

Web Based Tourism Information System of Pasuruan Regency [Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Pasuruan Berbasis Web]

Alan Budi Kusuma¹⁾, Ade Eviyanti ^{*2)} Mochamad Alfian Rosid³⁾, Azmuri Wahyu Azinar⁴⁾

¹⁾Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

³⁾Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁴⁾Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: adeeviyanti@umsida.ac.id

Abstract. *Web-based tourism information system is an application developed as a source for finding tourist attractions and other assets. The results of blackbox testing show 100% valid feasibility of each function in the information system. This application utilizes web technology to allow access from various devices. Such as, computers, laptops, and smart phones, using commonly used web browsers. The advantage of this web-based application is that it can be accessed from anywhere and anytime with a stable internet connection.*

Keywords - Information System, Web-based Tourism, Website

Abstrak. *Sistem informasi pariwisata berbasis web merupakan aplikasi yang dikembangkan sebagai sumber untuk menemukan tempat wisata dan aset lainnya. Hasil pengujian blackbox menunjukkan kelayakan 100% valid dari setiap fungsi yang ada pada sistem informasi. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi web untuk memungkinkan akses dari berbagai perangkat. Seperti, komputer, laptop, dan ponsel pintar, dengan menggunakan peramban web yang umum digunakan. Keunggulan aplikasi berbasis web ini adalah dapat diakses dari mana saja dan kapan saja dengan koneksi internet yang stabil.*

Kata Kunci - Sistem Informasi, Pariwisata berbasis web, Website

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dari teknologi pada masa sekarang sangatlah pesat hampir seluruh organisasi melakukan inovasi dan perbaikan sistem pada suatu organisasi, untuk mendukung segala aktifitas dan proses bisnis suatu organisasi[1]. Dengan pemanfaatan teknologi pertukaran informasi akan lebih sederhana dan cepat, selain itu teknologi informasi juga memiliki peran penting dalam proses pengolahan data, pengelolaan informasi dan manajemen data, antara lain pemanfaatan penggunaan internet dalam pengolahan informasi serta dapat di implementasikan pada perancangan sistem[2]. Kabupaten Pasuruan terletak di Provinsi Jawa Timur. Kabupaten Pasuruan dengan obyek pariwisata lengkap, meliputi pegunungan, dataran, dan laut. Kabupaten Pasuruan dikenal sebagai daerah perindustrian, pertanian, dan tujuan pariwisata. Khususnya di tiga tempat wisata unggulan, Seperti Bromo, Taman Safari Indonesia II dan Chimory. Maka dari itu perlu sistem informasi wisata untuk menarik pengunjung lokal maupun mancanegara. Semakin banyak yang berkunjung maka penghasilan masyarakat sekitar menjadi naik. Pariwisata merupakan salah satu aspek yang dapat membantu perekonomian baik bagi masyarakat maupun bagi pemerintah untuk meningkatkan pendapatan daerah. Sistem yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah informasi disebut juga sebagai sistem informasi. Internet ialah jaringan komputer yang dapat diakses secara global di seluruh dunia kapanpun dan dimanapun untuk memberikan informasi yang diperlukan oleh umum[3]. Keberadaan sistem tersebut dapat memudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi dan juga memudahkan pengelolaan data wisata. Pada perancangan sebuah sistem menggunakan metode waterfall, Memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu, penelitian terdahulu tersebut dapat menjadi studi literatur untuk memperkuat penelitian yang dilakukan, Studi literatur ialah sebuah cara untuk memecahkan masalah berdasarkan referensi yang ada, dapat berbentuk rujukan dari rumusan masalah berdasarkan kasus yang diteliti[4].

Penelitian yang dilakukan oleh (Nur Annisa et al., n.d.) dengan judul Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Pada Kabupaten Nunukan. User hanya bisa melihat detail informasi wisata. Sedangkan sistem informasi pariwisata Kabupaten Pasuruan user bisa menambahkan wisata dan apabila layak akan divalidasi oleh admin. Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Wilayah Ciayumajakuning Berbasis Website penelitian oleh (Wulandari et al., 2024). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu satu dari dua jurnal menggunakan metode waterfall untuk pengembangan sistem. Metode waterfall menggunakan pendekatan software dengan berurutan mulai dari analisis, design, coding, testing, dan tahapan support[5]. Penelitian ini menggunakan metode waterfall karena metode ini memiliki alur yang jelas. Perbedaan dengan penelitian terkait terletak pada fitur yang tersedia. Pada penelitian ini peneliti menambahkan fitur yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu user bisa menambahkan wisata kemudian admin akan memvalidasi jika wisata tersebut layak. Maka sistem informasi pariwisata berbasis web

Kabupaten Pasuruan, terdiri atas beberapa informasi seperti daftar obyek wisata, wisata alam, wisata belanja, wisata religi, wisata kuliner dan wisata budaya. Pengguna dari website ini antara lain yaitu, admin dan pelanggan.

II. METODE PENELITIAN

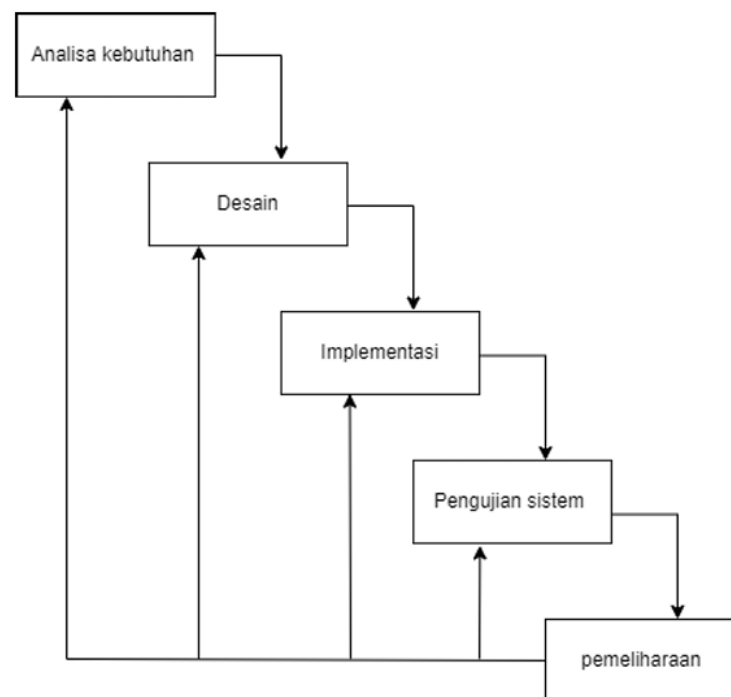
Metode penelitian terdiri dari sejumlah tahap yang akan diselesaikan untuk mempermudah dalam pembuatan sistem informasi pariwisata. Beberapa langkah dalam metode penelitian antara lain sebagai berikut:

A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai macam data dan informasi yang nantinya akan berguna sebagai bukti pendukung untuk penjelasan studi [6].

B. Perancangan Sistem

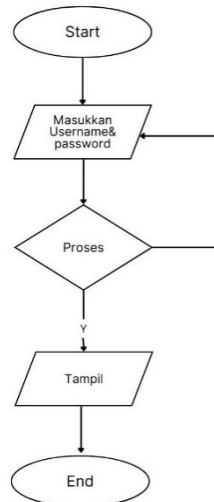
Dalam Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web menggunakan metode waterfall. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya [7].



Gambar 1. Kerangka Penelitian

1. **Analisa Kebutuhan** : Tahap ini dimulai dari pengumpulan data dilakukan dengan studi lapangan dan analisis perusahaan secara langsung. Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan, selanjutnya melakukan analisis sistem yang sedang berjalan untuk mengetahui kegiatan-kegiatan yang dijalankan sistem tersebut[8].
2. **Desain** : Pada tahap ini gambaran tentang apa yang perlu dilakukan dan bagaimana sistem dapat bekerja[9]. Pada tahap ini ada elemen flowchart dan entity relationship diagram.
 1. Flowchart Sistem Login

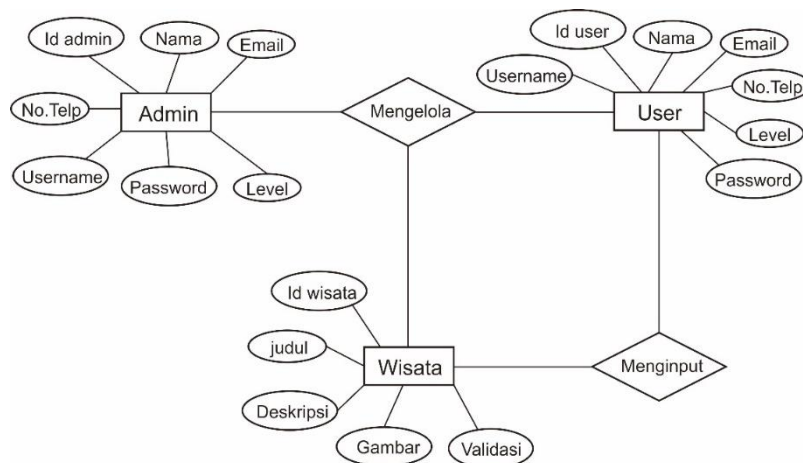
Flowchart berguna untuk menganalisis gambaran besar dan poin-poin penting dari sebuah proyek desain[10]. Berdasarkan flowchart sistem login pada gambar 2, menunjukkan bahwa sistem dimulai dengan masuk, kemudian dilanjutkan dengan memasukkan username dan password, diperiksa oleh database, dan, jika berhasil, dilanjutkan ke halaman utama. Pengguna atau admin yang mencoba masuk tetapi gagal akan diarahkan ke halaman login.



Gambar 2. Flowchart Sistem Login

2. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram merupakan alat untuk memodelkan basis data. Setelah selesai, dapat digunakan untuk membangun database yang terdiri dari tabel-tabel yang dihubungkan oleh jaringan relasi [11]. Berdasarkan desain database pada gambar 3, dapat dijelaskan terdapat 3 entitas.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

3. **Implementasi** : Implementasi adalah proses mengubah hasil dari desain menjadi aplikasi yang nyata, yang dapat diakses langsung oleh pengguna [12]. Implementasi dari sistem informasi ini akan membahas alur kerja sistem serta antarmuka dari sistem informasi pariwisata
4. **Pengujian** : Pengujian adalah tahap dimana proses pengembangan yang menentukan apakah aplikasi dapat berfungsi sesuai rencana atau tidak[13]. Pengujian Black-box digunakan pada tahap ini. Pengujian Black box adalah metode yang melibatkan pengisian setiap formulir yang tersedia dengan informasi, termasuk setiap kemungkinan menu dan fitur. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan disortir ke dalam kelompok kelompok sesuai dengan valid atau tidaknya informasi yang disampaikan (dapat diterima) untuk tujuan yang dimaksudkan (tidak sesuai) [14].
5. **Pemeliharaan** : Pemeliharaan sistem informasi merujuk pada rangkaian aktivitas yang dilakukan setelah implementasi sistem informasi untuk memastikan kinerja yang optimal, keandalan, dan keberlanjutan sistem dalam jangka panjang. Tujuan pemeliharaan sistem informasi adalah untuk menjaga sistem tetap berfungsi dengan baik, mengatasi ma-salah yang muncul, dan melakukan peningkatan atau perubahan sesuai dengan kebutuhan bisnis yang berkem-bang. Pemeliharaan sistem dilakukan agar tidak terjadi kesalahan pada saat pengoperasian sistem informasi[15].

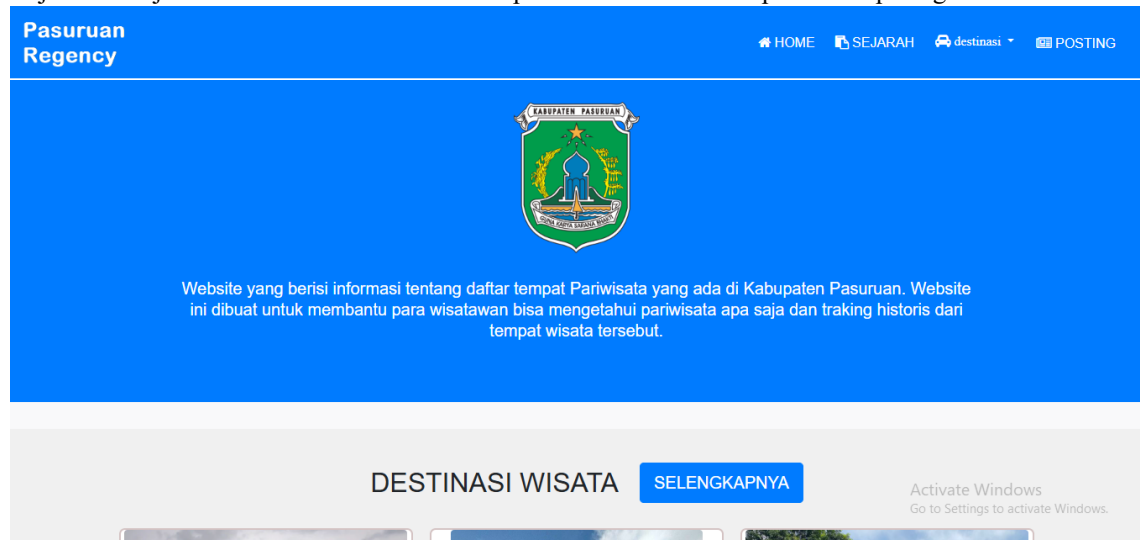
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website sistem informasi pariwisata yang dapat digunakan oleh pengguna.

1. Halaman Home

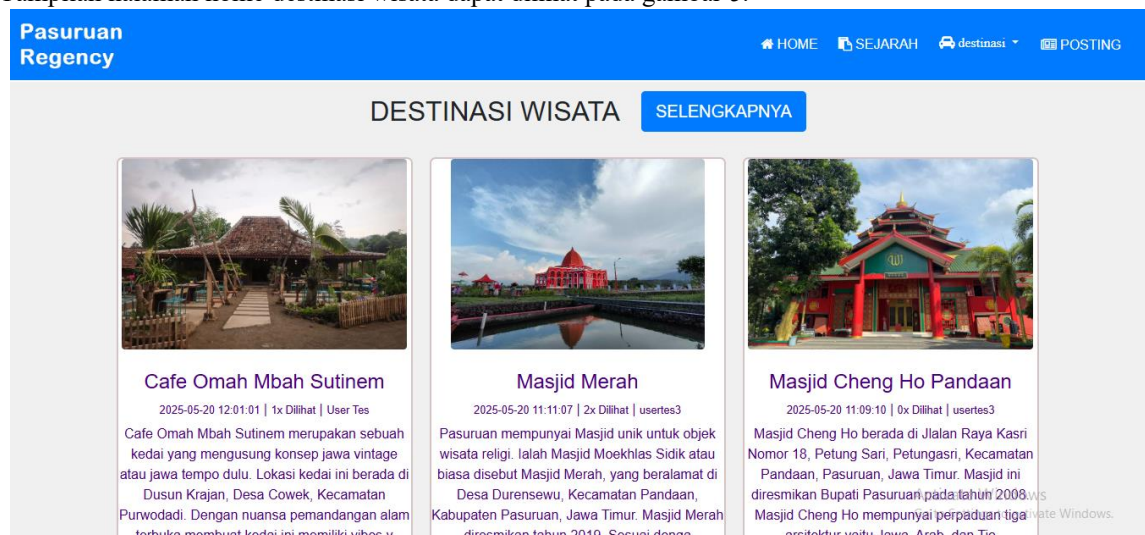
Halaman home adalah halaman saat pertama website dibuka akan muncul tampilan home, tampilan home ini menjelaskan tujuan dari website ini sendiri. Tampilan halaman home dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Halaman Home

2. Halaman Home Destinasi Wisata

Halaman home destinasi wisata adalah halaman untuk mencari informasi wisata yang ada di Pasuruan dengan cara mengetik nama wisata yang dicari dan dibawah button search terdapat beberapa rekomendasi tempat wisata. Tampilan halaman home destinasi wisata dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Home Destinasi Wisata

3. Halaman Sejarah

Halaman sejarah adalah halaman yang menjelaskan sejarah singkat kabupaten Pasuruan. Tampilan halaman sejarah dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Sejarah

4. Drop Down List Destinasi

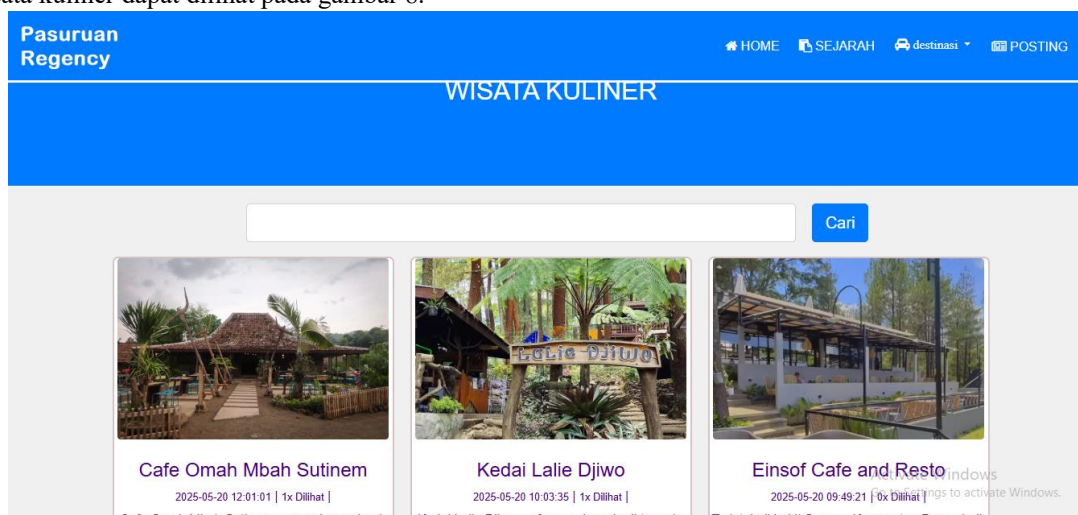
Drop down list adalah tampilan user memilih satu dari beberapa opsi yang ditampilkan dalam daftar yang tersembunyi. Diantaranya, wisata kuliner, wisata alam, wisata belanja, wisata religi dan wisata budaya. Tampilan drop down list dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Drop Down List Destinasi

5. Halaman Wisata Kuliner

Halaman Wisata kuliner adalah halaman yang digunakan untuk melihat beberapa wisata kuliner. Tampilan halaman wisata kuliner dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Wisata Kuliner

6. Halaman Posting

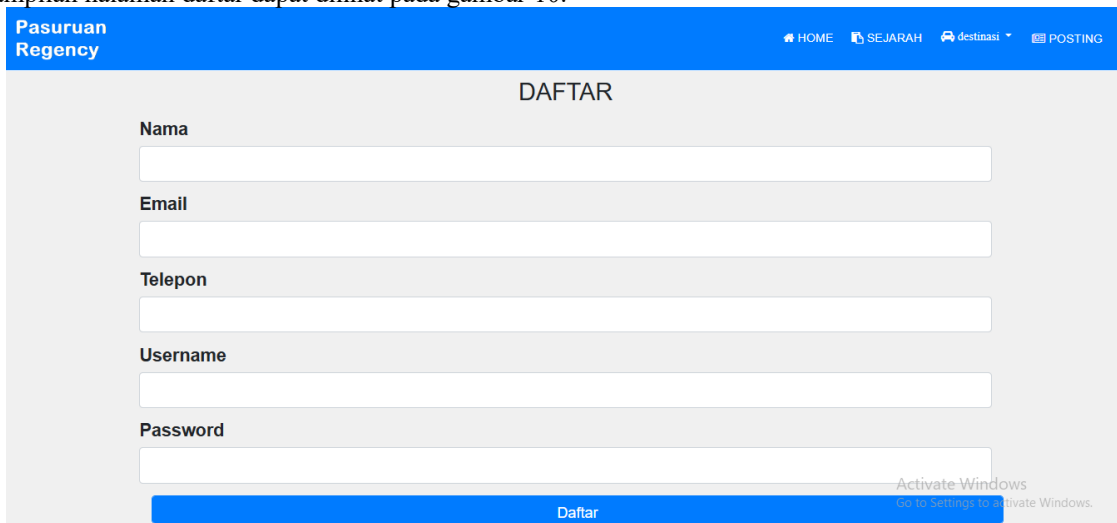
Halaman posting adalah halaman yang digunakan user apabila ingin posting tempat wisata, akan tetapi harus login terlebih dahulu. Tampilan halaman posting dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman Posting

7. Halaman Daftar

Halaman daftar adalah halaman yang digunakan untuk melakukan pengisian data diri agar bisa memposting wisata. Tampilan halaman daftar dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman Daftar

8. Halaman Dashboard User Terdaftar

Halaman dashboard user terdaftar adalah halaman untuk menambahkan postingan wisata. Tampilan halaman dashboard user terdaftar dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman Dashboard User Terdaftar

9. Halaman Posting Artikel

Halaman posting artikel adalah halaman yang digunakan oleh user untuk posting wisata dengan mengisi kategori wisata, judul wisata, deskripsi, gambar dan link google maps. Tampilan halaman posting artikel dapat dilihat pada gambar 12.

Gambar 12. Halaman Posting Artikel

10. Tampilan Berhasil Posting Artikel

Tampilan berhasil posting artikel adalah tampilan ketika user sukses input data wisata. Di halaman ini juga bisa melihat total postingan artikel yang telah diunggah. Tampilan berhasil posting artikel dapat dilihat pada gambar 13.

Gambar 13. Tampilan Berhasil Post Artikel

11. Halaman Dashboard Wisata Admin

Halaman dashboard wisata admin adalah halaman yang digunakan untuk melihat judul, waktu pengisian data wisata yang sudah diisi oleh user. Tampilan halaman dashboard wisata admin dapat dilihat pada gambar 14.

NO	JUDUL	WAKTU	VALIDASI	TAMPIL	ACTION
1	Candi Gununggangsir	2025-05-24 10:17:44	YA	0 kali	DETAIL HAPUS
2	Candi Jawi	2025-05-24 10:02:45	YA	0 kali	DETAIL HAPUS
3	Candi Belahan	2025-05-24 09:52:24	YA	0 kali	DETAIL HAPUS
4	Situs Raos Pacinan	2025-05-24 09:47:20	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
5	Candi Kebo Ireng	2025-05-24 08:52:13	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
6	Museum Cunggrang	2025-05-24 08:47:23	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
7	Cafe Omah Mbah Sutinem	2025-05-20 12:01:01	YA	1 kali	DETAIL HAPUS

Gambar 14. Halaman Dashboard Wisata Admin

12. Halaman Dashboard Hapus Destinasi Wisata

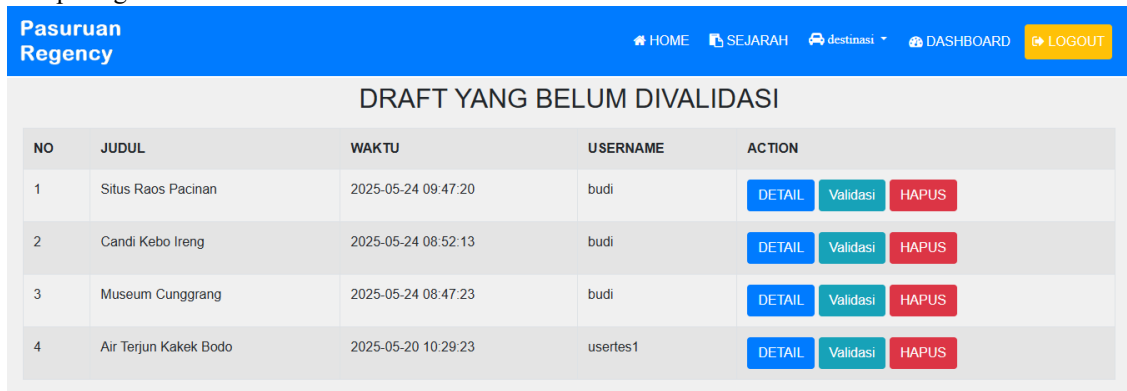
Halaman dashboard hapus destinasi wisata digunakan untuk menghapus destinasi wisata yang sudah diisi oleh user. Tampilan halaman dashboard hapus destinasi wisata dapat dilihat pada gambar 15.

NO	JUDUL	WAKTU	VALIDASI	TAMPIL	ACTION
1	Taman Dayu Golf and Resort	2025-05-24 16:47:28	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
2	Saygon Water Park	2025-05-24 16:44:17	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
3	Kurma Park	2025-05-24 16:41:08	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
4	Ayam Goreng Pak Soleh	2025-05-24 16:36:24	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
5	Kepiting Cak Gundul 1992	2025-05-24 16:19:28	TIDAK	0 kali	DETAIL HAPUS
6	Candi Gununggangsir	2025-05-24 10:17:44	YA	2 kali	DETAIL HAPUS
7	Candi Jawi	2025-05-24 10:02:45	YA	0 kali	DETAIL HAPUS

Gambar 15. Halaman Dashboard Hapus Destinasi Wisata

13. Halaman Dashboard Wisata Belum Tervalidasi

Halaman dashboard wisata belum tervalidasi adalah halaman yang digunakan admin untuk melihat semua wisata yang belum di validasi dan tersimpan sebagai draft. Tampilan halaman dashboard wisata belum tervalidasi dapat dilihat pada gambar 16.

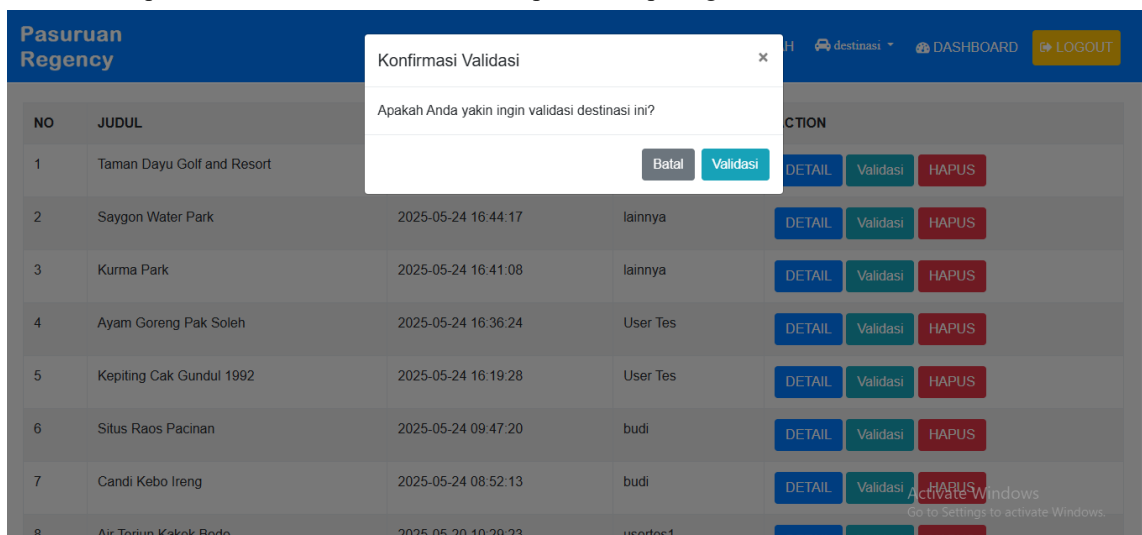


NO	JUDUL	WAKTU	USERNAME	ACTION
1	Situs Raos Pacinan	2025-05-24 09:47:20	budi	DETAIL Validasi HAPUS
2	Candi Kebo Ireng	2025-05-24 08:52:13	budi	DETAIL Validasi HAPUS
3	Museum Cunggrang	2025-05-24 08:47:23	budi	DETAIL Validasi HAPUS
4	Air Terjun Kakek Bodo	2025-05-20 10:29:23	usertes1	DETAIL Validasi HAPUS

Gambar 16. Halaman Dashboard Wisata Belum Tervalidasi

14. Halaman Dashboard Validasi

Halaman dashboard validasi adalah halaman yang digunakan admin untuk memvalidasi wisata yang sudah diisi oleh user. Tampilan halaman dashboard validasi dapat dilihat pada gambar 17.

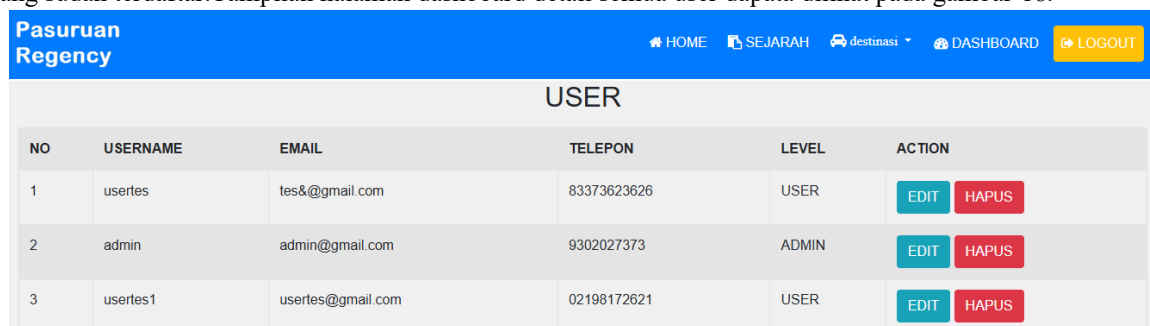


NO	JUDUL	WAKTU	USERNAME	ACTION
1	Taman Dayu Golf and Resort			DETAIL Validasi HAPUS
2	Saygon Wafer Park	2025-05-24 16:44:17	lainnya	DETAIL Validasi HAPUS
3	Kurma Park	2025-05-24 16:41:08	lainnya	DETAIL Validasi HAPUS
4	Ayam Goreng Pak Soleh	2025-05-24 16:36:24	User Tes	DETAIL Validasi HAPUS
5	Kepiting Cak Gundul 1992	2025-05-24 16:19:28	User Tes	DETAIL Validasi HAPUS
6	Situs Raos Pacinan	2025-05-24 09:47:20	budi	DETAIL Validasi HAPUS
7	Candi Kebo Ireng	2025-05-24 08:52:13	budi	DETAIL Validasi HAPUS
8	Air Terjun Kakek Bodo	2025-05-20 10:29:23	usertes1	DETAIL Validasi HAPUS

Gambar 17. Halaman Dashboard Validasi

15. Halaman Dashboard Detail Semua User

Halaman dashboard detail semua user adalah halaman yang digunakan admin untuk melihat detail semua user yang sudah terdaftar. Tampilan halaman dashboard detail semua user dapat dilihat pada gambar 18.

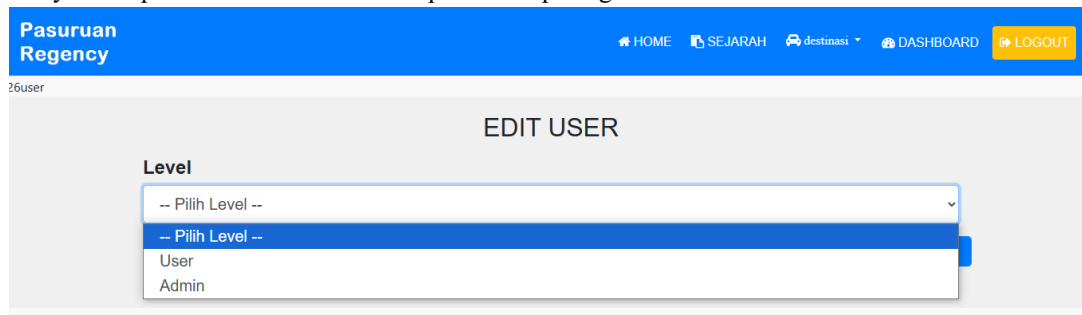


NO	USERNAME	EMAIL	TELEPON	LEVEL	ACTION
1	usertes	tes@gmail.com	83373623626	USER	EDIT HAPUS
2	admin	admin@gmail.com	9302027373	ADMIN	EDIT HAPUS
3	usertes1	usertes@gmail.com	02198172621	USER	EDIT HAPUS

Gambar 18. Halaman Dashboard Detail Semua User

16. Halaman Edit Level

Halaman edit level adalah halaman yang digunakan admin untuk mengedit user menjadi admin ataupun sebaliknya. Tampilan halaman edit level dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19. Halaman Edit Level

B. Pengujian Sistem

Pengujian sistem yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan sistem pengujian black-box. Pengujian ini dilakukan diakhir pembuatan perangkat lunak dimana proses pengembangan yang menentukan apakah aplikasi dapat berfungsi sesuai rencana atau tidak[16]. Hasil uji coba dapat dilihat pada tabel 1 untuk uji coba user dan tabel 2 untuk uji coba admin.

Tabel 1. Uji Coba Halaman User

No	Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Login	Mengisi username dan password	Menampilkan halaman home	Valid
2	Daftar	Mengisi data saat buat akun	Kembali ke halaman login	Valid
3	Mengakses halaman home	Klik menu home	Menampilkan halaman home	Valid
4	Mengakses halaman profil	Klik halaman profil	Menampilkan halaman profil	Valid
5	Mengakses halaman sejarah	Klik halaman sejarah	Menampilkan halaman sejarah	Valid
6	Mengakses halaman destinasi wisata	Klik drop down list pada destinasi	Menampilkan list destinasi	Valid
7	Mengakses detail informasi wisata	Klik obyek wisata yang ingin diakses	Menampilkan detail informasi wisata	Valid
8	Mengakses halaman posting	Klik posting	Menampilkan posting artikel dengan mengisikan kategori, judul, deskripsi, gambar dan link maps	Valid
9	Logout	Pengguna menggunakan logout untuk keluar akun	Berhasil keluar dari akun	Valid

Tabel 2. Uji Coba Halaman Admin

No	Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Login	Mengisi username dan password	Menampilkan halaman home	Valid
2	Daftar	Mengisi data saat buat akun	Kembali ke halaman login	Valid
3	Mengakses halaman dashboard admin	Klik dashboard	Menampilkan wisata, draft yang belum di validasi dan semua user	Valid
4	Klik detail	Admin melihat detail wisata yang sudah di input user	Menampilkan detail wisata	Valid
5	Klik Hapus wisata	Data wisata akan terhapus setelah dihapus	Hapus wisata sesuai dengan yang diharapkan	Valid
6	Klik hapus user	Data user akan terhapus setelah dihapus	Hapus user sesuai dengan yang diharapkan	Valid
7	Klik edit level	Level yang diubah akan berganti setelah di edit	Menampilkan drop down level	Valid
8	Logout	Admin menggunakan logout untuk keluar akun	Berhasil keluar dari akun	Valid

Dari pengujian sistem informasi pariwisata berbasis web menggunakan metode blackbox berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

C. Pengujian System Usability Scale

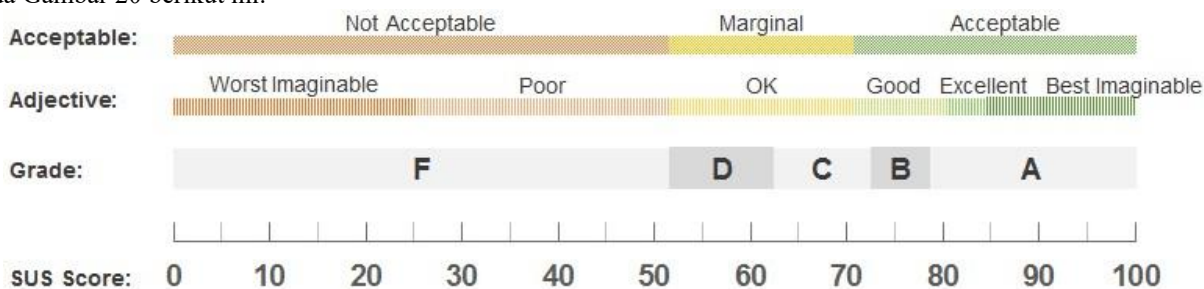
System Usability Scale (SUS) merupakan metode berbasis kuesioner yang dapat digunakan untuk melihat menge-tahui sejauh mana kegunaan suatu sistem dari sudut pandang subyektif pengguna [17]. Sistem pengujian usability dalam suatu aplikasi menggunakan sepuluh skala yang memberikan pandangan pengguna secara global dari sisi penggunaannya [18]. Responden pada metode SUS adalah pengguna yang telah menggunakan sistem yang akan diuji. Pengujian System Usability Scale dari sistem pariwisata dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian SUS

Resp.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	Skor SUS
1	3	3	0	3	1	3	0	3	1	3	21	52,5
2	3	3	1	3	2	3	1	3	1	3	25	62,5
3	3	3	1	3	1	3	2	3	1	3	26	65
4	3	2	1	3	1	3	1	3	1	3	25	62,5
5	3	4	0	3	1	4	0	4	0	3	27	67,5
6	3	3	0	2	1	4	0	4	1	1	25	62,5
7	4	4	1	3	1	4	0	3	1	3	31	77,5
8	2	3	3	4	2	3	1	3	1	3	33	82,5
9	3	3	1	4	0	3	1	3	1	4	32	80
10	3	3	1	2	1	3	2	3	1	1	30	75
Rata-rata												68,75

Berdasarkan hasil penilaian dari 10 responden diperoleh total nilai Skor SUS sebesar 687,5 dengan nilai rata-rata yang dihasilkan adalah 68,75. Setelah mendapatkan hasil akhir dari penilaian responden, langkah selanjutnya adalah menentukan grade hasil penilaian dengan menggunakan dua cara yang dapat digunakan. Penentuan grade pertama dilihat dari sisi penerimaan pengguna dengan menggunakan metode Acceptability, Grade Scale, Adjective Rating. Penentuan grade kedua dilihat dari sisi percentile range (SUS Skor) yang memiliki penilaian yang terdiri dari A,B,C,D,E dan F. berdasarkan kedua cara penentuan hasil penilaian tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

Untuk dapat mengetahui perspective pengguna terhadap website Sistem informasi pariwisata, maka harus ditentukan tingkat Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating dengan melakukan perbandingan terhadap hasil penilaian rata rata responden yaitu sebesar 68,75. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh responden yang dibandingkan dengan tabel penentuan Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating maka diperoleh hasil seperti pada Gambar 20 berikut ini:



Gambar 20. Penentuan Hasil Penilaian dengan menggunakan Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating (<https://measuringu.com/interpret-sus-score/>)

Berdasarkan gambar 20, Penentuan hasil penilaian yaitu 1) Tingkat Acceptability Range pengguna terhadap website Sistem informasi pariwisata termasuk ke dalam kategori Marginal, 2) Tingkat Grade Scale pengguna terhadap Sistem informasi pariwisata termasuk ke dalam kategori C, 3) Tingkat Adjective Rating pengguna terhadap website Sistem informasi pariwisata termasuk ke dalam kategori OK. Berdasarkan ketentuan penentuan hasil dengan menggunakan SUS Skor Per- centile Rank, maka diperoleh hasil bahwa website Sistem informasi pariwisata yang memiliki Skor SUS 68,75 berada pada Grade C. Hal ini mendandakan bahwa website Sistem informasi pariwisata perlu dikembangkan lebih lanjut.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, Dapat menarik kesimpulan yaitu Pemanfaatan teknologi informasi dengan membuat sistem informasi pariwisata berbasis web untuk memudahkan wisatawan lokal, nusantara, maupun wisatawan mancanegara untuk memperoleh informasi terkait kepariwisataan yang ada di Kabupaten Pasuruan dengan lebih mudah dan cepat. Diharapkan dengan pemanfaatan sistem ini dapat mempermudah menyebarkanluaskan informasi kepada masyarakat agar dapat mengembangkan kunjungan wisatawan ke Kabupaten Pasuruan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih yang sebesar besarnya disampaikan penulis kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah menjadi sumber ilmu dalam pengembangan sistem informasi pariwisata kabupaten Pasuruan. Kerja sama yang baik dan fasilitas yang disediakan oleh Universitas Muhammadiyah Sidoarjo menjadi kunci keberhasilan penelitian ini. Serta terimakasih kepada para bapak ibu dosen atas bimbingannya sampai penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Terimakasih atas komitmen dan dukungannya, diharapkan kerjasama ini terus berbuah hasil yang positif untuk generasi selanjutnya. Saran untuk kedepannya bapak ibu dosen dapat membimbing dan mengarahkan para mahasiswanya yang masih berjuang mengerjakan penelitiannya sampai lulus.

REFERENSI

- [1] M. Natsir, "Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Tourism Pada Dki Jakarta Berbasis Android," *Petir*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, 2019, doi: 10.33322/petir.v12i1.420.
- [2] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, "Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall". *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, pp. 273–276, 2019.
- [3] C. M. Lengkong, R. Sengkey, and B. A. Sugiarto, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 15–20, 2019, doi: 10.35793/jti.14.1.2019.23780.
- [4] M. Attanggo, S. Andryana, and E. Mardiani, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen (Sim) Penjualan Pakaian," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 106–113, 2021, doi: 10.29100/jipi.v6i1.1920.

- [5] S. Utarki, E. A. Pratama, and C. M. Hellyana, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 6, no. 1, pp. 19–32, 2020, doi: 10.31294/ijse.v6i1.7950
- [6] Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.Com," *JURIKOM J. Ris. Komput.*, vol. 8, no. 6, p. 205, Dec. 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3629. A. A. Effendy and D. Sunarsi, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan," vol. 4, no. 3, 2020.
- [7] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," 2020.
- [8] M. F. Fayyad, I. Ramadhani, H. Syukron, M. Ikhwan, and M. R. Prayogge, "Design of Web-Based Information System for Travel Ticketing In Pekanbaru City," 2022.
- [9] Pekanbaru City," 2022. A. Mardian, T. Budiman, R. Haroen, and V. Yasin, "PERANCANGAN APLIKASI PEMANTAUAN KINERJA KARYAWAN BERBASIS ANDROID DI PT. SALESTRADe CORP. INDONESIA," *J. Manajemen Inform. Jakarta*, vol. 1, no. 3, p. 169, Jul. 2021, doi: 10.52362/jmijakarta.v1i3.481.
- [10] A. A. Widodo and M. Misdram, "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN KENAIKAN JABATAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING (STUDI KASUS: PT. METSUMA ANUGRAH GRAHA)," vol. 2, no. 2, 2019.
- [11] P. R. Togatorop, R. P. Simanjuntak, S. B. Manurung, and M. C. Silalahi, "PEMBANGKIT ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM DARI SPESIFIKASI KEBUTUHAN MENGGUNAKAN NATURAL LANGUAGE PROCESSING UNTUK BAHASA INDONESIA," *J. Komput. Dan Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 196–206, Oct. 2021, doi: 10.35508/jicon.v9i2.5051
- [12] A. T. Martadinata and I. Zaliman, "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI E-COMMERCE DENGAN MENGGUNAKAN CMS, WOOCOMMERCE DAN XENDIT," 2020.
- [13] A. Utomo, Y. Sutanto, E. Tiningrum, and E. M. Susilowati, "PENGUJIAN APLIKASI TRANSAKSI PERDAGANGAN MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS," *J. Bisnis Terap.*, vol. 4, no. 2, pp. 133–140, Dec. 2020, doi: 10.24123/jbt.v4i2.2170.
- [14] F. C. Ningrum, D. Suherman, S. Aryanti, H. A. Prasetya, and A. Saifudin, "Penguujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 4, no. 4, p. 125, Dec. 2019, doi: 10.32493/informatika.v4i4.3782.
- [15] T. Sutabri, "Design of A Web-Based Social Network Information System," *International Journal Of Artificial Intellegence Research*, vol. 6, no. 1, p. 2022, 2023, doi: 10.29099/ijair.v6i1.454.
- [16] A. C. Praniffa, A. Syahri, F. Sandes, U. Fariha, Q. A. Giansyah, and M. L. Hamzah, "PENGUJIAN BLACK BOX DAN WHITE BOX SISTEM INFORMASI PARKIR BERBASIS WEB," vol. 4, 2023.
- [17] M. Defriani, M. G. Resmi, and I. Jaelani, "Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana," *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 30–39, May 2021, doi: 10.31539/intecom.v4i1.2072.
- [18] K. T. Nugroho, B. Julianto, and D. F. Nur Ms, "Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform. JANAPATI*, vol. 11, no. 1, p. 74, Apr. 2022, doi: 10.23887/janapati.v11i1.43209.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.