

Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Jawa Timur Berbasis Website

Mulyani Satya Bhakti¹, Athaya Razan Zaidan², Muhammad Rifqi Rahmanda³, Moh Quthbul Widad⁴, Darell Harin Pramudita Wibisono⁵, Fawwaz Ali Akbar^{6*}

^{1,2,3,4,5} Informatika, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

122081010331@student.upnjatim.ac.id

222081010332@student.upnjatim.ac.id

322081010315@student.upnjatim.ac.id

422081010319@student.upnjatim.ac.id

522081010338@student.upnjatim.ac.id

⁶ Informatika, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

*Corresponding author email: fawwaz.ali.fik@upnjatim.ac.id

Abstrak— Perkembangan media sosial yang pesat telah meningkatkan minat masyarakat terhadap berbagai lokasi pariwisata. Jawa Timur, dengan beragam destinasi wisatanya seperti wisata , alam, sejarah dan pendidikan memiliki potensi besar yang belum sepenuhnya terekspos ke masyarakat luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sektor pariwisata di Jawa Timur dengan mengoptimalkan potensi yang ada melalui pemanfaatan teknologi informasi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi pengamatan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan pariwisata di Jawa Timur masih kurang optimal, terutama karena keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki keahlian di bidang pariwisata dan minimnya fasilitas pendukung di setiap kawasan wisata. Untuk mengatasi masalah ini, dirancang sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web yang memudahkan wisatawan dalam mencari informasi dan merencanakan kunjungan ke destinasi wisata di Jawa Timur. Sistem informasi pariwisata ini menampilkan alamat dan rute menuju lokasi wisata dengan integrasi Google Map API, serta dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis datanya. Fitur utama dari sistem ini meliputi pencarian nama dan lokasi wisata, penampilan informasi detail setiap destinasi, serta penunjukan rute dari lokasi pengguna ke lokasi wisata yang dipilih. Diharapkan, dengan adanya sistem informasi pariwisata ini, potensi wisata di Jawa Timur dapat lebih dikenal dan diakses oleh masyarakat luas, sehingga dapat meningkatkan kunjungan wisatawan dan mendukung perkembangan ekonomi daerah.

Kata Kunci—Google Map API, Sistem Informasi Pariwisata, Informasi Wisata Online, Teknologi Informasi, Penelitian Pariwisata.

I. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki peran strategis dalam mendukung pertumbuhan ekonomi daerah. Di era digital saat ini, perkembangan media sosial telah memberikan dampak signifikan terhadap minat masyarakat untuk mengunjungi berbagai destinasi wisata. Informasi mengenai tempat wisata yang tersebar luas di media sosial mampu menarik perhatian wisatawan untuk menjelajahi tempat-tempat baru yang belum dikenal sebelumnya. Jawa

Timur, sebagai salah satu provinsi di Indonesia, memiliki kekayaan wisata yang beragam, meliputi wisata alam, wisata sejarah, dan wisata pendidikan. Meskipun demikian, potensi wisata di Jawa Timur belum sepenuhnya terekspos dan dimanfaatkan secara optimal. Banyak destinasi menarik yang masih kurang dikenal oleh wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Hal ini disebabkan oleh minimnya promosi dan informasi yang tersedia mengenai lokasi-lokasi wisata tersebut.

Pengelolaan pariwisata yang kurang optimal di Jawa Timur juga disebabkan oleh terbatasnya sumber daya manusia yang kompeten di bidang kepariwisataan serta kurangnya fasilitas pendukung di berbagai kawasan wisata. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi dalam bentuk sistem informasi yang mampu memberikan kemudahan bagi wisatawan dalam mencari informasi dan merencanakan kunjungan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web yang dapat mempermudah wisatawan dalam menemukan dan mengakses informasi mengenai destinasi wisata di Jawa Timur. Dengan menggunakan teknologi seperti Google Map API, sistem ini akan memberikan informasi detail mengenai lokasi wisata, rute perjalanan, serta fasilitas yang tersedia. Sistem informasi ini diharapkan dapat meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas destinasi wisata di Jawa Timur, sehingga mampu menarik lebih banyak wisatawan dan berkontribusi pada pembangunan ekonomi daerah. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan pengelolaan dan promosi pariwisata di Jawa Timur, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan sektor pariwisata di Indonesia secara keseluruhan.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Waterfall dalam pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web untuk destinasi wisata di Jawa Timur. Metode Waterfall merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang terstruktur dan sistematis, dimana setiap tahapannya harus

diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Adapun tahapan-tahapan dalam metode Waterfall yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis*)

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data dan informasi mengenai kebutuhan sistem dari berbagai sumber, termasuk wawancara dengan stakeholder, pengamatan lapangan, dan studi literatur. Informasi yang dikumpulkan meliputi jenis-jenis wisata di Jawa Timur, kebutuhan pengguna, serta spesifikasi fungsional dan non-fungsional sistem.

B. Desain Sistem (*System Design*)

Tahap ini mencakup perancangan arsitektur sistem dan desain detail dari setiap komponen sistem. Desain sistem meliputi pembuatan diagram alir, diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*), CDM, PDM, Activity Diagram, desain antarmuka pengguna, dan perancangan basis data menggunakan MySQL. Desain ini juga mencakup integrasi Google Map API untuk menyediakan informasi rute perjalanan.

C. Implementasi (*Implementation*)

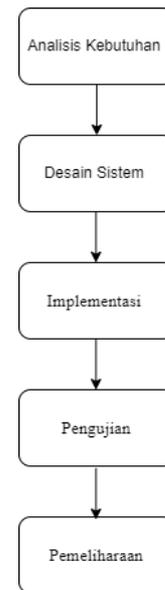
Berdasarkan desain yang telah dibuat, tahap ini melibatkan pengkodean atau pemrograman sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data. Setiap modul dan fitur yang telah dirancang diimplementasikan dan diintegrasikan menjadi satu sistem yang utuh.

D. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini, sistem yang telah diimplementasikan diuji untuk memastikan bahwa semua fungsionalitas berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan secara menyeluruh mulai dari pengujian unit, pengujian integrasi, hingga pengujian sistem. Uji coba dilakukan dengan berbagai skenario untuk menemukan dan memperbaiki bug atau kesalahan.

E. Pemeliharaan (*Maintenance*)

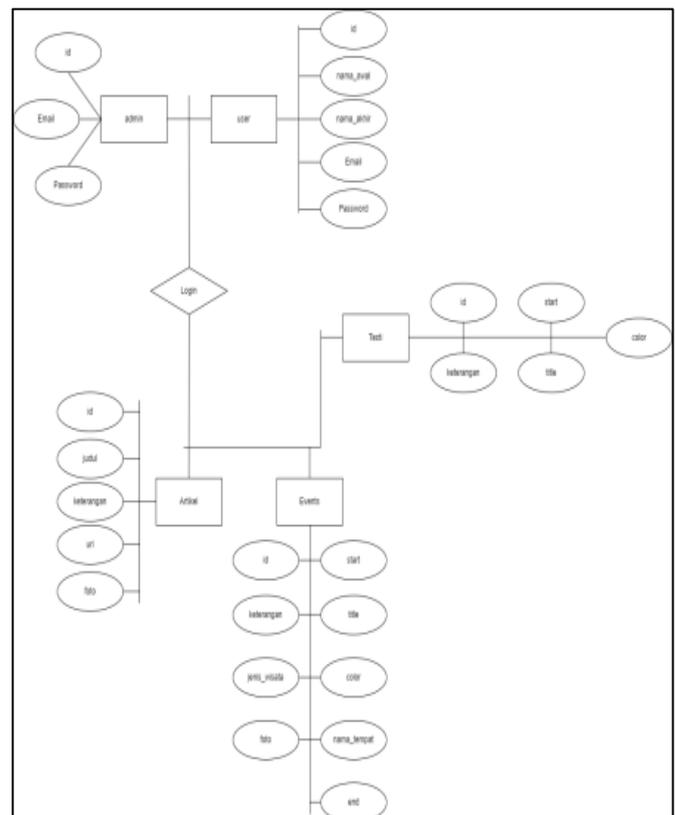
Setelah sistem berhasil diuji dan diimplementasikan, tahap pemeliharaan dilakukan untuk memastikan sistem tetap berjalan dengan baik dan dapat diandalkan. Tahap ini meliputi perbaikan bug yang ditemukan setelah sistem digunakan, peningkatan fitur berdasarkan umpan balik pengguna, dan pemeliharaan berkala terhadap server dan basis data.



Gbr. 1 Flowchart Metode Penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.) *Entity Relationship Diagram*



Gbr. 2 Entity Relationship Diagram

Pada Gbr.2 adalah sebuah diagram Entity-Relationship (ERD) yang menggambarkan hubungan antara entitas dalam sebuah sistem basis data. Berikut adalah penjelasan dari setiap entitas dan hubungan antar entitas dalam diagram tersebut:

A. User (Pengguna):

1. Atribut:

- id (Primary Key): Identitas unik pengguna.
- nama_awal: Nama awal pengguna.
- nama_akhir: Nama akhir pengguna.
- email: Alamat email pengguna.
- password: Kata sandi pengguna.
- telp: Nomor telepon pengguna.
- dibuat: Tanggal dan waktu saat akun dibuat.
- diubah: Tanggal dan waktu saat akun diubah.
- status: Status pengguna (aktif/nonaktif).
- role: Peran pengguna (misalnya admin, user)

2. Hubungan:

- Berhubungan satu ke banyak dengan entitas Testi.
- Berhubungan satu ke banyak dengan entitas Artikel.
- Berhubungan satu ke banyak dengan entitas Events.

B. Testi (Testimoni):

1. Atribut:

- id (Primary Key): Identitas unik testimoni.
- user_id (Foreign Key): Identitas unik pengguna yang memberikan testimoni.
- nama_user: Nama pengguna yang memberikan testimoni.
- saran: Isi dari testimoni atau saran.
- rating: Peringkat yang diberikan pengguna.

2. Hubungan:

- Memiliki hubungan banyak ke satu dengan entitas User.

C. Artikel:

1. Atribut:

- id (Primary Key): Identitas unik artikel.
- judul: Judul artikel.
- keterangan: Deskripsi atau isi artikel.
- url: Link atau alamat artikel.
- foto: Foto terkait artikel.

2. Hubungan:

- Memiliki hubungan banyak ke satu dengan entitas User.

D. Events (Acara):

1. Atribut:

- id (Primary Key): Identitas unik acara.
- title: Judul acara.
- keterangan: Deskripsi atau informasi tentang acara.
- start: Tanggal dan waktu mulai acara.
- end: Tanggal dan waktu berakhir acara.
- color: Warna yang mungkin digunakan untuk penandaan acara.
- jenis_wisata: Jenis wisata atau kategori acara.
- nama_tempat: Nama tempat di mana acara diadakan.
- foto: Foto terkait acara.

2. Hubungan:

- Memiliki hubungan banyak ke satu dengan entitas User.

Penjelasan Hubungan Antar Entitas:

- **User ke Testi:** Satu pengguna dapat memberikan banyak testimoni, tetapi satu testimoni hanya

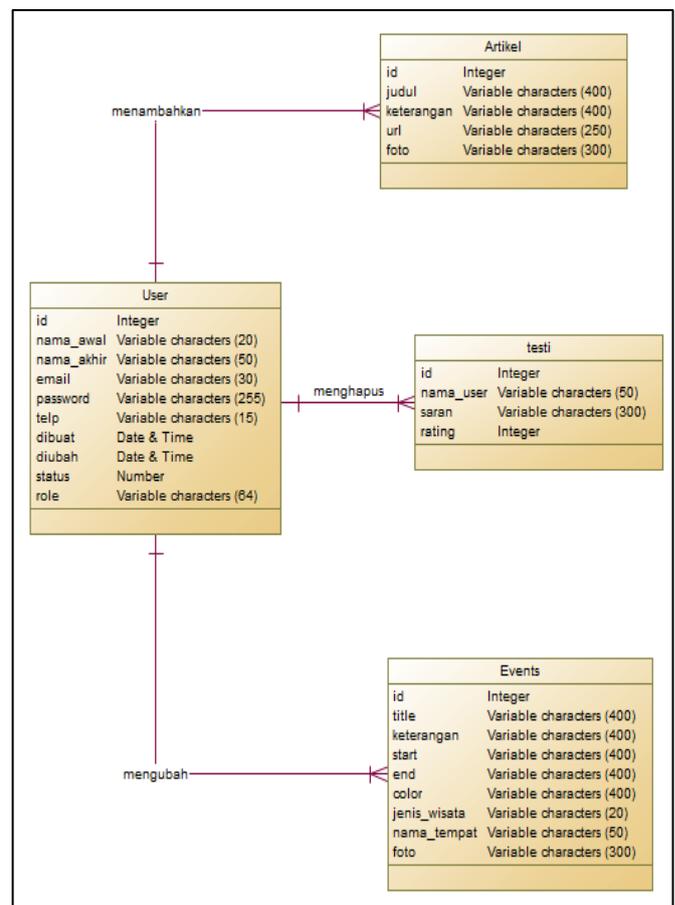
diberikan oleh satu pengguna. Ini adalah hubungan satu ke banyak.

- **User ke Artikel:** Satu pengguna dapat membuat banyak artikel, tetapi satu artikel hanya dibuat oleh satu pengguna. Ini juga adalah hubungan satu ke banyak.

- **User ke Events:** Satu pengguna dapat membuat banyak acara, tetapi satu acara hanya dibuat oleh satu pengguna. Ini adalah hubungan satu ke banyak.

Dengan demikian, diagram ini menunjukkan bagaimana data dari pengguna (User) dihubungkan dengan data testimoni (Testi), artikel (Artikel), dan acara (Events). Masing-masing entitas memiliki atribut yang relevan untuk mendukung fungsi dan fitur dari sistem yang sedang dikembangkan.

2.) Conceptual Data Model



Gbr. 3 Conceptual Data Model

Pada Gbr. 3 Conceptual Data Model yang menggambarkan hubungan antara beberapa entitas dalam sebuah sistem. Berikut adalah penjelasan dari setiap entitas dan hubungan antar entitas dalam diagram tersebut:

A. User (Pengguna):

1. Atribut:

- id: Identitas unik pengguna.
- nama_awal: Nama awal pengguna.
- nama_akhir: Nama akhir pengguna.

- email: Alamat email pengguna.
 - password: Kata sandi pengguna.
 - telp: Nomor telepon pengguna.
 - dibuat: Tanggal dan waktu saat akun dibuat.
 - diubah: Tanggal dan waktu saat akun diubah.
 - status: Status pengguna (aktif/nonaktif).
 - role: Peran pengguna (misalnya admin, user).
2. Hubungan:
- Berhubungan satu ke banyak dengan entitas Testi.
 - Berhubungan satu ke banyak dengan entitas Artikel.

B. Testi (Testimoni):

1. Atribut:

- id: Identitas unik testimoni.
- nama_user: Nama pengguna yang memberikan testimoni.
- saran: Isi dari testimoni atau saran.
- rating: Peringkat yang diberikan pengguna.

2. Hubungan:

- Memiliki hubungan banyak ke satu dengan entitas User.

C. Artikel:

1. Atribut:

- id: Identitas unik artikel.
- judul: Judul artikel.
- keterangan: Deskripsi atau isi artikel.
- url: Link atau alamat artikel.
- foto: Foto terkait artikel.

2. Hubungan:

- Memiliki hubungan banyak ke satu dengan entitas User.

D. Events (Acara):

1. Atribut:

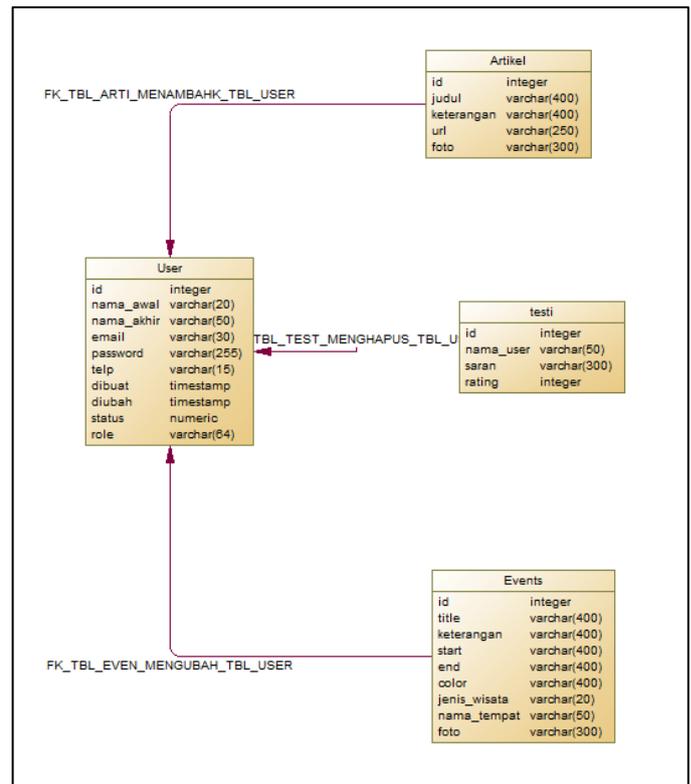
- id: Identitas unik acara.
- title: Judul acara.
- keterangan: Deskripsi atau informasi tentang acara.
- start: Tanggal dan waktu mulai acara.
- end: Tanggal dan waktu berakhir acara.
- color: Warna yang mungkin digunakan untuk penandaan acara.
- jenis_wisata: Jenis wisata atau kategori acara.
- nama_tempat: Nama tempat di mana acara diadakan.
- foto: Foto terkait acara.

2. Hubungan:

- Memiliki hubungan banyak ke satu dengan entitas User.

Dengan demikian, diagram ini menunjukkan bagaimana data dari pengguna (User) dapat dihubungkan dengan data testimoni (Testi), artikel (Artikel), dan acara (Events). Masing-masing entitas memiliki atribut yang relevan untuk mendukung fungsi dan fitur dari sistem yang sedang dikembangkan.

3.) Physical Data Model



Gbr. 4 PDM

Pada Gbr. 4 adalah gambar diagram PDM. Diagram ini menunjukkan hubungan antara tabel-tabel dalam database untuk sebuah sistem yang terdiri dari tabel-tabel berikut:

A. User:

- Primary Key (PK): 'id'
- Attributes:
 - 'nama_awal': Nama awal pengguna.
 - 'nama_akhir': Nama akhir pengguna.
 - 'email': Alamat email pengguna.
 - 'password': Kata sandi pengguna.
 - 'telp': Nomor telepon pengguna.
 - 'dibuat': Tanggal dan waktu pembuatan akun.
 - 'diubah': Tanggal dan waktu terakhir akun diubah.
 - 'status': Status akun pengguna (aktif atau non-aktif).
 - 'role': Peran pengguna (misalnya, admin atau user biasa).

B. Testi (Testimoni):

- Primary Key (PK): 'id'
- Foreign Key (FK): 'user_id' (mengacu pada id di tabel User)
- Atribut:
 - 'nama_user': Nama pengguna yang memberikan testimoni.
 - 'saran': Saran atau feedback dari pengguna.
 - 'rating': Rating yang diberikan oleh pengguna.
- Relasi:
 - Tabel 'Testi' memiliki relasi 'N:1' dengan tabel 'User', yang berarti setiap testimoni diberikan oleh

satu pengguna, tetapi satu pengguna dapat memberikan banyak testimoni.

C. Events (Acara):

- Primary Key (PK): 'id'
- Atribut:
- 'title': Judul acara.
- 'keterangan': Deskripsi acara.
- 'start': Tanggal dan waktu mulai acara.
- 'end': Tanggal dan waktu berakhirnya acara.
- 'color': Warna yang digunakan untuk menandai acara.
- 'jenis_wisata': Jenis wisata yang terkait dengan acara.
- 'nama_tempat': Nama tempat di mana acara diadakan.
- 'foto': Foto yang terkait dengan acara.

D. Artikel:

- Primary Key (PK): 'id'
- Atribut:
- 'judul': Judul artikel.
- 'keterangan': Isi atau deskripsi artikel.
- 'url': Tautan URL artikel.
- 'foto': Foto yang terkait dengan artikel.

4.) Use Case Diagram

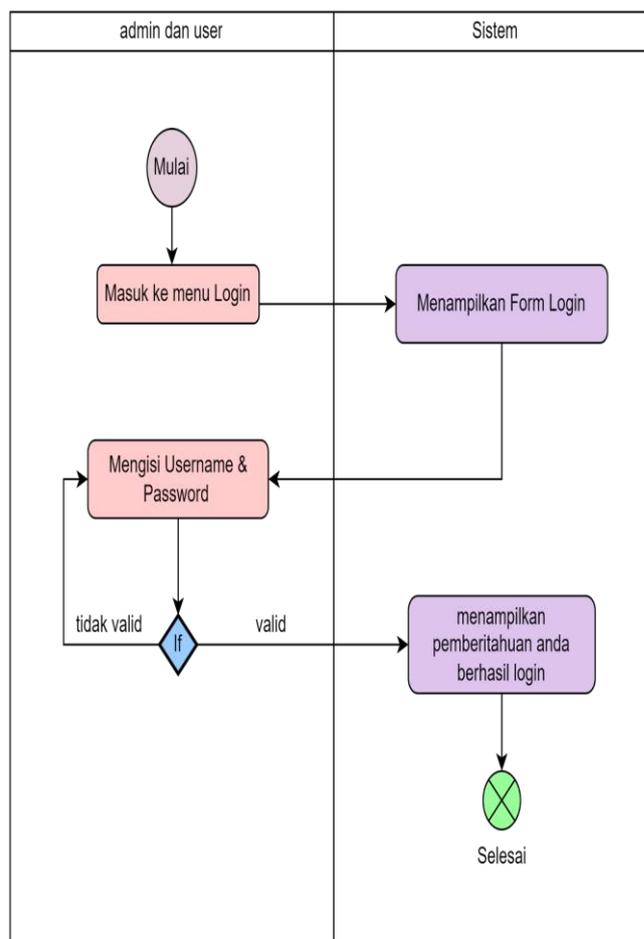


Gbr. 5 Usecase Diagram Admin, Member, dan User

Pada Gbr. 5 Use Case Diagram digunakan untuk menjelaskan fungsionalitas sistem yang menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna sistem) dan use case (fungsi sistem). Dalam sistem informasi pariwisata Jawa Timur, terdapat tiga aktor utama yaitu admin, user, dan member. Dimana admin mempunyai hak akses secara penuh dalam mengelola data yang ada pada web destinasi pariwisata jatim. User hanya

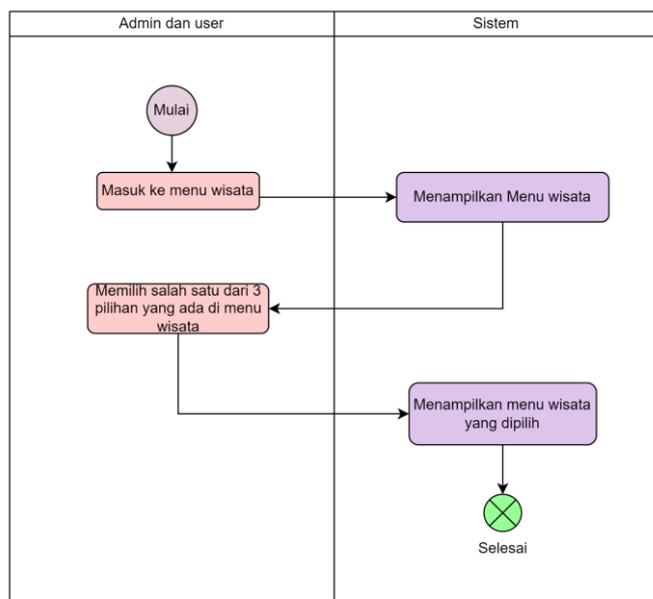
mempunyai akses untuk melihat seluruh informasi yang sudah disediakan. Akan tetapi tidak dapat memberikan penilaian selama menggunakan web ini. Dikarenakan hanya member yang sudah melakukan aktivitas registrasi dan login dapat secara penuh mengakses seluruh informasi yang sudah disediakan juga menambahkan penilaian berdasarkan pengalaman masing - masing untuk menjadi salah satu bahan evaluasi yang peneliti gunakan terhadap pengembangan sistem informasi pariwisata di Jawa Timur ini. Berikut

5.) Activity Diagram



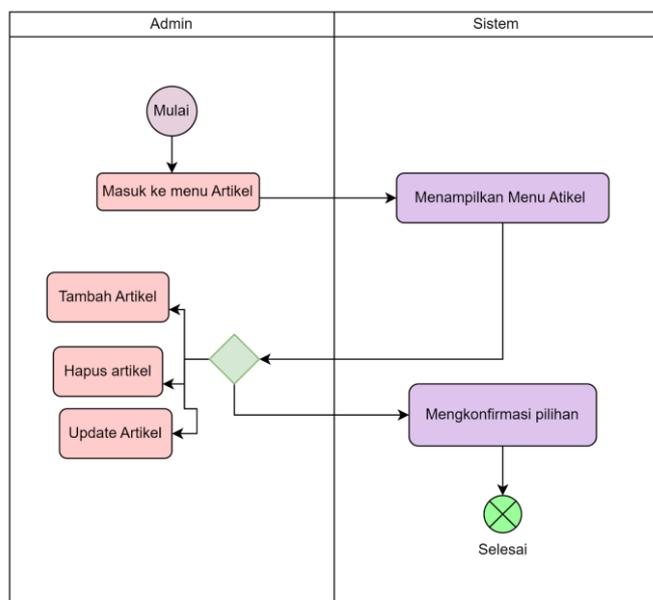
Gbr. 6 Diagram Menu Login

Pada Gbr. 6 menunjukkan activity diagram menu login. yang mana pada awalnya admin dan user masuk ke menu login kemudian sistem menampilkan form login. selanjutnya admin dan user akan diminta untuk mengisi username dan passwordnya. jika username dan passwordnya valid maka sistem akan menampilkan pemberitahuan bahwa anda berhasil login. Jika tidak maka admin/user akan diminta kembali untuk mengisi username atau password mereka.



Gbr. 7 Diagram Menu Wisata

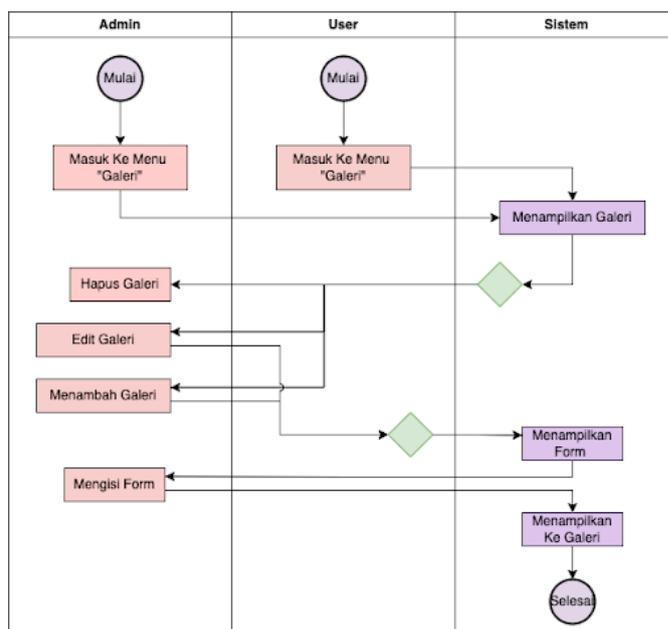
Pada Gbr. 7 menunjukkan activity diagram menu wisata. Admin/user akan masuk ke menu wisata lalu sistem akan menampilkan menus wisata yang mana terdiri dari 3 pilihan. Admin dan user akan diminta untuk memilih salah satu dari 3 pilihan tersebut. Kemudian sistem akan menampilkan menu wisata yang telah dipilih.



Gbr. 8 Diagram Menu Artikel

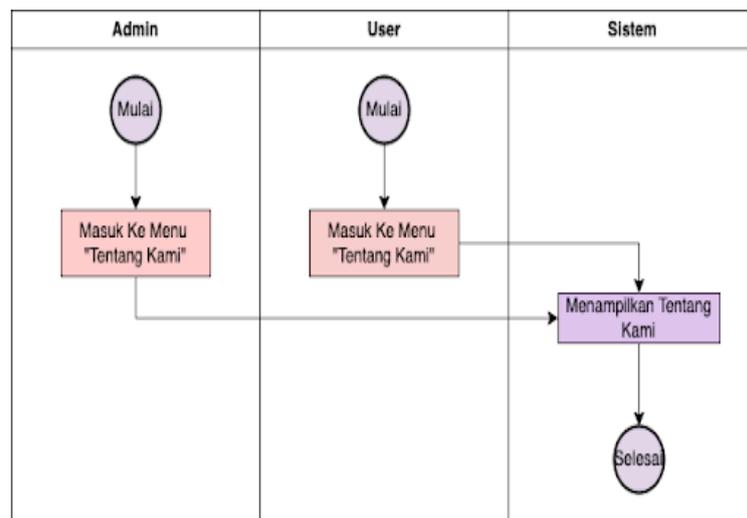
Pada Gbr. 8 menunjukkan activity diagram menu artikel. awalnya admin akan masuk ke menu artikel lalu sistem akan menampilkan menu artikel. Kemudian admin dapat memilih 3 pilihan sesuai dengan yang diinginkan yaitu tambah artikel,

hapus artikel, update artikel. Setelah selesai memilih sistem akan mengkonfirmasi pilihan tersebut.



Gbr. 9 Diagram Menu Galeri

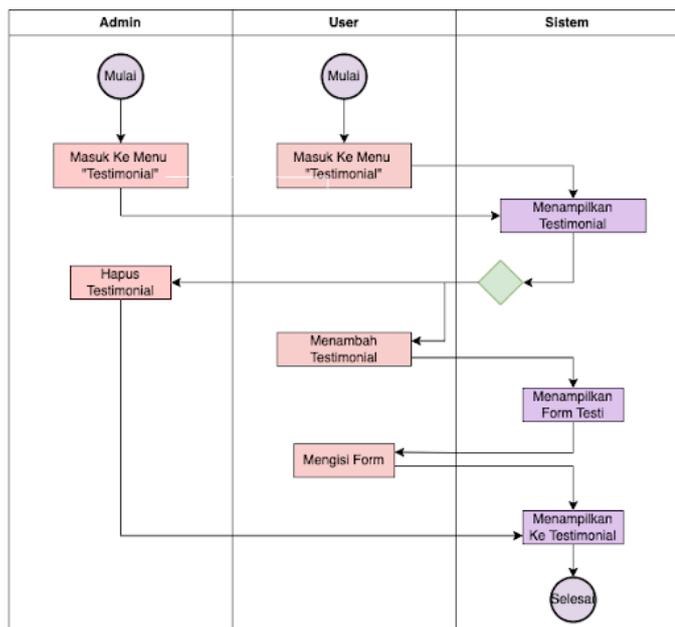
Pada Gbr. 9 menunjukkan activity diagram menu galeri. Admin/user akan masuk ke menu galeri lalu sistem akan menampilkan halaman galeri yang berisi foto dari semua wisata. Kemudian admin dapat memilih 3 pilihan sesuai dengan yang diinginkan yaitu tambah galeri, hapus galeri, edit galeri. Apabila admin memilih tambah dan edit galeri, admin akan diberikan form yang harus diisi atau diubah. Setelah itu, sistem akan menampilkan hasil tambah dan edit galeri pada halaman galeri.



Gbr. 10 Diagram Menu Tentang Kami

Pada Gbr. 10 menunjukkan activity diagram menu tentang kami. Admin / user akan masuk ke menu tentang kami lalu sistem akan menampilkan halaman tentang kami yang berisi

tentang website destinasi jatim , alamat , email , nomor kontak, dan maps perusahaan.



Gbr. 11 Diagram Menu Testimonial

Pada Gbr. 11 menunjukkan activity diagram menu testimonial. Admin/user akan masuk ke menu testimonial lalu sistem akan menampilkan halaman testimonial yang berisi ulasan dari wisatawan. Kemudian admin hanya dapat menghapus testimoni yang sudah ada sedangkan untuk user dapat menambah testimonial dengan mengisi form yang berisi ulasan yang akan diberikan beserta rating untuk website tersebut. Setelah itu , sistem akan menampilkan hasil penambahan , maupun penghapusan di halaman testimonial.

Perancangan dan Implementasi Desain Antarmuka

• Halaman Login

Login

Email

Password

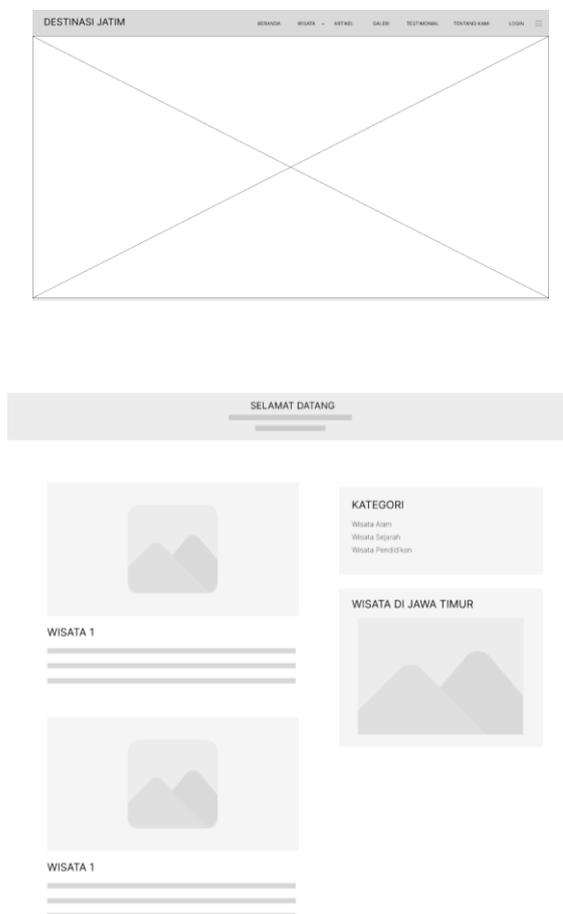
Button

Gbr. 12 Perancangan Desain Halaman Login

Pada Gbr. 12 menunjukkan perancangan desain halaman login yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya:

1. Box - Card untuk membungkus elemen konten
2. Form - Input untuk memasukkan nilai seperti email dan password
3. Button untuk menyimpan nilai pada hasil form input

• Halaman Beranda

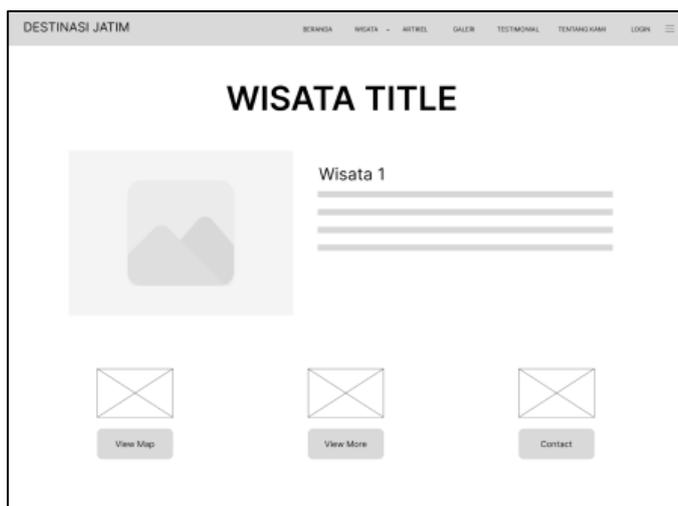


Gbr. 13 Perancangan Desain Halaman Beranda

Pada Gbr. 13 menunjukan perancangan desain halaman beranda yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya :

1. Navigation Bar untuk akses cepat ke bagian-bagian utama dari aplikasi.
2. Komponen kategori digunakan untuk menaruh akses cepat menuju kategori wisata yang disediakan.
3. Komponen Wisata untuk menampilkan secara ringkas mengenai wisata di Jawa Timur.

● Halaman Wisata



Gbr. 14 Perancangan Desain Halaman Wisata

Pada Gbr. 14 menunjukkan perancangan desain halaman wisata yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya :

1. Navigation Bar untuk akses cepat ke bagian-bagian utama dari aplikasi.
2. Komponen Wisata untuk menampilkan wisata sesuai dengan pilihan kategori user.
3. Button untuk menjalankan beberapa fitur seperti melihat map, mendapatkan info lebih, dan contact.

● Halaman Artikel

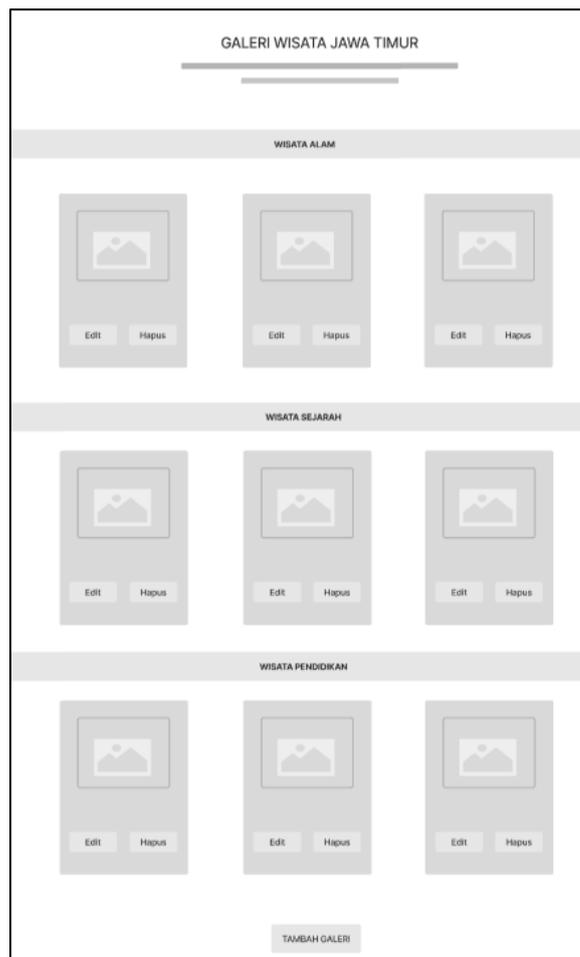


Gbr. 15 Perancangan Desain Halaman Artikel

Pada Gbr. 15 menunjukkan perancangan desain halaman wisata yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya :

1. Navigation Bar untuk akses cepat ke bagian-bagian utama dari aplikasi.
2. Komponen Artikel untuk menampilkan secara ringkas mengenai artikel beserta fotonya.
3. Button untuk menjalankan beberapa fitur seperti read more, ubah artikel, delete, dan tambah artikel.

● Halaman Galeri

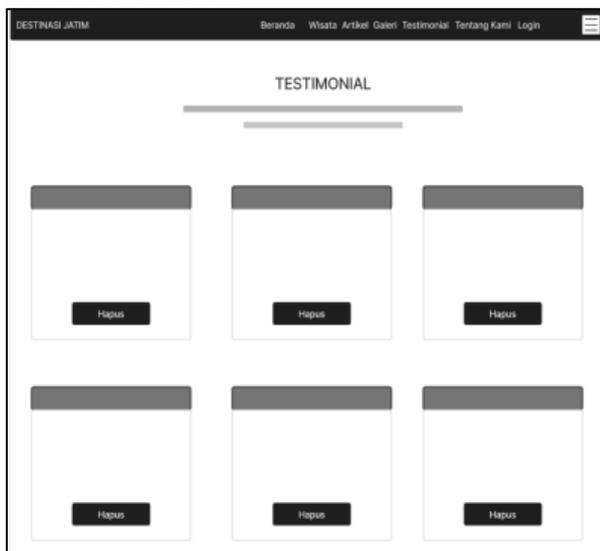


Gbr. 16 Perancangan Desain Halaman Galeri

Pada Gbr. 16 menunjukkan perancangan desain halaman galeri yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya :

1. Navigation Bar untuk akses cepat ke bagian-bagian utama dari aplikasi.
2. Image untuk menampilkan objek wisata di daerah jawa timur serta logo dari aplikasi destinasi jatim.
3. Button digunakan untuk melakukan aksi tambah data, ubah dan hapus.
4. Textbox digunakan untuk memasukkan keterangan dari objek wisata tertentu.

- Halaman Testimonial

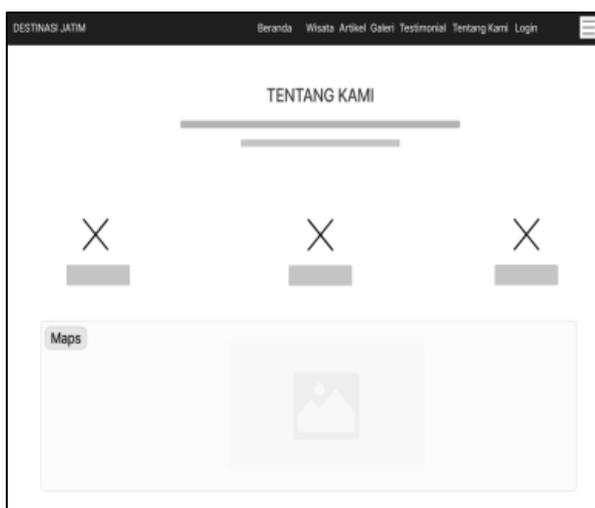


Gbr. 17 Perancangan Desain Halaman Testimonial

Pada Gbr. 17 menunjukkan perancangan desain halaman testimonial yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya :

1. Textbox untuk memasukkan informasi berupa pengalaman user saat menggunakan aplikasi.
2. Button digunakan untuk melakukan aksi hapus testimoni yang ada.
3. Navigation Bar untuk akses cepat ke bagian-bagian utama dari aplikasi.

- Halaman Tentang Kami

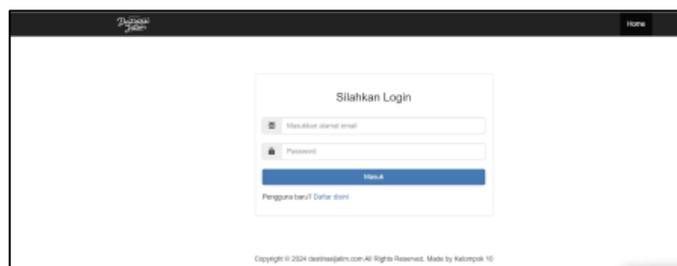


Gbr. 18 Perancangan Desain Halaman Tentang Kami

Pada Gbr. 18 menunjukkan perancangan desain halaman tentang kami yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya :

1. Textbox digunakan untuk memasukkan informasi terkait narahubung yang bisa dihubungi saat menggunakan aplikasi.
2. Button digunakan untuk melakukan aksi melihat lokasi, email dan kontak yang bisa dihubungi.
3. Image untuk menampilkan titik lokasi dari aplikasi destinasi jatim.

Berikut adalah implementasi dari hasil perancangan yang sudah peneliti ajukan dengan langkah pertama yaitu admin dan user dapat melakukan kegiatan registrasi dan login terlebih dahulu untuk dapat mengakses secara penuh informasi pariwisata yang sudah disediakan.



Gbr. 19 Tampilan halaman login

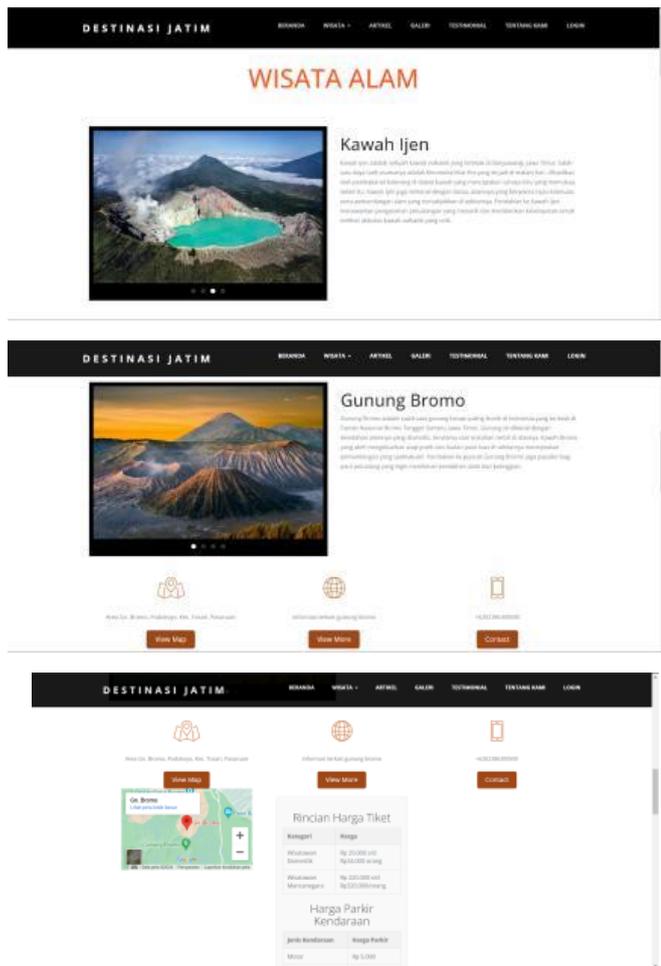
Pada Gbr. 19 menunjukkan halaman login yang bisa diakses oleh admin, user dan member. Jika login berhasil maka akan dilanjutkan menuju halaman beranda.



Gbr. 20 Tampilan Halaman Beranda

Pada Gbr. 20 menunjukkan halaman beranda website Destinasi Wisata Jawa Timur. Disini kalian disambut dengan Navigation bar dan background image logo dari Website. User bisa melihat secara ringkas mengenai beberapa pilihan wisata yang ada di Jawa Timur. Kemudian user bisa memasuki kategori Wisata

yang ingin dituju melalui link dari kategori atau via Navigation bar.



Gbr. 21 Tampilan halaman wisata

Pada Gbr. 21 menunjukkan halaman wisata destinasi jatim berdasarkan pilihan kategori dari user. Terdapat beberapa pilihan wisata sesuai kategori lengkap dengan lokasinya via google map, informasi lebih rinci, dan contact person dari wisata tersebut.

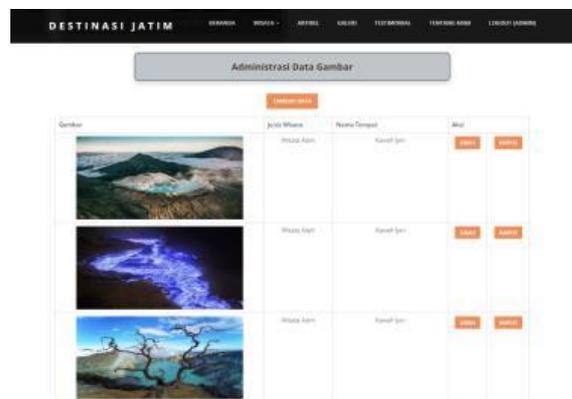
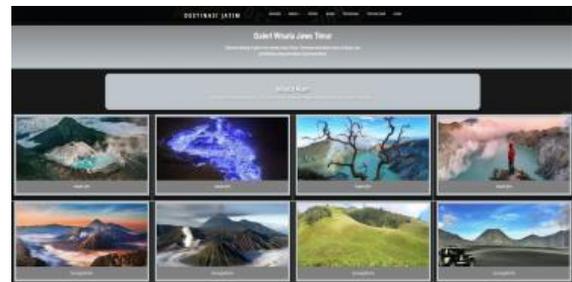


Gbr. 22 Tampilan halaman artikel



Gbr. 23 Tampilan modal tambah artikel

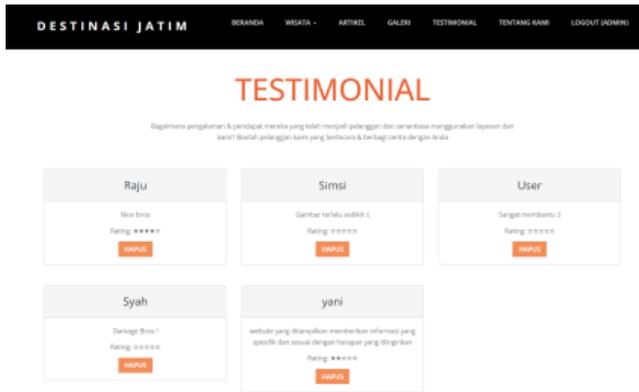
Pada Gbr. 22 menampilkan halaman artikel dimana user bisa melihat berbagai artikel atau berita mengenai wisata di Jawa Timur. Kemudian jika user login sebagai admin, maka dapat menambahkan artikel dengan ketentuan judul, keterangan, alamat url artikel, dan foto artikel tersebut seperti yang ditampilkan pada Gbr. 23.



Gbr. 24 Tampilan halaman galeri

Pada Gbr. 24 menunjukkan tampilan halaman galeri yang bisa diakses oleh admin. Terdapat beberapa informasi yang ditampilkan diantaranya :

1. Berbagai foto objek wisata disertai dengan keterangan yang dapat memudahkan user untuk mengetahui nama dari tempat wisata tersebut.
2. Sistem CRUD untuk mengolah data objek wisata.



Gbr. 25 Tampilan halaman testimonial

Pada Gbr. 25 menunjukkan halaman testimonial yang bisa diakses oleh admin sehingga memiliki akses untuk menghapus testimoni dari beberapa user yang sudah memberikan tanggapan positif dan negatif terhadap aplikasi.



Gbr. 26 Tampilan halaman tentang kami

Pada Gbr. 26 menunjukkan halaman tentang kami yang bisa diakses oleh admin dan user untuk melihat dan menghubungi narahubung apabila terdapat kesulitan dalam menggunakan aplikasi.

IV. KESIMPULAN

1. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah melalui browser sehingga memungkinkan pengguna untuk mencari informasi destinasi wisata lebih fleksibel.
2. Aplikasi Destinasi Jatim menyediakan berbagai fitur penting seperti lokasi wisata, peta interaktif, narahubung berdasarkan objek wisata yang akan dikunjungi.
3. Aplikasi ini dapat membantu meningkatkan promosi terhadap objek wisata menarik yang berada di berbagai daerah Jawa Timur.
4. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk menambahkan fitur-fitur baru di masa depan.

REFERENSI

- [1] Ardhiyanti, R. P., & Mulyono, H. (2018b). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN TEBO. In *Jurnal Manajemen Sistem Informasi* (Vol. 3, Issue 1).
- [2] Dimas Syahputra, R., & Ali Akbar, F. (n.d.). *Seminar Nasional Informatika Bela Negara (SANTIKA) RANCANG BANGUN APLIKASI E-ORDERING BERBASIS WEBSITE*.
- [3] Duwitau, F., Wijanarko, R., & Berkembangnya, A. (2020). *Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Nabire Berbasis Web*. 2(2).
- [4] Negri Wijaya, D., Lutfi, I., Hudiyanto, R. R., Wahyudi, D. Y., & Ariska, F. (n.d.). *Daya Negri Wijaya, Daya Tarik Wisata sejarah budaya di Malang Raya*.
- [5] Nur Annisa, E., Hafifah Matondang, N., Afrizal, S., Studi Sistem Informasi, P., Ilmu Komputer, F., Veteran Jakarta Jl Rs Fatmawati, U., Labu, P., Selatan, J., & Jakarta, D. (n.d.). *SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB PADA KABUPATEN NUNUKAN*.
- [6] Soelistijadi, R. (2015). *SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB : STUDI KASUS FASILITAS PENGINAPAN DI WILAYAH PROPINSI YOGYAKARTA*. *DINAMIKA INFORMATIKA*, 7(1).
- [7] Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarto, A. (2019). *Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa*. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1).
- [8] Suheri, A., Widaningsih, S., & Refiyana, H. (2023). *Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Studi Kasus Sindangbarang Cianjur Selatan*. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 17(4), 175–184. <https://doi.org/10.35969/interkom.v17i4.278>
- [9] Utarki, S., Argarini Pratama, E., & Hellyana, C. M. (2020). *Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat*. *IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering*, 6(1), 19–32.
- [10] Saputra, K. (2017). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SINGKAWANG-KALIMANTAN BARAT* Designing Information System Tourism Web-Based As a Media Promotion in Singkawang-West Borneo. In *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia 11 JEBI* (Vol. 02, Issue 01).
- [11] Fikri, I., Ratna, S., Teknologi Informasi, F., & Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, U. (2022). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA PADA DINAS PARIWISATA KABUPATEN TANAH LAUT*. In *Technologia* (Vol. 13, Issue 3).
- [12] Kharisman, O., Pramuwidyanti, G., Makmur, A., Tri Dharma Palu, A., & Sulawesi Tengah, P. (2022). *Desain dan Implementasi Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Buol*. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(3).
- [13] Nangi, J., Fid Aksara, L., Ramadhan, R., Mashur Sajiah, A., Teknik Informatika, J., Teknik, F., & Halu Oleo, U. (n.d.). *Terakreditasi "Peringkat 4 (Sinta 4)" oleh Kemenristekdikti SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA KENDARI*. 6(1), 1–5. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3898497>
- [14] Rega Wahyuni, T., Galih, M., & Kunci, K. (2023). *Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Desa Buniwangi*. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra* (Vol. 3, Issue Mei).
- [15] Sumantri, R. B. B., Setiawan, R. A., & Sandi A, A. S. (2022). *SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK PEMETAAN PARIWISATA KABUPATEN KARANGANYAR BERBASIS WEB*. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol6No1.pp1-9>