

Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Pada Pantai Teluk Awur Jepara

Rizky Ulfiyatul Ihsani¹, Endang Supriyanti², Tri Listyorini³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus

e-mail: 202051071@umk.ac.id¹, endang.supriyati@umk.ac.id², trilistyorini@umk.ac.id³

Abstrak

Pantai Teluk Awur adalah salah satu tempat wisata populer di Kabupaten Jepara yang memiliki potensi besar untuk menarik wisatawan. Namun, kurangnya informasi digital menjadi hambatan dalam melakukan peningkatan jumlah pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pariwisata berbasis web yang menyediakan data lengkap akurat, dan mudah diakses tentang Pantai Teluk Awur. Metode penelitian menggunakan model pengembangan Waterfall, mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian. Sistem ini dibangun dengan teknologi HTML, CSS, JavaScript, PHP, dan database MySQL. Fitur utamanya meliputi informasi Pantai Teluk Awur, informasi kuliner, informasi hotel. Pemesanan pengguna. Hasil pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa sistem ini mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Diharapkan, sistem ini dapat menjadi sarana promosi yang efektif dan meningkatkan jumlah wisatawan yang datang ke Pantai Teluk Awur.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Pariwisata, Pantai Teluk Awur Jepara*

Abstract

Teluk Awur Beach is one of the popular tourist destinations in Jepara Regency with great potential to attract visitors. However, the lack of digital information has become a barrier to increasing the number of tourists. This research aims to design a web-based tourism information system that provides complete, accurate, and easily accessible data about Teluk Awur Beach. The research methodology applies the Waterfall development model, which includes stages of requirements analysis, design, implementation, and testing. The system is built using HTML, CSS, JavaScript, PHP, and a MySQL database. Its main features include information about Teluk Awur Beach, culinary options, hotel details, and user booking services. Testing using the System Usability Scale (SUS) indicates that the system is user-friendly and meets user needs. This system is expected to serve as an effective promotional tool and increase the number of visitors to Teluk Awur Beach.

Keywords: *Information System, Web, Teluk Awur Beach, Jepara*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki potensi pariwisata yang sangat besar, khususnya dalam aspek alam seperti pantai-pantai yang memukau di berbagai wilayah. Salah satu lokasi dengan potensi tinggi namun belum dimanfaatkan secara optimal adalah Pantai Teluk Awur di Jepara. Pantai ini menampilkan keindahan alam yang memikat serta berbagai aktivitas wisata yang dapat menarik minat wisatawan baik dari dalam negeri maupun mancanegara. Namun, kurangnya promosi dan informasi yang cukup mengenai Pantai Teluk Awur menjadi kendala utama dalam memaksimalkan potensi wisata tersebut. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, penerapan sistem informasi berbasis web menjadi sangat relevan untuk mendukung industri pariwisata. Sistem informasi pariwisata yang efektif harus mampu menyediakan informasi yang lengkap, akurat, serta mudah diakses oleh para wisatawan. Meskipun dengan daya Tarik yang memikat, pantai ini belum memiliki sistem informasi yang memadai untuk mempromosikan potensi wisatanya secara digital. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat kunjungan wisatawan [1]. Dengan adanya sistem informasi yang baik, wisatawan dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai lokasi,

fasilitas, aktivitas, dan akses transportasi menuju Pantai Teluk Awur. Selain itu, sistem informasi ini juga dapat berfungsi sebagai alat promosi yang efisien untuk menarik lebih banyak pengunjung. Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web untuk Pantai Teluk Awur di Jepara bertujuan untuk mengatasi berbagai kendala tersebut. Sistem ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan sektor pariwisata di wilayah Jepara, meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, serta mendukung perekonomian lokal. Dalam pengembangannya, teknologi web dipilih karena kemampuannya dalam menyediakan informasi secara real-time, interaktif, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

METODE

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan pembuatan sistem adalah metode waterfall. Metode Waterfall meliputi dari tahap perencanaan atau analisis sampai ke tahap pengujian sistem. Dalam upaya untuk menghasilkan suatu produk baru yang layak diterima masyarakat secara luas, perlu dilakukan pengujian keefektifan atau kualitas dari produk baru tersebut. [2]

a. Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan sistem melalui observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di Pantai Teluk Awur untuk memahami potensi wisata dan fasilitas yang ada, sementara wawancara melibatkan wisatawan dan penjaga warung. Hasil dari tahap ini menjadikan dasar dalam menentukan fitur- fitur yang akan dikembangkan dalam sistem informasi.

b. Perencanaan Sistem

Pada tahap ini, dilakukan perencanaan sistem menggunakan diagram Unified Modeling Language (UML) dimana alat yang digunakan untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisis serta desain sistem, dengan menggunakan sintaks untuk memodelkan sistem secara visual, seperti use diagram dan activity diagram[3]. Desain antarmuka dirancang agar mudah digunakan dan menarik secara visual, dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna. Selain itu, struktur database disusun untuk memastikan pengelolaan informasi wisata dapat dilakukan dengan efisien

c. Implementasi

Tahap implementasi mencakup pengembangan sistem menggunakan teknologi HTML (Hypertext Markup Language) yang digunakan untuk membangun halaman web dan mengelolanya diatur oleh W3C (World Wide Web Consortium)[4], CSS (Cascading Style Sheets) dimana dokumen web yang digunakan mengatur tampilan elemen- elemen tersebut dapat ditampilkan sesuai dengan gaya yang diinginkan, Java script berfungsi sebagai Bahasa sederhana untuk browser Netscape Navigator[5], dan PHP merupakan Bahasa pemrograman utama[6], MySQL berfungsi dalam pengembangan aplikasi web digunakan sebagai database untuk menyimpan data terkait lokasi wisata, fasilitas, ulasan pengguna, dan informasi lainnya[7]. Proses ini dilakukan dengan memastikan sistem dapat berjalan dengan baik diberbagai perangkat, baik desktop maupun mobile.

d. Pengujian

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode Sytem Usability Scale (SUS) untuk menilai sejauh mana sistem dapat digunakan. Sebanyak 20 responden, yang terdiri dari wisatawan dan pengelola wisata, berpartisipasi dalam pengujian ini. setiap responden diminta untuk mencoba sistem dan mengisi kuesioner SUS yang berisi 10 pertanyaan mengenai pengalaman mereka. Skor SUS yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas sistem

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh sesuai dengan tahapan yang telah ditentukan, yang menghasilkan sebuah sistem dan hasil pengujian sistem tersebut. Pembuatan sistem informasi pariwisata Di Pantai Teluk Awur menggunakan metode pengembangan waterfall, yang mencakup beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, dan pengujian sistem.

Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah interface dari sistem yang telah dibuat.[8] Menu dari sistem informasi pariwisata berbasis web pada Pantai teluk Awur Jepara antara lain yaitu, menu home, menu informasi wisata, menu pemesanan paket wisata, menu informasi hotel, menu Kelola laporan transaksi.

1. User



Gambar 1. Halaman Utama sistem

Gambar berikut menampilkan desain halaman utama sistem yang dibuat untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi fitur-fitur utama. Di bagian atas halaman, terdapat header yang mencakup logo sistem dan menu navigasi yang menyediakan akses ke berbagai modul, seperti menu kuliner, informasi hotel, dan paket wisata.



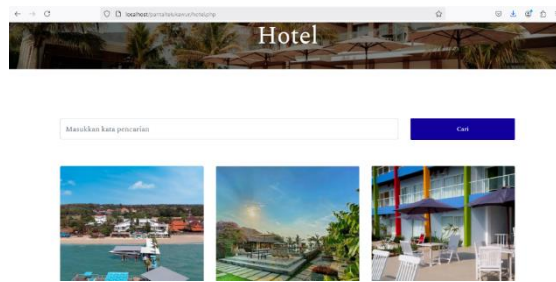
Gambar 2. Menu Home

Gambar ini menunjukkan tampilan halaman Home pada sistem yang berisi informasi tentang Pantai Teluk Awur. Halaman tersebut dirancang untuk menyajikan gambaran ringkas dan menarik bagi pengguna mengenai destinasi wisata tersebut.



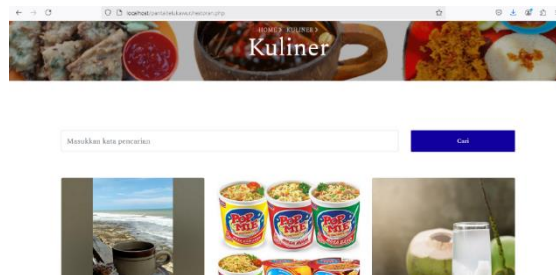
Gambar 3. Halaman Paket Wisata

Gambar ini menunjukkan halaman Paket Wisata pada sistem, yang dirancang untuk membantu pengguna dalam memilih dan memahami informasi detail tentang paket wisata yang ditawarkan.



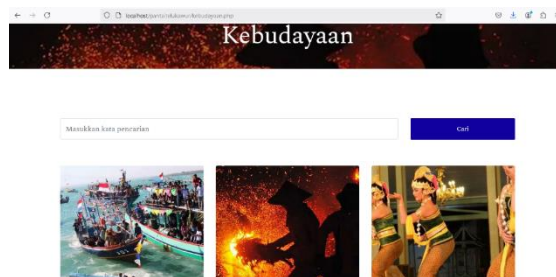
Gambar 4. Halaman Hotel

Gambar ini memperlihatkan halaman Menu Hotel pada sistem, yang dibuat untuk menyajikan informasi lengkap kepada pengguna tentang berbagai pilihan hotel yang ditawarkan.



Gambar 5. Halaman Kuliner

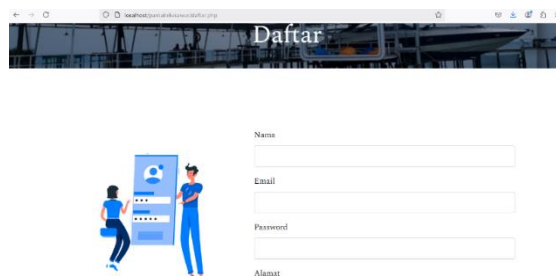
Gambar ini memperlihatkan halaman kuliner hotel pada sistem, yang dibuat untuk menyajikan informasi lengkap kepada pengguna tentang pilihan kuliner yang disediakan



Gambar 6. Halaman Kebudayaan

Gambar ini memperlihatkan halaman Kebudayaan pada sistem, yang dirancang untuk menyajikan informasi tentang kebudayaan lokal dan tradisi yang ada di daerah Jepara.

2. Admin



Gambar 7. Menu Daftar Admin

Gambar ini menggambarkan tampilan Menu Daftar Admin dalam sistem, yang dirancang untuk mempermudah pengelolaan akan admin serta pengguna dengan akses khusus.

[illegible]

Gambar 9. Halaman Dashboard Admin

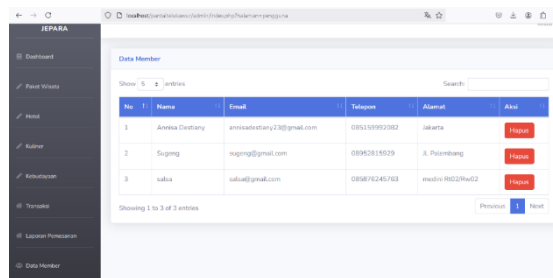
[illegible]

Gambar 10. Halaman Trnsaksi

[illegible]

Gambar 11. Halaman laporan Pemesanan

Gambar ini memperlihatkan tampilan Halaman Laporan Pemesanan dalam sistem, yang dirancang untuk menyediakan informasi yang lengkap dan terorganisir mengenai data pemesanan yang dilakukan oleh pengguna.



No	Nama	Email	Telepon	Alamat	Aksi
1	Ardiana Cendyana	ardianadendy20@gmail.com	08553995000	Jakarta	Hapus
2	Sugeng	sugeng@gmail.com	08953815539	J. Palembang	Hapus
3	Salwa	salwa@gmail.com	089675245763	Medan RS22Rw02	Hapus

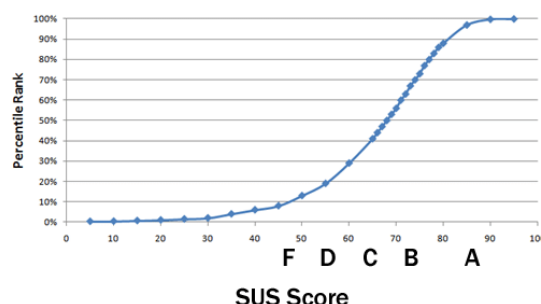
Gambar 12. Data Member

Gambar ini memperlihatkan tampilan Halaman Data Member dalam sistem, yang dirancang untuk menyajikan informasi lengkap mengenai anggota atau pengguna yang terdaftar di dalam sistem.

Hasil Pengujian

Pengujian sistem dilakukan untuk menilai tingkat kegunaan dan penerimaan pengguna terhadap sistem yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan pengguna metode Sytem Usability Scale (SUS) [9] dengan langkah- langkah

- **Responden:** Uji coba melibatkan 20 partisipan, terdiri atas 2 admin yang bertugas mengelola sistem dan 18 wisatawan yang bertindak sebagai pengguna akhir.
- **Metode:** Partisipan diminta untuk menggunakan sistem, mengisi kuesioner SUS, serta memberikan evaluasi terkait aspek kemudahan penggunaan, konsistensi, dan fungsionalitas sistem.[10]
- **Hasil Pengujian:**
 - o Nilai rata-rata SUS mencapai 74.5, yang diklasifikasikan dalam kategori baik (Grade B).
 - o Mayoritas partisipan menganggap sistem ini mudah dioperasikan, dengan navigasi yang intuitif serta fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
 - o Beberapa saran pengguna untuk memperbaiki desain antarmuka dan meningkatkan kinerja sistem telah dicatat sebagai masukan untuk pengembangan lebih lanjut.



Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini efektif dalam meningkatkan kunjungan wisatawan sekaligus memberikan dampak positif terhadap pengembangan sektor pariwisata di wilayah Jepara

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis web untuk Pantai Teluk Awur, Jepara, yang mampu menyajikan informasi secara lengkap dan terstruktur dengan baik. Sistem ini dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti deskripsi pantai, informasi mengenai fasilitas, aktivitas wisata, rute perjalanan, akomodasi, peta interaktif, serta ulasan dari pengunjung. Sistem ini dirancang untuk mudah digunakan, baik oleh wisatawan sebagai pengguna

utama maupun oleh admin yang mengelola sistem. Selain itu, sistem ini memiliki desain responsif, yang memungkinkan akses yang optimal baik melalui perangkat desktop maupun ponsel. Dengan adanya sistem ini, wisatawan dapat lebih mudah mengakses informasi dan sekaligus mendukung upaya promosi digital Pantai Teluk Awur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini efektif dalam meningkatkan kunjungan wisatawan dan memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan sektor pariwisata di Jepara.

DAFTAR PUSTAKA

- T. Informasi, "Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Promosi Pariwisata Melalui Media Sosial di Dinas Pariwisata Kabupaten Ngada (Studi Di Desa Lengkosambi Utara)," vol. 6, no. 1, pp. 147–173, 2024.
- S. H. Bariah and M. I. Putera, "Penerapan Metode Waterfall Pada Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Siswa Sekolah Dasar," *J. Petik*, vol. 6, no. 1, pp. 1–6, 2020, doi: 10.31980/jpetik.v6i1.721.
- Haviluddin, "Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)," *Memahami Pengguna. UML (Unified Model. Lang.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2011, [Online]. Available: <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- M. Php and D. A. N. Mysql, "JTIM : Jurnal Teknik Informatika Mahakarya," vol. 2, no. 2, pp. 41–52, 2019.
- B. Maryanto, "Memanfaatkan Cascading Style Sheet Untuk Memperindah Tampilan Web," *Media Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 82–89, 2009.
- A. JOSE ROMERO PEREZ Director General JOSE GREGORIO ROIS ZUÑIGA Secretaria General OMAR OBANDO DAEZ Subdirector de Calidad Ambiental JAIME PINTO BERMUDEZ Subdirector de Gestión Desarrollo LUIS MANUEL MEDINA TORO Jefe oficina Asesora de Planeación, A. ARCINIEGAS MOLINA Asesor Territorial del Sur MAILENE LAUDITH ROBLES PINTO Jefe oficina Asesora Jurídica JORGE MIGUEL GUEVARA FRAGOZO Asesor de Desarrollo Institucional PROYECTADO POR, J. DORANCÉ MANRIQUE OSORIO Geólogo GRUPO SIG CORPOGUAJIRA, NJCLD, and 杜彬陶沙 卢静 李媛媛 马磊磊 王翠翠, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title," *Appl. Microbiol. Biotechnol.*, vol. 85, no. 1, p. 6, 2016.
- S. Bahri and P. P. Budi, "Syaiful Bahri," vol. 8, no. 3, 2020.
- M. Haykal, "Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie," *Peranc. dan Pembuatan Sist. Inf. Wisata Berbas. Website di Dinas Pariwisata dan Kebud. Kabupaten Pidie*, pp. 1–101, 2020.
- T. L. Mardi Suryanto, A. Faroqi, and W. N. Simarmata, "System Usability Scale (Sus) Sebagai Metode Pengujian Kegunaan Pada Situs Program Studi," *Pros. Semin. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 285–294, 2022, doi: 10.33005/sitasi.v2i1.314.
- F. I. Romadhanti and I. Aknuranda, "Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3313–3321, 2020, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik>