



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA AMBON BERBASIS WEB**

**Sepsy Caroline Thresya Sebenan<sup>1</sup>, Fadli Husein Wattiheluw<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi, Fakultas, Institusi/affiliation,

<sup>2</sup>Teknik informatika, Fakultas, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,  
e-mail : [carolinetheresa@gmail.com](mailto:carolinetheresa@gmail.com)<sup>1</sup>, [fadliwattiheluw1994@gmail.com](mailto:fadliwattiheluw1994@gmail.com)<sup>2</sup>

**ARTIKEL INFO**

*Artikel History:*

Menerima xx xxxx xxxx

Revisi xx xxxx xxxx

Diterima xx xxxx xxxx

Tersedia Online xx xxxx xxxx

**Kata kunci :**

Metode waterfall,  
pengembangan perangkat lunak, sistem informasi pariwisata

**A B S T R A K**

**Objektif.** Seiring dengan perkembangan teknologi informasi di bagian pariwisata. Pariwisata adalah objek yang diminati oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Perkembangan ini diiringi pula dengan informasi tentang objek wisata yang ada di kota Ambon. Melalui Sistem Informasi Pariwisata ini, pemerintah maupun pengelola industri pariwisata dapat melakukan analisis terhadap perkembangan sektor pariwisata serta mengambil keputusan, kebijakan, maupun tindakan yang dapat menunjang perkembangan daerah wisata yang bersangkutan.

**Material and Metode.** Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik, dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimana dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perancangan (planning), permodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan system ke para pelanggan, yang akhirnya didukung pada perangkat lunak

**Hasil.** Pengujian sistem dimaksudkan untuk menguji semua element-element perangkat lunak yang dibuat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

**Kesimpulan.** dapat disimpulkan bahwa penulis berhasil merancang dan membangun informasi tempat wisata di kota Ambon berbasis web ini agar dapat menjadi sarana informasi bagi masyarakat kota Ambon maupun wisatawan yang datang mengunjungi kota Ambon

**ARTICLE INFO**

*Artikel History:*

Recived xx xxxx xxxx

Revision xx xxxx xxxx

Accepted xx xxxx xxxx

Availible Online xx xxxx xxxx

**Keywords :**

Waterfall method, software development, tourism information system

**A B S T R A C T**

**Objective.** Along with the development of information technology in the tourism section. Tourism is an object of interest to local and foreign tourists. This development is also accompanied by information about tourist attractions in the city of Ambon. Through this Tourism Information System, the government and tourism industry managers can analyze the development of the tourism sector and make decisions, policies, and actions that can support the development of the tourist areas concerned.

**Materials and Methods.** The waterfall method or often called the waterfall method is often called the classic life cycle, where it describes a systematic and sequential approach to software development, where with the specification of user requirements and then proceeds through the

stages of design (planning), modeling (modeling), construction (construction), and delivery of the system to customers, which is finally supported on the software.

**Results.** System testing is intended to test all elements of the software made whether it is as expected.

**Conclusion.** It can be concluded that the author succeeded in designing and building information on tourist attractions in the city of Ambon based on this web so that it can be a means of information for the people of Ambon city and tourists who come to visit the city of Ambon.

---

## 1. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan dunia teknologi telah berkembang 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.

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. Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi membuat fungsi teknologi informasi semakin beragam.

Sistem Informasi merupakan sebuah sistem yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah informasi. Internet merupakan jaringan komputer global di seluruh dunia yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh publik, dan dapat diakses dari mana saja. Dengan adanya internet kemudahan akses informasi yang dilakukan baik individu ataupun instansi sangatlah terbuka. Dengan adanya akses internet informasi mengenai pariwisata dapat dengan mudah diinformasikan kepada wisatawan. Website merupakan bagian yang sangat dikenal dalam internet. Melalui website kita bisa mengenal berbagai hal mengenai pariwisata.

Kota Ambon adalah ibu kota dari Provinsi Maluku. Ambon juga dikenal sebagai pusat pelabuhan pariwisata, karena menawarkan berbagai jenis wisata mulai dari alam hingga kuliner. Kota Ambon merupakan salah satu kota yang terkenal akan daerah wisata dan budaya di Indonesia. Patung Pattimura, tugu Trikora, taman makam pahlawan, dan tempat-tempat bersejarah lainnya yang sukses membuat Kota Ambon menjadi salah satu kota yang mampu menarik wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk datang berkunjung. Sarana pariwisata di Kota Ambon melalui berbagai media sangat diperlukan untuk mendapatkan kepuasan para wisatawan. Pariwisata di daerah Ambon merupakan sektor paling maju dan berkembang, tetapi masih berpeluang untuk dikembangkan lebih modern lagi.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi di bagian pariwisata. Pariwisata adalah objek yang diminati oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Perkembangan ini diiringi pula dengan informasi tentang objek wisata yang ada di kota Ambon. Melalui Sistem Informasi Pariwisata ini, pemerintah maupun pengelola industri pariwisata dapat melakukan analisis terhadap perkembangan sektor pariwisata serta mengambil keputusan, kebijakan, maupun tindakan yang dapat menunjang perkembangan daerah wisata yang bersangkutan.

Menurut Ardhiyani & Mulyono (2018) menunjukkan rancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sangat penting sebagai media promosi pada kota Ambon yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan informasi supaya menjadi sebuah media promosi pariwisata yang ada di kota Ambon. Selain sebagai media penyampaian informasi, sistem informasi ini juga bisa menjadikan suatu bentuk promosi, selain itu dengan adanya sistem informasi ini maka objek-objek wisata di daerah Kota Ambon akan lebih dikenal oleh masyarakat Kota Ambon atau pun masyarakat luar serta mempermudah bagi pemerintah setempat untuk mengelola tempat-tempat wisata yang ada di Kota Ambon.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA AMBON BERBASIS WEB".

MATERIAL DAN METODE

## 2. MATERIAL DAN METODE

### 2.1 Analisis Masalah

Analisis masalah adalah langkah awal yang diperlukan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terjadi pada sistem yang telah berjalan. Perumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah informasi apa saja yang terdapat pada sistem informasi pariwisata berbasis web di Kota Ambon yang akan dibangun. Dan bagaimana merancang dan membuat sistem informasi pariwisata berbasis web di Kota Ambon.

### 2.2 Analisis sistem

Analisis Sistem merupakan kegiatan penguraian suatu sistem informasi yang sangat berguna untuk menentukan langkah-langkah yang akan diambil dalam mencari solusi dari permasalahan yang muncul, hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga mengarah kepada solusi dengan kebutuhan serta perkembangan teknologi. Tahapan analisis harus dilakukan dengan teliti agar dapat mengidentifikasi detail-detail yang ada dalam sistem yang sedang berjalan saat ini. Tahapan-tahapan yang akan dianalisis oleh peneliti terdiri atas analisis sistem yang sedang berjalan dan analisis sistem yang diusulkan

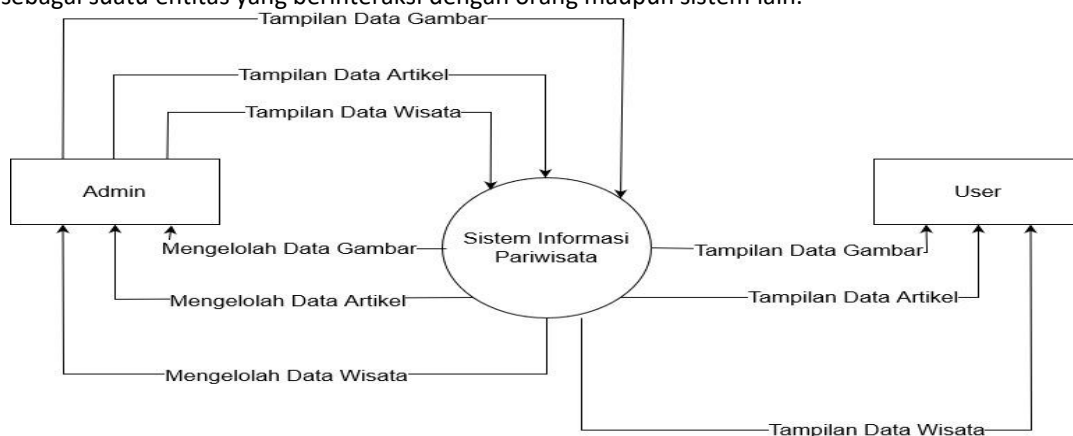
### 2.3 Analisis kebutuhan sistem

Dalam hal ini kebutuhan sistem yang di buat penulis, analisis kebutuhan sistem tebagi menjadi 2 yaitu Kebutuhan fungsional dan Kebutuhan non-fungsional

- a) Kebutuhan fungsional
  - a. Dapat melihat daftar pariwisata berdasarkan kategori.
  - b. Dapat melihat informasi pariwisata.
  - c. Dapat memberikan kritik dan saran.
  - d. Dapat mengunggah data pariwisata
  - e. Dapat mengelola data pariwisata yang telah tersimpan.
  - f. Dapat mengelola kritik dan saran kepada pengunjung.
- b) Kebutuhan non-fungsional
  - a. Processor yang digunakan Intel(R) Core(TM) i3-6100U CPU @2.30 GHz 2.30GHz
  - b. Hardisk eksternal 16 GB
  - c. RAM yang dipakai 4.00 GB (3.90 Gb usable)

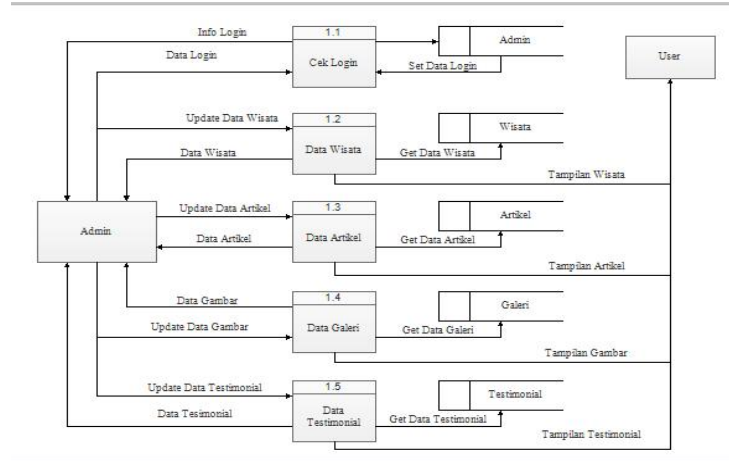
### 2.4 Tahap desain sistem

Data Context Diagram atau sering disebut juga sebagai DFD Level 0, menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain.



Gambar 1. Data Flow Diagram Context

Data Flow Diagram Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD level 1 merupakan hasil breakdown Data Context Diagram yang sebelumnya sudah dibuat.

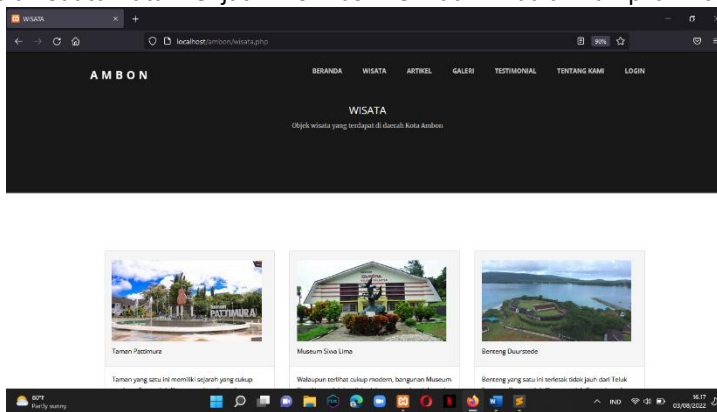


Gambar 2. Data Flow Diagram Level 1

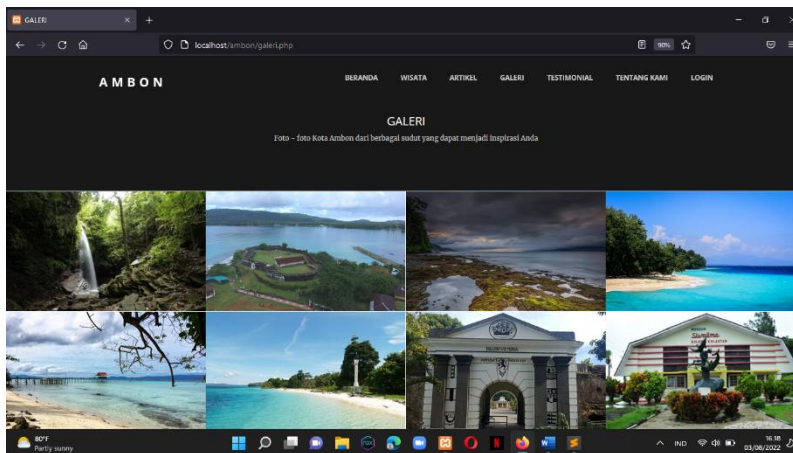
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Implementasi

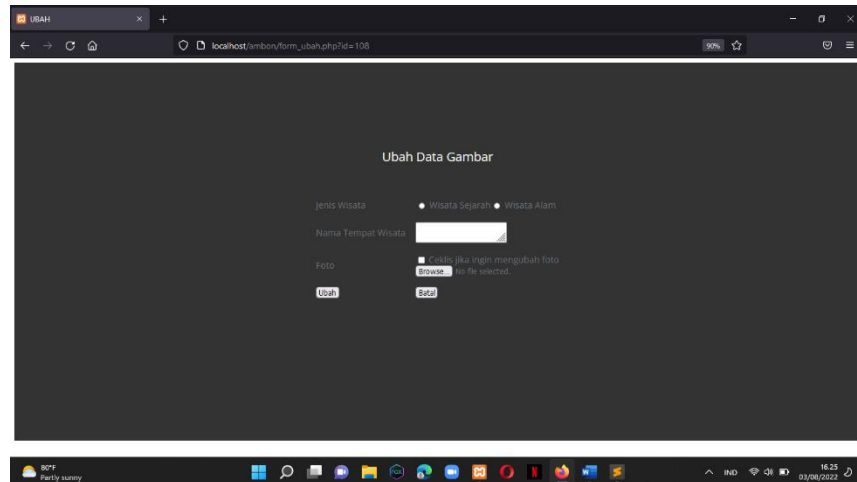
Tahapan Ini Akan Menerapkan Hasil Dari Perancangan Yang Telah Dibuat Kedalam Kode Pemrograman Atau Baris Perintah Yang Dimengerti Oleh Mesin. Dari Hasil Implementasi Akan Menghasilkan Suatu Sistem Yang Dapat Mengolah Suatu Data Menjadi Informasi. Berikut Ini Adalah Tampilan Dari Hasil Impementasi



Gambar 3. Halaman Wisata



Gambar 4. Halaman Galeri



Gambar 5. Halaman Ubah Gambar

### 3.2 Pengujian

Pengujian software dalam penelitian ini dilaksanakan oleh pihak user atau pengguna, sedangkan untuk metode pengujian yang digunakan adalah pengujian black box. Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak yang dibuat

Berikut ini adalah hasil pengujian sistem menggunakan metode black box berdasarkan requirement pada rencana pengujian :

Tabel 1. pengujian pengolahan data Artikel oleh admin

Data masukan	Yang di harapkan	Pengamatan	Keterangan
Menginput data Wisata	Data Wisata bertambah sesuai data yang di input	Data Wisata bertambah sesuai data yang di input	Valid
Mengimport data siswa	Data siswa bertambah sesuai data yang di import	Data siswa bertambah sesuai data yang di import	Valid
Mengedit data Wisata	Data Wisaata berubah sesuai data yang di input	Data Wisaata berubah sesuai data yang di input	Valid
Menghapus data Wisaata	Data Wisaata akan terhapus	Data Wisaata akan terhapus	Valid

Tabel 2. pengujian pengolahan data Galeri oleh admin

Data masukan	Yang di harapkan	Pengamatan	Keterangan
Menginput data Gambar	Data Gambar bertambah sesuai data yang di input	Data Gambar bertambah sesuai data yang di input	Valid
Mengedit data Gambar	Data Gambar berubah sesuai data yang di input	Data Gambar I berubah sesuai data yang di input	Valid
Menghapus data	Data Gambar akan	Data Gambar akan	Valid

Gambar	terhapus	terhapus	
--------	----------	----------	--

#### 4. KESIMPULAN

1. Sistem informasi pariwisata Kota Ambon ini dapat memberikan informasi bagi para wisatawan yang ingin berkunjung wisatanya di Kota Ambon tentang kepariwisataan yang ada di Kota Ambon.
2. Sistem informasi pariwisata Kota Ambon berbasis web dapat menjadi salah satu masukan bagi Dinas Pariwisata Kota Ambon sebagai media promosi kepada masyarakat untuk memajukan kepariwisataan di Kota Ambon.
3. Sistem Informasi yang berbasis web sangat memudahkan user dan dapat di akses dengan mudah, kapan saja dan dimana saja, sehingga lebih efektif dan efisien.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN TEBO. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi Vol.3, No.1, Maret 2018*, 952.
- Ginting, S. W., & Sudarma, M. (2020). ANALISIS USABILITY APLIKASI SISTEM INFORMASI DESTINASI WISATA PULAU AMBON BERBASIS ANDROI. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK) Vol. 7, No. 5*, 1061-1068.
- Latifah, K., & Mukaroh, E. N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Lampung Barat. *Cyberarea.id Volume 1 (3), 2021* .
- Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarso, B. A. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika Volume 14, No 1 Januari-Maret 2019, ISSN : 2301-8364*.
- Maruji. (2021). SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KONAWA KEPULAUAN BERBASIS WEB. *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNIK KOMPUTER Vol. 6, No.2, (2021) ISSN: 2502-589*.
- Mersita, R. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB PADA SEKTOR PARIWISATA DI PROVINSI LAMPUNG . *Cyberarea.id Volume 2 (3), 2022* , 14.
- Nopita, Pramiyati, T., & Pradnyana, W. W. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP) Vol. 5 No. 3 Juli 2021*.
- Prayudi, A., Umar, R., & Yudhan, A. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN DOMPU BERBASIS WEBSITE. *Seminar Nasional Informatika 2018 (semnasIF 2018) UPN "Veteran" Yogyakarta, 24 November 2018* .
- Rizaly, E. N., & Rahman, A. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Potensi Daerah Kabupaten Dompu . *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pariwisata Volume 1, Nomor 1, Mei 2021, Hal (29-38)*, 29-38.
- Ruhlessin, C. B., & Najoran, X. B. (2020). Aplikasi Layanan Informasi Tempat Wisata di Kota Ambon Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika vol.15 no.2 April-Juni 2020, hal. 83-9, 83-92*.
- Saputra, K. (n.d.). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SINGKAWANGKALIMANTAN BARAT. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*, 11-18.
- Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- muslihudin, m., & oktafianto. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Andi.
- Prehanto, D. R. (2020). *buku ajar konep sistem informasi*. surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Tyoso, J. S. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish.
- ahmad, I., & munawir. (2018). *Sistem Informasi Manajemen*. banda aceh: KITA Publisher.
- Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. yogyakarta: Andi.
- Putra, H. N. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya. *Sinkron Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, 68.
- elgamar. (2020). *BUKU AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP*. malang: Ahlimedia Book.
- Susilowati, Y. (2019). *Modul E-Commerce - Teaching Factory For Students*. malang: Mutiara Publisher.
- oetomo, h. w., & mahargiono, p. b. (2020). *E-Commerce Aplikasi PHP dan MySQL pada Bidang Manajemen*. yogyakarta: andi.
- Setiawan, D. (2017). *Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL & Javascript*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Sanubari, T., Prianto, C., & Riza, N. (2020). *Odol (one desa one product unggulan online) penerapan metode Naive Bayes pada pengembangan aplikasi e-commerce menggunakan Codeigniter*. bandung: Kreatif.