

Pengembangan Model Web Interaktif Dalam Mendukung Aktivitas Pariwisata Di Kota Batam

Amrizal^{a,*}, Rika Harman^b

^{ab}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam, Batam

*Amrizal@Puterabatam.ac.id, Rika@Puterabatam.ac.id

Abstract

Along with the decline in the covid pandemic in the city of Batam, the government has reopened the tourism faucet to the Batam area. The growth of tourist visits from month to month has increased. However, when compared to the level of tourist arrivals to Batam in the year before the Covid pandemic, it was very much different. Even though the government has improved tourism supporting infrastructure, service levels, better security conditions, the growth of visits has not met expectations. There is one aspect that needs to be developed, namely the aspect of information technology as a communication mouthpiece, travel guide and as an assistant in tourism travel. Information technology is able to solve existing problems in tourism activities in Batam City. For this reason, it is necessary to develop an integrated tourism portal between visitors, tour service providers consisting of the government, the private sector as tourism business managers in the city of Batam and other interested parties. The development of tourism portals is still individual in nature which is still not effective for visitors, because every visitor who needs information and tourism services must open various websites. For this reason, it is necessary to have an interactive web portal that is integrated from various aspects of needs and is expected to become a communicator from stakeholders in the Batam city tourism sector, and is also able to provide precise information on various types of activities in Batam City.

Keywords : Tourism; Information technology; service levels; Portal Web

Abstrak

Seiring dengan penurunan pandemi covid di kota Batam, membuat pemerintah telah membuka kembali kran wisata masuk ke wilayah Batam. Pertumbuhan kunjungan wisata dari bulan ke bulan telah meningkat. Namun jika dibandingkan dengan tingkat kedatangan kunjungan wisata ke Batam pada tahun sebelum pandemi covid sangat jauh berbeda. Walaupun pemerintah telah memperbaiki sarana prasarana infrastruktur pendukung wisata, tingkat layanan, kondisi keamanan yang lebih baik, namun belum pertumbuhan kunjungan belum juga sesuai harapan. Ada satu aspek yang dirasa perlu dikembangkan, yaitu aspek teknologi informasi sebagai corong komunikasi, panduan perjalanan dan sebagai asisten dalam perjalanan wisata. Teknologi informasi mampu memecahkan permasalahan yang ada dalam kegiatan pariwisata di Kota Batam. Untuk itu perlu di kembangkan protal wisata yang terintegrasi antara pengunjung, penyedia layanan wisata yang terdiri dari pihak pemerintah, pihak swasta sebagai pengelola bisnis wisata kota Batam dan pihak pihak yang berkepentingan lainnya. Pengembangan portal wisata masih berifat individual yang masih belum efektif bagi pengunjung, karena setiap pengunjung butuh informasi dan layanan wisata harus membuka berbagai web. Untuk itu perlu adanya portal web interaktif yang terintegrasi dari berbagai aspek kebutuhan dan diharapkan dapat menjadi komunikator dari pihak stakeholder di bidang pariwisata kota Batam, dan juga mampu memberikan informasi yang tepat dari berbagai jenis aktivitas-aktivitas di Kota Batam.

Kata Kunci : Pariwisata; Teknologi Informasi; Tingkat Layanan; Portak Web.

1. Pendahuluan

Perkembangan pandemi covid tahun 2022 di Indonesia sudah mulai turun, begitu juga di wilayah Kepulauan Riau, khususnya di Kota Batam kasus aktif dari 0-0.2%, dengan tingkat kematian 0%, dan tingkat kesembuhan mencapai 98%. Selain itu juga bisa dilihat dari tingkat hunian pasien rumah sakit yang

mengalami kasus pandemi covid juga sudah menurun.

Dari kondisi yang sudah membaik juga berdampak kepada tingkat kunjungan pariwisata dikota Batam juga sudah mulai meningkat, namun jika dibandingkan dengan jumlah kunjungan sebelum pandemi covid masih sangat jauh berbeda. Hal ini dapat dilihat dari informasi statistik kunjungan kota Batam

dari dinas budaya dan pariwisata kota Batam tanggal 22 juni 2022 sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Grafik Kunjungan Wisata Batam tahun 2022

Dari Gambar 1.1 dapat dilihat perkembangan yang signifikan tingkat kunjungan pariwisata di kota Batam, namun dibandingkan tingkat kunjungan pada tahun 2018-2019 masih sangat jauh, hal ini karena dampak pandemi covid, tetapi kita tidak bisa menyalahkan kondisi covid saja, kita juga harus bisa melihat aspek lain yang bisa meningkatkan kunjungan. Selain dari ketersediaan sarana pendukung, tingkat pelayanan dan kondisi kota Batam yang kondusif ada aspek lain yang perlu di perhatikan yaitu aspek informasi.

Portal budaya dan pariwisata di kota Batam sudah ada, begitu juga portal pariwisata yang dibangun oleh pihak pengusaha pariwisata sudah berkembang dengan baik. Namun jika kita buka satu persatu, bentuk tampilannya banyak dalam bentuk web standar dan tidak up date apalagi interaktif, juga ditambah dengan tingkat akses yang membutuhkan password yang seharusnya semua orang bisa mengakses sehingga memberikan informasi yang bermanfaat bagi pengunjung sebagai panduan perjalanan wisata kota Batam. Hal ini akan menjadi kesulitan bagi pengunjung dalam setiap aktifitasnya yang berbeda beda harus membuka dan mencari portal web yang berbeda juga, ada baiknya disediakan portak web yang interaktif cukup dibuat satu web interaktif yang mampu melayani seluruh pelayanan dengan berbagai pihak yang berbeda.

Meskipun demikian laman terkait belum menyediakan fasilitas secara optimal pada elemen perekaman eksternal (hit counter dan electronic guestbook dan fasilitas pengunduhan) serta konkurensi (email, forum diskusi, bulletin boards, chatroom atau dengan bentuk automatic feedback forms dan electronic surveys). Untuk itu disarankan pengelola laman melengkapi konten laman dengan fasilitas perekaman eksternal dan

konkurensi agar promosi kepariwisataan di Kepri dapat lebih maksimal.(Budiarjo, 2017)

Berdasarkan paradigman diatas maka peneliti tertarik untuk membuat model interaktif yang dapat memadukan berbagai komponen komponen yang terlibat dalam proses bisnis pariwisata baik pihak pemerintah, pihak swasta dan masyarakat sehingga mampu memberikan pelayanan bagi pengunjung dari berbagai stakeholder dengan judul "Pengembangan Model Web Interaktif dalam Mendukung Pariwisata di Kota Batam", dengan harapan mampu terbentuk sistem pelayanan kunjungan pariwisata dikota Batam, dan memberikan informasi informasi kegiatan pariwisata yang dapat dimanfaatkan oleh pelaku usaha pariwisata serta mempromosikan produknya masing masing baik dalam bentuk barang maupun jasa pelayanan.

Untuk menjawab permasalahan diatas agar pembahasan lebih fokus pada akar permasalahana maka dilakukan pembatasan terhadap masalah adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dimulai dari ruang lingkup pariwisata di kota Batam
2. Penelitian merancang sistem berbasis web interaktif yang dapat di gunakan oleh berbagai pihak yang berkepentingan dibidang pariwisata di kota Batam.

Berdasarkan batasan masalah yang dibahas diatas maka dapat di uraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah merancang model web interaktif yang terintegrasi dengan pihak stakeholder dibidang pariwisata di kota Batam.
2. Bagaimanakah mengimplementasikan model web interaktif yang terintegrasi dengan pihak stakeholder dibidang pariwisata di kota Batam.

Adapun tujuan penelitian ini jika dilihat dari rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui bagaimanakah merancang model web interaktif yang terintegrasi dengan pihak stakeholder dibidang pariwisata di kota Batam.
2. Untuk Mengetahui bagaimanakah mengimplementasikan model web interaktif yang terintegrasi dengan pihak stakeholder dibidang pariwisata di kota Batam.

2. Kajian Literatur

2.1 Pengertian Teknologi Informasi

Informasi menurut (Laudon, 2008) adalah data yang telah dibuat ke dalam bentuk yang

memiliki arti dan berguna bagi manusia. Sedangkan McLeod dan Schell (2008: 9) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya. Alat pengolah informasi dapat meliputi elemen komputer, elemen non komputer atau kombinasinya. (Laudon, 2008)

Sistem dapat diartikan sebagai kumpulan dari hal-hal atau elemen-elemen yang bekerja sama untuk membentuk suatu kesatuan dan saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Jogiyanto (2005: 1) "Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan sasaran yang tertentu". Suatu sistem mempunyai karakteristik yaitu komponen sistem (components), batasan system (boundary), lingkungan sistem (environments), penghubung sistem (interface), Masukan sistem (input), pengolahan (processing), keluaran sistem (output), sasaran (objective) dan tujuan (goal). (Hartono, 2005).

Menurut (Sutabri, 2005) memberikan pengertian Sistem Informasi dengan menyatakan bahwa "Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan". (Sutabri, 2005)

Menurut Sutabri (2005: 42) Sistem informasi mempunyai komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok yang saling berinteraksi satu dengan lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran, terdiri dari: (Sutabri, 2005)

1. Blok Masukan (Input Block)

Input blok ini mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan dibasis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan yang diinginkan.

2. Blok Model (Model block)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan dibasis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan yang diinginkan.

3. Blok Keluaran (Output Block)

Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi

yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta pemakai sistem.

4. Blok Teknologi (Technology Block)

Teknologi merupakan tool box (kotak alat) dalam sistem informasi karena digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Blok Basis Data (Database Block)

Basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali (Control Blok)

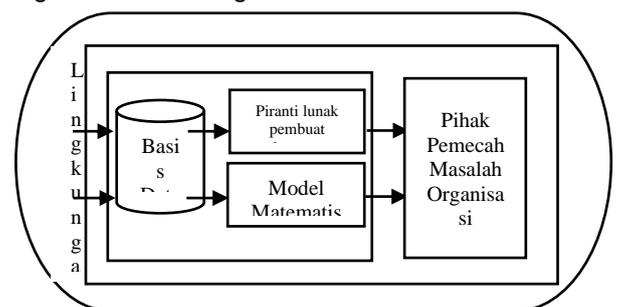
Banyak hal yang merusak sistem informasi seperti air, debu, api dan sebagainya. Beberapa pengendali perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal tersebut dapat dicegah.

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa Sistem Informasi mempunyai tiga kegiatan utama yaitu: menerima data sebagai masukan, kemudian memprosesnya dengan melakukan perhitungan, penggabungan unsur-unsur data dan akhirnya dapat diperoleh informasi yang diperlukan sebagai keluaran. Prinsip tersebut berlaku baik bagi Sistem Informasi manual maupun Sistem Informasi modern dengan penggunaan perangkat komputer.

Untuk Sistem didesain sesuai prinsip user friendly, dibuat menarik dan sederhana, dapat memuat semua informasi berupa teks, gambar, animasi dan video yang nantinya akan ditampilkan dalam perangkat smartphone (Santoso & Jaka, 2020)

2.2 Sistem Informasi Manajemen

Defnisi sistem informasi manajemen menurut Achmad Sudiro (2017) adalah sistem yang megubah data dalam sistem frontoline, sebagai sistem pengolahan transaksi menjadi informasi yang berguna bagi manajer. Berikut model sistem informasi manajemen menurut McLeod dalam Achmad Sudiro (2017) dapat digambarkan sebagai berikut :



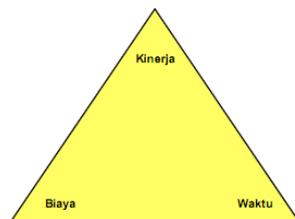
Gambar 2. 1. Model Sistem Informasi

2.3 Rekayasa Perangkat Lunak

Istilah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) secara umum disepakati sebagai terjemahan dari istilah Software Engineering. Istilah Software Engineering dipopulerkan tahun 1968 pada Software Engineering Conference yang diselenggarakan oleh NATO. Sebagian orang mengartikan RPL hanya sebatas pada bagaimana membuat program komputer. Padahal ada perbedaan yang mendasar antara perangkat lunak (Software) dan program komputer.

Menurut Pressman (2010: 14), Rekayasa Perangkat Lunak adalah pembuatan dan penggunaan prinsip-prinsip keahlian teknik untuk mendapatkan perangkat lunak yang ekonomis yang handal dan bekerja secara efisien pada mesin yang sesungguhnya. Rekayasa Perangkat Lunak mendirikan suatu pondasi untuk proses perangkat lunak yang lengkap dengan mengidentifikasi sejumlah aktifitas kerangka kerja yang berlaku untuk semua proyek perangkat lunak, terlepas dari hal ukuran dan kompleksitas. Pengertian RPL sendiri adalah sebagai berikut: "Suatu disiplin ilmu yang membahas semua aspek produksi perangkat lunak, mulai dari tahap awal yaitu analisa kebutuhan pengguna, menentukan spesifikasi dari kebutuhan pengguna, disain, pengkodean, pengujian sampai memelihara system setelah di gunakan".

Secara umum tujuan RPL tidak berbeda dengan bidang rekayasa yang lain. Hal ini dapat kita lihat pada Gambar di bawah ini

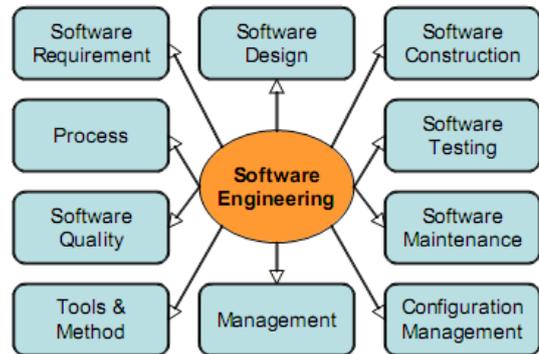


Gambar 2. 2. Tujuan RPL

Dari Gambar di atas dapat diartikan bahwa bidang rekayasa akan selalu berusaha menghasilkan output yang kinerjanya tinggi, biaya rendah dan waktu penyelesaian yang tepat. Secara lebih khusus kita dapat menyatakan tujuan RPL adalah:

1. Memperoleh biaya produksi perangkat lunak yang rendah
2. Menghasilkan perangkat lunak yang kinerjanya tinggi, andal dan tepat waktu
3. Menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja pada berbagai jenis platform
4. menghasilkan perangkat lunak yang biaya perawatannya rendah

Sesuai dengan definisi yang telah disampaikan sebelumnya, maka ruang lingkup RPL dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 3. Ruang lingkup RPL (Abran et.al., 2004).

2.4 Website

Menurut Wahyu (2020) Website atau umum di sebut situs merupakan sekumpulan informasi dalam bentuk tesk, gambar, video atau audio yang bersifat statis atau dinamis dihubungkan kedalam jaringan jaringan halaman atau hyperlink(Kurniawan et al., 2020)

Menurut Rahardja dalam Wahyu (2020), website mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut (Kurniawan et al., 2020)

1. Media Promosi Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama yang berfungsi sebagai search engine atau toko online, atau sebagai penunjang promosi utama, dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi offline seperti koran atau majalah.
2. Media Pemasaran Pada toko online atau sistem afiliasi, website merupakan media pemasaran yang cukup baik, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik website tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses dari mana saja.
3. Media Informasi Website portal dan radio atau tv online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas dari pada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.
4. Media Pendidikan Ada komunitas yang membangun website khusus berisi informasi

atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya wikipedia, e-learning.

5. Media Komunikasi Sekarang banyak terdapat website yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

2.5 Web Intraktif

Konsep web interaktif dapat dilihat dari model web yang dinamis dan mampu memberikan bentuk interaksi dua arah. antara pengunjung dengan pengelola web atau pengunjung dengan pengunjung, hal ini akan membuat web akan selalu digunakan pemakai.

2.6 Pariwisata

Menurut pengertian secara Etimologis (ilmu tentang asal mula kata), kata "pariwisata" yang berasal dari bahasa Sansekerta, sesungguhnya bukanlah berarti "tourisme" (bahasa Belanda) atau "tourism" (bahasa Inggris). Kata Pariwisata menurut pengertian ini sinonim dengan pengertian "tour". Dengan demikian pariwisata diartikan sebagai perjalanan atau berpergian (Aji, 2017)

Pengembangan dampak pariwisata ini akan berdampak sangat luas dan signifikan dalam pengembangan ekonomi upaya-upaya pelestarian sumber daya alam dan lingkungan serta akan berdampak terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat terutama masyarakat lokal. Pengembangan kawasan wisata mampu membarikan kontribusi terhadap pendapatan asli daerah, membuka peluang usaha dan kesempatan kerja serta sekaligus berfungsi menjaga kelestarian kekayaan alam dan hayati. (Mukhsin, 2015)

Pengembangan pariwisata dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan masyarakat (the community approach). Pendekatan ini menekankan pada pelibatan penuh kepada masyarakat dalam proses pengembangan pariwisata. Pendekatan pengembangan masyarakat (community development) dapat digunakan untuk membangun model pengembangan pariwisata di kawasan Pantai. (Suta & Mahagangga, 2018)

2.7 Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman web keluaran Adobe Systems yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. Versi terakhir Macro-

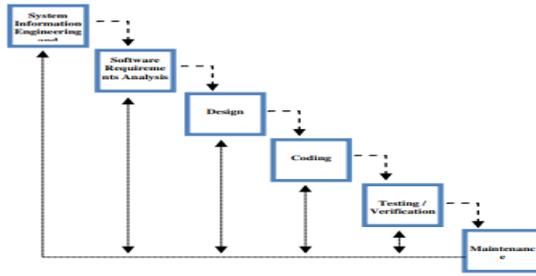
media sebelum Macromedia dibeli oleh Adobe Systems yaitu versi 8. Versi terakhir Dreamweaver keluaran Adobe Systems adalah versi 12 yang ada dalam Adobe Creative Cloud (sering disingkat Adobe Cc)

Adobe Dreamweaver adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor WYSIWYG visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai Design view) dan kode editor dengan fitur standar seperti syntax highlighting, code completion, dan code collapsing serta fitur lebih canggih seperti real-time syntax checking dan code introspection untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. Tata letak tampilan Design memfasilitasi desain cepat dan pembuatan kode seperti memungkinkan pengguna dengan cepat membuat tata letak dan manipulasi elemen HTML. Dreamweaver memiliki fitur browser yang terintegrasi untuk melihat halaman web yang dikembangkan di jendela pratinjau program sendiri agar konten memungkinkan untuk terbuka di web browser yang telah terinstall. Aplikasi ini menyediakan transfer dan fitur sinkronisasi, kemampuan untuk mencari dan mengganti baris teks atau kode untuk mencari kata atau kalimat biasa di seluruh situs, dan templating feature yang memungkinkan untuk berbagi satu sumber kode atau memperbarui tata letak di seluruh situs tanpa server side includes atau scripting. Behavior Panel juga memungkinkan penggunaan JavaScript dasar tanpa pengetahuan coding, dan integrasi dengan Adobe Spry Ajax framework menawarkan akses mudah ke konten yang dibuat secara dinamis dan interface. (Kurniawan et al., 2020)

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif jenis studi kasus. Menurut Sulisty (2010: 110), penelitian deskriptif mencoba mencari deskripsi yang tepat yang cukup dari semua aktivitas, objek, proses, dan manusia. Penelitian deskriptif berkaitan dengan pengumpulan fakta dan data secara valid untuk memberikan gambaran mengenai objek yang diteliti.

Metode penelitian ini yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode Water Fall yang dikembangkan oleh Pressnan dengan melakukan pendekatan sistematis yang diawali dari level kebutuhan system lalu dilanjutkan ke tahap analisis, disain, coding, testing, dan maintenance. Adapun skema gambar water fall menurut Pressmant dalam arifard ivan watung (2014) dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3 1. Model Waterfall

Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan secara menyeluruh data yang didapat selama proses penelitian. (Satori, 2011) mengungkapkan bahwa dalam mengolah data kualitatif dilakukan melalui tahap reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi

Mereduksi berarti merangkum, memilih hal-hal pokok dan penting kemudian dicari tema dan polanya (Satori, 2011)

2. Penyajian Data

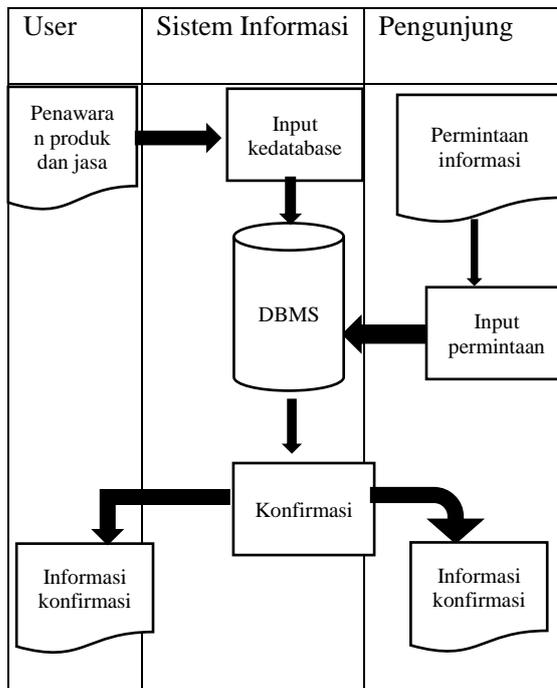
Data disajikan dalam bentuk tabel dan uraian penjelasan yang bersifat deskriptif.

3. Penarikan Kesimpulan

Setelah semua data tersaji permasalahan yang menjadi objek penelitian dapat dipahami dan kemudian ditarik kesimpulan yang merupakan hasil dari penelitian ini.

4. Hasil dan Pembahasan

Untuk pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web yang terintegrasi dilakukan rancangan model baru dalam bentukbliran sistem informasi baru meliputi :

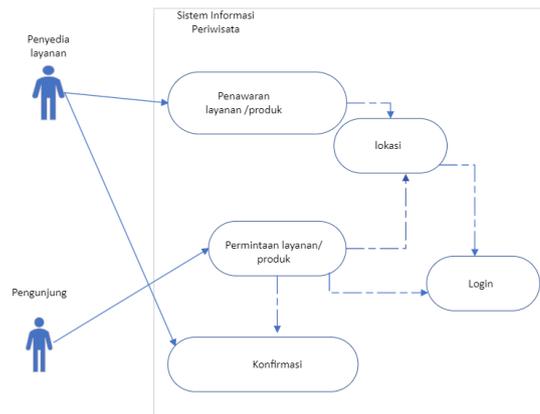


Gambar 4. 1. Aliran Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Terintegrasi

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa sistem yang dibangun akan menyebabkan integrasi antara pengunjung dengan user yang memiliki produk atau jasa yang diperlukan oleh pengunjung sehingga terjadi komunikasi melalui sistem yang dibangun yang dapat diurutkan dengan proses sebagai berikut :

1. User mengajukan permohonan penawaran produk/jasa untuk di input didalam database sistem informasi pariwisata sesuai dengan lokasinya.
2. Produk dan jasa sudah tersimpan dan dialokasikan didalam database.
3. Pengunjung yang telah terkoneksi ke sistem informasi pariwisata menginput kebutuhannya kedalam database sistem informasi pariwisata.
4. Sistem akan memberikan informasi konfirmasi kepada user sesuai dengan permintaan pengunjung untuk tindak lanjut permintaan.
5. Sistem juga memberikan konfirmasi status permintaan yang diajukan pengunjung.

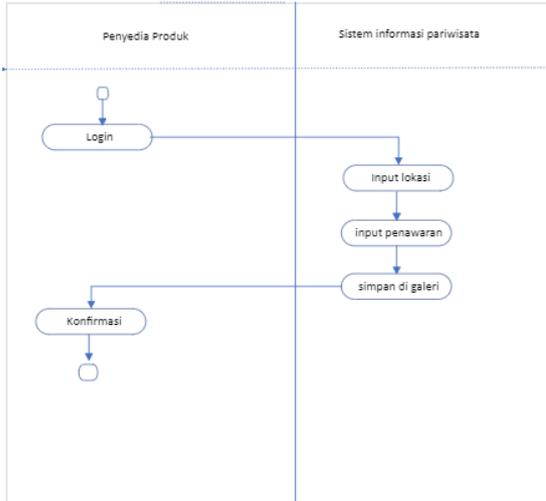
Bentuk Usecase Diagram yang dirancang akan menjelaskan bagaimana output interaksi antara pengunjung dengan penyedia produk dan pelayanan pariwisata melalui sistem informasi pariwisata terintegrasi yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4. 2.Usecase Diagram

Pengembangan Usecase Diagram diatas dilanjutkan melalui penjabaran activity diagram yang terdiri dari 2 bagian yaitu berikut :

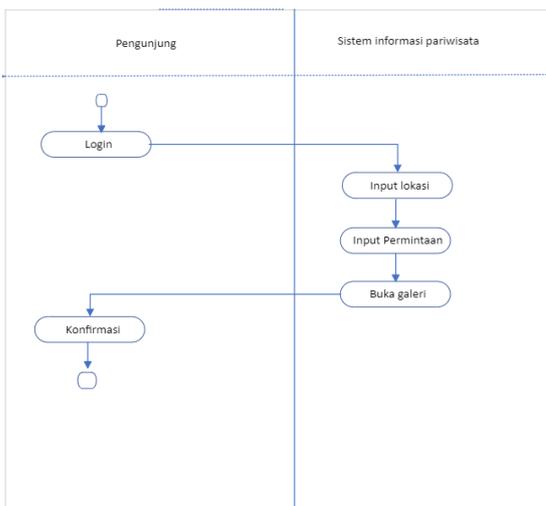
1. Penyediaan Produk/Layanan



Gambar 4. 3. Activity diagram penawaran produk/layanan

Dari gambar diatas di jelaskan bagaimana berbagai pihak yang terlibat sebagai penyedia produk yang berasal dari berbagai stakeholder (pihak pemerintah, swasta, dan masyarakat) mengisi form penawaran produknya dan akan disimpan didalam database dan akan di tampilkan di galeri, sistem juga akan memberikan konfirmasi status dan kelengkapan datanya. Bentuk activity diawali dengan penyedia produk/layanan login, kemudian mengisi form penawaran, dan data disimpan/ditampilkan di galeri. Kegiatan diakhiri dengan konfirmasi status dan kelengkapan data.

2. Permintaan produk layanan



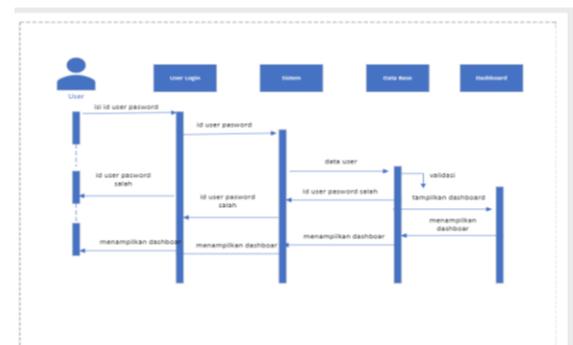
Gambar 4. 4. Activity diagram penawaran produk/layanan

Dari gambar diatas di jelaskan bagaimana berbagai pihak yang terlibat sebagai pengunjung form pemesanan produk/layanan

yang tersedia didalam database dan akan di tampilkan di galeri, sistem juga akan memberikan konfirmasi status produk/layannya termasuk lokasi dan jarak. Bentuk activity diawali dengan pengunjung login, kemudian mengisi form pemesanan, dan data disimpan/ditampilkan di galeri. Kegiatan diakhiri dengan konfirmasi status dan kelengkapan data, tinggal komunikasi dengan pihak penyedia.

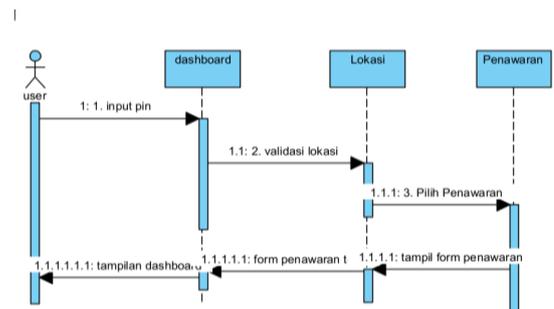
Bentuk sequence diagram sesuai dengan usecase diagram dibagi menjadi 4 kegiatan meliputi :

1. Login



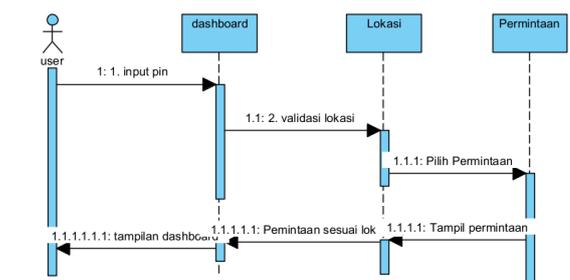
Gambar 4. 5. Sequence Diagram Login User

2. Penawaran



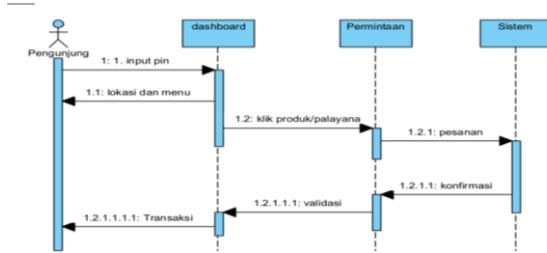
Gambar 4. 6. Sequence Diagram Penawaran Produk/Layanan

3. Pemesanan



Gambar 4. 7. Sequence Diagram Pemesanan Produk/Layanan

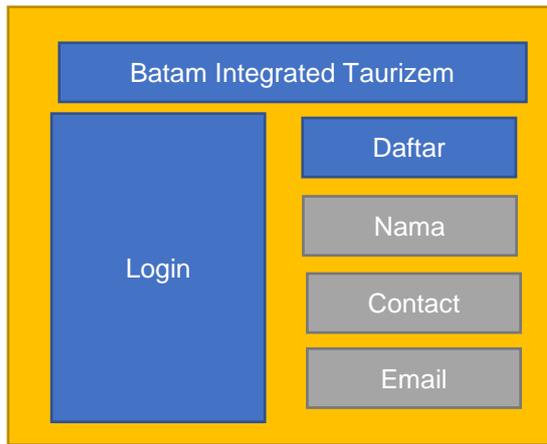
4. Konfirmasi



Gambar 4. 8. Sequence Diagram Konfirmasi

Bentuk user interface yang menggambarkan tata kelola komponem apa saja yang dibutuhkan agar terbentuk integrasi antara penyedia produk/layanan dengan pengunjung melalui 4 aktifitas meliputi :

1. Disain interface login



Gambar 4. 3. Disain interface login user

2. Disain interface penawaran



Gambar 4. 4. Disain interface penawaran

3. Disain interface pemesanan

a. User Interface Dashboard



Gambar 4. 5. Disain interface dashboard

b. User Interface Wisata



Gambar 4. 6. Disain interface wisata

c. User Interface Hotel



Gambar 4. 7. Disain interface hotel

d. User Interface Transportasi



Gambar 4. 8. Disain interface transportasi

e. User Interface Kuliner



Gambar 4. 9. Disain interface kuliner

f. User Interface Shopping



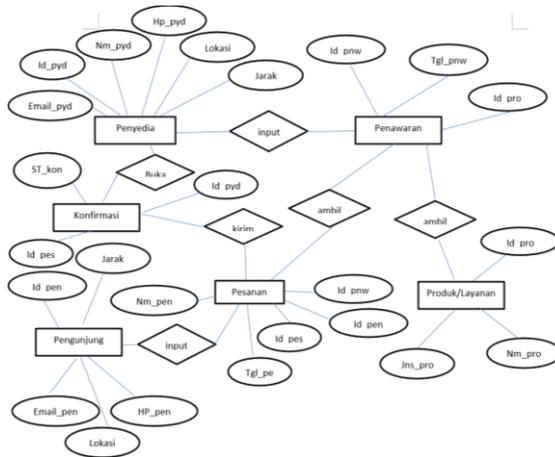
Gambar 4. 10. Disain interface shopping

4. Disain interface konfirmasi



Gambar 4. 11. Disain interface konfirmasi

Disain database dalam bentuk Entity Relationship Diagram (ERD) dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4. 12. Entity Relationship Diagram (ERD)

Dari gambar diatas dapat dilihat, bahwa kita butuh 6 entitas yang meliputi entitas penyedia, entitas penawaran, entitas produk layanan, entitas pesanan, entitas pengunjung dan entitas konfirmasi.

1. Kesimpulan dan Saran

Dari pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan sesuai rumusan masalah dinyatakan sebagai berikut:

1. Dalam merancang model web interaktif yang terintegrasi dengan pihak stakeholder dibidang pariwisata di kota Batam didapatkan dua aktor utama meliputi penyedia yang terdiri dari pihak pemerintah, pihak swasta, masyarakat dan aktor pengunjung sebagai pengguna utama aplikasi pariwisata.
2. Dalam mengimplementasikan model web interaktif yang terintegrasi dengan pihak stakeholder dibidang pariwisata di kota Batam menghasilkan 4 aktifitas meliputi pendaftaran/login oleh penyedia dan pengunjung, kemudian pengisian penawaran yang akan tersimpan di database dan tampil di galeri, dilanjutkan dengan pengisian pesanan oleh pengunjung, terakhir terjadi konfirmasi dengan penyedia.

Secara umum implemetasi web yang terintegrasi menghasilkan aplikasi tunggal dengan banyak fungsi dan fitur dari berbagai produk dan layanan yang diberikan oleh beberapa penyedia dalam satu kesatuan aplikasi permintaan akan terbentuk integrasi antara pengunjung dengan beberapa penyedia

layanan dan produk pariwisata.sehingga memudahkan pengunjung di kota Batam.

Ada beberapa saran yang perlu di perhatikan setelah dilakukan analisis terhadap hasil penelitian diatas diantaranya dijabarkan sebagai berikut :

1. Untuk membangun sistem informasi pariwisata berbasis web yang terintegrasi maka dibutuhkan diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan fitur fitur yang lebih lengkap dan ergonomis sehingga meningkatkan tingkat adopsi pengunjung menggunakan aplikasi yang berbasis pariwisata
2. Model web interaktif yang terintegrasi tidak hanya dapat diterapkan dalam ruang lingkup kota Batam, tetapi juga bisa dikembangkan kedalam ruang lingkup propinsi atau skala nasional.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih merupakan bentuk apresiasi terhadap kontribusi pihak-pihak yang tidak bisa dijadikan sebagai *author*. Misalnya pemberi dana (sponsor) penelitian yang terkait dengan publikasi ini.

Daftar Pustaka (Arial, 10, Bold)

- Aji, A. P. B. (2017). *Rancang Bangun Media Promosi Tempat Wisata Kabupaten Temanggung Berbasis Multimedia*.
- Budiarjo, B. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pariwisata: Analisa Isi Laman Resmi Pariwisata Provinsi Kepulauan Riau. *Spirit Publik: Jurnal Administrasi Publik*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.20961/sp.v12i1.11608>
- Hartono, J. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Offset.
- Kurniawan, W. D., Budijono, A. P., & Yunus, Y. (2020). Pengembangan Web Sebagai Media Informasi Dan Promosi Program Studi S1 Pendidikan Teknik Mesin Jurusan Teknik Mesin Unesa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.26740/jvte.v2n1.p41-49>
- Laudon, K. C. (2008). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN; Mengelola Perusahaan Digital*. Salemba Empat.
- Mukhsin, D. (2015). Strategi Pengembangan Kawasan Pariwisata Gunung Galunggung (Studi Kasus Kecamatan Sukaratu Kabupaten Tasikmalaya). *Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota*, 14(1), 1–11.

- <https://media.neliti.com/media/publications/124469-ID-strategi-pengembangan-kawasan-pariwisata.pdf>
- Satori, D. & A. K. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Suta, P. W. P., & Mahagangga, I. G. A. O. (2018). Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 5(1), 144. <https://doi.org/10.24843/jdepar.2017.v05.i01.p26>
- Sutabri, T. (2005). *Sistem Informasi Manajemen*. Andi Offset.