



SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEBSITE DI KAWASAN BIRA BULUKUMBA

WEBSITE-BASED TOURISM INFORMATION SYSTEM IN THE BIRA BULUKUMBA AREA

Musdalifa Amar¹, Husni Sulaiman², Juniarti Iryani³

¹Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata : musdalifaamar12@gmail.com

²Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata : husninevergiveup@gmail.com

³Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata : juniartiiryani1692@gmail.com

*Penulis Korespondensi: husninevergiveup@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Merancang sistem informasi pariwisata berbasis *website* di kawasan Bira Bulukumba. (2) Mengetahui respon pengguna sistem informasi pariwisata berbasis *website* di kawasan Bira Bulukumba. Penelitian ini menggunakan metode *four-D* (4-D) ini dengan tahapan yaitu : (1) Pendefinisian (*define*). (2) Perencanaan (*design*). (3) Pengembangan (*development*). (4) Penyebaran (*Disseminate*). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu : (1) Sistem Informasi Pariwisata berbasis *Website* di Kawasan Bira Bulukumba ini dirancang dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*, bahasa pemrograman php dengan menggunakan *database Mysql* sebagai penyimpanan basis datanya dengan metode pengujian *black box*. (2) Berdasarkan hasil validasi sistem yang dilakukan oleh 2 validator ahli menghasilkan nilai 0,8 dengan tingkat validitas tinggi yang artinya sistem ini memiliki kualitas dan daya tarik yang baik. Respon pengguna pada sistem didapatkan dari hasil pengujian menghasilkan nilai sebesar 84%. Tingkat kepuasan pengguna pada sistem informasi pariwisata berbasis *website* di kawasan bira bulukumba termasuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: Sistem, Informasi, Pariwisata, *Website*

ABSTRACT

This study aims to: (1) Design a website-based tourism information system in the Bira Bulukumba area. (2) Know the response of a website-based tourism information system in the Bira Bulukumba area. This study uses the four-D (4-D) method with the stages, namely: (1) Define (*define*). (2) Design (*design*). (3) Development (*development*). (4) Disseminate (*disseminate*). Based on the results of the research that has been conducted, several conclusions can be drawn, namely: (1) Website-based Tourism Information System in the Bira Bulukumba Region is designed using UML (*Unified Modeling Language*) diagram, (*usecase diagram*, *sequence*, and the data-based diagram of a Black-princogram (2) Based on the system validation conducted by 2 expert validators produce a value of 0,8 with a high level of validity, meaning that the system has good quality and attraction. The user response to the system was obtained from a test results resulted in a value of 84%. The user satisfaction rate in the website-based tourism information system in the bisamba area is included in the excellent category.

Keywords: Systems, Information, Tourism, *Website*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat pesat sehingga mendorong kita untuk mengikuti arus globalisasi yang sangat pesat



perkembangannya. Pada masa sekarang banyak instansi pemerintah, perusahaan bahkan Pendidikan sudah menggantikan sistem manual ke sistem modern dan canggih. (Tambun, S., Sirait, G., & Simamora, J. 2020).

Pariwisata merupakan bagian dari kehidupan masyarakat untuk mengisi hari libur. Menurut Undang – undang No.10/2009 tentang pariwisata, yang dimaksud pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah dan Pemerintah Daerah (Firliana R, P Kasih, A Suprpto, 2016.)

Observasi awal yang dilakukan di Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bulukumba yang di wawancara ialah Ibu Idiawaty, S.S., M.M dan Bapak Mustamar selaku staf di Dinas Pariwisata, dari hasil wawancara memiliki permasalahan yang terjadi di pariwisata kawasan Bira Bulukumba yang di lakukan pada mengolah informasi hingga saat ini promosi yang dilakukan belum sepenuhnya berbasis *website*. Banyak objek wisata di Bira yang masih belum diketahui khalayak luas, dan belum ada system informasi yang lengkap tentang beberapa objek wisata yang ada di bulukumba dan belum memiliki website secara husus untuk Pariwisata tersebut.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Ketiga jurnal penelitian hampir sama dengan judul penelitian yang dirancang oleh penulis, adapun perbedaan terkait 3 roadmap diatas , yaitu rancangan tidak memiliki fitur petunjuk arah atau google maps, maka dari itu penulis akan mengembangkan rancangan tersebut untuk menambahkan peta lokasi atau google maps. Pada rancangan ini penulis mengambil tiga lokasi wisata yang ada di Bulukumba yaitu wisata Bira, wisata Bara, dan wisata Titik Nol. Selain menambahkan peta lokasi atau google maps, penulis juga akan menampilkan harga untuk penginapan yang ada di tempat wisata tersebut dan juga menambahkan jumlah visitor pada rancangan. Sehingga penulis mengambil judul untuk melakukan penelitian serta membangun sebuah sistem informasi berbasis website yang berjudul **“Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Di Kawasan Bira Bulukumba”**.

LANDASAN TEORI

A. Konsep Sistem

1. Pengertian Sistem

Sistem merupakan suatu kumpulan dari komponen- komponen yang membentuk satu kesatuan (Setiyanto dkk., 2019).

2. Pengertian Informasi

Informasi merupakan data yang telah diolah dengan cara tertentu sehingga lebih berguna dan berarti bagi penerimanya. Informasi bersumber dari data aktual yang terjadi pada saat tertentu yang kemudian diolah melalui sebuah siklus yang bernama siklus pengolahan data (*Data Processing Life Cycle*) (Herlingga dkk., 2020).

3. Pengertian Sistem Informasi



Sistem Informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan dalam mengumpulkan, memproses, menyimpan serta menghasilkan informasi berguna yang dibutuhkan dalam menunjang pengambilan keputusan, serta digunakan untuk menganalisa permasalahan dan inovasi yang dibutuhkan (Munawir dkk., 2018)

B. Pariwisata

(Rinawati dkk., 2013) Pariwisata adalah suatu aktivitas perubahan tempat tinggal sementara dari seseorang, di luar tempat tinggal sehari-hari dengan suatu alasan apapun selain melakukan kegiatan yang bisa menghasilkan upah atau gaji. Selain itu, pariwisata merupakan aktivitas, pelayanan dan produk hasil industri pariwisata yang mampu menciptakan pengalaman perjalanan bagi wisatawan. Menurut Chalik dalam Suwena dan Widyatmaja (2010 : 14-15), Pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan secara berkali-kali atau berkeliling.

1. Wisata Bira

Pantai Bira adalah destinasi wisata utama di Tanjung Bira. Pantai Bira berupa pantai pasir putih dengan butiran yang halus, dengan lebar pantai sekitar 50 meter dan panjang lebih dari 1 kilometer. Pantai Bira bersebelahan dan menyambung dengan Pantai Bara. Pantai Bira terletak di timur Pantai Bara, menghadap ke arah barat.

2. Wisata Bara

Pantai Bara terletak bersebelahan dengan Pantai Bira, tetapi jalan masuk ke pantainya berbeda. Pantai Bara dan Pantai Bira pada dasarnya menyambung dan satu hamparan, dengan Pantai Bara di ujung barat dan Pantai Bira di ujung timur. Seperti halnya Pantai Bira, Pantai Bara juga berupa pantai pasir putih dengan butiran yang halus, dengan lebar pantai sekitar 50 meter dan panjang sekitar 1 kilometer.

3. Wisata Titik Nol

Titik Nol merupakan salah satu spot favorit wisata saat beranda di Tanjung Bira. Kawasan ini merupakan tempat wisata baru. Titik Nol Bulukumba berada pada pertemuan arus angin barat dan angin timur serta arus laut dari arah Laut Flores dan Selat Makassar.

C. Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2024

Peraturan Daerah Nomor 1 tahun 2024 tentang pajak bumi dan bangunan pada Pasal 109 ayat 1 yang berbunyi: dalam hal Wajib Pajak tidak membayar tepat pada waktunya atau kurang membayar, dikenakan sanksi administratif berupa bunga sebesar 1% (satu persen) perbulan dari jumlah pajak yang terhutang atau kurang dibayar dan ditagih dengan menggunakan STPD, Penagihan Pajak terutang sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di dahului dengan surat teguran dan sanksi administratif berupa bunga sebesar 1% sebagaimana dimaksud pada ayat (1).

Adapun daftar perubahan tarif tersebut adalah sebagai berikut:

- | | |
|----------------|---|
| 1. Dewasa | : Rp.19.000+Asuransi Rp.1.000=Rp.20.000 |
| 2. Anak-anak | : Rp.9.000+Asuransi Rp.1.000=Rp.10.000 |
| 3. Mancanegara | : Rp.54.000+Asuransi Rp.1.000=Rp.55.000 |



Adapun daftar perubahan tarif masuk ke wisata Titik Nol adalah:

1. Wisatawan Mancanegara
 - a. Hari Libur
 - 1) Anak-anak : Rp.10.000 / Orang
 - 2) Dewasa : Rp.15.000 / Orang
 - b. Hari Biasa
 - 1) Anak-anak : Rp.5.000 / Orang
 - 2) Dewasa : Rp.10.000 / Orang
2. Wisatawan Nusantara
 - a. Hari Libur
 - 1) Anak-anak : Rp.5.000 / Orang
 - 2) Dewasa : Rp.10.000 / Orang
 - b. Hari Biasa
 - 1) Anak-anak : Rp.4.000 / Orang
 - 2) Dewasa : Rp.6.000 / Orang

D. Dinas Pariwisata

Dinas Pariwisata merupakan unsur pelaksana Pemerintah Daerah di Bidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang dipimpin oleh seorang kepala Dinas yang berada di bawah dan bertanggungjawab kepada Bupati melalui sekretaris Daerah.

E. Website

Web adalah sistem dimana informasi yang disimpan dalam bentuk teks, gambar dan format lain di server *web* internet yang ditampilkan dalam berbagai format HTML (Rizkiyah et al., 2021).

F. Model Perancangan

1. Flowmap

Flowmap adalah gambaran grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Dibuat setelah tahap analisis, *flowmap* menunjukkan alur sistem yang akan dibuat secara menyeluruh dan menjelaskan alur yang digunakan dari awal hingga akhir. *Flowmap* membantu *programmer* mengevaluasi opsi pengoperasian tambahan dan memecah masalah menjadi bagian yang lebih kecil (Sirait & Seabtian, 2019).

2. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa standar yang sering digunakan dalam perencanaan, pendokumentasian dan visualisasi sistem perangkat lunak, *Unified Modelling Language* (UML) sangat penting saat mengembangkan perangkat lunak. Setiap jenis model perangkat lunak yang harus dikembangkan dapat dibuat menggunakan UML yang menyediakan standar untuk membuat model sistem (Joko Sutrisno & Very Karnadi, 2021).

Unified Modelling Language (UML) mempunyai empat macam diagram yaitu sebagai berikut:

a) Use Case Diagram

Use case diagram menceritakan bagaimana sebuah sistem digunakan dan bagaimana penggunaanya berinteraksi dengannya. *Use case diagram*



terdiri dari sebuah aktor dan interaksi yang mereka lakukan (Kurniawan, 2020).

b) *Activity Diagram*

Activity diagram adalah ringkasan atau representasi visual dari tindakan sistem. Menjelaskan bagaimana perintah diproses oleh sistem dan bagaimana urutan operasi ditampilkan. *Activity diagram* menunjukkan awal, akhir, dan setiap keputusan yang mungkin terjadi ditampilkan dalam diagram aktivitas untuk sistem yang sedang dibuat (Joko Sutrisno & Very Karnadi, 2021).

c) *Sequence Diagram*

Sequence diagram digunakan untuk menunjukkan pesan yang ditampilkan terhadap waktu, digunakan untuk menjelaskan bagaimana hal-hal berinteraksi di dalam dan di luar sistem. Dimensi horizontal (objek terkait) dan dimensi vertikal (waktu) membentuk diagram urutan (Kurniawan, 2020).

d) *Class Diagram*

Class diagram adalah jenis diagram yang paling banyak digunakan dan digunakan untuk memvisualisasikan struktur kelas sistem. *Class diagram* menunjukkan hubungan antar kelas dan juga dapat memberikan penjelasan rinci tentang setiap kelas dalam model desain sistem. *Class diagram* membantu dalam representasi struktur organisasi setiap kelas yang dibuat selama fase desain arsitektur sistem (Kurniawan, 2020).

G. *BlackBox Testing*

Pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Metode *Blackbox Testing* merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan, estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya *field* data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi. Dan dengan metode ini dapat diketahui jika fungsi onalitas masih dapat menerima masukan data yang tidak diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan kurang valid. (Cholifah dkk., 2018)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dimana penelitian ini menganalisa sistem berjalan dan memberikan usulan sistem perbaikan dari sistem sebelumnya dengan diiringi oleh perancangan sistem informasi dalam bentuk *website* yang dapat membuat kemudahan dalam menjalankan sistem yang baru.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang diadaptasi dari model 4-D (Four-D Model) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan meliputi

tahap pendefinisian (*define*), Perencanaan (*design*), dan Pengembangan (*develop*) (Syam, 2017).

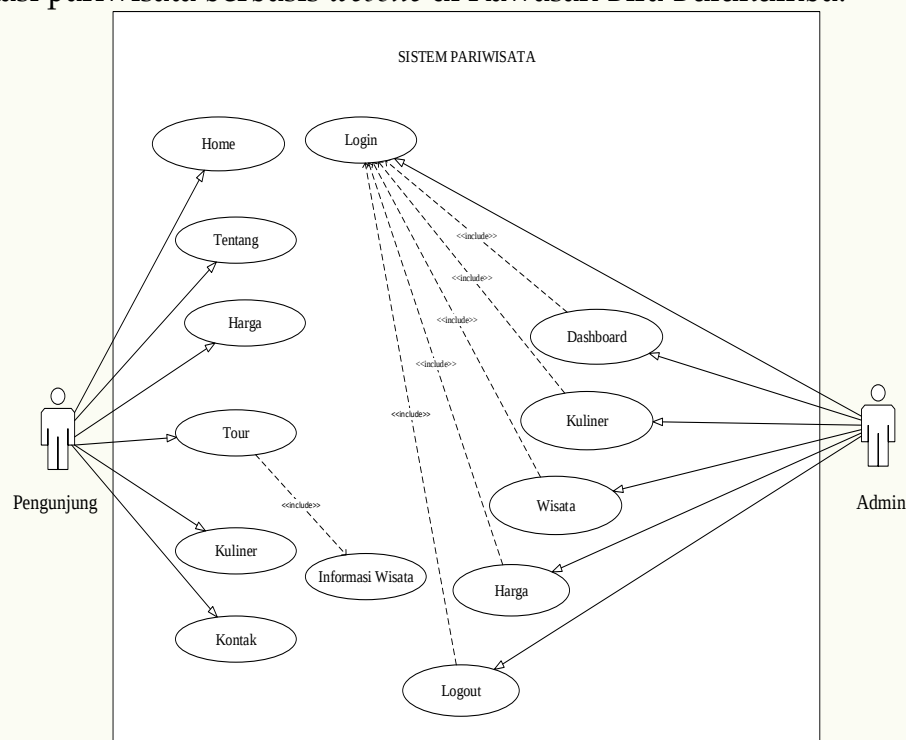
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

1. Use case Diagram

Use case diagram adalah sebuah gambaran yang dapat menjelaskan aktivitas atas sistem yang akan dirancang. Aktor dalam sistem ini terdiri dari admin dan pengunjung.

Berikut merupakan gambar perancangan *usecase diagram* dari sistem informasi pariwisata berbasis *website* di Kawasan Bira Bulukumba.



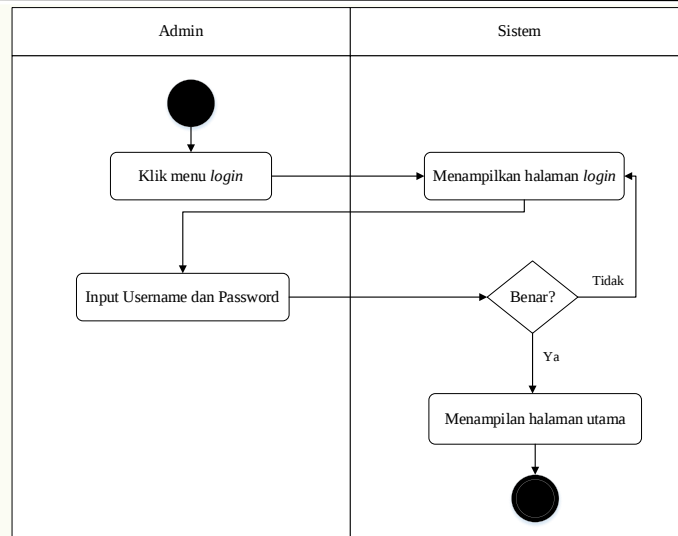
Gambar 3.2 Use Case Sistem Yang Diusulkan

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah sebuah alur dari aktivitas sebuah aktor secara terurut didalam sebuah sistem. Berikut adalah penggambaran sistem menggunakan activity diagram berdasarkan use case diagram pada gambar 3.2 diatas, yaitu:

a) Activity diagram Halaman Login

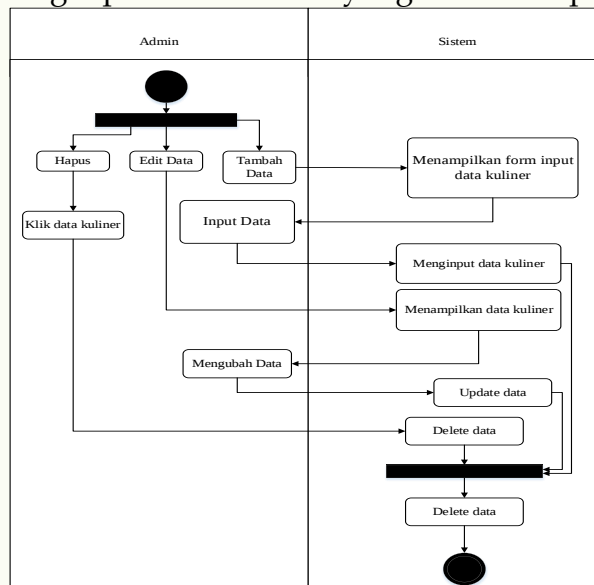
Pada diagram ini menggambarkan proses *login* dimana *admin* memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat, kemudian mengklik *login* dan apabila *login* berhasil maka sistem akan mengarahkan ke halaman utama *admin* namun apabila *username* dan *password* salah maka akan kembali ke tampilan halaman *login*.



Gambar 4.1 Activity Diagram Halaman Login

b) *Activity Diagram* Halaman Kelola kuliner

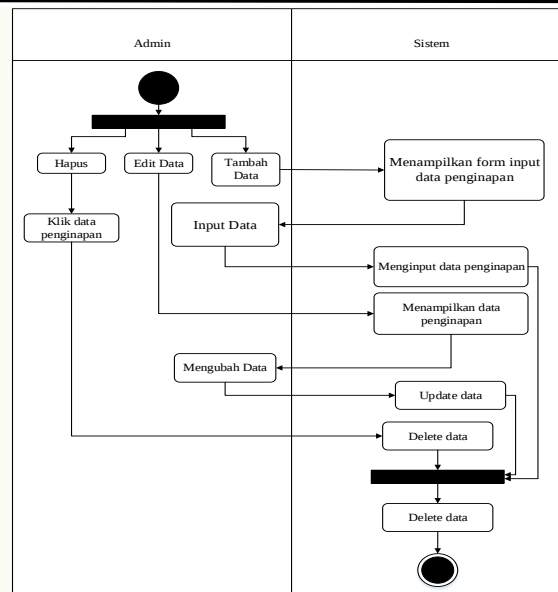
Pada diagram tersebut menampilkan halaman kuliner di mana terdapat tambah, edit dan hapus. Dan sistem akan menampilkan *form* untuk mengedit dan menambah serta ketika admin mengklik hapus sistem akan menghapus data kuliner yang akan di hapus.



Gambar 4.2 Activity Diagram Halaman Kelola Kuliner

c) *Activity Diagram* Halaman Kelola Penginapan

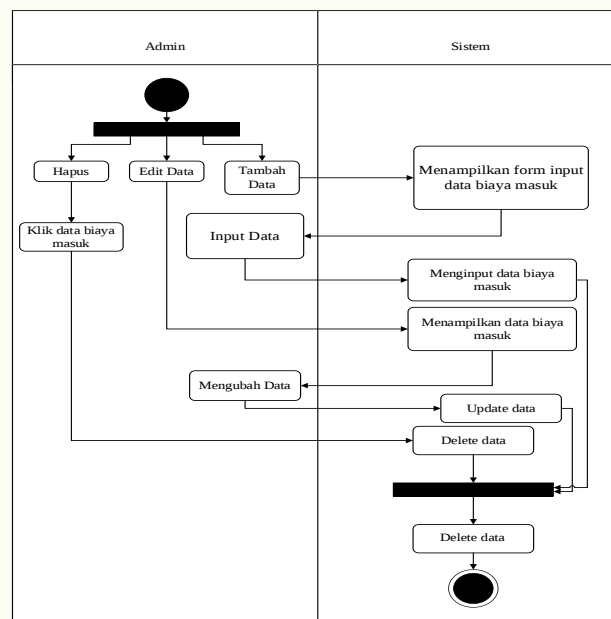
Pada diagram ini menggambarkan alur kelola penginapan di mana terdapat tambah, edit dan hapus. Dan *system* akan menampilkan *form* untuk mengedit dan menambah serta ketika admin mengklik hapus system akan menghapus data penginapan yang akan di hapus.



Gambar 4.3 Activity Diagram Halaman Kelola Penginapan

d) Activity Diagram Harga Masuk

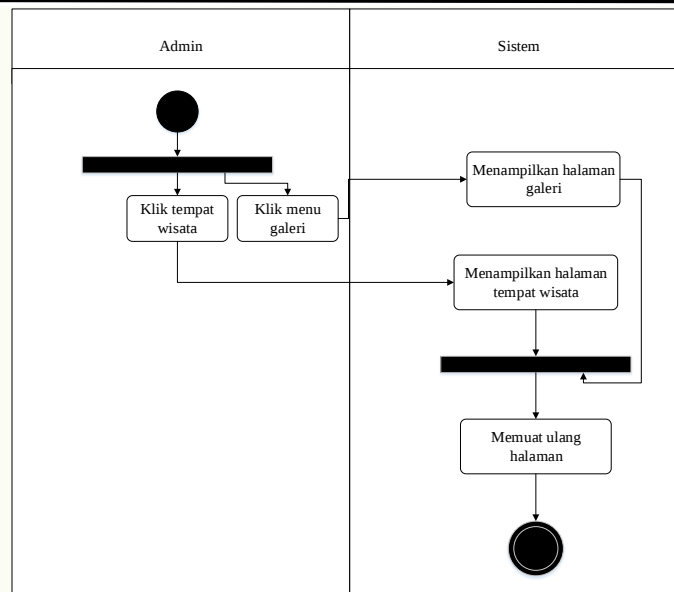
Pada diagram tersebut menampilkan halaman harga masuk di mana terdapat tambah, edit dan hapus. Dan sistem akan menampilkan *form* untuk mengedit dan menambah serta ketika admin mengklik hapus sistem akan menghapus data harga masuk yang akan di hapus.



Gambar 4.4 Activtiy Diagram Harga Masuk

e) Activity Diagram Wisata

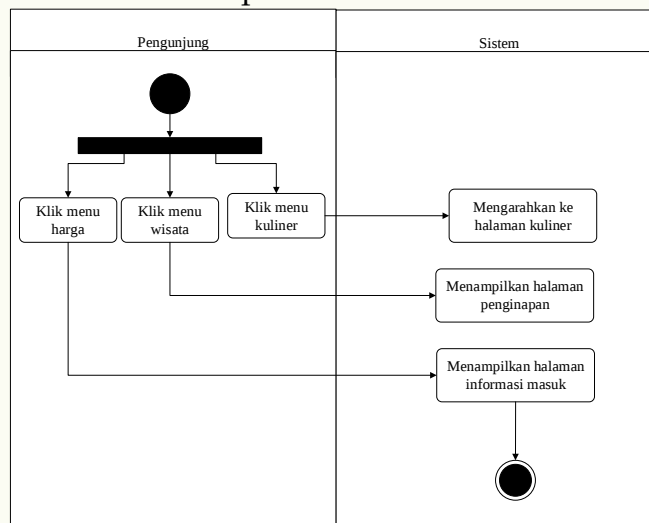
Pada *diagram* tersebut menampilkan halaman wisata terdapat menu galeri. Di mana sistem akan menampilkan halaman galeri dan admin klik menu wisata sistem akan menampilkan halaman wisata.



Gambar 4.5 Activity Diagram Wisata

f) Activity Diagram Pengunjung

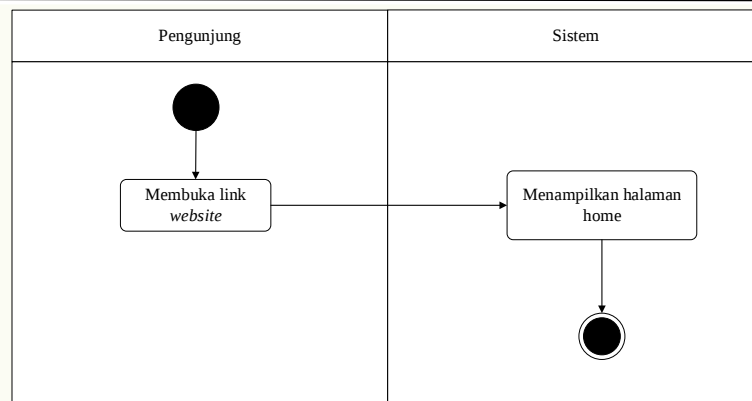
Pada diagram tersebut menampilkan halaman pengunjung dengan menu harga, wisata, dan kuliner. Di mana sistem akan menampilkan halaman setiap menu.



Gambar 4.6 Activity Diagram Pengunjung

g) Activity Diagram Home

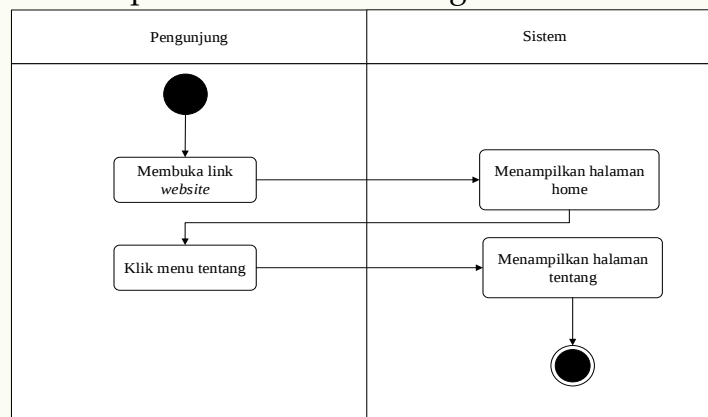
Pada gambar tersebut menampilkan halaman *home*, dimana pengunjung mengklik halaman *home* maka sistem akan menampilkan halaman *home*.



Gambar 4.7 Activity Diagram Home

h) *Activity Diagram Tentang*

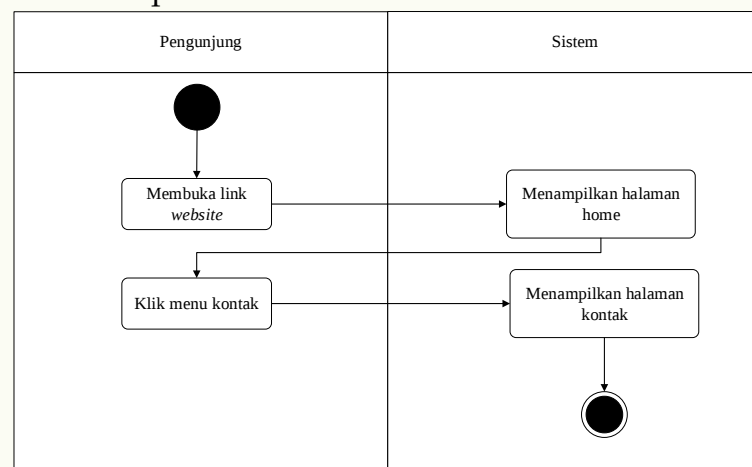
Pada gambar tersebut menampilkan halaman *home* dan terdapat pilihan menu, dimana pengunjung mengklik halaman tentang maka sistem akan menampilkan halaman tentang.



Gambar 4.8 Activity Diagram Tentang

i) *Activity Diagram Kontak*

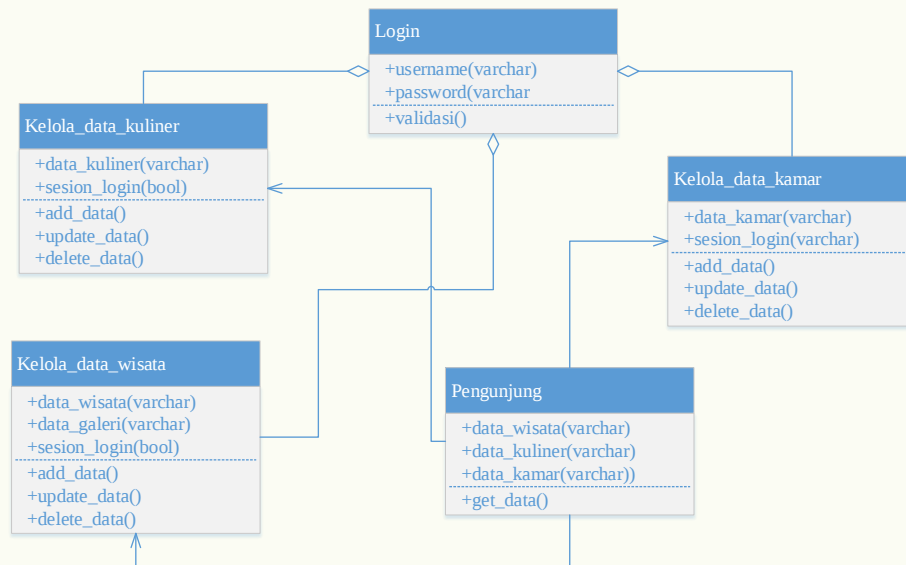
Pada gambar tersebut menampilkan halaman *home* dan terdapat pilihan menu, dimana pengunjung mengklik halaman kontak maka sistem akan menampilkan halaman kontak.



Gambar 4.9 Activity Diagram Kontak

3. Class Diagram

Class diagram merupakan struktur sistem asal segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dirancang untuk menciptakan sistem.(Wulandari, Tri, and Siti Nurmiati 2022)



Gambar 4. 1 *Class Diagram*

B. Implementasi Tampilan Sistem

Berdasarkan rancangan antar muka pada tahapan sebelumnya, adapun implementasi tampilan Sistem Informasi Tagihan Air PAMSIMAS Berbasis Website Dan Whatsapp Gateway Pada Dusun Tojaga sebagai berikut.

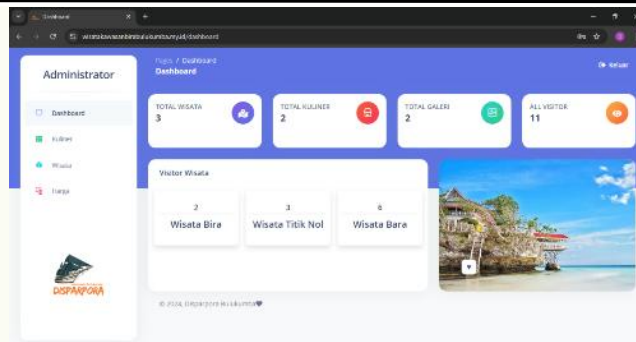
1. Admin

a. Implementasi Tampilan Halaman Login



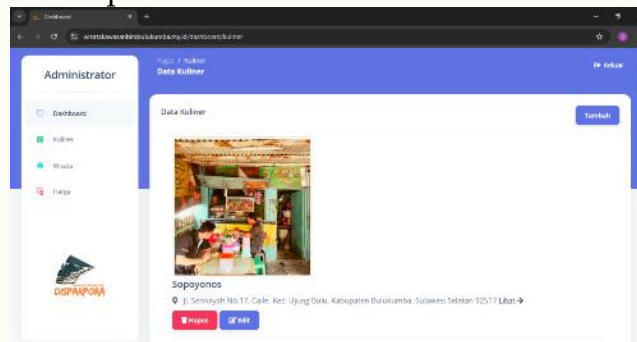
Gambar 4. 11 Implementasi Halaman Login

b. Implementasi Tampilan Halaman *Dashboard*



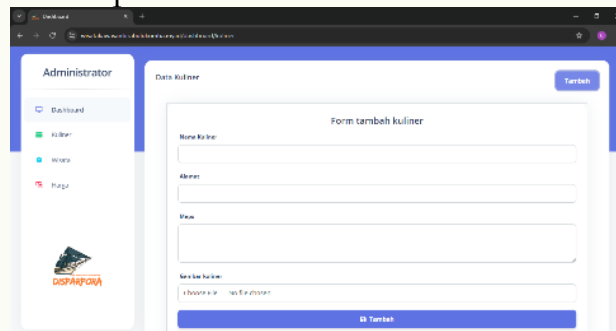
Gambar 4.12 Implementasi Halaman *Dashboard*

c. Implementasi Tampilan Halaman Kuliner



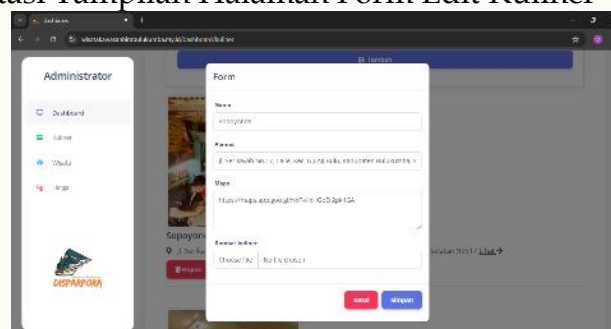
Gambar 4.13 Implementasi Halaman Kuliner

d. Implementasi Tampilan Halaman Form Tambah Kuliner



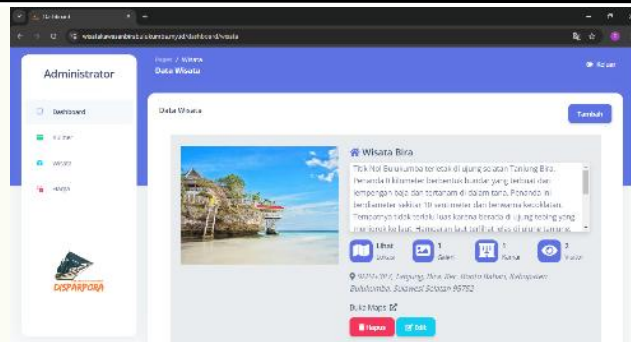
Gambar 4.14 Implementasi Halaman Form Tambah Kuliner

e. Implementasi Tampilan Halaman Form Edit Kuliner



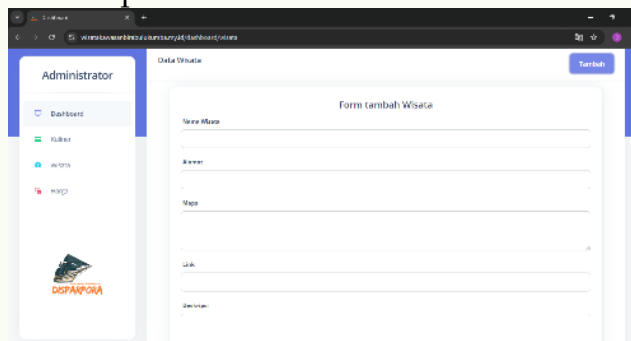
Gambar 4.15 Implementasi Halaman Form Edit Kuliner

f. Implementasi Tampilan Halaman Wisata



Gambar 4.16 Implementasi Halaman Wisata

g. Implementasi Tampilan Halaman *Form* Tambah Wisata



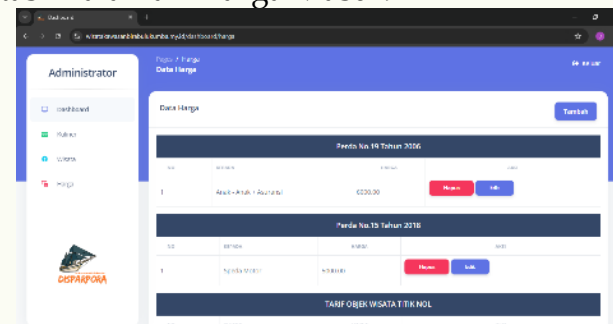
Gambar 4.17 Implementasi Tampilan Halaman Form Tambah Wisata

h. Implementasi Halaman Form Edit Wisata



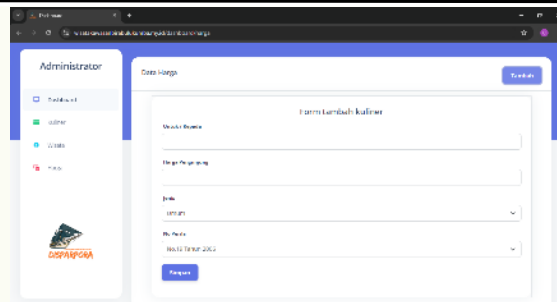
Gambar 4.18 Implementasi Halaman Form Edit Wisata

i. Implementasi Halaman Harga Masuk

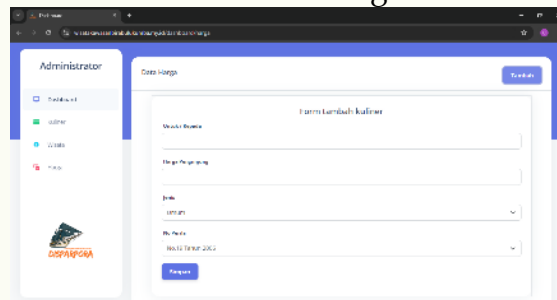


Gambar 4.19 Implementasi Halaman Harga Masuk

j. Implementasi Halaman Form Tambah Harga Masuk



Gambar 4.20 Implementasi Halaman Form Tambah Harga Masuk
k. Implementasi Halaman Form Edit Harga Masuk



Gambar 4.21 Implementasi Halaman Form Edit Harga Masuk

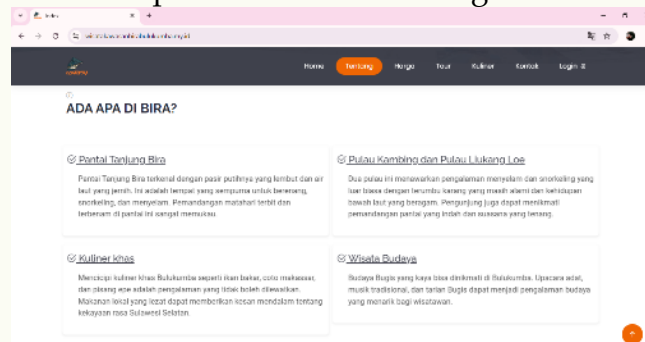
2. Pengunjung

a. Implementasi Tampilan Halaman *Home*



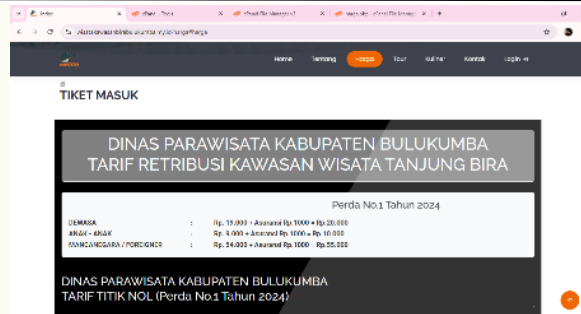
Gambar 4.22 Implementasi Halaman *Home*

b. Implementasi Tampilan Halaman *Tentang*



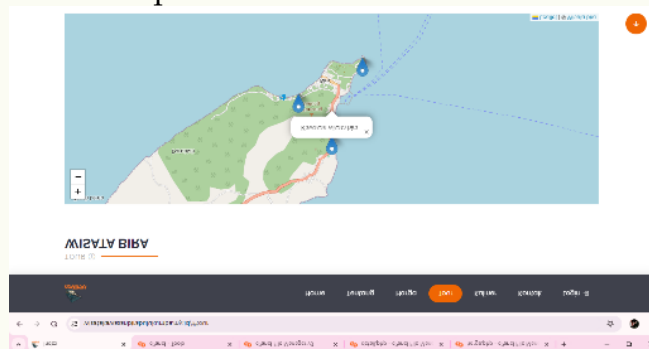
Gambar 4.23 Implementasi Halaman *Tentang*

c. Implementasi Tampilan Halaman *Harga*



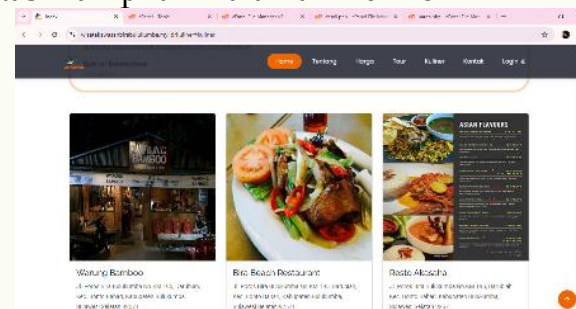
Gambar 4.24 Implementasi Halaman Harga

d. Implementasi Tampilan Tour



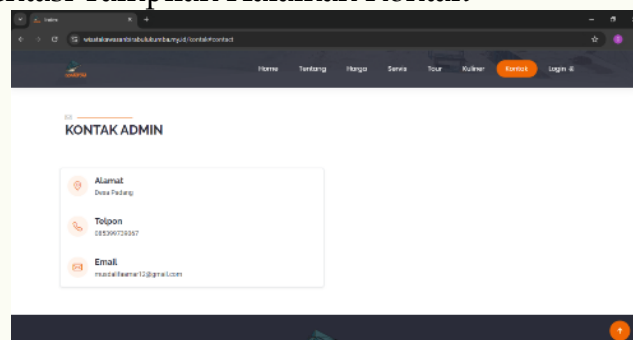
Gambar 4.25 Implementasi Tour

e. Implementasi Tampilan Halaman Kuliner



Gambar 4.26 Implementasi Halaman Kuliner

f. Implementasi Tampilan Halaman Kontak



Gambar 4.27 Implementasi Halaman Kontak

C. Pengujian Sistem

Sebelum sistem digunakan oleh pengguna, pengujian akan dilakukan menggunakan *blackbox testing*. Pengujian ini berfokus pada fungsionalitas dan

logika perangkat lunak, memastikan bahwa setiap komponen telah diperiksa untuk menjamin sistem sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

D. Analisis Data

1. Analisis Data Respon Pengguna

Hasil penilaian sistem dari responden dianalisis untuk memperoleh nilai dari responden. Untuk mengetahui hasil penilaian sistem dari responden, penulis menggunakan skala likert untuk perhitungan hasil penilaian responden. Rumus berikut akan digunakan untuk menentukan hasil skor dari lembar validasi:

$$\text{Klasifikasi Persentase} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$$

2. Hasil Analisis Data

Hasil Analisis Data merupakan hasil perhitungan kuesioner dari responden pengguna sistem yang dilakukan untuk mengetahui presentase manfaat sistem bagi responden. Untuk mendapatkan hasil dari kuesioner maka dibutuhkan perhitungan menggunakan skala likert dengan penilaian seperti pada table dibawa ini.

Tabel 4.22 Rata-Rata Kepuasan

No.	Range Nilai	Keterangan
1.	20% - 36%	Sangat Kurang
2.	36,01% - 52%	Kurang
3.	52,01% - 68%	Cukup
4.	68,01% - 84%	Baik
5.	84,01% - 100%	Sangat Baik

Sumber: (Ridha Permana & Savitri Puspaningrum, 2021)

3. Hasil Kuesioner Responden

Adapun hasil perhitungan nilai kuesioner dari responden untuk mengetahui ke efektifan dari sistem ini.

Tabel 4.23 Hasil Kuesioner Responden

Pernyataan	Responden						Skor Aktual	Skor Ideal	Nilai	Rata-Rata
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6				
Q1	3	2	2	2	2	2	13	29	45	84%
Q2	4	4	5	4	4	5	26	29	90	
Q3	4	5	5	5	5	5	29	29	100	
Q4	4	4	4	4	4	4	24	29	83	



Q5	4	4	5	5	5	5	28	29	97
Q6	4	4	4	4	4	4	24	29	83
Q7	4	4	5	5	4	5	27	29	93
Q8	4	4	5	4	4	5	26	29	90
Q9	4	4	4	4	4	4	24	29	83
Q10	4	4	4	4	4	4	24	29	83
Skor Aktual	39	39	41	41	40	43	243	290	
Skor Ideal	43	43	43	43	43	43			
Nilai	91	91	95	95	93	100			
Rata-rata	84%								

Berdasarkan tabel hasil penilaian responden, data respon pengguna dihitung menggunakan skala likert dengan rumus persentase kelayakan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Klasifikasi Persentase} &= \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \% \\
 \text{Klasifikasi Persentase} &= \frac{243}{290} \times 100 \% \\
 \text{Klasifikasi Persentase} &= 0,84 \times 100 \% = 84 \%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas diperoleh skor sebesar 84% dari 6 responden dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pariwisata berbasis *website* di Kawasan bira bulukumba ini berada pada kategori Sangat Baik yang artinya sistem ini sangat bermanfaat dan dapat digunakan dengan mudah oleh user.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga kabupaten Bulukumba maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *website* di Kawasan Bira Bulukumba ini dirancang berdasarkan permasalahan yang terjadi pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga kabupaten Bulukumba, sistem tersebut dirancang menggunakan *UML (Unified Modelig Langusge)* yang terdiri dari use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram, bahasa pemrograman yang digunakan yaitu php dan database Mysql sebagai penyimpanan basis datanya.
2. Berdasarkan hasil validasi sistem yang dilakukan oleh 2 validator ahli dari 15 pernyataan menghasilkan nilai 0,8 yang berarti sistem informasi pariwisata berbasis *website* di kawasan bira bulukumba berada pada tingkat validitas tinggi yang artinya sistem ini memiliki kualitas dan daya tarik yang



baik. Respon pengguna pada sistem didapatkan dari hasil pengujian dengan membagikan kuesioner ke 6 responden dengan hasil yang didapatkan yaitu 84% termasuk pada kategori sangat baik yang berarti kategori ini termasuk dalam kategori layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianof, H. (2018). *Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Dan Penjualan Pada Toko Ruminansia Berbasis Web*. 5(1).
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/String.V3i2.3048>
- Disparpora.Bulukumbakab.Go.Id (2024)
- Fikri, I., . R., & Ratna, S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 13(3), 239. <https://doi.org/10.31602/Tj.V13i3.7423>
- Ichsan, Reza Nurul, And Dedi Setiadi. "Sosialisasi Pemberdayaan Aparatur Sipil Negara Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Pariwisata Di Dinas Pariwisata Kota Medan." *Jurnal PKM Hablum Minannas* 1.1 (2022): 19-24.
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa
- Nopita, Nopita; Pramiyati, Titin; Pradnyana, I. Wayan Widi. Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Sukabumi. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 2021, 5.3.
- Noviana, Rina. Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan MYSQL. *Jurnal Teknik Dan Science*, 2022, 1.2: 112-124.
- Nurmi, Nurmi. Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata. *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains Dan Pendidikan Informatika*, 2017, 1.2: 1-6.
- Nurmi, N. (2017). Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata. *Edik Informatika*, 1(2), 1-6. <https://doi.org/10.22202/Ei.2015.V1i2.1418>
- Rifaldi, Rifaldi, Et Al. (2022) "Perancangan Ecoport Bira Di Kabupaten Bulukumba." *Journal Of Muhammadiyah's Application Technology* 1.1 (2022).



Rochman, Abdur; Sidik, Achmad; Nazahah, Nada. Perancangan Sistem Informasi Administrasipembayaran spps iswaberbasis webdismkal-Amanah. *Jurnal Sisfotek Global*, 2018, 8.1.

Syam, N. (2017). Pengembangan Media Tutorial Pembelajaran IPA Berbasis WEB Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 5 Pallangga. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 156-174.

Wulandari, Y.R., Variyana, Y., Teguh, D., Rezki, A.S., Silmi, F.F., Ermaya, D., Shintawati, S., & Purnama, A. W. (2023). *Pelatihan Pembuatan Process Flow Diagram (Pfd) Menggunakan Aplikasi Visio Di Smkn 8 Bandar Lampung. Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(1), 380.

Yogaanandaputra, Sumijan, & Mardison. (2019). Yosli, R. (2021). *Meningkatkan Kapasitas Hosting, Mengelola Content Management System Untuk Kenyamanan Memakai Website Berbayar. JAVIT :Jurnal Vokasiinformatika*, 31-37.