

Perancangan Prototipe Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kota Malang

Muhammad Efrizal Febriyan¹⁾, Herdi Tri Nanda²⁾, & Arafat Febriandirza³⁾

^{1,2)}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka,

³⁾Jalan Tanah Merdeka No.6 Kota Jakarta Timur 13830, (021) 87782739, Fax. (021)7261226

Website:www.ft.uhamka.ac.id, E-mail:ft@uhamka.ac.id

Abstrak

Salah satu destinasi pariwisata terbaik di Indonesia ialah Malang. Kota ini mempunyai beragam keunikan yang dapat menarik para wisatawan untuk mengunjunginya. Dengan berkembangnya teknologi pada zaman ini, Banyak menjadikan segala hal lebih mudah, salah satunya adalah dengan menyampaikan informasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe sistem informasi pariwisata berbasis web di Kota Malang agar wisatawan nantinya dapat lebih mudah memperoleh informasi mengenai kota Malang. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dimana akan menyajikan dan menganalisis fakta secara sistematis sehingga akan mudah disimpulkan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner. Dalam perancangan prototipe ini akan dirancang Data Flow Diagram, Flowchart, Perancangan Database, serta Perancangan halaman. Hasil Prototipe sistem informasi ini akan meliputi berbagai informasi mengenai kepariwisataan yang ada di Kota Malang ini.

Keyword: Prototipe, Sistem Informasi, Pariwisata

Abstract

One of the best tourism destinations in Indonesia is Malang. This city has a variety of uniqueness that can attract tourists to visit it. With the development of technology in this era, many make things easier, one of which is conveying information. This study aims to design a prototype of a web-based tourism information system in Malang City so that later tourists can more easily obtain information about this city. The method used is a descriptive method which will present and analyze facts systematically so that it will be easy to draw conclusions. Data collection was carried out by distributing questionnaires. In designing this prototype, Data Flow Diagrams, Flowcharts, Database Designs, and Output Designs will be designed. The results of this information system prototype will include various information about tourism in the city of Malang.

Kata kunci: Prototype, Information Systems, Tourism

1 PENDAHULUAN

Saat ini, terjadi peningkatan signifikan dalam industri pariwisata Indonesia. Dibuktikan oleh pertumbuhan jumlah wisatawan asing yang terus meningkat setiap tahunnya. Pemerintah memiliki fokus utama pada perkembangan sektor pariwisata, meyakini bahwa sektor ini memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi negara. Pariwisata, selain sektor migas, juga memiliki peran yang krusial dalam menghasilkan devisa negara [1].

Kota Malang, yang terletak di Indonesia, menarik perhatian pengunjung karena keindahan alamnya yang masih alami, menjadikannya tujuan wisata yang sangat menarik berkat kelestarian alam yang dijaganya. Sayangnya, sebagian besar tempat wisata di Kota Malang saat ini tidak mendapatkan perhatian yang cukup karena beberapa di antaranya terletak di daerah terpencil, sehingga informasi tentang mereka sangat terbatas. Oleh karena itu, perlu dilakukan

penataan ulang informasi untuk meningkatkan efisiensi dalam penyebaran dan pemanfaatan informasi yang akan disediakan[2]

Website sebagai contoh dari sistem informasi, berperan sebagai alat yang mempermudah lembaga atau individu dalam menyajikan informasi kepada wisatawan lokal maupun internasional. Dalam rangka menarik perhatian mereka, perlu dilakukan perencanaan sistem informasi pariwisata berbasis Web yang dapat memberikan akses mudah terhadap informasi di setiap waktu dan lokasi. Kedatangan yang lebih banyak wisatawan dapat menghasilkan peningkatan pendapatan bagi daerah dan warganya, sambil mendorong kesadaran masyarakat tentang objek-objek wisata kota melalui penggunaan sistem informasi pariwisata berbasis Web, yang pada gilirannya dapat mendorong pemerintah setempat untuk meningkatkan perhatian mereka terhadap pengelolaan tempat-tempat pariwisata tersebut [3].

Berdasarkan masalah yang ditampilkan perlu adanya solusi untuk membuat pariwisata Kota Malang

lebih efisien dalam penyampaian informasinya. Peneliti akan melakukan penelitian berjudul “Perancangan Prototipe Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Web* di Kota Malang” karena mereka merasa terdorong oleh dasar informasi yang disajikan dalam latar belakang penelitian ini. Penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan merancang sebuah prototipe *Web* sistem informasi pariwisata yang bertujuan membantu penginformasian kepariwisataan di Kota Malang

2 LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Terdapat berbagai macam pengertian sistem informasi menurut para ahli, Sistem informasi bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan informasi. Suatu organisasi, sistem informasi menggabungkan pengolahan transaksi harian yang mendukung manajemen operasional dengan tujuan strategis organisasi untuk menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak eksternal. Dari berbagai definisi yang disediakan oleh para ahli tentang sistem informasi, dapat disimpulkan bahwa sistem ini melibatkan proses seperti pengumpulan, penginputan, pengolahan, penyimpanan, pengendalian, dan pelaporan data. Tujuannya adalah untuk menghasilkan informasi yang mendukung proses pengambilan keputusan dalam organisasi dengan tujuan mencapai sasaran dan target yang telah ditetapkan [4].

2.2 Komponen Sistem Informasi

Adapun 5 komponen yang terlibat dalam sistem informasi, yang disebut sebagai sumber daya, seperti manusia, perangkat keras, perangkat lunak, data, dan jaringan. Meskipun pentingnya peran mereka dalam suatu sistem informasi, tidak semua sistem informasi mencakup semua komponen ini. Berikut merupakan penjelasan komponen dari sistem informasi [5]:

1. Sumber Daya Dalam operasional sistem informasi, manusia memegang peran penting yang dapat dibagi menjadi dua kelompok utama: pengguna akhir, yang menggunakan informasi dari sistem tersebut, dan pakar sistem informasi, yang memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan serta mengelola operasional sistem informasi tersebut
2. Sumber Daya *Hardware*. Sumber daya perangkat keras mencakup semua alat yang digunakan dalam pemrosesan informasi, termasuk komputer dan berbagai media data seperti kartu, disk magnetik, atau optik.
3. Sumber Daya *Software*. Sumber daya perangkat lunak melibatkan berbagai jenis perintah atau instruksi yang digunakan dalam pengolahan data,

termasuk tidak hanya program tetapi juga prosedur.

4. Sumber Daya Data. Sumber daya data bukan hanya bahan mentah untuk dimasukkan ke dalam sistem informasi, tetapi juga menjadi dasar untuk mengembangkan sumber daya organisasi.
5. Sumber Daya Jaringan. Sumber daya jaringan seperti kabel, satelit, modem, perangkat lunak pengendali, dan prosesor antar jaringan berfungsi untuk menghubungkan komputer, mengelola komunikasi, serta perangkat lainnya dalam suatu jaringan. Semua ini dikelola dengan bantuan perangkat lunak komunikasi.

2.3 Klasifikasi Sistem Informasi

Sistem Informasi disesuaikan dengan persyaratan tiap organisasi, sehingga merencanakan, menerapkan, mengelola, dan menilai sistem sesuai dengan preferensi organisasi adalah faktor kunci untuk mencapai tingkat kinerja yang optimal. Berikut adalah kategorisasi sistem informasi ini [6]:

1. Sistem informasi bisa dibagi menjadi tiga tingkat organisasi yang berbeda, yakni tingkat operasional, tingkat fungsional, dan tingkat manajemen.
2. Manajemen melibatkan pemisahan berbagai jenis sistem informasi, seperti sistem informasi perbankan, sistem informasi akademik, sistem informasi kesehatan, sistem informasi asuransi, dan sistem informasi perhotelan.
3. Fungsionalitas bisnis menjadi dasar pengelompokan dalam sistem informasi, termasuk sistem informasi akuntansi, sistem informasi keuangan, sistem informasi manufaktur, sistem informasi pemasaran, dan sistem informasi sumber daya manusia.

2.4 Tujuan Sistem Informasi

Sistem informasi bertujuan untuk mengubah data yang telah diproses menjadi informasi yang bermanfaat bagi pengguna dengan memperhatikan aspek-aspek seperti kualitas, ekonomi, keterandalan, pelayanan langganan, keandalan, dan fleksibilitas [7].

1. Manfaat sistem ini terletak pada kemampuannya untuk menghasilkan informasi yang akurat, tepat waktu, dan relevan yang diperlukan oleh manajemen dan personil operasi dalam organisasi untuk pengambilan keputusan.
2. Dalam bidang ekonomi, semua elemen dalam sistem, seperti laporan, pengendalian, dan mesin, harus menghasilkan manfaat minimal yang sebanding dengan biaya yang dikeluarkan.
3. Keandalan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam sistem, di mana keandalan sistem harus memiliki tingkat ketelitian yang tinggi, dan sistem itu sendiri harus mampu berfungsi secara efisien bahkan ketika manusia tidak ada atau ketika komponen mesin mengalami gangguan sementara.

4. Pelayanan Langgan (*Customer Service*) harus diselenggarakan dengan tingkat kebaikan dan keramahan yang tinggi terhadap pelanggan, agar sistem itu bisa menarik minat para pelanggan.
5. Keterdahanaan (*Simplicity*). Sistem harus memiliki tingkat keterdahanaan yang memungkinkan struktur dan operasinya mudah dipahami serta prosesnya dapat dengan mudah dijalankan.
6. Fleksibilitas (*Flexibility*). Sistem harus memiliki tingkat fleksibilitas yang memadai untuk mengatasi perubahan yang mungkin terjadi, dan hal ini menjadi penting baik saat sistem beroperasi maupun ketika organisasi mengharapkannya sebagai kebutuhan wajib.

2.5 Website

Website dapat diartikan sebagai suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam maupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink*. Definisi secara umum, *website* adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum di dalam sebuah domain atau subdomain, yang berada di dalam WWW (*World Wide Web*) dan tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman *website* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML) [8].

2.7 Promosi

Promosi berasal dari kata *promote* dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan. Promosi merupakan salah satu komponen dari bauran pemasaran (*marketing mix*). Promosi dapat juga diartikan sebagai upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan kenaikannya angka penjualan. Fungsi promosi dalam bauran pemasaran adalah untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi dengan konsumen. Promosi merupakan fungsi komunikasi dari perusahaan yang bertanggung jawab menginformasikan dan membujuk atau mengajak pembeli [9].

2.6 Sistem Informasi Pariwisata

Sistem informasi melibatkan sekelompok komponen yang saling terhubung dan bekerja sama

untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, serta menyebarkan informasi yang berkaitan guna mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian. Di sisi lain, pariwisata dapat didefinisikan sebagai aktivitas manusia yang melibatkan perjalanan ke daerah tertentu dan menginap di sana untuk sementara waktu, di luar lingkungan sehari-hari, baik untuk tujuan rekreasi maupun bisnis. Sistem informasi pariwisata dapat dijelaskan sebagai rangkaian komponen yang bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi yang terkait dengan aspek kebudayaan, gaya hidup masyarakat, dan karakteristik alam yang unik dari suatu wilayah yang membedakannya dari lingkungan sehari-hari [10].

2.6 Pariwisata

Asal-usul kata “pariwisata” adalah gabungan dari dua kata bahasa Sanskerta, yaitu “pari” yang mengindikasikan banyak atau berulang kali, dan “wisata” yang merujuk pada perjalanan atau pergi. Dengan demikian, pariwisata dapat dijelaskan sebagai perjalanan yang sering dilakukan. Secara keseluruhan, pariwisata adalah tindakan seseorang melakukan perjalanan ke tempat lain, meninggalkan tempat asalnya, baik dengan rencana atau tanpa rencana untuk mencari nafkah, hanya dengan tujuan menikmati aktivitas rekreasi atau relasi untuk memenuhi berbagai keinginan. Pariwisata adalah rangkaian aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh individu, keluarga, atau kelompok dari tempat tinggal asal mereka ke berbagai tujuan lain dengan tujuan wisata, bukan untuk bekerja atau mencari pendapatan di tujuan tersebut, dan kembali ke tempat asal setelah selesainya tujuan tersebut. Pariwisata adalah rangkaian aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh individu, keluarga, atau kelompok dari tempat asal mereka ke berbagai destinasi lain dengan tujuan wisata, bukan untuk pekerjaan atau mencari penghasilan di destinasi tersebut, dan kunjungan ini bersifat sementara dengan rencana untuk kembali ke tempat asal pada waktu tertentu [11].



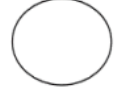





2.8 Konsep Data Flow Diagram

DFD adalah salah satu model yang digunakan untuk mengilustrasikan pembagian sistem menjadi modul-modul yang lebih kecil, dan salah satu manfaatnya adalah mempermudah individu yang tidak memiliki latar belakang komputer dalam memahami sistem yang akan dikerjakan. Saat melakukan analisis, penggunaan notasi bangun datar dan anak panah untuk menggambarkan aliran data dalam perancangan sistem bermanfaat dalam berkomunikasi dengan penggunaan notasi-notasi tertentu untuk mengilustrasikan aliran data dalam sistem [12].

DFD seringkali menjadi alat yang digunakan secara luas dalam pembuatan model, terutama ketika fungsi-fungsi sistem memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi daripada data yang dikelola oleh

sistem tersebut. Secara sederhana, DFD adalah alat yang digunakan untuk memodelkan dengan fokus pada fungsi sistem, dan dalam proses pemodelan, DFD menggunakan berbagai simbol yang digunakan untuk menggambarkan model data seperti yang terlihat dalam gambar yang disediakan [13].




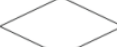




Tabel 1 Komponen-komponen DFD

NO.	Keterangan Komponen	DeMarco and Yourdan Symbols	Gane and Sarson Symbols
1.	<i>External Agents.</i> Agen eksternal mendefinisikan orang atau sebuah unit organisasi, sistem lain, atau organisasi yang berada diluar sistem proyek tapi dapat mempengaruhi kerja sistem.		
2.	<i>Process.</i> Proses adalah penyelenggaraan kerja atau jawaban, datangnya aliran data atau kondisi.		
3.	<i>Data Stores.</i> <i>Data stores</i> adalah sebuah penyimpanan data.		
4.	<i>Data Flow.</i> <i>Data flow</i> merepresentasikan sebuah input data ke dalam sebuah proses atau output dari data (atau informasi) pada sebuah proses.		

2.9 Konsep Flowchart

Flowchart merupakan serangkaian simbol yang digunakan untuk menggambarkan urutan aktivitas dalam sebuah program mulai dari awal hingga akhir. Dengan kata lain, *flowchart* dapat merepresentasikan urutan tindakan dalam suatu algoritma. Definisi untuk setiap simbol dalam *flowchart* dapat disimpulkan dalam Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2 Lambang Flowchart

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1.		Terminator yang berarti digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir suatu algoritma
2.		Proses yang digunakan untuk mewakili suatu proses
3.		Data yang digunakan untuk mewakili data input atau output atau menyatakan operasi pemasukan data dan pencetakan hasil
4.		<i>Decision</i> untuk suatu pemilihan, penyelesaian kondisi di dalam suatu program
5.		<i>Preparation</i> untuk member nilai awal, nilai akhir, penambahan/pengurangan bagi suatu variabel <i>counter</i>
6.		Predefined Process yang digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan ditempat lain (prosedur, sub prosedur, fungsi)
7.		Connector untuk menunjukkan sambungan dari flowchart yang terputus di halaman yang sama atau halaman berikutnya
8.		Untuk menyimpan data

3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada metode penelitian ini penulis menggunakan metode diantara lain :

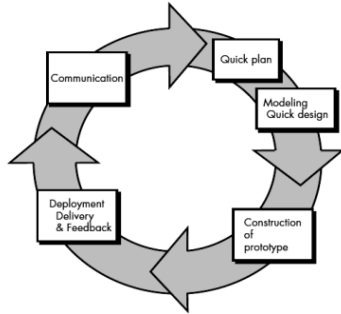
1. Studi Literatur, Tahapan yang dilakukan oleh untuk melakukan pembelajaran dari jurnal, buku, artikel, jurnal, maupun refensi lain, yang tersedia secara online yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan.
2. Analisis, metode yang dilakukan dengan melihat kebutuhan sistem dan permasalahan yang akan terjadi dalam saat pembuatan *prototype*.

3.1 Metode *Prototype*

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah model *prototype*. Merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (*user*) [14].

Dari pengertian tersebut pengertian metode *prototype* tersebut, maka penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype*, yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat diterima oleh user sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian dipresentasikan kepada *user* dan *user* diberikan kesempatan untuk diberikan masukan – masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul – betul sesuai dengan yang diinginkan [15].

1. Definisi dan analisis kebutuhan (*Requirements analysis and definition*), Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bias menghasilkan desain yang lengkap.
2. Sistem dan desain perangkat lunak (*system and software design*), desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.
3. Implementasi dan uji unit (*implementation and unit testing*) Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.
4. Integrasi dan pengujian sistem (*integration and system testing*), penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (system testing).
5. Operasi dan pemeliharaan (*operation and maintenance*), mengoperasikan program dilingkungkannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian

3.2 Analisis Kebutuhan

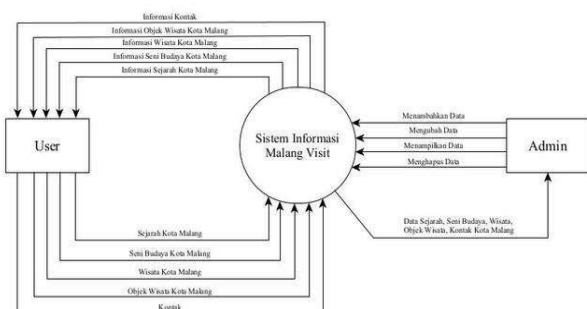
Rancangan *prototype website* yang akan dibuat ini memiliki dua kebutuhan, Kebutuhan fungsional sistem yang masuk ke sistem dalam arti sistem menerima masukan terdiri dari beberapa fungsi utama yang saling berkaitan dan dari luar, dan aliran yang keluar dari sistem, artinya system saling mendukung satu sama lain. Sedangkan kebutuhan non memberikan informasi kembali ke bagian yang telah fungsional sistem memiliki fungsi sebagai sarana pendukung mengirimkan data masukan. agar kelancaran dari fungsi utama beroperasi sesuai dengan harapan.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menciptakan sebuah situs *web*, diperlukan persiapan yang matang, perencanaan yang komprehensif, tujuan yang jelas, serta pengujian berulang, karena ini melibatkan serangkaian langkah yang mengembangkan situs tersebut. Perancangan sistem sendiri mencakup identifikasi proses dan data yang diperlukan oleh sistem yang baru dibuat. Tujuan dari merancang sistem adalah agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna untuk mendapatkan gambaran yang terperinci tentang rancangan sistem yang akan diterapkan dan dijalankan, dengan kemampuan untuk menggambarannya menggunakan *data flow diagram* dan *flowchart*.

1. Data Flow Diagram

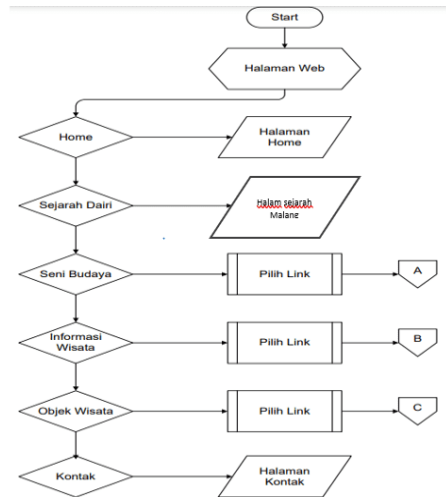
Diagram Aliran pada tahapan perancangan prototipe sistem informasi pariwisata untuk Kota Malang adalah sebagai berikut:



Gambar 2 DFD SIP Web Kota Malang

2. Flowchart Menu Utama

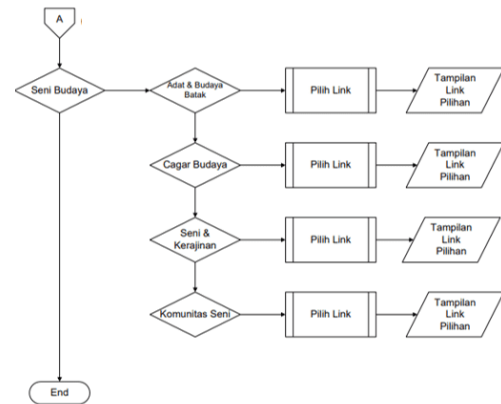
Flowchart menu utama bisa dipahami dari gambar berikut :



Gambar 3 Flowchart Menu Utama

3. Flowchart Menu Seni Budaya

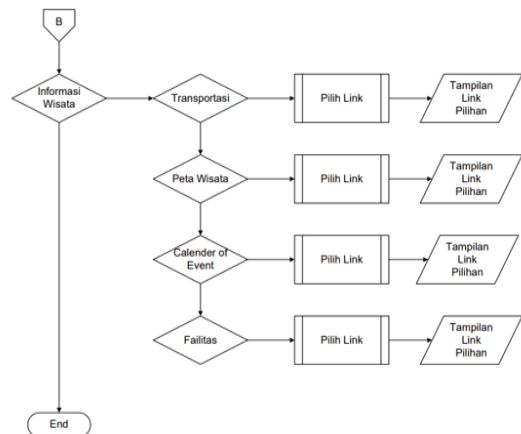
Flowchart menu seni budaya dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4 Flowchart Menu Seni Budaya

4. Flowchart Menu Informasi Wisata

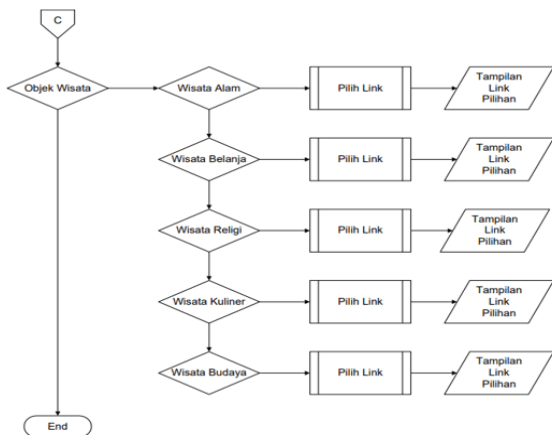
Flowchart menu informasi wisata dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5 Flowchart Menu Informasi Wisata

5. Flowchart Menu Objek Wisata

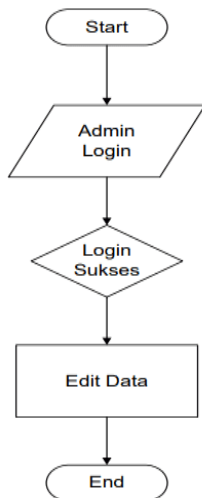
Flowchart menu objek wisata dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 6 Flowchart Menu Objek Wisata

6. Flowchart Menu Admin

Flowchart menu admin dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 7 Flowchart Menu Admin

Database merupakan kumpulan data yang saling terkait satu sama lain, disimpan dalam perangkat keras komputer, dan dimanipulasi melalui perangkat lunak. Database adalah komponen kunci dalam sistem informasi karena menggabungkan beberapa file yang diatur secara terstruktur dalam tabel sesuai dengan informasi yang tersimpan di dalamnya. Di bawah ini adalah daftar tabel yang digunakan penulis untuk mengembangkan sistem ini :

1. Tabel Admin

Tabel 3 Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Primary Key
id_admin	Integer	5	Yes
username_admin	Varchar	50	
password_admin	Varchar	50	

2. Tabel Menu

Tabel 4 Tabel Menu

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Primary Key
id_menu	Integer	10	Yes
nama_menu	Varchar	100	
menu	Varchar	100	

3. Tabel Sub Menu

Tabel 5 Tabel Sub Menu

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Primary Key
id_submenu	Integer	10	Yes
id_menu	Varchar	100	
nama_sub	Varchar	100	

4. Tabel Konten

Tabel 6 Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Primary Key
id	Integer	10	Yes
id_menu	Integer	10	
id_submenu	Integer	10	
nama	Varchar	100	
deskripsi	Text		
gambar	Text		

Setelah proses sistem selesai, aktivitas yang dilakukan termasuk dalam usaha untuk menarik minat pelanggan adalah dengan menciptakan desain layout yang menarik. Beberapa contoh dari desain layout yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

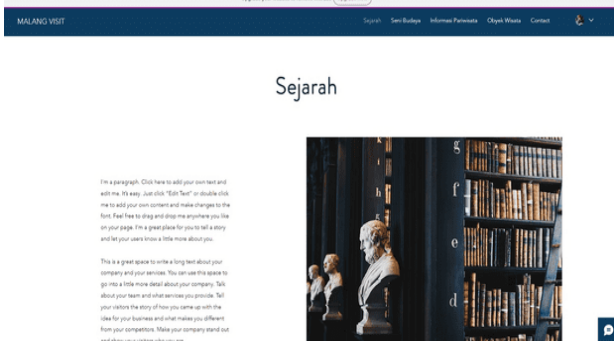
1. Dalam bagian header, terdapat nama situs dan sejumlah elemen grafis yang digunakan untuk meningkatkan estetika tampilan.
2. Bagian navigasi (Home, Sejarah, Sumber Daya, Informasi Wisata, Objek Wisata, Kontak) bertindak sebagai opsi menu yang harus dapat diidentifikasi dan digunakan dengan mudah oleh pengguna.
3. Bagian konten merangkum isi yang ingin disampaikan kepada pengguna.
4. Bagian footer mencakup informasi tentang pemilik situs, termasuk nama dan detail lainnya.
5. Selain itu, bagian-bagian lain dapat mencakup artikel, informasi terkini, kategori, banner, serta waktu dan tanggal. Tujuan dari rancangan output adalah mengubah data menjadi informasi yang berkualitas dan dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan yang tepat.

1. Halaman *Home*, yang juga disebut sebagai halaman pembuka *website*, berfungsi sebagai halaman utama yang menjadi pintu gerbang ke semua halaman lainnya. Ini akan dirancang dengan tingkat kompleksitas yang cukup tinggi, termasuk link ke semua halaman lainnya, seperti yang dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 8 Perancangan Halaman Home

2. Perancangan Halaman Sejarah. Halaman ini mengandung informasi tentang sejarah pembentukan Kota Malang, dan Anda dapat melihat desain halaman sejarah Kota Malang di ilustrasi berikut ini.



Gambar 9 Perancangan Halaman Sejarah

3. Halaman Seni Budaya adalah tempat di mana Anda dapat menemukan informasi tentang adat dan budaya Batak, warisan budaya, seni dan kerajinan, serta komunitas seni yang aktif di Kota Malang. Anda dapat melihat rancangan halaman Seni Budaya pada gambar yang tersedia.



Gambar 10 Perancangan Halaman Seni Budaya

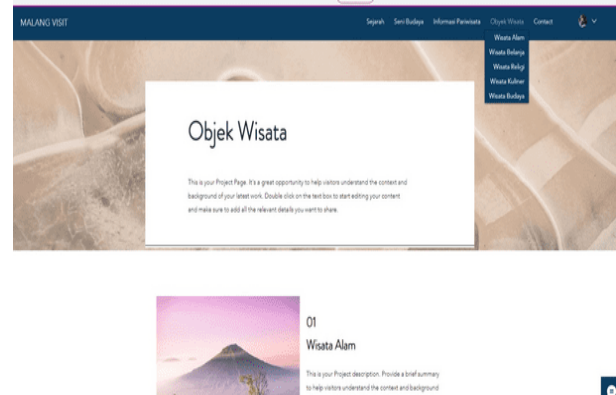
4. Halaman Informasi Wisata adalah tempat di mana Anda dapat menemukan menu transportasi ke objek-objek wisata di Malang, peta wisata, kalender

acara, dan juga informasi mengenai fasilitas wisata di Kota Malang. Anda dapat melihat desain halaman informasi wisata di gambar yang tersedia.



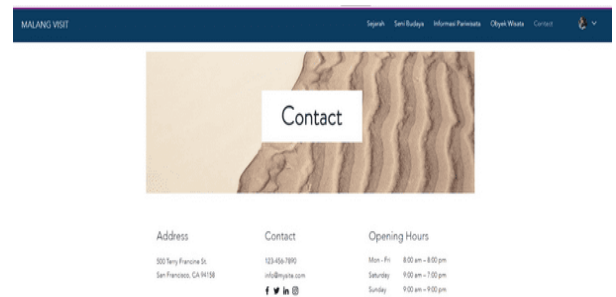
Gambar 11 Perancangan Halaman Informasi Wisata

5. Halaman Objek Wisata adalah sebuah halaman yang memuat pilihan-pilihan untuk wisata alam, wisata belanja, wisata religi, wisata kuliner, dan wisata budaya di Kota Malang. Bisa melihat rancangan tampilan halaman ini pada gambar yang tersedia berikut:



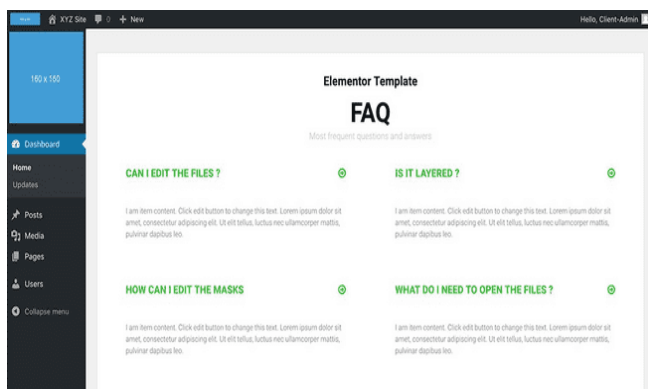
Gambar 12 Perancangan Halaman Objek Wisata

6. Halaman Kontak adalah bagian dari situs *web* yang berisikan informasi kontak dari pengelola situs. Anda dapat melihat desain halaman kontak pada gambar yang tersedia di bawah ini.



Gambar 13 Perancangan Halaman Kontak

7. Halaman Admin digunakan untuk mengawasi, memperbarui berita, data wisata, data hotel, komentar, dan berita dari semua bagian website, menjadikannya juga sebagai halaman pemegang website.



Gambar 14 Perancangan Halaman Admin

5 SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan dalam perencanaan prototipe sistem informasi pariwisata di Kota Malang adalah sebagai berikut:

1. Terancangnya prototipe Sistem Informasi Pariwisata Kota Malang memiliki potensi untuk mendukung dan mempromosikan daya tarik pariwisata Kota Malang kepada seluruh orang.
2. Rancangan *prototype* pariwisata Kota Malang menampilkan menu diantaranya menu sejarah, menu seni budaya, menu informasi pariwisata, menu objek wisata, dan menu kontak

KEPUSTAKAAN

- [1] T. S. Maulidda and S. M. Jaya, "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Melalui Whatsapp Gateway Studi Kasus Sekolah Luar Biasa-Bc Nurani," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 11, no. 1, pp. 38–44, 2021, doi: 10.56244/fiki.v11i1.421.
- [2] N. Sari, D. H. Rahmi, and A. U. Hatmoko, "Daya Tarik Wisata Kota Malang Berdasarkan Persepsi Wisatawan Nusantara," 2018. [Online]. Available: <http://etd.repository.ugm.ac.id/%0ADAYA>
- [3] C. M. Lengkong, R. Sengkey, and A. Sugiarto, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 15–20, 2019.
- [4] Y. S. Novitasari, Q. J. Adrian, and W. Kurnia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 136–147, 2021, doi: 10.33365/jtsi.v2i3.879.
- [5] E. Effendi, S. Harahap, and H. Mutawalli Rambe, "'Komponen Sistem Informasi', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*," 2023. doi: 10.31004/jpdk.v5i2.14317.
- [6] H. Riyadli, A. Arliyana, and F. E. Saputra, "Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Berbasis WEB," *J. Sains Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 98–103, 2020, doi: 10.33084/jsakti.v3i1.1770.
- [7] A. B. Nasution and E. Astuti, "Implementasi Sistem Informasi Quality Control Pada Produksi Granit Tile Berbasis Web (Studi Kasus PT. Jui Shin Indonesia)," *J. Sist. Inf. Kaputama*, vol. 1, no. 2, 2017.
- [8] Supardianto and Arief Binsar Tampubolon, "Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi," Batam, Jul. 2020. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAI>
- [9] Ismai, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," in *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, vol. 3, no. 1, 2018, pp. 82–86.
- [10] M. Tinambunan and S. Sintaro, "Aplikasi Restful pada Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Bandar Lampung," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, pp. 312–323, Sep. 2021, doi: DOI: 10.33365/jatika.v2i3.1230.
- [11] K. Buditiawan and Harmono, "Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Kabupaten Jember," *J. Kebijakan. Pembangunan1*, vol. 15, no. 1, pp. 37–50, 2020, doi: 10.47441/jkp.v15i1.50.
- [12] H. Amiinul Ummah, I. Sodikin, and J. Susetyo, "Perancangan Sistem Informasi Rental & Inventaris Alat Multimedia Berbasis Web Menggunakan Metode Customer Relationship Management," *REKAVASI*, vol. 7, no. 2, pp. 15–24, 2019.
- [13] D. dkk Pramudya, "Aplikasi Promosi Pariwisata Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter," *Senamika"Universitas Budi Luhur"*, vol. 1, no. 2, pp. 360–372, 2020, [Online]. Available: <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/568/447>
- [14] U. Dirgantara and M. Suryadarma, "Rancang Bangun Penerapan Model

Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Persediaan Barang Berbasis Web,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 8, no. 2, pp. 223–230, 2014, doi: 10.35968/jsi.v8i2.737.

- [15] N. L. A. M. Rahayu Dewi, R. S. Hartati, and Y. Divayana, “Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Website pada Berlian Agency,” *Maj. Ilm. Teknol. Elektro*, vol. 20, no. 1, p. 147, 2021, doi: 10.24843/mite.2021.v20i01.p17.