



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 818-831

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Wisata Kabupaten Bulukumba Berbasis Website

Nur Adira¹, Muh. Al Amin², Perawati³

¹²³Prodi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata Bulukumba
nuradhira0253@gmail.com¹, daeng.ngawing@gmail.com², perawati862@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sistem pengelolaan informasi wisata yang diterapkan di Kabupaten Bulukumba, khususnya pada tiga destinasi wisata unggulan yaitu Pantai Bira, Tebing Apparallang, dan Kawasan Adat Ammatoa Kajang; merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Wisata Kabupaten Bulukumba berbasis website; serta mengetahui respon pengguna terhadap sistem yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan sistem Waterfall yang terdiri dari tahapan Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Implementation (Implementasi), Testing (Pengujian), dan Maintenance (Pemeliharaan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem pengelolaan informasi wisata yang berjalan saat ini masih belum terintegrasi dan sebagian masih dilakukan secara manual hingga semi-digital, sehingga pengelolaan data dan penyajian informasi belum optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan sistem informasi wisata berbasis website dengan pemodelan UML serta implementasi menggunakan framework Laravel dan basis data MySQL. Sistem yang dibangun mampu mengintegrasikan data wisata, mempermudah proses pengelolaan, serta meningkatkan efisiensi dalam penyampaian informasi kepada masyarakat dan wisatawan. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh fungsi sistem berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, hasil evaluasi respon pengguna menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 91,07% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, sistem yang dikembangkan dinyatakan layak, efektif, dan dapat digunakan untuk mendukung pengelolaan serta penyebaran informasi wisata di Kabupaten Bulukumba secara lebih optimal.

Kata Kunci: Analisis, Perancangan, Sistem Informasi, Website, Wisata

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi sektor pariwisata dalam meningkatkan aksesibilitas informasi, efisiensi pengelolaan, dan kualitas layanan. Pemanfaatan sistem berbasis web, aplikasi mobile, serta platform digital memungkinkan penyediaan informasi dan reservasi secara cepat dan transparan (Wang & Law, 2021). Namun, implementasi teknologi juga perlu mempertimbangkan kesiapan masyarakat dan kearifan lokal agar tetap mendukung pariwisata berkelanjutan (Wei dkk., 2024).

Kabupaten Bulukumba memiliki potensi wisata unggulan seperti Pantai Bira, Tebing Apparallang, dan Kawasan Adat Ammatoa Kajang yang bernilai strategis untuk dikembangkan (Amran dkk., 2024). Berdasarkan hasil observasi, pengelolaan informasi dan data kunjungan wisata di beberapa destinasi tersebut masih dilakukan secara manual dan belum terintegrasi secara digital. Sistem yang ada belum mendukung akses informasi daring, pencatatan otomatis, maupun pelaporan data secara efisien. Kondisi ini menyebabkan keterbatasan dalam pelayanan serta pengambilan keputusan berbasis data (Sumber: Data Primer, 2025).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis website, namun masih memiliki keterbatasan. Penelitian oleh (Ardhiyani & Mulyono, 2021) berfokus pada media promosi wisata berbasis web, tetapi belum menyediakan fitur interaktif seperti reservasi daring dan laporan otomatis. Penelitian (Mujito dkk., 2021) juga mengembangkan sistem informasi wisata untuk promosi digital, namun masih terbatas pada penyajian informasi tanpa pengelolaan data pengunjung. Sementara itu, (Bunda, 2024) mengembangkan sistem

informasi geografis berbasis web yang menampilkan lokasi dan budaya wisata, tetapi belum mampu mengelola data secara dinamis.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pengembangan sistem informasi pariwisata yang terintegrasi untuk meningkatkan kualitas layanan dan efisiensi pengelolaan wisata. Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa perancangan sistem yang tidak hanya menyajikan informasi wisata, tetapi juga mendukung reservasi online dan pengelolaan data kunjungan secara otomatis dalam satu platform (Amar dkk., 2025).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang sistem informasi pariwisata berbasis website di Kabupaten Bulukumba, serta menghasilkan sistem yang mampu meningkatkan kualitas layanan, efisiensi pengelolaan, dan mendukung pengambilan keputusan berbasis data (Kornelius sitindaon.,2021).

2. Metode Penelitian

2.1 Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan suatu produk berupa Sistem Informasi Wisata Kabupaten Bulukumba berbasis website agar dapat digunakan secara efektif dalam pengelolaan data wisata dan layanan reservasi online (Arfan dkk, 2024). Pendekatan ini dipilih karena tidak hanya berfokus pada perancangan sistem, tetapi juga mencakup tahap pengujian dan evaluasi untuk memastikan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna.

2.2 Metode Pengembangan sistem

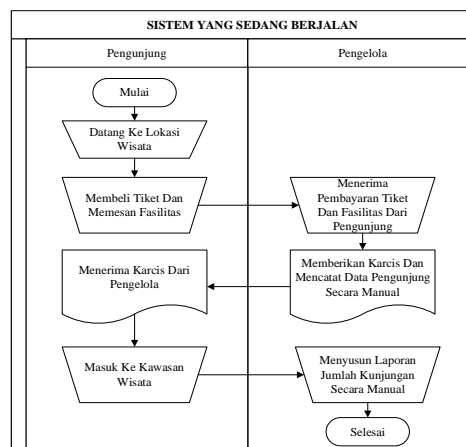
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan sistem Waterfall, yang dilakukan secara sistematis dan berurutan mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan system (Mulyana dkk., 2025). Model ini dipilih karena mampu memberikan alur pengembangan yang terstruktur sehingga menghasilkan sistem yang lebih terencana dan sesuai kebutuhan.

2.3 Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem, dilakukan penyusunan desain sistem yang meliputi perancangan alur sistem dan basis data. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal sistem sebelum diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi berbasis web. Desain sistem digambarkan menggunakan Use Case Diagram, Activity Diagram, serta Entity Relationship Diagram (ERD) sebagai representasi hubungan antar entitas dalam basis data (Safitri dkk.,2021).

2.3.1 Sistem yang sedang berjalan

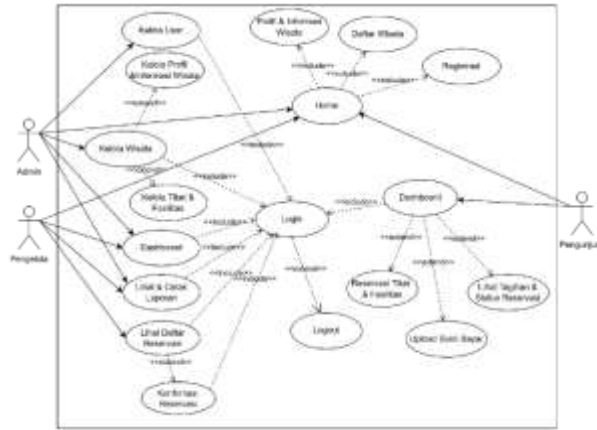
Analisis sistem yang berjalan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan, alur kerja, serta permasalahan sistem sebagai dasar pengembangan sistem baru. Tahap ini bertujuan memahami proses pengelolaan data serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan sistem yang ada.



Gambar 1. Flowmad Sistem yang sedang berjalan

Pada Gambar diatas Alur sistem yang sedang berjalan dimulai ketika pengunjung datang ke lokasi wisata untuk melakukan kunjungan, kemudian melakukan pembelian tiket dan pemesanan fasilitas kepada pengelola di loket. Pengelola selanjutnya menerima pembayaran dari pengunjung, setelah itu memberikan karcis sebagai bukti pembayaran serta mencatat data pengunjung pada buku kunjungan secara manual. Setelah menerima karcis, pengunjung dapat memasuki kawasan wisata. Data yang telah dicatat kemudian digunakan oleh pengelola untuk menyusun laporan kunjungan, dan proses pun selesai.

2.3.2 Use Case Diagram

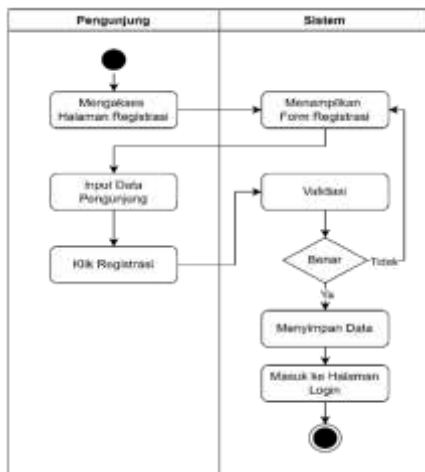


Gambar 2. Use Case Diagram yang di usulkan

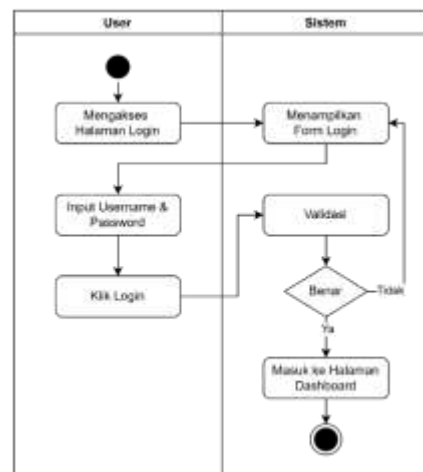
Pada Gambar diatas Alur sistem yang diusulkan melibatkan tiga pengguna, yaitu admin, pengelola, dan pengunjung. Admin mengakses sistem melalui menu login, masuk ke dashboard, kemudian mengelola data pengguna dan data wisata, serta melihat dan mencetak laporan sebelum melakukan logout. Pengelola juga login ke sistem untuk mengakses dashboard, melihat daftar reservasi, melakukan konfirmasi reservasi, serta melihat dan mencetak laporan sebelum logout. Sementara itu, pengunjung mengakses halaman utama untuk melihat informasi wisata, melakukan registrasi jika belum memiliki akun, kemudian login untuk melakukan reservasi tiket dan fasilitas, melihat tagihan serta status reservasi, mengunggah bukti pembayaran, dan mengakhiri sesi dengan logout.

2.3.3 Activity Diagram

Activity Diagram Registrasi dan Login



Gambar 3. Activity Diagram Registrasi

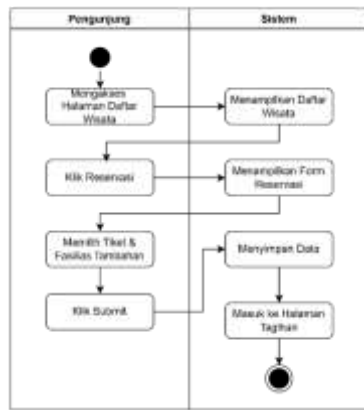


Gambar 4. Activity Diagram login

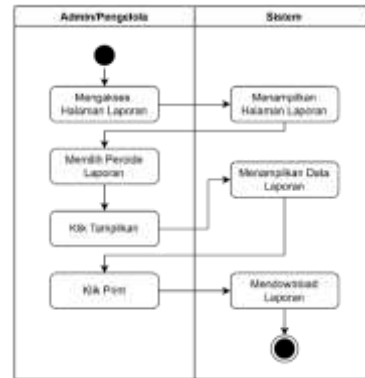
Alur Activity Diagram Registrasi (Gambar 3) dimulai saat pengunjung mengakses halaman registrasi dan mengisi formulir, kemudian sistem memvalidasi data. Jika tidak valid, pengguna kembali ke

form, sedangkan jika valid, data disimpan dan pengguna diarahkan ke halaman login. Alur Activity Diagram Login (Gambar 4) dimulai saat pengguna mengakses halaman login dan memasukkan username serta password, kemudian sistem memvalidasi data. Jika tidak sesuai, pengguna kembali ke form login, sedangkan jika sesuai, pengguna diarahkan ke dashboard.

Activity Diagram Reservasi dan Laporan



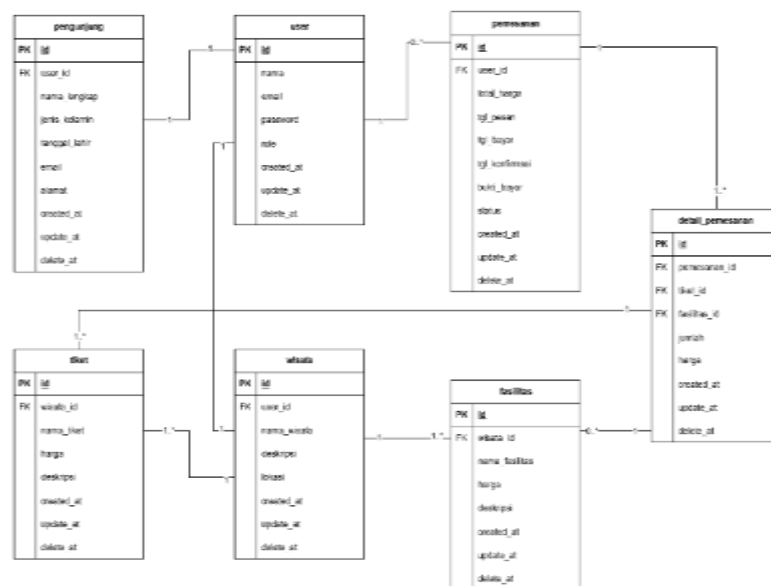
Gambar 5. Activity Diagram Reservasi



Gambar 6. Activity cetak laporan

Pada gambar diatas Alur Activity Diagram Reservasi (Gambar 5) dimulai saat pengunjung memilih wisata dan melakukan reservasi dengan mengisi form, kemudian sistem menyimpan data dan menampilkan halaman tagihan. Alur Activity Diagram Cetak Laporan (Gambar 6) dimulai saat admin atau pengelola membuka halaman laporan, memilih periode, lalu sistem menampilkan dan mencetak laporan.

2.3.4 Rancangan Database



Gambar 7. Database

Pada Perancangan database diatas menunjukkan bahwa setiap user memiliki satu data pengunjung (one to one), sementara admin dapat mengelola banyak wisata (one to many). Setiap wisata memiliki banyak tiket dan fasilitas (one to many), serta setiap user dapat melakukan banyak pemesanan. Satu pemesanan dapat terdiri dari beberapa detail pemesanan, dan setiap tiket atau fasilitas dapat muncul pada beberapa detail pemesanan.

2.3.5 Perancangan Interface (UI)



Gambar 8. Tampilan halaman awal sistem

Gambar tersebut menampilkan halaman utama Sistem Informasi Wisata Kabupaten Bulukumba berbasis website yang terdiri dari menu navigasi di bagian atas (Home, Profil, Wisata, Kontak, dan Login) serta judul utama di bagian tengah sebagai informasi awal bagi pengguna dengan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami.



Gambar 9. halaman login

Gambar diatas menampilkan halaman login yang berisi field username dan password, tombol login, serta tautan registrasi dengan tampilan sederhana dan mudah digunakan.



Gambar 10. Registrasi pengunjung

Pada gambar diatas menampilkan tampilan halaman registrasi akun pengunjung yang berisi form pengisian data seperti nama lengkap, jenis kelamin, tanggal lahir, alamat, email, dan password. Di bagian bawah terdapat tombol Registrasi serta tautan Login bagi pengguna yang sudah memiliki akun.

2.4 Populasi dan sampel

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Bulukumba, khususnya pada tiga destinasi wisata unggulan yaitu Pantai Tanjung Bira, Tebing Apparallang, dan Kawasan Adat Ammatoa Kajang, dengan waktu penelitian yang

berlangsung mulai tahun 2025 hingga 2026. Lokasi ini dipilih karena masih terdapat permasalahan dalam pengelolaan informasi wisata yang belum terintegrasi secara digital.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh objek wisata di Kabupaten Bulukumba, sedangkan sampel penelitian terdiri dari 54 responden yang meliputi 3 pengelola wisata dan 51 pengunjung dari tiga destinasi penelitian (Amin dkk., 2023). Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria responden yang pernah melakukan kunjungan dan berinteraksi langsung dengan pengelola wisata.

2.5 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan studi pustaka. Kuesioner digunakan sebagai instrumen utama untuk memperoleh data dari responden karena dapat menjangkau banyak responden dalam waktu singkat dan menghasilkan data yang terukur (Romdona dkk., 2025).

2.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar observasi, pedoman wawancara, ceklis dokumentasi, dan kuesioner. Kuesioner disusun untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, tampilan sistem, kelengkapan fitur, serta manfaat sistem bagi pengguna (Indrawati dkk., 2020).

2.7 Teknik Analisis data

Sebelum dilakukan analisis data, sistem terlebih dahulu diuji menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan seluruh fungsi berjalan dengan baik. Selanjutnya, analisis data dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis validitas oleh validator ahli menggunakan uji Gregory untuk menilai kelayakan instrumen (Retnawati & Mirnawati, 2022), serta analisis data kuesioner menggunakan skala Likert untuk mengetahui respon pengguna terhadap sistem.

3. Hasil dan Diskusi

a. Hasil

1) Analisis sistem

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sistem pengelolaan informasi wisata yang berjalan saat ini belum terintegrasi dan masih dilakukan secara manual maupun semi-digital, sehingga belum memanfaatkan teknologi secara optimal.

a) Analisis sistem yang sedang berjalan

Sistem pengelolaan wisata masih dilakukan secara manual dan belum terhubung dalam satu sistem terpusat. Hal ini menyebabkan proses pencatatan data, penyampaian informasi, dan pembuatan laporan belum berjalan secara optimal.

b) Analisis permasalahan

Permasalahan yang ditemukan meliputi belum adanya sistem terpusat, pencatatan data yang masih manual, belum tersedianya reservasi online, keterbatasan akses informasi wisata, serta proses pelaporan yang belum efisien. Kondisi ini berdampak pada rendahnya akurasi data dan kurang efektifnya pelayanan.

c) Analisis Solusi

Solusi yang diusulkan adalah pengembangan sistem informasi wisata berbasis website yang mampu mengintegrasikan data, menyediakan informasi secara terpusat, mendukung reservasi online, melakukan pencatatan otomatis, serta menghasilkan laporan yang lebih cepat dan akurat.

2) Implementasi sistem

a) Halaman Home



Gambar 11. Halaman Home

Pada halaman diatas ditampilkan informasi utama berupa tampilan awal website yang berisi judul sistem, deskripsi singkat, serta menu navigasi seperti Home, Profil, Wisata, Kontak, dan Login untuk memudahkan pengguna mengakses fitur yang tersedia.

b) Halaman Login



Gambar 12. Halaman Login

Pada gambar diatas menampilkan tampilan halaman Login yang terdiri dari field Username dan Password, tombol Login, serta tautan Registrasi bagi pengguna yang belum memiliki akun.

c) Halaman Registrasi pengunjung



Gambar 13. Halaman Registrasi Pengunjung

Halaman diatas digunakan untuk pendaftaran akun baru dengan mengisi data diri, serta menyediakan tautan menuju halaman login dan menampilkan identitas visual Kabupaten Bulukumba.

d) Halaman Dashboard pengunjung



Gambar 14. Halaman Dashboard pengunjung

Halaman diatas menampilkan ucapan selamat datang, ringkasan objek wisata unggulan, serta menu navigasi untuk mengakses fitur lainnya.

e) Halaman Lihat Wisata



Gambar 15. Halaman Lihat Daftar wisata

Halaman ini Menyajikan daftar destinasi dalam bentuk kartu berisi nama dan gambar, serta fitur untuk melihat detail sebelum melakukan pemesanan.

f) Halaman Profil dan informasi wisata



Gambar 16. Halaman Profil dan informasi wisata

Halaman Profil Wisata menampilkan rincian lengkap sebuah objek wisata, meliputi foto utama, identitas pengelola beserta kontak, deskripsi, sejarah atau latar belakang, daya tarik, lokasi, informasi

tiket dan fasilitas, serta tombol untuk melakukan reservasi. Halaman ini bertujuan memberikan pemahaman menyeluruh bagi pengunjung sehingga mereka dapat merencanakan kunjungan dengan lebih mudah dan tepat.

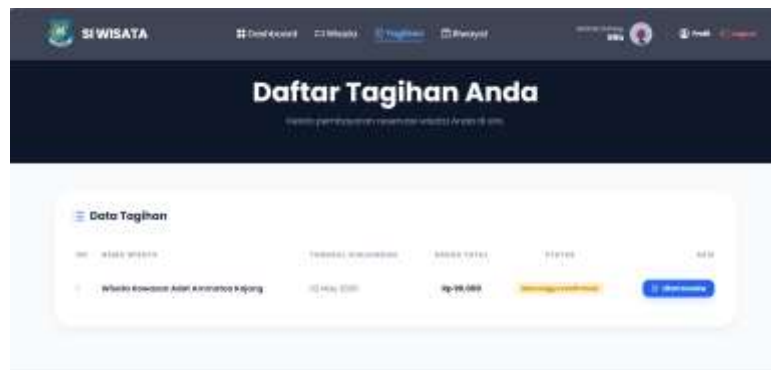
g) Halaman Reservasi



Gambar 17. Halaman Reservasi

Halaman Reservasi memungkinkan pengunjung memilih tanggal, jumlah tiket/fasilitas, menghitung total biaya otomatis, dan melakukan konfirmasi pemesanan.

h) Halaman Tagihan



Gambar 18. Halaman Tagihan

Halaman ini menyajikan daftar tagihan reservasi wisata dalam bentuk tabel yang memuat informasi seperti nama wisata, tanggal kunjungan, harga total, dan status pembayaran, serta dilengkapi fitur untuk melihat detail tagihan melalui tombol lihat invoice.

i) Halaman lihat status reservasi



Gambar 19. Halaman lihat status reservasi

Halaman ini menampilkan tabel riwayat pemesanan pengunjung yang mencakup nama wisata, tanggal kunjungan, tanggal pembayaran, dan total harga. Pada halaman ini, pengunjung dapat memantau status akhir reservasi mereka dan menggunakan tombol akses faktur untuk melihat kembali rincian transaksi yang telah dinyatakan lunas oleh sistem.

j) Halaman Dashboard Admin



Gambar 14. Dashboard Admin

Halaman Utama Admin menampilkan menu pengelolaan di sisi kiri serta ringkasan statistik harian berupa penjualan tiket, pengunjung, pendapatan, dan status konfirmasi, serta grafik kunjungan wisata harian dan bulanan.

k) Halaman Admin kelola wisata

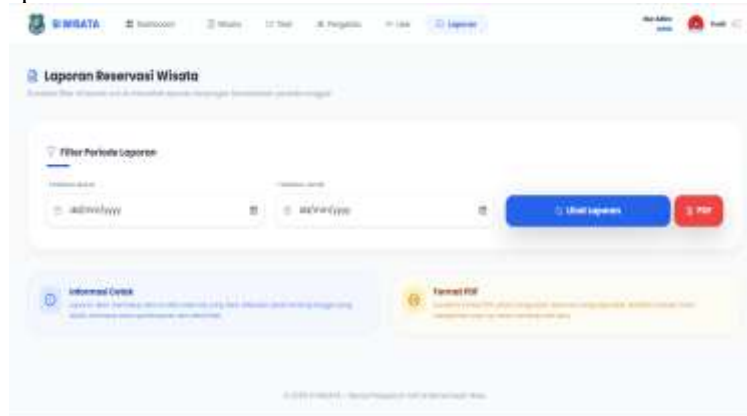
The screenshot shows the 'Kelola Data Wisata' (Manage Tourism Data) page. It features a table with the following columns: ID, Nama (Name), Pengelola (Manager), Status, Foto (Photo), and Aksi (Action). There are three rows of data in the table, each representing a different tourism location. A 'Tambah Wisata' (Add Tourism) button is located in the top right corner.

ID	NAMA	PENGELOLA	STATUS	FOTO	AKSI
1	Wisata Teling Apung	Dr. S. Andriyanto-Despita P.	aktif		
2	Wisata Kawasan Industri International Airport	Wahid D.P.	aktif		
3	Wisata Pantai Tanjung Bira	Muhammad D. Dwi Lita	aktif		

Gambar 15. Halaman Admin kelola wisata

Halaman ini memuat tabel daftar destinasi yang mencakup nama wisata, identitas pengelola, koordinat lokasi, dan foto, serta dilengkapi tombol untuk menambah, mengubah, atau menghapus data objek wisata secara sistematis.

l) Halaman Laporan Admin



Gambar 16. Halaman Laporan admin

Halaman ini menyediakan sarana untuk memantau data reservasi berdasarkan rentang waktu tertentu melalui fitur penyaring tanggal. Halaman ini memungkinkan administrator untuk memproses data sesuai periode yang dipilih, melihat hasilnya secara langsung, atau mengunduhnya dalam format dokumen PDF sebagai arsip laporan resmi.

m) Halaman Dashboard pengelola



Gambar 17. Halaman Dashboard pengelola

Menampilkan ringkasan data harian yang mencakup jumlah penjualan tiket, angka kunjungan, total pendapatan, serta indikator reservasi yang belum dikonfirmasi.

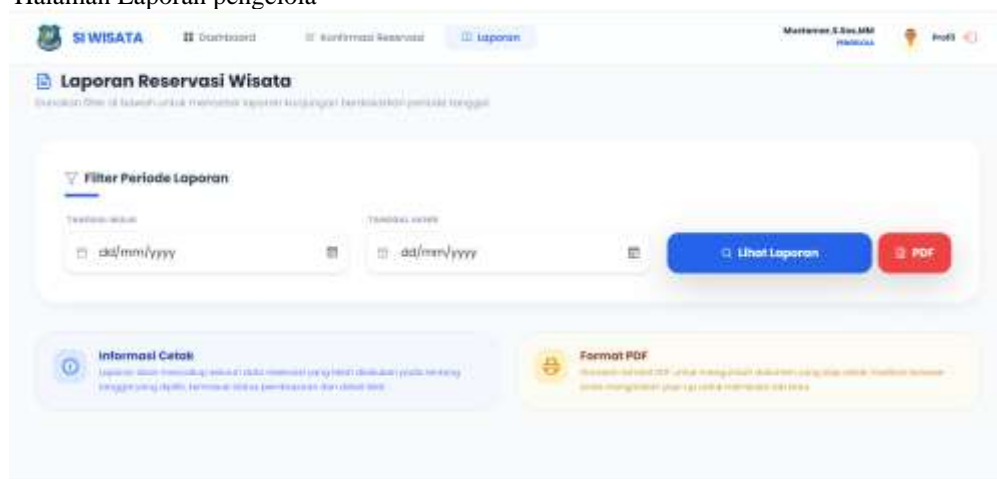
n) Halaman Konfirmasi Reservasi

ID	NAMA WISATA	HARI KUNJUNGAN	HARI BAYAR	HARGA TOTAL	STATUS	INVOICE	AKSI
1	Wisata Pantai Tanjung Bira	01-06-2026	01-05-2026	Rp 10.000	Menunggu Konfirmasi	Detail	Konfirmasi

Gambar 18. Halaman Konfirmasi Reservasi

Halaman ini berisi tabel rincian pemesanan dari pengunjung, termasuk tanggal kunjungan, jumlah bayar, dan status pembayaran. Pengelola dapat menggunakan halaman ini untuk memverifikasi pesanan dengan melihat bukti bayar melalui tombol faktor serta melakukan tindakan konfirmasi guna menyelesaikan proses reservasi pengunjung.

o) Halaman Laporan pengelola



Gambar 25. Halaman Laporan pengelola

Halaman ini menyediakan fitur filter data reservasi berdasarkan rentang tanggal, serta memungkinkan pengelola melihat detail laporan dan mengunduhnya dalam format PDF.

3) Pengujian dan Respon pengguna

a) Pengujian sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem berfungsi dengan baik tanpa ditemukan kesalahan pada proses input, proses, maupun output, sehingga sistem dinyatakan layak digunakan.

b) Analisis validasi ahli

Pengujian yang dilakukan pada Sistem Informasi Wisata Kabupaten Bulukumba Berbasis Website, diuji oleh 2 Validator yaitu Bapak Adi Candra, S.Kom., M.Kom. sebagai Validator I, dan Ibu Husni Sulaiman, S.Kom., M.Kom. sebagai Validator II. Jumlah seluruh pernyataan dari semua aspek yaitu 30 pernyataan dengan 6 aspek alternatif penilaian.

Tabel 3. 1 Hasil Tabulasi

Indikator	Ahli/skor		Tabulasi
	Validator I	Validator II	
1a	4	4	D
1b	4	4	D
1c	4	4	D
1d	4	4	D
1e	4	4	D
2a	4	4	D
2b	4	3	D
2c	4	4	D
2d	4	3	D
2e	4	4	D
3a	4	4	D
3b	4	4	D
3c	4	4	D
3d	4	4	D
3e	3	4	D
4a	4	4	D
4b	4	3	D
4c	4	4	D
4d	4	3	D
4e	4	3	D
5a	4	4	D
5b	4	4	D

5c	3	3	D
5d	4	3	D
5e	4	4	D
6a	4	4	D
6b	4	4	D
6c	4	4	D
6d	3	3	D
6e	4	4	D

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji validitas dan tabulasi silang 2x2 pada lampiran maka di peroleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Tabulasi Silang (2x)

Tabulasi penilaian dari Ahli		Validator I	
		Tidak relevan (skor 1-2)	Relevan (skor 3-4)
Validator II	Tidak relevan (skor 1-2)	(A)(0)	(B)(0)
	Relevan (skor 3-4)	(C)(0)	(D)(30)

$$\text{Validasi isi} = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$\text{Validasi isi} = \frac{30}{0 + 0 + 0 + 30}$$

$$= \frac{30}{30}$$

$$= 1$$

Jadi, dapat disimpulkan bahwa instrumen memiliki validitas isi yang sangat tinggi dan layak digunakan.

c) Respon pengguna

Hasil kuesioner dari 54 responden terhadap 10 pernyataan menunjukkan total skor aktual sebesar 2.459 dari skor ideal 2.700. Berdasarkan perhitungan persentase menggunakan skala Likert, diperoleh nilai sebesar 91,07% yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan dapat diterima dan digunakan dengan sangat baik oleh pengguna.

b. Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian, sistem pengelolaan informasi wisata di Kabupaten Bulukumba masih belum terintegrasi dan masih dilakukan secara manual hingga semi-digital, sehingga pengelolaan data belum berjalan secara efektif. Pencatatan data yang terpisah menyebabkan data tidak terpusat, proses pelaporan menjadi lambat, serta akses informasi wisata bagi masyarakat masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa sistem yang berjalan belum memenuhi konsep sistem informasi yang menekankan integrasi antara data, proses, dan teknologi.

Pengembangan sistem informasi wisata berbasis website dalam penelitian ini mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan menyediakan platform yang terintegrasi. Sistem yang dibangun tidak hanya menyajikan informasi wisata, tetapi juga mendukung reservasi online, pencatatan data otomatis, serta penyajian laporan secara cepat dan akurat. Dengan demikian, sistem ini meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan mempermudah akses informasi bagi pengguna (Oktapiah.dkk.2021).

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya oleh (Ardhiyani & Mulyono, 2021), (Mujito dkk., 2021), serta (Bunda, 2024), bahwa sistem yang dikembangkan pada penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan dalam hal pengelolaan data yang terintegrasi. Penelitian-penelitian tersebut cenderung berfokus pada penyajian informasi dan promosi wisata tanpa didukung oleh fitur yang mampu mengelola data secara menyeluruh. (Ardhiyani & Mulyono, 2021) hanya menyediakan media promosi berbasis web yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat tanpa adanya fitur interaktif. (Mujito dkk., 2021) menitikberatkan pada penyediaan informasi wisata dalam bentuk konten digital, namun belum mendukung pengelolaan data pengunjung.

Sementara itu, (Bunda, 2024) telah mengembangkan sistem berbasis geografis yang mampu menampilkan lokasi wisata dan informasi budaya secara visual, tetapi masih terbatas pada penyajian informasi dan belum mampu mengelola data secara dinamis maupun terintegrasi.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem mampu mengintegrasikan data, pengguna, dan proses dalam satu platform yang saling terhubung. Fitur yang tersedia, seperti informasi destinasi, reservasi online, pencatatan data otomatis, grafik kunjungan, dan laporan, mampu mendukung kebutuhan pengguna secara menyeluruh (Harynaldi, a dkk.,2025).

Dari sisi pengguna, hasil kuesioner menunjukkan persentase sebesar 91,07% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa sistem mudah digunakan, fitur yang tersedia sesuai kebutuhan, serta informasi yang disajikan membantu pengguna. Hal ini menandakan bahwa sistem tidak hanya berfungsi dengan baik secara teknis, tetapi juga memiliki tingkat penerimaan yang tinggi. Dengan demikian, sistem yang dikembangkan berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam mendukung digitalisasi pengelolaan pariwisata di Kabupaten Bulukumba.

Dari sisi Keunggulan sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini terletak pada kemampuannya dalam menyediakan fitur reservasi kunjungan daring, pencatatan data secara otomatis, serta pembuatan laporan kunjungan yang dapat diakses secara real-time. Selain itu, sistem ini juga mampu mengintegrasikan beberapa destinasi wisata dalam satu platform yang terpusat, sehingga memudahkan pengelola dalam melakukan monitoring dan pengelolaan data secara lebih efektif dan efisien (Manggo, j. W. J., dkk.,2024).

4. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa sistem pengelolaan informasi wisata di Kabupaten Bulukumba masih belum terintegrasi dan sebagian masih dilakukan secara manual hingga semi-digital, sehingga pengelolaan data belum optimal. Pengembangan Sistem Informasi Wisata berbasis website menggunakan metode Waterfall, UML, serta implementasi dengan framework Laravel dan database MySQL terbukti mampu mengintegrasikan data, mempermudah akses informasi, dan meningkatkan efisiensi pengelolaan. Hasil pengujian menunjukkan seluruh fungsi sistem berjalan dengan baik, serta respon pengguna memperoleh nilai 91,07% dengan kategori sangat baik, sehingga sistem dinyatakan layak dan dapat digunakan secara efektif. Pengembangan sistem selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan destinasi wisata serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Selain itu, perlu penambahan fitur notifikasi berbasis WhatsApp untuk meningkatkan layanan informasi, serta pengembangan fitur pembayaran online agar proses reservasi menjadi lebih efisien dan praktis bagi pengguna.

Referensi

1. Amar, m., sulaiman, h., & iryani, j. (2025). Website-based tourism information system in the bira bulukumba area. *Journal informatika, multimedia, and infomation*, 3(1), 12–30. <https://doi.org/10.61912/lajutek.v3i1.131>
2. Amin, n. F., garancang, s., & abunawas, k. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian.
3. Amran, n. F., barda, n. I., arafah, I. R. K., & syukur, p. A. (2024). Sistem informasi destinasi wisata bulukumba explore berbasis website. *Journal of security, computer, information, embedded, network, and intelligence system*, 82–94. <https://doi.org/10.61220/scientist.v2i2.20244>
4. Ardhiyani, r. P., & mulyono, h. (2020). Analisis dan perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada kabupaten tebo. 3(1).
5. Arfan, u., & pekei, y. (2024). Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web untuk meningkatkan minat wisatawan (studi kasus: cv. Kibito amona nabire).
6. Bunda, y. P. (2024). Sistem informasi geografis objek wisata lokal dan pengenalan budaya sumatera utara berbasis web. *Jurnal ilmu komputer dan informatika*, 3(2), 107–115. <https://doi.org/10.54082/jiki.99>
7. Harynaldi, a., yanti, c. W. B., & andraini, d. E. (2025). Perencanaan lanskap kawasan wisata alam apparalang di sulawesi selatan. 3(1)
8. Kornelius sitindaon, & herry mulyono. (2021). Analisis dan perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai panduan wisatawan pada kabupaten kerinci.
9. Manggo, j. W. J., & zulfikar, a. (2024). Analisis sistem informasi pariwisata dalam media website di dinas komunikasi dan informatika kabupaten teluk wondama. 4(1).
10. Mujito, m., andriani, r., abdillah, i. W., & arditya, v. H. (2021). Perancangan sistem informasi wisata di yogyakarta berbasis web. *Intechno journal (information technology journal)*, 3(2), 32–37. <https://doi.org/10.24076/intechnojournal.2021v3i2.1551>
11. Mulyana, w., sitorus, d. F., khairunnisa, n., alhafiz, m. A., & safuan, c. (2025). Perancangan sistem informasi reservasi dan pemesanan berbasis web pada cafe porak coffe. 12(1).
12. Oktapiah, t., & hasti, n. (2021). Sistem informasi reservasi paket wisata berbasis web. 12(1).
13. Safitri, I. & yuddi. (2021). Sistem informasi geografis (sig) pariwisata kabupaten bintang berbasis web. *Jurnal bangkit indonesia*, 8(2), 8–11. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v8i2.107>
14. Wang, l., & law, r. (2021). Website development in tourism and hospitality: the case of china. Dalam z. Xiang & i. Tussyadiah (ed.), *information and communication technologies in tourism 2014* (hlm. 595–608). Springer international publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-03973-2_43
15. Wei, w., önder, i., & uysal, m. (2024). Smart tourism destination (std): developing and validating an impact scale using residents' overall life satisfaction. *Current issues in tourism*, 27(17), 2849–2872. <https://doi.org/10.1080/13683500.2023.2296587>