



Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata dan UMKM Lokal Kabupaten Wajo Berbasis Website

Andi Nurfadilla Aziza¹, Muhammad Jamil², Valentino Aris^{3*}

Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar

andinurfadillahaziza1234@gmail.com¹, muhjamil@unm.ac.id², valentino.aris@unm.ac.id³

Abstrak

Sistem Informasi Bombangsilopi dikembangkan sebagai platform berbasis website untuk mendukung promosi pariwisata dan UMKM lokal di Kabupaten Wajo. Pengembangan sistem ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate), serta memanfaatkan CMS WordPress untuk pengelolaan konten secara efisien. Tahapan pengembangan meliputi analisis kebutuhan, perancangan use case, activity diagram, sitemap, sketsa, hingga mockup. Hasil validasi oleh empat validator ahli menunjukkan skor kelayakan 96,88%, menandakan bahwa sistem ini sangat layak digunakan dari aspek fungsional. Evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor 82,4 yang mencerminkan tingkat usability yang baik. Analisis Kesesuaian Fungsional dan Skala Guttman juga menunjukkan hasil yang positif. Dari sisi pembiayaan, sistem memiliki Rencana Anggaran Biaya sebesar Rp 3.226.372 untuk pengadaan awal, dengan potensi peningkatan pendapatan daerah hingga Rp 888.925.000, serta biaya pemeliharaan tahunan sebesar Rp 1.550.000. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bombangsilopi.id dapat memberikan manfaat optimal bagi pengelola dan pengguna, serta menjadi sarana efektif dalam mendukung perencanaan wisata dan pengembangan UMKM lokal.

Kata kunci: sistem informasi, pariwisata, UMKM lokal, Kabupaten Wajo, WordPress, Four-D

1. Latar Belakang

Sektor pariwisata memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai salah satu sumber pendapatan asli daerah. Di era globalisasi saat ini, pengembangan pariwisata menjadi fokus utama dalam mendukung pembangunan daerah [1], termasuk Kabupaten Wajo yang telah ditetapkan sebagai Kawasan Pengembangan Pariwisata Nasional (KPPN) berdasarkan RIPPARNAS 2010–2025 [2]. Sektor pariwisata ini mencakup tempat rekreasi, hotel, restoran, transportasi, serta upaya yang mempercepat pertumbuhan industri pariwisata lainnya [3]. Pengembangan potensi wisata tidak terlepas dari peran adanya UMKM lokal, yang memainkan peran krusial dalam pengembangan pariwisata, karena produk khas yang dihasilkan oleh UMKM setempat dapat menjadi daya tarik unik bagi para wisatawan daerah tersebut [4].

Keunggulan geografis Kabupaten Wajo terlihat dari infrastruktur jalan yang menghubungkannya dengan kabupaten tetangga. Kabupaten ini sering menjadi jalur bagi wisatawan yang menuju Toraja atau Bulukumba, menciptakan daya tarik bagi wisatawan domestik dan mancanegara yang biasanya menghabiskan 1-2 hari di sini selama perjalanan [5]. Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Kabupaten Wajo juga memiliki potensi besar bagi perekonomian lokal. Namun, banyak dari UMKM ini yang belum beroperasi secara maksimal. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya tingkat adopsi digital [6].

Digitalisasi pariwisata penting sebagai metode strategis untuk meningkatkan promosi pariwisata melalui sarana digital [7]. Potensi pariwisata di Kabupaten Wajo terkendala oleh minimnya informasi mengenai destinasi wisata dan UMKM lokal, pencarian melalui mesin pencari yang belum memberikan informasi yang relevan dan memadai, baik terkait lokasi wisata maupun UMKM oleh-oleh. Karena itu, dibutuhkan platform informasi yang lebih lengkap dan akurat. Penggunaan media baru memungkinkan penyampaian informasi yang lebih fleksibel melalui internet [8]. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam sektor pariwisata ini disebut sebagai *digital tourism*.

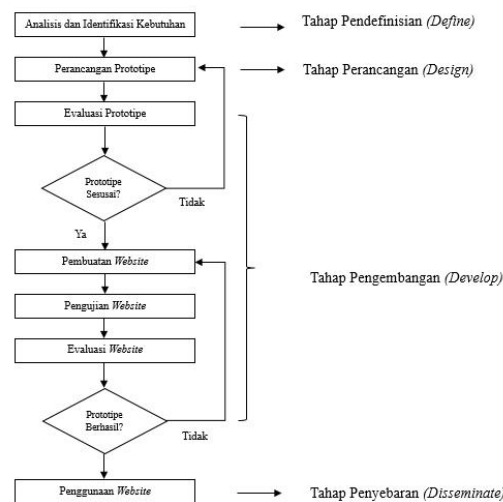
Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis web di daerah lain, seperti Minahasa [9], Sukabumi [10], dan Ciyumajakuning [11]. Namun, sebagian besar belum mengintegrasikan data UMKM lokal yang berkaitan langsung dengan pariwisata daerah. Di sinilah letak

kesenjangan yang ingin dijawab oleh penelitian ini, yaitu kebutuhan akan platform yang tidak hanya menyajikan informasi destinasi, tetapi juga memfasilitasi promosi UMKM secara digital dan terintegrasi. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi berbasis *website* yang menyajikan informasi terkini mengenai destinasi wisata dan UMKM lokal di Kabupaten Wajo, serta mengevaluasi efektivitas dan efisiensi penggunaannya sebagai media promosi digital berbasis teknologi informasi.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang Sistem Informasi Pariwisata dan UMKM Lokal Kabupaten Wajo yang menyediakan informasi terkini, menganalisis model bisnis yang sesuai untuk implementasinya, serta mengevaluasi efektivitas dan efisiensinya dalam memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan keilmuan dan menjadi referensi bagi penelitian serupa di masa mendatang. Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta memahami penerapan digitalisasi di sektor pariwisata, dan bagi Program Studi Bisnis Digital sebagai sarana integrasi teori dan praktik. Bagi masyarakat, platform digital ini akan mempermudah akses informasi wisata dan mendukung pertumbuhan ekonomi lokal melalui promosi UMKM. Sedangkan bagi pemerintah daerah, sistem ini dapat menjadi sarana evaluasi pembangunan sarana dan prasarana serta berkontribusi dalam peningkatan pendapatan daerah.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis website sebagai solusi atas kebutuhan pengelolaan dan promosi data pariwisata serta UMKM lokal di Kabupaten Wajo. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk tidak hanya mengidentifikasi permasalahan yang ada, tetapi juga merancang, mengembangkan, dan menguji sebuah produk yang dapat diterapkan langsung di lapangan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel [12]. Model ini sesuai digunakan untuk pengembangan produk teknologi yang menekankan pada validasi dan pengujian terhadap kebutuhan pengguna.



Gambar 1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Wajo sebagai instansi yang bertanggung jawab atas pengelolaan data dan promosi sektor pariwisata serta UMKM di daerah tersebut. Lokasi ini dipilih berdasarkan kebutuhan riil akan sistem informasi yang dapat membantu proses promosi destinasi wisata dan produk UMKM secara lebih efisien dan terpusat. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kabupaten Wajo yang tercatat sebanyak 379.079 jiwa pada tahun 2023 [13]. Namun, karena jumlah populasi yang sangat besar dan keterbatasan waktu penelitian, maka ditentukan sampel sebanyak 30 orang. Pemilihan responden dilakukan secara sengaja berdasarkan keterlibatan atau potensinya dalam menggunakan sistem informasi yang dikembangkan. Jumlah 30 orang ini dipandang cukup untuk memberikan gambaran awal terhadap kelayakan dan penerimaan sistem yang dirancang [14].

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner untuk memahami kebutuhan pengguna dan kondisi lapangan. Analisis bisnis mencakup perhitungan HPP,

estimasi dampak investasi dari kenaikan wisatawan, serta biaya pemeliharaan *website* guna memastikan efisiensi dan efektivitas implementasi sistem. Sebelum itu, evaluasi sistem akan dilakukan untuk menilai kesesuaiannya dengan harapan pemangku kepentingan dan kelayakan adopsi.

Untuk menilai kelayakan sistem akan dilakukan uji kesesuaian fungsional oleh 4 validator ahli, dimana persentasi untuk semua nilai sebagai berikut:

$$Ya = \frac{\sum}{\text{skor pertanyaan}} \times 100\%$$

Analisis data dilakukan melalui dua pendekatan, yakni evaluasi aspek fungsional dan penilaian usability menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Evaluasi aspek fungsional bertujuan menilai apakah fitur-fitur utama sistem seperti pengelolaan data, pencarian informasi, tampilan antarmuka, dan kecepatan akses telah berfungsi sesuai rancangan. Pengujian dilakukan langsung oleh pengguna dan pengembang. Sementara itu, pengukuran usability dilakukan menggunakan SUS, yaitu instrumen kuantitatif berupa 10 pernyataan yang diisi oleh 30 responden setelah mencoba sistem. Skor akhir dari SUS akan menunjukkan tingkat kenyamanan dan kemudahan penggunaan sistem, semakin tinggi nilainya, semakin layak sistem tersebut digunakan oleh masyarakat.

Setiap responden memberikan penilaian menggunakan skala Likert, mulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Data yang diperoleh melalui metode ini dianalisis untuk menilai seberapa baik *website* Bombangsilopi dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Setelah kuesioner diisi oleh para responden, dilakukan perhitungan menggunakan aturan khusus sebagai berikut untuk memperoleh skor yang bersifat standar dan dapat dipercaya dalam menilai tingkat kegunaan suatu sistem:

- 1) Untuk setiap pertanyaan dengan nomor ganjil, skor yang diberikan oleh responden dikurangi dengan 1.
[Skor pengguna – 1 = Skor pernyataan]
- 2) Untuk setiap pertanyaan bernomor genap, skor yang diberikan dihitung dengan cara mengurangnya dari angka 5.
[5 – Skor pengguna = Skor pernyataan]
- 3) Seluruh skor dari setiap pertanyaan yang telah dihitung per responden dijumlahkan, kemudian hasilnya dikalikan dengan 2,5.
[(Skor 1) + (Skor 2) + ... + (Skor n)] × 2,5 = Skor responden]
- 4) Langkah terakhir adalah menjumlahkan skor dari seluruh responden yang telah melalui proses perhitungan sebelumnya, lalu menentukan nilai rata-ratanya.

$$\text{Hasil skor SUS} = \frac{\text{Total skor responden}}{\text{Jumlah responden}}$$

Dengan mengikuti metode perhitungan SUS tersebut, maka hasil yang diperoleh akan mencerminkan tingkat kegunaan suatu sistem secara objektif dan terstandarisasi. Skor akhir yang dihitung dari rata-rata nilai seluruh responden memberikan gambaran menyeluruh tentang seberapa baik sistem memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 1. Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan	Skor				
		STS	TS	RG	S	SS
1	Saya merasa bahwa <i>website</i> ini mudah digunakan.					
2	Saya merasa fitur-fitur di dalam <i>website</i> ini terlalu rumit.					
3	Saya merasa <i>website</i> ini mudah dipelajari.					
4	Saya merasa bahwa saya akan membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan <i>website</i> ini.					
5	Saya merasa fitur-fitur dalam <i>website</i> ini bekerja dengan baik dan sesuai dengan fungsinya.					
6	Saya merasa <i>website</i> ini memiliki banyak inkonsistensi yang membingungkan.					
7	Saya merasa bahwa mayoritas orang akan dapat menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat.					
8	Saya merasa bahwa <i>website</i> ini terlalu membingungkan untuk digunakan.					
9	Saya merasa percaya diri ketika menggunakan <i>website</i> ini.					

- 10 Saya harus mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum bisa menggunakan *website* ini.

Sumber: Brooke 1995

Tabel di atas berisi daftar pertanyaan yang dirancang untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap *website* menggunakan skala Likert lima poin, mulai dari "Sangat Setuju" hingga "Sangat Tidak Setuju" dengan skor 1–5 [15]. Pertanyaan mencakup aspek kenyamanan, kemudahan penggunaan, konsistensi, navigasi, desain, dan keandalan fitur. Sistem penilaian ini memungkinkan analisis kuantitatif terhadap data yang dikumpulkan, sehingga peneliti dapat mengukur tingkat kepuasan dan persepsi responden secara objektif dan terstruktur. Penggunaan skala ini juga mempermudah interpretasi data dan pengambilan keputusan, serta meminimalkan ambiguitas dalam respons yang dapat mengganggu kejelasan kesimpulan penelitian.

Untuk menilai kualitas produk yang dirancang berdasarkan skor SUS, skor tersebut akan dibandingkan dengan skala interpretasi hasil yang ditentukan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Skala Interpretasi Hasil Skos SUS

Angka SUS	Grade	Persentil	Adjektif	NPS
84.1 - 100	A+	96 - 100	<i>Best Imaginable</i>	<i>Acceptable Promoter</i>
80.8 - 84.0	A	90 - 95	<i>Excellent</i>	<i>Acceptable Promoter</i>
78.9 - 80.7	A-	85 - 89	<i>Good</i>	<i>Acceptable Promoter</i>
77.2 - 78.8	B+	80 - 84	<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
74.1 - 77.1	B	70 - 79	<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
72.6 - 74.0	B-	65 - 69	<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
71.7 - 72.5	C+	60 - 64	<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
65.0 - 71.0	C	41 - 59	<i>OK</i>	<i>Marginal Passive</i>
62.7 - 64.9	C-	35 - 40	<i>Marginal</i>	<i>Passive</i>
51.7 - 62.6	D	15 - 34	<i>Marginal</i>	<i>Detractor</i>

Sumber: Brooke 1995

Tabel di atas menunjukkan interpretasi Skor *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi kualitas dan pengalaman pengguna terhadap sebuah sistem. Skor diklasifikasikan berdasarkan grade (A+ hingga D), persentil, deskripsi adjektif (seperti "*Best Imaginable*" hingga "*Marginal*"), serta klasifikasi *Net Promoter Score* (NPS) menjadi Promoter, *Passive*, atau *Detractor*. Skor tinggi menunjukkan sistem yang mudah digunakan dan disukai, sementara skor rendah menunjukkan perlunya perbaikan. Interpretasi ini membantu pengembang dalam mengambil langkah strategis untuk meningkatkan kualitas sistem sesuai kebutuhan pengguna.

3. Hasil dan Diskusi

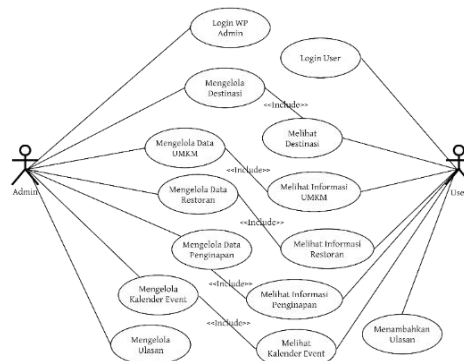
Website bombangsilopi.id merupakan sistem informasi berbasis WordPress yang telah dirancang dan dibangun untuk menyajikan data kepariwisataan dan UMKM lokal di Kabupaten Wajo.

3.1 Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian dalam penelitian ini dilakukan melalui studi pustaka dan survei lapangan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan sistem. Wawancara dengan Kepala Bidang Pemasaran DISPORAPAR Kabupaten Wajo mengungkapkan bahwa belum tersedia platform khusus untuk informasi pariwisata, sementara *website* lama telah tidak aktif. Oleh karena itu, dirancang sistem informasi bernama Bombangsilopi, yang terinspirasi dari filosofi lokal dan bertujuan sebagai media digital bagi wisatawan untuk menemukan destinasi, kuliner, penginapan, UMKM, serta event khas daerah. Fitur utama sistem ini meliputi informasi objek wisata, UMKM oleh-oleh, galeri dokumentasi, dan kalender event. Sistem dibangun menggunakan CMS WordPress dengan struktur halaman seperti beranda, tentang kami, destinasi, oleh-oleh, dan *event*.

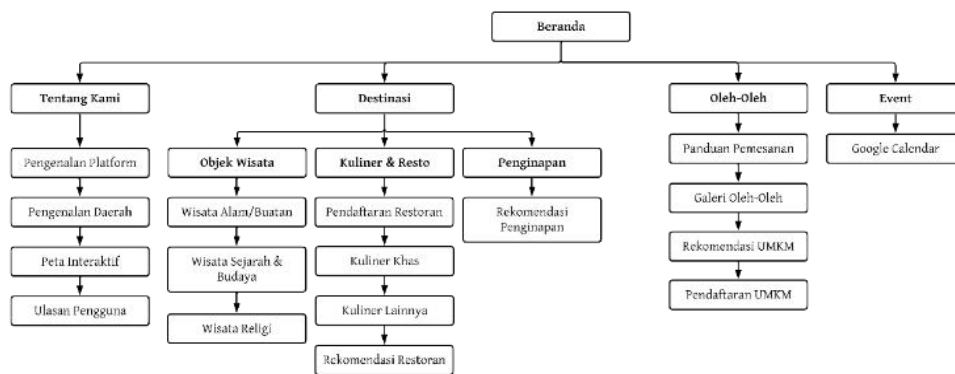
3.2 Perancangan (*design*)

Setelah menyelesaikan tahap pendefinisian, selanjutnya adalah tahap perancangan, yakni tahapan membangun prototipe sistem. Sistem didesain sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar 2. Use Case bombangsilopi.id

Struktur navigasi sistem dirancang secara hierarkis dan terstruktur untuk memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai informasi yang tersedia. Sitemap ini menggambarkan alur dari halaman beranda menuju menu-menu utama seperti Tentang Kami, Destinasi, Oleh-Oleh, dan Event, yang masing-masing memiliki sub-menu dan fitur spesifik sesuai kebutuhan pengguna. Dengan rancangan ini, pengguna dapat menelusuri informasi secara intuitif dan efisien. Setiap elemen dalam sitemap disusun untuk mendukung pengalaman pengguna yang informatif.



Gambar 3 Sitemap bombangsilopi.id

Pada tahap ini, *mockup* dikembangkan secara digital menggunakan Figma untuk menampilkan desain sistem secara lebih detail dan realistis sebelum tahap pengembangan. Proses ini memudahkan evaluasi visual, revisi desain, serta penyesuaian elemen UI/UX agar sesuai kebutuhan pengguna. Berikut merupakan tampilan desain dari masing-masing halaman web bombangsilopi.id:

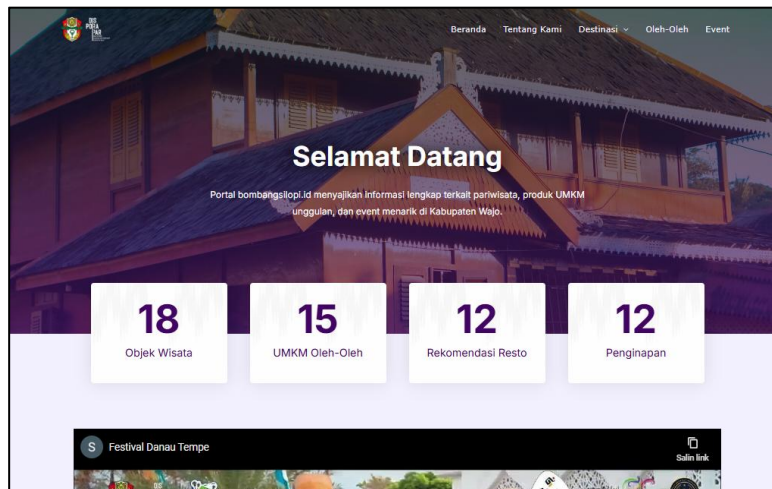


Gambar 4 Mockup bombangsilopi.id

Untuk mendukung desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX), penelitian ini mengimplementasikan *sitemap* dan *mockup*. *Sitemap* membantu merancang struktur navigasi yang terorganisir, sedangkan *mockup* memvisualisasikan tampilan dan fungsi sistem sebelum diterapkan. Sebelum mengimplementasikan *mockup*, dilakukan sketsa awal untuk mengidentifikasi elemen utama antarmuka. memastikan keterlibatan aktif pengguna sepanjang proses pengembangan dalam menciptakan sistem yang lebih mudah digunakan, untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga meningkatkan aksesibilitas dan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi.

3.3 Pengembangan (*develop*)

Website bombangsilopi.id dikembangkan menggunakan WordPress dengan penyesuaian tema, plugin, dan kustomisasi sesuai rancangan. Situs ini menjadi pusat informasi pariwisata dan UMKM di Kabupaten Wajo dengan menu utama Beranda, Tentang Kami, Destinasi (meliputi Daya Tarik Wisata, Kuliner & Resto, dan Penginapan), Oleh-Oleh, serta *Event*. Dengan tampilan yang responsif dan *user-friendly*, Bombangsilopi ini diharapkan membantu wisatawan dalam menjelajahi keindahan dan potensi lokal Kabupaten Wajo.



Gambar 5 Halaman utama bombangsilopi.id

Halaman Beranda menyajikan gambaran umum destinasi dan UMKM, lengkap dengan rekomendasi wisata dan galeri. Halaman Tentang Kami menjelaskan latar belakang platform. Menu Destinasi membantu wisatawan merencanakan perjalanan melalui informasi wisata, kuliner lokal, dan penginapan. Menu Oleh-Oleh menampilkan produk khas Wajo beserta panduan pemesanan, dan halaman *Event* menginformasikan jadwal acara agar wisatawan tidak melewatkan momen selama kunjungan.

Pada tahap pengembangan Sistem Informasi Pariwisata dan UMKM Lokal Kabupaten Wajo, dilakukan uji validasi, evaluasi, dan revisi menggunakan metode analisis fungsional untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan dengan instrumen berisi 27 butir pernyataan yang dinilai oleh empat validator, terdiri dari dua dosen Program Studi Bisnis Digital Universitas Negeri Makassar dan dua pihak dari Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Wajo. Penilaian menggunakan Skala Guttman, di mana validator mencentang “Ya” jika fitur berfungsi baik, atau “Tidak” jika tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pengujian Aspek Fungsional

No	Jawaban	Skor oleh Validator			
		Validator 1	Validator 2	Validator 3	Validator 4
1.	Ya	21	24	24	24
2.	Tidak	3	0	0	0

Berdasarkan perhitungan diatas, skor yang diperoleh adalah 93, yang berasal dari penjumlahan nilai validator pada jawaban “Ya” (21 + 24 + 24 + 24). Skor maksimal dihitung berdasarkan jumlah validator (4) dikalikan dengan skor maksimal per validator (24) dengan total skor 96. Dapat dilihat bahwa fitur telah berfungsi dengan baik dengan tingkat kelayakan 96.88%. Jika persentase ini dikonversi ke dalam data kualitatif dan disesuaikan dengan kriteria penilaian kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa kualitas sistem informasi ini telah memenuhi standar dan dinyatakan layak.

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.628>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

3.4 Penyebaran (*Dessiminate*)

Tahap akhir pengembangan sistem adalah penyebarluasan, dimulai dengan uji coba skala kecil bersama pengguna terbatas. Hasil uji coba digunakan untuk perbaikan dan pengembangan sistem agar layanan semakin optimal. Langkah ini memastikan sistem siap digunakan sebelum diluncurkan secara luas. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap fungsionalitas, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Umpan balik dari pengguna juga menjadi acuan penting untuk penyempurnaan sistem.

3.5 Analisis Bisnis

Biaya dalam Rencana Anggaran Biaya (RAB) disusun berdasarkan kebutuhan utama pengembangan Sistem Informasi Pariwisata dan UMKM Lokal Kabupaten Wajo. Turban, Pollard, dan Wood menyatakan bahwa keberhasilan sistem informasi sangat dipengaruhi oleh alokasi sumber daya yang memadai, baik dari sisi infrastruktur maupun pengelolaan [16]. Biaya perjalanan juga dialokasikan untuk observasi lapangan, seperti kunjungan ke destinasi wisata dan UMKM, guna memastikan kesesuaian sistem dengan kebutuhan nyata pengguna. pengembangan sistem informasi harus berlandaskan pemahaman kebutuhan pengguna dan diuji langsung di lapangan

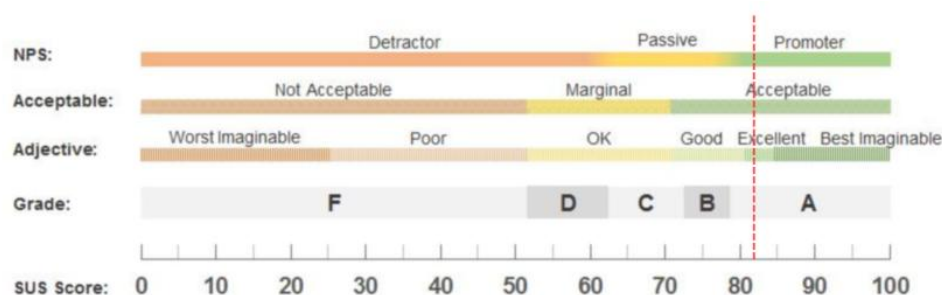
Harga jual *website* ditetapkan sebesar Rp 3.226.372, dengan potensi peningkatan pendapatan daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp 888.925.000. Selain itu, biaya pemeliharaan tahunan sebesar Rp 1.550.000 dibutuhkan untuk menjaga performa dan keamanan sistem. Pemeliharaan berkelanjutan merupakan aspek penting dalam menjamin keandalan dan efektivitas sistem informasi dalam jangka panjang [17]. Dengan strategi anggaran dan pengelolaan yang matang, *website* ini diharapkan dapat berfungsi secara efisien dan berkelanjutan dalam mendukung promosi potensi lokal Kabupaten Wajo.

3.6 Evaluasi Usabilitas

Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner daring yang diisi oleh 30 responden yang telah mengunjungi *website Bombangsilopi*, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram deskriptif. Mayoritas responden berusia 18–24 tahun (97%), menunjukkan bahwa pengguna *website* didominasi oleh generasi muda yang aktif menggunakan teknologi. Dari sisi jenis kelamin, 63,6% responden adalah perempuan dan 36,4% laki-laki, menandakan dominasi partisipasi dari pengguna perempuan. Selain itu, sebanyak 63,6% responden pernah mengunjungi Kabupaten Wajo, sementara 36,4% belum pernah, yang menunjukkan bahwa sistem informasi ini berpotensi tidak hanya sebagai panduan bagi pengunjung, tetapi juga sebagai media promosi bagi calon wisatawan yang belum familiar dengan potensi daerah tersebut.

Data hasil penelitian yang diperoleh melalui kuesioner kemudian diolah untuk menghitung skor *System Usability Scale* (SUS) sebagai dasar evaluasi tingkat kegunaan sistem informasi *bombangsilopi.id*. Proses ini melibatkan normalisasi skor dari masing-masing butir pertanyaan dan penjumlahan total skor dari setiap responden. Setiap responden (R1, R2, dan seterusnya) memberikan nilai pada 10 pernyataan dalam kuesioner, kemudian hasilnya dikalikan dengan faktor 2,25 untuk mendapatkan skor akhir per individu dengan total keseluruhan skor sebesar 2472,75. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum, responden memberikan penilaian yang sangat positif terhadap kemudahan penggunaan dan fungsionalitas dari *bombangsilopi.id*.

Rata-rata skor dihitung dengan membagi total skor dengan jumlah responden, yakni $2472,75 \div 30 = 82,4$. Menurut standar interpretasi *System Usability Scale*, skor ini berada pada kategori “*Excellent*”, yang berarti sistem memiliki tingkat usabilitas yang sangat baik dan dapat digunakan secara efisien oleh pengguna. Angka ini mencerminkan bahwa mayoritas pengguna merasa sistem mudah diakses, dipahami, serta nyaman digunakan dalam menavigasi berbagai informasi yang tersedia. Penilaian ini memperkuat kualitas sistem yang telah dikembangkan dan menjadi dasar yang kuat untuk implementasi lebih luas ke depannya.



Gambar 6. Hasil Interpretasi SUS

Gambar diatas menunjukkan skala *System Usability Scale* (SUS) dengan berbagai kategori evaluasi. Skor SUS berkisar antara 0 hingga 100, dengan klasifikasi berdasarkan NPS (*Detractor*, *Passive*, *Promoter*), *Acceptability* (*Not Acceptable*, *Marginal*, *Acceptable*), *Adjective Ratings* (*Worst Imaginable* hingga *Best Imaginable*), dan *Grade* (F hingga A). Garis merah berada di skor sekitar 82,4, yang termasuk dalam kategori *Promoter*, *Acceptable*, *Excellent*, serta memiliki *Grade A*, menandakan sistem dengan usabilitas yang sangat baik. Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem ini mudah digunakan oleh pengguna sebagai sarana untuk mendapatkan informasi terkait pariwisata dan UMKM lokal. Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan pemerintah setempat dapat lebih mudah mengelola dan mempromosikan potensi pariwisata serta UMKM yang ada di Kabupaten Wajo.

4. Kesimpulan

Setelah melalui tahapan mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi sistem, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Bombangsilopi berhasil dikembangkan sebagai platform pariwisata dan UMKM lokal Kabupaten Wajo dengan menggunakan CMS WordPress untuk pengelolaan konten yang efisien. Pengembangan sistem ini mengadopsi metode R&D dengan model *Four-D* (*Define*, *Design*, *Develop*, *Disseminate*), mencakup perancangan *use case*, *activity diagram*, *sitemap*, sketsa, hingga *mockup*. Berdasarkan penilaian empat validator ahli, sistem memperoleh skor kelayakan sebesar 93 dari 96 atau 96,88%, yang menunjukkan bahwa sistem layak digunakan dari aspek fungsional. Dari sisi pembiayaan, Rencana Anggaran Biaya mencakup pengadaan infrastruktur seharga Rp 3.226.372, potensi peningkatan pendapatan daerah Rp 888.925.000, serta biaya pemeliharaan tahunan Rp 1.550.000 yang mendukung keberlanjutan sistem. Validasi sistem melalui Analisis Kesesuaian Fungsional dan Skala Guttman menunjukkan hasil positif, dan evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor 82,4 yang mengindikasikan tingkat usabilitas yang baik. Secara keseluruhan, bombangsilopi.id diharapkan dapat memberikan manfaat maksimal bagi pengelola maupun pengguna serta menjadi sarana efektif dalam perencanaan wisata dan pengembangan UMKM di Kabupaten Wajo.

Referensi

1. M. E. Putri, "Peran sektor pariwisata terhadap pendapatan asli daerah (studi kasus kabupaten/kota Provinsi Sulawesi Selatan) tahun 2014–2018," *J. Ilmiah Mahasiswa FEB*, vol. 8, no. 2, pp. 7–15, 2020. <https://scholar.google.com/citations?hl=id&user=JpJgSs0AAAAJ>
2. A. Asmarah, I. Ismail, and S. Aminah, "Analisis potensi pembangunan kepariwisataan di Kabupaten Wajo," *J. Jangpa*, vol. 2, no. 2, pp. 637–645, 2021. <https://ojs.univprima.ac.id/index.php/jangpa/article/download/224/179/878>
3. I. Dwina, "Melemahnya ekonomi Indonesia pada sektor pariwisata akibat dampak dari pandemi Covid-19," *SocArXiv*, 2020. <https://doi.org/10.31235/osf.io/8e27t>
4. N. Lestari and I. Idris, "Pengaruh sektor pariwisata terhadap pendapatan asli daerah di Kota Padang," *J. Kajian Ekon. dan Pembangunan*, vol. 6, no. 1, pp. 59–66, 2024. <https://doi.org/10.24036/jkep.v6i1.15840>
5. N. R. Pratiwi and M. I. Hasmarini, "The effect of the tourism sector on regional income of regencies and cities in East Java province in 2016–2020," *Adv. Econ. Bus. Manag. Res.*, vol. 23, pp. 409–415, 2024. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-204-0_71
6. L. Sumarni, N. S. Yeni, and M. F. Alfarudzi, "Pengaruh sektor pariwisata terhadap pendapatan asli daerah Provinsi Sumatera Barat," *J. Informatika Ekon. Bisnis*, vol. 5, no. 2, pp. 589–593, 2023. <https://doi.org/10.37034/infeb.v5i2.491>
7. A. Sugiarto, S. P. R. Manalu, and E. Pakpahan, "Pengaruh jumlah kunjungan wisatawan dan pajak restoran terhadap pertumbuhan ekonomi Kabupaten Tapanuli Utara dengan PAD sebagai variabel intervening," *J. Ekon. dan Sos. Humaniora*, vol. 6, no. 1, pp. 221–232, 2023. <https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.903>
8. P. A. Bontong, R. Maming, and I. K. Patra, "Kontribusi sektor pariwisata terhadap pertumbuhan ekonomi di Luwu Raya," *Manag. Stud. Entrep. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 1188–1197, 2023. <https://doi.org/10.37385/msej.v4i2.1672>
9. D. Fitri, "Peranan sektor pariwisata dalam peningkatan pendapatan asli daerah di Kabupaten Pesisir Selatan," *J. Ekon. dan Pembangunan*, vol. 5, no. 3, pp. 368–375, 2024. <https://doi.org/10.32938/jep.v5i3.3680>

10. R. Juwita and A. Widia, "Pengaruh produk domestik regional bruto (PDRB) terhadap pendapatan asli daerah (PAD) di Kabupaten/Kota Provinsi Sumatera Barat," *Land J.*, vol. 3, no. 1, pp. 69–76, 2022. <https://doi.org/10.47491/landjournal.v3i1.1750>
11. I. G. D. J. S. Putra, N. L. Karmini, and I. W. Wenagama, "Pengaruh kunjungan wisatawan dan rata-rata pengeluaran wisatawan terhadap PAD dan pertumbuhan ekonomi Provinsi Bali," *E-J. Ekon. dan Bisnis Univ. Udayana*, vol. 10, no. 6, pp. 511–520, 2021. <https://doi.org/10.24843/eeb.2021.v10.i06.p02>
12. S. Kadung and M. A. Lasaiba, "Pengembangan objek wisata Pantai Weluan di Desa Olilit Raya Kecamatan Tanimbar Selatan Kabupaten Kepulauan Tanimbar," *J. Pendidik. Geogr. UNPATTI*, vol. 2, no. 3, pp. 225–233, 2023. <https://journal.bukitpengharapan.ac.id/index.php/JUPARITA/article/view/495>
13. H. Purwaningrum, "Faktor eksternal dan internal dalam pengembangan daya tarik wisata Taman Buah Kusuma Agrowisata Kabupaten Batu Malang," *Khasanah Ilmu: J. Pariwisata dan Budaya*, vol. 11, no. 2, pp. 137–143, 2020. <https://journal.nurscienceinstitute.id/index.php/jerps/article/view/577>
14. R. R. Bahtiar and J. P. Saragih, "Dampak COVID-19 terhadap perlambatan ekonomi sektor UMKM," *CosmoGov: J. Ilmu Pemerintahan*, vol. 7, no. 6, pp. 45–52, 2020. <https://jurnal.unpad.ac.id/cosmogov/article/view/33357>
15. B. D. Julianto, "Perhutani Nganjuk: Strategi pengelolaan wana wisata di masa pandemi," *Pariwisata PaRAMA*, vol. 2, no. 1, pp. 15–22, 2020. <https://jurnal.dharmasentana.ac.id/jurnalPariwisataPaRAMA/article/view/620>
16. A. Khaliq, "The impact of COVID-19 on FinTech lending in Indonesia: Evidence from interrupted time series analysis," *arXiv preprint arXiv:2505.06655*, 2025. <https://arxiv.org/abs/2505.06655>
17. S. Kadung and M. A. Lasaiba, "Pengembangan objek wisata Pantai Weluan di Desa Olilit Raya Kecamatan Tanimbar Selatan Kabupaten Kepulauan Tanimbar," *J. Pendidik. Geogr. UNPATTI*, vol. 2, no. 3, pp. 225–233, 2023. <https://journal.bukitpengharapan.ac.id/index.php/JUPARITA/article/view/495>
