

SISTEM INFORMASI WISATA MUARA ENIM SUMATERA SELATAN

Fitri Purwaningtias, Ira Maretta, Hadi Syaputra, Taqrim Ibad

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma
Palembang, Indonesia

Email: fitri.purwaningtias@binadarma.ac.id, iramaretta471@gmail.com,
hadisyaputra@binadarma.ac.id, taqrimibadi@binadarma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis konsekuensi dari *advertisement* dan *emotion* pada konsumen perumahan di area kota Depok. Metode teknik pengumpulan data menggunakan *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Data dikumpulkan secara langsung kepada sampel yang sudah disesuaikan kriterianya dan disebar melalui kuesioner kepada 170 responden dengan menggunakan skala likert 1-5 dimana 1 menunjukkan sangat tidak setuju, sedangkan 5 menunjukkan sangat setuju. Pernyataan dalam penelitian ini terdiri dari 34 pernyataan yang diperoleh dari empat variabel yaitu variabel *price sensitivity*, *advertisement*, *emotion*, dan *purchase intention*. Kuesioner disebar melalui *google form* dan *door to door* kepada responden yang pernah membeli perumahan di sekitar wilayah Depok. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Structural Equation Model* (SEM). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *price sensitivity* memiliki pengaruh positif terhadap *advertisement*, *emotion*, dan *purchase intention*. Hasil lainnya variabel *advertisement* tidak berhasil menjadi variabel penghubung terhadap *emotion*. Sementara *advertisement* dan *emotion* memiliki pengaruh positif terhadap *purchase intention*.

Kata Kunci: Android, Google Maps, Tiket, Aplikasi.

Abstract

Muara Enim is one of the regencies located in the province of South Sumatra, Muara Enim is a city that has developed very rapidly in recent years, which makes tourist visits to Muara Enim City higher. The Muara Enim district government is also aggressively improving and increasing the number of tourist attractions in the Muara Enim area. However, there are still many local tourists and foreign tourists who do not know what tourist objects are in Muara Enim Regency. So from this ignorance, it is very necessary to have an Android-based tourist information system application that displays information on what tourist objects are in Muara Enim

How to cite:	Floresia Rosary Meida Devinta & Husna Leila Yusran (2022) Sistem Informasi Wisata Muara Enim Sumatera Selatan, <i>Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia</i> (7)12, http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i12.10805
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

Regency and this application will be equipped with the Google Maps feature as a tourist direction and tour booking feature. This system was built with the aim of providing information about tours in the Muara Enim area, tourist locations and also ticket prices on tours in the Muara Enim area, including Bedegung Waterfall, Bali Waterfall, and Shuji Lembak Lake easily so that they can be used. according to where the user is.

Keywords: *Android, Google Maps, Tickets, Apps.*

Pendahuluan

Sektor pariwisata ialah salah satu sektor terbesar serta terkuat pada perekonomian dunia (Sabon, Perdana, Koropit, & Pierre, 2018). Peningkatan pariwisata juga dapat membantu kenaikan pendapatan suatu daerah maka pemerintah daerah harus bisa memanfaatkan teknologi sebagai media promosi wisata yang ada pada suatu daerah agar dapat memberikan keuntungan bagi daerah tersebut.

Muara Enim merupakan salah satu daerah yang ada di Sumatera Selatan (Budiyanto, Ambarita, & Salim, 2017). Di Kabupaten Muara Enim juga banyak terdapat potensi wisata alam yang cukup menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun asing. Wisata tersebut antara lain adalah air terjun Bedegung, air terjun Bali, dan Danau Shuji Lembak yang menjadi wisata andalan Kota Muara Enim. Namun masih banyak wisatawan lokal maupun asing yang belum mengetahui keindahan wisata yang ada di Muara Enim ini. Dikarenakan jarak yang cukup jauh dari Kota yang menyebabkan banyak wisatawan yang tidak mengetahui lokasi wisata ini, dan juga wisata yang ada di Muara Enim ini sistem pembelian tiketnya masih dilakukan secara manual belum adanya sistem yang membantu proses jual beli tiket ini, jika pengunjung banyak maka proses penjualan tiket akan menjadi lambat dan menyebabkan macet akibat dari antrian pembelian tiket wisata ini.

Untuk memperkaya literatur dalam penelitian ini, maka penulis menuangkan beberapa jurnal penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini.

Pada penelitian “Sistem Informasi Wisata Petungkriyono Berbasis Android (Studi Kasus Telaga Mangun)” penulis menemukan permasalahan yaitu minimnya informasi mengenai lokasi ke tempat wisata Petungkriyono ini, agar permasalahan tersebut dapat terselesaikan penulis membuat sistem informasi wisata Petungkriyono berbasis Android dengan menggunakan framework Ionic sebagai front-end, PHP sebagai back-end, dan MySQL sebagai database didalam aplikasi (Yusron, Yosyadi, & Handayani, 2020).

Pada penelitian “Sistem Informasi Promosi Destinasi Wisata Berbasis Android (Studi Kasus Pada Objek Wisata Di Kecamatan Salem)”. Penelitian ini menyajikan informasi tentang berbagai destinasi wisata yaitu, lokasi wisata, wahana yang ditawarkan, serta harga tiket, namun letak objek yang terpencil dan akses jalan yang belum memadai membuat wisata ini belum begitu terkenal dikalangan wisatawan. Peneliti menggunakan metode waterfall dalam pengembangan aplikasi dalam penelitian

ini dan pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash Player CS6 (Muhammad & Jaka, 2020).

Penelitian “Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Tourism Pada Dki Jakarta Berbasis Android”. Peneliti menemukan permasalahan yaitu belum adanya informasi tentang lokasi wisata dan penginapan terdekat, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut penulis membuat Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Tourism Pada Dki Jakarta Berbasis Android agar memudahkan pengunjung mendapat informasi mengenai wisata ini. Untuk tahap perancangan sistem digunakan UML (Unified Modeling Language) agar dapat menjelaskan proses yang ada pada aplikasi (Natsir, 2019).

Penelitian selanjutnya “Sistem Informasi Wisata Religi Islam Kabupaten Pekalongan Berbasis Android”. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah belum adanya informasi mengenai lokasi pada setiap tempat religi. Aplikasi mobile yang dibangun menggunakan Andoid Studio dan menggunakan SDK Android 4.2.2 (API17) (Sunaria, Rosyadi, & Kusumawardhani, 2020) .

Penelitian “ Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Karanganyar Berbasis Android”. Pada penelitian ini penulis ingin memberikan informasi mengenai jalur khusus ke lokasi wisata dalam bentuk peta objek wisata. Untuk menyelesaikan permasalahan ini penulis membuat Aplikasi berbasis android ini. Aplikasi ini dibuat menggunakan android studio dan xampp sehingga dapat terhubung dengan google maps yang ada di kabupaten karanganyar (Sutariyani, Rachmatullah, & Prasetyowati, 2020).

Kelebihan penelitian Sistem Informasi Wisata Muara Enim Sumatera Selatan dari penelitian-penelitian diatas adalah pembuatan aplikasi ini dilengkapi dengan fitur pemesanan tiket secara online serta terdapat fitur berikan rating agar pengunjung bisa memberikan rating dan ulasan mengenai wisata yang telah dikunjungi dan juga Aplikasi Wisata Muara Enim Sumatera Selatan Ini Sudah Ada Di *Google Playstore* Dengan Nama “ Wisata Serasan”.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka dibuatlah sebuah sistem informasi wisata berbasis android yang memiliki fitur *navigasi* berupa *google maps* dan fitur pembelian tiket online. Sehingga dengan adanya sistem ini dapat memudahkan pengunjung maupun petugas wisata. bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah *java*, *java* merupakan bahasa pemrograman yang berkembang dan berorientas objek (Andrian, 2019). Dan rancangan basis datanya menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *PHP* adalah bahasa yang ada dalam HTML yang digunakan untuk membuat sebuah *software* dalam pengolahan data serta juga dalam pemrosesan data (Hermiati, Asnawati, & Kanedi, 2021).

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap, yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang maksimal (Ridha, 2017).

Data adalah sesuatu yang diperlukan untuk melakukan penelitian dikarenakan data sangat berguna pada kualitas dan hasil dari suatu penelitian Terdapat tiga metode pengumpulan data antara lain, sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara datang langsung ke objek yang akan di teliti. Dalam hal ini, untuk memperoleh data yang bersifat nyata maka penulis melakukan pengamatan secara langsung ke dinas pariwisata dan objek wisata yang ada di muara enim.

2. Wawancara

Wawancara adalah cara pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung dengan responden. Penulis melakukan wawancara kepada Bapak Isdin selaku kepala dinas pariwisata dan ekonomi kreatif untuk melengkapi data didapat selama proses observasi. Penulis juga melakukan tanya jawab kepada petugas wisata terhadap hal-hal apa saja yang penulis tidak ketahui mengenai sistem penjualan tiket wisata serta penulis juga melakukan wawancara langsung kepada pengunjung wisata muara enim terkait keefektifan pembelian tiket wisata secara manual.

3. Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data yang bersifat teoritis penulis juga melakukan pengumpulan data melalui buku, internet ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang di bahas.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Setelah melakukan analisis serta perancangan, selanjutnya penulis akan melakukan pembuatan program sistem informasi wisata berdasarkan hasil analisis serta perancangan yang telah dilakukan. Adapun hasil penelitian ini adalah sistem informasi wisata Muara Enim Sumatera Selatan berbasis *android* yang telah dibangun yang memiliki beberapa menu pada halaman pengunjung, petugas wisata dan admin. Adapun halaman pengunjung, terdapat beberapa menu diantaranya menu *log in*, *Register*, beranda, detail wisata, lokasi wisata, berikan rating, halaman *checkout*, pesanan, detail pembelian, tiket, profil. Kemudian pada halaman petugas wisata terdapat beberapa menu diantaranya *log in*, *scan* tiket, riwayat *scan* tiket. Selanjutnya pada halaman admin terdapat menu diantaranya *log in*, data wisata, tambah wisata, detail wisata, data petugas, tambah petugas, detail petugas, data pengunjung, tambah pengunjung, detail pengunjung, data stok tiket, tambah tiket, detail tiket, pembelian, detail pembelian, data laporan.

B. Pembahasan

Agar dapat mengakses sistem informasi wisata Muara Enim Sumatera Selatan, baik pengunjung, petugas wisata, maupun *admin* harus terkoneksi ke internet terlebih dahulu, lalu pengunjung dan petugas bisa mendownload aplikasi “Wisata Serasan” pada *playstore* yang ada di *smartphone* serta admin dapat

mengunjungi situs <https://wisataserasan.web.id>. Adapun tampilan halaman pengunjung, petugas wisata, dan admin pada sistem informasi wisata Muara Enim Sumatera Selatan, seperti berikut ini:

C. Halaman Pengunjung

1. Detail wisata



Gambar 1. Detail Wisata Pengunjung

Pada halaman *detail* wisata ini pengunjung dapat melihat *deskripsi* wisata, lokasi wisata, memberi *rating* serta bisa mencari tiket.

2. Tampilan Lokasi Wisata



Gambar 2. Halaman Lokasi Wisata Pengunjung

Tampilan Lokasi Wisata yang dapat pengunjung lihat di halaman detail wisata.

3. Tampilan *Qr Code*



Gambar 3. Halaman Tampilan QR Code

Tampilan *qr code* yang dapat pengunjung *scan* di lokasi wisata.

D. Halaman Petugas

1. Scan Tiket

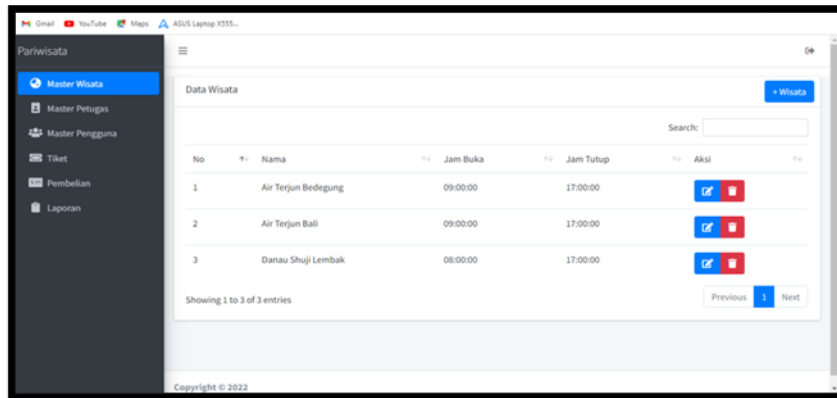


Gambar 4. Halaman Scan Tiket Petugas

Halaman scan tiket ini dapat petugas gunakan untuk mengscan *qr code* pengunjung wisata.

E. Halaman Admin

1. Tampilan Beranda



Gambar 5. Halaman Master Wisata Admin

Setelah melakukan *log in* admin dapat melihat master wisata, master petugas, master pengguna, tiket, pembelian, dan laporan pembelian tiket.

F. Pengujian Sistem

Pengujian *Black Box* merupakan pengujian yang dilakukan untuk kebutuhan fungsional, input dan output dari suatu sistem yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan atau tidak (Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, 2019).

Tabel 1.
Black Box Testing Aplikasi Wisata Serasan Pengunjung

No	Pengujian	Hasil Pengujian
1	Saat Klik Menu Wisata Di Beranda	Sesuai Harapan
2	Memilih Wisata	Sesuai Harapan
3	Saat Klik Tombol Lokasi Wisata	Sesuai Harapan
4	Saat Klik Tombol Berikan Rating	Sesuai Harapan
5	Memilih Tanggal Pesan Tiket	Sesuai Harapan
6	Memilih Jumlah Pesanan Tiket	Sesuai Harapan
7	Saat Klik Tombol Cari Tiket	Sesuai Harapan
8	Saat Klik Tombol Checkout	Sesuai Harapan
9	Memilih Metode Pembayaran	Sesuai Harapan
10	Memilih menu pesanan	Sesuai harapan
11	Saat klik pesanan tiket	Sesuai harapan
12	Saat klik tombol upload bukti bayar pada halaman konfirmasi pembayaran	Sesuai harapan
13	Memilih menu tiket	Sesuai harapan
14	Saat klik tombol tampilkan QR Code tiket	Sesuai harapan

No	Pengujian	Hasil Pengujian
15	Memilih menu profil	Sesuai harapan

Tabel 2.
Black Box Testing Aplikasi Wisata Serasan Petugas

No	Pengujian	Hasil Pengujian
1	Saat Klik Tombol Scan Tiket	Sesuai Harapan

Tabel 3.
Black Box Testing Website Wisata Serasan Admin (Menu Master wisata)

No	Pengujian	Hasil Pengujian
1	Saat klik menu master wisata	Sesuai harapan
2	Memilih tombol tambah wisata	Sesuai harapan
3	Saat klik tombol edit data wisata	Sesuai harapan
4	Saat klik tombol hapus data wisata	Sesuai harapan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut: (1.) Dengan adanya sistem ini, pihak dinas pariwisata maupun petugas wisata muara enim dapat mempromosikan wisata-wisata yang ada di Kabupaten Muara Enim kepada wisatawan lokal maupun wisatawan asing. (2.) Pengunjung dipermudah dalam melihat *detail* lokasi wisata serta dipermudah dalam pemesanan tiket wisata.

BIBLIOGRAFI

- Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, I. (2019). Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)(Studi pada: SMK Negeri 11 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8647–8655.
- Andrian, Muhammad Aland Wahyu. (2019). Perancangan Sistem Pengolahan Data Nilai Siswa Berbasis Java Di Smp At-taqwa Kec. Sawah Besar Jakarta. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(3), 267–273.
- Budiyanto, Anif, Ambarita, Lasbudi Pertama, & Salim, Milana. (2017). Konfirmasi Anopheles sinensis dan Anopheles vagus sebagai Vektor Malaria di Kabupaten Muara Enim Provinsi Sumatera Selatan. *ASPIRATOR - Journal of Vector-Borne Disease Studies*, 9(2), 51–60. <https://doi.org/10.22435/aspirator.v9i2.5998.51-60>.
- Hermiati, Reza, Asnawati, Asnawati, & Kanedi, Indra. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *Jurnal Media Infotama*, 17(1), 54–66. <https://doi.org/10.37676/jmi.v17i1.1317>.
- Muhammad, Heri Santoso, & Jaka, Sopyan. (2020). *Sistem informasi promosi destinasi wisata berbasis android (studi kasus pada objek wisata di kecamatan salem)*. 63–73.
- Natsir, Mohamad. (2019). Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Tourism Pada Dki Jakarta Berbasis Android. *Petir*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.33322/petir.v12i1.420>.
- Ridha, Muh. Rasyid. (2017). Analisa Dan Desain Model Sistem Informasi Perpustakaan Universitas Islam Indragiri. *Jurnal SISTEMASI*, 6(September), 23–33.
- Sabon, Victoria Lelu, Perdana, Mochamad Tommy Putra, Koropit, Permata Citra Stella, & Pierre, Wajong Christian David. (2018). Strategi Peningkatan Kinerja Sektor Pariwisata Indonesia Pada ASEAN Economic Community. *Esensi: Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 8(2), 163–176. <https://doi.org/10.15408/ess.v8i2.5928>.
- Sunaria, Imas, Rosyadi, Imam, & Kusumawardhani, Hadwitya Handayani. (2020). Sistem Informasi Wisata Religi Islam Kabupaten Pekalongan Berbasis Android. *Jurnal Surya Informatika: Membangun Informasi Dan Profesionalisme*, 9(1), 11–21.
- Sutariyani, Sutariyani, Rachmatullah, Robby, & Prasetyowati, Nur Eka. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Karanganyar Berbasis Android. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(2), 156. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i2.132>.
- Yusron, Ahmad, Yosyadi, Imam, & Handayani, Hadwitya. (2020). Sistem Informasi

Wisata Petungkriyono Berbasis Android (Studi Kasus Telaga Mangunan). *Jurnal Surya Informatika ...*, 8(1), 44–54.

Copyright holder:

Fitri Purwaningtias, Ira Maretta, Hadi Syaputra, Taqrim Ibadi (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

