

RANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI DAN PEMASARAN OBJEK WISATA GURAICI HALMAHERA SELATAN

DESIGN INFORMATION SYSTEMS PROMOTION AND MARKETING OF TOURISM OBJECT GURAICI SOUTH HALMAHERA

Arisandy Ambarita¹, Darman Umagapi², Muharto³
Program Studi Manajemen Informatika,
Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara
arisandy.ambarita@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang Sistem Informasi Promosi dan Pemasaran Objek Wisata Guraici Kabupaten Halmahera Selatan. Analisis sistem menggunakan model driven dengan pendekatan *bottom-up* yaitu membuat rancangan sistem secara umum menggunakan alat bantu *flowchart*. System dibuat mulai dari admin yang berfungsi untuk mengelola system, kemudian media penyimpanan sampai pada luaran sistem. Sedangkan pengembangan sistem menggunakan model *Waterfall*. Penelitian menghasilkan sistem informasi berbasis website (web), sebagai media promosi dan pemasaran objek wisata Guraici. Sistem informasi ini dapat menjangkau masyarakat di seluruh dunia, serta memudahkan masyarakat mengakses objek dan produk wisata yang ada di Desa Guraici.

Kata kunci: Rancangan, Sistem Infromasi, Promosi, Pemasaran, Objek Wisata, Guraici.

Abstract

This study aims to design a Promotion and Marketing Information System of Tourism Object in Guraici, South Halmahera Regency. The Systems analysis used a model-driven with a bottom-up approach that is making the system design in general by used a flowchart tool. The system is created starting from the admin that functions to manage the system, then the storage media to the system output. While the system development used the Waterfall model. The research resulted in a website-based information system (web), as a media of promotion and marketing of Guraici attractions. This information system can reach communities all over the world, as well as facilitate people accessing tourist objects and products in the Village of Guraici

Keywords: Design, Information Systems, Promotion, Marketing, Tourism Objects, Guraici

PENDAHULUAN

Indonesia pada saat ini menghadapi berbagai persoalan makro berupa defisit perdagangan luar negeri, pengangguran dan lemahnya pertumbuhan ekonomi [1]. Sektor pariwisata dapat diandalkan untuk mengatasi masalah tersebut, karena sektor pariwisata dapat mempekerjakan semua level masyarakat, dan menyediakan arus masuk mata uang asing [2]. Hal ini mendapat pembuktian empiris melalui beberapa penelitian, diantaranya Buckley [3], Swarbrooke [4], Muljadi dan Warman [5], Ramdas dan Mohamed [6], Othman dan Rosli [7]. Kontribusi pariwisata bagi perekonomian nasional Indonesia dapat dilihat dari penyerapan tenaga kerja sebanyak 9,00 %, di tahun 2014 atau sekitar 10,32 juta orang yang berada pada sektor-sektor terkait kepariwisataan dan berkembang menjadi 12 juta orang di tahun 2016 [8]. Peningkatan ini memposisikan pariwisata sebagai penghasil devisa negara terbesar di posisi ke-4 setelah minyak & gas bumi, batubara, dan kelapa sawit. Di tahun 2016 kontribusi pariwisata semakin solid sehingga meningkat pada posisi ke-3 penghasil devisa negara dengan menggeser posisi batu bara [8].

Kabupaten Halmahera Selatan (Halsel) merupakan salah satu daerah yang memiliki potensi pariwisata yang menarik perhatian para wisatawan. Pada tahun 2017, jumlah wisatawan domestik yang berkunjung ke Halmahera Selatan ada sebanyak 926 orang dan wisatawan mancanegara sebanyak 109 orang [9]. Terdapat lima objek wisata unggulan yang tersebar di Halsel, diantaranya adalah Pulau Nusara, Pantai Dermaga Biru, Sibela Beach dan Pulau Guraici. Wawancara dengan Masyarakat Halsel (Agustus, 2018), diketahui bahwa Pulau Guraici merupakan objek wisata paling banyak mendatangkan wisatawan mancanegara. Namun selama 10 Tahun terakhir sudah mulai kehilangan pengunjung. Hal ini berdampak pada daya saing pariwisata, sebagaimana hasil penelitian Muharto et al, pada tahun 2017 indeks pariwisata Halsel berada pada peringkat paling bawah [10]. Salah satu penyebab kegagalan pariwisata Guraici adalah pengelolaan pariwisata yang tidak inovatif dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Sistem promosi dan pemasaran Pariwisata Guraici masih bersifat tradisional, sehingga tidak dapat menjangkau masyarakat luas.

Padahal, pemanfaatan teknologi dalam sektor pariwisata sangat penting, sebagaimana dikemukakan oleh Muharto bahwa inovasi pemanfaatan sistem informasi promosi dan pemasaran pariwisata merupakan strategi yang dapat meningkatkan daya saing pariwisata [11].

Sejalan dengan uraian di atas, maka diperlukan penelitian tentang Sistem Informasi Promosi dan Pemasaran Objek Wisata, agar dapat menjangkau masyarakat secara lebih luas. Sebagaimana ditunjukkan beberapa hasil penelitian terdahulu bahwa ICT memfasilitasi individu untuk mengakses informasi produk pariwisata dari mana saja setiap saat [12]. Aplikasi Virtual Tour Berbasis Web dapat menghasilkan media promosi dan pemasaran pariwisata secara efektif [13]. Dengan demikian, maka penelitian ini bertujuan “merancang sistem informasi promosi dan pemasaran objek wisata Guraici”

METODE PENELITIAN

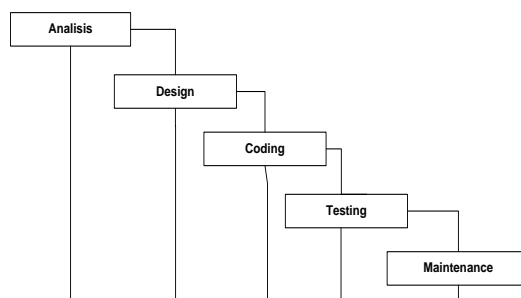
Analisis Sistem

Analisis sistem menggunakan model driven secara terstruktur dengan pendekatan *bottom-up*, yaitu membuat konsep rancangan system secara umum dengan menggunakan alat bantu *flowchart*. Sistem dibuat mulai dari admin yang berfungsi mengelola sistem, kemudian media penyimpanan, sampai pada luaran sistem. Selanjutnya sistem dirancang menggunakan alat

bantu Diagram *DFD*, *ERD* dan Rancangan Tabel untuk rancangan databasanya serta Rancangan Layout untuk tampilan *user interface system*.

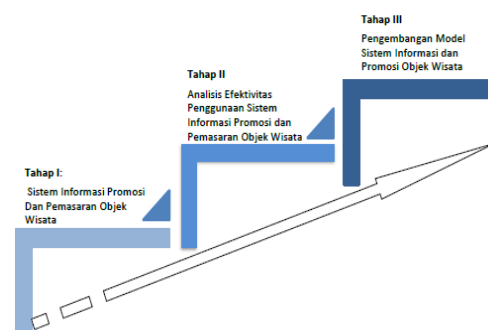
Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Waterfall Modelling* dimana proses dilakukan secara berurutan [14], yaitu Perencanaan dan Analisis, Perancangan Sistem, kodingan, Implementasi, Operasi dan Pemeliharaan.



Gambar 1. Model *Waterfall*

Road Map Penelitian

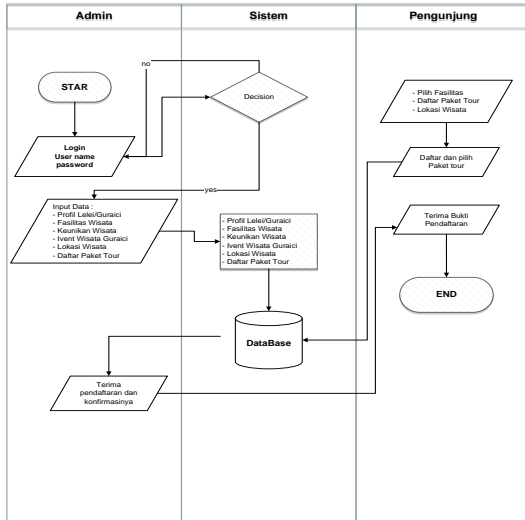


Gambar 2. Road Map Penelitian

Kerangka Usulan Sistem

Dari permasalahan sebelumnya maka pada penelitian ini maka

peneliti akan merancang kerangka usulan sistem informasi yang baru untuk menunjang system yang lama sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Usulan Sistem

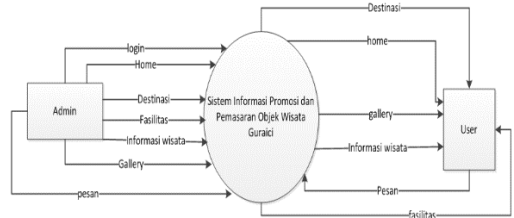
Dari hasil rancangan umum Kerangka konsep sistem informasi terdapat beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Pengunjung yang ingin mencari informasi tentang objek wisata Guraici dapat melihat pada sistem tanpa harus datang ke lokasi tersebut.
- 2) Pengunjung dapat melihat daftar paket tour pada sistem informasi yang terdapat pada objek wisata Guraici.
- 3) Objek wisata dapat dipromosikan melalui sistem secara terkomputerisasi;
- 4) Admin dapat memperbaharui informasi objek wisata dimana saja dan kapan saja pada sistem

RANCANGAN SISTEM

Diagram Konteks

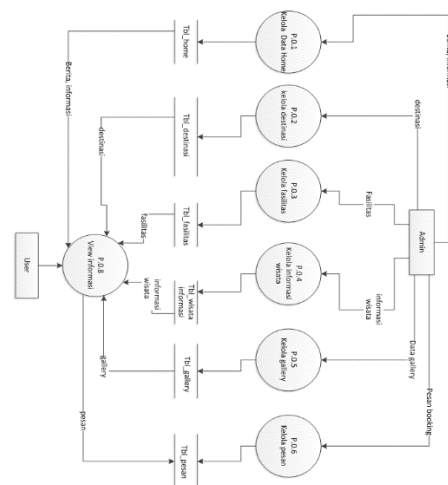
Diagram Konteks merupakan rancangan alur sistem secara umum pada Sistem Informasi Pariwisata Guraici, berikut merupakan tampilan rancangan sistem diagram konteks alur proses di sajikan sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Konteks

Diagram Level Admin

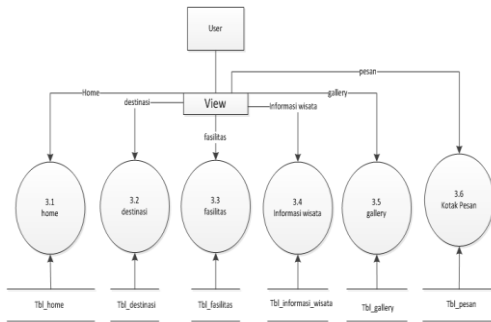
Data Flow Diagram Level admin merupakan proses pendetailan sistem untuk admin pengelola data pada system Pada diagram level ini, proses sistem dipecah menjadi enam bagian proses utama, berikut merupakan Diagram Level:



Gambar 5. Diagram Level Admin

Diagram Level User

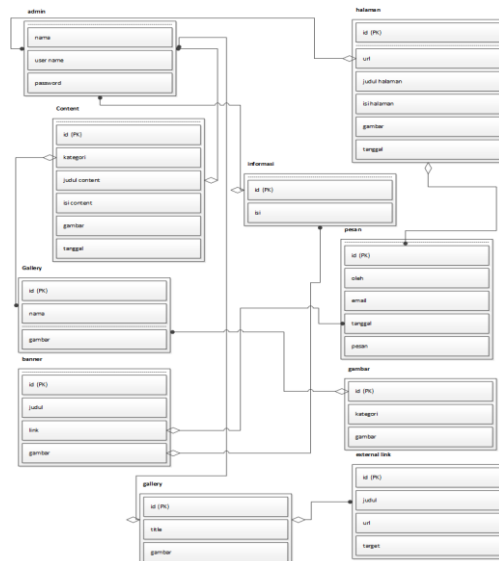
Diagram Level user merupakan rancangan proses pendetailan sistem, dimana user dapat melihat informasi yang ada pada menu, berikut merupakan gambar diagram level user:



Gambar 6. Diagram Level User

Rancangan ERD Relasi Table

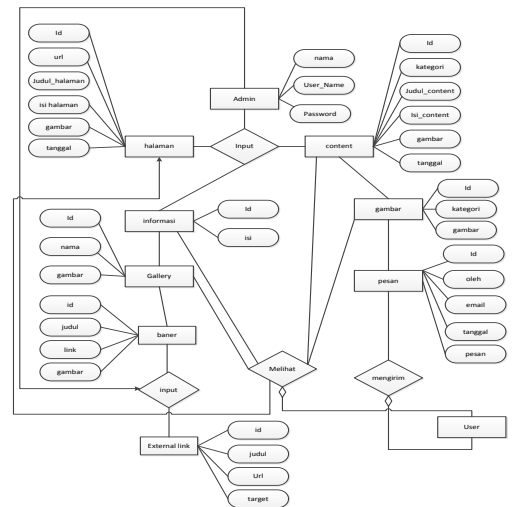
Rancangan ERD Relasi Tabel merupakan rancangan database system sebagai hubungan antar komponen Tabel system, berikut merupakan tampilan diagram yang di sajikan sebagai berikut



Gambar 7. ERD Relasi Tabel

ERD Notasi

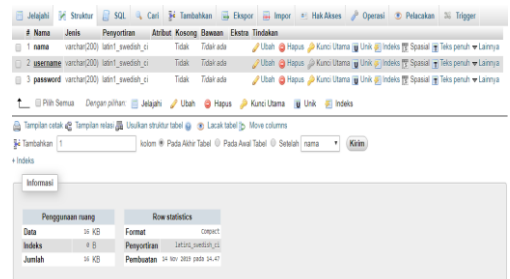
Rancangan diagram Notasi merupakan rancangan database system sebagai hubungan antar komponen Entity system, berikut merupakan tampilan diagram yang di sajikan sebagai berikut



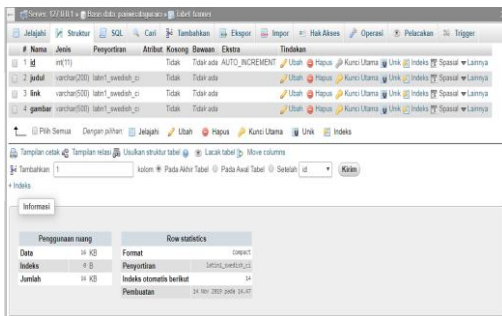
Gambar 8. ERD Notasi

Rancangan Tabel

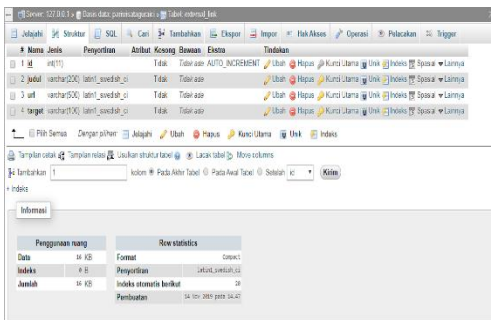
Rancangan Tabel merupakan rancangan komponen-komponen database yang digunakan sebagai media penyimpanan data yang diinput dan di proses pada system nantinya, berikut merupakan beberapa tampilan rancangan table pada system:



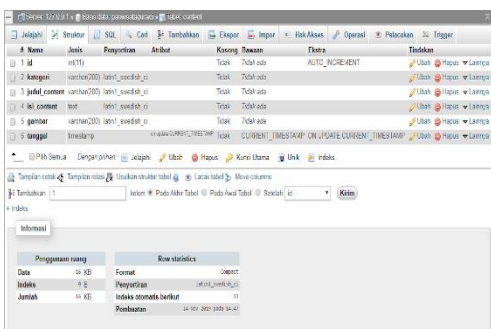
Gambar 9. Rancangan Tabel Admin



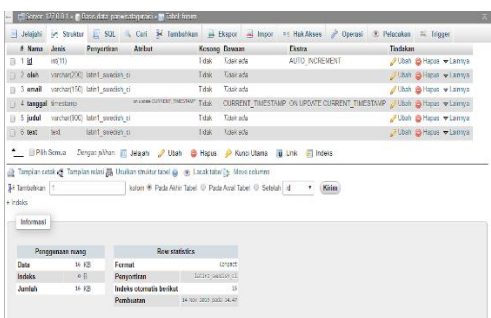
Gambar 10. Rancangan Tabel banner



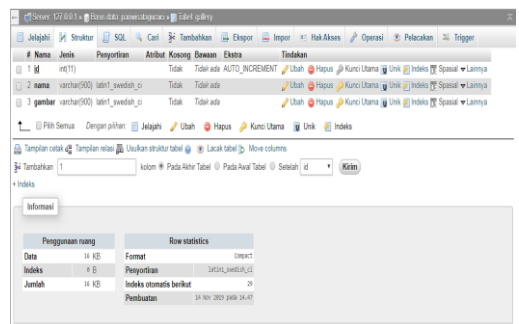
Gambar 11. Rancangan Tabel external_link



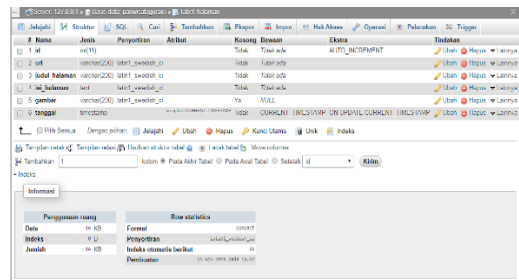
Gambar 12. Rancangan Tabel content



Gambar 13. Rancangan Tabel forum



Gambar 14. Rancangan Tabel Gallery

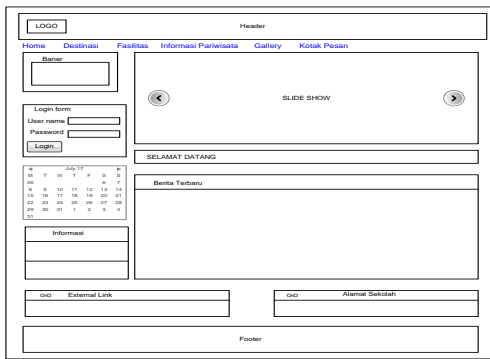


Gambar 15. Rancangan Tabel Halaman

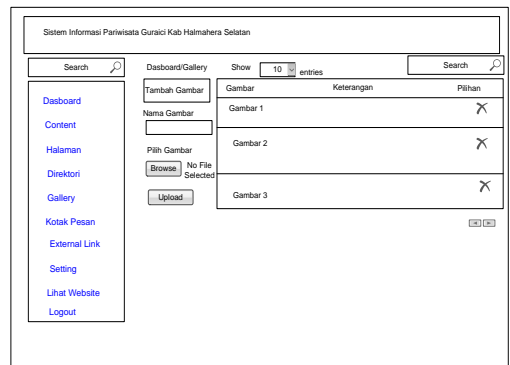
Rancangan Layout

Rancangan Layout Sistem merupakan tampilan awal rancangan dari setiap menu pada sistem yang akan digunakan sebagai acuan menu sistem yang akan diimplementasikan, berikut merupakan tampilan gambar rancangan layout menu system, berikut beberapa rancangan menu layoutnya:

Layout Menu Utama

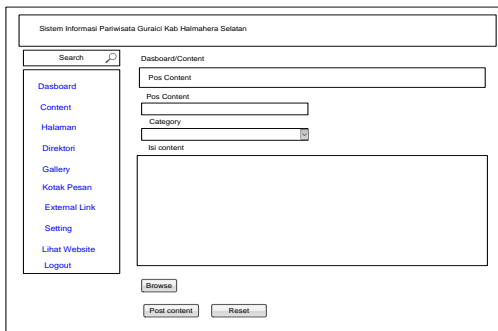


Gambar 16. Layout Menu Utama



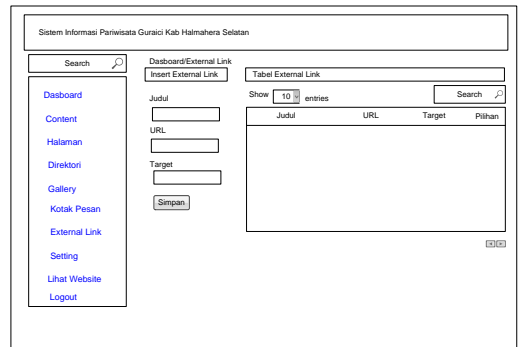
Gambar 19. Layout menu admin data gallery

Layout Menu Admin Kelola konten



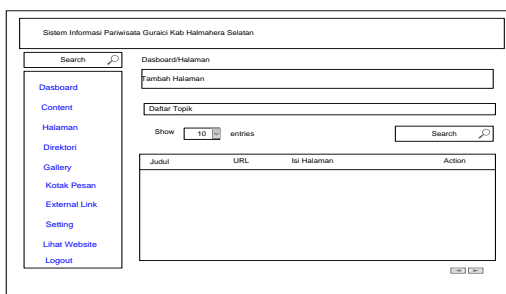
Gambar 17. Layout menu admin kelola konten

Tampilan Layout Admin Kelola External Link



Gambar 20. Layout menu admin data pesan

Layout Menu Admin Kelola Data halaman



Gambar 18. Layout menu admin data halaman

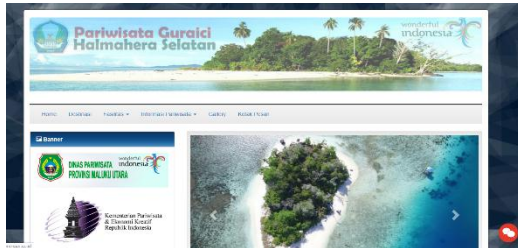
Tampilan Layout Admin Kelola Data Gallery

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Implementasi Sistem merupakan tahapan penerapan system yang sudah dibuat akan dipasangkan dan dijalankan pada PC yang seduah ditentukan, Berikut urutan dokumentasi penerapan system:

Menu Home

Menu home merupakan awal tampilan ketika user berkunjung di <http://pariwisataguraici.com/>



Gambar 21. Menu Home

Tampilan Menu Destinasi

Tampilan menu destinasi merupakan tampilan pengunjung untuk mengenal profil dari objek wisata pulau guraici, berikut merupakan gambar tampilan menunya:



Gambar 22. Menu Destinasi

Tampilan Menu Fasilitas

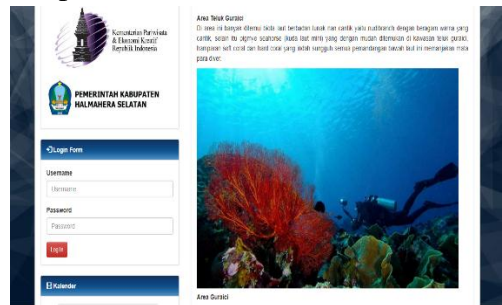
Tampilan menu fasilitas merupakan tampilan informasi untuk mengenalkan fasilitas tempat tinggal yang ada di sekitar guraici, berikut merupakan gambar tampilan menu tersebut:



Gambar 23. Layout menu Fasilitas

Tampilan Menu Diving

Tampilan menu diving merupakan informasi menu spot diving yang berada di sekitar pulau guraici, berikut merupakan gambar tampilan tersebut:



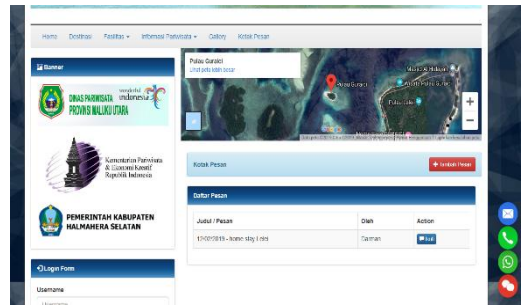
Gambar 24. Menu Diving

Tampilan Menu Event

Tampilan menu event merupakan menu informasi tentang acara wisata yang pernah dilakukan di kabupaten tersebut, berikut merupakan gambar tampilan menunya:



Gambar 25. Menu Event



Gambar 27. Menu Kotak Pesan

Tampilan Menu Gallery

Menu gallery merupakan tampilan foto-foto spot yang ada di sekitar Guraici, berikut merupakan gambar tampilan menunya:



Gambar 26. Menu Gallery

Pengujian Sistem

Model Pengujian Sistem yang digunakan adalah model *Blackbox* yaitu menguji fungsi dari setiap menu-menu yang ada pada system agar dapat mengetahui kegagalan system yang akan dijalankan, berikut table uji system *blackbox*.

Tabel 1. Uji coba Blackbox Menu Sistem

Uji Coba	Status Aplikasi	Skenario Pengujian	Proses	Output Pengujian	Keterangan
Menguji menu login	Masuk menu utama	Input username dan password	Berhasil melakukan verifikasi	Berhasil masuk ke menu utama	Selamat Datang
Menguji Menu Login	Masuk menu utama dan pelangan admin Dan pelanggan	Input username dan password	Gagal melakukan verifikasi	Kembali ke tampilan login	Username dan password yang anda masukkan salah
Mengaji Menu content	Pilih dan tambah content	Input post content, category, isi content dan gambar	Berhasil melakukan verifikasi	Berhasil masuk tersimpan	Memampilkan post informasi pada halaman pengujian
Mengaji Menu content	Pilih dan tambah content	Input post content, category, isi content dan gambar	Gagal melakukan verifikasi	Gagal tersimpan	Tidak Memampilkan post informasi pada halaman pengujian
Mengaji Menu Halaman	Pilih dan tambah Halaman	Input judul, topik, isi halaman, gambar	Berhasil melakukan verifikasi	Berhasil tersimpan	Memampilkan informasi pada halaman pengujian
Mengaji Menu Gallery	Pilih, tambah, dan masukan nama gambar	Input nama gambar, pilih gambar, simpan	Berhasil melakukan verifikasi	Berhasil tersimpan	Memampilkan gambar pada halaman gallery
Mengaji Menu Gallery	Pilih, tambah, dan masukan nama gambar	Input nama gambar, pilih gambar, simpan	Gagal melakukan verifikasi	Gagal tersimpan	Tidak Memampilkan gambar pada halaman gallery
Mengaji Menu External Link	Pilih, menu External Link	Input judul, url, target dan simpan	Berhasil melakukan verifikasi	Berhasil tersimpan	Memampilkan informasi link pada halaman home
Mengaji Menu Kotak Pesan	Pilih, menu Kotak Pesan	Input judul, email, isi pesan	Berhasil melakukan verifikasi	Berhasil tersimpan	Memampilkan informasi pesan pada kotak pesan
Mengaji Menu Kotak Pesan	Pilih, menu Kotak Pesan	Input judul, email, isi pesan	Gagal melakukan verifikasi	Gagal tersimpan	Tidak Memampilkan informasi pesan pada kotak pesan

Kesimpulan

Penelitian menghasilkan sistem informasi berbasis *website*

yang berfungsi sebagai media promosi dan pemasaran objek wisata desa Guraici. Sistem informasi ini dapat menjangkau masyarakat di seluruh dunia, serta memudahkan masyarakat mengakses objek dan produk wisata yang ada di Desa Guraici secara *online*.

Hasil pengujian sistem menunjukkan fungsi akses pada setiap menu-menu berjalan baik dan tidak error. Data informasi yang diinput dapat diproses oleh sistem dan menunjukkan hasil luaran pada database dan direspon oleh masing-masing komponen sistem. Dengan demikian, disarankan kepada pemerintah desa Guraici untuk memanfaatkan sistem informasi berbasis website.

Sistem informasi ini masih terbatas sebagai media komunikasi dalam hal promosi dan pemasaran, dan belum menyediakan proses transaksi pembelian produk secara online. Oleh karena itu, masih diperlukan pengembangan sistem mengenai lokasi pemetaan objek wisata, jarak tempuh, dan pada model menu kotak pesan perlu ada penyajian menu interaktif agar pengunjung dapat melakukan pemesanan dan booking paket produk wisata.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kemenristekdikti yang telah memberikan dukungan dalam pendanaan Penelitian Dosen Pemula Tahun 2018-2019.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] BPS Indonesia, 2017. *Statistik Indonesia*. Katalog:1101001. BPS Indonesia.
- [2] Çoban, Ayse., Duygu B.Kurt and Orhan Ç, An Analysis Of Tourism Sector With The Grubel-Lloyd Index: The Case Of Turkey And Selected Countries. *International Journal of Arts & Sciences*, 08 (07):223–231, 2015.
- [3] Buckley, Ralf (2012). Sustainable Tourism: Research and Reality. *Annals of Tourism Research*, Vol. 39, No. 3, pp. 528–546, available at www.elsevier.com/locate/atour es.
- [4] Swarbrooke, John (1999). *Sustainable Tourism Management*. New York: Cabi Publishing.
- [5] Muljadi Dan Warman, 2009. *Kepariwisata dan Perjalanan* (Edisi revision 2016), Rajagrafindo Persada, Jakarta..
- [6] Ramdas, M, and Mohamed, B, 2014. Impacts of tourism on environmental attributes, environmental literacy, and willingness to pay: A conceptual and theoretical review. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 144 pp 378–391, available a www.sciencedirect.com.

- [7] Othman, Pazim, and Rosli, M. Mohd. 2011. The Impact of Tourism on Small Business Performance: Empirical Evidence from Malaysian Islands. *International Journal of Business and Social Science* Vol. 2 No. 1; January 2011. pp.11-21, available at www.ijbssnet.com.
- [8] Kemenpar (Kementerian Pariwisata Republik Indonesia). 2014. *Laporan Kinerja Kementerian Pariwisata*. Jakarta, Tahun 2014.
- [9] BPS Halmahera Selatan, 2017. *Maluku Utara Dalam Angka*. SUSENAS: Katalog: 1102001.82. Provinsi Maluku Utara: Kantor BPS Halsel.
- [10] Muharto., B. Tewel., S. L Mandey, and A. Tumbel. 2017. Competitiveness And The Increasing Strategy Of Competitiveness In Tourism Sector Of Ternate City, North Maluku Province. *International Journal of Life Economics* 4 (14): 11-32.
- [11] Muharto. 2018. The Sustainability Of Tourism Competitiveness In Ternate. *Journal of Life Economics*, Vol.5, No.4, Pp.75-96.
- [12] Bethapudi, Anand. 2013. The Role Of ICT In Tourism Industry. *Journal Of Applied Economics And Business* 1 (4): 67-79.
- [13] Prasetya, D. Dwi. 2011. Aplikasi Virtual Tour Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pariwisata. *Seminar On Electrical, Informatics, and Its Education* (2011): 58-63
- [14] Muharto & Ambarita, A. 2016. *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa Dalam Menyusun Proposal Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.