

IMPLEMENTASI SISTEM PENGENALAN WISATA BAHARI BERBASIS WEBSITE KABUPATEN MAJENE

Dian Megah Sari¹, Asmawati S.²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sulawesi Barat
Jalan Prof. Dr. Baharuddin Lopa, Majene, 9412

¹dianmegahsari@unsulbar.ac.id, ²asmawati.s@unsulbar.ac.id

ABSTRACT

The area of Majene Regency is dominated by waters and marine areas with many marine tourism destinations so that it is well known in several Majene regency areas but is less explored so that it is not known by some people due to the lack of information facilities, for this reason the implementation of a website in the introduction of marine tourism in Majene Regency is needed. This website application development aims to facilitate users in accessing marine tourism information in Majene Regency. An application designed and invincible with the needs of tourists in order to get information on the tourist destinations you want to visit. The design of this website is carried out using the Waterfall method, built with the Sublime Text 3 script language, PHP and Xampp 7.1 as the database, and the testing system uses a blackbox testing so as to produce a special marine tourism application that is feasible and can be accessed online.

Keywords: *Majene Regency, Website, Maritime Tourism*

ABSTRAK

Wilayah Kabupaten Majene didominasi perairan dan kelautan sehingga memiliki banyak destinasi wisata bahari yang tersebar di beberapa wilayah Kabupaten Majene, namun kurang tereksplor sehingga tidak diketahui sebagian masyarakat akibat minimnya sarana informasi, untuk itu Pembuatan *website* dalam pengenalan wisata bahari di Kabupaten Majene sangat dibutuhkan. Pembangunan aplikasi *website* ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi wisata bahari di Kabupaten Majene. Aplikasi dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan agar mendapatkan informasi destinasi wisata yang ingin dikunjungi. Perancangan *website* ini dilakukan dengan menggunakan metode *Waterfall*, dibangun dengan bahasa skrip *Sublime Text 3*, PHP serta *Xampp 7.1* sebagai *database*-nya, dan pengujian sistem menggunakan *blackbox testing* sehingga menghasilkan sebuah Sistem Informasi berbasis *website* sebagai sarana pengenalan dan promosi wisata bahari yang layak dan dapat diakses secara *online*.

Kata Kunci: *Kabupaten Majene, Website, Wisata Bahari*

I. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang paling efektif dan sangat berperan dalam penerimaan devisa negara, terlebih saat ini Indonesia memiliki beragam destinasi pariwisata indah dan memukau yang tersebar di berbagai wilayah kepulauan Indonesia diantaranya wisata alam, wisata bahari, wisata budaya serta masih banyak lagi wisata-wisata lainnya. Untuk itu informasi pariwisata Indonesia dalam hal kemudahan pencarian informasi wisata sangat dibutuhkan dan merupakan salah satu aspek penting untuk mendukung promosi wisata yang ada di Indonesia [1].

Seiring dengan perkembangan zaman, sudah selayaknya industri pariwisata masa kini memanfaatkan sarana digital sebagai strategi untuk mengenalkan lokasi wisata, agar dapat memudahkan para wisatawan dan masyarakat lokal untuk mengunjungi tempat-tempat wisata dan memperoleh informasi yang dibutuhkan di manapun mereka berada [2].

Setiap daerah dalam wilayah Indonesia, pasti memiliki tempat-tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi, begitupun halnya di Kabupaten Majene. Kabupaten Majene merupakan kota yang memiliki potensi wisata cukup banyak, wilayahnya yang terletak di daerah pesisir pantai membuat Kabupaten Majene menonjol pada wisata bahari. Banyak destinasi wisata bahari yang sangat indah dan tidak kalah indah dengan wisata bahari di kota lainnya untuk dikunjungi para wisatawan, namun karena kurangnya Informasi yang memadai, maka keberadaan wisata bahari tersebut kurang tereksplor secara maksimal sehingga tidak diketahui sebagian masyarakat [3].

Meskipun banyak upaya dari dinas pariwisata mempromosikan destinasi wisata tersebut seperti melalui *social media*, namun belum cukup memadai untuk memberikan informasi yang menarik bagi para wisatawan. Kendala lain yang menjadi penghalang adalah minimnya informasi wisata yang dapat diakses dan digunakan secara luas oleh wisatawan, masih terbatasnya sarana dan prasana terutama dalam hal teknologi informasi (sumber: wawancara dengan kepala seksi promosi pariwisata Kabupaten Majene), dari permasalahan yang ada untuk itu diperlukan prasarana atau fasilitas untuk memberikan informasi wisata terutama informasi wisata

bahari yang merupakan destinasi wisata favorit di Kabupaten Majene yang efektif serta dapat digunakan sebagai petunjuk atau panduan wisata bagi wisatawan yang ingin berkunjung. Maka dari itu Implementasi Pengenalan Wisata Bahari Berbasis *Website* dirancang untuk memudahkan para wisatawan dalam mengakses informasi wisata bahari yang ada di Kabupaten Majene.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Seksi Promosi Wisata (Muh. Ikhsan Harbi, SE) pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majene didapatkan permasalahan tentang minimnya informasi pengenalan wisata bahari ini, yang hanya memanfaatkan brosur dan buku panduan wisata saja, hal ini mendorong penulis untuk menemukan solusi yaitu dengan membangun sebuah sistem informasi berbasis *website* sebagai sarana pengenalan pariwisata di Kabupaten Majene.

Beberapa penelitian J. F. Rusdi berjudul “Peran teknologi Informasi pada pariwisata Indonesia” didapatkan hasil bahwa teknologi informasi merupakan celah potensial untuk meningkatkan optimalisasi informasi bagi para wisatawan, kemudahan teknologi informasi merupakan bagian yang melekat kental terhadap kemajuan pariwisata dunia. Kemudian dapat disimpulkan bahwa peran teknologi memang sangatlah dibutuhkan sebagai media promosi pengenalan wisata-wisata yang ada diberbagai wilayah Indonesia khususnya. Dalam penelitian ini, peneliti hanya membuat artikel tentang peran teknologi tapi tidak membangun sebuah sistem [4].

Penelitian sebelumnya dari La Ode Juni Akbar, Daud Yusuf, M. K. dengan judul “Analisis Potensi Wisata Bahari Berbasis Sistem Informasi Geografis di Pantai Langala Provinsi Gorontalo” didapatkan hasil bahwa kawasan wisata bahari Langala untuk kategori wisata *diving* dan bahari *snorkling* termasuk kategori sesuai (S2) dengan presentase kesesuaian yaitu 80.45%. Hasil analisis kawasan Bahari Langala kategori wisata pantai (*canoeing* dan *swimming*) menunjukkan persentase dengan kesesuaian 93.57% yaitu kategori sangat sesuai (S1). Persentase tutupan karang hidup di setiap stasiun yaitu di stasiun satu persentase penutupan karang hidup 37.12 %, pada stasiun dua sebesar 52.32%, stasiun tiga yang paling rendah yaitu 36.34%. Pantai Langala memiliki potensi yang dapat dikembangkan sebagai kawasan wisata bahari.

Pengembangan wisata pantai perlu diadakan penelitian lanjut tentang *monitoring* pengelolaan kawasan pariwisata Langala baik dari aspek perikanan, sosial ekonomi, budaya masyarakat dan kimia. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun hanya menjelaskan tentang fungsi dari GIS (*Geographic Information System*) untuk melihat potensi wisata yang dapat dikembangkan [5].

Penelitian sebelumnya dari A. Darman Umagapi dengan judul “Sistem Geografis Wisata Bahari pada Dinas Pariwisata Kota Ternate” didapatkan hasil bahwa sistem yang dibangun berupa *website* sangat membantu dalam mempromosikan objek wisata bahari pada Kota Ternate dan seluruh lapisan masyarakatnya baik itu lokal maupun nasional, *website* yang dibangun juga memberikan kemudahan terhadap masyarakat dalam mencari informasi mengenai objek-objek wisata di Kota Ternate, pada penelitiannya juga mengatakan bahwa sistem informasi yang dibangun berbasis *website* telah memberikan kemudahan dalam memberikan informasi dan peristiwa-peristiwa penting pada dinas pariwisata di Kota Ternate dapat disimpulkan bahwa fungsi dari sistem informasi berbasis *website* tersebut telah berjalan dengan baik sesuai peruntukannya [6].

Penelitian sebelumnya dari Arsul, Arie S.M. Lumenta, B. A. S. dengan judul “*E-Tourism* Kabupaten Pulau Morotai” didapatkan hasil bahwa dengan memanfaatkan teknologi informasi bagi para wisatawan di Kabupaten Pulau Morotai ini telah mampu mempermudah pengunjung untuk mendapatkan informasi mengenai tempat-tempat wisata di Kabupaten Pulau Morotai, dengan menggunakan konsep *e-tourism* sebagai pengembangan teknologi informasi di industri pariwisata yang sangat bermanfaat untuk mengenalkan kepada masyarakat luas maupun dunia terkait lokasi wisata yang ada pada Kabupaten Pulau Morotai sehingga dapat disimpulkan bahwa fungsi dari sistem informasi *e-tourism* yang dibangun tersebut telah berjalan dengan baik sesuai peruntukannya [7].

Penelitian sebelumnya dari Fajar Solihin Putra, M. Z. dengan judul “Implementasi Sistem Informasi Pariwisata *Mobile* untuk Provinsi Sumatera Barat Berbasis Multimedia” didapatkan hasil bahwa aplikasi yang telah dibangun dapat menyediakan informasi terkait pariwisata Provinsi Sulawesi Barat yang

interaktif dan menarik sehingga menambah daya tarik wisata Provinsi Sumatera Barat dan melalui aplikasi yang telah dibangun maka wisatawan dapat melihat berbagai pilihan kota wisata dan tempat wisata yang beragam di Provinsi Sumatera Barat, peristiwa tahunan, transportasi, peta, akomodasi dan informasi lainnya yang dibutuhkan wisatawan dan menjadi referensi guna menentukan destinasi wisata, dari hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dari sistem informasi berbasis *mobile* tersebut telah berjalan dengan baik sesuai peruntukannya [8].

Penelitian sebelumnya dari F. Rizky dkk. dengan judul “Penerapan *e-government* dalam promosi pariwisata melalui *website* oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Padang” didapatkan hasil bahwa di masa lampau promosi pariwisata cukup hanya memanfaatkan media yang konvensional, tapi saat ini lahirnya internet telah banyak mengubah pola penyaluran informasi dan komunikasi antara konsumen dan perusahaan dalam berbagai sektor pariwisata. Pariwisata merupakan sumber devisa negara selain dari industri minyak gas yang perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan *e-government* dalam promosi wisata Kota Padang dapat dimanfaatkan sebagai media promosi dan sarana informasi dan publikasi kepada masyarakat, aplikasi yang dibangun tidak hanya sekedar membangun sebuah *website* saja tetapi juga memiliki manfaat yang sangat banyak guna mempromosikan objek-objek wisata yang ada di Kota Padang, dengan *website* tersebut objek-objek wisata di Padang telah dapat dikenal masyarakat luas dan telah menjadi tujuan wisata dunia seperti Lombok dan Bali, sehingga menarik jumlah pengunjung wisata dan meningkat dari tahun ke tahun. Meskipun dalam penggunaan aplikasinya masih banyak kendala seperti kurangnya sumber daya manusia sehingga *website* tersebut hanya dikelola oleh satu orang, terhambat masalah dana dan anggaran, rendahnya *mindset* dari pihak dinas pariwisata untuk mempromosikan objek wisata melalui *website*, namun demikian fungsi dari sistem informasi berbasis *website* tersebut telah berjalan dengan baik sesuai peruntukannya [9].

Penelitian sebelumnya dari K. Saputra dengan judul “Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis *website* sebagai media promosi di Singkawang Kalimantan barat”

didapatkan hasil bahwa *website* yang dirancang mampu memberikan informasi mengenai pariwisata yang ada di Singkawang Kalimantan Barat, *website* ini juga bersifat dinamis dikarenakan pengunjung dapat menambahkan konten baru setiap saat, Aplikasi ini juga dibangun sebagai panduan pariwisata di Singkawang Kalimantan Barat karena Informasi disampaikan telah cukup memenuhi kebutuhan informasi tentang lokasi-lokasi wisata. Informasi tentang fasilitas yang diberikan pada tempat wisata cukup memenuhi kebutuhan pengunjung dan calon pengunjung. Dengan menggunakan *website* ini maka dinas pariwisata dapat mengurangi biaya promosi secara konvensional yang membutuhkan biaya yang sangat besar, karena harus mengadakan pameran pariwisata di luar daerah. Dengan dibangunnya *website* ini maka kebutuhan pengunjung atau calon pengunjung sudah terpenuhi untuk mencari data secara maksimal. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi dari sistem informasi berbasis *website* tersebut telah berjalan dengan baik sesuai peruntukannya [10].

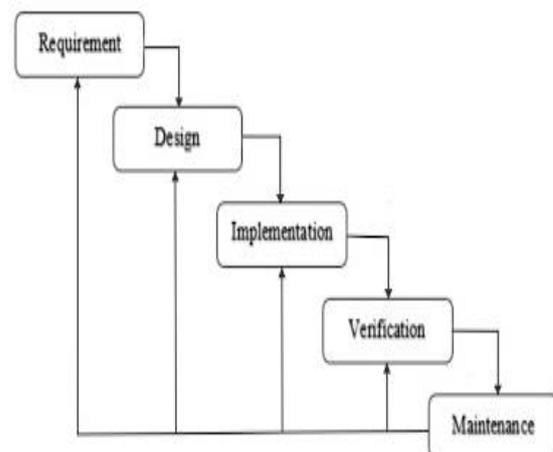
Penelitian sebelumnya dari Cheril Mouren Lengkong, Rizal Sengkey, B. A. S. dengan judul “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa” didapatkan hasil bahwa dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa: Sistem informasi web di Kabupaten Minahasa ini, memberikan kemudahan bagi para wisatawan untuk mendapat informasi mengenai pariwisata di Kabupaten Minahasa. Sistem yang dibangun ini dirancang menggunakan metode pengembangan sistem yaitu Metode RAD (*Rapid Application Development*). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi dari sistem informasi berbasis *website* tersebut telah berjalan dengan baik sesuai peruntukannya dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*), sistem informasi yang dibangun lebih kepada wisata budaya yang menonjolkan wisata yang lebih dominan di Kabupaten Minahasa, sedangkan penulis membuat aplikasi *website* lebih menonjolkan destinasi wisata bahari yang juga menjadi salah satu ciri khas dari Kabupaten Majene [11].

Penelitian sebelumnya dari Sheilla Anggraini Sutanto, A. L. dengan judul “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web pada Awan Tour Travel” didapatkan hasil bahwa sistem informasi pariwisata berbasis web ini dibangun dengan sistem yang baru dan lebih baik

dibanding sebelumnya, efektif dan cepat karena memakai alat bantu komputer yang tidak terlepas dari sumber daya manusia itu sendiri guna memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada agar dapat menunjang daya kerja. Sistem informasi yang dibangun ini berbasis web dirancang dapat mempercepat proses pelayanan informasi dan pengolahan data untuk pengambilan keputusan manajemennya. Sistem Informasi berbasis web ini menghasilkan format laporan yang tepat waktu dan memadai sehingga keputusan yang diambil dapat lebih akurat. Sistem informasi berbasis web ini memperluas jaringan penjualan dan pemasaran produk dikarenakan konsumen telah dapat dengan sangat mudah membeli dan melihat produk tanpa harus datang dulu ke tempat tujuan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi dari *website* yang dibuat lebih fokus kepada penjualan dan pemasaran produk, sedangkan implementasi sistem yang akan dibuat penulis lebih kepada promosi atau pengenalan wisatanya, sistem yang disajikan oleh penulis dilengkapi dengan berbagai macam destinasi wisata dan gambar-gambar dan keterangan secara detail tentang wisata tersebut sehingga para wisatawan dapat mengambil keputusan tempat wisata manakah yang akan mereka kunjungi [12].

II. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan untuk implementasi sistem berbasis *website* ini adalah Metode *Waterfall* [13]. bisa dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode *waterfall*

Metode *Waterfall* menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada

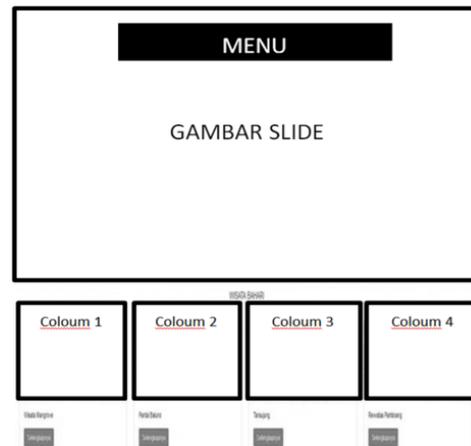
serangkaian penelitian yang dilakukan, diantaranya adalah:

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan metode yang akan dilakukan adalah berupa teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui, wawancara sebagai bentuk komunikasi verbal untuk memperoleh informasi, wawancara dilakukan pada dinas kebudayaan dan pariwisata, observasi tempat-tempat wisata bahari dilakukan untuk mengetahui kondisi di lapangan, dan kepustakaan dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari kepustakaan dalam bentuk buku-buku, jurnal, maupun artikel lainnya yang mendukung penelitian ini.

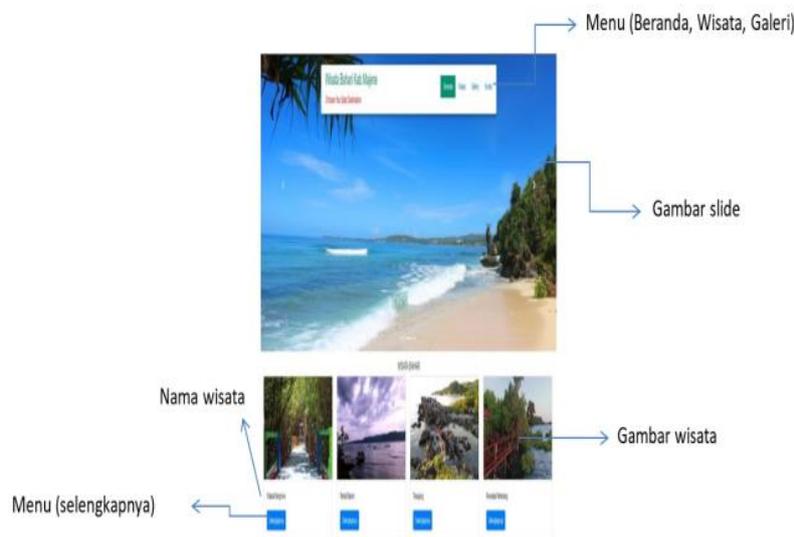
2. Tahap Perancangan

Tahap awal perancangan sistem dengan membuat desain *layout* sistem yang akan dibangun, desain *layout* dibangun sebagai *wireframe* tampilan *website* yang digunakan untuk menyusun menu dan letak awal dalam sebuah desain, *wireframe website*-nya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Wireframe website wisata bahari

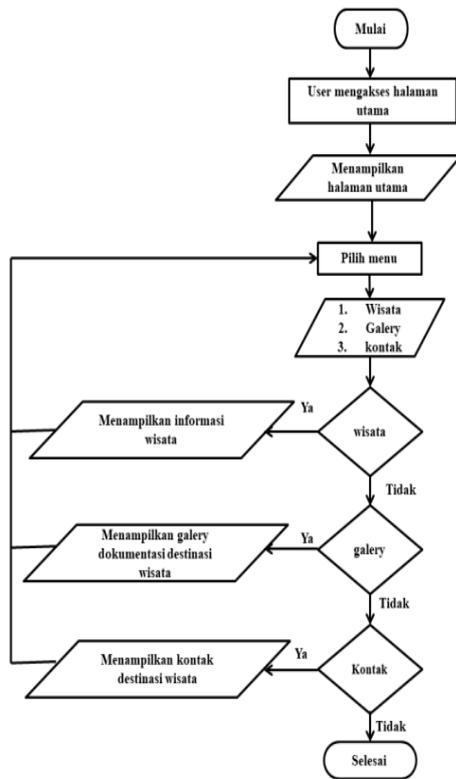
Tahap perancangan selanjutnya adalah lanjutan dari *wireframe* yaitu *mockup* yang memberikan gambaran secara detail tentang *website* wisata bahari di Kabupaten Majene yang akan dibangun. dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Mockup

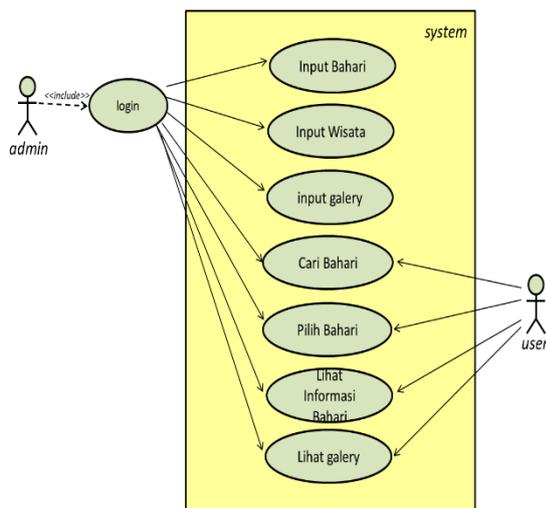
Tahap selanjutnya adalah membangun *prototype* yang berfungsi untuk memberikan simulasi interaksi antara tampilan sistem dan pengguna, dimana pengguna atau *user* dapat berinteraksi dan melihat dengan *user* tampilan antarmuka secara langsung.

Untuk tahap desain, sebelum melakukan perancangan maka diperlukan juga *flowchart* sistem, *flowchart* ini bertujuan untuk memberikan penjelesan tentang alur sistem nantinya. bisa dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Flowchart sistem

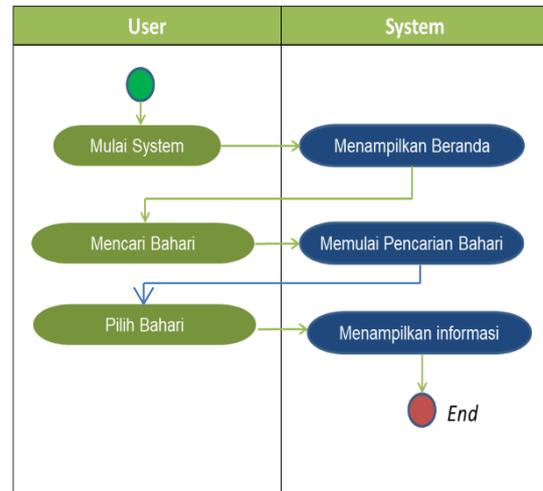
Selanjutnya adalah diagram aktifitas yang menggambarkan ilustrasi kegiatan yang akan diaplikasikan oleh pengguna dalam hal ini menggunakan *usecase diagram*, dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Usecase diagram

Tahap selanjutnya adalah *activity diagram* bagian ini digunakan untuk membuat model *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas, dan operasi yang dimodelkan dalam *activity diagram*. Diagram *activity* merupakan diagram

yang berfokus pada banyaknya aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Jadi dengan kata lain, diagram ini akan menunjukkan bagaimana banyaknya aktifitas tersebut bergantung satu dengan yang lainnya. Diagram *activity* pada sistem yang dibangun dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 6. Activity diagram

Tahap selanjutnya melakukan pengkodean dan pembuatan sistem informasi, setelah itu dilakukan pengujian sistem menggunakan *black box testing*, untuk mengetahui layak atau tidaknya sistem yang telah dibangun untuk diimplementasikan.

3. Tahap Implementasi

Pada tahap ini telah dilakukan implementasi aplikasi *website* yang digunakan untuk menjembatani antara pengguna dan sistem dalam pencarian objek wisata bahari Kabupaten Majene. Tahap implementasi ini penulis melakukan pengkodean menggunakan PHP dengan *platform* pendukung *Sublime Text 3* dan *database* yang digunakan adalah *Xampp* Versi 7.1 serta program lain yang mendukung dalam pembuatan aplikasi *website* wisata bahari [14].

4. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat, adapun subjek dari penelitian ini adalah para wisatawan dan masyarakat lokal serta beberapa tempat-tempat wisata bahari yang diambil dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* yaitu penarikan sampel

dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian [15].

5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data atau informasi dari model yang dikembangkan adalah observasi, wawancara, dan literatur. Observasi digunakan langsung oleh peneliti untuk melihat bagaimana respon wisatawan terhadap *website* wisata bahari yang akan dikembangkan [16].

Wawancara dilakukan untuk melengkapi informasi yang diperoleh untuk menjangkau data evaluasi dari respon masyarakat lokal maupun wisatawan untuk mengetahui dan mengenal tentang wisata bahari berbasis *website* yang dikembangkan dan juga tanggapan mengenai kepraktisan dan efektifitas produk teknologi informasi yang dikembangkan [17].

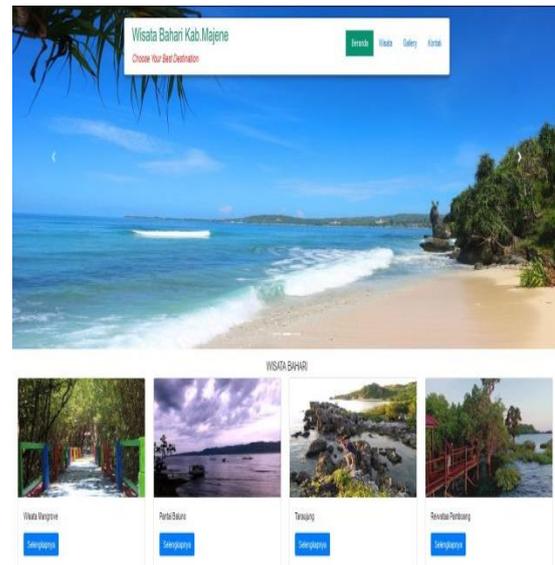
6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif [18]. penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh sistem yang akan dibangun terhadap pengenalan wisata bahari di Kabupaten Majene.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Halaman Beranda

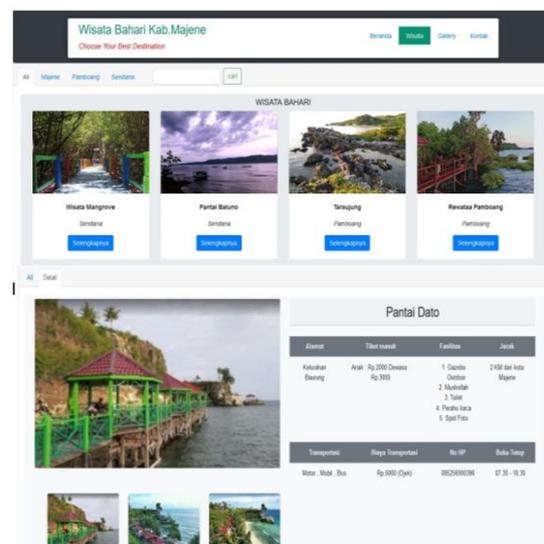
Halaman beranda ini adalah halaman yang utama dari *Website* Pengenalan Wisata Bahari Kabupaten Majene. Halaman ini terdiri dari menu-menu yang terkait dengan sarana informasi Wisata Bahari di Kabupaten Majene, yang terdiri dari menu wisata, galeri dan kontak. Halaman beranda atau halaman utama ini bersifat umum jadi semua pengguna bisa mengakses sistem ini secara langsung, tanpa harus melakukan *login* atau registrasi terlebih dahulu. Tampilannya dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan halaman beranda

3.2 Menu Wisata

Halaman ini merupakan halaman pada Menu Wisata, dimana di halaman ini akan ditampilkan berbagai objek wisata bahari yang terdapat di Kabupaten Majene, dengan memilih menu wisata, wisatawan dapat memilih destinasi wisata yang akan dituju, dengan memilih menu selengkapnya maka wisatawan dapat melihat info detail dari destinasi wisata yang dipilih dan ingin dikunjungi, diantaranya alamat tempat wisata, tiket masuk, fasilitas, transportasi, biaya transportasi, No. HP, jam buka tutup wisata dan jarak tempuh yang akan dilalui apabila ingin berkunjung ke destinasi wisata tersebut. Tampilan Menu Wisata seperti yang terlihat pada Gambar 8.

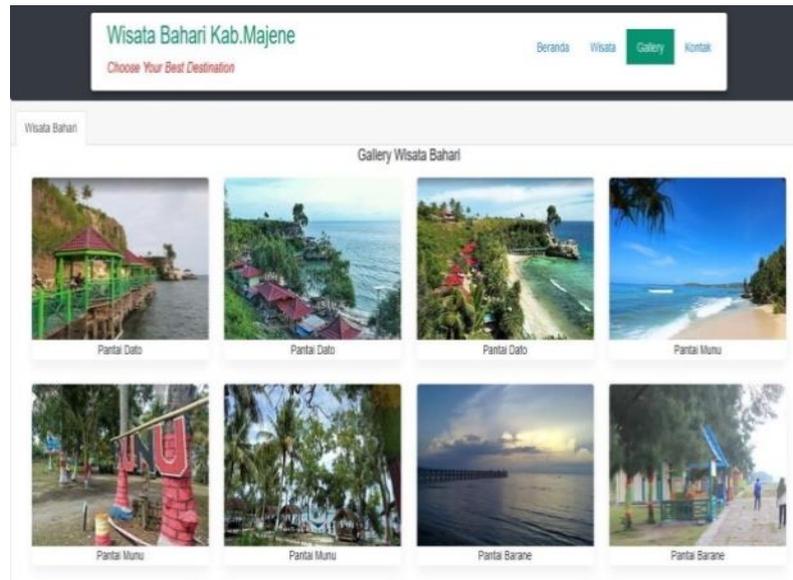


Gambar 8. Tampilan halaman wisata

3.3 Menu *Galery*

Halaman ini merupakan halaman pada Menu *Galery*, di halaman ini akan ditampilkan dokumentasi berbagai destinasi wisata bahari

secara lengkap yang ada di Kabupaten Majene. Tampilan Menu *Galery* seperti yang terlihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan halaman *galery*

3.4 Pengujian Sistem

Black box testing merupakan bagian yang terpenting dalam pembangunan sebuah aplikasi, pengujian menggunakan *black box testing* ini fokus kepada spesifikasi fungsi-fungsi dari sistem yang dibangun, mendefinisikan tentang kondisi penginputan oleh pengguna dan melakukan *tester* pada spesifikasi fungsional program aplikasi. Hasil uji *black box testing* dapat dilihat dari pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian sistem black box testing

No	Kasus/diuji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Awal	Memilih <i>Launcher Icon</i> Aplikasi Wisata Bahari Kabupaten Majene	Ketika <i>icon</i> diklik/disentuh maka aplikasi berjalan dan masuk ke tampilan awal	Berhasil
2	Menu Informasi Tempat Wisata	Akan menampilkan dua pilihan menu tampil <i>list</i> : 1. <i>All Categories</i> 2. <i>Detail</i>	Ketika memilih menu Wisata, akan menampilkan dua pilihan menu tampil <i>List</i> diantaranya: 1. <i>All Categories</i> yang akan menampilkan lokasi atau tempat wisata yang ada di Kabupaten Majene 2. <i>Detail</i> yang akan menampilkan secara detail destinasi wisata yang akan dikunjungi	Berhasil
3	<i>Galery</i>	Akan menampilkan dokumentasi berbagai destinasi wisata bahari secara lengkap	Ketika memilih menu <i>galery</i> , akan menampilkan dokumentasi berbagai destinasi wisata bahari secara lengkap yang dapat menjadi rekomendasi bagi para wisatawan	Berhasil
4	Kontak	Akan menampilkan kontak	Ketika memilih menu kontak, akan menampilkan menu kontak petugas destinasi wisata	Berhasil

IV. PENUTUP

Dari hasil pembahasan yang dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi Wisata Bahari berbasis *website* di Kabupaten Majene ini dapat memberikan kemudahan kepada pengguna baik itu masyarakat lokal maupun wisatawan dalam mendapatkan informasi destinasi wisata bahari di Kabupaten Majene yang dapat menjadi referensi untuk dikunjungi. Selain itu dengan adanya *website* wisata bahari ini dapat mendorong pemerintah dalam upaya pengembangan wisata bahari yang ada pada Kabupaten Majene.

Dengan adanya *website* ini para pengunjung maupun calon pengunjung yang membutuhkan informasi mengenai lokasi-lokasi dapat segera terpenuhi dan memberi referensi wisata bahari mana di Kabupaten Majene yang akan dikunjungi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. J. Satriyo, "Perancangan dan pembuatan sistem informasi pariwisata Kota Solo dan sekitarnya berbasis web," Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.
- [2] W. Istuningsi, "Dongkrak industri pariwisata melalui e-tourism: strategi promosi zaman now," 2018. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com>. [Accessed: April 18, 2020].
- [3] M. Rifai, "Definisi wisata bahari," 2020, [Online]. Available: [Kota Tuban Online Tubancity.com](https://www.tubancity.com), <https://www.tubancity.com>.
- [4] J. F. Rusdi, "Peran teknologi informasi pada pariwisata Indonesia," J. AIMS, vol. 2, no. 2, 2019
- [5] L. O. J. Akbar, et al., "Analisis potensi wisata bahari berbasis sistem informasi geografis di pantai Langala Provinsi Gorontalo," Jambura Geoscience Review, vol. 1, no. 1, 2019.

- [6] D. Umagapi and A. Ambarita, "Sistem informasi geografis wisata bahari pada dinas pariwisata Kota Ternate," *Jurnal Ilmiah Ilkominfo – Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 1, no. 2, 2018
- [7] A. Arsul, et al., "E-tourism kabupaten pulau morotai," *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, vol. 4, no. 3, 2015.
- [8] F. S. Putra and M. Ziveria, "Implementasi sistem informasi pariwisata mobile untuk provinsi sumatera barat berbasis multimedia," *Sesindo (Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia)*, Dec 2013
- [9] F. Rizky, et al., "Penerapan e-government dalam promosi pariwisata melalui website oleh dinas kebudayaan dan pariwisata Kota Padang," 2019.
- [10] K. Saputra, "Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis *website* sebagai media promosi di Singkawang Kalimantan Barat," *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Indonesia*, vol. 2, no. 1, 2017.
- [11] C. M. Lengkong, et al., "Sistem informasi pariwisata berbasis web di Kabupaten Minahasa," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 1, 2019.
- [12] S. A. Sutanto and A. Lubis, "Sistem informasi pariwisata berbasis web pada awan tour travel," *Jupiter-Jurnal Penerapan Ilmu-Ilmu Komputer*, 2016.
- [13] Sigit, "Manajemen proyek: penerapan metode waterfall," *Skyshi*, April 2018. [Online]. Available: Medium, <https://medium.com>. [Accessed: April 18, 2020].
- [14] D. A. Hadi, "Tutorial sublime text editor part 2 : penggunaan dasar," April 2020. [Online]. Available: Malesngoding, <https://www.malasngoding.com>. [Accessed: April 18, 2020].
- [15] L. Hakim, *Bikin Website Super Keren Dengan PHP dan JQuery*. Yogyakarta: Lokomedia, 2010.
- [16] S. Arikunto, *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [17] S. R. Muntu, "Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran simulasi digital kelas x di SMK," *PPS Universitas Negeri Makassar*, 2017.
- [18] Z. J. Satriyo, "Perancangan dan pembuatan sistem informasi pariwisata Kota Solo dan sekitarnya berbasis web,"

Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.

Hak Cipta

Semua naskah yang tidak diterbitkan, dapat dikirimkan di tempat lain. Penulis bertanggung jawab atas ijin publikasi atau pengakuan gambar, tabel dan bilangan dalam naskah yang dikirimkannya. Naskah bukanlah naskah jiplakan dan tidak melanggar hak-hak lain dari pihak ketiga. Penulis setuju bahwa keputusan untuk menerbitkan atau tidak menerbitkan naskah dalam jurnal yang dikirimkan penulis, adalah sepenuhnya hak Pengelola. Sebelum penerimaan terakhir naskah, penulis diharuskan menegaskan secara tertulis, bahwa tulisan yang dikirimkan merupakan hak cipta penulis dan menugaskan hak cipta ini pada pengelola.