

## PERANCANGAN E-TOURISM UNTUK MENINGKATKAN PARIWISATA DI KOTA SAWAHLUNTO

Gunawan Ali<sup>1)</sup>, Dwi Winarti<sup>2)</sup>, Vitriani<sup>3)</sup>, Finanta Okmayura<sup>4)</sup>, Robby Satria<sup>5)</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Sumatera Barat

<sup>3,4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Riau, Pekanbaru, Riau

<sup>5</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Putra Batam, Batam, Kepulauan Riau

email: [goenawanalie@gmail.com](mailto:goenawanalie@gmail.com)

### Abstrak

*Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Kota Sawahlunto ini digunakan sebagai alat bantu penyampaian informasi kawasan wisata, penginapan dan tempat-tempat kuliner yang ada di Kota Sawahlunto. Sistem Informasi ini merupakan salah satu bentuk promosi pariwisata yang ada di Kota Sawahlunto, agar menarik para wisatawan yang ingin dikunjungi ke Kota Sawahlunto. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media informasi dan promosi wisata yang ada di Kota Sawahlunto, sehingga masyarakat luas akan semakin mengenal tempat-tempat wisata yang ada di Kota Sawahlunto. Sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi Kota Sawahlunto dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan database MySQL.*

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Pariwisata, Sawahlunto, E-Tourism.

### 1. Pendahuluan

Kota Sawahlunto merupakan salah satu kota tua penuh sejarah, peninggalan pemerintah Hindia Belanda. Kota Sawahlunto dikenal sebagai kota tambang batu bara. Saat ini kota Sawahlunto berkembang menjadi kota wisata tua yang multi etnik, sehingga menjadi salah satu kota tua terbaik di Indonesia. Kota yang didirikan pada tahun 1888 ini, banyak berdiri bangunan tua peninggalan Belanda. Sebagian telah ditetapkan sebagai cagar budaya oleh pemerintah setempat dalam rangka mendorong pariwisata dan mencanangkan Sawahlunto menjadi "Kota Wisata Tambang yang Berbudaya" (Kepala BAPPEDA Kota Sawahlunto Jasmin Chalid SE, 2012).

Dari hasil wawancara beberapa peneliti sebelumnya yang berhubungan dengan sistem informasi pariwisata berbasis *web (E-Tourism)* yang telah dilakukan, *E-Tourism* dapat menjadi solusi bagi pemerintah untuk mempromosikan pariwisata di daerah. Dengan tersedianya berbagai aspek informasi pariwisata seperti tempat wisata, budaya, agen perjalanan, dan kegiatan-kegiatan lokal yang dapat diakses secara online akan membantu wisatawan untuk membuat keputusan rencana perjalanan.

Dengan memanfaatkan *E-Tourism* dapat mendorong promosi serta penyediaan informasi secara lengkap bagi wisatawan. Dengan ketersediaan berbagai aspek informasi seperti akomodasi, objek wisata, maka akan sangat membantu wisatawan untuk mengambil keputusan dalam melakukan rencana perjalanan menuju Sawahlunto (Tatang-Sumarna, 2019).

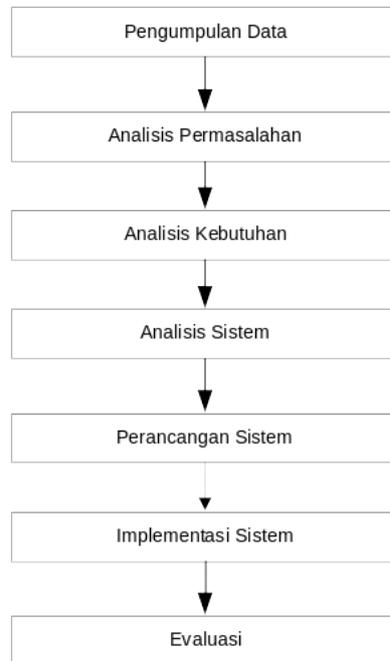
Kota Sawahlunto ini memiliki potensi pariwisata (*Tourism resources*), Pemuda (*Youth Resources*) dan Olahraga (*Sport Resources*) yang dikelola oleh Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Sawahlunto yang cukup besar apabila dikelola/dikemas secara baik dipastikan akan dapat memberikan efek bagi peningkatan ekonomi masyarakat, peningkatan kualitas sumber daya manusia, melalui proses kunjungan wisatawan dapat meningkatnya prestasi kebanggaan daerah yang dihasilkan dari kegiatan pemuda dan olahraga. Penyajian data yang akurat tentang keberadaan daerah wisata sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi pada daerah Kota Sawahlunto yang disajikan dalam bentuk website, yang dapat diandalkan untuk meningkatkan pendapatan di daerah Kota Sawahlunto itu sendiri.

Namun saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang objek-objek wisata yang ada di Kota Sawahlunto sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek-objek wisata yang cukup potensial. Oleh karena itu, hal tersebut perlu diatasi dengan melakukan promosi dan penyediaan informasi dengan menggunakan media informasi berbasis website.

Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk merancang sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada Kota Sawahlunto menggunakan *script* pemrograman dengan tujuan untuk mempromosikan pariwisata Kota Sawahlunto.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Sawahlunto sebagai tempat observasi dan pengambilan data. Populasi dalam penelitian ini tempat-tempat destinasi Pariwisata Kota Sawahlunto dengan sampel dalam penelitian ini beberapa destinasi terkenal di Kota Sawahlunto yang telah dipilih dari seluruh populasi lokal yaitu sebanyak 6 destinasi terbanyak dikunjungi. Untuk memperoleh hasil yang lebih optimal pada penelitian ini, maka peneliti merancang kerangka kerja yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, adapun tahapan kerangka kerjanya sebagai berikut:

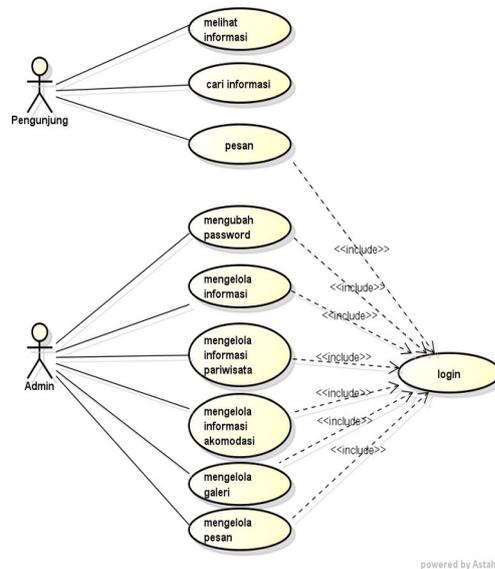


Gambar 1. Kerangka Kerja

Berdasarkan kerangka kerja pada Gambar 1 masing-masing langkah dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Pengumpulan data, kerangka kerja ini dimulai dari pengumpulan data, yang terdiri dari penelitian lapangan (*Field Research*), penelitian perpustakaan (*Library Research*) dan penelitian laboratorium (*Laboratory Research*); (2) Analisis Permasalahan, pada analisis permasalahan ini dilakukan analisis masalah yang timbul dan diharapkan dapat ditemukan solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada di dalam perancangan sistem informasi pariwisata ini, sehingga dari penemuan permasalahan tersebut penulis akan mencoba untuk mencari jalan keluar dari permasalahan; (3) Analisis Kebutuhan, setelah melakukan analisis permasalahan, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan (*Requirement Analysis*). Adapun instrumen yang digunakan sebagai bahan untuk menganalisa kebutuhan sistem adalah dengan melakukan wawancara, studi literatur; (4) Analisis Sistem, sebelum melakukan perancangan sistem, ada satu hal yang harus kita perhatikan yaitu kita harus melakukan analisis sistem terlebih dahulu, supaya sistem yang kita rancang dapat dibuat sesuai dengan yang diharapkan; (4) Perancangan Sistem, pada tahap perancangan, penulis menuangkan hasil rancangan ke dalam bentuk model perancangan *Unified Modelling Language* (UML); (5) Pengujian Sistem, tahap ini berupa gamabaran, perancangan dan pembuatan dengan menyatukan beberapa bagian terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh untuk memperjelas bentuk sebuah sistem. Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial (Sasmito, 2017:6); (6) Implementasi Sistem, tahapan berikutnya yang akan dilakukan di dalam penelitian ini adalah melakukan implementasi dan pengujian dari sistem yang telah dirancang, yaitu dengan mengakses web pariwisata Kota Sawahlunto.

## 3. Pembahasan

Dalam membangun sebuah aplikasi dibutuhkan analisis perancangan sistem *Use Case Diagram* merupakan perancangan secara fungsional dengan melihat kegiatan apa yang dilakukan oleh aktor yang terlibat pada sistem ini. Adapun gambar *use case diagram* dapat dilihat pada Gambar 2.

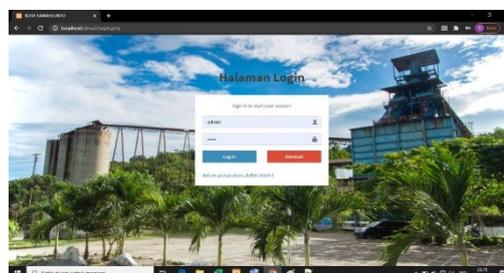


Gambar 2. *Use Case Diagram*

Berikut ini adalah implementasi dari rancangan sistem informasi promosi wisata kota Sawahlunto berbasis web.

a. Tampilan Halaman Menu *Login*

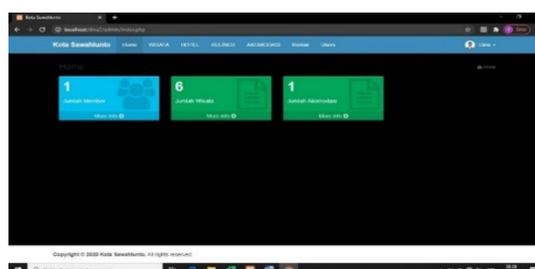
Form di bawah memiliki beberapa *field* yang harus diisi agar *login* bisa sukses dilakukan, yaitu mengisi username dan *password*. Tombol *login* berfungsi agar data yang sudah dimasukkan dapat sukses *login* ke dalam sistem.



Gambar 3. Form Login

b. Tampilan Halaman Menu *Home Admin*

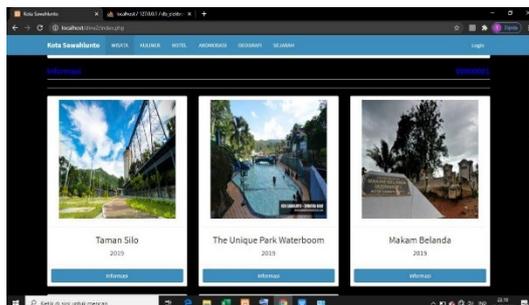
Menu *home* admin merupakan tampilan sesudah *login*, ada 7 menu yaitu menu *home*, menu wisata, menu hotel, menu kuliner, menu akomodasi, menu kontak, dan menu *user* seperti Gambar 3.



Gambar 4. Menu Home Admin

c. Tampilan Halaman Wisata

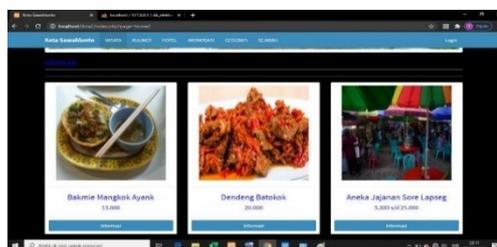
Halaman ini berisi tentang gambar wisata kota Sawahlunto, halaman ini juga berisi informasi tentang wisata kota Sawahlunto dan maps langsung yang *connect* ke *google maps* serta nanti user bisa memberikan komentar.



Gambar 5. Halaman Wisata

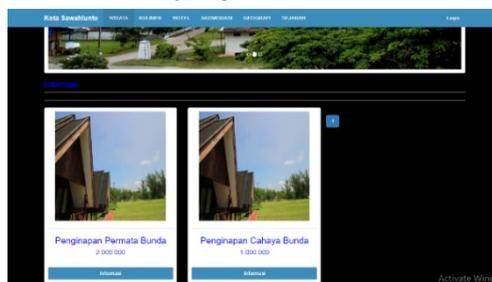
d. Tampilan Halaman Kuliner

Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang kuliner yang terdapat di kota sawahlunto, Halaman ini berisikan keterangan, maps dan harga menu makanan yang terdapat di kota sawahlunto.



e. Halaman Hotel

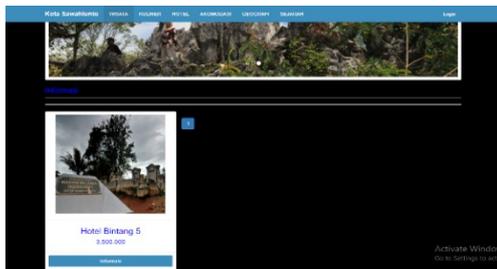
Halaman ini merupakan halaman yang berisi informasi tentang hotel yang terdapat di kota Sawahlunto.



Gambar 7. Halaman Hotel

f. Halaman Akomodasi

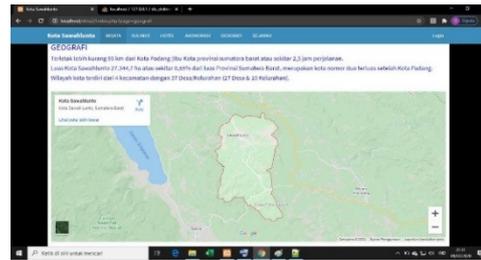
Halaman ini berisikan keterangan dan harga penginapan yang terdapat di kota sawahlunto.



Gambar 8. Halaman AKOMODASI

g. Halaman Geografi

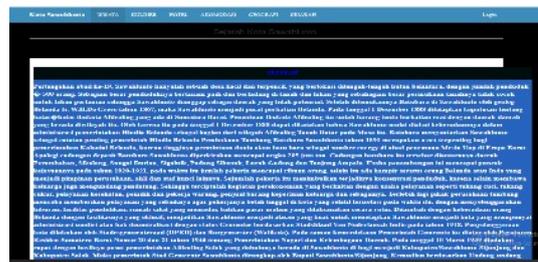
Halaman ini berisikan tata letak semua yang ada pada kota Sawahlunto.



Gambar 9. Halaman Geografis

h. Halaman Sejarah

Halaman ini berisikan sejarah-sejarah kota sawahlunto, didalam ini akan ada sedikit cerita singkat tentang kota sawahlunto.



Gambar 10. Halaman Sejarah

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan Sistem Informasi Promosi Wisata Kota Sawahlunto Berbasis Web, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Dengan adanya sistem informasi berbasis website ini, pengunjung wisata dapat melihat beberapa foto atau galery yang ada pada sistem ini.
2. Dengan adanya aplikasi sistem informasi promosi wisata kota Sawahlunto berbasis web, pengunjung cukup buka website sistem informasi promosi kota Sawahlunto, dan nanti akan keluar informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung.

Daftar Pustaka

[1] Akbar, G., & Tjendrowaseno, T. I. (2015). Indonesian Journal on Networking and Security. *IJNS - Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(1), 37–41.

[2] Firman, A., Wowor, H. F., Najooan, X., Teknik, J., Fakultas, E., & Unsrat, T. (2016). *Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web*. 5(2).

[3] Ginanjar, G. (2014). Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web di GTS Mobil Bandung. *Algoritma*, 13(1999), 10–24.

[4] Muhamad, W. (2014). Teknologi Informasi. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(7), 245–252.

[5] Pratiwi, 2015;2. (2017). *Sistem informasi pariwisata provinsi papua berbasis web*. November.

[6] Putra, G. B., & Arkan, F. (2017). *Pengertian Sistem Informasi*.

[7] Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.

[8] Talika, F. T. (2016). Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja Di Desa Air Mangga Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan. *E-Journal*, V(1), 1–6. <https://doi.org/10.3232/GCG.2015.V9.N3.03>

[9] Untan, F. (2018). *SEMINAR NASIONAL SISFOTEK*. September, 4–5.

[10] Nahak, Yohanes. 2009. *Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Belu*. Tesis tidak terpublikasi. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

[11] O'Brien, James A; & M. Marakas, George. 2010. *Introduction To Information Systems. Fifteenth Edition*. New York: McGraw-Hill.

[12] Rejeki, Indah Tri; & Miyono, Noor. 2015. *Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Web*. Teknologi Informasi dan Komunikasi, ISSN: 2087-0868, Volume 6 Nomor 1. Semarang: STEMIK Provinsi Semarang.

[13] Efendi, R., & Ali, G. (2019). Analisis Multi Criterion Decision Making Pada Decision Support System Untuk Pengambilan Keputusan Penentuan Penerima Beasiswa. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 1(1), 1-4. doi:10.35145/joisie.v1i1.384

- [14] Yuniko, F., & Putra, F. (2019). Penerapan Teknologi Informasi Web Programing Untuk Meningkatkan Pelayanan Publik Dalam Bidang Kebijakan Administrasi Kependudukan. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 1(1), 13-19. doi:10.35145/joisie.v1i1.387