

Rancang Bangun Social Media sebagai Sarana Promosi Pariwisata di NTT Berbasis Web

Alfry Aristo Jansen SinlaE, *Ilmu Komputer, Universitas Katolik Widya Mandira, Patrisius Batarius,*
dan Tifany Anastasia Antonius., *Ilmu Komputer, Universitas Katolik Widya Mandira*

Abstrak— Destinasi wisata di Nusa Tenggara Timur (NTT) tidak kalah menarik dengan daerah lain di Indonesia. Namun banyaknya destinasi tidak dibarengi dengan pemeliharaan dan juga promosi yang maksimal dari pemerintah. Oleh karena itu munculah sebuah gagasan untuk membuat sebuah *social media* berbasis *web*, guna memberikan pembaruan yang akurat mengenai destinasi wisata dan memaksimalkan sistem promosi yang ada. Sistem ini dirancang bangun menggunakan *framework Bootstrap* dan metode pengembangan sistem yang digunakan *Waterfall*. Dengan terbentuknya *website* Kaliling NTT berkonsep *social media*, maka dapat disimpulkan bahwa *website* ini dapat memberikan informasi yang lebih luas dan menarik untuk dijadikan sebagai salah satu sarana promosi pariwisata NTT oleh para penggunanya.

Kata Kunci— *Social Media, Promosi, Web, Pariwisata.*

Abstract— Tourist destinations in East Nusa Tenggara (NTT) are no less interesting than other regions in Indonesia. But the number of destinations is not accompanied by maintenance and also maximum promotion from the government. Therefore came the idea to create a web-based social media, to provide accurate updates on tourist destinations and maximize the existing promotion system. This system is designed to build using the Bootstrap framework and the system development method used by Waterfall. With the establishment of the NTT Kaliling website with the concept of social media, it can be concluded that this website can provide more extensive and interesting information to be used as a means of promoting NTT tourism by its users.

Index Terms— *Social Media, Promotion, Web, Tourism.*

I. PENDAHULUAN

Di era teknologi saat ini, teknologi berbasis komputer telah merambah ke berbagai lapisan hidup manusia. Penerapannya pun telah berkembang pesat diberbagai disiplin ilmu. Salah satu jenis sistem informasi yang saat ini banyak dikembangkan adalah sistem informasi berbasis *web*. *Web* memiliki banyak jenis antara lain *web portal*, *archieive site*, *wiki* dan *social media*. Salah satu jenis *web* yang paling diminati saat ini adalah *social media*. Di *social media* para pengguna dapat

This paragraph of the first footnote will contain the date on which you submitted your paper for review. It will also contain support information, including sponsor and financial support acknowledgment. For example, "This work was supported in part by the U.S. Department of Commerce under Grant BS123456".

The next few paragraphs should contain the authors' current affiliations, including current address and e-mail. For example, F. A. Author is with the

saling bertukar informasi baik foto, musik ataupun video.

Sistem informasi berbasis *web* telah dimanfaatkan oleh berbagai instansi baik pemerintah ataupun swasta untuk kepentingan penyebaran informasi, pemantauan, evaluasi hingga promosi. Lembaga pemerintahan yang dapat memanfaatkan *web* sebagai sarana promosi adalah Dinas Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT).

Dinas Pariwisata Provinsi NTT merupakan lembaga pemerintahan yang mengelola wisata-wisata yang ada di NTT. Dinas Pariwisata ini terletak di Jalan Frans Seda No.72, Kelurahan Kayu Putih, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Kepala Bidang Pemasaran, dalam pengelolaan yang dilakukan dinas pariwisata juga turut mempromosikan kekayaan alam dan budaya yang ada di NTT.

Di NTT sendiri memiliki 22 kabupaten kota yang memiliki potensi pariwisata yang sangat menjanjikan. Ada 1.146 daya tarik wisata yang terdapat di NTT yang terdiri dari wisata alam, budaya, bahari, kuliner, sejarah dan juga agama, serta sudah ditetapkan 3 pulau besar sebagai branding yaitu Flores (*Race Tour The Flores*), Sumba (Parade 1001 Kuda Sandlewood dan Festival Tenun Ikat) dan Timor (*Tour The Timor*). Pada tahun 2015 Dinas Pariwisata mengalokasikan dana sebesar Rp. 16.588.246.600 untuk melakukan kegiatan promosi. Termasuk didalamnya mencetak *calendar of event* berbentuk buku dan CD, pamflet, pemasangan baliho di bandara dan membuat peta persebaran wisata dengan target total kunjungan wisata pada tahun 2015 adalah 600.000 wisatawan dan dapat meningkat di tahun-tahun berikutnya.

Menurut data yang didapat, total kunjungan wisatawan di NTT tahun 2015-2018 hanya mencapai rata-rata 441.316 wisatawan [1]. Hal tersebut tidak sebanding dengan target total kunjungan wisata mengingat anggaran promosi yang sangat besar. Kemudian dengan banyaknya daya tarik wisata yang ada di NTT semakin banyak pula informasi yang ingin diketahui oleh wisatawan, salah satunya adalah informasi mengenai kenampakan atau rupa objek wisata tersebut. Pada sistem promosi yang sedang berjalan tidak semua rupa objek wisata

National Institute of Standards and Technology, Boulder, CO 80305 USA (e-mail: author@boulder.nist.gov).

S. B. Author, Jr., was with Rice University, Houston, TX 77005 USA. He is now with the Department of Physics, Colorado State University, Fort Collins, CO 80523 USA (e-mail: author@lamar.colostate.edu).

T. C. Author is with the Electrical Engineering Department, University of Colorado, Boulder, CO 80309 USA, on leave from the National Research Institute for Metals, Tsukuba, Japan (e-mail: author@nrim.go.jp).

dapat ditampilkan sehingga informasi yang didapat oleh para wisatawan cukup terbatas. Selain itu tidak menutup kemungkinan munculnya lokasi-lokasi wisata yang baru, hal ini juga turut berpengaruh pada sistem promosi yang ada maka dibutuhkan sistem promosi yang lebih efisien.

Berdasarkan dari uraian tersebut, menunjukkan bahwa salah satu kebutuhan promosi bagi Dinas Pariwisata NTT adalah sebuah *social media* berbasis *web*. Dimana *social media* tersebut dapat memberikan informasi lebih mengenai rupa objek wisata dan dapat menyimpan serta menampilkan data yang lebih banyak. Sehingga judul penelitian yang diambil adalah “Rancang Bangun *Social Media* Sebagai Sarana Promosi Wisata di NTT Berbasis *Web*”, dengan harapan dapat membantu dalam proses promosi dan pendataan lokasi wisata.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang bangun *social media* sebagai media promosi pariwisata di NTT berbasis *web* guna memaksimalkan promosi yang ada?, dan tujuan dari penelitian ini menghasilkan aplikasi *social media* sebagai sarana promosi pariwisata di NTT berbasis *web* guna memaksimalkan promosi yang ada sehingga Dinas Pariwisata NTT dapat menghemat anggaran dalam mempromosikan pariwisata di NTT.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama yang berjudul “Model Sistem Informasi Pariwisata *Multiuser* Menggunakan Konsep *E-Mall*” menghasilkan sebuah model yang menggambarkan konsep *e-mall* pada *website* dinas pariwisata, sebagai upaya dalam memaksimalkan informasi pada satu *website* [2].

Penelitian kedua yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Backpacker* Dengan Konsep Jejaring Sosial Berbasis *Web*” menghasilkan sebuah *website Maplan*, yaitu *website backpacker* dengan konsep jejaring sosial [3].

Penelitian ketiga yang berjudul “Rekayasa *E-Tourism* Sebagai Sarana Masyarakat untuk Mengangkat Potensi Pariwisata” menghasilkan sebuah sistem informasi yang menerapkan sistem *E-Tourism* selayaknya *social media* bagi penikmat dan juga penyedia jasa pariwisata [4].

Penelitian keempat yang berjudul “Pembuatan *Website Catalog* Pariwisata Kabupaten Toraja Utara” yang menghasilkan *website catalog* pariwisata yang menyajikan informasi lengkap mengenai jenis pariwisata di Toraja yang tidak disajikan dalam *web* pariwisata daerah tersebut [5].

Penelitian kelima yang berjudul “Pembuatan *Website Marketplace* untuk Pariwisata di Pulau Timor” yang menghasilkan sebuah *website marketplace* bagi para penyedia jasa travel guna mempermudah transaksi jual beli paket wisata dan juga travel di Pulau Timor [6].

Penelitian keenam yang berjudul “Analisis Sistem Promosi Budaya di Kabupaten Pacitan Berbasis Web Menggunakan Metode *Usability*” yang dimana hasilnya adalah bahwa kepuasan pengguna *pacitantourism.net* terbukti meningkatkan kinerja pengguna *website* tersebut [7].

Dalam penelitian ini akan dirancang bangun sebuah *social media* berbasis *web* untuk memaksimalkan kegiatan promosi pariwisata khususnya di NTT yang akan menampilkan foto atau gambar lokasi wisata, komentar pengguna, deskripsi, kategori

wisata serta event sehingga diharapkan para pengguna dapat membantu mempromosikan dan memperkenalkan tempat wisata yang sudah ada ataupun yang baru.

B. Social Media

Social media atau media sosial merupakan salah satu fenomena yang muncul seiring berkembangnya teknologi dan inovasi di internet. Selain sebagai media baru dalam berinteraksi dan bersosialisasi, media sosial juga memiliki pengaruh yang luar biasa terhadap berbagai aspek, seperti jurnalisme, *public relations*, dan pemasaran. Media sosial juga merupakan salah satu alat promosi yang efektif karena dapat diakses oleh siapa saja, sehingga jaringan koneksinya menjadi lebih luas [8].

C. Pariwisata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pariwisata; Pelancong; *Turisme* adalah kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi [9].

Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah dan pengusaha [10].

D. Promosi

Promosi adalah proses dimana perusahaan menciptakan nilai bagi pelanggan dan membangun hubungan yang kuat dengan pelanggan, dengan tujuan menangkap nilai dari pelanggan sebagai imbalannya [11]. Pengertian tersebut memperlihatkan adanya suatu usaha untuk memenuhi kebutuhan serta adanya suatu usaha yang diarahkan untuk memperoleh kebutuhan tersebut dengan cara mengadakan hubungan dengan pihak lain.

E. Bootstrap

Bootstrap merupakan *Framework* ataupun *Tools* untuk membuat aplikasi *web* ataupun situs *web responsive* secara cepat, mudah dan gratis. *Bootstrap* terdiri dari CSS dan HTML untuk menghasilkan *Grid*, *Layout*, *Typography*, *Table*, *Form*, *Navigation*, dan lain-lain. Di dalam *Bootstrap* juga sudah terdapat *jQuery plugins* untuk menghasilkan komponen UI yang cantik seperti *Transitions*, *Modal*, *Dropdown*, *Scrollspy*, *Tooltip*, *Tab*, *Popover*, *Alert*, *Button*, *Carousel* dan lain-lain [12].

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terbagi dalam 2 tahapan yakni tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan sistem.

A. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang dilakukan menggunakan 3 cara, yakni:

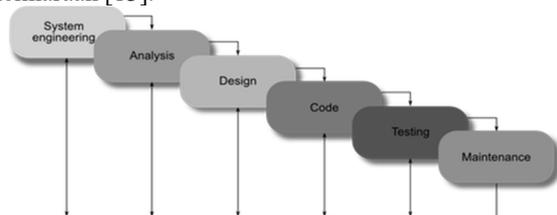
- Studi Literatur : pengumpulan bahan-bahan referensi yang sesuai bersumber dari buku, makalah dan internet mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi yang akan dibuat.
- Observasi : pengamatan langsung ke Dinas Pariwisata Provinsi NTT untuk meneliti dan meminta keterangan

mengenai metode pemasaran yang sedang berjalan dan melihat bagaimana peran web yang digunakan saat ini.

- Wawancara : tanya jawab secara langsung kepada kepala bidang pemasaran Dinas Pariwisata NTT.

B. Tahap Pengembangan Sistem

Tahap pengembangan sistem menggunakan model *Waterfall*. *Waterfall* merupakan model pengembangan sistem yang merunut setiap kegiatan/aktivitas yang dilakukan dimulai dari penentuan masalah, analisis kebutuhan, perancangan implementasi, integrasi, uji sistem, penerapan dan pemeliharaan [13].



Gambar 1. Model *Waterfall*

1. System Engineering

Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware* dan *database*. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*. Pada sistem yang akan dirancang bangun ini akan dibutuhkan beberapa *software* pendukung seperti Bootstrap, MySQL, dan XAMPP.

2. Analysis

Tahap analisis sering disebut juga sebagai spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (*Software Requirements Specification* atau SRS) yaitu deskripsi lengkap dan komprehensif tentang perilaku perangkat lunak yang dikembangkan. Terbagi dalam 3 tahapan, yaitu:

- Analisis Kebutuhan Sistem

Pada analisis ini dilakukan analisa mengenai kebutuhan sistem seperti fitur-fitur apa saja yang akan ditampilkan didalamnya dimana hal tersebut dapat memberikan informasi yang dibutuhkan bagi para pengguna mengenai pariwisata di NTT. Sistem ini akan menampilkan fitur utama yaitu event dan postingan serta fitur-fitur pendukung lainnya seperti grafik statistik jumlah postingan, galeri, komentar dan grafik statistik pengunjung. Pada fitur event memuat tentang judul atau tema event, poster atau gambar, rincian tempat, waktu pelaksanaan, waktu berakhir dan keterangan event. Pada fitur postingan memuat foto lokasi wisata, judul, lokasi, kategori wisata, serta keterangan.

- Analisis Peran Sistem

Pada analisis ini dilakukan analisa mengenai peran sistem yang akan dibangun. Dimana sistem tersebut akan menjadi media dalam mempromosikan objek-objek pariwisata di NTT dengan mengusung konsep sosial media berbasis web. Sistem akan menyajikan informasi mengenai objek-objek wisata yang ada di NTT melalui foto dan keterangan yang telah diunggah oleh para pengguna. Melalui unggahan-unggahan tersebut para pengguna dapat memperoleh informasi mengenai objek-objek wisata yang ada di NTT. Dengan kata lain sistem memiliki

peran dalam mengolah data yang telah dimasukkan pengguna berupa foto tempat wisata dan keterangannya sehingga dapat ditampilkan menjadi informasi wisata.

- Analisis Peran Pengguna

Pada analisis ini dilakukan analisa mengenai hak akses *user* ataupun admin pada website tersebut. Sistem ini dapat diakses oleh admin dari Dinas Pariwisata dan *user*. *User* adalah orang yang telah terdaftar di sistem sehingga dapat mengunggah konten sedangkan admin adalah orang yang memiliki akses khusus dalam sistem dimana admin dapat melakukan tindakan pemblokiran terhadap postingan, pengguna dan event serta admin juga dapat melakukan penghapusan terhadap ketiganya.

3. Design

Tahap desain adalah proses perencanaan dan pemecahan masalah (*problem solving*) untuk sebuah solusi perangkat lunak. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Selanjutnya hasil analisa kebutuhan sistem pada tahap analisis akan dibuat *Flowchart*, *DFD* (*Data Flow Diagram*), *ERD* (*Entity Relationship Diagram*), dan antarmuka pengguna/*Graphical User Interface* (GUI).

4. Code

Tahap *code*/implementasi mengacu pada realisasi desain ke dalam bentuk program nyata, *database*, *website*, atau komponen perangkat lunak melalui pemrograman agar dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain yang telah dirancang harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding, dalam sistem ini digunakan PHP dan MySQL. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

5. Testing

Tahap pengujian juga dikenal sebagai verifikasi dan validasi, yaitu sebuah proses untuk memeriksa bahwa solusi sebuah perangkat lunak memenuhi persyaratan dan spesifikasi dan itu menyelesaikan tujuan yang telah ditetapkan. Semua fungsi-fungsi *software* harus diuji coba agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

6. Maintenance

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal instansi seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya. Hal ini juga berlaku bagi sistem yang akan dibangun ini, karena bersifat sosial media maka dibutuhkan pula pengembangan yang baik sesuai dengan tingkat keinginan konsumen dan perkembangan zaman.

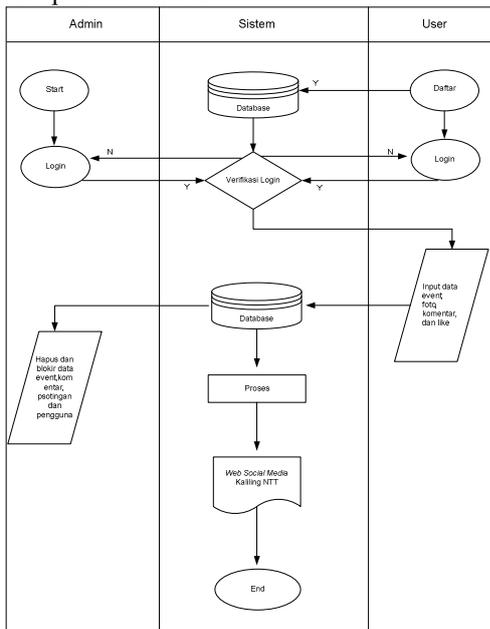
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Alur Kerja Program

Alur kerja program digambarkan melalui *Flowchart System*, Diagram Konteks, Diagram Berjenjang, dan *Data Flow Diagram (DFD)*.

1. *Flowchart System*

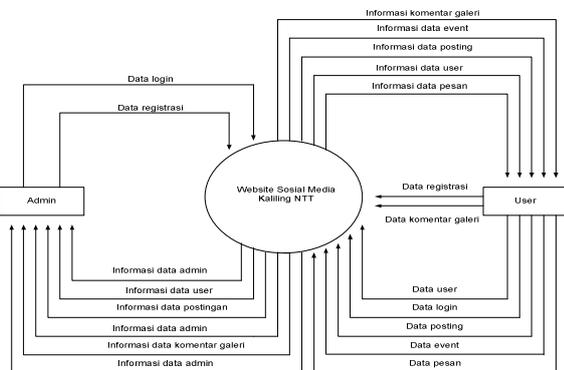
Flowchart sistem digunakan untuk membuat sebuah sistem berjalan dengan sebagaimana mestinya berdasarkan alur yang telah dibuat. Sehingga mempermudah pengguna dalam mengatasi permasalahan yang ada, dengan membentuk perancangan yang lebih efisien dan akurat. *Flowchart* sistem ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. *Flowchart System*

2. Diagram Konteks

Merupakan level tertinggi dan hanya memiliki 1 (satu) buah proses pada DFD. Pada diagram konteks yang ditunjukkan pada Gambar 3, terdapat 2 (dua) entitas yang berelasi dengan sistem antara lain user dan admin.

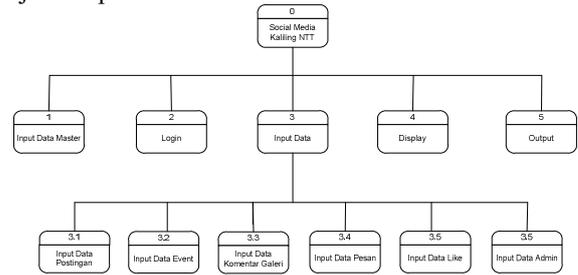


Gambar 3. *Diagram Konteks*

3. Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang dapat digunakan sebagai alat pengembangan sistem dan teknik dokumentasi program.

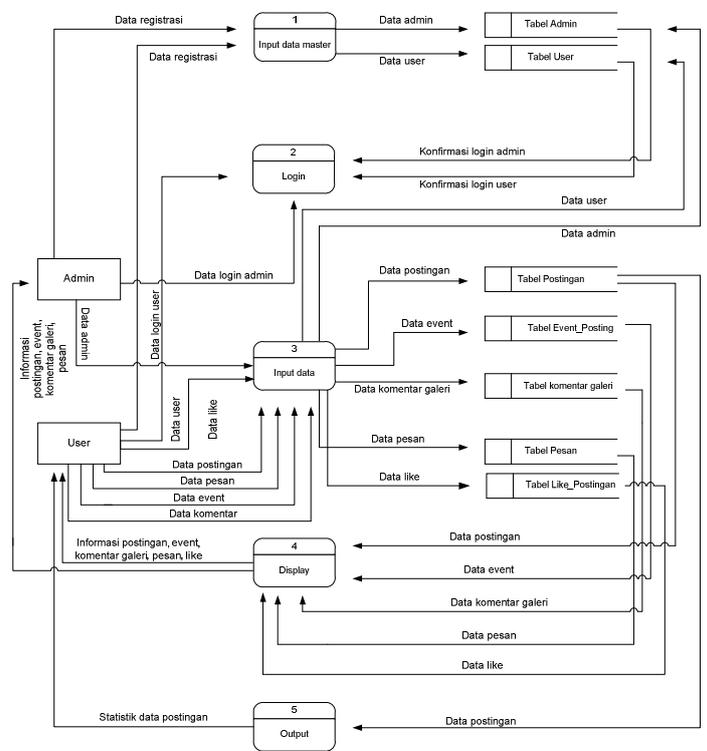
Diagram berjenjang dari sistem *social media* pariwisata ini ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. *Diagram Berjenjang*

4. *Data Flow Diagram (DFD) Level 1*

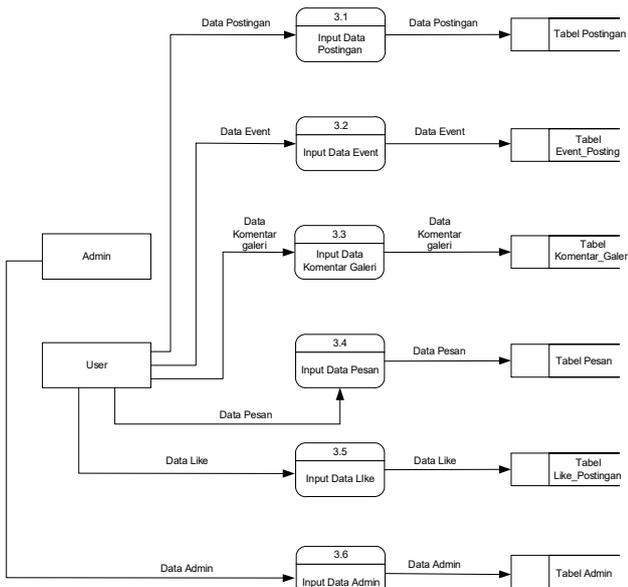
DFD level 1 menampilkan alur data dari admin dan user. Proses pada level ini terdiri dari *input data master*, *login*, *input data*, *display* dan *output*. DFD Level 1 dari sistem ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. *DFD Level 1*

5. *Data Flow Diagram (DFD) Level 2*

DFD level 2 menggambarkan detail dari proses *input data*. Proses *input data* dibagi 6 (enam) sub proses yaitu *input data postingan*, *input data event*, *input data komentar galeri*, *input data pesan*, *input data like* dan *input data admin*. Data dari masing-masing sub proses tersebut akan disimpan pada tabel yang sesuai dengan data yang dimasukkan. DFD Level 2 dari sistem ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. DFD Level 2

B. Implementasi Sistem

Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah *social media* sebagai sarana promosi pariwisata di NTT berbasis *web*, yang didalamnya terdapat postingan foto dan postingan *event*. Setelah melakukan analisis dan perancangan aplikasi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan implementasi pada aplikasi ini yang terdiri dari fungsi pada setiap *form* pada aplikasi disertai dengan cara pengoperasiannya.

- Implementasi Halaman *Login User* dan Registrasi

Tampilan *login* adalah tampilan ketika aplikasi pertama kali dijalankan. Pada tampilan *login* akan muncul kolom *username* dan kolom *password* serta sebuah tombol arahan untuk membuat sebuah akun apabila belum terdaftar (Gambar 7). Jika *username* dan *password* benar maka akan masuk ke halaman *dashboard*. Jika salah, maka akan muncul peringatan (Gambar 8). Untuk *user* yang ingin membuat akun baru, setelah mengklik tombol buat akun, akan muncul halaman daftar akun baru (Gambar 9).

Gambar 7. Halaman *Login*

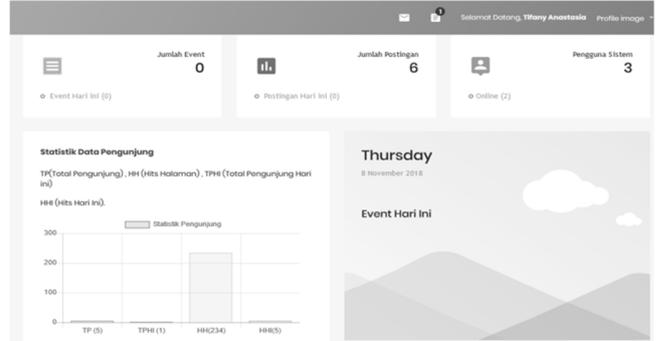


Gambar 8. Notifikasi Gagal

Gambar 9. *Form* Registrasi

- Implementasi Halaman *Dashboard*

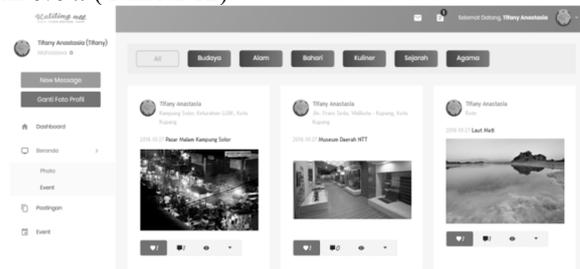
Halaman *dashboard* menampilkan jumlah *event*, *event* hari ini, jumlah postingan, postingan hari ini, jumlah pengguna sistem dan jumlah pengguna yang sedang *online*. Pada halaman ini ditampilkan juga pemberitahuan mengenai *event* yang akan berlangsung.



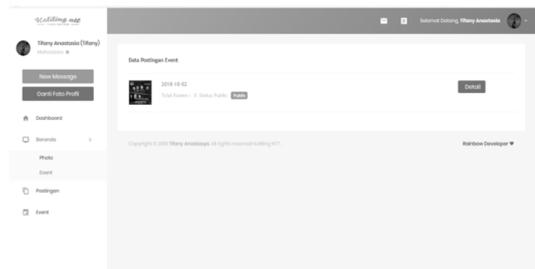
Gambar 10. Halaman *Dashboard*

- Implementasi Halaman Beranda

Halaman beranda berisikan menu galeri dan *event*. Menu galeri digunakan untuk menampilkan postingan foto semua *user* beserta keterangan judul, lokasi, dan tanggal posting. Pada halaman ini juga menampilkan penggolongan foto menurut jenis objek wisatanya (Gambar 11). Sedangkan menu *event* digunakan untuk menampilkan data postingan *event* yang memuat poster *event*, judul, lokasi dan deskripsi *event*. Pada halaman ini juga ditampilkan tombol detail untuk menampilkan detail *event* (Gambar 12).



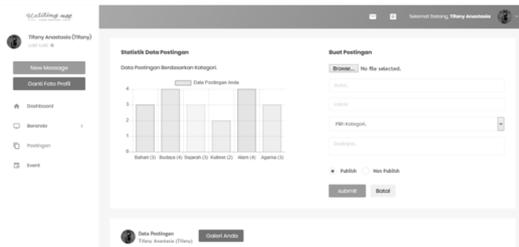
Gambar 11. Halaman Galeri



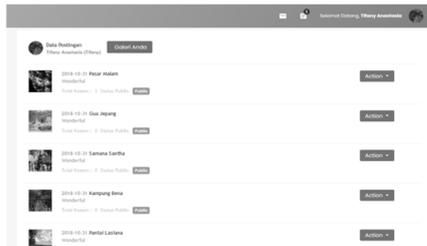
Gambar 12. Halaman *Event*

- Implementasi Halaman Postingan

Halaman postingan terdiri dari statistik data postingan yang akan menampilkan jumlah postingan per kategori foto yang sudah diunggah, form buat postingan yang terdiri dari foto, judul, lokasi, pilihan kategori, deskripsi dan pilihan *publish* atau *non publish* (Gambar 13). Kemudian ada juga data postingan yang menampilkan seluruh postingan foto yang telah diunggah (Gambar 14).



Gambar 13. Halaman Postingan



Gambar 14. Halaman Postingan Semua Data

C. Pengujian dan Analisis Hasil

1. Pengujian Sistem

Pengujian sistem menggunakan teknik pengujian *Black Box*. *Black box* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menemukan kesalahan dan mendemonstrasikan fungsional aplikasi saat dioperasikan, apakah input diterima dengan benar dan *output* yang dihasilkan telah sesuai dengan yang diharapkan.

Tujuan metode pengujian *black box* adalah berusaha menemukan fungsi-fungsi yang tidak benar, kesalahan *interface*, kesalahan pada struktur data, kesalahan kinerja, serta inisialisasi dan kesalahan terminasi [14].

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

No	Fitur Pengujian	Langkah Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Login	Masukan <i>username</i> atau <i>password</i> yang salah	<i>Username</i> atau <i>password</i> tidak dikenal	Sesuai Harapan	Valid
2	Buat sebuah akun	Masukan data pada salah satu kolom daftar	Peringatan semua data belum terisi	Sesuai Harapan	Valid
3	Update biodata	Ubah data pada salah satu kolom	Pemberitahuan perubahan data telah berhasil dan data telah <i>ter-update</i>	Sesuai Harapan	Valid

4	Ganti <i>password</i>	Klik tombol ganti <i>password</i> dan masukan <i>password</i> baru	Menampilkan pemberitahuan <i>password</i> berhasil diganti	Sesuai Harapan	Valid
5	Kirim pesan	Kirim pesan ke pengguna lain	Pemberitahuan pesan terkirim	Sesuai Harapan	Valid
6	Hapus kotak masuk	Hapus pesan pada kotak masuk	Pemberitahuan pesan berhasil dihapus	Sesuai Harapan	Valid
7	Hapus kotak keluar	Hapus pesan pada kotak keluar	Pemberitahuan pesan berhasil dihapus	Sesuai Harapan	Valid
8	Komentar	Masukan komentar pada postingan	Menampilkan pemberitahuan komentar telah ditambahkan	Sesuai Harapan	Valid
9	Buat postingan	Upload foto	Foto terupload di galeri dan beranda foto	Sesuai Harapan	Valid
10	Buat event	Upload event	Event terupload di beranda event dan di event	Sesuai Harapan	Valid
11	Buat komentar	Masukan komentar ke postingan <i>user</i> lain	Muncul notifikasi pada akun <i>user</i> yang dikomentari	Sesuai Harapan	Valid
12	Like	Mengklik simbol-simbol <i>like</i> yang ada pada postingan	Simbol berubah warna dan angka <i>like</i> bertambah	Sesuai Harapan	Valid

2. Analisis Hasil

Pada tabel pengujian (Tabel 1), halaman awal tampilan sistem terdapat halaman *login*. *User* harus memasukan *username* dan *password* dengan benar apabila sudah terdaftar, jika salah maka akan muncul kotak peringatan kemudian akan kembali ke halaman *login*. Untuk *user* yang ingin melakukan pendaftaran, semua kolom pada *form* harus diisi jika ada salah satu kolom yang belum terisi maka akan muncul kotak peringatan. Pada tabel tersebut juga menunjukkan bahwa proses *update* data juga berjalan dengan baik dimana data yang diubah atau ditambahkan telah berhasil diproses oleh sistem. Selanjutnya pada proses ganti *password*, setelah *user* mengklik tombol ganti *password* dan memasukan *password* baru maka

secara otomatis *password* akan langsung terganti kemudian muncul kotak pemberitahuan.

Salah satu fitur dari *website* ini adalah pesan. Pada sistem ini fungsi pesan telah berjalan dengan baik dimana pesan berhasil dikirimkan dari satu akun ke akun lainnya dengan baik. Kemudian pada kotak masuk dan kotak keluar tombol hapus pesan dapat berfungsi dengan baik dan pesan dapat terhapus setelah *user* mengklik tombol tersebut. Selain pesan terdapat juga fitur buat komentar. Komentar dapat ditambahkan *user* pada postingannya sendiri atau pada postingan *user* lain. Fitur komentar pada sistem ini berjalan dengan baik, komentar yang dimasukkan dapat ditampilkan sesuai dan dapat dilihat oleh pengguna lain apabila komentar tersebut berada pada postingannya. Untuk komentar terdapat pula notifikasi yang akan muncul ketika *user* mendapat tambahan komentar dari *user* lain. Selain komentar ada juga fitur *like* yang memungkinkan *user* mengetahui berapa banyak orang yang menyukai postingannya. Fitur *like* tersebut menampilkan jumlah *like* tiap postingan dimana jika *user* mengklik simbol *like* maka simbol akan berubah warna dan secara otomatis angka akan bertambah.

Pada *website* ini terdapat dua fitur utama yaitu buat postingan dan juga buat event. Pada fitur buat postingan, *user* mengunggah foto atau gambar objek pariwisata dan melengkapinya dengan beberapa informasi penunjang yang telah disediakan pada *form* buat postingan. Sedangkan pada fitur event, *user* mengunggah poster atau foto event yang akan dilaksanakan beserta dengan beberapa informasi penunjang yang telah disediakan di *form* buat event. Kedua fitur ini berjalan dengan baik sesuai dengan hasil yang diharapkan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan: (1) Sistem ini dapat dijadikan sebagai tempat berbagi informasi mengenai rupa objek wisata bagi pengguna atau masyarakat dan juga sebagai sumber data bagi dinas pariwisata terhadap jumlah objek-objek wisata yang ada di NTT. (2) Dengan menerapkan konsep sosial media, para penikmat pariwisata lebih leluasa dalam mendapatkan informasi dari pengguna lain mengenai objek wisata.

Saran pengembangan dari penelitian ini adalah: (1) Sistem ini dapat diintegrasikan dengan *website* dinas pariwisata yang sudah ada sehingga dapat memperkaya informasi dan fitur dari *website* yang sudah ada serta ditambahkan pula fitur video. (2) Sistem ini dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi *mobile* agar dapat berjalan optimal dan lebih praktis.

REFERENSI

- [1] Badan Pusat Statistik Nusa Tenggara Timur. 2018. Jumlah Wisatawan Domestik dan Mancanegara Menuut Kabupaten atau Kota di Provinsi Nusa Tenggara Timur, (Online), (<https://ntt.bps.go.id/subject/16/pariwisata.html#subjekVieWTab3>, diakses 21 Mei 2019).
- [2] Handayaningsih, S. 2010. Model Sistem Informasi Pariwisata Multiuser Menggunakan Konsep E-mall. *Jurnal UPN Veteran*, (Online), Jilid 1, No. 5, (<http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/1214>, diakses 1 April 2019).
- [3] Putra, A.K., Rachmadhani, D.M. & Daniel, A. 2015. *Pengembangan Aplikasi Backpacker dengan Konsep Jejaring Sosial Berbasis Web*, (Online), (http://library.binus.ac.id/Collections/ethesis_detail/2015-1-00891-IF, diakses 15 April 2019).
- [4] Ifmawati, M. & Susanto, A. 2015. *Rekayasa E-Tourism Sebagai Sarana Masyarakat untuk Mengangkat Potensi Pariwisata*, (Online), (http://eprints.dinus.ac.id/17062/1/jurnal_16373.pdf, diakses 23 April 2019).
- [5] Saputra, F.D., Setiabudi, D.H. & Palit, H.N. 2016. Pembuatan Website Catalog Pariwisata Kabupaten Toraja Utara. *Jurnal INFRA*, (Online), Jilid 4, No. 1, (<http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/4090>, diakses 5 Mei 2019).
- [6] Radja Pono, V.G.L. 2015. *Pembuatan Website Marketplace untuk Pariwisata di Pulau Timor*. *Jurnal INFRA*, (Online), Jilid 3, No. 2, (<http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/3254/2943>, diakses 2 Mei 2019).
- [7] Hidayati, N., Winarno, W.W. & Henderi. 2017. Analisis Sistem Promosi Budaya di Kabupaten Pacitan Berbasis Web Menggunakan Metode Usability. *Jurnal INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta*, (Online), Jilid 3, No. 1, (<https://informa.poltekindonusa.ac.id/index.php/informa/article/view/11/14>, diakses 12 Mei 2019).
- [8] Nasrullah, R. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- [9] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. *KBBI Daring: "Pariwisata"*, (Online), (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pariwisata>, diakses 12 Mei 2019).
- [10] Kementerian Pariwisata. 2009. *Pariwisata*. Jakarta: Kemenpar. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 tentang Kepariwisataaan*. 2009. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.
- [11] Kotler, P. 2014. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- [12] W3Schools. 2017. *Bootstrap Get Started: What is Bootstrap?*, (Online), (https://www.w3schools.com/bootstrap/bootstrap_get_started.asp, diakses 12 Mei 2019).
- [13] Jogiyanto, H.M. 2013. *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [14] Pressman, R.S. 2014. *Software Engineering: A Practitioner's Approach, 8th Ed*. New York: McGraw-Hill.



Alfry Aristo Jansen SinlaE, S.Kom., M.Cs., lahir di Waingapu pada tanggal 07 Juli 1987. Penulis mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada tahun 2010 dari Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi (FTI), Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S2 pada Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Magister Sistem Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana dan telah menyelesaikan jenjang pendidikan Master dengan gelar Master of Computer Science (M.Cs) pada tahun 2012. Adapun bidang ilmu yang ditekuni penulis adalah Jaringan Komputer, Keamanan Komputer, Sistem Informasi, Pemrograman Web dan Database.

Saat ini penulis aktif bekerja sebagai staff pengajar pada Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.



Patrisius Batarius, S.T., M.T., lahir di Manggarai Barat pada tanggal 15 Maret 1978. Penulis mendapatkan gelar Sarjana Teknik (S.T) pada tahun 2004 dari Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Sains dan Teknologi (FST), Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S2 pada Program Pascasarjana, Program Studi Magister Teknik Informatika, Universitas Katolik Atma Jaya Yogyakarta dan telah menyelesaikan jenjang pendidikan Master dengan gelar Magister Teknik (M.T) pada tahun 2013. Adapun bidang ilmu yang ditekuni penulis adalah Komputasi Numerik, Pengolahan Citra, Sistem Pakar, Sistem Informasi, serta Model dan Simulasi.

Saat ini penulis aktif bekerja sebagai Dekan Fakultas Teknik dan staff pengajar pada Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.



Tifanny Anastasia Antonius, S.T., lahir di Kupang pada tanggal 14 Juni 1995. Penulis mendapatkan gelar Sarjana Teknik (S.T) pada Tahun 2018 dari Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

Penulis yang memiliki hobi traveling dan modeling ini menaruh minat pada topik Sistem Informasi dikarenakan hobinya tersebut. Sehingga tugas akhir yang dibuatnya pun berkaitan dengan Sistem Informasi. Saat ini penulis aktif bekerja sebagai pegawai di salah satu Bank BUMN terbesar di Indonesia.