

Website Dinas Kebudayaan Dan Parawisata Minahasa Dengan Metode SDLC

Website of the Minahasa Culture and Tourism Service Using the SDLC Method

Aprison Androbert Misa¹, Vivi Peggie Rantung², SONDY Campvid Kumajas³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

Article Info

Article history:

Received: Des 19, 2023

Revised: Jan 20, 2024

Accepted: Jan 28, 2024

Kata kunci

Informasi Wisata,
Kebudayaan Minahasa,
Pariwisata Minahasa,
Promosi Objek Wisata,
SDLC Web Development

ABTSRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi website yang menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) untuk mendukung upaya promosi pariwisata dan kebudayaan di Kabupaten Minahasa. Dalam konteks ini, penelitian ini akan mengembangkan aplikasi sistem informasi promosi pariwisata berbasis web dengan mengikuti langkah-langkah metode SDLC. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam menyediakan informasi mengenai objek wisata sehingga dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan kesadaran masyarakat tentang potensi pariwisata di daerah mereka. Dengan menggunakan media website, DISBUDPAR diharapkan dapat lebih mudah dalam melakukan promosi objek wisata yang ada di Kabupaten Minahasa. Aplikasi ini akan menyediakan berbagai informasi yang lengkap dan terpercaya mengenai destinasi wisata yang tersedia, serta fasilitas dan kegiatan yang dapat dinikmati oleh pengunjung. Fitur-fitur interaktif juga akan disematkan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan memberikan pengalaman yang lebih mendalam dalam menjelajahi potensi pariwisata yang dimiliki oleh daerah tersebut. Diharapkan aplikasi ini dapat dirancang secara optimal untuk memenuhi ekspektasi pengguna dan meningkatkan kepuasan mereka dalam mengeksplorasi keindahan dan kekayaan budaya daerah. Dengan demikian, diharapkan pengembangan aplikasi ini dapat memberikan kontribusi positif dalam mempromosikan pariwisata Kabupaten Minahasa, memperkuat ekonomi lokal, serta meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap kekayaan budaya dan alam yang dimiliki oleh daerah tersebut.

ABSTRACT

Keywords
Tourism Information,
Minahasa Culture, Minahasa
Tourism, Tourist Attraction
Promotion, SDLC Web
Development

This research aims to develop a website application that uses the System Development Life Cycle (SDLC) method to support tourism and culture promotion efforts in Minahasa Regency. In this context, this research will develop a web-based tourism promotion information system application by following the steps of the SDLC method. This

application aims to increase efficiency in providing information about tourist attractions so that it can have a positive impact in increasing the number of tourist visits and public awareness about tourism potential in their area. By using website media, it is hoped that it will be easier for DISBUDPAR to promote tourist attractions in Minahasa Regency. This application will provide a variety of complete and reliable information regarding available tourist destinations, as well as facilities and activities that visitors can enjoy. Interactive features will also be embedded to increase user involvement and provide a more in-depth experience in exploring the tourism potential of the area. It is hoped that this application can be designed optimally to meet user expectations and increase their satisfaction in exploring the beauty and richness of regional culture. Thus, it is hoped that the development of this application can make a positive contribution in promoting Minahasa Regency tourism, strengthening the local economy, and increasing awareness and appreciation of the cultural and natural riches of the area.

Corresponding Author:

Vivi P. Rantung, ST, MISD,
Teknik Informatika,

Universitas Negeri Manado,

Jl. Kampus Unima, Kelurahan Tonsaru, Kecamatan Tondano Selatan.

Email: vivirantung@unima.ac.id

PENDAHULUAN

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Minahasa (DISBUDPAR) merupakan lembaga pemerintahan di Kabupaten Minahasa yang bergerak di bidang pengelolaan pariwisata dan kebudayaan. Namun, saat ini belum ada informasi yang cukup memadai tentang objek wisata seperti wisata alam, budaya, dan buatan di Kabupaten Minahasa sehingga belum banyak wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek wisata yang cukup potensial, Sehingga perlunya suatu media khusus untuk mempromosikan objek wisata tersebut.

Media informasi seperti Website merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mempromosikan wisata yang ada. Dimana penggunaan websitesaat ini dapat dimanfaatkan diberbagai bidang, antara lain untuk keperluan pendidikan, informasi, hiburan, dan periklanan.

Website sendiri telah diterapkan sebelumnya oleh instansi lain untuk mempermudah dalam mempromosikan objek wisata yang mereka miliki. Seperti di Kabupaten Klaten yang menggunakan website sebagai media promosi, dimana sistem tersebut dapat memberi informasi berita terbaru tentang pariwisata diklaten, sehingga mereka tidak perlu lagi memuat informasi secara manual seperti membagikan brosur, pamflet atau sejenisnya namun masih memiliki kendala pada dalam melakukan pengolahan data yang akan diinput atau pada data yang sudah ada.

Ada juga di Kabupaten Teboyang juga menggunakan website sebagai media promosi, dimana website tersebut sudah mempunyai sistem pengolahan data yang baik dan fitur galeri sebagai media memperkenalkan objek wisata yang ada, sehingga pengunjung atau wisatawan dapat melihat objek wisata ada. Namun belum adanya fitur navigasi yang menunjukkan dimana tempat tersebut berada.

Sedangkan Kota Ternate yang menggunakan yang menggunakan website sebagai media promosi sudah mempunyai fitur marker lokasi wisata yang baik. Namun fitur berita dan kalender eventnya masih belum ada sehingga untuk mengetahui kegiatan atau info terbaru terkait wisata Kota Ternate.

Kabupaten Dompu yang menggunakan website untuk promosi objekwisata dapat membantu dalam mempromosikan tempat wisata yang belum optimal. Penyebaran berita masih belum efektif dikarenakan fitur berita dan map belum tersedia.

Kabupaten Banggai Kepulauan menggunakan website untuk membantu mempromosikan wisata pantai yang ada di Kabupaten Banggai Kepulauan sehingga lebih efisien namun fitur berita yang seharusnya dapat membagikan info terbaru yang terkait dengan objek wisata atau berita kegiatan yang akan dilaksanakan masih belum ada.

METODE PENELITIAN

Dalam metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle). Fase pengembangan sistem aplikasi ini disebut juga sebagai siklus hidup pengembangan Website, dengan tahapan – tahap diantaranya :



Perencanaan

Memulai dengan sebuah kebutuhan kerja yang belum terpenuhi. Menyangkut studi kebutuhan pengguna, studi kelayakan baik secara teknis maupun secara teknologi serta penjadwalan pengembangan proyek Website Dinas.

Analisis

Pada fase ini penulis melakukan wawancara kepada klien oleh Pffifner K. Parengkuan sebagai Kepala Bidang Pemasaran Dan Promosi dengan menanyakan website seperti apa yang dibutuhkan Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Minahasa.

Perancangan (desain)

Pada fase ini penulis membuat desain awal dari website yang akan dibuat, Ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan website nantinya.

Implementasi Sistem

Pada fase ini penulis memulai pembuatan website dengan mengikuti rancangan yang telah dibuat sebelumnya dimana seluruh desain diubah menjadi kode - kode program.

Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap.

Pengujian (testing)

Pada fase ini penulis menunjukkan hasil dari implementasi desain rancangan yang telah menjadi website kepada klien dan melakukan pengujian apakah website yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan klien

Perawatan

Pada fase perawatan adalah tahap melakukan operasi dan pemeliharaan aplikasi pengembangan Website Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata MINAHASA berbasis SDLC yang telah dibuat dengan melakukan perbaikan – perbaikan kecil terhadap masalah yang ada.

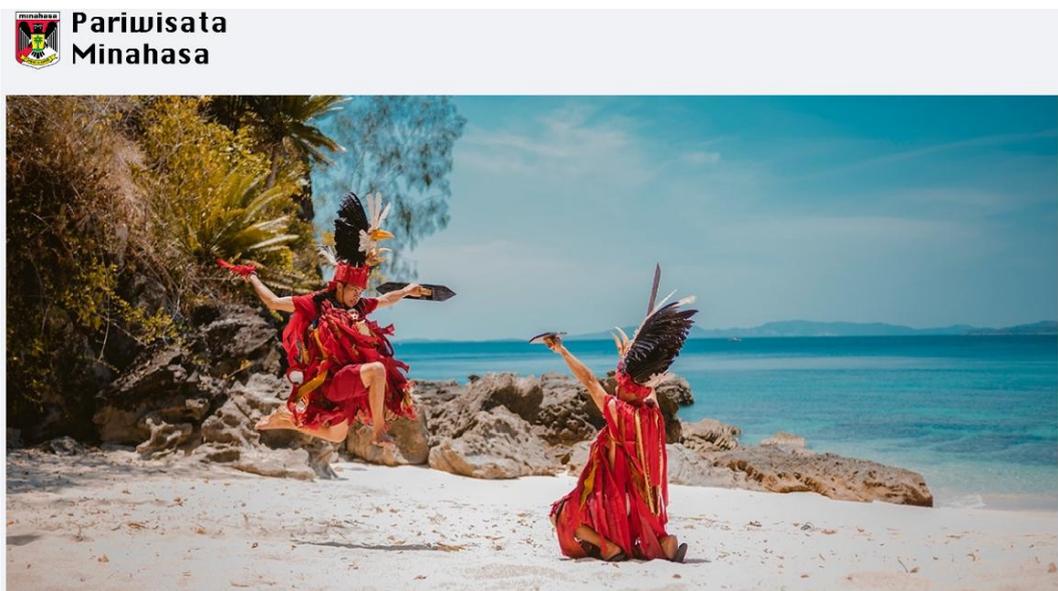
HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Implementasi adalah Tahapan dimana seluruh desain diubah menjadi kodekode program. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap. Berikut merupakan tampilan system informasi yang telah dibuat.

Dashboard

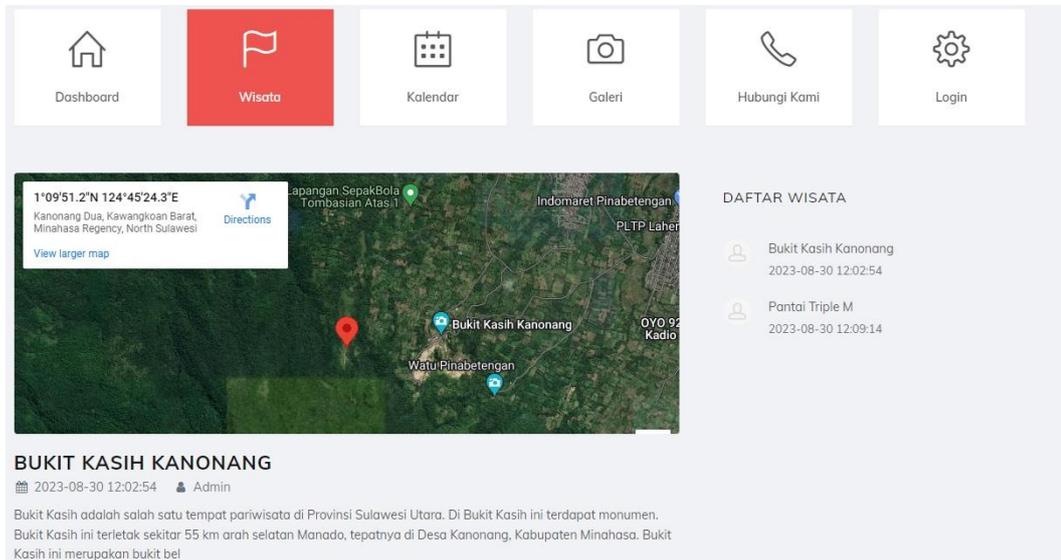
Tampilan awal pada Gambar 18 Dashboard halaman website menggambarkan keseluruhan tampilan menu pada website. terdiri dari menu Dashboard, menu Wisata, Kalender, Galeri, Hubungi Kami dan menu Login untuk admin yang dapat dilihat oleh pengujung dan admin.



Gambar 18 Dashboard

Wisata

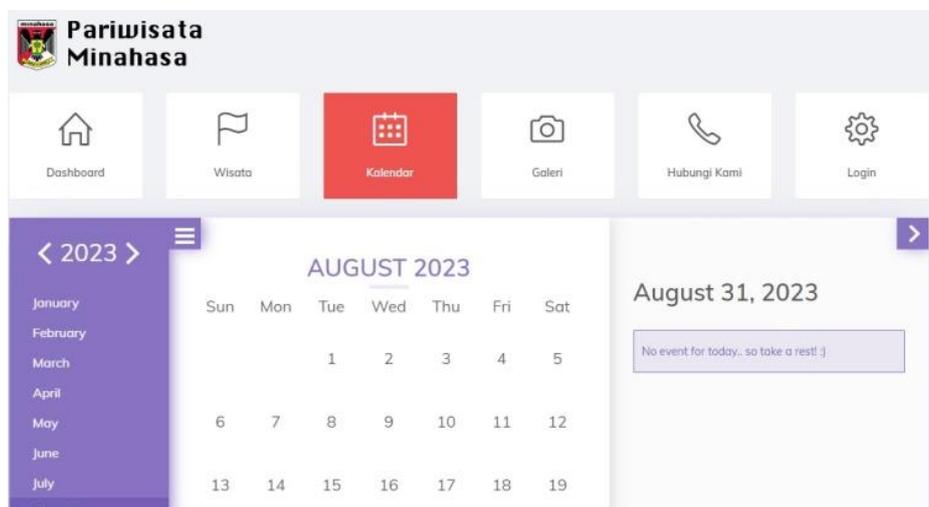
Pada Gambar 19 Tampilan Menu Wisata, disini pengunjung dapat mencari lokasi wisata yang ada di Minahasa dan langsung bisa melihat posisi atau letak lokasi beradanya tempat wisata tersebut yang terdiri dari wisata alam, wisata budaya dan wisata buatan



Gambar 19 Tampilan Menu Wisata

Kalender

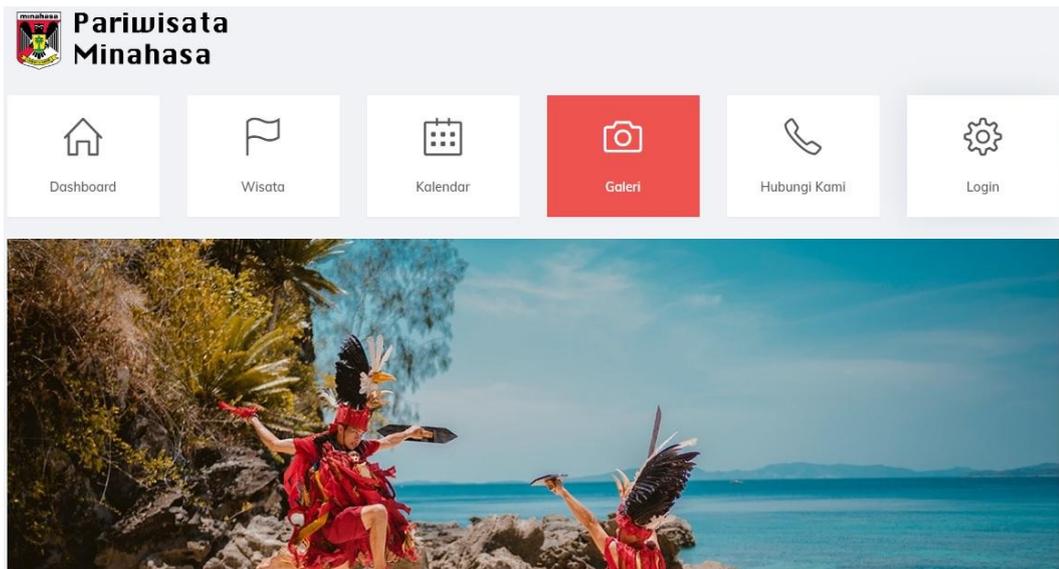
Pada Gambar 20 Tampilan Menu Kalender ini pengunjung dapat melihat event/acara yang akan diselenggarakan di Minahasa pada kalender even.



Gambar 20 Tampilan Menu Kalender

Galeri

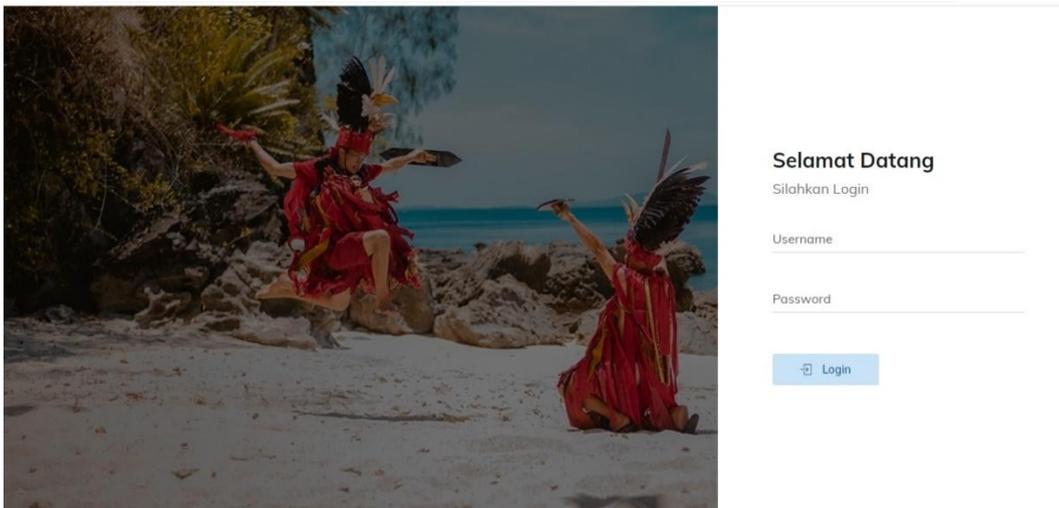
Pada Gambar 21 Tampilan Menu Galeri ini, pengunjung dapat melihat gambar – gambar dari objek - objek wisata yang ada di Minahasa.



Gambar 21 Tampilan Menu Galeri

Login admin

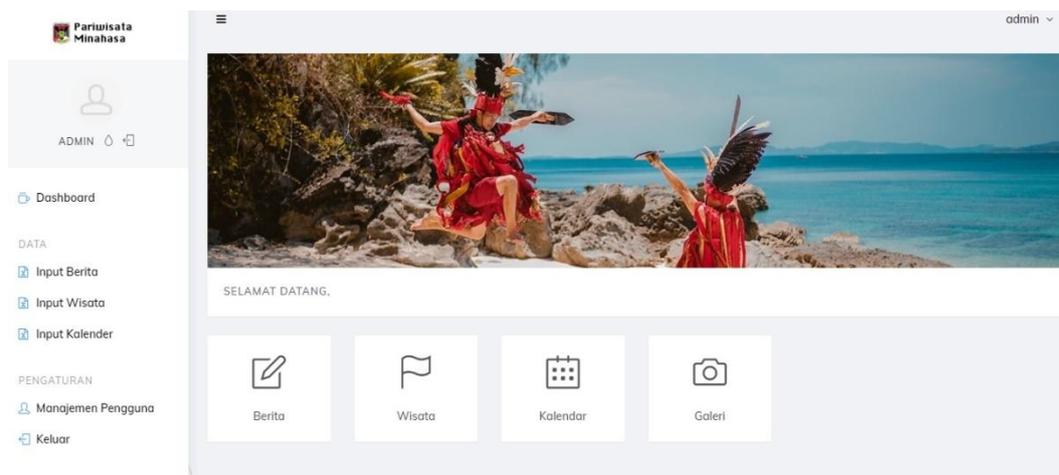
Pada Gambar 22 Tampilan Login Admin ini admin akan menginputkan username dan password untuk masuk ke menu admin.



Gambar 22 Tampilan Login Admin

Menu Admin

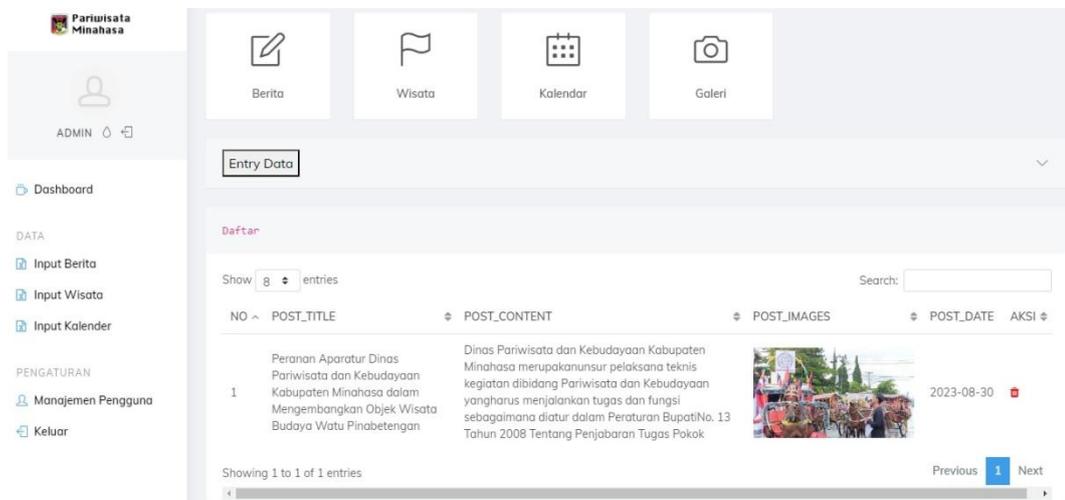
Pada Gambar 23 Tampilan Dashboard Admin ini admin bisa mengelola data berupa : Data Berita, objek-objek Wisata dan event.



Gambar 23 Tampilan Dashboard Admin

Berita

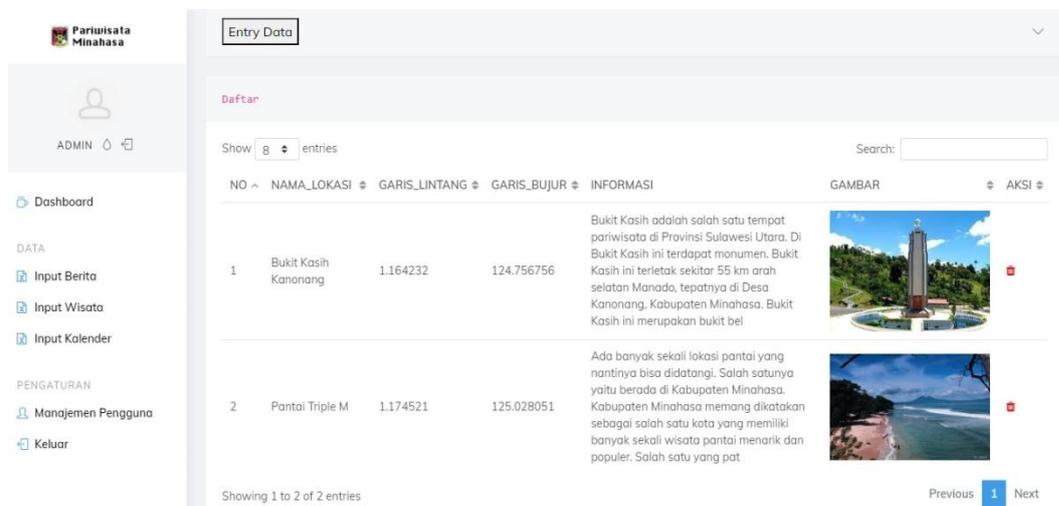
Pada Gambar 24 Tampilan Entry Data Berita ini admin bisa mengelola data berita yang akan ditampilkan pada halaman berita



Gambar 24 Tampilan Entry Data Berita

Wisata

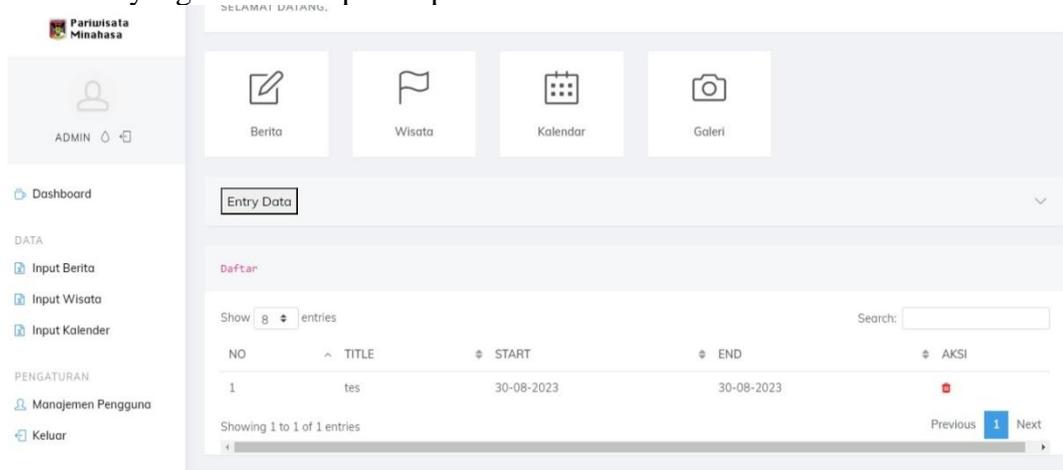
Pada Gambar 25 Tampilan Entry Data Wisata ini, admin bisa mengelola data wisata yang akan ditampilkan pada halaman wisata.



Gambar 25 Tampilan Entry Data Wisata

Kalender

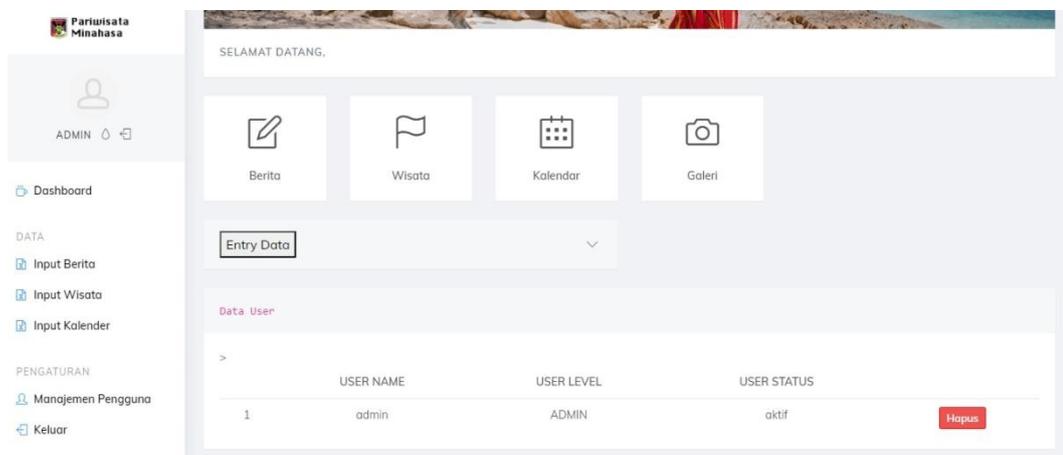
Pada Gambar 26 Tampilan Entry Data Event ini, admin bisa mengelola data kalender/event yang akan ditampilkan pada halaman kalender/event.



Gambar 26 Tampilan Entry Data Event

Manajemen Pengguna

Pada Gambar 27 Tampilan Entry Data Manajemen Pengguna ini admin bisa menambahkan admin lain untuk dapat melakukan mengelola data pada halaman admin.



Gambar 27 Tampilan Entry Data Manajemen Pengguna

Testing

Testing atau pengujian system dilakukan sebelum system diterapkan atau digunakan secara langsung oleh administrator, agar system dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada tahapan ini, system akan diuji menggunakan teknik pengujian Black Box Testing.

Black Box Testing

Dalam tahap pengujian system peneliti menggunakan pengujian black box pada pembuatan aplikasi. Pengujian dilakukan oleh Pffifner K. Parengkuan sebagai Kepala Bidang Pemasaran Dan Promosi sebagai admin dan Aprison Misa dan Fadly Iriansyah sebagai pengujung dengan cara mencoba semuahalaman website beserta fungsi – fungsi

yang ada didalamnya. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui kegagalan – kegagalan yang terjadi padasystem.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan yang telah dipaparkan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Website bisa menjadi prasarana yang baik untuk mempromosikan objek – objek wisata yang ada karena mudah diakses dan mudah penggunaannya. Sehingga menarik lebih banyak wisatawan dan lebih bisa memperkenalkan pariwisata potensial dan belum diketahui adanya.
2. Website bisa digunakan dalam mengelola data sehingga menjadi lebih mudah, terorganisir dan dilakukan di mana saja.

B. SARAN

Untuk Keamanan sistem website ini kami belum mengujinya karena waktu yang terbatas, jadi untuk pengembangan selanjutnya untuk keamanannya lebih ditingkatkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R., & shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak*. bandung.
- Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018, Maret). "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN TEBO. hal. 952-972.
- badoystudio. (2020, oktober 28). *badoystudio*. Diambil kembali dari <https://badoystudio.com/metode-waterfall/>
- Bandung, D. K. (2020, 7 27). *ppid.bandung.go.id*. Diambil kembali dari https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/498/jbptunikomppgdl-mocrezapra-24900-3-unikom_m-i.pdf
- Dewaweb, P. (2020, oktober 28). *PT Dewawe*. Diambil kembali dari <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-website/>
- Indonesia, U. K. (2020, september 30). *Digital library - Perpustakaan Pusat Unikom - Knowledge Center*. Diambil kembali dari https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/700/jbptunikompp-gdl-boykefitri34970-7-unikom_b-i.pdf
- Kristianto, A;. (2018). Perancangan sistem Informasi dan Aplikasinya.
- Mertayasa, D. M., & Yambese, A. R. (2017, januari-juli). "SISTEM INFORMASI PARIWISATA PANTAI BERBASIS WEB PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF KABUPATEN BANGGAI KEPULAUAN. hal. 51-61.
- pariwisata. (2024, 02 28). Data potensi objek wisata Kabupaten Minahasa. (A. A. Misa, Pewawancara)
- Pariwisata, D. K. (2016). *PERATURAN BUPATI MINAHASA PROVINSI SULAWESI UTARA PERATURAN BUPATI MINAHASA NOMOR 37 TENTANG PENETAPAN KEDUDUKAN, SUSUNAN ORGANISASI, TUGAS DAN FUNGSI. MINAHASA .*

prayudi, a., Umar, R., & Yudhana, A. (2018, november). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN DOMPU BERBASIS WEBSITE. hal. 26-30.

Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). "Analisis dan perancangan desain sistem informasi perpustakaan sekolah," . *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 76-87.