

Tourism Information System In Sangihe District

Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Sangihe

Chisandro Gian Dompas, Dirko G. S. Ruindungan, Yaulie D.Y Rindengan
Jurusan Teknik Elektro, Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu, 95115, Indonesia
E-mails: 18021106087@student.unsrat.ac.id, dirko@unsrat.ac.id, rindengan@unsrat.ac.id
Received: 07 November 2024; revised: 24 January 2024; accepted: 26 January 2024

Abstract — *Current technological developments have developed very quickly and brought big changes, because with this technology we can receive information quickly and accurately. One of the areas that is developing is the tourism sector, tourism is a sector that has great potential to support regional economic growth, one of which is Sangihe Regency which is known for its natural beauty and cultural diversity. With the development of information technology, it can make it easier for tourists to find information about tourism in Sangihe Regency, so an effective tourism information system for Sangihe Regency is needed to help promote tourist destinations. A tourism information system can help improve the quality of services offered to tourists so that it can encourage economic growth. A good information system makes it easier for tourists to get tourist information, get the services they need, and get a satisfying travel experience in Sangihe Regency. In this research, the researcher chose the RAD (Rapid Application Development) method, which is a software development method that combines several structured methods and techniques. In the RAD method, the main goal is to develop applications quickly, so that developers can easily make software iterations and updates without having to start from scratch, the RAD method allows for more responsive development and minimizes the risk of development that is excessive or irrelevant to actual needs*

Keywords – *Information; Information Systems; RAD method; Sangihe Regency; Tourist; Website*

Abstrak — *Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat cepat dan membawa perubahan yang besar, karena dengan teknologi ini kita dapat menerima informasi dengan cepat dan akurat. Salah satu bidang yang berkembang adalah sektor pariwisata, pariwisata merupakan sektor yang sangat potensial untuk mendukung pertumbuhan ekonomi daerah, salah satunya Kabupaten Sangihe yang dikenal dengan keindahan alam dan keragaman budayanya. Dengan berkembangnya teknologi informasi dapat memudahkan wisatawan untuk mencari informasi tentang pariwisata di Kabupaten Sangihe sehingga diperlukan sistem informasi wisata yang efektif Kabupaten Sangihe untuk membantu mempromosikan destinasi wisata. Sistem informasi pariwisata dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan yang ditawarkan kepada wisatawan sehingga dapat mendorong pertumbuhan ekonomi. Sistem informasi yang baik memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi wisata, mendapatkan pelayanan yang dibutuhkan, dan mendapatkan pengalaman berwisata yang memuaskan di Kabupaten Sangihe. Pada penelitian ini peneliti memilih Metode RAD (Rapid Application Development) yaitu metode pengembangan perangkat lunak yang menggabungkan beberapa metode dan teknik terstruktur. Dalam metode RAD, tujuan utamanya adalah mengembangkan aplikasi dengan cepat, sehingga pengembang dapat dengan mudah membuat iterasi dan pembaruan perangkat lunak tanpa harus memulai dari*

awal, metode RAD memungkinkan pengembangan yang lebih responsif dan meminimalkan risiko pengembangan yang berlebihan atau tidak relevan dengan kebutuhan yang sebenarnya

Kata Kunci – *Informasi; Kabupaten Sangihe; Metode RAD; Pariwisata; Situs Web; Sistem Informasi*

I. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, teknologi terus berkembang sehingga membuat sehingga membuat semakin bergantung terhadap teknologi tersebut. kebutuhan akan Perkembangan teknologi dalam menciptakan sistem informasi komputer akan menciptakan sistem informasi yang berhasil dan efisien disamakan pada sistem informasi yang telah membuat suatu keharusan. website merupakan salah satu desain penggunaan teknologi informasi dalam bentuk aplikasi yang dapat memudahkan akses terhadap informasi. Website telah amat familiar di telinga kita saat ini karena sangat dipakai untuk memperoleh informasi atau memberikan informasi dan informasi yang bermanfaat bagi pihak yang memerlukan informasi tersebut. Selain minyak dan di sektor gas, pariwisata mempunyai potensi yang sangat besar sebagai sumber mata uang untuk pendapatan negara.[1]

Sistem informasi adalah sebuah metode yang bermaksud menghasilkan informasi. Internet merupakan jaringan komputer internasional yang melayani kebutuhan informasi masyarakat sehingga bisa diakses oleh banyak masyarakat. Akses yang mudah berkat Internet bermanfaat bagi individu maupun institusi menjadi sangat terbuka. dengan bantuan koneksi internet, informasi wisata dapat dengan mudah tersampaikan kepada wisatawan. Situs web adalah bagian dari Internet. melalui website kami menerima informasi pariwisata melalui website.[2]

A. Penelitian Terkait

Berikut beberapa penelitian terdahulu mengenai sistem informasi pariwisata online: Penelitian yang dilakukan Andi Prayud dan kawan-kawan menunjukkan bahwa pemerintah Kabupaten Dompus belum mampu membuat alat untuk menyampaikan informasi pariwisata baik dalam bentuk aplikasi maupun website. wisatawan lebih mudah mendapatkan informasi mengenai objek wisata Dompus[3]. Penelitian yang dilakukan Sagita Utark dan kawan-kawan bertujuan untuk memecahkan permasalahan perolehan informasi tentang

Taman Nasional Gunung Ciremai dengan pengumpulan informasi melalui metode pengecekan, metode tanya jawab secara langsung dan metode pustaka. Kajian ini juga akan membantu Pemerintah Provinsi Jawa Barat untuk meningkatkan pendapatan daerah. atau masyarakat umum serta pengurus atau pegawai Dinas Pariwisata Kabupaten Nabire. Masyarakat dapat memanfaatkan website untuk menampilkan informasi destinasi wisata, informasi kejadian, berita, pencarian tempat wisata, pencarian rute, dan mengirimkan pesan kontak. Manajer menggunakan sistem informasi untuk mengelola informasi profil agensi, informasi manajemen, manajemen informasi berita, manajemen acara, audiens, audiens dan informasi kontak kami [5]. Penelitian Raysa Puteri Ardhiyan dan Herry Mulyono Memudahkan Informasi Destinasi Wisata di Kabupaten Tebo Kelurahan Bolaang Mongondow Utara Peluang dan Presentasi Atraksi Populer..

B. Sistem Informasi

Sistem informasi bisa diartikan serupa gabungan faktor yang saling berkaitan dan membuat suatu kepaduan untuk integrasi, pemrosesan, penyimpanan, dan berbagi informasi. Dengan kata lain, sistem informasi adalah sekumpulan faktor yang saling terhubung secara logis dan sistematis, menghasilkan dan mengubah gelombang informasi yang membantu dalam pengambilan hasil dan mengarahkan aktivitas perusahaan. Informasi merupakan berita yang diolah menjadikan bentuk yang bermanfaat dan bermakna untuk penerimanya. Informasi adalah informasi yang telah diolah sedemikian rupa untuk menambah ilmu untuk orang yang menggunakannya. Sistem apa pun jika tidak mempunyai informasi tidak akan bermanfaat karena sistem akan menjumpai masalah dan berhenti. Data tersebut dapat berupa data mentah, data terstruktur, kapasitas saluran data, dan sebagainya.

C. Pariwisata

Pariwisata adalah sebuah kegiatan yang direncanakan untuk melakukan suatu rekreasi pada kesempatan tertentu, yang tujuannya adalah istirahat atau kepentingan, agar keinginannya terkabul. Atau Pariwisata juga merupakan sebagai perpindahan dari sebuah wilayah ke wilayah lain untuk penyegaran dan kemudian kembali ke tempat asal untuk evaluasi. Pariwisata adalah suatu perjalanan perjalanan baik terencana maupun tidak terencana yang dilakukan beberapa kali atau berputar-putar, yang dapat memberikan pencipta pengalaman yang lengkap..[7]

D. Kabupaten Kepulauan Sangihe

Kabupaten Kepulauan Sangihe merupakan suatu unit administratif di Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia. Wilayah kabupaten kepulauan Sangihe pernah menjadi ibu kota dari Kabupaten Kepulauan Talaud dan Kabupaten Tagulandang Biaro Kepulauan Siau pada tahun 2002 dan 2007. Kabupaten Kepulauan Sangihe memiliki Ibu kota kabupaten Kepulauan Sangihe ialah Tahuna. Kabupaten Kepulauan Sangihe memiliki luas wilayah 736,98 km² dan memiliki penduduk 139.262 jiwa

pada tahun 2020. Kta Sangihe berasal dari 2 Suku kata yaitu Sang dan Ihe. Kabupaten Kepulauan Sangihe memiliki jumlah pulau 105 dan rinciannya; Terdapat 79 pulau tidak memiliki penduduk dan 26 pulau memiliki penduduk. Pada tahun 2002, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2002 memperluas Kabupaten Kepulauan Sangihe (kemudian Kabupaten Kepulauan Sangihe dan Kabupaten Kepulauan Talaud) menjadi dua pemerintahan, yaitu. Kabupaten Kepulauan Sangihe dan Kepulauan Talaud serta Kabupaten Kepulauan Talaud dimekarkan menjadi Kabupaten Sangihe dan Kepulauan Talaud. Pada tahun 2007 diubah menjadi Kabupaten Induk (Kecamatan Sangihe dan Talaud) Kabupaten Kepulauan Sangihe dan Talaud serta Kabupaten Kepulauan Siau Tagulandang Biaro (SITARO) berdasarkan Undang-undang No. 15. 2 Januari 2007. Upacara pembukaan dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2007 di Ruang Mapalus Kantor Gubernur Sulawesi Utara pada masa PPS Gubernur Negara Kepulauan Siau Tagulandang Biaro Dr. Berdasarkan Keputusan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 Idrus Mokodompri, Kabupaten Kepulauan Sangihe dan Talaud di Provinsi Sulawesi Utara diubah namanya menjadi Kabupaten Kepulauan Sangihe dan Talaud.

E. Basis Data

Basis data ialah gabungan informasi (catatan) terkait untuk diorganisasikan sampai bisa dipakai kembali secara efisien dan gampang di masa mendatang.[8]

F. Mysql

MYSQL adalah bentuk metode *database*, metode bisa digunakan untuk memproses, mengarsipkan, dan memalsukan informasi di server.

G. HTML

HTML merupakan kependekan dari Hypertext Markup Language yang juga disebut juga gaya perancangan untuk menciptakan sebuah website guna memperlihatkan semua informasi di browser Internet. HTML bisa dipakai untuk menjadi penghubung antara situs web atau data di komputer Anda melalui *server* lokal, atau penyambung untuk membuat koneksi tiap halaman Internet. kegunaan HTML juga untuk mengelola kumpulan data dan informasi sehingga dapat digunakan dan ditampilkan melalui layanan web di Internet. HTML adalah bahasa standar untuk dokumen di situs web. Bahasa pemrograman HTML menggunakan tag (akhiran) untuk menunjukkan jenis kata kunci.

H. PHP

PHP merupakan bahasa sisi server yang terintegrasi bersama HTML agar menciptakan website yang menarik. PHP juga memiliki fungsi untuk adalah memperoleh, mengatur dan memperlihatkan data pada website, data yang diperoleh kemudian dikerjakan dalam rancangan database server, selanjutnya akhirnya diperlihatkan kembali di layer. PHP merupakan satu dari banyaknya kode perancangan berpedoman web lalu dibuat dengan para developer website. PHP adalah gaya perancangan berpedoman web untuk membentuk aplikasi berpedoman website [9]

I. JAVASCRIPT

Javascript merupakan gaya yang berupa sekelompok skrip, untuk bekerja dalam file HTML, bahasa ini merupakan bahasa skrip pertama di web.[10]

J. Cascading Style Sheet

CSS (Cascading Style Sheet) merupakan gaya metode website yang memantau bentuk tampilan (deskripsi bahasa) lembaran web yang dicetak di markup. CSS sering dipakai untuk mendesain halaman HTML dan XHTML, namun sekarang Anda dapat menerapkan CSS ke dokumen XML apa pun, termasuk SVG dan XUL, di Android. CSS dirancang bisa memilah konten utama dari bentuk suatu file, yang mencakup tata letak, warna, dan font. Cara diharapkan meningkatkan aksesibilitas konten website, memberikan fleksibilitas dan pengaruh yang lebih besar untuk menentukan properti tampilan, bisa untuk pemisahan halaman untuk pemformatan, dan mengurangi kompleksitas penulisan kode dan struktur konten. pemilik konten dapat menentukan tautan yang mengaitkan konten dengan file CSS.

K. Website

Website adalah sebuah media yang memiliki sejumlah halaman yang berhubungan dan mempunyai kemampuan menyajikan penjelasan dalam format teks, gambar, video, audio, animasi, atau kombinasi keduanya. Situs web ini dibagi menjadi dua area. yaitu statis dan dinamis[11]. *World Wide Web* (WWW) atau Website merupakan suatu sumber daya Internet paling cepat untuk mendapatkan informasi. Berita di website di salurkan sedemikian rupa sehingga bisa beralih dari satu halaman ke halaman lain untuk memperoleh informasi.[12].

II. METODE

Pada pengkajian ini, Penulis memilih Metode RAD (*rapid application development*) dan akan di jelaskan sebagai berikut. Metodologi RAD (Rapid Application Development) merupakan metodologi peningkatan perangkat lunak yang mempersatukan beberapa pola dan cara teratur. Secara umum, metodologi RAD makin fokus pada peningkatan dan pembuatan prototipe dibandingkan RAD. Tujuan utama metodologi RAD adalah mengembangkan aplikasi dengan cepat sehingga pengembang dapat dengan mudah melakukan iterasi dan memperbarui perangkat lunak tanpa patut mengulangi dari pembukaan. Rencana ini memungkinkan kelompok peningkatan untuk secara proaktif menanggapi umpan balik dan kebutuhan pengguna, Hal ini memastikan bahwa hasil akhir lebih berorientasi pada kualitas dan memenuhi kebutuhan pengguna akhir. Dengan memprioritaskan kecepatan dan fleksibilitas, Metode RAD memungkinkan pembangunan lebih responsif dan meminimalkan risiko pembangunan yang berlebihan atau tidak relevan dari sudut pandang kebutuhan sebenarnya. Langkah-langkah model RAD yang digunakan peneliti yaitu :

A. Perencanaan Kebutuhan

Tahap ini adalah tahap pertama untuk peningkatan pola, dimana pada fase tersebut dilakukan identifikasi masalah, dimana peran serta kedua belah pihak sangat penting dalam mengidentifikasi kebutuhan pengembangan sistem.

Beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendukung perencanaan kebutuhan yaitu :

1). *Eksplorasi atau Pemantauan*

Teknik eksplorasi atau pemantauan yaitu pendekatan untuk memperoleh informasi utama dengan cara mengamati langsung obyek[13]

2). *Studi Pustaka*

Metode ini terdiri dari membaca untuk referensi literatur yang berhubungan dengan penelitian ini. Peneliti melihat acuan tentang destinasi wisata berupa buku dan jejaring perjalanan serupa untuk mendukung proses penulisan dan juga menggabungkan informasi dari pustaka yang memiliki kaitan dengan penelitian.

3). *Dokumentasi*

Cara ini diterapkan melalui dokumentasi destinasi wisata, dan dokumentasi juga merupakan pengabungan, penyortiran, penyusunan dan pencadangan data di aspek informasi. selain itu, dokumentasi juga mencakup penyediaan atau pengumpulan bukti dan informasi.

4). *Wawancara*

Teknik wawancaranya adalah tanya jawab langsung antara perwakilan dari Dinas Pariwisata Daerah Kabupaten Sangihe, perwakilan pengelola wisata dan perwakilan masyarakat di Kabupaten Sangihe

B. Desain Sistem

Di dalam tahap desain sistem, perancangan aplikasi meliputi rancangan fungsional sistem, alur kerja sistem, perancangan antar muka system, perancangan basis data menggunakan ERD. Fase ini adalah mekanisme dan proses koreksi ciptaan yang di kerjakan beberapa kali jika masih terdapat konflik antara desain dan persyaratan. Desain juga berfungsi sebagai panduan dalam fase aplikasi.

C. Proses Pengembangan

Fase ini merupakan fase perancangan bentuk diciptakan lalu disetujui, pada tahap ini programmer layak senantiasa melaksanakan kegiatan ekspansi dan penyatuan bersama elemen lainnya, dengan memperhatikan masukan dari pengguna atau pelanggan. Jika proses berjalan lancar maka tahap selanjutnya dapat dilanjutkan, namun jika aplikasi yang dikembangkan tidak memenuhi kebutuhan maka pengembang kembali ke tahap perancangan sistem.

D. Implementasi

Tahap ini adalah proses menterjemahkan rancangan prototype menjadi sebuah sistem menggunakan bahasa pemrograman tertentu. dalam pembuatan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS untuk *interface* dan MySQL untuk database.[14] Tahap ini ialah merupakan tahapan dimana programmer menerapkan rangkaian metode yang telah disetujui pada tahapan dahulu. Sebelum melakukan penerapan pola, rancangan terlebih dahulu melewati berbagai tes pemeriksaan dimana di dapati bug pada sistem perancangan. Langkah ini umumnya untuk kita memberikan feedback untuk sistem yang tersedia dan mendapatkan persetujuan. Sistem informasi layak

melaksanakan tahap pengujian sistem supaya fungsi-fungsi sistem dapat bekerja dengan maksimal.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan Kebutuhan

Berdasarkan data yang dikumpulkan maka ditetapkan kebutuhan – kebutuhan yang diidentifikasi sebagai berikut :

1) Analisa Kebutuhan Fungsional

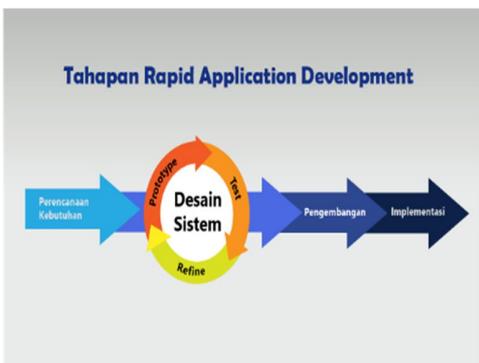
Analisis kebutuhan fungsional menunjukkan fasilitas yang tersedia dan aktivitas apa saja yang berlangsung dalam sistem.kebutuhan fungsional mencakup fungsionalitas sistem untuk Admin, pengelola wisata dan wisatawan adalah sebagai berikut, untuk admin yaitu Dinas Pariwisata Kabupaten Sangihe bisa menambah informasi wisata, dapat mengelola informasi wisata, dapat menambah tempat wisata, dapat menyetujui penambahan tempat wisata baru dan dapat menambah informasi wisata. untuk kebutuhan fungsional pengelola wisata yaitu dapat menambah informasi wisata, dapat melihat informasi, dapat melihat rating dan juga dapat menambah wisata. sementara kebutuhan fungsionalitas untuk wisatawan yaitu dapat mencari informasi wisata, dapat memberikan rating wisata yang sudah dikunjungi dan dapat merencanakan perjalanan wisata.

2) Analisa Kebutuhan Non fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional ialah layanan atau fungsi yang disediakan oleh sistem. Persyaratan non-fungsional termasuk misalnya : Sistem ini menggunakan Mysql sebagai media penyimpanan, Sistem di buat berbasis web dan Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP.

B. Use Case Diagram

Diagram use case merupakan grafik untuk mendeskripsikan bagaimana user memakai suatu sistem atau program komputer, dengan memanfaatkan icon - icon khusus untuk mendeskripsikan alurnya. Diagram kasus menggunakan tipe diagram Unified Modeling Language (UML) untuk memaparkan operasi, ruang lingkup, dan jaringan suatu system. Diagram use case dengan pengguna menggambarkan

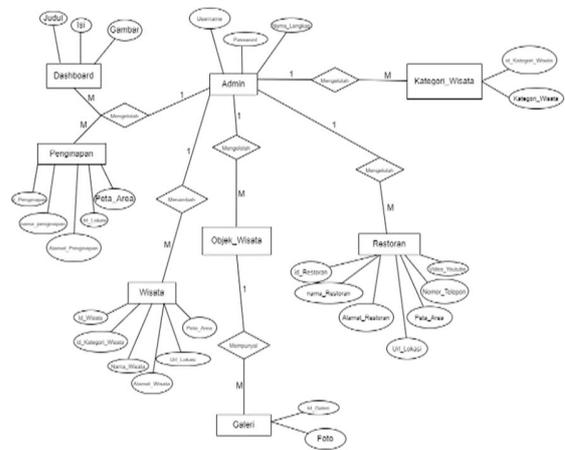


Gambar 1. Metode RAD

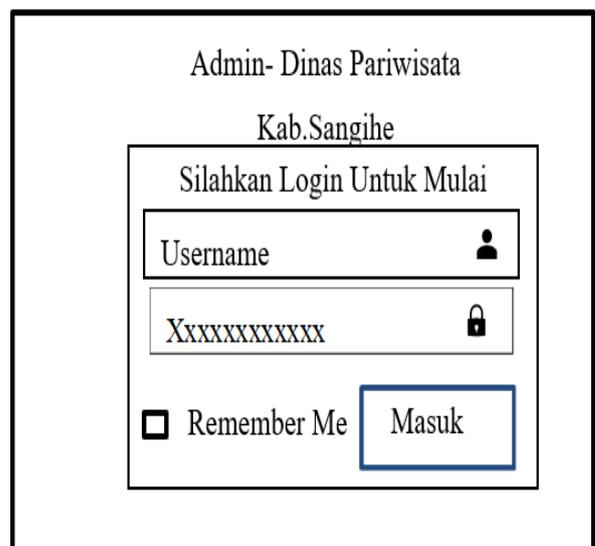
interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem (*use case*) dan yang bisa dikerjakan oleh aktor dalam hubungannya dengan *use case* tersebut.

C. Rancangan antar muka

Desain antarmuka pengguna digunakan untuk memberikan gambaran bagaimana sistem akan bekerja ketika sudah siap sepenuhnya. Antarmuka informasi perjalanan ditampilkan sebagai berikut : tata letak halaman login pengelola (gambar 3), tata letak halaman login manajemen pariwisata (gambar 4), tata letak halaman depan pengguna (gambar 5), tata letak halaman beranda pengelola (gambar 6), tata letak halaman pengguna peningkatan pariwisata (gambar 7), pengelola pariwisata semakin merancang tata letak halaman (Gambar 8), merancang tata letak halaman wisata yang memberikan perkiraan tempat wisata yang dikunjungi (Gambar 9).



Gambar 2. Erd



Gambar 3. merancang tata letak halaman login admin.

A login form with the title "LOGIN" and "USER WISATA". It contains two input fields: "Username:" and "Password:". Below the fields is a "Login" button.

Gambar 4. merancang tata letak halaman login pengelola wisata

A form titled "Tambah Data Wisata". It includes input fields for "Nama Wisata", "Tempat Wisata", "Lokasi", "Peta Area", and "Nomor Telepon". There is a "Foto" section with a "Telusuri" button and a "Simpan" button at the bottom.

Gambar 7. Merancang halaman user menambah wisata

A user front page layout. The header contains a logo, the text "Beranda Tentang Wisata Restoran Penginapan", a phone number "0823XXXXXX", and social media icons. The main content area has two lines of "XXXXXXXXXX" and a "Telusuri Sekarang" button.

Gambar 5. merancang tata letak halaman depan user

An admin page for adding a tourist location. It features a sidebar with menu items: "Dashboard", "Wisata", "Restoran", "Penginapan", "Galeri", "Subscribe", and "Keluar". The main content area is titled "Tambah Wisata" and contains a grid of input fields for "Nama Wisata", "Alamat Wisata", "Url Lokasi", "Peta Area", "Harga Tiket Dewasa", "Harga Tiket Anak", "Nomor Telepon", "Jam Buka", "Kategori Wisata", and "Video Youtube". There are "Simpan" and "Batal" buttons at the bottom.

Gambar 8. merancang tata letak halaman admin menambah wisata

An admin dashboard layout. The sidebar includes "Logo Dinas", "Dashboard", "Wisata", "Restoran", "Penginapan", "Galeri", and "Keluar". The main content area shows "Dinas" and "Home / Dashboard / Dinas" with a "Ubah Status Wisata" button. There are three cards: "Wisata", "Restoran", and "Penginapan".

Gambar 6. merancang halaman dashboard admin

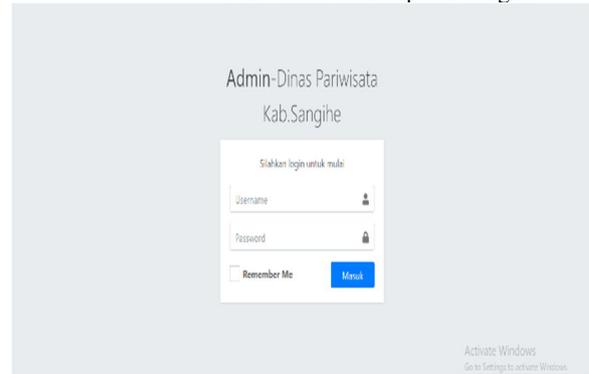
A form titled "Penilaian Wisata". It includes input fields for "Nama Wisata", "Rating" (with a dropdown arrow), and "Ulasan". There is a "Simpan" button at the bottom and a "Beranda" link at the very bottom.

Gambar 9. merancang tata letak halaman wisatawan memberikan penilaian tempat wisata yang sudah dikunjungi

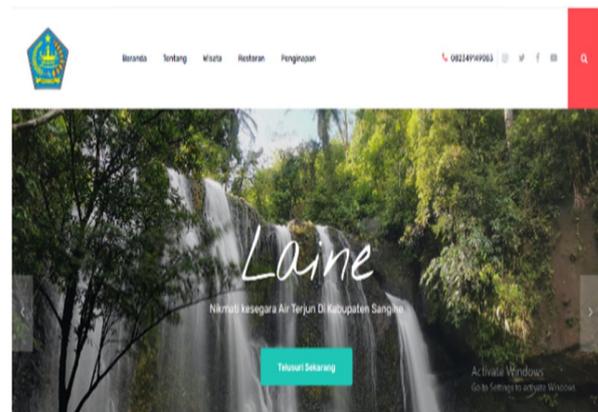
D.Implementasi antar muka Website Sistem Informasi Pariwisata

Implementasi sistem adalah tampilan dari sistem yang sudah di buat[15].adapun tampilan antar muka Sistem informasi pariwisata sebagai berikut :

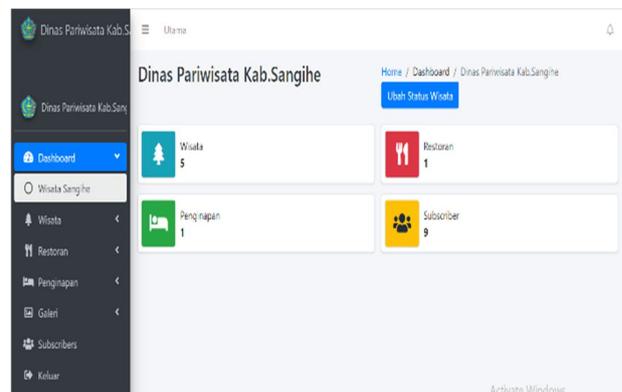
tampilan halaman *login user* atau pengelola wisata,kemudian kita memasukkan *username* dan *password* yang terdaftar,kemudian *login* dan kemudian halaman *dashboard* akan ditampilkan.ketika kita salah memasukkan *username* atau *password* maka keterangan *password* atau *username* salah dan kita tidak bisa *login* ke halaman selanjutnya (Gambar 10), tampilan halaman *login* admin wisata,kemudian kita memasukkan *username* dan *password* yang terdaftar di *database*,kemudian *login* dan kemudian halaman *dashboard* akan ditampilkan.ketika kita salah memasukkan *username* atau *password* maka akan muncul keterangan *password* atau *username* salah dan kita tidak bisa *login* ke halaman selanjutnya (gambar 11), tampilan halaman *dashboard user* atau pengelola pariwisata terdapat deskripsi beberapa tempat wisata,juga terdapat logo Kabupaten Sangihe,terdapat menu beranda,tentang,wisata,restoran dan penginapan,dan juga terdapat akun media sosial dan nomor telepon dari Dinas Pariwisata Kabupaten Sangihe (gambar 12), tampilan halaman *dashboard* admin pariwisata, terdapat laman dashboard, wisata, restoran, penginapan, galeri dan keluar, di sudut kanan terdapat tombol untuk mengubah status wisata yang di tambahkan oleh pengelola wisata (gambar 13), tampilan halaman *user* menambah wisata,terdapat beberapa kolom yang harus di isi untuk menambah wisata baru (gambar 14), tampilan halaman dari admin untuk menambah wisata,disini terdapat beberapa kolom yang harus diisi untuk menambah wisata (gambar 15), tampilan halaman pemberian rating dari wisatawan terdapat kolom nama wisata,rating,ulasan (gambar 16).



Gambar 11.menampilkan halaman login admin



Gambar 12.tampilan halaman dashboard user



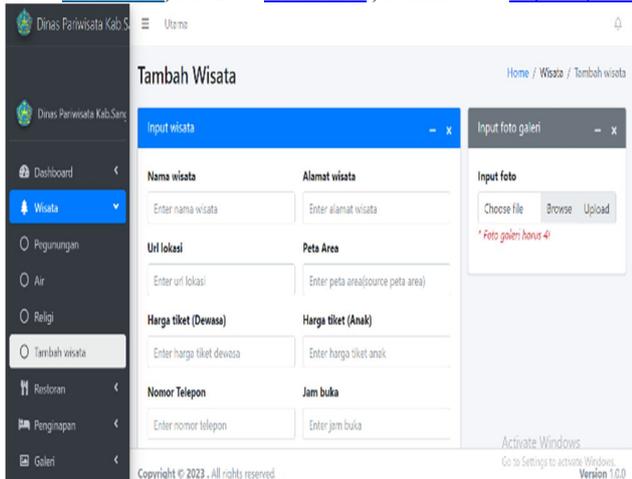
Gambar 13.tampilan halaman dashboard admin



Gambar 10.menampilkan halaman login user



Gambar 13.tampilan halaman user menambah wisata



Gambar 14.tampilan halaman admin menambah wisata



Gambar 15.tampilan halaman wisatawan memberikan rating

E. Evaluasi Sistem

Evaluasi system adalah

1. Black Box Testing

Test *black box* merupakan pemeriksaan program antara kesesuaian masukan dengan keluaran yang dihasilkan. Hasil dari tes ini bisa dilihat pada Tabel I.

TABEL I
Black Box Testing

Skema	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Tes
Login halaman website	Admin mengakses halaman website kemudian menekan enter	Menampilkan tampilan login admin	Berhasil
Login halaman website	Pengelola wisata mengakses halaman website dan menekan enter	Menampilkan tampilan login pengelola wisata	Berhasil
Masuk ke menu dashboard	Setelah memasukkan nama pengguna dan kata sandi, tekan tombol login.	Menampilkan halaman dashboard	Berhasil
Menggeser foto di tampilan dashboard	Mengklik geser pada halaman dashboard	Menampilkan foto secara berurutan	Berhasil
Menambah wisata	Menekan tombol tambah wisata	Menampilkan form yang arus di isi untk Menambah Wisata	Berhasil
Beralih ke Menu yang Tersedia	Mengklik menu-menu yang telah tersedia	Menampilkan halaman menu yang telah dipilih	Berhasil
Menambah foto wisata	Menambahkan 1 foto ke dalam form tambah foto wisata	Foto tersimpan di galeri foto wisata	Tidak Berhasil
Menambah wisata	Tidak mengisi sesuai kolom yang disediakan untuk menambah wisata	Wisata dapat tersimpan di daftar wisata	Tidak Berhasil

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian sistem informasi wisata Kabupaten Sangihe telah berhasil dibangun dengan fungsi seperti menambah wisata, memberikan review, merencanakan perjalanan dan tentunya menampilkan informasi wisata. Tujuan dari sistem ini adalah untuk memberikan kemudahan kepada wisatawan yang berkunjung dengan memberikan informasi yang diperlukan seperti informasi objek wisata Kabupaten Sangihe seperti hotel dan restoran. dengan menggunakan sistem informasi wisata yang terintegrasi, wisatawan dapat dengan mudah mencari dan menerima informasi destinasi wisata yang tersedia di Kabupaten Sangihe. Selain itu, mereka dapat mengetahui data tentang hotel dan restoran yang tersedia, yang akan meningkatkan promosi pariwisata dan memudahkan wisatawan untuk merencanakan dan melakukan perjalanan mereka ke Kabupaten Sangihe.

B. Saran

Sistem informasi ini dapat dikembangkan menjadi lebih menarik secara visual bagi pengembangnya. Penambahan fitur-fitur yang akan dikunjungi akan memudahkan masyarakat atau semua orang dalam mendapatkan informasi mengenai wisata di Kabupaten Sangihe guna menambah referensi wisata.

V. KUTIPAN

- [1] G. Z. Karundeng *et al.*, “SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA BERBASIS WEB DI KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW UTARA,” 2022.
- [2] C. M. Lengkong, R. Sengkey, and A. Sugiarto, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 1, 2019.
- [3] A. Prayudi, R. Umar, and A. Yudhana, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN DOMPU BERBASIS WEBSITE,” *Seminar Nasional Informatika*, 2018.
- [4] S. Utarki, E. Argarini Pratama, and C. M. Hellyana, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat,” *IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering*, vol. 6, no. 1, pp. 19–32, 2020.
- [5] F. Duwitau, R. Wijanarko, and A. Berkembangnya, “Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Nabire Berbasis Web,” vol. 2, no. 2, 2020.
- [6] R. P. Ardhiyani and H. Mulyono, “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN TEBO,” 2018.
- [7] A. Sidiq and D. Ayu Larasati, “SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB DI KABUPATEN BEKASI.” [Online]. Available: <https://www.simantik.fst-panca-sakti.ac.id/>
- [8] G. Putra Dua and A. T. Suseno, “Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)’ (STMIK BINA PATRIA) SISTEM

INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KARANGANYAR BERBASIS WEBSITE,” 2020.

- [9] A. Hafizhah and B. Warsuta, “Sistem Informasi Pariwisata Badan Usaha Milik Desa Tirta Sejahtera Pada Masa Pandemi Berbasis Website (Studi Kasus: Wisata Desa Pluneng)”.
- [10] Yolana and Mansuri, “SISTEM INFORMASI PARIWISATA PROPINSI NANGROE ACEH DARUSSALAM BERBASIS WEB.”
- [11] B. Pratama, A. Josi, Y. A. Rindri, P. Manufaktur, and N. B. Belitung, “SISTEM INFORMASI PARIWISATA BANGKA BELITUNG BERBASIS WEBSITE,” *Jurnal Sistem Informasi dan Komputerisasi Akuntansi*, vol. 06, p. 1, [Online]. Available: www.visitbangkabelitung.com.
- [12] J. M. Da Costa and M. M. Achlaq, “Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Lospalos Berbasis Web,” *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, vol. 1, no. 3, pp. 54–63, 2023, doi: 10.54066/jptis.v1i3.807.
- [13] S. Agung Prakoso and A. Kiki Setyawati, “Sistem Informasi Pariwisata Di Kebumen Klaten Berbasis Website (Yusup, Satrio Agung Praskoso, Andika Kiki Setyawati) 51 SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN KLATEN BERBASIS WEBSITE.”
- [14] Y. Marto Enga, E. Faizal, T. Suprawoto, and P. Suryati, “SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN NAGEKEO BERBASIS WEBSITE.”
- [15] J. Sahidin Pakolo and B. Sulaeman, “SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN LUWU BERBASIS WEBSITE,” vol. 2, no. 1, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.unanda.ac.id/index.php/jutinda>



Chisandro Gian Dompas, Lahir pada tanggal 6 Juni 2000 di Manado. Penulis Menempuh Pendidikan Taman Kanak – Kanak di TK Tuwokona Salurang (2005 -2006) Kemudian Melanjutkan ke Sekolah Dasar di SD GMIS Getsemiani Salurang (2006 – 2012), Kemudian Melanjutkan Pendidikan Ke SMP Negeri 1 Tabukan Selatan Tengah

(2012 – 2015), Setelah itu Penulis Melanjutkan Pendidikan Ke SMK Negeri Tabukan Selatan (2015 – 2018). Penulis kemudian melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi yang ada di Kota Manado pada tahun 2018 yaitu Universitas Sam Ratulangi Manado dengan mengambil Program Studi S-1 Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik.