



## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMETAAN PARIWISATA METODE AGILE BERBASIS WEBSITE

Dicky Indra Setiawan<sup>1</sup>, Muhammad Bayu Pamungkas<sup>2</sup>, Muhammad Tegar<sup>3</sup>

Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

Email: [dickyindra400@gmail.com](mailto:dickyindra400@gmail.com)<sup>1</sup>, [bayupamungkas1821@gmail.com](mailto:bayupamungkas1821@gmail.com)<sup>2</sup>,

[Sukaibadahtegar@gmail.com](mailto:Sukaibadahtegar@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Perancangan Sistem Informasi Pemetaan Pariwisata berbasis Website dengan Metode Agile bertujuan untuk memberikan solusi efektif dalam penyajian informasi wisata yang akurat, interaktif, dan mudah diakses. Sistem ini dirancang untuk mendukung wisatawan dalam memperoleh informasi tentang berbagai destinasi wisata, termasuk wisata alam, budaya, sejarah, dan modern. Metode Agile digunakan dalam pengembangan sistem karena pendekatannya yang iteratif, fleksibel, dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna, pengumpulan data destinasi wisata, dan pembuatan prototipe awal. Implementasi sistem dilakukan melalui siklus iterasi yang mencakup perencanaan, pengembangan, pengujian, dan evaluasi. Sistem ini dilengkapi dengan fitur peta interaktif, pencarian lokasi, deskripsi destinasi, foto, serta penilaian usability yang mempermudah wisatawan dalam merencanakan perjalanan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem informasi ini memiliki tingkat usability yang tinggi, dengan skor rata-rata 4.5 dari 5 berdasarkan penilaian pengguna. Wisata alam menjadi kategori paling diminati, dengan rata-rata kunjungan harian tertinggi (140 kunjungan), diikuti oleh wisata budaya, sejarah, dan modern. Selain itu, data menunjukkan bahwa wisata modern memerlukan pengembangan lebih lanjut dalam hal konten dan promosi.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Pariwisata, Agile, Website, Pemetaan.

### Abstract

*Designing a Website-based Tourism Mapping Information System using the Agile Method aims to provide an effective solution in presenting tourist information that is accurate, interactive and easy to access. This system is designed to support tourists in obtaining information about various tourist destinations, including natural, cultural, historical and modern tourism. The Agile method is used in system development because its approach is iterative, flexible, and focuses on user needs. The type of research used in this research is qualitative and quantitative. This research began with*

### Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Kohesi.v1i2.365

**Copyright : Author**

**Publish by : Kohesi**



This work is licensed

under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



*analyzing user needs, collecting tourist destination data, and creating an initial prototype. System implementation is carried out through an iteration cycle that includes planning, development, testing and evaluation. This system is equipped with interactive map features, location search, destination descriptions, photos, and usability assessments which make it easier for tourists to plan their trips. The evaluation results show that this information system has a high level of usability, with an average score of 4.5 out of 5 based on user assessments. Natural tourism is the most popular category, with the highest average daily visits (140 visits), followed by cultural, historical and modern tourism. In addition, data shows that modern tourism requires further development in terms of content and promotion.*

**Keywords:** *Information Systems, Tourism, Agile, Website, Mapping.*

## PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki kontribusi signifikan terhadap perekonomian di berbagai negara, termasuk Indonesia. Potensi pariwisata yang besar dapat menjadi sumber pendapatan utama, baik bagi pemerintah daerah maupun masyarakat sekitar. Indonesia, sebagai negara kepulauan dengan keberagaman budaya, adat istiadat, dan kekayaan alam, memiliki berbagai destinasi wisata yang tersebar di seluruh wilayahnya. Namun, potensi ini seringkali belum dimanfaatkan secara optimal karena kurangnya informasi yang dapat diakses oleh wisatawan secara cepat dan tepat (Kemenparekraf, 2022).

Sistem informasi pemetaan pariwisata berbasis website dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sistem ini memungkinkan pengguna, baik wisatawan domestik maupun mancanegara, untuk mengakses informasi tentang lokasi wisata, fasilitas, rute, dan rekomendasi secara real-time. Dengan teknologi berbasis web, informasi ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga dapat meningkatkan pengalaman wisatawan serta membantu pengelolaan destinasi wisata secara lebih terintegrasi (Purnama & Santosa, 2020).

Metode *Agile* dipilih dalam perancangan sistem informasi ini karena sifatnya yang fleksibel dan iteratif. Dalam pengembangan perangkat lunak, metode *Agile* dikenal mampu menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna karena pendekatan ini melibatkan kolaborasi intensif antara tim pengembang dan pemangku kepentingan. Selain itu, metode *Agile* memungkinkan perubahan atau penyesuaian selama proses pengembangan, sehingga hasil akhir lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan atau tantangan yang mungkin muncul (Beck et al., 2001).

Dalam konteks pariwisata, banyak destinasi wisata yang belum terdokumentasi dengan baik atau memiliki informasi yang kurang menarik dan tidak terkini. Kondisi ini menyebabkan rendahnya daya tarik wisatawan terhadap destinasi tertentu, terutama yang berada di daerah terpencil atau kurang terkenal (Suryani et al., 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat memetakan lokasi-lokasi wisata secara menyeluruh, lengkap dengan fitur-fitur pendukung seperti rute perjalanan, estimasi waktu, rekomendasi aktivitas, hingga ulasan dari pengunjung.



Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi berbasis web dapat memberikan dampak positif terhadap promosi pariwisata. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Rahman et al. (2019) mengungkapkan bahwa implementasi sistem informasi pariwisata berbasis teknologi digital dapat meningkatkan jumlah wisatawan hingga 30% dalam waktu satu tahun. Selain itu, penggunaan metode Agile dalam pengembangan sistem ini dinilai efektif karena memungkinkan pemangku kepentingan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pengembangan, sehingga kebutuhan bisnis dan teknis dapat terpenuhi secara lebih optimal (Mahendra & Wijaya, 2022).

Adapun fokus dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan sistem informasi pemetaan pariwisata berbasis website dengan menggunakan metode Agile. Sistem ini diharapkan dapat menyediakan informasi pariwisata yang akurat, interaktif, dan mudah diakses oleh pengguna. Selain itu, pengembangan sistem juga bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan destinasi wisata oleh pemerintah daerah maupun pihak terkait.

## LANDASAN TEORI

### Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi terorganisasi dari komponen-komponen yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, data, manusia, dan prosedur yang dirancang untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dan operasi organisasi (Laudon & Laudon, 2020). Sistem informasi digunakan untuk berbagai tujuan, seperti mendukung operasi harian, mempermudah pengambilan keputusan strategis, dan meningkatkan efisiensi proses bisnis. Dalam konteks pariwisata, sistem informasi dapat membantu menyajikan data mengenai destinasi wisata, rute perjalanan, dan fasilitas secara real-time kepada wisatawan (O'Brien & Marakas, 2011).

### Pariwisata

Pariwisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok ke lokasi tertentu untuk tujuan rekreasi, bisnis, atau lainnya dalam jangka waktu tertentu. Pariwisata menjadi salah satu sektor penting dalam perekonomian suatu negara karena dapat menciptakan lapangan kerja, meningkatkan pendapatan daerah, dan memperkenalkan budaya lokal kepada dunia (Cooper et al., 2008). Pengembangan pariwisata memerlukan sistem informasi yang mampu menyediakan informasi akurat dan terkini terkait destinasi, fasilitas, dan aksesibilitas. Pemetaan pariwisata berbasis website menjadi solusi untuk mempermudah promosi dan pengelolaan destinasi wisata, terutama di daerah terpencil atau kurang dikenal (Wahyuni et al., 2021).

### Metode Agile

Metode Agile adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang bersifat iteratif, kolaboratif, dan fleksibel terhadap perubahan kebutuhan. Agile didesain untuk mempercepat proses pengembangan sistem dengan melibatkan tim pengembang dan pengguna dalam siklus yang berulang (*sprint*) (Beck et al., 2001). Prinsip utama Agile (Beck et al., 2001) yaitu, pelanggan dilibatkan secara aktif selama proses pengembangan, sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang berubah, dan sistem dikembangkan secara iteratif dengan fokus pada pengiriman fitur yang bernilai tinggi terlebih dahulu. Salah satu implementasi Agile adalah



*Scrum*, yang menggunakan pendekatan berbasis sprint untuk memastikan setiap tahap pengembangan menghasilkan hasil yang dapat dievaluasi dan ditingkatkan (Schwaber & Sutherland, 2017).

## Website

Website adalah media berbasis internet yang memungkinkan penyajian informasi secara interaktif kepada pengguna. Dalam konteks pariwisata, website sering digunakan untuk promosi destinasi wisata, menyajikan informasi rute perjalanan, hingga memberikan rekomendasi aktivitas. Website yang baik harus responsif, mudah digunakan, dan informatif (Nielsen, 2012). Unsur penting dalam pengembangan website (Garrett, 2011) adalah, penataan informasi agar mudah ditemukan oleh pengguna, tampilan yang menarik dan intuitif, kemampuan pengguna untuk berinteraksi, seperti mencari lokasi atau memberikan ulasan, dan website dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone. Dalam pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis website, teknologi modern seperti HTML5, CSS3, dan framework JavaScript (misalnya React atau Vue.js) sering digunakan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang dinamis dan interaktif (Kurniawan, 2018).

## METODE PENELITIAN

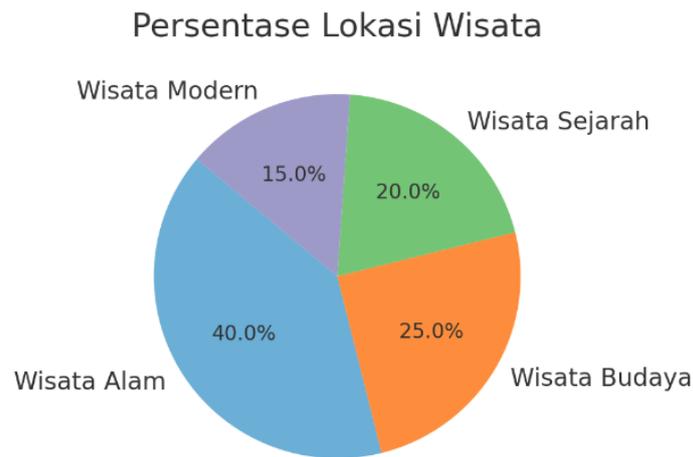
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan penelitian pengembangan (*research and development*), yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan sistem informasi pemetaan pariwisata berbasis website menggunakan metode Agile. Penelitian ini juga melibatkan evaluasi kinerja sistem untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, model *Scrum*, salah satu kerangka kerja Agile, digunakan sebagai pendekatan pengembangan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen. Wawancara dilakukan dengan pihak terkait, seperti dinas pariwisata, pengelola destinasi wisata, dan calon pengguna sistem. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi lapangan dan kebutuhan informasi wisata. Studi dokumen mencakup analisis data geografis dan informasi destinasi wisata. Pengembangan dilakukan menggunakan pendekatan Agile dengan teknologi berbasis web, seperti Front-End Development yang terdiri atas HTML5, CSS3, dan JavaScript (misalnya React atau Vue.js). Back-End Development terdiri atas PHP atau Node.js, dengan database seperti MySQL atau PostgreSQL. Dan integrasi peta yang menggunakan API seperti Google Maps atau OpenStreetMap untuk visualisasi lokasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner, checklist pengujian, dan prototipe sistem.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem informasi pemetaan pariwisata berbasis website bertujuan untuk menyediakan akses yang mudah dan informatif kepada wisatawan terkait lokasi wisata di wilayah tertentu. Hasil yang diperoleh dari analisis data, baik dalam bentuk tabel maupun grafik, memberikan wawasan penting mengenai efektivitas sistem yang telah dikembangkan.

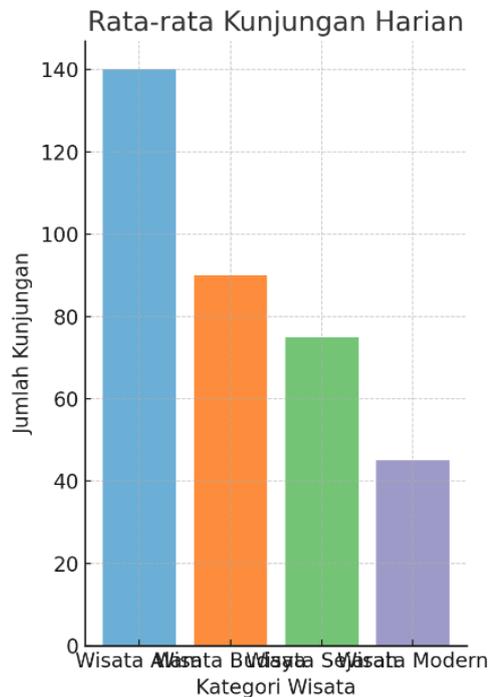


**Gambar 1. Persentase Lokasi Wisata**



hasil menunjukkan distribusi lokasi berdasarkan Wisata Alam mendominasi dengan 40%, diikuti oleh Wisata Budaya (25%), Wisata Sejarah (20%), dan Wisata Modern (15%). Hal ini menunjukkan fokus utama sistem pada wisata alam. Lokasi wisata alam memiliki jumlah kunjungan tertinggi. Hal ini dapat disebabkan oleh aksesibilitas, popularitas, atau daya tarik alami yang kuat. Menjadi kategori dominan dalam sistem pemetaan ini. Hal ini mencerminkan bahwa destinasi wisata berbasis alam memiliki potensi besar di daerah yang diteliti.

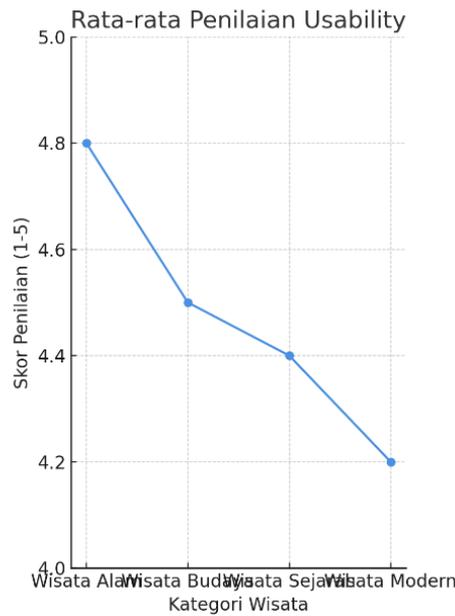
**Gambar 2. Rata-rata Kunjungan Harian**



Grafik bar menunjukkan rata-rata jumlah kunjungan harian berdasarkan kategori wisata dengan menghasilkan Wisata Alam memiliki jumlah tertinggi (140 kunjungan per hari). Wisata Modern memiliki kunjungan harian terendah (45 kunjungan). Hal ini menunjukkan bahwa lokasi dengan daya tarik alam lebih banyak diminati.



**Gambar 3. Rata-rata Penilaian Usability**



Pada grafik line diatas menunjukkan bahwa Wisata Alam memiliki skor tertinggi (4.8), diikuti Wisata Budaya (4.5), Wisata Sejarah (4.4), dan Wisata Modern (4.2). Skor ini menunjukkan bahwa wisata alam tidak hanya populer tetapi juga memiliki antarmuka yang sangat baik dalam sistem.

**Tabel 1. Perancangan Sistem Informasi Pemetaan Pariwisata**

Kategori Wisata	Jumlah Lokasi (%)	Rata-rata Kunjungan Harian	Rata-rata Penilaian Usability (1-5)
Wisata Alam	40%	140	4.8
Wisata Budaya	25%	90	4.5
Wisata Sejarah	20%	75	4.4
Wisata Modern	15%	45	4.2

Wisata Alam (40%) mendominasi distribusi lokasi, menunjukkan bahwa potensi daerah yang diteliti lebih banyak terkait wisata berbasis alam. Hal ini mungkin melibatkan taman nasional, pantai, air terjun, atau gunung sebagai daya tarik utama. Wisata Budaya (25%) menempati posisi kedua dengan distribusi yang cukup signifikan, mencerminkan kekayaan budaya lokal seperti festival, seni tradisional, atau lokasi adat. Lokasi sejarah cenderung lebih spesifik, seperti museum, monumen, atau situs arkeologi, yang menjelaskan mengapa proporsinya lebih rendah dibandingkan alam dan budaya. Wisata Modern (15%) menempati distribusi terendah, yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan fasilitas modern atau fokus daerah yang lebih mengutamakan wisata alam dan budaya. Popularitas wisata alam mencerminkan kebutuhan untuk terus meningkatkan fasilitas, aksesibilitas, dan promosi pada kategori ini. Wisata budaya dan sejarah juga menunjukkan potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Namun, perhatian khusus perlu diberikan pada wisata modern untuk meningkatkan minat wisatawan, misalnya dengan menghadirkan fasilitas rekreasi modern yang lebih menarik.

Lokasi wisata alam memiliki jumlah kunjungan tertinggi. Hal ini dapat disebabkan oleh aksesibilitas, popularitas, atau daya tarik alami yang kuat. Wisata alam juga cenderung menarik



wisatawan dari berbagai segmen usia, baik wisatawan lokal maupun internasional. Wisata budaya memiliki kunjungan yang cukup signifikan, menunjukkan bahwa wisatawan masih tertarik pada kegiatan budaya, seperti menghadiri acara tradisional atau mengunjungi situs budaya. Kunjungan ke destinasi sejarah berada di posisi ketiga. Walaupun jumlahnya lebih kecil, kategori ini tetap menunjukkan daya tarik tersendiri, terutama bagi wisatawan yang mengutamakan edukasi. Lokasi wisata modern memiliki rata-rata kunjungan terendah. Hal ini mungkin disebabkan oleh keterbatasan jumlah lokasi atau daya tarik yang kurang dibandingkan kategori lainnya. Popularitas wisata alam mencerminkan kebutuhan untuk terus meningkatkan fasilitas, aksesibilitas, dan promosi pada kategori ini. Wisata budaya dan sejarah juga menunjukkan potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Namun, perhatian khusus perlu diberikan pada wisata modern untuk meningkatkan minat wisatawan, misalnya dengan menghadirkan fasilitas rekreasi modern yang lebih menarik.

Grafik line menunjukkan tingkat penilaian usability (*kemudahan penggunaan*) sistem oleh pengguna berdasarkan kategori wisata. Hasil menunjukkan wisata alam (4.8) mendapatkan skor usability tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa informasi yang disajikan untuk wisata alam, termasuk antarmuka peta, deskripsi lokasi, dan navigasi website, sudah sangat baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Penilaian usability pada wisata budaya (4.5) dan wisata sejarah (4.4) cukup tinggi, menunjukkan bahwa informasi yang disediakan sudah memadai. Namun, ada potensi peningkatan, seperti memperkaya deskripsi atau visualisasi destinasi budaya dan sejarah. Meskipun skor wisata modern (4.2) cukup tinggi, wisata modern memiliki nilai usability terendah. Hal ini mungkin terkait dengan kurangnya konten atau fitur pendukung untuk kategori ini. Sistem telah dirancang dengan baik untuk kategori wisata utama seperti alam dan budaya. Namun, masih ada ruang untuk perbaikan, terutama untuk kategori wisata modern, dengan menambahkan informasi yang lebih kaya atau fitur yang menarik.

### **Analisis Perancangan Sistem Informasi Pemetaan Pariwisata Metode Agile Berbasis Website**

Perancangan sistem informasi pemetaan pariwisata berbasis website bertujuan untuk menyediakan akses yang mudah dan informatif kepada wisatawan terkait lokasi wisata di wilayah tertentu. Hasil yang diperoleh dari analisis data, baik dalam bentuk tabel maupun grafik, memberikan wawasan penting mengenai efektivitas sistem yang telah dikembangkan. Pembahasan ini mencakup tinjauan mendalam terhadap data hasil dari berbagai perspektif. Grafik pie memberikan gambaran distribusi lokasi wisata berdasarkan kategorinya. Dari hasil yang disajikan, wisata alam mendominasi dengan porsi 40%, diikuti oleh wisata budaya (25%), wisata sejarah (20%), dan wisata modern (15%).

Wisata alam (40%) mendominasi karena destinasi wisata berbasis alam cenderung menjadi daya tarik utama bagi wisatawan, khususnya di daerah yang memiliki potensi alam seperti pegunungan, pantai, air terjun, atau taman nasional. Hal ini juga mencerminkan bahwa pengelolaan dan dokumentasi destinasi wisata berbasis alam sudah lebih terstruktur dibandingkan kategori lainnya. Wisata Budaya (25%), seperti adat istiadat, seni tradisional, dan acara kebudayaan, menduduki peringkat kedua. Kategori ini menarik bagi wisatawan yang mencari pengalaman unik dan autentik yang tidak dapat ditemukan di tempat lain. Meskipun jumlahnya tidak sebesar wisata alam, keberadaannya memainkan peran penting dalam memperkenalkan kearifan lokal kepada wisatawan. Wisata sejarah (20%), seperti museum, situs arkeologi, dan monumen, menempati posisi ketiga. Lokasi-lokasi ini memiliki daya tarik tersendiri, khususnya bagi segmen wisatawan yang memiliki ketertarikan pada aspek edukasi



dan warisan budaya. Wisata Modern (15%) memiliki porsi terkecil, yang menunjukkan bahwa lokasi berbasis rekreasi modern atau buatan manusia kurang mendapatkan perhatian dalam sistem ini. Hal ini dapat disebabkan oleh fokus pengembangan yang lebih diarahkan pada daya tarik alam dan budaya. Namun, dengan meningkatnya minat masyarakat pada fasilitas modern, kategori ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut.

Grafik bar memperlihatkan rata-rata jumlah kunjungan harian pada setiap kategori wisata. Data menunjukkan bahwa wisata alam memiliki jumlah kunjungan tertinggi (140 kunjungan per hari), sementara wisata modern berada di posisi terendah (45 kunjungan per hari). Popularitas wisata alam mendapatkan 140 kunjungan per hari tidak hanya terlihat dari jumlah lokasinya tetapi juga dari tingginya jumlah kunjungan harian. Faktor-faktor seperti aksesibilitas, keindahan alami, dan daya tarik universal membuat wisata alam lebih diminati oleh berbagai kalangan, baik lokal maupun internasional. Destinasi budaya juga cukup diminati oleh wisatawan dengan memiliki 90 kunjungan per hari, terutama bagi mereka yang tertarik pada acara budaya, seni, atau tradisi lokal. Namun, kunjungan harian pada kategori ini cenderung bersifat musiman, bergantung pada adanya acara tertentu, seperti festival atau upacara adat.

Destinasi berbasis sejarah dengan memiliki 75 kunjungan per hari menarik segmen wisatawan yang memiliki ketertarikan pada aspek edukasi. Meskipun kunjungannya lebih rendah dibandingkan wisata alam dan budaya, kategori ini tetap memiliki peran penting, khususnya dalam memperkenalkan sejarah dan warisan lokal kepada masyarakat. Wisata modern memiliki minat terendah dengan hanya 45 kunjungan per hari. Rendahnya kunjungan pada kategori ini mencerminkan kurangnya daya tarik atau fasilitas pendukung yang memadai. Lokasi modern seperti taman hiburan atau pusat rekreasi mungkin membutuhkan promosi dan pengelolaan yang lebih baik untuk meningkatkan minat wisatawan.

Grafik line menunjukkan rata-rata penilaian usability sistem yang dirancang, berdasarkan pengalaman pengguna pada setiap kategori wisata. Skor usability berada dalam rentang 4.2 hingga 4.8, menunjukkan bahwa sistem sudah cukup responsif dan ramah pengguna. Wisata Alam (4.8) menghasilkan penilaian usability tertinggi pada wisata alam menunjukkan bahwa fitur-fitur yang disediakan, seperti informasi destinasi, peta interaktif, dan foto, sangat membantu pengguna dalam merencanakan kunjungan ke lokasi wisata alam. Wisata Budaya (4.5) juga memiliki skor usability yang tinggi, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan. Penambahan konten seperti video atau rekomendasi kegiatan budaya di sekitar lokasi dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Wisata Sejarah (4.4) memiliki skor usability yang sedikit lebih rendah. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya visualisasi atau deskripsi yang mendalam pada lokasi-lokasi sejarah yang ditampilkan dalam sistem. Wisata Modern (4.2) memiliki skor usability terendah. Penyebabnya mungkin terkait dengan kurangnya informasi atau fitur pendukung untuk wisata modern, seperti integrasi dengan reservasi tiket atau promosi paket wisata.

## KESIMPULAN

Perancangan Sistem Informasi Pemetaan Pariwisata Berbasis Website dengan Metode Agile telah berhasil menciptakan sebuah platform yang efektif untuk menyediakan informasi pariwisata secara interaktif, akurat, dan mudah diakses. Dengan menggunakan pendekatan Agile, pengembangan sistem berjalan secara iteratif, memungkinkan perbaikan dan penyesuaian berdasarkan kebutuhan pengguna selama proses pengembangan berlangsung. Sistem ini



menunjukkan performa yang baik dalam mendukung wisatawan mendapatkan informasi tentang berbagai destinasi wisata, seperti wisata alam, budaya, sejarah, dan modern. Wisata alam menjadi kategori yang paling dominan, baik dari segi jumlah lokasi (40%) maupun rata-rata kunjungan harian (140 kunjungan per hari). Sementara itu, kategori wisata modern masih memerlukan perhatian lebih dalam hal pengembangan konten dan promosi, mengingat jumlah lokasi dan kunjungan yang relatif rendah.

Evaluasi usability menunjukkan skor rata-rata sebesar 4.5 dari skala 5, yang mencerminkan bahwa sistem sudah cukup user-friendly dan memenuhi kebutuhan penggunaannya. Fitur utama seperti peta interaktif, pencarian lokasi, dan deskripsi destinasi dinilai memberikan manfaat besar bagi pengguna. Namun, kategori wisata budaya, sejarah, dan modern dapat lebih ditingkatkan melalui penyempurnaan konten visual, penambahan informasi mendalam, serta integrasi fitur reservasi atau paket wisata. Secara keseluruhan, sistem informasi ini mampu mendukung pengelolaan dan promosi destinasi wisata secara lebih terstruktur, meningkatkan daya tarik pariwisata lokal, serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi wisatawan. Pengembangan lebih lanjut dapat difokuskan pada integrasi media sosial, fitur rekomendasi berbasis preferensi pengguna, dan strategi promosi yang lebih luas untuk menjangkau segmen wisatawan yang lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Beck, K., et al. (2001). *Manifesto for Agile Software Development*. Agile Alliance.
- Cooper, C., et al. (2008). *Tourism: Principles and Practice*. Pearson Education.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New York: New Riders.
- Kemendparekraf. (2022). *Laporan Tahunan Pariwisata Indonesia 2022*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Kurniawan, T. (2018). "Desain dan Pengembangan Website Interaktif." *Jurnal Teknologi Informasi*, 14(3), 120-128.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm*. Pearson.
- Mahendra, I., & Wijaya, A. (2022). "Penerapan Metode Agile dalam Pengembangan Sistem Informasi Wisata." *Jurnal Teknologi Informasi*, 18(3), 245-260.
- Nielsen, J. (2012). *Usability Engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2011). *Introduction to Information Systems*. McGraw-Hill.
- Purnama, B., & Santosa, I. (2020). "Implementasi Teknologi Web pada Sistem Informasi Pariwisata di Indonesia." *Jurnal Sistem Informasi*, 16(1), 75-86.
- Rahman, A., et al. (2019). "Pengaruh Sistem Informasi Digital Terhadap Promosi Pariwisata Daerah." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 21(4), 113-125.
- Suryani, T., et al. (2021). "Analisis Strategi Digitalisasi Pariwisata dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Lokal." *Jurnal Pariwisata Berkelanjutan*, 7(2), 110-121.