

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: Jan 29, 2024

Revised: March 22, 2024

Accepted: March 28, 2024

Kata kunci

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

ABSRAK

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Minahasa (DISBUDPAR) merupakan lembaga pemerintahan di Kabupaten Minahasa yang bergerak dibidang pengelolaan pariwisata dan kebudayaan yang ada di Minahasa. Namun, saat ini belum adanya media informasi yang cukup memadai tentang objek wisata seperti wisata alam, budaya, dan buatan yang ada di Kabupaten Minahasa sehingga belum banyak orang – orang dan wisatawan dan juga masyarakat yang mengetahui objek wisata yang cukup potensial di Minahasa padahal ada banyak objek wisata yang tersedia, Sehingga perlunya suatu media khusus untuk mempromosikan dan memperkenalkan objek - ojekt wisata tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu aplikasi website dengan menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam penelitian ini, aplikasi system informasi promosi parawisata berbasis web akan dikembangkan dengan mengikuti tahapan metode SDLC. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi teoritis dengan memberikan referensi tentang perancangan aplikasi system informasi promosi parawista berbasis web. Kesimpulanya website dapat digunakan sebagai prasarana promosi dan mempermudah dalam pengolahan data objek wisata yang ada di Minahasa.

ABSTRACT

Keywords

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

The Minahasa Regency Culture and Tourism Service (DISBUDPAR) is a government agency in Minahasa Regency which operates in the field of tourism and culture management in Minahasa. However, currently there is no adequate information media about tourist attractions such as natural, cultural and artificial tourism in Minahasa Regency so that not many people and tourists and also the public know about the potential tourist attractions in Minahasa even though there are many tourist attractions available, so there is a need for special media to promote and introduce these tourist objects. This research aims to design a website application using the System Development Life Cycle (SDLC) method to overcome this problem. In this research, a web-based tourism promotion information system application will be developed following the stages of the SDLC method. Apart from

that, this research also provides a theoretical contribution by providing references regarding the design of web-based paratourism promotion information system applications. In conclusion, websites can be used as promotional infrastructure and make it easier to process data on tourist attractions in Minahasa.

Corresponding Author:

Vivi P. Rantung

Teknik Informatika,

Universitas Negeri Manado,

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

Email: vivrantung@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 Dompus 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) (Dewa&Abd, 2017). Fase pengembangan sistem aplikasi ini disebut juga sebagai siklus hidup pengembangan Website, dengan tahapan – tahapan 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

Analisis

Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan system sebagai acuan dalam penyusunan system yang akan dibangun, kebutuhan system yang diperlukan seperti data – data objek wisata.

Hasil observasi

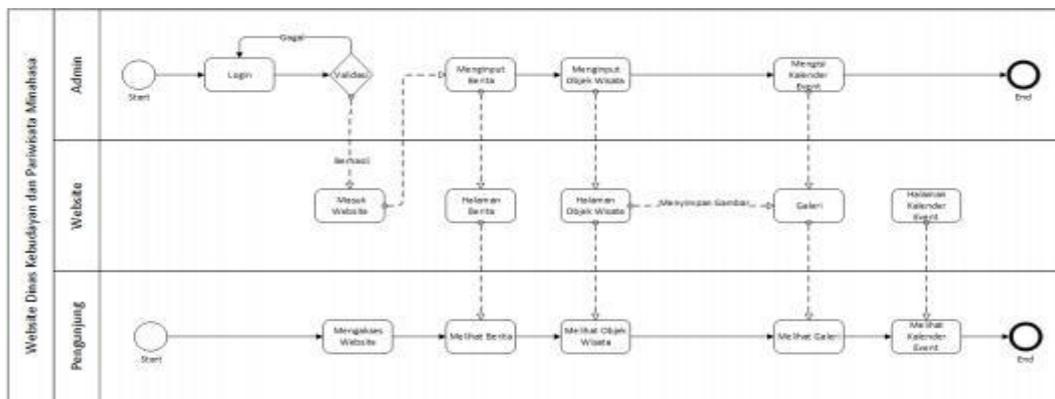
Penulis menggunakan metode wawancara untuk mengetahui apa yang mejadi masalah dan apa saja kebutuhan klien.

Identifikasi kebutuhan pengguna

Setelah melakukan wawancara dengan klien yang merupakan kepala bidang pemasaran dan promosi, kami mendapatkan hasil bahwa klien memerlukan sebuah website khusus untuk Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Minahasa sebagai media mempromosikan objek wisata yang ada.

Proses Bisnis

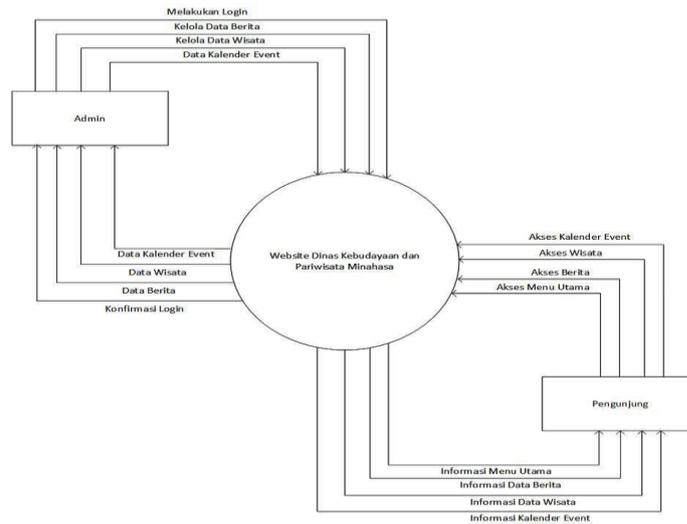
Proses bisnis website yang akan kami buat, dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1 Proses Bisnis Website yang akan dibuat

Desain

Desain dilakukan sebelum proses kode program dilakukan. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan yang diinginkan nantinya.



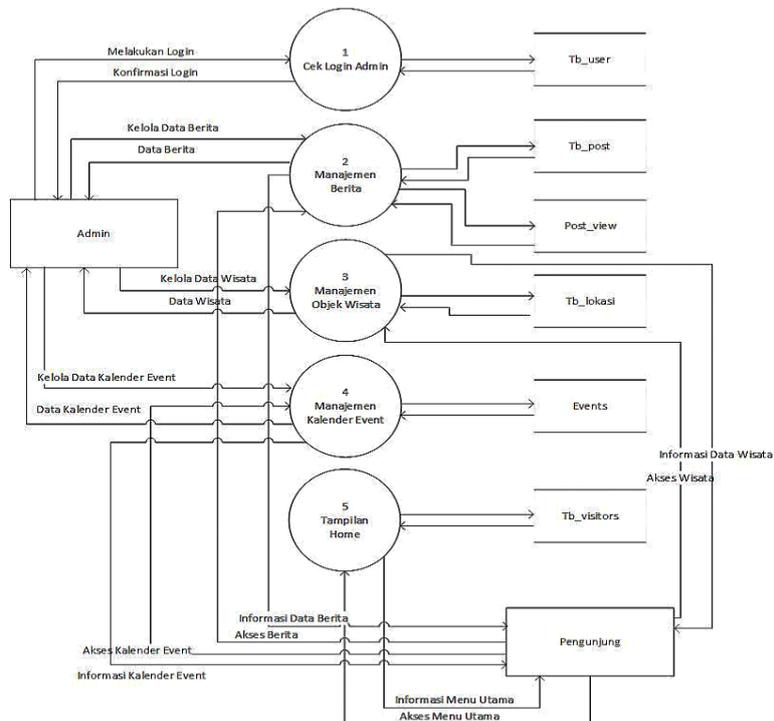
Gambar 2 DFD level 0

DFD (Data Flow Diagram)

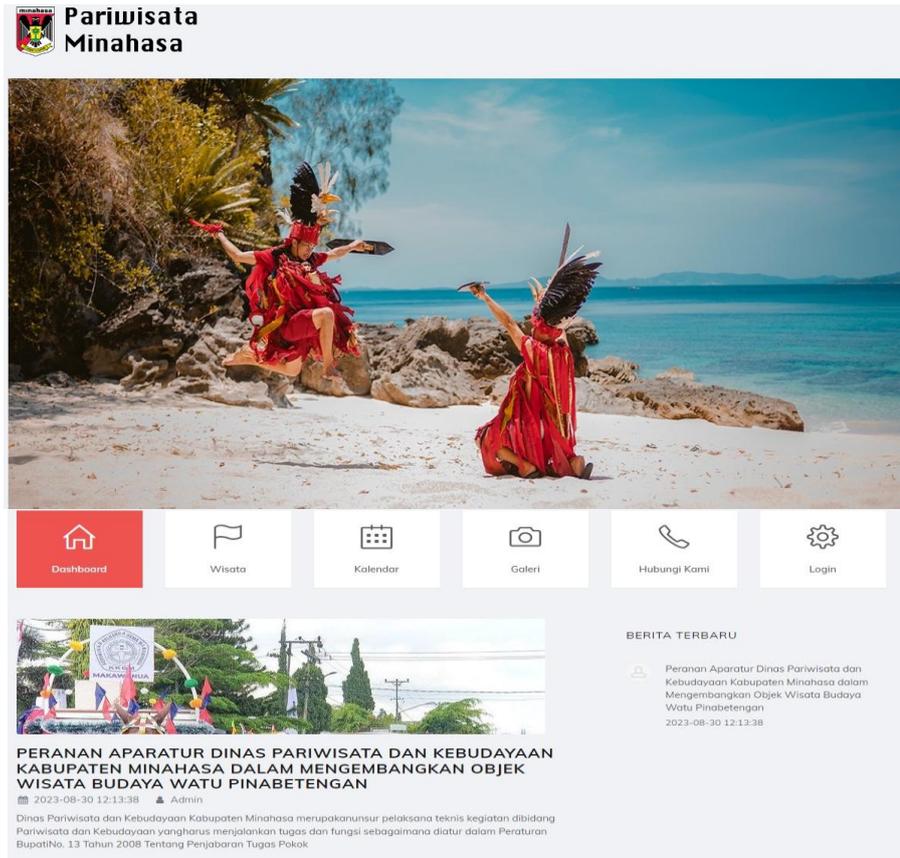
DFD adalah gambaran arus informasi yang diproses dari input menuju sebuah outputer tertentu

Pada gambar 2 merupakan DFD level 0 atau konteks diagram dimana menggambarkan input dan output dari sistem yang telah kami buat.

Pada gambar 3 merupakan DFD level 1 tahapan lebih lanjut dari tahapan sebelumnya dimana menggambarkan data alur yang lebih detail.



Gambar 3 DFD level 1



Gambar 6 Dashboard

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 pengunjung dengan cara mencoba semua halaman website beserta fungsi – fungsi yang ada didalamnya. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui kegagalan – kegagalan yang terjadi pada system.

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.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada kedua Orang Tua saya yang selalu mendukung saya selama perkuliahan saya, kepada Vivi P. Rantung, ST, MIDS sebagai Koordinator

Program Studi Teknik Informatika yang juga merupakan Dosen Pembimbing Akademik saya dan Sondy C. Kumajas, ST, MT sebagai Dosen Pembimbing Skripsi saya yang membimbing dan membantu saya selama dalam pengerjaan skripsi, juga kepada Pffifner K. Parengkuan,SH, MSi sebagai Kepala Bidang Pemasaran Dan Promosi yang membantu saya dalam melengkapi data skripsi yang di perlukan dan Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata sebagai tempat penelitian skripsi yang saya kerjakan. Saya ucapkan banyak terima kasih untuk semuanya.

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.
- Sutarman. (2009). *Pengantar teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umagapi, D., & Ambarita, A. (2018, juli). Sistem Informasi Geografis Wisata Bahari pada Dinas Pariwisata kota Ternate. hal. 59-69.
- Yusuf, Prakoso, S. A., & Setyawati, A. K. (2014, februari). SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN KLATEN BERBASIS WEBSITE. hal. 51-6