

Sistem Informasi Pariwisata Wilayah Danau Ranau Berbasis Website

Indah Husnul Khotimah¹, Fatmasari², Evi Yulianingsih³, Muhammad Nasir⁴

Sistem Informasi, Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111

e-mail: ¹indahhusnul9@gmail.com, ²fatmasari@binadarma.ac.id, ³ev_yulianingsih@binadarma.ac.id, ⁴nasir@binadarma.ac.id.

Submitted Date: August 28th, 2023

Reviewed Date: September 14th, 2023

Revised Date: September 20th, 2023

Accepted Date: September 21st, 2023

Abstract

The lake Ranau is one of the tourist attractions for tourists, sometimes it is difficult to reach information via the web page. Web-based information systems are needed both for citizens and for tourists to know which tourist attraction is on their way. Lake Ranau Tours have recently become one of the most outstanding Tours in south Sumatra because of the annual national events held on lake Ranau. A few articles on these Tours on some local platforms, leaving some visitors with complete information on lake ranau Tours, hence a tourist information system is necessary for one of the tourist media to know information about tourist attractions, lodgings, tourism Tours, and some of the annual events on lake ranau Tours. In this research, Design Thinking is used as a system development method and UML (Unified Modelling Language) is used as a system design. Design Thinking methods help researchers to do systematic research, since structured methods make researchers easier. In addition to some of the features on this website such as fire maps, youtube videos on Tours, accommodating information, and so on will be helpful to tourists on lake Ranau.

Keywords: Information System; Website; Tourism; Lake Ranau

Abstrak

Danau Ranau sebagai salah satu objek pariwisata yang sangat diminati oleh wisatawan, terkadang sulit untuk dijangkau informasinya melalui laman internet. Sistem informasi berbasis website memang sangat dibutuhkan sebagai sarana informasi bagi masyarakat maupun wisatawan untuk mengetahui wisata apa saja yang ada di objek wisata yang akan mereka datangi. Wisata Danau Ranau akhir-akhir ini menjadi salah satu wisata unggulan di Sumatera Selatan karena adanya beberapa event tahunan nasional yang diadakan di Danau Ranau. Beberapa artikel tentang wisata ini di beberapa platform lokal, membuat beberapa pengunjung kurang mendapatkan informasi lengkap tentang wisata Danau Ranau ini, oleh karena itu sistem informasi pariwisata sangat diperlukan sebagai salah satu media promosi wisata untuk mengetahui informasi mengenai objek wisata, penginapan, wahana wisata, dan beberapa event tahunan apa saja yang ada di wisata Danau Ranau ini. Pada penelitian ini, *Design Thinking* digunakan sebagai metode pengembangan sistem dan UML (*Unified Modelling Language*) digunakan sebagai perancangan sistem. Metode *Design Thinking* membantu peneliti menjadi sistematis dalam penelitian yang dilakukan, karena metode yang terstruktur membuat peneliti lebih mudah. Selain itu beberapa fitur yang ada dalam website ini seperti *Maps API*, vidio youtube tentang wisata, informasi akomodasi, dan lainnya akan sangat membantu wisatawan untuk berlibur di Danau Ranau.

Keywords: Sistem Informasi; Website; Pariwisata; Danau Ranau



1. Pendahuluan

Informasi yang ada pada masa sekarang ini penyebarannya lebih mudah, cepat dan sangat praktis karena teknologi yang satu ini, biasanya informasi tersebut akan dimuat pada halaman yang bernama *website* (Yulianto & Wijaya, 2018).

Tidak hanya itu, teknologi internet memungkinkan siapapun dengan mudahnya mendapatkan informasi dari manapun dan kapanpun, serta menghemat waktu, tempat dan biaya menjadi salah satu keuntungan menggunakan teknologi ini (Siradjuddin, 2018). Melihat kondisi pariwisata Indonesia yang cukup pulih dari dampak pandemi yang sempat melanda sekitar 2 tahun belakangan, serta seiring dengan berkembangnya kemajuan pada sektor – sektor yang ada membuat masyarakat mulai memiliki keinginan untuk berlibur pun semakin meningkat, maka sangat dibutuhkan sebuah informasi tentang objek-objek wisata menarik, seperti salah satu objek wisata menarik yaitu Danau Ranau.

Danau Ranau sebagai salah satu contoh objek wisata yang merupakan danau dengan urutan ke-2 terbesar di Sumatera setelah Danau Toba, danau ini terletak di perbatasan Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan Provinsi Sumatera Selatan dengan Kabupaten Lampung Barat Provinsi Lampung. Danau Ranau merupakan salah satu wisata air unggulan yang terdapat di Sumatera Selatan (Yagoyamu, 2020), akhir-akhir ini wisata Danau Ranau tengah menyita perhatian para atlet sepeda di Indonesia, karena digelarnya *event* tahunan nasional yang berupa kompetisi balap sepeda mengitari wilayah Danau Ranau, event ini bernama “Sriwijaya Ranau Gran Fondo”. Sehingga pada tahun 2022, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif bapak Sandi Uno mendukung penuh event ini sebagai bentuk promosi pariwisata Danau Ranau. Danau Ranau tidak hanya memiliki objek wisata berupa danau saja, banyaknya objek wisata pendukung yang belum terekspos membuat para wisatawan tidak memiliki informasi lengkap mengenai wisata-wisata apa saja yang ada di Danau Ranau. Belum adanya sistem informasi pariwisata resmi dalam artian sebuah sistem informasi yang terealisasi kepada masyarakat, serta sistem yang mendapat dukungan dari pemerintah setempat yang dimiliki Danau Ranau, hal inilah yang membuat wisatawan

seringkali mengalami masalah dan kesulitan dalam mendapatkan informasi wisata tersebut.

Di lihat dari permasalahan yang ada informasi di sektor pariwisata khususnya harus disajikan dengan menarik dan sistematis agar masyarakat maupun wisatawan dapat dengan mudah untuk mengakses informasi mengenai wisata tersebut. Dalam hal inilah sistem informasi pariwisata berbasis *website* sangat diperlukan sebagai pusat informasi wisata serta media promosi wisata Danau Ranau, sistem informasi ini juga dapat diakses oleh masyarakat maupun wisatawan secara online.

2. Kerangka Teori

a. Sistem Informasi

John F.Nash dan Martil B.Robert yang diterjemahkan oleh Jugianto H.M, menyatakan bahwa Sistem Informasi adalah bentuk dari kombinasi orang, media, teknologi, fasilitas, aturan-aturan dan pengendalian yang diarahkan untuk mendapatkan garis komunikasi yang penting, memproses jenis transaksi teratur, serta memberikan pertanda kepada manajemen terhadap adanya kejadian internal. (Nurmi, 2017).

b. Pariwisata

Segi pariwisata sejauh ini mampu menjadi salah satu sumber penghasil devisa untuk sebuah wilayah, karena bidang ini bergerak pada bidang jasa. Beberapa jasa yang berkaitan pada bidang ini adalah hotel, transportasi, restoran, bank, keamanan, dan beberapa jasa lainnya. Oleh sebab itu proses pengembangan pada industri ini menjadi salah satu bentuk suatu cara yang digunakan oleh para organisasi-organisasi pemerintahan ataupun nonpemerintahan dalam meningkatkan sektor perdagangan melalui hasil penjualan barang ataupun jasa kepada para wisatawan dan dapat mempromosikan daerah-daerah tertentu sebagai salah satu daerah wisata. (Haykal, 2020)

c. Website

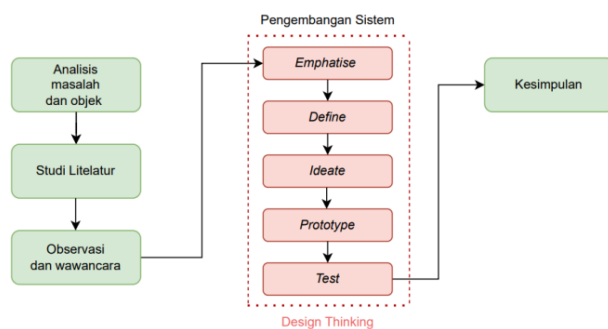
Website merupakan halaman yang berasal dari domain-domain tertentu yang memuat informasi. Istilah *hyperlink* yang sering digunakan merupakan istilah yang berarti hubungan antar halaman *website*, sedangkan *hypertext* media penghubung berupa teks. (Siti & Vilda, 2019).

3. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah tahapan yang menjelaskan beberapa tahapan dalam penelitian ini, seperti:

A. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian tentang pengembangan sistem dapat dilihat pada Gambar 1. Tahapan ini dimulai dengan menganalisis masalah dan objek, selanjutnya studi literatur untuk melihat referensi-referensi penelitian, observasi dan wawancara dilakukan dengan cara manual yaitu mendatangi langsung lokasi. Setelah 3 tahapan tersebut dilanjutkan dengan pengembangan sistem menggunakan metode pengembangan Desain Thinking. Setelah semua tahapan pada pengembangan sistem selesai dilakukan, selanjutnya analisis data sample kuisioner dengan menggunakan hasil persentase dari Google Form, dan yang terakhir adalah kesimpulan.



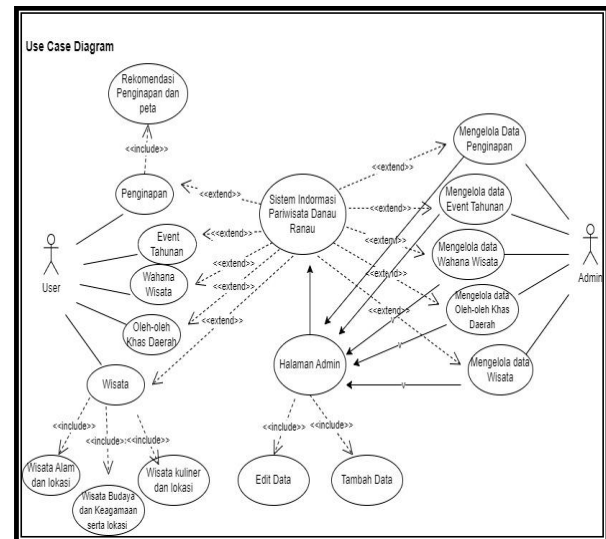
Gambar 1. Tahapan Penelitian

B. Perancangan Sistem

Untuk perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) merupakan sebuah bahasa pemodelan visualisasi, yang menspesifikasikan, membangun dan proses dokumentasi dari sebuah sistem. Jenis UML yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan salah satu dari berbagai banyaknya jenis diagram di UML (*Unified Modelling Language*) yang memvisualisasikan koneksi hubungan antar sistem dengan aktor. *Use Case* dapat menggambarkan beberapa jenis interaksi antara user dan sistem. (Febrian & Nasir, 2021)



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada Gambar 2 di atas dapat dilihat bahwa gambar tersebut merupakan sebuah use case diagram yang menjelaskan aktivitas dari segi User sebagai pengguna website dan juga dari segi admin yang mengelola data serta informasi untuk akhirnya akan ditampilkan di website pariwisata danau Ranau ini.

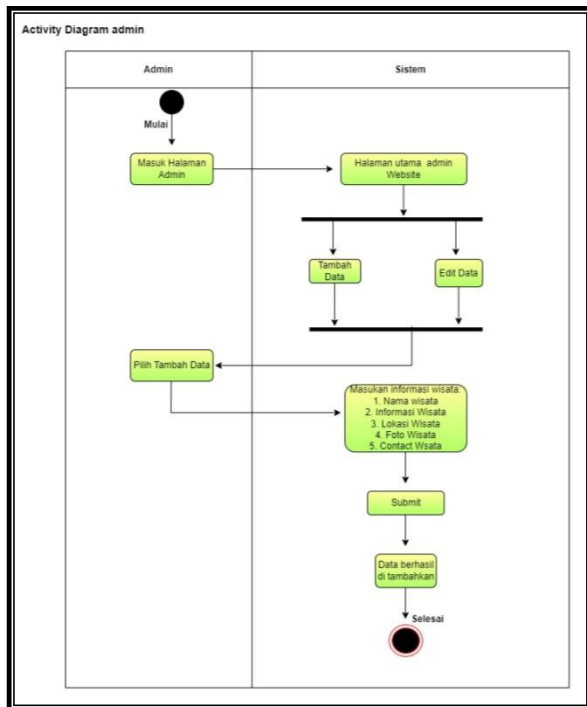
Admin dalam kegiatannya akan mengelola data dengan mengedit ataupun menambah data-data pariwisata yang memuat tentang nama, informasi, lokasi peta, dan juga kontak pribadi yang bisa dihubungi untuk para wisatawan reservasi ataupun tanya-tanya lebih lanjut. Sedangkan wisatawan sebagai pengguna akhir diperuntukan sebagai user website akan mendapatkan informasi-informasi yang terdapat dalam website pariwisata ini.

2. Activity Diagram

Activity diagram, yang artinya diagram aktivitas, merupakan diagram yang bisa menggambarkan suatu proses yang berjala pada suatu sistem. Urutan dari proses sistem ini divisualisasikan secara vertikal.

Activity diagram salah satu bentuk dari pengembangan *Use Case* yang mempunyai alur aktivitas. Berikut ini activity diagramnya:

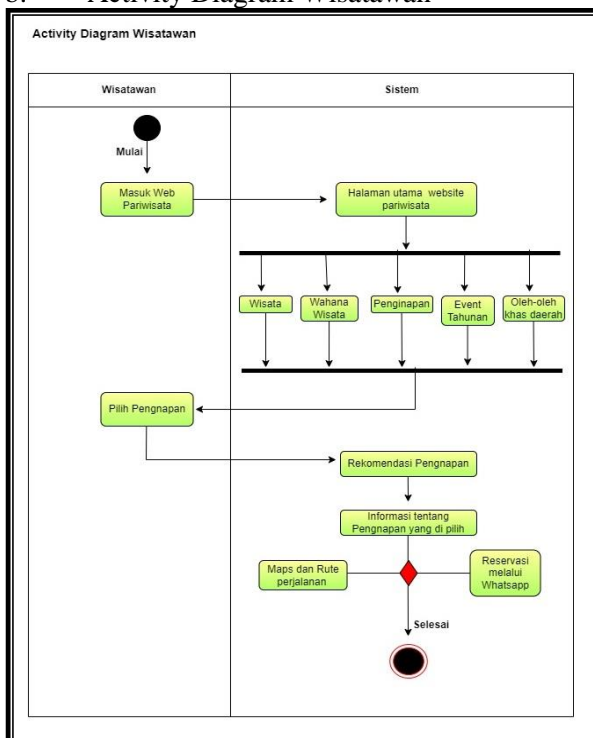
a. Activity Diagram Admin



Gambar 3. Activity Diagram Admin

Pada gambar 3 di atas adalah sebuah Activity Diagram Admin, diagram tersebut adalah aktivitas yang dilakukan admin dalam pengelolaan data di website pariwisata ini.

b. Activity Diagram Wisatawan



Gambar 4. Activity Diagram Wisatawan

Gambar 4 adalah activity diagram wisatawan yang merupakan kegiatan wisatawan sebagai user website dalam mendapatkan informasi-informasi yang ada di website tersebut tentang pariwisata danau Ranau.

Wisatawan dapat melihat beberapa rekomendasi mulai dari wisata alam, wisata kuliner, wisata budaya dan keagamaan, wahana wisata, penginapan, event-event tahunan, serta oleh-oleh khas sebagai cindramata atau buah tangan untuk keluarga. Selain informasi yang bisa didapatkan, wisatawan dapat menggunakan maps untuk mengarahkan lokasi wisata-wisata tersebut, dan juga wisatawan dapat melakukan reservasi dengan menggunakan fitur “pesan” di dalam website pariwisata ini.

4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu membuat sistem informasi wisata Danau Ranau yang berbasis website sebagai pusat informasi wisata yang dapat membantu wisatawan dalam kegiatan berlibur, serta media promosi wisata yang bisa diakses secara online. Maka sebuah sistem dihasilkan, dalam bentuk sebuah website yang bisa diakses secara online dengan fungsi sebagai media promosi wisata dengan tujuan meningkatkan serta membantu pengembangan bidang perekonomian pada wilayah OKU Selatan terkhusus wilayah Danau Ranau.

Sebuah sistem dibuat biasanya dengan tujuan untuk memudahkan pekerjaan seseorang, sama halnya dengan sistem pariwisata ini. Sistem pariwisata ini sangat bersifat *user friendly* dengan artian sangatlah mudah untuk digunakan, bagi para wisatawan sistem ini memudahkan mereka dalam mencari rekomendasi wisata-wisata apa saja yang ada di wilayah danau Ranau. Selain rekomendasi wisata, sistem ini juga memberikan rekomendasi seputar penginapan, oleh-oleh khas daerah, event-event tahunan, wisata kuliner, dan masih banyak lagi.

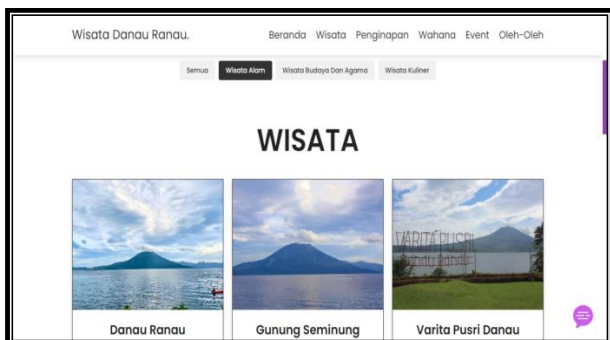
Tidak hanya rekomendasi-rekomendasi saja yang ditampilkan di dalam sistem ini, terdapat beberapa fitur pendukung seperti Maps yang membantu wisatawan untuk menunjukkan rute perjalanan ke objek wisata, fitur “pesan” yang akan membantu wisatawan mereservasi penginapan, wisata, ataupun lainnya melalui *Whatsapp*. Karena sistem informasi pariwisata ini sudah bersifat *user friendly*, maka sistem ini sudah

bisa diakses secara online melalui media-media elektronik seperti *Smart Phone*, laptop ataupun komputer.



Gambar 5. home page website

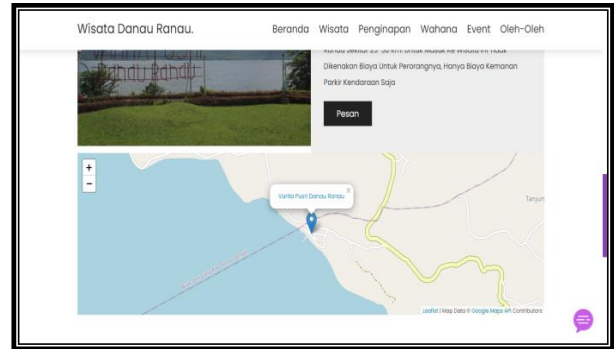
Gambar 5 di atas adalah halaman home page website, halaman ini menampilkan beberapa foto-foto danau ranau, informasi singkat tentang website pariwisata ini, bar atas yang menampilkan informasi apa saja yang dapat diperoleh dari website ini, serta informasi contact seperti e-mail, nomor handphone, dan akun sosial media juga seperti instagram dan facebook.



Gambar 6. Halaman Rekomendasi Wisata

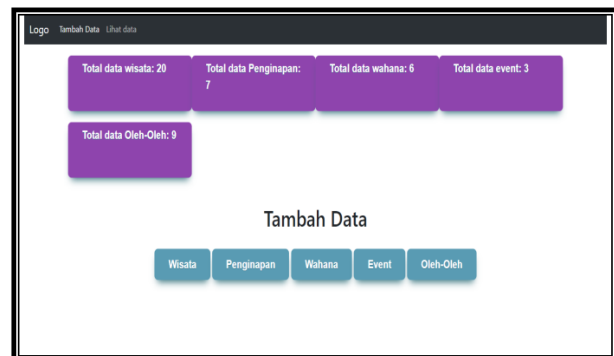
Dapat dilihat pada Gambar 6 yang menampilkan halaman rekomendasi wisata, danau Ranau sebagai salah satu pusat wisata yang dibagi atas 2 provinsi tentu menjadikannya sebagai salah satu wisata favorit. Pada halaman website pariwisata ini terdapat 3 kategori rekomendasi wisata yaitu:

1. Wisata Alam
2. Wisata Budaya dan Agama
3. Wisata Kuliner



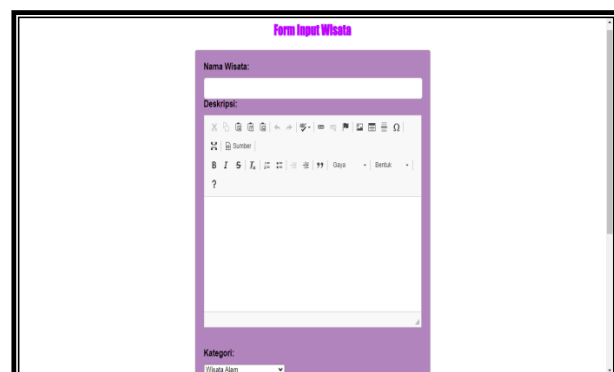
Gambar 7. Fitur Maps Wisata

Fitur Maps ditampilkan pada Gambar 7 di atas, fitur ini menggunakan Google Maps API yang akan memudahkan wisatawan untuk melihat rute perjalanan menuju wisata, penginapan ataupun tempat oleh-oleh yang ada di sekitar Danau Ranau.



Gambar 8. Halaman Admin

Pada Gambar 8 di atas adalah halaman page admin untuk menambah data-data dan juga mengedit data pariwisata apa saja yang akan ditambahkan untuk beberapa kategori yang dibisa dilihat di atas. Halaman ini juga menampilkan jumlah-jumlah data dari setiap kategori wisata.



Gambar 9. Halaman Input Data

Page Input Data Gambar 9 adalah halaman admin untuk input data tambahan, admin akan mengisi beberapa informasi mengenai wisata baru yang ditambahkan, informasi tersebut berupa:

1. Nama wisata
2. Deskripsi wisata
3. File gambar
4. Nomor whatsapp
5. Longitude dan Latitude untuk keperluan maps.

Setelah semua data sudah diisi maka selanjutnya admin submit data tersebut untuk disimpan dalam database dan dimuat dalam website.

Nama	Deskripsi	Kategori	Gambar	Gambar2	Edit	Delete
Danau Ranau	Danau Ranau terletak antara Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, Sumatera Selatan dengan Kabupaten Lampung Barat, Lampung. Dikutip dari Wikipedia Danau Ranau adalah danau terbesar kedua di Sumatera setelah Danau Toba. Danau ini tercipta dari gempa besar dan letusan vulkanik dari gunung berapi yang membuat celungan besar. Luas permukaan danau ini 125,9 km2 dengan kedalaman rata-rata 174 m serta kedalaman maksimum 229 m.	Wisata Alam			Edit	Delete
Gunung Semuning	Dikutip dari Wikipedia, Gunung Semuning adalah gunung yang terletak di perbatasan Kecamatan Sukau, Kabupaten Lampung Barat, Provinsi Lampung, dengan Kecamatan Banding Agung, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, Provinsi Sumatera Selatan. Sama seperti Gunung Merapi, gunung ini merupakan "Gunung Antar-Provinsi". Gunung ini berada di sebelah barat laut dari Kota Lusa dengan jarak sekitar 25 km. Kaki gunung ini berada di sebuah danau, yaitu Danau Ranau, yang juga merupakan sebuah "Danau Antar Provinsi".	Wisata Alam			Edit	Delete
Varita Puzi Danau Ranau	Varita Puzi yang lebih dikenal dengan sebutan Puzi merupakan sebuah wisata keluarga yang terdapat di tepi Danau Ranau. Jarak tempuh wisata ini mulai dari Ikon Danau Ranau sekitar 20-30 km, untuk masuk ke wisata ini tidak dikenakan biaya parkirnya, hanya biaya kemasukan parkir kendaraan saja	Wisata Alam			Edit	Delete
Pantai	Dianansir dari atoutinn.com Pantai Pelangi merupakan salah satu objek wisata di tepian Danau Ranau.	Wisata			Edit	Delete

Gambar 10. Halaman Edit Data

Pada gambar 4.8 menampilkan view data wisata, halaman ini memuat semua data-data wisata yang sudah tersimpan di dalam database, selain itu ada 2 tombol untuk admin mengedit atau ingin menghapus data wisata tersebut.

5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang sudah penulis lakukan, maka penelitian mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Menghasilkan sistem informasi pariwisata yang dirancang dan dibuat dengan menggunakan tahapan metode *Design Thinking*, Sistem yang dihasilkan merupakan sebuah Sistem Informasi Pariwisata Wilayah Danau Ranau Berbasis Website
2. Website ini dapat diakses atau digunakan oleh masyarakat sekitar terkhusus untuk para wisatawan yang sedang mencari informasi tentang danau Ranau sebagai salah satu referensi tempat berlibur.

Dengan cara membuka web pariwisata-danauranau.my.id.

3. Sistem informasi ini akan sangat membantu wisatawan untuk mempermudah kegiatan berlibur mereka, sistem pariwisata ini menyajikan informasi-informasi tentang berbagai macam wisata, mulai dari wisata alam, wisata budaya dan agama, wisata kuliner, wahana wisata, event tahunan, oleh-oleh khas daerah, dan estimasi penginapan.
4. Selain informasi mengenai tempat wisata, website ini juga menyediakan fitur Maps API yang akan membantu wisatawan mengarahkan rute perjalanan ke setiap tempat wisata. Fitur "Pesan" juga dapat digunakan karena sistem akan langsung menghubungkan ke aplikasi *Whatsapp*, sehingga wisatawan dapat langsung mereservasi wisata ataupun penginapan yang mereka butuhkan.

6. Saran

Berdasarkan penelitian dan menghasilkan sebuah sistem informasi pariwisata ini, ada beberapa saran penulis terkait sistem ini sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Pariwisata ini diharapkan dapat membantu instansi daerah OKU Selatan dalam bidang promosi pariwisata
2. Pengembangan fitur reservasi untuk sistem ini diharapkan bisa langsung dilakukan di website tanpa harus menggunakan aplikasi *Whastapp*.
3. Serta diharapkan juga untuk adanya pengembangan-pengembangan sistem ini menjadi lebih baik dengan teknologi-teknologi terbaru.

References

- Febrian, D., & Nasir, M. (2021). Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Bangka Barat Berbasis WEB. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(3), 334–339. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i3.1262>
- Haykal, M. (2020). Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie. 1–101.
- Lengkon, C. M., Sengkey, R., & Sugiarto, A. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 15–20.

- Ningsih, R. P. N. S. H. (2011). Sistem informasi pariwisata daerah kabupaten wonogiri berbasis web. *Perpustakaan.Uns.Ac.Id*, i–40.
- Nurmi, N. (2017). Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata. *Edik Informatika*, 1(2), 1–6.
<https://doi.org/10.22202/ei.2015.v1i2.1418>
- Romdoni, A. (2018). *Sistem Informasi Tempat Wisata Berbasis Website (Studi Kasus Wisata Taman Limo)*.
- Siradjuddin, H. K. (2018). Sistem Informasi Pariwisata Sebagai Media Promosi Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Tidore Kepulauan. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 3(2), 46.
<https://doi.org/10.36549/ijis.v3i2.43>
- Siti, & Vilda. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Papua Berbasis Web. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM), November*, 302–308. www.merdeka.com,
- Yagoyamu, T. (2020). *Pengembangan sistem informasi berbasis web menggunakan waterfall method untuk memperkenalkan kebudayaan dan pariwisata suku asmat*.
- Yulianto, I & Wijaya, A. F., C. R. (2018). Perancangan sistem informasi pariwisata kota salatiga berbasis WEB. *Sistem Informasi*, 03(November), 109–114.

