisatawan tau adanya wisata baru dengan pemandangan dan nuansa alam yang baru. Oleh sebab itu dibutuhkan media promosi agar informasi objek wisata tersampaikan dengan baik, baik pengenalan wisata itu sendiri maupun fasilitas yang ada di objek wisata tersebut. Dari hasil yang saya dapat, saya jadikanlah judul sebagai penelitian saya untuk kedepannya.

Pengembangan sistem informasi wisata berbasis website untuk Sarang Lemo diharapkan memiliki banyak manfaat, baik bagi pengelola wisata maupun bagi wisatawan. Bagi pengelola wisata, website dapat menjadi media promosi yang efektif untuk menjangkau wisatawan potensial dan meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Selain itu, website juga dapat membantu pengelola wisata dalam mengelola reservasi dan pemesanan tiket, serta menyediakan informasi dan layanan yang dibutuhkan wisatawan.

Bagi wisatawan, website dapat menjadi sumber informasi yang lengkap dan akurat tentang Sarang Lemo. Wisatawan dapat mengetahui sejarah, lokasi, akses, daya tarik wisata, dan fasilitas yang tersedia di Sarang Lemo. Selain itu, wisatawan juga dapat melihat harga tiket secara online dan mendapatkan informasi terbaru tentang wisata Sarang Lemo.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Wisata Alam Sarang Lemo" sangat relevan dan bermanfaat untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sistem informasi wisata yang efektif dan mudah digunakan untuk mendukung pengembangan wisata Sarang Lemo.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pariwisata di Desa Puncak dan sekitarnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi contoh bagi desa-desa lain dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk mengembangkan potensi wisata daerahnya.

Dibuatnya sistem informasi wisata berbasis website sangat memungkinkan untuk tidak hanya media promosi dan juga media informasi bagi para wisatawan agar lebih tau tentang wisata Sarang Lemo ini. Dapat disimpulkan untuk melakukan penelitian di wisata Sarang Lemo ini dengan judul penelitian yaitu "Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Wisata Alam Sarang Lemo".

B. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut;

1. Bagaimana membuat Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Wisata Alam Sarang Lemo?
2. Bagaimana tingkat kelayakan untuk media promosi Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Wisata Alam Sarang Lemo dengan menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS)?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam Penelitian ini yaitu:

1. Membuat Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Wisata Alam Sarang Lemo.
2. Mengetahui tingkat kelayakan untuk media promosi Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Wisata Alam Sarang Lemo dengan menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS).

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan mengacu pada sistem informasi wisata berbasis website yang dirancang khusus untuk Wisata Alam Sarang Lemo.

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan meliputi :

1. Fitur
 - a. Informasi wisata:
 - 1) Deskripsi tentang Wisata Alam Sarang Lemo, termasuk sejarah, lokasi, daya tarik, dan fasilitas.
 - 2) Foto dan video yang menarik untuk menunjukkan keindahan dan keunikan wisata.
 - 3) Informasi tentang transportasi dan kuliner di sekitar wisata.
 - 4) Tips dan panduan wisata untuk membantu wisatawan merencanakan perjalanan.
 - b. Interaksi:
 - 1) Forum diskusi dan komunitas online untuk memungkinkan wisatawan saling bertukar informasi dan pengalaman.
 - 2) Fitur ulasan dan rating untuk membantu wisatawan dalam memilih akomodasi dan tempat wisata.
 - c. Manajemen:
 - 1) Sistem pengelolaan konten untuk memudahkan update informasi wisata.
2. Teknologi
 - a. Bahasa pemrograman PHP dan Javascript
 - b. Framework : Laravel

c. Database : MySQL

3. Desain

- a. Desain website yang responsive dan mobile-friendly untuk memastikan aksesibilitas di berbagai perangkat.
- b. Tampilan website yang menarik dan informatif dengan menggunakan gambar dan video berkualitas tinggi.
- c. Tata letak website yang mudah dinavigasi dan user-friendly untuk memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengguna

Manfaat bagi pengguna adalah dapat memudahkan pengguna untuk memperoleh informasi mengenai objek wisata Sarang Lemo.

2. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah dapat memperbanyak pengetahuan dan pemahaman tentang alur pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis website.

F. Asumsi Pengembangan

Mengacu pada kondisi ideal yang diperlukan untuk kelancaran pengembangan sistem. Asumsi ini meliputi:

1. Dukungan penuh dari pihak pengelola wisata dan masyarakat sekitar wisata sangatlah penting untuk kelancaran pengembangan sistem.
2. Data dan informasi yang akurat dan lengkap tentang Wisata Alam Sarang Lemo sangatlah penting untuk membangun sistem informasi wisata yang informatif dan bermanfaat.
3. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung pengembangan sistem informasi wisata berbasis website yang modern dan canggih.

4. Antusiasme dan partisipasi masyarakat dalam menggunakan dan memanfaatkan sistem informasi wisata sangatlah penting untuk keberhasilan pengembangan sistem.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari beberapa prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu tujuan tertentu. Pengertian lain dari sistem adalah kumpulan beberapa elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu (Wawan dan Munir, 2006). Sebuah sistem bisa didefinisikan sebagai komponen yang saling bergantung di antaranya untuk beberapa tujuan, memiliki kestabilan, dan biasanya dilihat secara keseluruhan. Sistem biasanya dilihat sebagai *input-process-output* model yang dibuat untuk sebuah lingkungan (Beynon dan Davies, 2004).

Menurut Brett Considine pada bukunya (*Accounting Information Systems understanding business processes*, 2012) mendefinisikan sistem sebagai “*something that take inputs, applies a set of rules or processes to the inputs and generates outputs*”. Sesuatu yang menerima input, menerapkan serangkaian aturan atau proses terhadap input tersebut lalu menghasilkan outputnya. Menurut James A.Hall dalam bukunya (Hall, *Accounting Information Systems* 6e, 2008) menyatakan “*a system is a group of two or more interrelated components or subsystems that serve a common purpose*” Sistem adalah sekumpulan dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling terkait atau subsistem yang bekerja untuk sebuah tujuan. Berdasarkan Satzinger dalam bukunya (Satzinger, Jackson, & Burd, 2005, p. 6), berpendapat bahwa sistem adalah “*a collection of interrelated components that function together to achieve some outcome*” Sebuah kumpulan komponen-komponen terkait satu sama lain yang berfungsi secara bersama untuk mencapai sebuah hasil.

Menurut Jogianto dalam Hamim Tohiri dalam [Saryoko, 2017] mengatakan bahwa, sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Tata Sutabri dalam

[Supriyatna, 2015] mengatakan bahwa, sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur-unsur, komponen atau variable yang terorganisir, saling terintegrasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu.

Menurut (Kristianto, 2018) sistem adalah suatu jaringan yang bekerja pada prosedur tertentu yang saling berkaitan dan terorganisir untuk melakukan suatu pekerjaan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sedangkan menurut (Cahyono, 2015) sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam melakukan pekerjaan secara bersama untuk mencapai tujuan.

2. Informasi

Menurut Sutabri dalam [Handayani et al., 2018] menjelaskan bahwa, Informasi adalah data yang diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Menurut Mc Leod dalam [Imaniawan and Elsa, 2017] mengatakan suatu informasi yang berkualitas harus memiliki ciri-ciri: akurat, tepat waktu, relevan, dan lengkap. Menurutnya (2012), berpendapat bahwa “Sistem informasi adalah sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi)”.

Menurut Sutabri dalam Permana (2017) Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Teori informasi lebih tepat disebut sebagai teori matematika komunikasi yang memberikan pandangan yang berguna bagi sistem informasi, di mana konsep usia informasi menunjukkan hubungan interval informasi, jenis data dan penundaan pengolahan dalam menentukan usia informasi.

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang

menggunakan. Informasi dapat berupa data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran informasi, dan sebagainya.

3. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan laporan yang diperlukan. Menurut jogiyanto (2009) Menurut Yakub (2012) sistem informasi adalah suatu jaringan dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu.

Sistem informasi adalah sebagai suatu himpunan atau kumpulan dari kelompok orang-orang yang bekerja, prosedur-prosedur, dan sumber daya peralatan yang mengumpulkan data dan mengolahnya menjadi informasi, merawat, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi (Janry Haposan Simanungkalit, 2012).

Marimin dkk. (Janry Haposan Simanungkalit, 2012) menyederhanakan sistem informasi sebagai bagian dari organisasi atau perusahaan yang berkaitan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi yang akan digunakan oleh satu atau lebih pengguna. Pemakai biasanya tergabung dalam suatu entitas organisasi formal, seperti lembaga atau departemen di suatu lembaga pemerintahan, yang dapat dibagi menjadi direktorat, bidang, bagian, atau unit terkecil di bawahnya.

Sistem Informasi berbasis komputer yang berkembang hingga saat ini telah mengalami proses evolusi yang cukup panjang. Proses tersebut dapat dibagi berdasarkan tahapan-tahapan sebagai berikut (Janry Haposan Simanungkalit, 2012) :

- a. Fokus Awal pada Data: Pada paruh pertama tahun 1900-an, perusahaan sering mengabaikan kebutuhan informasi manajer. Pada tahap ini, komputer hanya digunakan untuk aplikasi akuntansi. Aplikasi berbasis akuntansi komputer awalnya disebut Pengolahan

Data Elektronik (EDP), tetapi kemudian disebut Data Processing (DP) dan Sistem Informasi Akuntansi (SIA).

- b. Penekanan Baru pada Informasi Pada tahun 1964, generasi baru alat penghitung dirilis, yang mengubah cara komputer digunakan. Pembuat komputer mendorong gagasan penggunaan komputer sebagai sistem informasi untuk mendukung peralatan baru tersebut. Mereka menyadari bahwa aplikasi komputer harus digunakan untuk tujuan utama menghasilkan informasi manajemen. Perusahaan besar dengan cepat menerima ide ini.
- c. Fokus Revisi pada Pendukung: Sistem pendukung keputusan, juga dikenal sebagai DDS (*Decision Support System/DSS*) merupakan sistem penghasil informasi yang ditujukan pada suatu masalah tertentu yang harus dipecahkan oleh manajer dan keputusan yang harus dibuat manajer. Manajer tersebut berada pada bagian manapun dalam organisasi, pada tingkat manapun, dan dalam area bisnis apapun.

Menurut Burch dan Grudnitski (Janry Haposan Simanungkalit, 2012) sistem informasi terdiri dari blok pembangun (*building block*). Blok pembangun ini kemudian dibagi menjadi Blok Masukan (*Input Block*), Blok Model (*Model Block*), Blok Keluaran (*Output Block*), Blok Teknologi (*Technology Block*), Blok Basis Data (*Database Block*), dan Blok Kendali (*Controls Block*). Sistem informasi memiliki komponen-komponen yang saling terintegrasi membentuk satu kesatuan dalam mencapai sasaran sistem. Secara rinci, komponen-komponen yang membentuk Blok Pembangun Sistem Informasi tersebut dapat dijelaskan pada uraian berikut ini.

- a. Blok Masukan (*Input Block*)

Blok masukan sistem informasi mencakup teknik dan sumber data yang akan dimasukkan, seperti dokumen dasar.

- b. Blok Model (*Model Block*)

Blok model ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model yang digunakan untuk mengubah data yang dimasukkan ke

dalam basis data dan disimpan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan, atau informasi.

c. Blok Keluaran (*Output Block*)

Blok keluaran berupa Banyak data keluaran, seperti dokumen keluaran (*output*), dan informasi berkualitas tinggi yang bermanfaat bagi semua pengguna, ada di blok keluaran.

d. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Komponen yang membantu memudahkan proses pengolahan yang terjadi dalam sistem, blok teknologi digunakan untuk menerima masukan (*input*), menjalankan model, menyimpan dan menelusuri/mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan.

e. Blok Basis Data (*Database Block*)

Kumpulan data yang terhubung satu sama lain dan tersimpan pada suatu perangkat keras, biasanya komputer, dan dimanipulasi oleh perangkat lunak.

f. Blok Kendali (*Controls Block*)

Pencegahan dan penanganan kesalahan atau kegagalan sistem serta integrasi dan pengembangan sistem mencakup pencegahan dan penanganan masalah pengendalian yang mengganggu sistem operasional.

Marimin et al. (2006) menyederhanakan pemahaman terhadap sistem informasi sebagai komponen-komponen dalam organisasi atau perusahaan yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi yang akan digunakan oleh satu atau lebih pemakai (*users*). Para pemakai biasanya tergabung dalam suatu entitas organisasi formal, seperti departemen atau lembaga suatu instansi pemerintahan yang dapat dijabarkan menjadi direktorat, bidang, bagian sampai pada unit terkecil di bawahnya. (Risma Lovieta et al., n.d.)

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu

organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Menurut Jogiyanto (2009)

Sistem informasi adalah cara-cara yang terorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, mengolah, dan menyimpan data serta untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Krismiaji 2015).

Dari definisi sistem di atas maka penyusun menyimpulkan bahwa sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Arti yang lain adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Yakub (2012) sistem informasi adalah suatu jaringan dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu.

Menurut O'Brien (2011:62) Sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun baik dari people, hardware, software, maupun database yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi. Jadi sistem informasi adalah sekumpulan komponen berupa hardware, software, data, manusia, serta jaringan yang berfungsi untuk mengelola data.

Menurut Gelinis (Dull, Gelinis, & Wheeler, 2012), Sistem Informasi adalah sistem yang umumnya terdiri dari serangkaian komponen-komponen berbasis komputer yang terintegrasi dan juga komponen-komponen manual yang dibentuk untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengatur data serta menyediakan output informasi untuk para penggunanya. Menurut Satzinger, Sistem Informasi adalah sebuah kumpulan komponen-komponen saling terkait yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, serta menghasilkan output berupa informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan bisnis.

4. Wisata

Menurut Fandeli (2001), wisata adalah perjalanan atau sebagai dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Pada umumnya orang memberi padanan kata wisata dengan rekreasi, wisata adalah sebuah perjalanan, namun tidak semua perjalanan dapat dikatakan wisata (Suyitno,2001).

Berbagai macam kegiatan wisata (kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang) dan didukung berbagai fasilitas serta pelayanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah (Zebua, 2016).

Objek wisata adalah perwujudan dari ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan. Pengertian yang lain menyebutkan bahwa objek wisata adalah segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian objek wisata adalah suatu tempat yang memiliki keindahan alam atau buatan yang membuat ketertarikan orang untuk mengunjunginya. Peran alam sebagai sumber daya alam dalam kepariwisataan adalah sangat besar dan penting (Lengkong et al., 2019).

Wisata merupakan salah satu potensi penting untuk dikelola dan ditangani dengan baik, agar mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan negara, baik dari segi ekonomi, sosial masyarakat, dan juga pelestarian lingkungan hidup (Masruroh & Maulana Program studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kuningan, 2022).

5. Website

Website adalah sering juga disebut Web, dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam maupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink.

Website juga adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum di dalam sebuah domain atau juga subdomain, yang lebih tepatnya berada di dalam WWW (World Wide Web) yang tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP. HTTP adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser (Lengkong et al., 2019).

Web adalah sistem berkaitan dengan file yang digunakan sebagai media untuk menampilkan, text, image, multimedia dan lainnya di jaringan internet (Y. Wahyudin and D. N. Rahayu, 2020), baik yang bersifat statis atau dinamis yang membentuk building chain yang saling terkait masing-masing terhubung dengan jaringan halaman (hyperlink) (R. Jamaludin, 2019). Website dibentuk oleh program browser yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web merupakan system untuk menyebarkan information melalui internet. Halaman web biasanya file yang ditulis dalam format HTML dan dapat diakses melalui HTTP (D. A. Papuangan Miswar, Hizbullah Imam, 2019).

Menurut (Elgamar, 2020), website adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berhubungan dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan informasi dalam berbagai format, seperti teks, suara, gambar, video, atau kombinasi dari semua format tersebut. Website dapat diakses dari berbagai platform karena multiplatform. Saat ini, banyak bisnis yang masih menggunakan website meskipun teknologi ini sudah lama ada. Mereka menggunakannya untuk menjual produk, menampilkan profil perusahaan, dan membuat pelanggan dapat menggunakan sistem mereka.

Aplikasi berbasis web biasanya menggunakan struktur HTML (Hypertext Markup Language) dan menggunakan beberapa bahasa pemrograman tambahan, seperti PHP dan JavaScript. Selain itu, Cascading Style Sheets (CSS) dapat digunakan untuk meningkatkan tampilan situs web. Mengenai database atau media penyimpanan, MYSQL adalah salah satu yang dapat digunakan. (Sonny & Rizki, 2021).

a. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah salah satu dari jenis bahasa pemrograman, yang dikhususkan untuk membuat aplikasi web. Ini adalah bahasa pemrograman yang paling populer di kalangan programmer web di seluruh dunia. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa bahasa pemrograman ini umumnya mudah dipelajari dan bersifat *open source*.

b. HTML (*Hypertext Markup Language*)

Fungsi HTML berfungsi sebagai struktur dasar pembuatan web, mirip dengan rumah. Untuk meningkatkan struktur dasar situs web, elemen tag digunakan dalam penulisan HTML.

c. CSS (*Cascading Style Sheets*)

CSS adalah kumpulan perintah yang digunakan untuk merancang dan menghias struktur web yang telah dibuat. Tujuan utama CSS adalah untuk memenuhi kebutuhan tampilan, memastikan bahwa aplikasi berbasis web yang dibangun memiliki antarmuka yang menarik. Untuk membuat web yang dibuat lebih interaktif, CSS juga dapat membuat animasi.

d. MYSQL

MYSQL adalah aplikasi database yang sangat populer dan banyak digunakan oleh programmer web karena faktanya itu bersifat *open source* dan memungkinkan pengguna melakukan operasi data seperti menambahkan, menghapus, atau mengubah data yang ada di database.

Software atau perangkat lunak merupakan suatu bentuk data yang disimpan secara digital pada komputer, serta tidak memiliki bentuk fisik, dan berfungsi untuk membantu pekerjaan manusia. Agar lebih mudah, proses pembuatan aplikasi harus menggunakan bantuan dari software pendukung diantaranya sebagai berikut (Sonny & Rizki, 2021) :

a. XAMPP

Untuk melakukan kompilasi aplikasi berbasis web, diperlukan perangkat lunak yang berfungsi sebagai server . Karena

popularitasnya yang tinggi, XAMPP adalah aplikasi yang banyak dipilih oleh programmer dalam hal ini. Ini adalah aplikasi gratis yang dapat digunakan tanpa membeli lisensi. Apache, MYSQL, PHP, dan Perl adalah beberapa layanan yang tersedia di XAMPP yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web (Sonny & Rizki, 2021).

b. *Visual Studio Code*

Visual Studio Code adalah sebuah teks editor ringan dan berfungsi dengan baik yang dikembangkan oleh Microsoft untuk berbagai sistem operasi, termasuk Linux, Mac, dan Windows. Ini mendukung bahasa pemrograman JavaScript, TypeScript, dan Node.js secara langsung, serta bahasa pemrograman lainnya dengan plugin yang dapat dipasang melalui *marketplace Visual Studio Code*, seperti C++, C#, Python, Go, Java, PHP, dan lainnya.. (Ningsih dkk., 2022)

c. Google Chrome

Google Chrome adalah salah satu jenis aplikasi web browser yang digunakan untuk melakukan browsing atau berselancar di internet dan membutuhkan kemampuan untuk menampilkan struktur dari halaman web. Selain halaman web, Google Chrome juga dapat menampilkan berbagai jenis file seperti PDF dan gambar. Kemudahan penggunaan aplikasi ini membuatnya sangat populer. (Sonny & Rizki, 2021).

d. *Framework Laravel*

Framework dapat diartikan sebagai kumpulan *script* (terutama class dan function yang dapat membantu developer dalam menangani berbagai masalah-masalah dalam pemrograman seperti koneksi ke database, pemanggilan variabel, dan file. Ini membuat pengembang lebih fokus dan membangun aplikasi lebih cepat (Kadim dkk., 2023).

Framework menurut (Naista, 2017) adalah rangka kerja konseptualisasi dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani masalah yang kompleks. Singkatnya, kerangka kerja

adalah wadah untuk sebuah situs web yang akan dibangun. Dengan menggunakan kerangka ini, waktu yang dibutuhkan untuk membuat situs web menjadi lebih singkat dan proses perbaikan menjadi lebih mudah.

Dalam membangun sebuah website, menggunakan *framework* memiliki banyak keuntungan. Salah satu keuntungan dari *framework* adalah memberikan struktur yang baik untuk program yang dibuat karena *framework* memiliki perpustakaan atau fungsi yang dapat digunakan secara instan. Selain itu, karena dalam membangun website perlu melakukan penyesuaian dengan gaya *framework* yang digunakan, membuat program pengerjaan secara waktu lebih mudah. Laravel adalah *framework* berbasis PHP yang bersifat open source yang menggunakan konsep *model-view-controller*. Salah satu *framework* yang banyak digunakan oleh programmer adalah *Laravel*. Dengan Github sebagai lokasi berbagi kode, *Laravel* dilisensikan oleh MIT. Pada bulan Desember 2013, *Laravel* dianggap sebagai *framework* yang paling populer; dasar-dasar *Laravel* adalah sebagai berikut. (Dinni & Nurhidayat, 2020) :

1) *Artisan*

Artisan adalah baris perintah atau perintah yang dijalankan melalui terminal dan menyediakan sejumlah perintah yang dapat digunakan selama pengembangan dan pembuatan aplikasi. *Php artisan serve* adalah fungsi dari *php artisan*, yang memungkinkan Anda membuka website yang telah Anda buat tanpa menggunakan web server lokal.

2) *Routing*

Routing adalah suatu proses yang bertujuan agar suatu item yang diinginkan dapat sampai ke tujuan. Dengan menggunakan *routing*, Anda dapat menentukan halaman mana yang akan muncul ketika seseorang membuka browser. Pengaturan rute laravel biasanya berada di file *web.php*, yang terletak di folder *route*.

3) *Controller*

Controller adalah proses yang bertujuan untuk mengambil permintaan, menginisialisasi, dan memanggil model untuk dikirimkan ke view. Di Laravel, ada dua cara untuk membuat controller. Yang pertama adalah dengan membuat file controller secara manual dan memasukkan kode pengembangan controller. Yang kedua adalah dengan menggunakan perintah baris dengan menulis `php artisan make:controller NamaController`.

4) *View (blade templating)*

Blade adalah template engine bawaan dari laravel. Blade memiliki kode kode yang lebih mudah digunakan untuk menghasilkan kode Laravel. Membuat nama file.php.blade di folder views adalah cara manual untuk membuat file.blade. Dalam blade, template master dan template warisan dapat dibuat. Pembuatan template master dan turunannya bertujuan untuk menghindari penulisan elemen yang sama berulang. Warisan template diberikan kode `extend (nama_layout)` dan `section (nama_content)`.

5) *Middleware*

Middleware berfungsi sebagai penghubung antara controller yang dituju dan request yang masuk. Untuk membuat middleware, gunakan `php artisan make:middleware nama_file`. File middleware berada di folder middleware.

6) *Session*

Session adalah sebuah cara yang digunakan untuk penyimpanan pada server dan penyimpanan tersebut digunakan pada beberapa halaman termasuk halaman itu sendiri. Ada dua cara untuk menggunakan session. Pertama, Anda dapat membuat session menggunakan Request. Cara kedua adalah dengan menggunakan fungsi global helper session..

7) *Migration*

Migration adalah fitur yang ada dalam Laravel dan merupakan sistem kontrol versi database. Penulis dapat membuat tabel data dengan lebih mudah dan cepat menggunakan migrasi. *Migration* membuat atau membuat sistem kontrol migrasi. Saat programmer membuat aplikasi, mereka dapat mengirimkan file-file ini antara satu sama lain. Cara menggunakan artisan untuk membuat migrasi adalah dengan mengetik `php artisan make:migration create_namatable_table --create=namatable`.

8) *Model*

Model adalah salah satu komponen *Model View Controller* (MVC) yang memiliki hubungan langsung dengan database. Bisa juga dikatakan bahwa model menghubungkan setiap alur program yang berkaitan dengan data. Dengan demikian, konsep MVC berjalan, *Controller* dapat menggunakan atau memanggil model yang terhubung ke database. Cara menggunakan artisan untuk membuat model adalah dengan mengetikkan `php artisan make:model nama_model`.

Framework sangat diperlukan dalam memudahkan proses otomatisasi yang cepat dan dinamis. Semakin beragamnya framework, semakin membuat beberapa perusahaan dan pengembang aplikasi merasa kebingungan memilih yang terbaik framework mana yang tepat untuk diterapkan pada unit bisnis (Kadim dkk., 2023).

Framework Laravel dapat cukup besar untuk menyelesaikan proyek pengembangan web skala rendah hingga menengah. Kelebihan dari *Laravel* adalah terdapat banyak library yang dibutuhkan oleh developer secara umum, beberapa peneliti menemukan bahwa library di *Laravel* dapat cukup besar sehingga mereka dapat menyelesaikan proyek pengembangan web dari skala rendah hingga menengah (Endra dkk., 2021).

Dengan model MVC yang lebih terstruktur, laravel membuat proses CRUD lebih mudah. Ini menghasilkan kinerja yang lebih cepat, memuat ulang data yang lebih stabil, keamanan data, dan penggunaan fitur-fitur canggih seperti blade yang menggunakan konsep HMVC (Pengontrol Pandangan Model Hierarki), ketersediaan buku bacaan yang sudah siap digunakan, dan fitur pengelolaan migrasi yang memungkinkan pembuatan skema tabel pada basis data (Desma Aipina & Harry Witriyono, 2022).

Dengan tampilan yang dikombinasikan dengan *Bootstrap*, sebuah *framework* CSS yang menyediakan kumpulan komponen antarmuka dasar pada web yang telah dirancang sedemikian rupa sehingga dapat digunakan bersama-sama. Selain komponen antarmuka, Bootstrap juga menawarkan sarana untuk membangun tata letak halaman dengan mudah dan rapi, serta modifikasi pada tampilan dasar HTML (*Hypertext Markup Language*) untuk membuat halaman web secara keseluruhan dirancang dengan cara yang sama. (Handika & Purbasari, 2018).

Selain memiliki kelebihan dalam struktur file dan koding dibandingkan dengan php *native* biasa, *framework Laravel* memiliki fungsi migrasi yang membuat pengelolaan database lebih mudah. *Templating engine* dari *Framework Laravel* dapat membantu membangun tampilan front end yang lebih efektif dengan fungsi blade yang tersedia. Dengan menggunakan *Framework Bootstrap* dan CSS-nya, tampilan aplikasi menjadi lebih baik dan lebih teratur. Aplikasi yang dibuat oleh peneliti belum sempurna, jadi masih banyak kekurangannya, seperti tampilan yang lebih menarik dan fasilitas yang lebih mudah digunakan. (Desma Aipina & Harry Witriyono, 2022).

e. *Adobe Illustrator*

Adobe illustrator adalah aplikasi untuk membuat desain grafis berbasis vektor. Dengan ilustrasi anda dapat membuat desain desain yang menakjubkan, di dalam *illustrator* terdapat fasilitas-fasilitas

untuk mendesain secara profesional (Rahmad, 2007: 13). *Adobe illustrator* merupakan perangkat lunak yang berbasis ilustrasi. *Adobe Illustrator* sangat kompatibel dengan berbagai software lainnya. *Adobe Illustrator* digunakan untuk mencetak desktop publishing dan web publishing . *adobe illustrator* sangat mudah digunakan dan mengakses berbagai fitur yang ada, terutama dengan sistem pengelompokan fasilitas melalui *menu*, *toolbox*, *palette* dan sebagainya (Suhendi, 2009: 5).

f. *Adobe Photoshop*

Adobe photoshop merupakan aplikasi yang memang digunakan untuk memanipulasi foto, mengedit gambar, menciptakan sebuah karya original, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan seni gambar dan foto (Andi, 2011:02). Adapun pendapat lain bahwa Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang di khususkan untuk pengeditan foto, gambar, dan pembuatan efek, Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar, dan bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems (Haka MJ, 2006:37).

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian sebelumnya, Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat, pada tahun 2020 di Universitas Bina Sarana Informatika, dimuat dalam jurnal IJSE (*Indonesian Journal on Software Engineering*), volume 6, dengan metode penelitian menggunakan air terjun (*waterfall model*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau berurutan dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Tujuan dari penelitian ini adalah Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website dapat diakses kapanpun dan

dimanapun oleh semua lapisan masyarakat tidak hanya masyarakat Kabupaten Kuningan saja. Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website memudahkan masyarakat luas mengetahui informasi berbagai macam wisata menarik yang ada di Taman Nasional Gunung Ciremai Kabupaten Kuningan sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Dengan adanya Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website dapat menjadikan nilai tambah untuk meningkatkan pendapatan Kabupaten Kuningan.

2. Penelitian sebelumnya, Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Sebagai Media Promosi Di Singkawang Kalimantan Barat, pada tahun 2017 di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Teknologi Sumbawa, dimuat dalam jurnal JEBI (Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia) volume 2. Penelitian ini menggunakan metode analisis :
 - a. Analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Services*).
 - b. Analisis Kebutuhan Sistem
 - c. Analisis Kebutuhan Fungsional
 - d. Analisis Kebutuhan Non Fungsional
 - e. Analisis Kebutuhan Informasi
 - f. Analisis Kebutuhan Pengguna (*User*)
 - g. Analisis Kelayakan Sistem
 - h. Analisis Kelayakan Teknologi
 - i. Analisis Kelayakan Hukum
 - j. Analisis Kelayakan Operasional
 - k. Analisis Kelayakan Ekonomi

Tujuan dari penelitian ini adalah mampu memenuhi kebutuhan informasi yang bersifat dinamis karena konten baru bisa ditambahkan oleh administrator dan sebagian oleh user admin setiap saat. Mampu menjadi panduan pariwisata di Singkawang – Kalimantan Barat, informasi yang disampaikan sudah cukup memenuhi kebutuhan informasi mengenai lokasi wisata. Dan untuk lebih jelasnya bisa menghubungi admin biar bisa dijelaskan lebih lanjut, fasilitas yang berikan sudah cukup memenuhi

kebutuhan pengunjung atau calon pengunjung. Dan untuk untuk lebih jelasnya bisa menggunakan form – form yang sudah disediakan di konten website. Dapat mengurangi biaya promosi konvensional yang sangat besar, karena tidak perlu mengikuti pameran pariwisata di luar daerah. Kebutuhan pengunjung dan calon pengunjung terpenuhi untuk mencari data – data yang lengkap terhadap pariwisata yang ada di Singkawang - Kalimantan Barat.

3. Penelitian sebelumnya, Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Dompu Berbasis Website pada tahun 2018 di Universitas Ahmad Dahlan, dimuat dalam jurnal Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF). Penelitian ini menggunakan model *waterfall* (air terjun) rinciannya sebagai berikut :
 - a. Perencanaan Tahap ini peneliti akan berdiskusi dengan client mengenai perancangan sistem.dan apa saja.keuntungan yang diperoleh.client.dari perancangan sistem tersebut.
 - b. Analisis Peneliti menerangkan sistem yang akan dibangun kepada client sejelas-jelasnya, dikarenakan tahap ini merupakan tahap yang akan menentukan keberhasilan tahapan berikutnya.
 - c. Perancangan web designer akan merancang design visual dan web programmer merancang program yang dibutuhkan.dalam pembuatan fasilitas-fasilitas yang ada pada sistem.
 - d. Implementasi Tahap ini dilakukan implementasi terhadap seluruh sistem. Web desainer merancang seluruh tampilan visual menggunakan tool-tool dalam mengolah layout, gambar, animasi, audio, video yang akan ditampilkan. Sedangkan web programmer melakukan coding sesuai bagian tugasnya.
 - e. Testing Tahapan ini akan menggabungkan semua komponen sistem yang telah dirancang sehingga menjadi sebuah sistem yang utuh sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan kemudian dilakukan proses pengujian terhadap sistem untuk mengetahui error tidaknya sebuah sistem tersebut.

f. Pemeliharaan Tahap ini adalah tahapan terakhir dimana sistem sistem akan diupload ke web host dan dipublikasikan ke Internet.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sistem telah berjalan seperti yang diharapkan atau belum. Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu merupakan aplikasi berbasis web. Website akan dirancang se-simple mungkin agar memudahkan wisatawan menjalankannya. Sistem dirancang agar Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Dompu dapat mengelola informasi-informasi pariwisata secara efektif dan efisien sehingga memberikan informasi terbaru tentang tempat-tempat wisata di Kabupaten Dompu kepada wisatawan.

4. Penelitian sebelumnya, Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa pada tahun 2019 di Universitas Sam Ratulangi dimuat dalam Jurnal Teknik Informatika Volume 14. Penelitian ini menggunakan model RAD (*Rapid Application Development*) sehingga terdiri dari tahap analisis persyaratan, tahap RAD Design Workshop (Pemodelan), dan tahap Implementasi (Konstruksi). Tujuan dari penelitian ini adalah Sistem informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa, dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat maupun siapa saja untuk mendapatkan informasi Pariwisata yang ada di Kabupaten Minahasa.
5. Penelitian sebelumnya, Sistem Informasi Wisata Alam Kabupaten Majene Berbasis Web pada tahun 2020 di Universitas Al Asyariah Mandar. Dimuat dalam jurnal *Journal Pegguruang Conference Series (JPCS)*. Penelitian ini menggunakan Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut:
 - a. Studi keperpustakaan (*Library Research*) Yaitu studi yang dilakukan dengan mengumpulkan bahan penelitian yang bersifat teori yang erat hubungannya dengan pokok permasalahan seperti buku-buku, karya ilmiah, internet.
 - b. Studi Lapangan (*Field Research*) Yaitu studi yang dilakukan secara langsung ke tempat kerja atau berhubungan langsung dengan

lapangan, dalam teknis penulisan ada dua cara memperoleh data secara objektif yaitu:

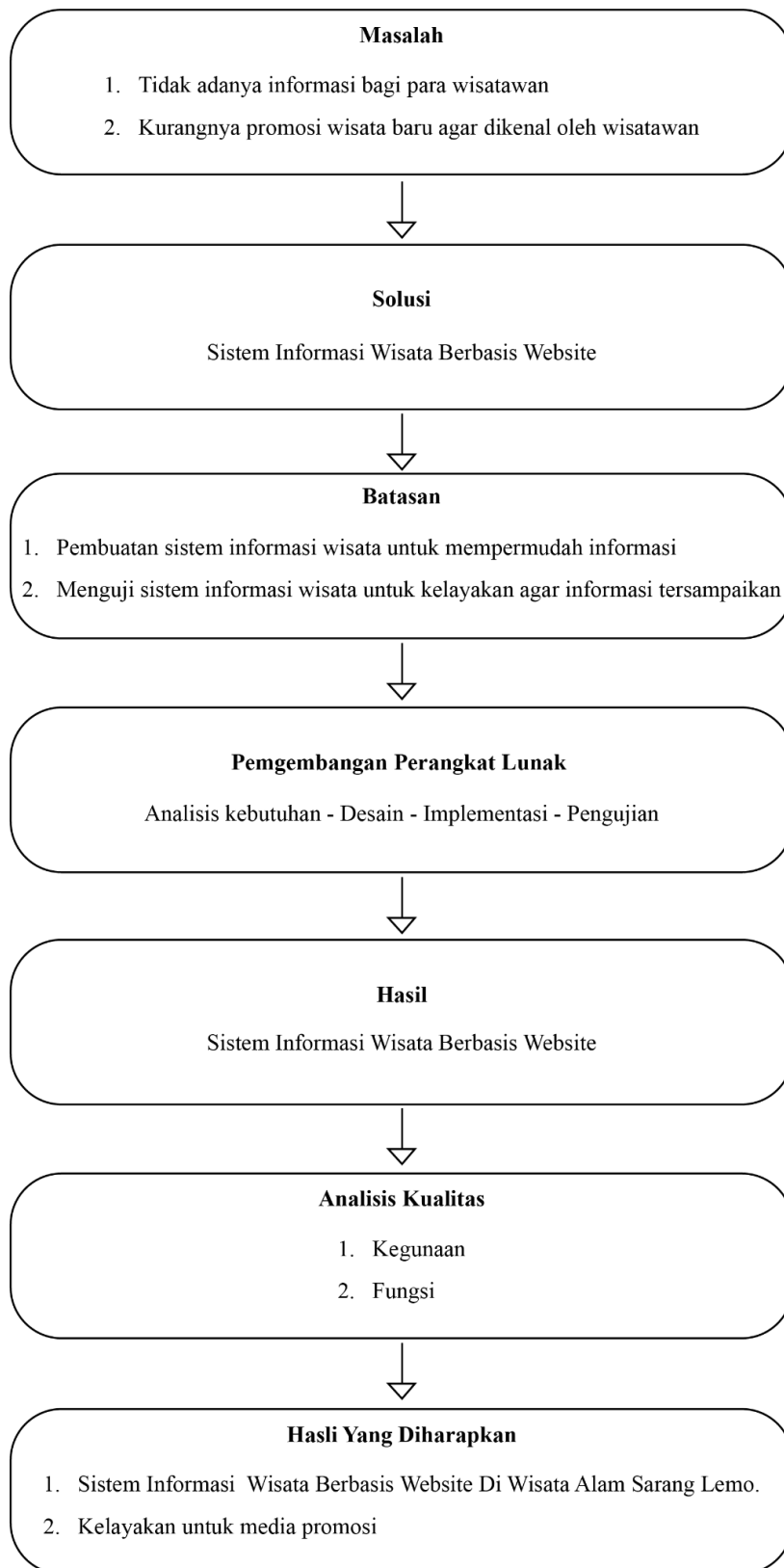
- 1) Wawancara (interview) Selama melakukan penelitian penulis mengadakan wawancara langsung dengan beberapa petugas tata usaha.
- 2) Pengamatan (observasi) “Observasi adalah suatu pengamatan langsung suatu objek yang akan diteliti dalam waktu singkat dan bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai objek penelitian”. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung di Kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Majene, guna untuk memperoleh keterangan.

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi website wisata alam yang ada di Kabupaten Majene diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu menyediakan sarana pencarian objek wisata alam. Sehingga, layanan yang diberikan pada masyarakat diharapkan dapat menjadi lebih baik.

Perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu terletak pada penelitian ini menawarkan kontribusi signifikan terhadap pemahaman Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Wisata Alam Sarang Lemo dengan menghadirkan beberapa perbedaan mendasar dibandingkan penelitian terdahulu. Perbedaan utama terletak pada metodologi yang digunakan, variabel yang dianalisis, objek penelitian yang diamati, model pengembangan yang diterapkan, dan hasil penelitian yang diperoleh.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis mendorong penelitian untuk membuat Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Wisata Alam Sarang Lemo. Penulis meneliti sebagai penyelesaian atas permasalahan yang sedang dialami.



Gambar 2.1 kerangka berpikir

1. Masalah
 - a. Ketidakadaan informasi bagi para wisatawan: Wisatawan tidak memiliki akses informasi yang mudah dan lengkap tentang Sarang Lemo, seperti deskripsi destinasi, fasilitas, akomodasi, dan aktivitas wisata.
 - b. Kurangnya promosi wisata baru agar dikenal oleh wisatawan: Sarang Lemo belum memiliki platform digital yang efektif untuk mempromosikan keindahan dan daya tarik wisatanya kepada wisatawan.
2. Solusi
 - a. Sistem Informasi Wisata Berbasis Website: Membangun website yang informatif dan interaktif untuk menyediakan informasi yang lengkap dan mudah diakses bagi wisatawan.
3. Batasan
 - a. Pembuatan sistem informasi wisata: Mengembangkan website dengan fitur yang sesuai dengan kebutuhan dan target audience Sarang Lemo.
 - b. Menguji sistem informasi wisata: Melakukan pengujian terhadap website untuk memastikan bahwa website tersebut berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.
4. Pengembangan Perangkat Lunak
 - a. Analisis kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan pengguna yang akan menggunakan website.
 - b. Desain: Merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang menarik dan mudah digunakan.
 - c. Implementasi: Membangun website dengan kode yang sesuai dengan desain yang telah dibuat.
 - d. Pengujian: Melakukan pengujian terhadap website untuk memastikan bahwa website tersebut berfungsi dengan baik.

5. Hasil
 - a. Sistem Informasi Wisata Berbasis Website: Website yang informatif dan interaktif yang menyediakan informasi lengkap tentang Sarang Lemo bagi wisatawan.
6. Analisis Kualitas
 - a. Kegunaan: Website mudah digunakan dan dinavigasi oleh wisatawan.
 - b. Fungsi: Website menyediakan informasi dan fitur yang dibutuhkan oleh wisatawan.
7. Hasil yang Diharapkan
 - a. Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Wisata Alam Sarang Lemo: Website yang dapat membantu meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Sarang Lemo.
 - b. Kelayakan untuk media promosi: Website yang dapat menjadi platform yang efektif untuk mempromosikan Sarang Lemo kepada wisatawan domestik dan mancanegara.
8. Kesimpulan

Tabel tersebut menggambarkan proses pengembangan sistem informasi wisata berbasis website untuk Sarang Lemo. Sistem informasi wisata ini diharapkan dapat membantu meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Sarang Lemo dan menjadi platform yang efektif untuk mempromosikan keindahan dan daya tarik wisatanya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023).

Metode dalam penelitian ini adalah metode pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&d). Menurut Sugiyono (Okpatrioka, 2023) penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu, penelitian yang bersifat analisis kebutuhan yang digunakan, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan oleh masyarakat umum, maka penelitian diperlukan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dalam upaya untuk menghasilkan suatu produk baru yang layak diterima masyarakat secara luas, perlu dilakukan pengujian keefektifan atau kualitas dari produk baru tersebut. Dalam penelitian ini pengujian pada kualitas produk yang dilakukan adalah pada bagian usability (kemudahan pengguna) yaitu menggunakan metode *System Usability Score* (SUS) (Bangor et al., 2009).

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) diakui oleh peneliti sebagai model yang lebih komprehensif dan logis dibandingkan model penelitian dan pengembangan lainnya dalam konteks pengembangan produk.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Berikut adalah langkah yang peneliti lakukan dalam model penelitian ADDIE:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik pengguna sistem, serta analisis terhadap sistem yang sudah ada. Analisis dengan observasi dan wawancara mendalam kepada pengelola dan peneliti untuk mengetahui kebutuhan dan harapan mereka terhadap sistem informasi wisata, mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan pengelola dan peneliti dalam menggunakan teknologi informasi. Analisis sistem yang sudah ada dilakukan dengan studi literatur dan observasi terhadap sistem informasi wisata yang sudah ada di tempat wisata lain.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem, termasuk pembuatan *use case diagram*, *struktur database*, *activity diagram* dan *wireframe*. Pembuatan *wireframe* dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain web yang baik dan kebutuhan pengguna. Perancangan struktur database dilakukan untuk menyimpan data-data yang diperlukan oleh sistem. Perancangan alur kerja sistem dilakukan untuk menggambarkan bagaimana sistem akan bekerja.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem, termasuk pembuatan kode program, desain grafis, dan pengujian sistem. Pembuatan kode program dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai dengan kebutuhan sistem. Desain grafis dilakukan untuk membuat tampilan sistem yang menarik dan mudah digunakan. Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan implementasi sistem, yaitu sistem diujicobakan kepada pengelola dan peneliti. Uji coba sistem dilakukan dengan melibatkan pengelola dan peneliti untuk mengetahui apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan mereka. Perbaikan sistem dilakukan berdasarkan hasil uji coba sistem untuk menyempurnakan sistem sebelum diluncurkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi sistem untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dan melakukan observasi terhadap penggunaan sistem oleh pengelola dan peneliti. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem dan untuk mengidentifikasi kekurangan sistem. Perbaikan sistem dilakukan berdasarkan hasil analisis data untuk meningkatkan kualitas sistem.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari: objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan (Sugiyono, 2016).

1. Definisi Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini didefinisikan sebagai keseluruhan entitas yang menjadi target penelitian. Dalam konteks ini, populasinya terdiri dari 12 anggota pengelola yang mengelola wisata Sarang Lemo dan Peneliti. Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian. Sampel yang dipilih haruslah representative dan mampu memberikan informasi yang akurat dan relevan tentang populasi.

2. Teknik Penentuan Sampel

Penelitian ini menggunakan dua teknik sampling yang berbeda untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan peran masing-masing kelompok responden. Pada kelompok pengelola Wisata Alam Sarang Lemo, teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*, di mana sampel dipilih berdasarkan kriteria spesifik. Kriteria yang digunakan meliputi individu yang memiliki pengetahuan serta pengalaman langsung dalam pengelolaan dan pengembangan Wisata Alam Sarang Lemo, dan yang bersedia memberikan informasi serta masukan yang relevan bagi penelitian ini. Sampel terdiri dari 12 anggota pengelola yang mencakup ketua, sekretaris, bendahara, pelindung (kepala desa), serta anggota-anggota yang bertanggung jawab atas bidang humas, pengembangan, daya tarik wisata, pemasaran, kebersihan, tiket, dan dua anggota tambahan.

Sementara itu, untuk kelompok peneliti, penelitian ini menggunakan teknik *stratified random sampling*. Strata yang digunakan didasarkan pada pengalaman dalam pengembangan website serta keahlian dalam desain dan pemrograman. Kriteria untuk memilih sampel peneliti adalah mereka yang memiliki pengalaman minimal satu tahun dalam pengembangan website, memiliki keahlian dalam desain serta pemrograman, dan bersedia membantu dalam pengembangan website untuk mendukung penelitian. Dari kriteria tersebut, sampel peneliti ditetapkan sebanyak satu orang yang memenuhi persyaratan tersebut.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan empat teknik utama untuk mengumpulkan data :

- a. Wawancara :
 - 1) Tujuan : Menggali informasi dan masukan dari pengelola dan peneliti tentang kebutuhan dan fitur website yang akan dikembangkan.
 - 2) Metode : Menggunakan pedoman wawancara terstruktur untuk memastikan fokus dan konsistensi dalam pengumpulan data.
 - 3) Manfaat : Mendapatkan informasi mendalam dan terperinci tentang kebutuhan dan ekspektasi pengguna, memungkinkan klarifikasi dan elaborasi atas jawaban.
- b. Kuesioner :
 - 1) Tujuan : Mengumpulkan data dari banyak pengunjung untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka secara luas.
 - 2) Metode : Menyebarkan kuesioner yang berisi pertanyaan terstruktur untuk mendapatkan data yang mudah dianalisis.
 - 3) Manfaat : Menjangkau banyak responden dengan efisien. Menghasilkan data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik.
- c. Observasi :
 - 1) Tujuan : Mengamati perilaku pengunjung secara langsung di lokasi wisata untuk memahami interaksi mereka dengan situs dan mengidentifikasi potensi area untuk pengembangan.
 - 2) Metode: Melakukan observasi langsung di Wisata Alam Sarang Lemo.
 - 3) Manfaat : Memperoleh pemahaman kontekstual tentang perilaku dan kebutuhan pengunjung. Mengamati interaksi nyata dengan situs web.

d. Dokumentasi:

- 1) Tujuan : Mengumpulkan data sekunder dari dokumen yang ada, seperti profil Wisata Alam Sarang Lemo, data pengunjung, dan informasi lain yang relevan, untuk melengkapi data primer yang dikumpulkan melalui metode lain.
- 2) Metode: Mengumpulkan dan menganalisis dokumen yang relevan dengan penelitian.
- 3) Manfaat : Memberikan informasi latar belakang yang penting untuk memahami konteks penelitian. Memberikan perspektif sejarah dan tren yang mungkin tidak terungkap melalui metode lain.

Data penelitian ini dikumpulkan melalui teknik Wawancara yaitu dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara terstruktur untuk menggali informasi dan masukan dari pengelola dan peneliti tentang kebutuhan dan fitur website yang akan dikembangkan, yaitu :

- a. Deskripsi lengkap tentang Sarang Lemo, termasuk sejarah, budaya, dan daya tarik wisatanya.
- b. Galeri foto dan video yang menarik dan berkualitas tinggi untuk memikat pengunjung.
- c. Peta interaktif yang menunjukkan lokasi Sarang Lemo, rute perjalanan, dan objek wisata di sekitarnya.
- d. Informasi tentang fasilitas yang tersedia di Sarang Lemo, seperti akomodasi, restoran, dan transportasi.

Mengisi kuesioner dan Observasi yaitu dilakukan untuk mengamati langsung kondisi dan situasi di Wisata Alam Sarang Lemo, serta untuk mempelajari kebutuhan dan perilaku pengunjung. Dokumentasi yaitu dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder seperti profil Wisata Alam Sarang Lemo, data pengunjung, dan data lainnya yang relevan.

Pengambilan data yaitu dengan melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden yang dimana responden tersebut mewakili pengguna akhir sistem (website). Tes kegunaan ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang memberikan hasil yang layak berdasarkan pertimbangan

jumlah sampel yang kecil, sehingga tidak memerlukan waktu dan biaya yang besar. Kemudian hasil yang didapatkan dari perhitungan SUS akan dijadikan ke dalam sebuah nilai dengan cara mengkonversikannya. Setelah itu hasil konversi ini yang kemudian akan memberikan informasi apakah sistem yang dibangun tersebut layak atau tidak untuk diterapkan. John Brooke (1996:3), berpendapat bahwa pada penggunaan kuesioner SUS setidaknya melibatkan 5 responden paling sedikit, responden tersebut berupa pengguna yang melingkupi pengguna akhir (*end user*) hingga Programmer sistem. Kuesioner SUS memiliki 10 pertanyaan dengan skala jawabannya 1-5, semua item yang ada pada kuesioner harus diisi, jika responden kebingungan saat mengisi suatu item soal, responden bisa mengisi dengan memilih nilai tengah jawaban (Pudjoatmodjo & Wijaya, 2016).

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan atau memperoleh data dalam melakukan suatu penelitian (Sugiyono 2013:146). Setiap penelitian harus ada alat ukur untuk mengetahui fenomena yang diamati. Pada penelitian ini instrumen penelitian terkhusus untuk menguji usability berdasarkan kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem yang akan dibangun, yaitu menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Tes kegunaan (*Usability testing*) dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Melakukan penentuan tahapan pengujian
- b. Pemilihan responden untuk pengujian sistem
- c. Pengujian sistem oleh responden
- d. Pengisian kuesioner oleh responden

Tes kegunaan dilakukan untuk mengetahui kualitas dari sistem yang telah dirancang dan dibangun. Metode SUS digunakan berdasarkan pertimbangan sampel yang tidak terlalu besar, dan metode ini memiliki kuesioner tingkat validitas tinggi untuk pengukuran pada usability sebuah sistem. Kuesioner yang ada pada metode ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan

5 pilihan jawaban yang terdiri dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Berikut daftar pertanyaan kuesioner yang digunakan dalam metode SUS, yaitu:

a. Kuesioner SUS

Tabel 3.1 Kuesioner SUS

No	Pertanyaan	Skor				
		STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir akan sering menggunakan website ini					
2	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa website ini mudah digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknis dalam menggunakan website ini					
5	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat					
8	Saya merasa website ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.					

Berikut ini pilihan jawaban beserta penjelasan skornya:

Tabel 3.2 Skor Kuesioner SUS

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (SG)	3

Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Bisa dilihat pada tabel kuesioner SUS bahwa pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner meliputi berbagai aspek dari usability sistem, seperti dukungan pengguna, pelatihan, serta kerumitan sistem. Oleh sebab itu, kuesioner ini memiliki tingkat validitas tinggi untuk pengukuran usability sebuah sistem.

E. Teknik Analisis Data

Noeng Muhadjir (Rijali, 2018) menggambarkan analisis data sebagai “upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain, sementara analisis harus dilanjutkan dengan upaya mencari makna.” Pada penelitian, metode analisis data dengan perhitungan SUS.

Setelah mendapatkan data yang dikumpulkan dari responden, maka data tersebut dihitung menggunakan skala perhitungan nilai SUS dengan cara memberikan nilai untuk setiap pertanyaan akan berkisar dari 0 sampai 4. Dalam perhitungan nilai untuk setiap pertanyaan mempunyai aturan, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk pertanyaan urutan genap yaitu nomor 2,4,6,8, dan 10 nilai yang didapat adalah 5 dikurangi posisi skala.
2. Untuk pertanyaan urutan ganjil yaitu nomor 1,3,5,7, dan 9 nilai yang didapat adalah posisi skala dikurangi 1.
3. Untuk skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Kemudian untuk skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya, dengan cara menjumlahkan semua skor dan kemudian hasil dari skor penjumlahan tersebut dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus untuk menghitung skor SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Gambar 3.2 Rumus menghitung skor SUS

Keterangan :

\bar{x}	=	Skor rata-rata
$\sum x$	=	Jumlah skor SUS
n	=	Jumlah responden

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini akan membahas hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dari penelitian yang sesuai dengan tahapan penelitian yang telah dibuat sehingga menghasilkan output yang berupa sistem dan hasil pengujian dari sistem tersebut. Perancangan sistem informasi wisata di wisata alam Sarang Lemo menggunakan metode pengembangan ADDIE sehingga melalui beberapa tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dan untuk tahapan pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode SUS untuk mendapatkan hasil dari persepsi kemudahan pengguna sistem tersebut.

1. Analisis (*analyze*)

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk memahami kebutuhan pengguna dan sistem yang sudah ada. Analisis ini melibatkan wawancara dengan pengelola dan pengunjung wisata serta studi literatur mengenai sistem informasi wisata yang telah ada. Hasil Wawancara dan Observasi:

- a. Pengelola membutuhkan sistem yang mudah digunakan untuk memasukkan dan mengupdate informasi wisata. Pengunjung menginginkan informasi yang lengkap dan mudah diakses mengenai objek wisata, layanan yang tersedia, dan kegiatan yang dapat dilakukan.
- b. Analisis terhadap sistem informasi wisata lainnya menunjukkan bahwa fitur utama yang diperlukan termasuk informasi lengkap mengenai :
- c. Objek wisata, menyediakan deskripsi rinci tentang objek wisata yang ditawarkan, termasuk sejarah, lokasi, fasilitas yang tersedia, dan kegiatan yang dapat dilakukan di sana. Informasi ini bertujuan untuk membantu pengunjung memahami apa yang bisa diharapkan dari kunjungan mereka.

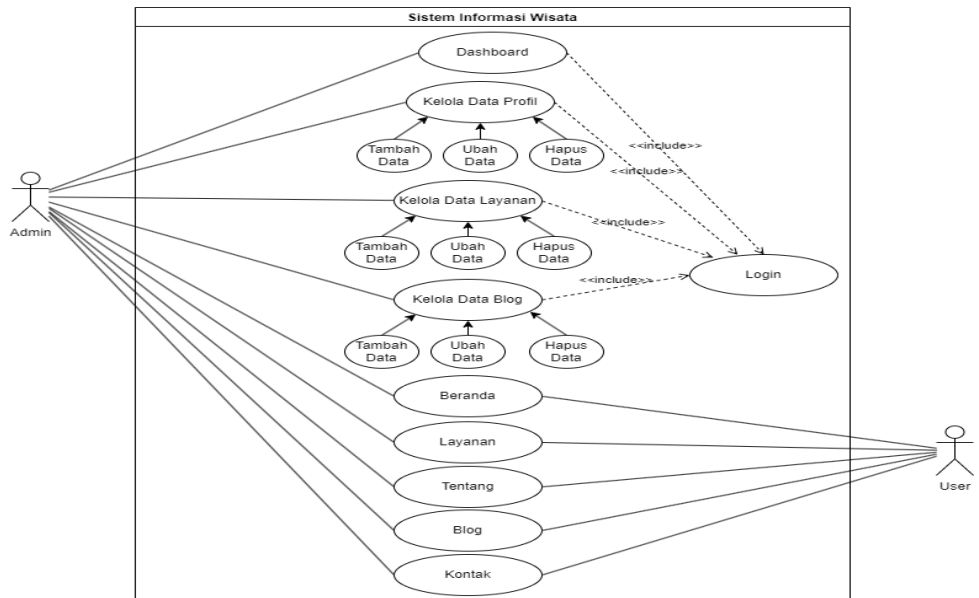
- d. Layanan, memberikan detail tentang layanan yang disediakan oleh pengelola, seperti pemandu wisata, penyewaan alat, tempat makan, dan penginapan. Pengunjung dapat menggunakan informasi ini untuk merencanakan kunjungan mereka dengan lebih baik.
- e. Blog atau berita wisata, Bagian ini berisi artikel, berita, dan cerita terkait dengan wisata alam Sarang Lemo. Ini bisa mencakup informasi terbaru tentang acara, promosi, atau perubahan yang terjadi di area wisata, serta tips dan panduan untuk pengunjung.
- f. Galeri foto, menyajikan koleksi foto-foto menarik dari objek wisata, kegiatan, dan pemandangan alam di sekitar Sarang Lemo. Galeri ini bertujuan untuk memberikan gambaran visual yang menarik bagi pengunjung, sehingga mereka bisa merasakan pengalaman wisata sebelum benar-benar mengunjunginya.

2. Desain (*design*)

Pada tahap desain, dibuat use case diagram, struktur database, activity diagram dan wireframe. Desain ini dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang baik dan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap analisis.

a. *Use Case*

Use case merupakan representasi grafis atau deskriptif dari interaksi antara aktor (pengguna sistem) dengan sistem itu sendiri. Dalam konteks rekayasa perangkat lunak, *use case* digunakan untuk menggambarkan fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna dengan kata lain gambaran atau representasi dari interaksi yang terjadi antara sistem dan lingkungannya. Berikut adalah use casenya:

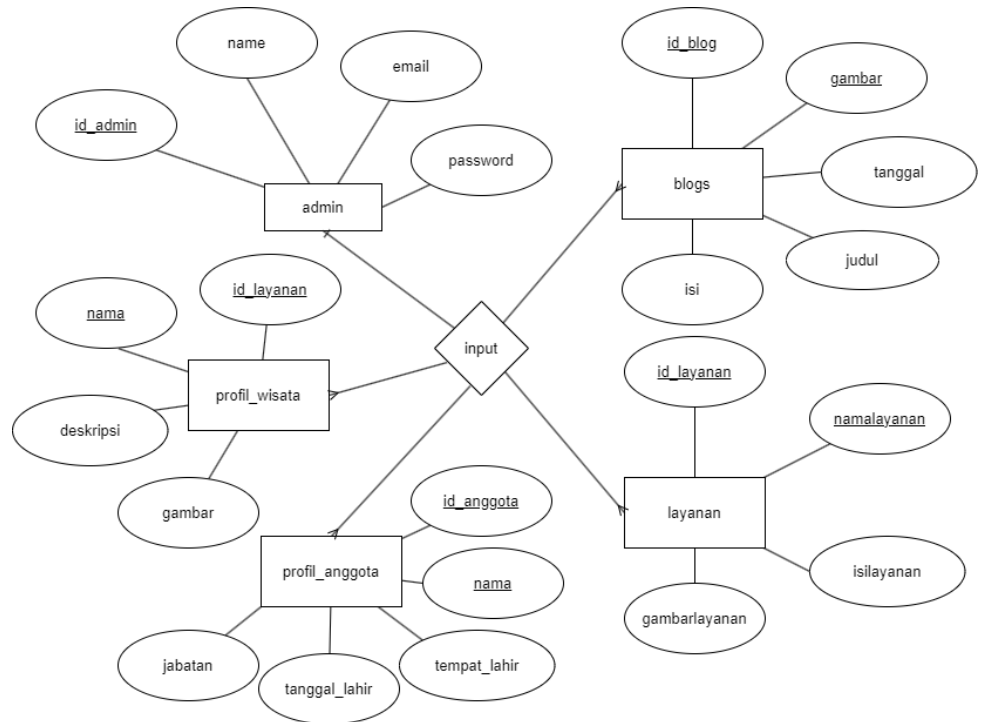


Gambar 4.1 Use case sistem informasi wisata

Gambar 4.1 menunjukkan use case diagram sistem informasi wisata yang menggambarkan interaksi antara Admin dan User dengan berbagai fungsi dalam sistem. Admin dapat mengelola profil, layanan, dan blog, serta mengakses dashboard dan halaman lainnya dengan login khusus. Sementara itu, User dapat mengakses halaman beranda, layanan, tentang, blog, dan kontak tanpa login.

b. Struktur Database

Struktur database atau diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*) fungsinya adalah untuk menggambarkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya. Dirancang untuk menyimpan data objek wisata, layanan, dan blog. Berikut adalah diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*) nya:



Gambar 4.2 Diagram ERD sistem informasi wisata

Gambar 3 menampilkan Entity Relationship Diagram (ERD) untuk sistem informasi wisata, yang menggambarkan bagian utama beserta atribut dan relasinya.

- 1) Admin menyimpan informasi seperti id_admin, name, email, dan password untuk otorisasi dan pengelolaan sistem.
- 2) Profil_wisata menyimpan detail tentang wisata, termasuk id_layanan, nama, deskripsi, dan gambar.
- 3) Profil_anggota menyimpan data anggota, seperti id_anggota, nama, tempat lahir, tanggal lahir, dan jabatan.
- 4) Layanan Menyimpan informasi tentang layanan wisata, termasuk id_layanan, namalayanan, isilayanan, dan gambarlayanan.
- 5) Blogs Menyimpan konten blog, seperti id_blog, judul, isi, tanggal, dan gambar.

Dan berikut tabel database yang terdiri dari nama field, tipe data, dan atribut :

1) Tabel *database user*

Tabel 4.1 *database user*

Nama Field	Tipe Data	Atribut
id	bigint(20) UNSIGNED	PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT
name	varchar(255)	NOT NULL
email	varchar(255)	NOT NULL, UNIQUE
password	varchar(255)	NOT NULL
created_at	timestamp	NULL DEFAULT NULL
updated_at	timestamp	NULL DEFAULT NULL

2) Tabel *database profil wisata*

Tabel 4.2 *database profil wisata*

Nama Field	Tipe Data	Atribut
id	bigint(20) UNSIGNED	PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT
nama_wisata	varchar(255)	NOT NULL
alamat	text	NOT NULL
deskripsi	text	NOT NULL
created_at	timestamp	NULL DEFAULT NULL
updated_at	timestamp	NULL DEFAULT NULL

3) Tabel *database* profil anggota

Tabel 4.3 *database* profil anggota

Nama Field	Tipe Data	Atribut
id	bigint(20) UNSIGNED	PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT
nama_anggota	varchar(255)	NOT NULL
posisi	varchar(255)	NOT NULL
kontak	varchar(255)	NOT NULL
created_at	timestamp	NULL DEFAULT NULL
updated_at	timestamp	NULL DEFAULT NULL

4) Tabel *database* layanan

Tabel 4.4 *database* layanan

Nama Field	Tipe Data	Atribut
id	bigint(20) UNSIGNED	PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT
nama_layanan	varchar(255)	NOT NULL
deskripsi	text	NOT NULL
created_at	timestamp	NULL DEFAULT NULL
updated_at	timestamp	NULL DEFAULT NULL

5) Tabel *database* blogs

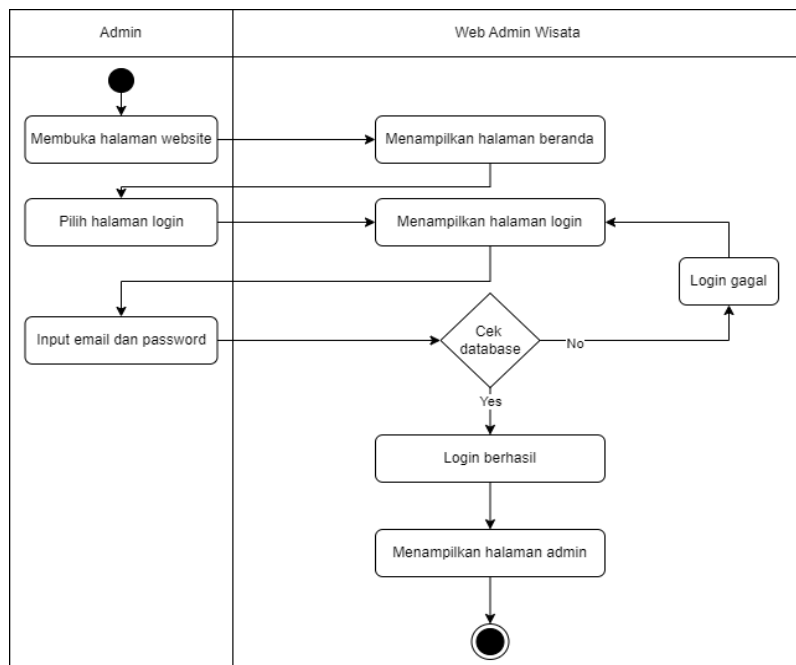
Tabel 4.5 *database* blog

Nama Field	Tipe Data	Atribut
id	bigint(20) UNSIGNED	PRIMARY KEY,

		AUTO_INCREMENT
gambar	varchar(255)	NOT NULL
tanggal	date	NOT NULL
judul	varchar(255)	NOT NULL
isi	text	NOT NULL
created_at	timestamp	NULL DEFAULT NULL
updated_at	timestamp	NULL DEFAULT NULL

c. *Activity Diagram*

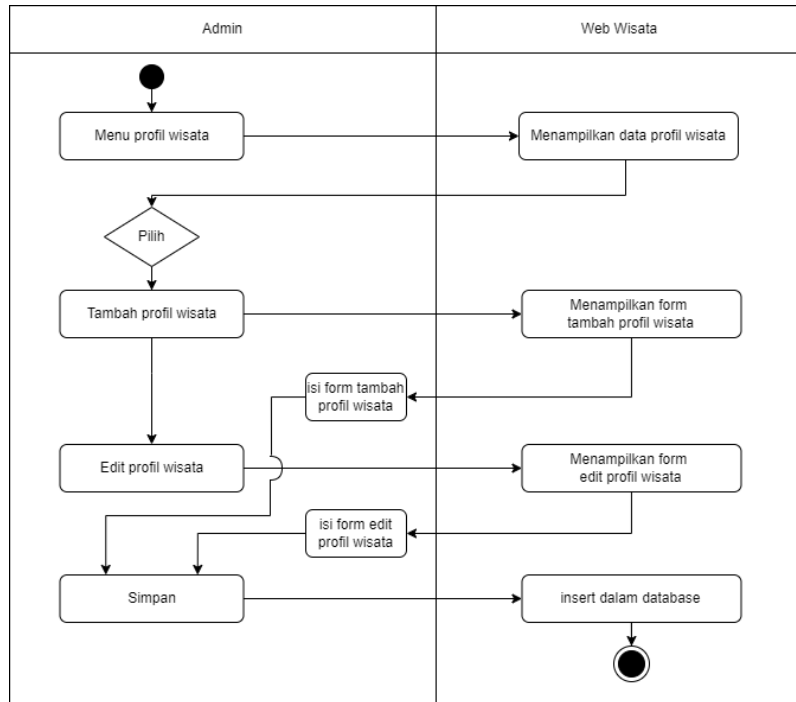
1) *Activity diagram login admin*



Gambar 4.3 Activity diagram login admin

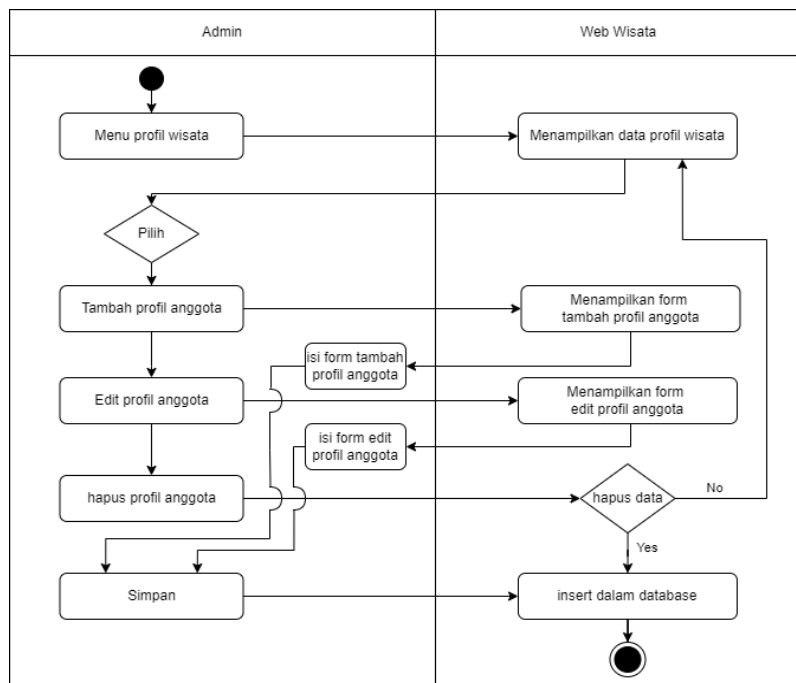
Gambar 4.3 menunjukkan proses login admin. Admin harus memasukkan data login terlebih dahulu. Jika data cocok dengan yang ada di database, admin akan diarahkan ke halaman admin, menandakan login berhasil. Jika data tidak sesuai, sistem akan menampilkan notifikasi bahwa login gagal.

2) *Activity diagram* profil wisata



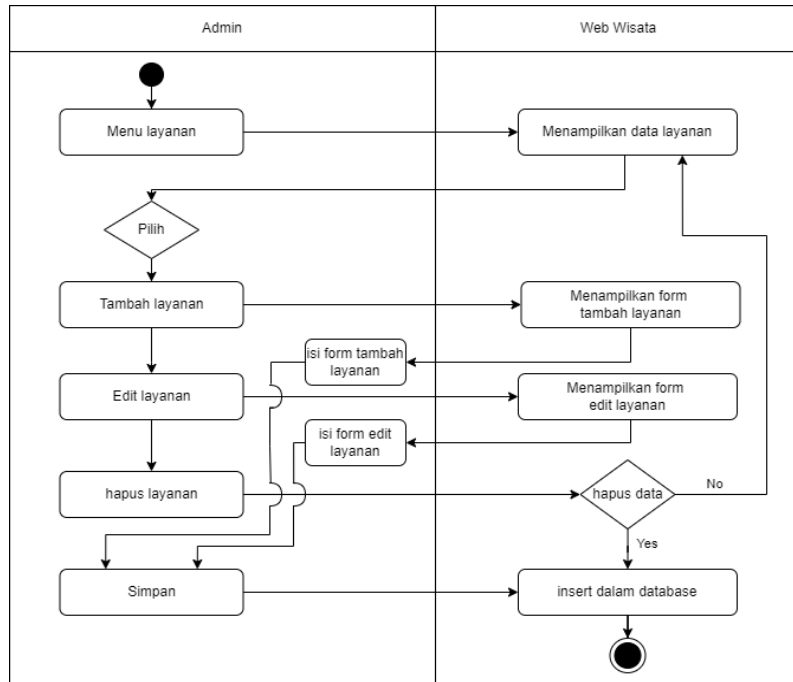
Gambar 4.4 Activity diagram profil wisata

3) *Activity diagram* profil anggota



Gambar 4.5 Activity diagram profil anggota

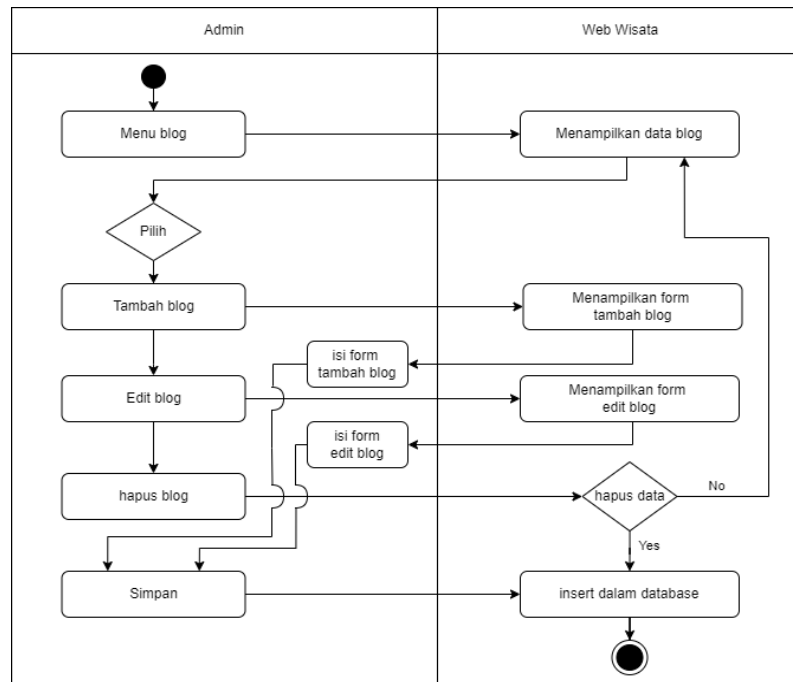
4) Activity diagram layanan



Gambar 4.6 Activity diagram layanan

Gambar 4.6 menunjukkan alur saat admin mengakses menu layanan. Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus layanan. Jika admin memilih menambah layanan, sistem akan menampilkan form untuk diisi, dan data akan disimpan ke dalam database. Jika admin memilih mengedit, sistem menampilkan form untuk memperbarui layanan yang ada. Untuk penghapusan, sistem akan meminta konfirmasi sebelum data layanan dihapus dari database. Jika admin membatalkan, proses penghapusan tidak dilakukan.

5) Activity diagram blog



Gambar 4.7 Activity diagram blog

Gambar 4.7 menunjukkan alur saat admin mengakses menu blog. Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus blog. Jika memilih menambah, sistem akan menampilkan formulir untuk diisi, dan data akan disimpan ke dalam database. Jika memilih mengedit, sistem menampilkan formulir untuk memperbarui blog. Untuk penghapusan, sistem akan meminta konfirmasi sebelum blog dihapus dari database. Jika admin membatalkan, proses penghapusan tidak dilakukan.

d. Wireframe

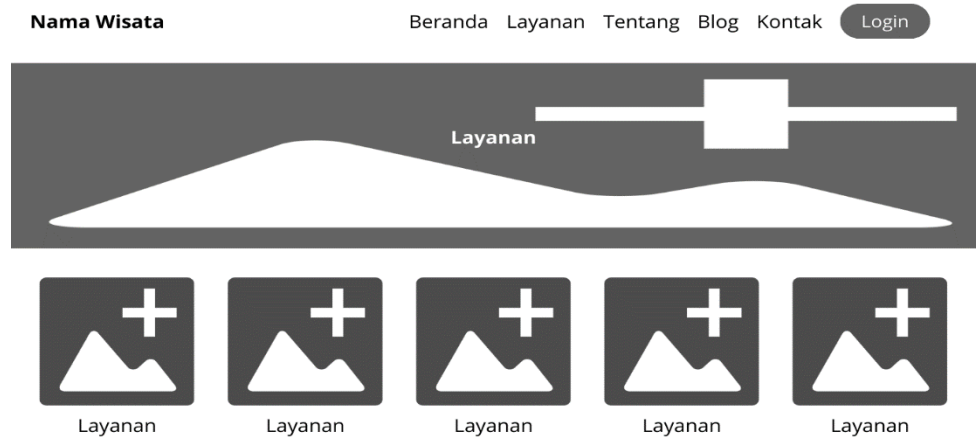
Wireframe mencakup tampilan beranda, halaman layanan, halaman tentang, blog, dan kontak. Wireframe didesain agar user-friendly dan responsif, memanfaatkan Bootstrap untuk konsistensi dan estetika. Gambar sketsa wireframe diantaranya :

1) Tampilan desain halaman utama



Gambar 4.8 Desain halaman utama

2) Tampilan desain halaman layanan



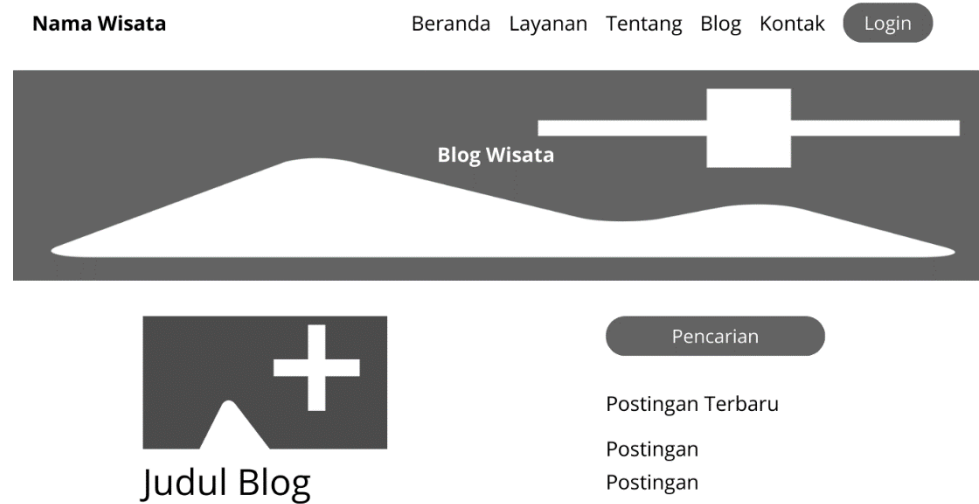
Gambar 4.9 Desain halaman layanan

3) Tampilan desain halaman tentang



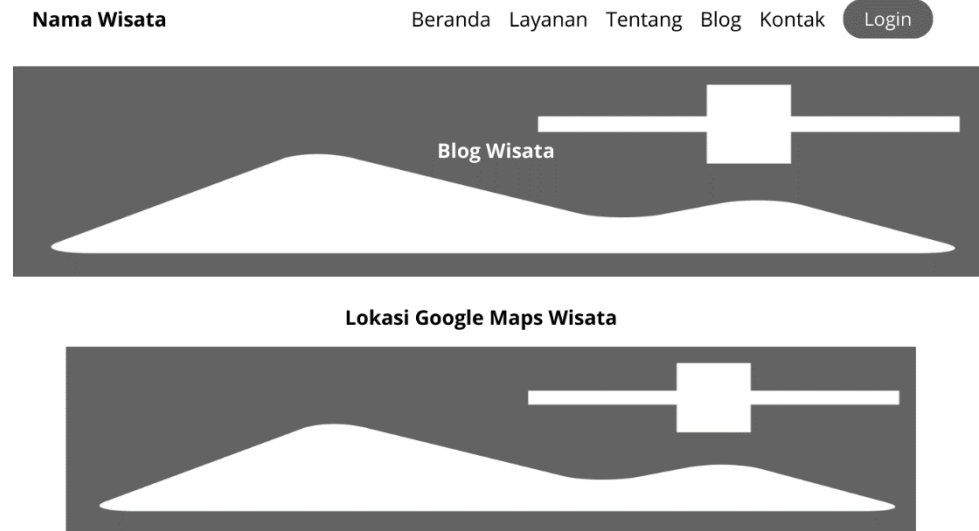
Gambar 4.10 Desain halaman tentang

4) Tampilan desain halaman blog



Gambar 4.11 Desain halaman blog

5) Tampilan desain halaman kontak



Gambar 4.12 Desain halaman kontak

6) Tampilan desain halaman login

The image shows a wireframe for a login page. It has a title 'Login' at the top. Below the title are two input fields: one labeled 'Email' and one labeled 'Password'. Below the input fields is a 'Login' button and a link labeled 'Tambah Akun'.

Gambar 4.13 Desain halaman login

7) Tampilan desain halaman tambah akun

Tambah Akun

Nama

Email

Password

Konfirmasi Password

Sudah mempunyai Akun

Gambar 4.14 Desain halaman tambah akun

8) Tampilan desain halaman dashboard admin

<p style="text-align: center;">Nama Wisata</p> <hr/> <p>Dashboard</p> <p>Profil</p> <p>Layanan</p> <p>Blog</p>	<p style="text-align: right;">Nama Admin</p> <hr/> <p>Dashboard</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div style="background-color: #444; color: white; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;">Total anggota</div><div style="background-color: #444; color: white; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;">Total layanan</div><div style="background-color: #444; color: white; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;">Total blog</div></div>
--	---

Gambar 4.15 Desain halaman dashboard admin

9) Tampilan desain halaman profil admin

Nama Wisata Nama Admin

Profil Wisata

Nama Wisata

Gambar Wisata

Deskripsi Wisata

Profil Anggota Tambah

No	Nama	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jabatan	Aksi

Gambar 4.16 Desain halaman profil admin

10) Tampilan desain halaman edit profil admin

Nama Wisata Nama Admin

Form Edit Profil Admin

Nama Password Saat Ini

Email Password Baru

Hapus Akun Password

Gambar 4.17 Desain halaman edit profil admin

11) Tampilan desain halaman tambah profil wisata

Nama Wisata Nama Admin

Form Tambah Profil Wisata

Nama Wisata

Deskripsi

Gambar

Gambar 4.18 Desain halaman tambah profil wisata

12) Tampilan desain halaman edit profil wisata

Nama Wisata Nama Admin

Form Edit Profil Wisata

Nama Wisata

Deskripsi

Gambar

Gambar 4.19 Desain halaman edit profil wisata

13) Tampilan desain halaman tambah anggota

Nama Wisata

Nama Admin

Form Tambah Anggota

Nama

Tanggal Lahir

Tempat Lahir

Jabatan

Simpan Reset

Gambar 4.20 Desain halaman tambah anggota

14) Tampilan desain halaman data layanan wisata

Nama Wisata

Nama Admin

Layanan Wisata

Data Layanan Tambah

No	Gambar	Judul	Isi	Aksi

Gambar 4.21 Desain halaman data layanan wisata

15) Tampilan desain halaman tambah data layanan wisata

Nama Wisata Nama Admin

Form Tambah Layanan

Judul

Isi

Gambar

Gambar 4.22 Desain halaman tambah data layanan wisata

16) Tampilan desain halaman edit data layanan wisata

Nama Wisata Nama Admin

Form Edit Layanan

Judul

Isi

Gambar

Gambar 4.23 Desain halaman edit data layanan wisata

17) Tampilan desain halaman data blog wisata

Nama Wisata Nama Admin

Blog Wisata

Data Layanan Tambah

No	Gambar	Tanggal	Judul	Isi	Aksi

Gambar 4.24 Desain halaman data blog wisata

18) Tampilan desain halaman tambah data blog wisata

Nama Wisata Nama Admin

Form Tambah Blog

Judul

Tanggal

Isi

Gambar

Simpan Reset

Gambar 4.25 Desain halaman tambah data blog wisata

19) Tampilan desain halaman edit data blog wisata

The image shows a web interface for editing a blog post. On the left is a dark sidebar with a vertical list of menu items: 'Nama Wisata', 'Dashboard', 'Profil', 'Layanan', and 'Blog'. The main area is titled 'Form Edit Blog' and contains four text input fields labeled 'Judul', 'Tanggal', 'Isi', and 'Gambar'. At the bottom right of the form are two buttons: 'Simpan' and 'Reset'. The top right of the page displays 'Nama Admin'.

Gambar 4.26 Desain halaman edit data blog wisata

3. Pengembangan (development)

Pada tahap pengembangan, sistem dibangun berdasarkan desain yang telah dibuat. Pengembangan ini mencakup pembuatan kode program dan integrasi dengan database.

a. Pembuatan Kode Program

Sistem dikembangkan menggunakan aplikasi VS Code untuk pengembangan kode, XAMPP sebagai server lokal, dan Chrome sebagai browser untuk pengujian. Framework Laravel digunakan untuk backend dan Bootstrap untuk frontend. Kode program ditulis dalam HTML, CSS, JavaScript, dan PHP.

b. Integrasi Database

Database MySQL digunakan untuk menyimpan data yang diperlukan oleh sistem. Beberapa tabel yang dibuat dalam database termasuk tabel user, objek wisata, anggota, layanan, dan blog.

c. Validasi Ahli IT

Setelah pengembangan awal selesai, sistem yang telah dibangun diuji oleh seorang ahli IT untuk memastikan bahwa semua fungsi CRUD (Create, Read, Update, Delete) berjalan dengan baik. Ahli IT melakukan pengecekan terhadap setiap fitur CRUD, mulai dari penambahan data baru,

pembacaan data yang telah ada, pengeditan data, hingga penghapusan data. Setiap proses diuji untuk memastikan bahwa data tersimpan dan dikelola dengan benar dalam sistem. Selain itu, ahli IT juga memberikan masukan mengenai tampilan antarmuka yang menampilkan hasil operasi CRUD untuk memastikan bahwa tampilan tersebut user-friendly dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ahli IT kemudian memberikan masukan yang berguna, termasuk penambahan fitur-fitur berikut:

- 1) Tombol Logout : Menambahkan tombol logout di bagian tampilan website untuk admin yang sedang login.
- 2) Fitur Ganti Profil Admin : Menambahkan fitur ganti profil admin, termasuk pengaturan nama, email, dan password.
- 3) Fitur Profil Wisata : Menambahkan fitur profil wisata di bagian halaman admin.
- 4) Fitur Profil Anggota : Menambahkan fitur profil anggota di bagian halaman admin.
- 5) Fitur Search : Menambahkan fitur pencarian di tampilan halaman website dan halaman admin.

Berdasarkan masukan dari ahli IT, sistem telah direvisi untuk memasukkan fitur-fitur tambahan tersebut. Revisi ini diharapkan dapat meningkatkan fungsionalitas sistem dan mempermudah penggunaan bagi admin dan pengguna. Hasil pengujian fungsionalitas oleh ahli IT setelah penambahan fitur sebagai berikut :

Tabel 4.6 Uji fungsionalitas

Fitur	Fungsi	Hasil	
		Berhasil	Gagal
Halaman Utama			
Login	Admin untuk masuk ke halaman dashboard admin	√	
Beranda	Menampilkan deskripsi singkat objek wisata, layanan, dan galeri foto,	√	
Tentang	Menampilkan deskripsi dan visi misi objek wisata	√	
Layanan	Menampilkan judul, gambar, dan deskripsi layanan	√	

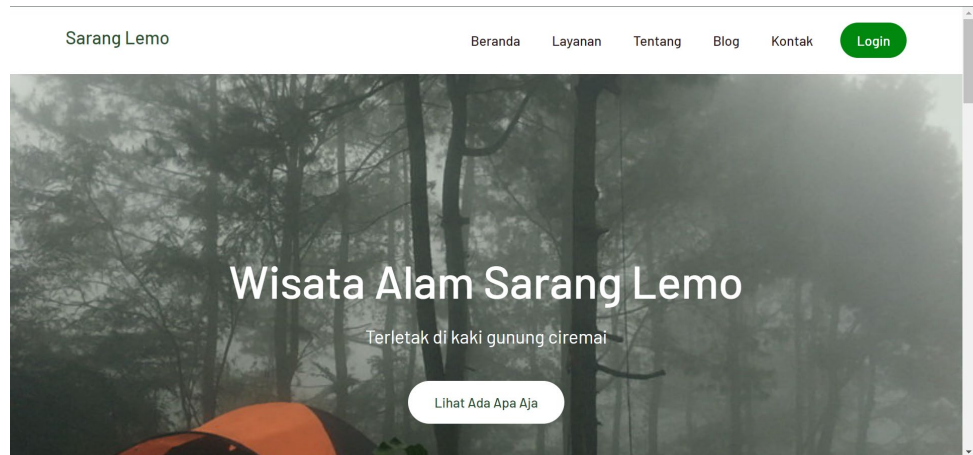
Blog	Menampilkan berita wisata, seperti judul, foto, dan informasi tentang beritanya	√	
Kontak	Menampilkan lokasi google map, dan kontak objek wisata	√	
Halaman admin			
Dashboard	Melihat ada berapa jumlah anggota, layanan, dan blog	√	
Profil admin	Edit akun admin, email, password, dan nama admin	√	
Profil wisata	Melihat data, menginput data profil wisata, mengedit dan menghapus data	√	
Profil anggota	Melihat data, menginput data profil anggota, mengedit dan menghapus data	√	
Layanan	Melihat data, menginput data terdiri dari judul, deskripsi layanan, dan gambar, serta mengedit dan menghapusnya	√	
Blog	Melihat data, menginput data terdiri dari judul, tanggal, deskripsi berita, dan foto berita, serta mengedit dan menghapusnya	√	

Dari tabel diatas menyimpulkan bahwa Ahli IT memenuhi aspek fungsionalitas dikarenakan semua fungsi berjalan dengan normal atau berhasil.

a. Tampilan Website

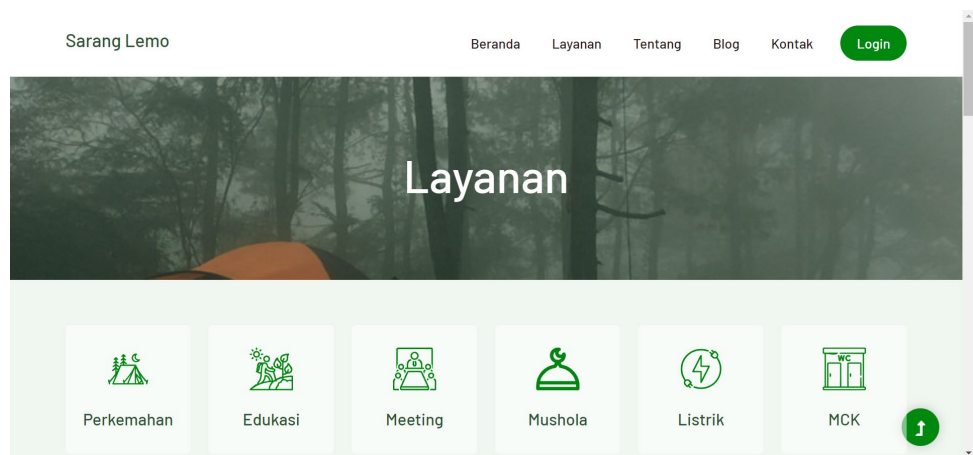
Berikut adalah tampilan dari website yang telah dikembangkan untuk menunjukkan tampilan antarmuka dan fungsionalitas yang telah diimplementasikan:

1) Tampilan halaman utama



Gambar 4.27 Tampilan halaman utama

2) Tampilan halaman layanan



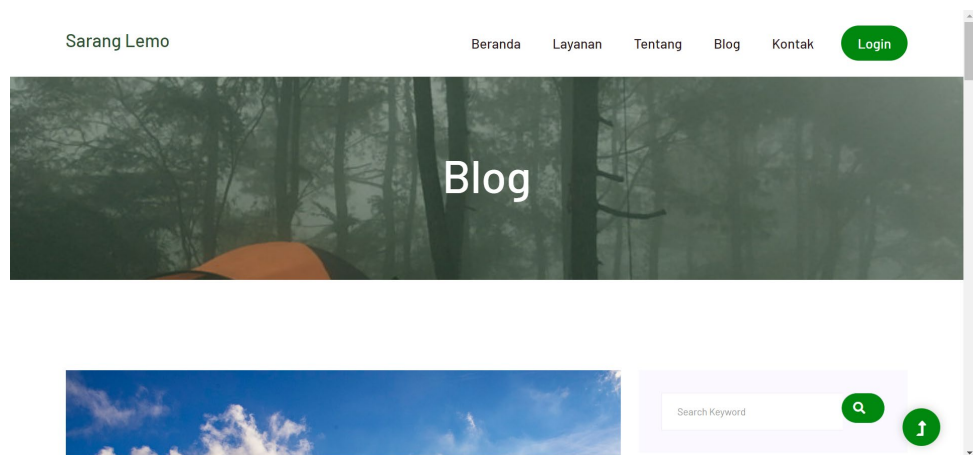
Gambar 4.28 Tampilan halaman layanan

3) Tampilan halaman tentang



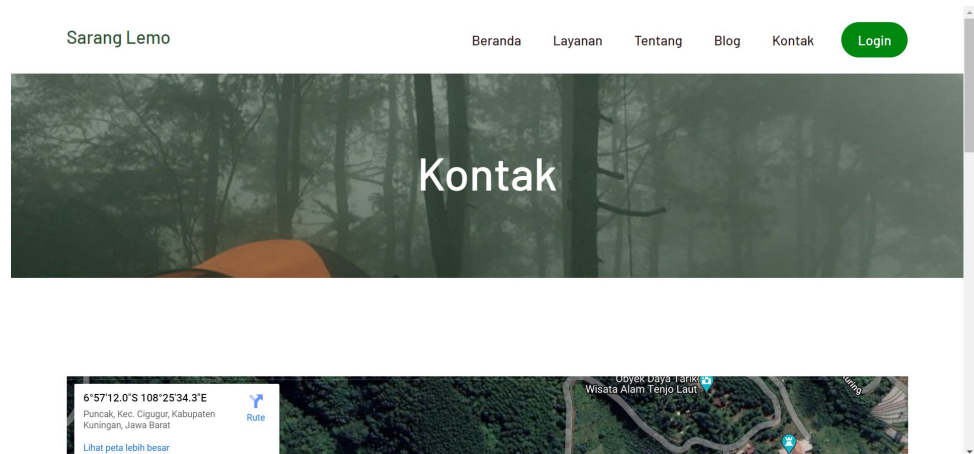
Gambar 4.29 Tampilan halaman tentang

4) Tampilan halaman blog



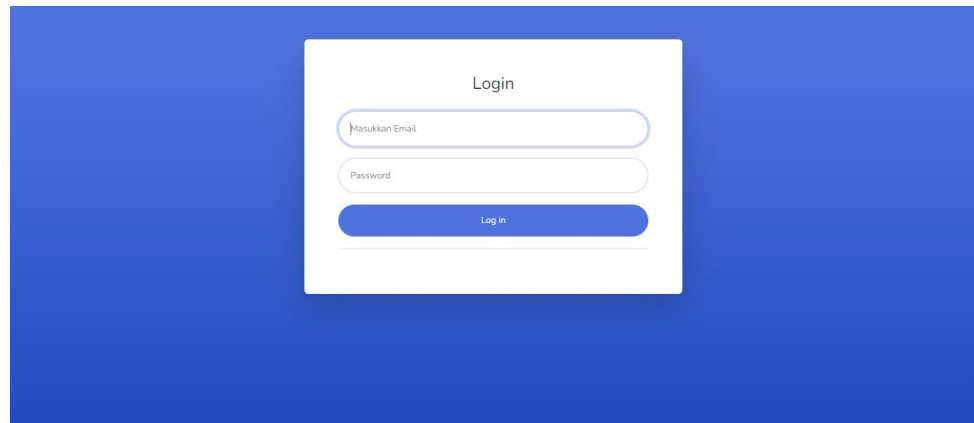
Gambar 4.30 Tampilan halaman blog

5) Tampilan halaman kontak



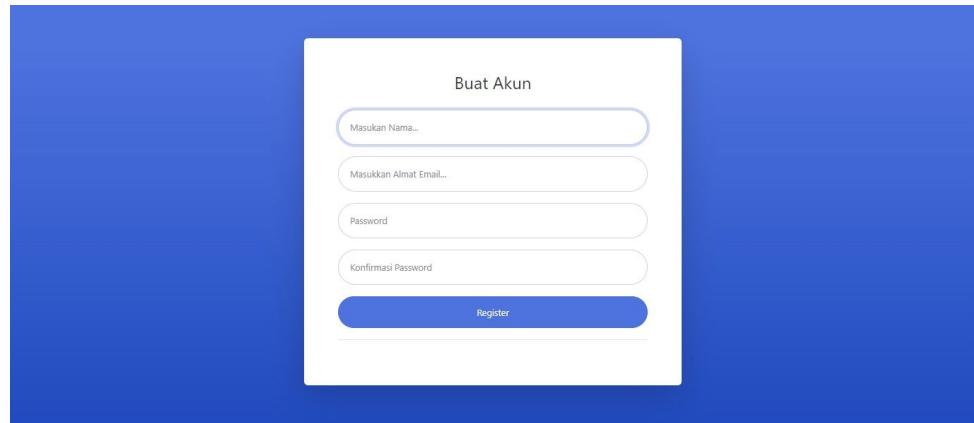
Gambar 4.31 Tampilan halaman kontak

6) Tampilan halaman login



Gambar 4.32 Tampilan halaman login

7) Tampilan halaman tambah akun



Buat Akun

Masukan Nama...

Masukkan Alamat Email...

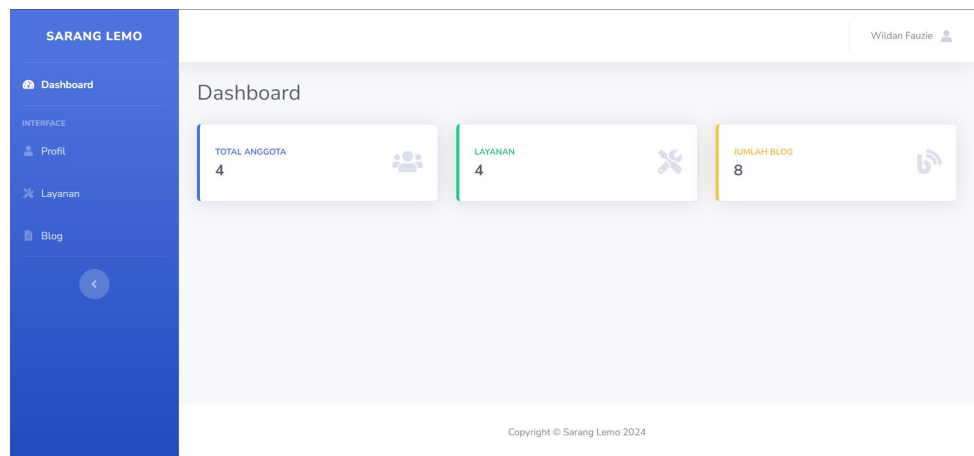
Password

Konfirmasi Password

Register

Gambar 4.33 Tampilan halaman tambah akun

8) Tampilan halaman dashboard admin



SARANG LEMO

Wildan Fauzie

Dashboard

Dashboard

TOTAL ANGGOTA
4

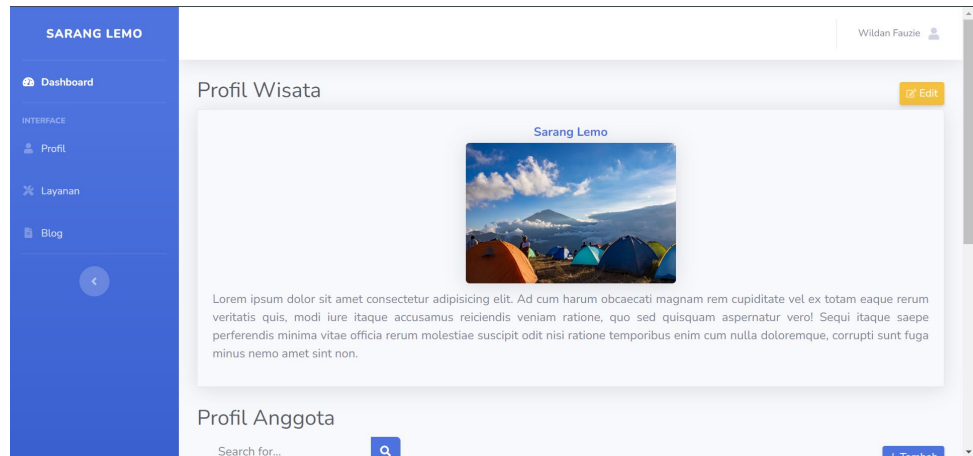
LAYANAN
4

JUMLAH BLOG
8

Copyright © Sarang Lemo 2024

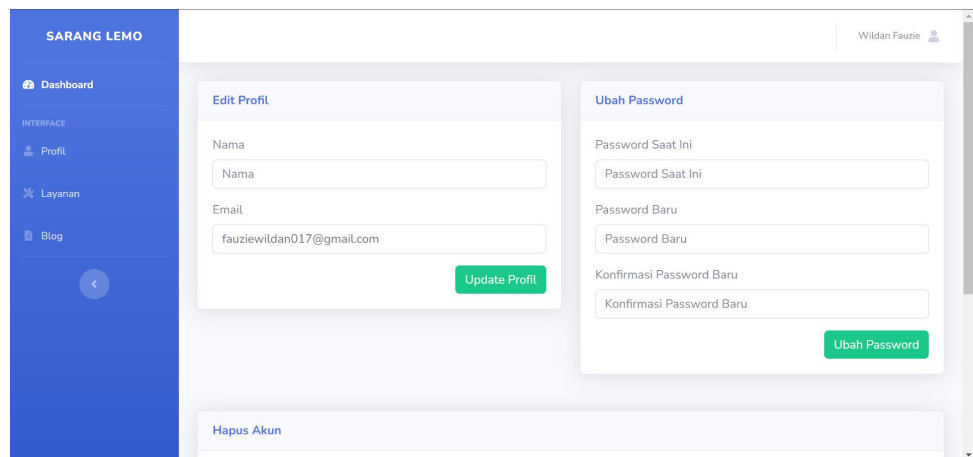
Gambar 4.34 Tampilan halaman dashboard admin

9) Tampilan halaman profil admin



Gambar 4.35 Tampilan halaman profil admin

10) Tampilan halaman edit profil admin



Gambar 4.36 Tampilan halaman edit profil admin

11) Tampilan halaman tambah profil wisata

The screenshot shows the 'Tambah Profil Wisata' (Add Tour Profile) page. On the left is a blue sidebar with the 'SARANG LEMO' logo and a menu containing 'Dashboard', 'INTERFACE', 'Profil', 'Layanan', and 'Blog'. The main content area is titled 'Profil Wisata' and contains the following form fields: 'Nama Wisata' (empty), 'Deskripsi Wisata' (empty), 'Gambar Wisata' (with a 'Choose File' button and 'No file chosen' text), and 'Gambar Sebelumnya' (with an 'Update' button). The user's name 'Wildan Fauzie' is visible in the top right corner, and a copyright notice 'Copyright © Sarang Lemo 2024' is at the bottom.

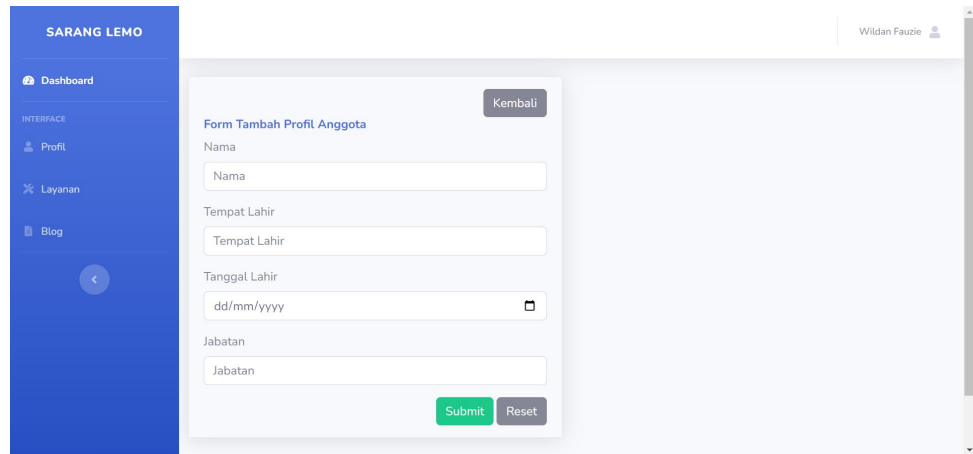
Gambar 4.37 Tampilan halaman tambah profil wisata

12) Tampilan halaman edit profil wisata

The screenshot shows the 'Edit Profil Wisata' (Edit Tour Profile) page. The sidebar is identical to the previous page, but the 'Profil' menu item is highlighted. The main content area is titled 'Edit Profil Wisata' and contains the following form fields: 'Nama Wisata' (filled with 'Sarang Lemo'), 'Deskripsi Wisata' (filled with Lorem ipsum text), 'Gambar Wisata' (with a 'Choose File' button and 'No file chosen' text), and 'Gambar Sebelumnya' (with a preview image of a tent and an 'Update' button). The user's name 'Wildan Fauzie' is visible in the top right corner.

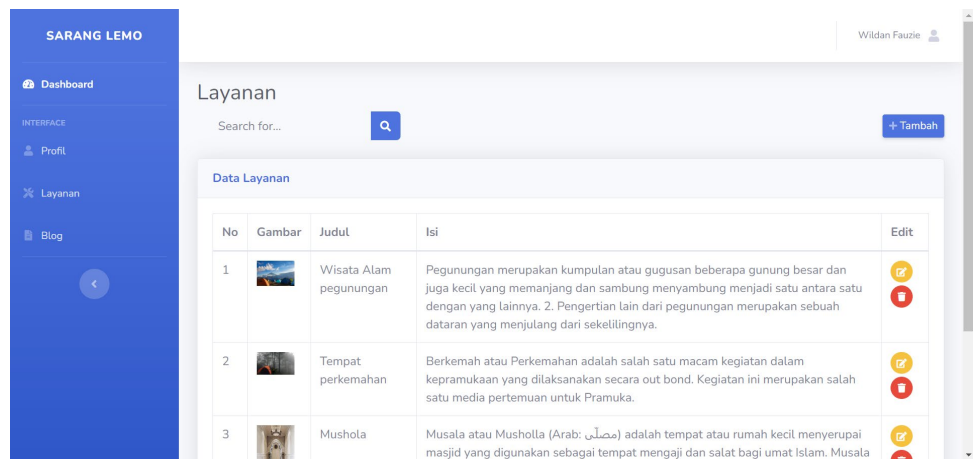
Gambar 4.38 Tampilan halaman edit profil wisata

13) Tampilan halaman tambah anggota



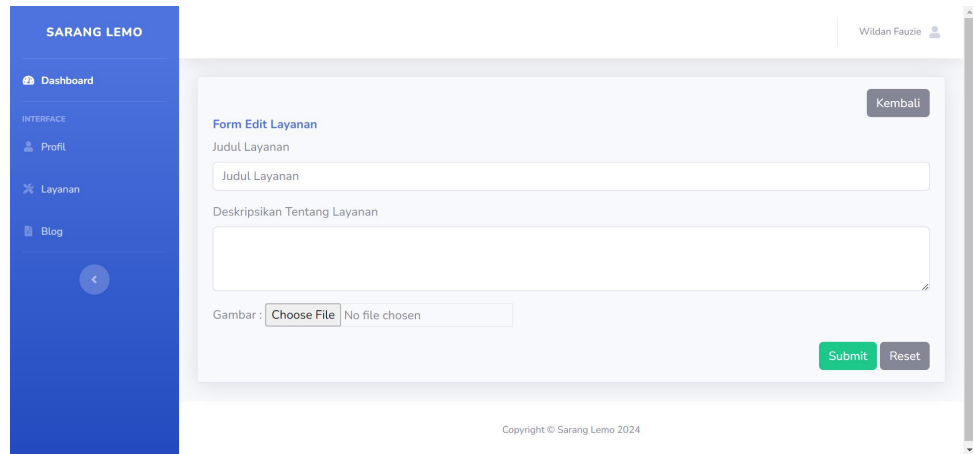
Gambar 4.39 Tampilan halaman tambah anggota

14) Tampilan halaman data layanan wisata



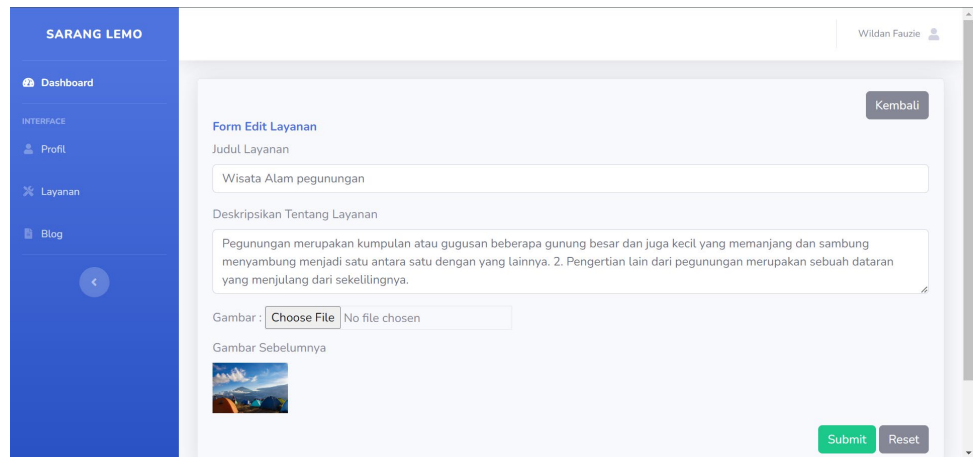
Gambar 4.40 Tampilan halaman data layanan wisata

15) Tampilan halaman tambah data layanan wisata



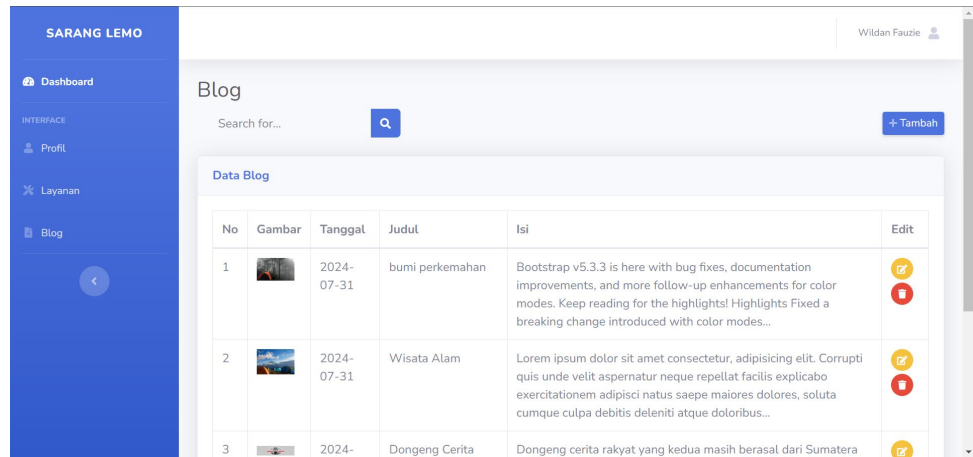
Gambar 4.41 Tampilan halaman tambah data layanan wisata

16) Tampilan halaman edit data layanan wisata



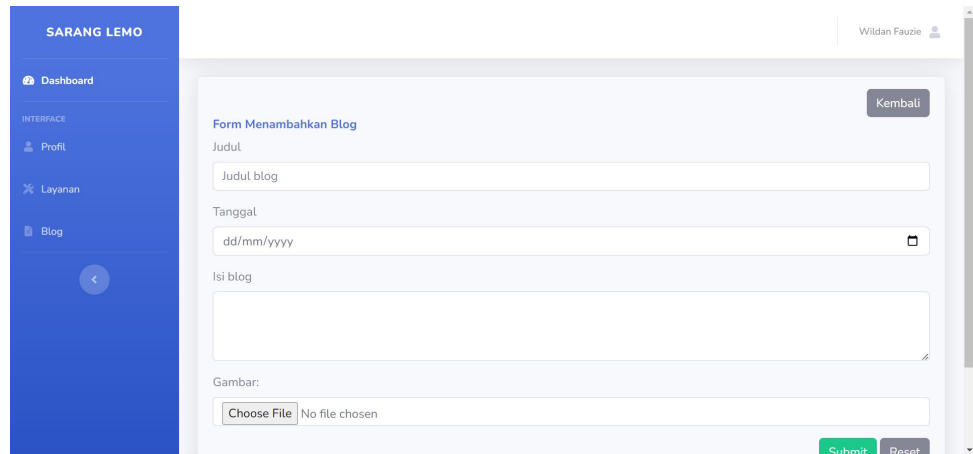
Gambar 4.42 Tampilan halaman edit data layanan wisata

17) Tampilan halaman data blog wisata



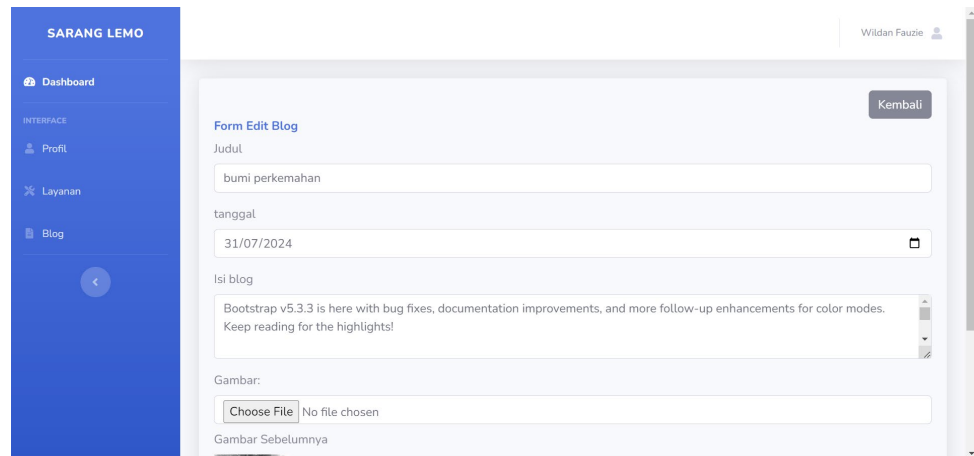
Gambar 4.43 Tampilan halaman data blog wisata

18) Tampilan halaman tambah data blog wisata



Gambar 4.44 Tampilan halaman tambah data blog wisata

19) Tampilan halaman edit data blog wisata



Gambar 4.45 Tampilan halaman edit data blog wisata

4. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi, sistem yang telah dikembangkan diuji coba kepada pengelola dan peneliti. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin timbul saat sistem digunakan serta untuk mendapatkan feedback dari pengguna tentang kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, dan performa sistem.

Uji coba dilakukan dengan melibatkan pengelola dan peneliti yang akan menjadi pengguna utama sistem. Setiap fitur yang ada pada sistem diuji secara menyeluruh untuk memastikan semuanya berfungsi dengan baik. Pengujian ini mencakup:

- a. Menguji kemudahan navigasi antar halaman dan fitur.
- b. Menguji fitur pengelolaan konten seperti penambahan, pengeditan, dan penghapusan objek wisata, layanan, dan blog dalam website Wisata Alam Sarang Lemo.
- c. Menguji tampilan dan performa sistem pada berbagai perangkat (desktop, tablet, dan ponsel).

Berdasarkan dari poin diatas 3 skenario pengujian pada sistem yang telah dibangun, dari semua skenario uji coba yang telah dilakukan tersebut didapatkan hasil pengujian yang sudah berjalan baik. Tujuan dari uji coba ini

Tabel 4.8 Kuesioner SUS

No	Pertanyaan	Skor				
		STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir akan sering menggunakan website ini					
2	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa website ini mudah digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknis dalam menggunakan website ini					
5	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat					
8	Saya merasa website ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.					

Untuk pengujian dari segi pengguna dan admin sistem digunakan pertanyaan kuesioner yang sama namun dengan akses sistem yang berbeda. Berikut contoh pengisian kuesioner SUS oleh responden antara lain :

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS: Tidak Setuju

RG: Ragu-ragu

ST: Setuju

SS: Sangat Setuju

	STS	TS	RG	ST	SS
1. Saya pikir akan sering menggunakan website ini	1	2	3	4	5
2. Saya merasa website ini rumit untuk digunakan	1	2	3	4	5
3. Saya merasa website ini mudah digunakan	1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknis dalam menggunakan website ini	1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya	1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)	1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat	1	2	3	4	5
8. Saya merasa website ini membingungkan	1	2	3	4	5
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini	1	2	3	4	5
10. Saya pikir akan sering menggunakan website ini	1	2	3	4	5

Sebagai.....

.....

Gambar 4.46 Lembar kuisisioner usability

Dalam perhitungan skor kuesioner dari setiap responden memiliki aturan penggunaan metode SUS, yaitu untuk setiap pertanyaan nomor ganjil nilai yang didapat dikurangi 1, dan untuk pertanyaan nomor genap adalah 5 dikurangi nilai yang didapat. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat penjelasan aturan penggunaan SUS pada Bab sebelumnya. Untuk mendapatkan nilai keseluruhan dari kuesioner SUS, kuesioner dari setiap responden dilakukan penjumlahan dan dikalikan dengan 2,5. Kemudian skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Skor SUS memiliki rentang nilai 0-100. Penentuan grade dalam metode SUS skor percentile rank seperti ketentuan pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Grade skor percentile rank SUS

GRADE	KETENTUAN
Grade A	Skor lebih besar atau sama dengan 80,3
Grade B	Skor lebih besar sama dengan 74 dan lebih kecil 80,3
Grade C	Skor lebih besar sama dengan 68 dan lebih kecil 74
Grade D	Skor lebih besar sama dengan 51 dan lebih kecil 68

b. Hasil Penilaian Responden

Hasil penelitian dari responden berupa kuesioner kemudian diolah dalam bentuk tabel dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil penilaian responden

Responden	Penguji	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Responden 1	Pengelola	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
Responden 2	Pengelola	4	2	5	2	5	2	5	1	5	3
Responden 3	Pengelola	4	1	4	2	5	1	5	2	4	2
Responden 4	Pengelola	5	3	3	1	3	3	5	1	5	1

Responden 5	Pengelola	4	1	5	2	4	2	4	1	4	3
Responden 6	Pengelola	4	2	4	1	4	2	5	1	5	1
Responden 7	Pengelola	5	1	5	1	5	2	5	1	5	4
Responden 8	Pengelola	3	1	5	1	5	1	5	1	5	1
Responden 9	Pengelola	3	1	5	1	1	1	5	1	5	1
Responden 10	Pengelola	5	2	4	4	5	2	4	2	4	4
Responden 11	Pengelola	5	4	3	4	4	2	4	2	4	4
Responden 12	Pengelola	5	2	5	4	4	2	5	2	5	4
Responden 13	Ahli IT	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1

c. Perhitungan Hasil Akhir

Hasil rekapitulasi penilaian seluruh responden didapatkan dari perhitungan dengan aturan SUS yaitu pertanyaan dengan nomor ganjil nilai yang didapat dikurangi 1, dan untuk pertanyaan nomor genap adalah 5 dikurangi nilai yang didapat. Untuk rekapitulasi hasil akhirnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.11 Hasil akhir Rekapitulasi Penelitian

Penguji	Skor Asli										Jumlah	Score (jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
Pengelola	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	40	100
Pengelola	4	2	5	2	5	2	5	1	5	3	34	85
Pengelola	4	1	4	2	5	1	5	2	4	2	34	85
Pengelola	5	3	3	1	3	3	5	1	5	1	32	80
Pengelola	4	1	5	2	4	2	4	1	4	3	32	80
Pengelola	4	2	4	1	4	2	5	1	5	1	35	87,5
Pengelola	5	1	5	1	5	2	5	1	5	4	36	90
Pengelola	3	1	5	1	5	1	5	1	5	1	38	95
Pengelola	3	1	5	1	1	1	5	1	5	1	34	85
Pengelola	5	2	4	4	5	2	4	2	4	4	28	70
Pengelola	5	4	3	4	4	2	4	2	4	4	24	60
Pengelola	5	2	5	4	4	2	5	2	5	4	30	75
Ahli IT	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1	39	97,5
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											83,85	

Setelah mendapatkan skor rata-rata hasil akhir, maka langkah selanjutnya adalah menentukan grade hasil penilaian. Klasifikasi grade untuk hasil penilaiannya dapat dilihat pada tabel 4.4 Grade skor percentile

rank SUS. Berdasarkan dari hasil rekapitulasi akhir perhitungan data telah didapatkan bahwa Usability testing pada sistem informasi Wisata Alam Sarang Lemo menunjukkan pada angka 83,85 dengan percentile rank grade A. Sesuai dengan hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi wisata dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna sebagai sarana untuk mendapatkan informasi. Dan dengan adanya sistem informasi wisata ini diharapkan dapat mempermudah pengelola dalam mengelola Wisata Alam Sarang Lemo tersebut.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian fungsionalitas dan uji *usability testing* yang dilakukan terhadap sistem informasi wisata berbasis website untuk Wisata Alam Sarang Lemo, Ahli IT menyimpulkan bahwa uji fungsionalitas memenuhi aspek dikarenakan semua fungsi berjalan dengan normal atau berhasil. Sementara untuk uji *usability* nilai rata-rata SUS yang diperoleh adalah 83,85. Skor ini berada pada grade A, yang menunjukkan bahwa sistem informasi ini memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi menurut para pengelola. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem ini efektif dalam memberikan informasi kepada pengunjung dan memfasilitasi pengelola dalam mengelola data wisata. Dengan skor SUS yang mencapai grade A, sistem ini diakui memiliki usability yang sangat baik, sehingga diharapkan dapat mempermudah interaksi antara pengguna dengan fitur-fitur yang tersedia.

Sistem ini memiliki beberapa kelebihan, di antaranya adalah kemudahan penggunaan yang tercermin dari tingginya skor SUS. Tampilan antarmuka yang didesain dengan framework Bootstrap juga mendapatkan apresiasi dari pengguna karena dianggap menarik dan responsif. Selain itu, kelengkapan informasi yang disajikan pada sistem membantu pengguna untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan mudah. Meskipun secara keseluruhan sistem mendapatkan penilaian yang sangat baik, masih terdapat beberapa kekurangan yang diidentifikasi. Salah satunya adalah pengelola mengharapkan adanya fitur interaktif tambahan seperti komentar dan rating yang dapat meningkatkan interaksi pengguna dengan sistem.

Hasil dari usability testing ini menunjukkan bahwa sistem informasi wisata berbasis website yang telah dikembangkan tidak hanya memenuhi kebutuhan pengelola dan pengunjung, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Temuan ini memberikan kontribusi positif bagi pengembangan sistem informasi wisata lainnya di masa depan, serta dapat menjadi referensi yang berguna dalam penelitian sejenis.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berikut adalah kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, sistem informasi wisata berbasis website untuk Wisata Alam Sarang Lemo :

1. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, Sistem Informasi Wisata Berbasis Website untuk Wisata Alam Sarang Lemo berhasil dibangun dengan baik. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahap telah diimplementasikan dengan cermat untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan pengelola dan menyediakan informasi yang akurat serta mudah diakses oleh pengunjung.
2. Hasil evaluasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Wisata Alam Sarang Lemo memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik. Sistem ini mendapatkan skor rata-rata sebesar 83,85, yang termasuk dalam grade A. Ini menandakan bahwa sistem yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan sebagai media promosi, tetapi juga sangat diterima dan dinilai positif oleh pengguna.

B. Implikasi

Penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting. Secara praktis, sistem informasi wisata yang dikembangkan mempermudah pengelola dalam mengelola data wisata, mengupdate informasi, serta memonitoring aktivitas pengunjung. Dengan kemudahan penggunaan yang tinggi, sistem ini juga meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencari informasi terkait Wisata Alam Sarang Lemo. Secara teoritis, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode R&D dengan model ADDIE efektif dalam mengembangkan sistem

informasi yang fungsional dan mudah digunakan. Selain itu, penggunaan SUS sebagai metode evaluasi terbukti mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat usability dari sebuah sistem informasi.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, beberapa rekomendasi untuk pengembangan sistem di masa mendatang dapat diusulkan. Pertama, disarankan untuk menambahkan fitur interaktif seperti sistem komentar, rating, dan ulasan dari pengunjung untuk meningkatkan interaksi dan feedback dari pengguna. Kedua, perlu dilakukan optimasi lebih lanjut pada beberapa fitur yang dinilai masih lambat dalam hal kecepatan akses, guna meningkatkan kenyamanan pengguna. Ketiga, aspek keamanan pada sistem perlu diperkuat, mengingat data yang dikelola bersifat sensitif dan penting bagi pengelola maupun pengguna. Terakhir, pengujian sistem dengan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang akan memberikan hasil yang lebih representatif, sehingga peningkatan kualitas sistem dapat lebih optimal. Dengan mengikuti rekomendasi tersebut, diharapkan sistem informasi wisata yang telah dikembangkan dapat terus ditingkatkan kualitasnya dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi pengelola serta pengunjung Wisata Alam Sarang Lemo.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna. (2011). Bab I "با حَضَّ خ. ي". Galang Tanjung, 2504, 1–9.
- Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN TEBO. In *Jurnal Manajemen Sistem Informasi* (Vol. 3, Issue 1).
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of usability studies*.
- D. A. Papuangan Miswar, Hizbullah Imam, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH BERBASIS WEB PADA SMP NEGERI 1 PULAU MOROTAI," *IJISIndonesia J. Inf. Syst.*, vol. 5, no. 1, pp. 66–76, 2019, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/260171-sistem-informasi-pengolahan-data-pembelie5ea5a2b.pdf>.
- Daryanto Setiawan, 'Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture', *JURNAL SIMBOLIKA*, 4.1 (2018), 62–72.
- Desma Aipina, & Harry Witriyono. (2022). Pemanfaatan Framework Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 36–42.
- Dinni, A., & Nurhidayat, A. I. (2020). RANCANG BANGUN REPOSITORY PUBLIKASI ILMIAH DOSEN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL Dinni Ambriani Andi Iwan Nurhidayat Abstrak Pengertian framework menurut (Naista , 2017) adalah suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan a. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10, 58–66.

- Elgamar. (2020). KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP (N. Pangesti (ed.)). CV. Multimedia Edukasi.
- Endra, R. Y., Aprilinda, Y., Dharmawan, Y. Y., Ramadhan, W., 2021. Analisis perbandingan bahasa pemrograman PHP laravel dengan PHP Native pada pengembangan website. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi* 11(1), 48. <https://doi.org/10.36448/expert.v11i1.2012>
- Fandeli, C. (2001). Dasar-dasar manajemen kepariwisataan alam. Yogyakarta: Penerbit Liberty.
- Febriani, I. B. S. (2020). KABUPATEN BANYUWANGI Jurnal Destinasi Pariwisata. *Journal of Tourism*, 8(1).
- Haka MJ, 2006. *Teknologi Informasi, dan komunikasi*. Solo : CV. Haka MJ.
- Kadim, A. A., Hadjaratie, L., & Muthia, M. (2023). Implementasi Framework Laravel Dalam Pembuatan Sistem Pencatatan Notula Berbasis Website. *J. Sistem Info. Bisnis*, 13(1), 45–51. <https://doi.org/10.21456/vol13iss1pp45-51>
- Krismiaji, *Sistem Informasi Akuntansi, Keempat*. Yogyakarta: UPP STIM Y
- Kurniadi, E., & Budianto, H. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kabupaten Kuningan Berbasis Android Menggunakan Metode Location Based Service (Lbs). *Jurnal Cloud Information*, 3(2), 28–35.
- Kusmayadi dan Sugiarto, Endar. *Metodologi Penelitian dalam Bidang Kepariwisata*. Jakarta. PT.Gramedia Pustaka Utama, 2000.
- Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarto, A. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1).
- Masruroh, R., & Maulana Program studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kuningan, Y. (2022). KEBANGKITAN SEKTOR PARIWISATA OBJEK WISATA TENJO LAYAR DESA

SANGKANERANG, KECAMATAN JALAKSANA KABUPATEN KUNINGAN JAWA BARAT. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 287–293. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i2.1967>

Naista, D. (2017). *Codeigniter Vs Laravel Kasus Membuat Website Pencari Kerja*. Yogyakarta: CV. Lokomedia.

Ningsih, K. S., Aruan, N. J., & Siahaan, A. T. A. A. (2022). Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan. *SITek: Jurnal Sains, Informatika, dan Teknologi*, 1, 94–99.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

Pemerintah Indonesia. 2009. Undang-undang Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisata. Lembara Negara RI Tahun 2009. Sekretariat Negara. Jakarta.

Prayudi, A., Umar, R., & Yudhana, A. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN DOMPU BERBASIS WEBSITE. Seminar Nasional Informatika.

Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes Kegunaan (Usabilty Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usabilty Scale (Studi Kasus: Dinas Pertanian Kabupaten Bandung). *SEMNASTEKNOMEDIA Online*, 4(1), 2-9.

Purbasari, Handika, I. G., & Ayi. (2018). Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website. *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2018*, 1329.

R. Jamaludin, “Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall Pada SMA Kemala Bhayangkari I Medan,” *J. Inform.*, vol. 2, no. 1, 2019.

- Resti, R., SARJAN, M., & Basri, B. (2023). sistem informasi wisata alam kabupaten majene berbasis web. *Journal Peqquruang: Conference Series*, 5(1), 405. <https://doi.org/10.35329/jp.v5i1.1409>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95. <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/viewFile/2374/1691>
- Risma Lovieta, C., Yantini, N. K., Ayu, G., Astiti, N., Bagus, I., Wijaya Kusuma, S., Kadek, I., Setiawan, D., Kurniawan, K. I., Wayan, N., & Mariani, R. (n.d.). Analisis perancangan sistem registrasi daya tarik wisata medewi Analysis of the medewi tourist attraction registration system design. *Jurnal Ilmiah Pariwisata Dan Bisnis*, 02, 1–13. <https://doi.org/10.22334/paris.v2i1>
- Saputra1, K. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SINGKAWANG-KALIMANTAN BARAT Designing Information System Tourism Web-Based As a Media Promotion in Singkawang-West Borneo. In *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia 11 JEBI (Vol. 02, Issue 01)*.
- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi GPS Berbasis Web Pada PT BPR Dana Makmur Batam. *Jurnal Comasie*, 04(04), 52–58.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Nomor April)*.
- Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN KOMBINASI (MIX METHODS)*. ALFABETA, cv.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhendi,Edi,dan Ginanjar Rizki.2009.*Membuat Desain Profisional Dengan Adobe Illustrator*.Bandung:Imformatika.

- Supriyanta and Khoirun Nisa, 'Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi', *Jurnal Bianglala Informatika* Vol, 3.1 (2015), 35–40.
- Utarki, S., Argarini Pratama, E., & Hellyana, C. M. (2020). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat. *IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering*, 6(1), 19–32.
- Y. Wahyudin and D. N. Rahayu, "ANALISIS METODE PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE : A LITERATUR REVIEW lepas dengan System Development Life Cycle yang terdiri dari teks ,gambar , suara animasi," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, pp. 26–40, 2020.
- Zebua M. 2016. *Inspirasi Pengembangan Pariwisata Daerah*. Yogyakarta: Depublish. 354 p.

LAMPIRAN

A. Observasi



B. Lembar Hasil Usability

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS: Tidak Setuju

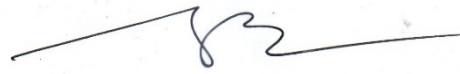
RG: Ragu-ragu

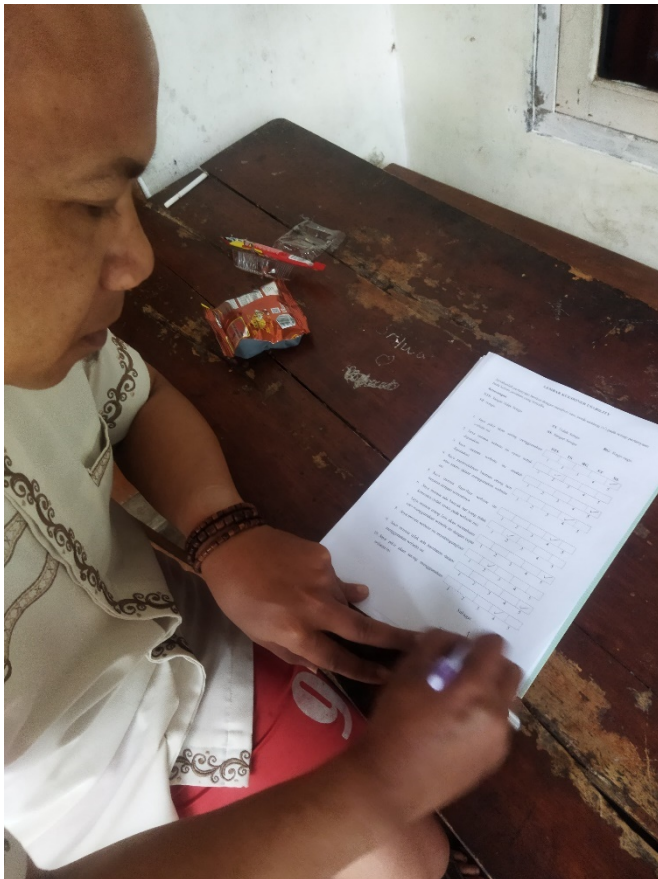
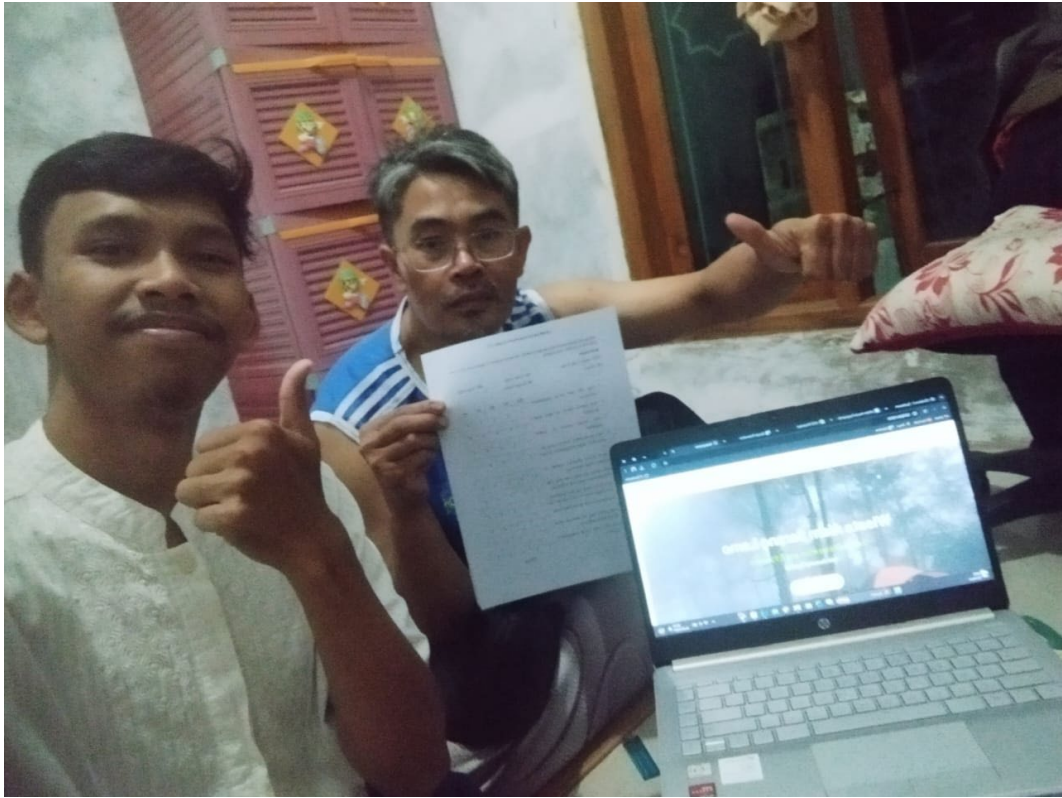
ST: Setuju

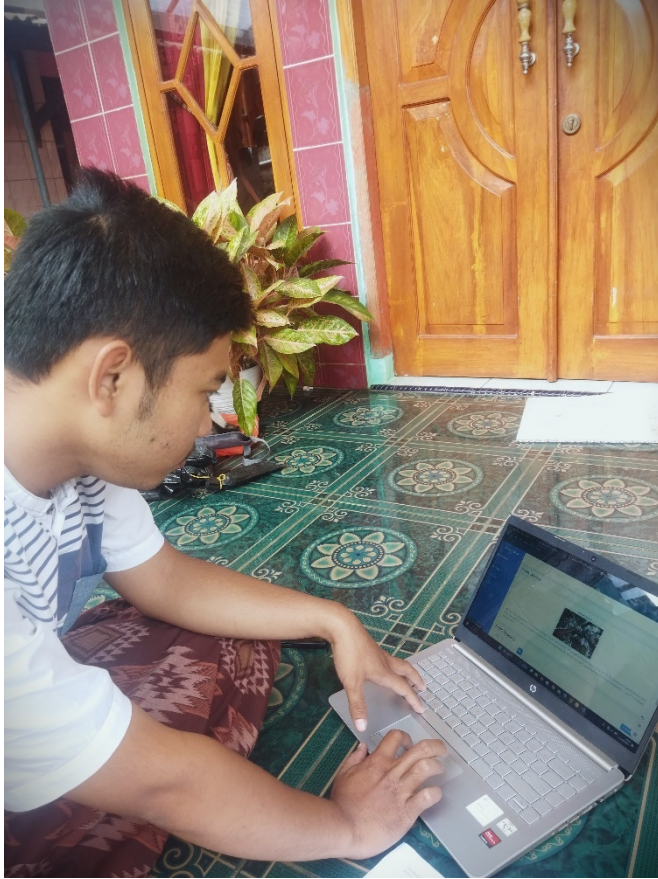
SS: Sangat Setuju

	STS	TS	RG	ST	SS
1. Saya pikir akan sering menggunakan website ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
2. Saya merasa website ini rumit untuk digunakan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
3. Saya merasa website ini mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknis dalam menggunakan website ini	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
8. Saya merasa website ini membingungkan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
10. Saya pikir akan sering menggunakan website ini	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

Sebagai


Mamah. SM





C. SK Pembimbing Skripsi



**SURAT KEPUTUSAN
KETUA STKIP MUHAMMADIYAH KUNINGAN
Nomor : 061/KEP/II.3.AU.0/E/2024**

**Tentang
PENERBITAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

Bismillahirrahmanirrahim

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan setelah :

Menimbang : Bahwa dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan penyusunan skripsi mahasiswa, dipandang perlu adanya penerbitan judul dan pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003;
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 234/U/2000;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 223/D/O/2010;
6. SK Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 59/KEP/I.O/B/2007;
7. Ketentuan Majelis Diktilibang Pimpinan Pusat Muhammadiyah tentang Statuta STKIP Muhammadiyah Kuningan Nomor 0035/KTN/I.3/I/2021.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan Pertama :				
	NIM/NAMA	PRODI	JUDUL	PEMBIMBING
	201223008/ Wildan Fauzie	PTIK	Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Wisata Alam Sarang Lemo	Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 31 Agustus 2024

Kutipan keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Kuningan
Pada Tanggal : 19 Dzulqoidah 1445 H
27 Mei 2024 M

Ketua

Dr. Nanan Abdul Manan, M.Pd.
NIDN. 0411028203

Tembusan Yth:

1. Wakil Ketua I dan II;
2. Ketua Prodi PTIK;
3. Kepala Bagian Akademik;
4. Kepala Bagian Keuangan;
5. Yang Bersangkutan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis, Wildan Fauzie, lahir pada tanggal 29 April 2000 di Kuningan. Penulis merupakan putra pertama dari pasangan Bapak Mamat dan Ibu Henny Noer Latifkah, dan tinggal di Dusun Pakembaran, Desa Puncak, Kecamatan Cigugur, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat. Pendidikan penulis dimulai di SD Negeri 2 Puncak dari tahun 2006 hingga 2012, dilanjutkan dengan studi di SMP Negeri 2 Kuningan dari tahun 2012 hingga 2015. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 3 Kuningan dengan jurusan Teknik Audio Video (TAV) dari tahun 2015 hingga 2018. Setelah lulus dari SMK, penulis bekerja sebagai pengawas TPS pada tahun 2018 dan 2019, yang memberikan pengalaman berharga dalam pengawas proses pemilihan umum. Pada tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Kuningan, pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK). Selama masa kuliah, penulis terlibat dalam beberapa kegiatan praktis, termasuk program Asistensi Mengajar di SMK Negeri 2 Kuningan dari 16 Februari 2023 hingga 24 Mei 2023, di mana penulis membantu proses pembelajaran dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, penulis juga menjalani program magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di PT Inovindo Digital Media, Bandung, selama 3 bulan. Saat ini, penulis sedang menyelesaikan skripsi dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Wisata Alam Sarang Lemo." Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi berbasis website yang dapat meningkatkan pengelolaan dan promosi objek wisata alam Sarang Lemo. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis telah mengikuti arahan dari dosen pembimbing dengan penuh dedikasi. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing, atas bimbingan, dukungan, dan arahan yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Tanpa bantuan dan arahan yang berharga, penyelesaian skripsi ini tidak akan mungkin terjadi.