

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI  
WISATA BERBASIS WEBSITE DI DINAS PARIWISATA DAN  
KEBUDAYAAN KABUPATEN PIDIE**

**SKRIPSI**

Diajukan oleh:

**MUHAMMAD HAYKAL  
NIM. 150212071**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM – BANDA ACEH  
TAHUN 1441 H / 2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI  
WISATA BERBASIS WEBSITE DI DINAS PARIWISATA DAN  
KEBUDAYAAN KABUPATEN PIDIE**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

**Muhammad Haykal**

**NIM. 150212071**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



**Bustami, M.Sc**

**Nip. 198604082014031001**

Pembimbing II,



**Zuhra Sofyan, M.Sc**

**Nip. 198403092018011001**

**Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie**

**SKRIPSI**

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi**

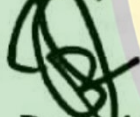
Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 16 Juli 2020

25 Dzulkaidah 1441 H

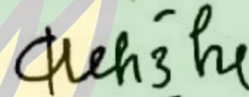
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



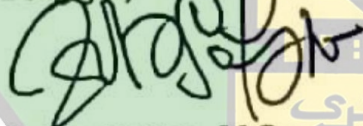
**Bustami, M.Sc**  
NIP. 198604082014031001

Sekretaris,



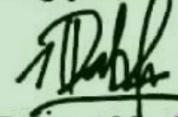
**Izzah Al-Fikry, M.Pd**

Penguji I,



**Zuhra Sofyan, M.Sc**  
NIP. 19840309201811001

Penguji II,



**Rahimat Musfkar, M.Kom**  
NIDN. 2013098901

Mengetahui,

Dekan Fakultas dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darrussalam Banda Aceh



**Dr. H. Muslim Razali, M.Ag**  
NIP. 19590309 1989031 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Haykal  
NIM : 150212071  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Judul Skripsi : Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi  
Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan  
Kebudayaan Kabupaten Pidie

Dengan ini menerangkan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Apabila dikemudian hari ada tuntunan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 10 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Muhammad Haykal

NIM. 150212071

## ABSTRAK

Nama : Muhammad Haykal  
NIM : 150212071  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Judul Skripsi : Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie  
Pembimbing I : Bustami M.Sc  
Pembimbing II : Zuhra Sofyan M.Sc

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi wisata yang dapat menyajikan dan memberikan informasi wisata dan budaya yang ada di Kabupaten Pidie. Adapun latar belakang dari penelitian ini diangkat berdasarkan kebutuhan akan adanya sebuah sistem informasi yang dapat memberikan informasi menyeluruh secara cepat dan akurat, karena penyampaian informasi mengenai wisata di Kabupaten Pidie untuk saat ini masih dengan brosur dengan kata lain penyampaian informasi semacam ini belum cukup efektif dan belum cukup mampu menarik wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Pidie. Dan dengan adanya sistem informasi ini juga dapat mempermudah pemerintah Dinas pariwisata dan kebudayaan setempat dalam mengelola informasi wisata dan kebudayaan di daerah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* dan metode pengujian sistem menggunakan metode *system usability scale* (SUS). Hasil evaluasi penilaian akhir yang dilakukan terhadap sistem informasi wisata dari responden mendapatkan skor 80,5 dan termasuk *grade A* berdasarkan grafik *percentil rank* SUS. Sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna untuk mendapatkan layanan informasi yang dibutuhkan.

*Kata kunci : Sistem Informasi, Pariwisata, Kabupaten Pidie, Waterfall, System Usability Scale(SUS).*

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah, Alhamdulillahirabbil 'alamin washalatu 'ala asyrafil ambiyai walmursalin, wa'ala aalihi washabihi ajma'in amma ba'du.* Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis, sehingga penulisan skripsi yang berjudul **“Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie”** dapat penulis selesaikan. Shalawat dan salam penulis haturkan kepangkuan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah ke zaman islamiyah serta penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu beban studi untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. dalam usaha penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali menghadapi kesulitan teknik penulisan maupun dalam penguasaan bahan atau materi. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha dan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama sekali dosen pembimbing, sehingga kesulitan tersebut dapat teratasi. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada :

1. Terima kasih kepada orang tua yang selalu mendo'akan dan memberi support kepada penulis, serta kerabat terdekat yang banyak membantu penulis selama proses penulisan skripsi ini.
2. Terima kasih kepada Bapak Bustami M.Sc selaku pembimbing pertama dan Bapak Zuhra Sofyan M.Sc selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya, mencurahkan pemikirannya dan bersabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

3. Ucapan terima kasih juga kepada ketua Prodi Pendidikan teknologi Informasi Bapak Yusran M.Pd serta staf Prodi yang telah banyak membantu proses pelaksanaan penelitian untuk penulisan skripsi ini.
4. Ucapan terima kasih juga kepada Bapak/Ibu dosen pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Ucapan terima kasih juga kepada pihak Urusan Alumni Fakultas Tabiyah dan Keguruan, serta para alumni yang telah membantu proses pelaksanaan penelitian untuk skripsi ini.
6. Ucapan terima kasih juga kepada teman-teman yang telah berjuang bersama dan saling memberi dukungan dalam proses pembelajaran dan penelitian.

Penulis menyadari penelitian ini masih sangat jauh dari kesempurnaan yang diharapkan, ini disebabkan penulis mempunyai keterbatasan ilmu dan pengetahuan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang. Dan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini terima kasih yang tak terhingga, mudah-mudahan Allah SWT membalas kebaikan dan keikhlasan yang telah kalian berikan kepada penulis.

*Amin Ya Rabbal'Alamin ...*

Banda Aceh, 10 Juli 2020

AR - RANIRY

**Muhammad Haykal**  
NIM. 150212071

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Batasan Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Sistem Informasi .....	9
B. Pariwisata.....	10
C. Sistem Informasi Pariwisata .....	11
D. Kabupaten Pidie .....	12
E. Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pidie ..	13
F. Software Perancang Sistem .....	14
G. Alat Bantu Perancang sistem .....	17
H. Penelitian Terdahulu .....	20
I. Model Pengembangan .....	25
J. Pengujian Sistem.....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Metode Penelitian.....	28
B. Tahapan Penelitian .....	28



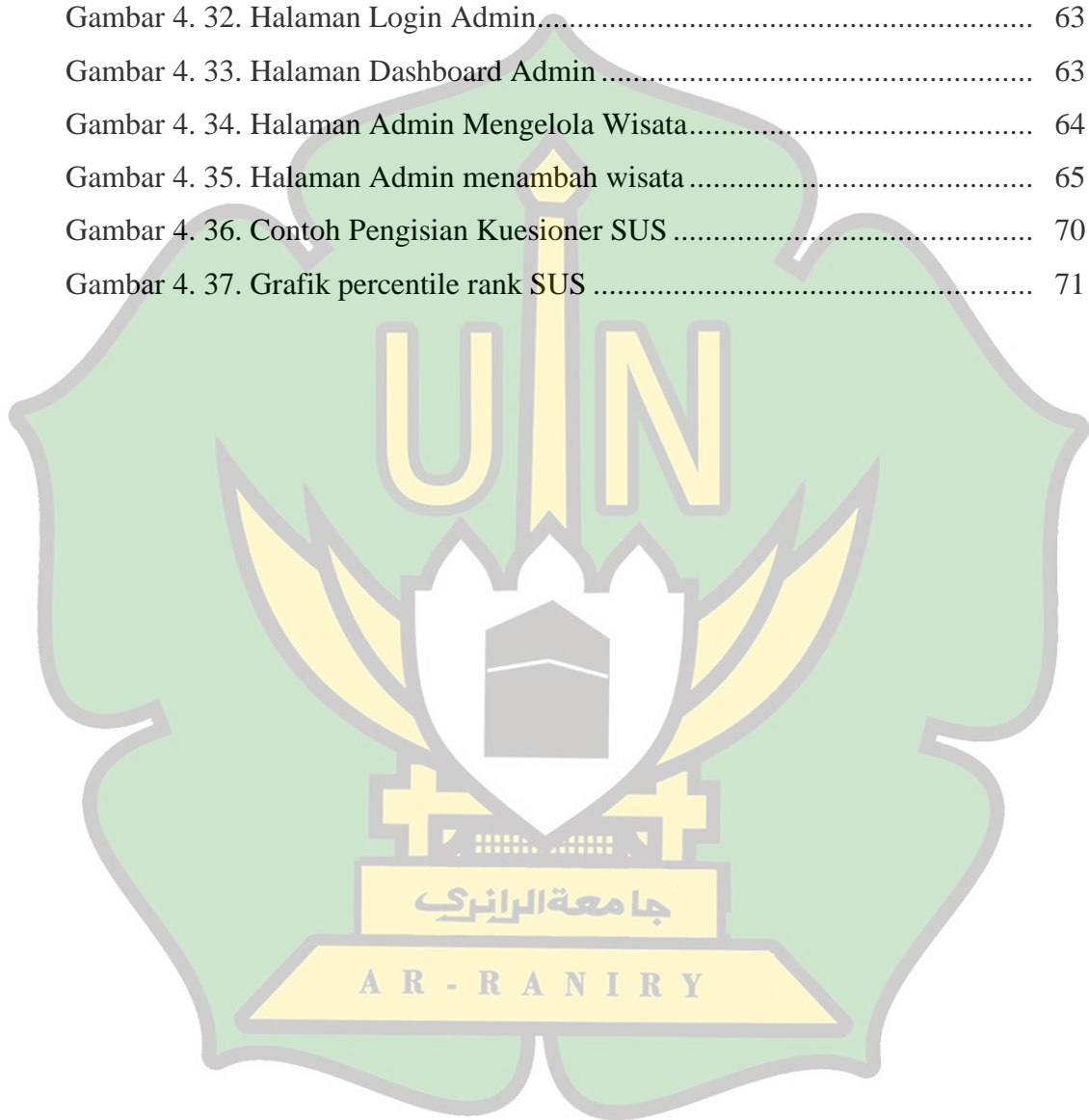
C. Tahapan Pengembangan Sistem .....	31
D. Instrumen Penelitian.....	34
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
F. Alat dan Bahan Penelitian .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
A. Hasil Penelitian .....	39
B. Analisis Perancangan Model Sistem.....	39
C. Desain Sistem.....	52
D. Tampilan Sistem .....	56
E. Testing .....	66
F. Pengujian Usabilitas.....	68
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>81</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Struktur tahapan penelitian.....	29
Gambar 3. 2. Metode Waterfall .....	31
Gambar 4. 1. Use Case Diagram User .....	40
Gambar 4. 2. Use Case Diagram Admin.....	41
Gambar 4. 3. Activity diagram Halaman Utama user.....	42
Gambar 4. 4. Activity diagram Menu halaman objek Wisata .....	42
Gambar 4. 5. Activity diagram menu halaman kuliner.....	43
Gambar 4. 6. Activity diagram menu halaman Galery .....	43
Gambar 4. 7. Activity diagram menu halaman Kebudayaan .....	44
Gambar 4. 8. Activity diagram menu halaman Event.....	44
Gambar 4. 9. Activity diagram menu halaman Komentar .....	45
Gambar 4. 10. Activity diagram menu About .....	45
Gambar 4. 11. Activity diagram halaman Login Admin .....	46
Gambar 4. 12. Activity diagram halaman Admin mengelola wisata .....	47
Gambar 4. 13. Activity diagram halaman Admin mengelola Kuliner .....	48
Gambar 4. 14. Activity diagram halaman Admin mengelola Kebudayaan .....	49
Gambar 4. 15. Activity diagram halaman Admin mengelola Galery .....	50
Gambar 4. 16. Activity diagram halaman Admin mengelola Event.....	51
Gambar 4. 17. Desain halaman utama .....	52
Gambar 4. 18. Desain halaman objek wisata .....	52
Gambar 4. 19. Desain halaman deskripsi wisata.....	53
Gambar 4. 20. Desain halaman komentar dan rating .....	53
Gambar 4. 21. Desain halaman login admin .....	54
Gambar 4. 22. Desain halaman utama admin.....	54
Gambar 4. 23. Desain admin mengelola wisata/kuliner/kebudayaan .....	55
Gambar 4. 24. Desain admin menambah/ubah wisata.....	55
Gambar 4. 25. Halaman Utama Sistem.....	56
Gambar 4. 26. Halaman Prioritas .....	57
Gambar 4. 27. Halaman Destinasi Wisata .....	58

Gambar 4. 28. Halaman Deskripsi Objek Wisata.....	59
Gambar 4. 29. Halaman Kuliner.....	60
Gambar 4. 30. Halaman Kebudayaan .....	61
Gambar 4. 31. Halaman Event .....	62
Gambar 4. 32. Halaman Login Admin.....	63
Gambar 4. 33. Halaman Dashboard Admin .....	63
Gambar 4. 34. Halaman Admin Mengelola Wisata.....	64
Gambar 4. 35. Halaman Admin menambah wisata .....	65
Gambar 4. 36. Contoh Pengisian Kuesioner SUS .....	70
Gambar 4. 37. Grafik percentile rank SUS .....	71



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Use case Diagram.....	19
Tabel 2. 3. Activity Diagram.....	20
Tabel 2. 4. Penelitian sebelumnya.....	23
Tabel 3. 1. Tabel Kuisisioner SUS.....	35
Tabel 3. 2. Tabel Skor Kuisisioner SUS.....	36
Tabel 3. 3. Tabel Alat dan Bahan Penelitian.....	38
Tabel 4. 1. Hasil Testing Sistem.....	66
Tabel 4. 2. Keterangan Kuesioner SUS.....	68
Tabel 4. 3. Kuesioner SUS.....	69
Tabel 4. 4. Grade skor percentile rank SUS.....	71
Tabel 4. 5. Hasil penilaian Responden.....	72
Tabel 4. 6. Hasil akhir Rekapitulasi Penelitian.....	73



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Pembimbing.....	81
Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Penelitian.....	82
Lampiran 3 : Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian.....	83
Lampiran 4 : Angket Responden Penelitian.....	84



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan dunia teknologi telah berkembang amat pesat dan cepat dengan membawa perubahan yang sangat besar karena menjadikan informasi yang didapatkan tersedia dengan cepat, mudah, akurat dan tidak terbatas oleh tempat dan waktu.<sup>1</sup> Selain itu dengan adanya teknologi dapat mempermudah pekerjaan manusia yang dilakukan seseorang menjadi lebih efektif dan efisien.

Salah satu contoh perkembangan di dunia teknologi tersebut adalah pada teknologi internet. Dengan adanya teknologi internet ini maka membuat penyebaran informasi menjadi lebih praktis dan mudah di akses dimana saja, kapan saja, dan siapa saja bisa mengakses informasi tersebut. Sehingga menjadikan teknologi ini memiliki dampak dan pengaruh yang besar untuk diperhatikan atau memiliki efek pada perkembangan bisnis atau perdagangan.<sup>2</sup> Dengan hanya memanfaatkan teknologi internet, seseorang bisa dapat dengan mudah mencari segala informasi yang ia perlukan. Tidak hanya itu saja teknologi internet ini juga dapat menghemat waktu, tempat dan biaya.

Teknologi internet tidak hanya berefek pada perkembangan bisnis atau perdagangan saja, tetapi juga memiliki andil di bidang pariwisata. Karena dengan

---

<sup>1</sup> Daryanto Setiawan, 'Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture', *JURNAL SIMBOLIKA*, 4.1 (2018), 62–72.

<sup>2</sup> Supriyanta and Khoirun Nisa, 'Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi', *Jurnal Bianglala Informatika Vol*, 3.1 (2015), 35–40.

adanya teknologi internet maka penyampaian informasi objek-objek wisata bisa lebih saling terhubung atau interaktif dan informasinya mudah untuk di dapatkan.

Bilamana bidang pariwisata itu dikelola dan dikembangkan dengan baik maka dapat memberikan kontribusi yang besar akan finansial negara. Dikarenakan bidang pariwisata adalah sektor penghasil devisa yang mempunyai potensi cukup besar untuk dikembangkan.<sup>3</sup> Seperti disebutkan pada Undang-undang nomor 10 tahun 2009 pasal 3 tentang kepariwisataan bahwa kepariwisataan berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan dengan rekreasi dan perjalanan, serta meningkatkan pendapatan negara untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat.<sup>4</sup>

Seiring dengan berkembangnya kemajuan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, sehingga keinginan buat berliburpun kian meningkat maka dibutuhkan suatu informasi akan tujuan objek wisata menarik, serta sarana transportasi, dan sebagainya. Akan tetapi seringkali pengunjung atau wisatawan mengalami masalah dan kesulitan dalam memperoleh informasi tersebut. Oleh sebab itu maka informasi di sektor pariwisata mesti disajikan dengan baik dan sistematis supaya masyarakat atau wisatawan dapat dengan mudah untuk mengakses informasi tersebut.

Di masa milenium saat ini dimana perkembangan teknologi yang cukup pesat, dengan memanfaatkan teknologi peran generasi muda dan pelajar diharapkan menjadi pelopor dan teladan bagi masyarakat dalam upaya untuk memajukan

---

<sup>3</sup> Kusmayadi dan Sugiarto, Endar. *Metodologi Penelitian dalam Bidang Kepariwisataan*. Jakarta. PT.Gramedia Pustaka Utama, 2000.

<sup>4</sup> Pemerintah Indonesia. 2009. Undang-undang Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisatan. Lembara Negara RI Tahun 2009. Sekretariat Negara. Jakarta.

pariwisata di daerahnya sendiri, terutama di daerah tertinggal yang mempunyai objek wisata yang menarik dan jarang diketahui karena minimnya penyampaian informasi.

Provinsi Aceh tidak hanya di kenal dengan kota Serambi Mekahnya saja, tetapi juga di kenal dengan daerah yang kaya akan tempat pariwisata. Provinsi yang terletak di ujung barat ini terdiri dari 23 Kabupaten atau Kota, dimana dengan 18 Kabupaten dan 5 Kota.<sup>5</sup> Sudah pasti setiap Kota/Kabupaten yang ada di Provinsi Aceh memiliki potensi wisata dan budaya yang berbagai jenis dan beraneka ragam. Wisata dan budaya setiap wilayah memiliki keistimewaan dan keunikan tersendiri yang harus dikembangkan dan dilestarikan.

Salah satu potensial wisata dan budaya yang ada di Provinsi Aceh adalah di Kabupaten Pidie. Kabupaten Pidie memiliki potensial pariwisata yang sangat menarik untuk dikunjungi dan ditelusuri. Selain dengan keindahan alam yang khas yang ada di Kabupaten Pidie, juga banyak dijumpai objek wisata kebudayaan dan sejarah. Dikarenakan kabupaten Pidie atau kerajaan pedir pada masanya adalah sebuah kabupaten dengan kerajaan yang paling populer dan maju di masa lampau setelah kerajaan Pase. Maka oleh sebab itu banyak dijumpai situs-situs kerajaan, mesjid masa lampau, makam tokoh dan ulama Aceh pada masa lampau dan benteng peningkalan perang di Kabupaten Pidie.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Badan Pusat Statistik (BPS).2018 *Aceh dalam Angka*, Banda Aceh. Penerbit Badan pusat statistik Provinsi Aceh. Hal 21-28.

<sup>6</sup> Tarmizi A Hamid. 2017. "Abusyik, lihatlah Reubee, Keumala, Gigieng, disana banyak jejak sejarah". *Seraminews*. <https://aceh.tribunnews.com/2017/09/29/abusyik-lihatlah-reubee-keumala-gigieng-di-sana-banyak-jejak-sejarah?>. Diakses pada tanggal 15 April 2020.



Akan tetapi hingga saat ini tempat-tempat wisata baik wisata alam maupun wisata kebudayaan atau sejarah yang ada di Kabupaten Pidie masih belum terpublikasi dengan baik. Seperti yang dikutip oleh Serambinews dengan mewawancarai Bupati Pidie, beliau menyebutkan bahwa banyak generasi sekarang buta akan pengetahuan tentang potensial wisata baik itu wisata alam maupun wisata kebudayaan yang ada di daerahnya masing-masing.<sup>7</sup> Dan juga dikarenakan ada sebagian tempat yang letaknya berada jauh di daerah pedalaman sehingga penyampaian informasi masih sangat terbatas.

Bahwa sudah banyak usaha yang dilakukan oleh Pemerintah Kabupaten Pidie khususnya bidang Pariwisata setempat untuk mempromosikan pariwisata yang ada di Kabupaten Pidie, seperti membuat brosur, dan dengan mengirimkan duta wisata Kabupaten pada setiap event-event wisata yang diselenggarakan di tingkat Provinsi. Upaya promosi semacam ini juga dinilai belum cukup mampu untuk menarik wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Pidie. Hasil ini didapatkan berdasarkan dari wawancara dengan kepala Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pidie pada tanggal 2 Juli 2019.

Sistem informasi pariwisata berbasis website di Kabupaten Pidie sangat diperlukan sebagai media dan sarana penyampaian informasi kepada masyarakat atau wisatawan yang ingin mengetahui objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Pidie baik itu wisata alam maupun wisata budaya. Selain sebagai media penyampaian informasi, sistem informasi ini juga bisa menjadikan suatu bentuk

---

<sup>7</sup> Tarmizi A Hamid. 2017. "Abusyik, lihatlah Reubee, Keumala, Gigieng, disana banyak jejak sejarah". *Serambinews*. <https://aceh.tribunnews.com/2017/09/29/abusyik-lihatlah-reubee-keumala-gigieng-di-sana-banyak-jejak-sejarah?>. Diakses pada tanggal 15 April 2020.

promosi, selain itu dengan adanya sistem informasi ini maka objek-objek wisata di daerah Kabupaten Pidie akan lebih dikenal oleh masyarakat Kabupaten Pidie atau pun masyarakat luar serta mempermudah bagi pemerintah setempat untuk mengelola tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Pidie.

Berdasarkan uraian singkat yang tersebut di atas, penulis memutuskan untuk merancang dan membuat suatu sistem informasi pariwisata berbasis website di Kabupaten Pidie, yang dapat memberikan informasi mengenai objek wisata kepada pengguna dan dapat mempermudah Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pidie dalam membuat, menyimpan, serta mengelola data tempat-tempat pariwisata. Maka dari itu penulis memandang penting untuk membuat sebuah penelitian dengan judul: **“Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi wisata Kabupaten Pidie berbasis website?
2. Bagaimana menguji kualitas sistem informasi wisata Kabupaten Pidie dengan menggunakan metode pengujian *System Usability Scale (SUS)*?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang dapat dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat sistem informasi wisata Kabupaten Pidie bersifat web dinamis mudah digunakan.
2. Menguji sistem informasi wisata Kabupaten Pidie dengan menggunakan metode pengujian *System Usability Scale (SUS)*.

### D. Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat bagi Akademik

Penelitian ini memberikan manfaat bagi Akademik adalah sebagai referensi bagi peneliti lain, utamanya penelitian bidang perancangan dan pembuatan website.

2. Manfaat bagi Instansi (Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pidie)

Penelitian ini memberikan manfaat bagi instansi atau Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pidie adalah dengan adanya penelitian ini maka dapat dijadikan alat atau media promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Pidie, sehingga meningkatkan wisatawan yang berkunjung. Dan memberikan kemudahan kepada bagian staf Dinas dalam mengelola pariwisata yang ada di Kabupaten Pidie.

### 3. Manfaat bagi Pengguna

Manfaat bagi pengguna adalah dapat memudahkan pengguna untuk memperoleh informasi mengenai objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Pidie.

### 4. Manfaat bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah dapat memperbanyak pengetahuan dan pemahaman tentang alur pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis website.

## **E. Batasan Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan, adapun batasan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibangun hanya berbasis website.
2. Sistem informasi yang dibangun hanya akan mengelola dan menampilkan informasi mengenai objek wisata baik itu wisata alam maupun wisata kebudayaan yang ada pada Kabupaten Pidie.
3. Sistem informasi yang dibangun dapat diakses oleh siapa saja kecuali pada sistem admin.
4. Sistem informasi yang dibangun memiliki beberapa konten yaitu konten wisata yang terdiri dari wisata laut, air terjun, pengunungan, wisata kuliner, wisata kebudayaan dan sejarah serta informasi tentang event-event terbaru di Kabupaten Pidie.

5. Semua informasi yang akan disajikan pada sistem informasi yang dibangun nantinya didapatkan dari Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pidie.
6. Pengujian sistem dilakukan pada kantor Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pidie.



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Sistem Informasi

Sistem merupakan sesuatu yang saling berhubungan atau berkaitan yang terdiri dari sejumlah elemen atau komponen bagian yang saling bekerja secara berbarengan demi untuk memperoleh suatu maksud dan tujuan tertentu. Menurut Abdul Kadir (2001) “Sistem adalah berupa gabungan dari bagian atau komponen yang saling terikat dengan tujuan demi untuk memperoleh dan mencapai suatu tujuan atau sasaran.”<sup>8</sup>

Sedangkan menurut Jerry Fitzgerald (dalam jogianto, 1999) mendefinisikan sistem sebagai suatu hubungan kegiatan pada prosedur-prosedur yang saling terikat, guna untuk melaksanakan suatu kegiatan dan mengatasi permasalahan tertentu.<sup>9</sup>

Dari penjelasan yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat dijabarkan bahwa sistem merupakan sekumpulan elemen-elemen atau komponen yang saling berhubungan diantara komponen-komponen tersebut untuk mencapai suatu maksud dan tujuan yang sama, serta mengatasi permasalahan tertentu.

Sedang informasi merupakan data yang bermanfaat bagi yang membutuhkannya dan data tersebut sudah diolah terlebih dahulu. Informasi bersumber dari data, data merupakan kumpulan atau rangkaian dari karakter

---

<sup>8</sup> Gerya, W. 1996 .*Pariwisata dan Dinamika Kebudayaan Lokal*, Nasional Global, Bunga Rampai Antropologi Pariwisata. Denpasar : Upada Sastra.

<sup>9</sup> Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

maupun angka yang memiliki maksud tertentu dan diperoleh melalui proses pada pengamatan yang terjadi pada suatu lokasi.

Sistem Informasi adalah sebuah sistem yang dimaksudkan untuk menghasilkan suatu informasi. Fungsi daripada sistem informasi ialah untuk melakukan siklus manajemen atau pengelolaan data. Beberapa bagian yang terdiri dari sistem informasi yaitu bagian input, bagian model, bagian kontrol, bagian teknologi dan bagian basis data.<sup>10</sup>

## **B. Pariwisata**

Pariwisata merupakan ekspedisi berupa perjalanan yang bertujuan untuk rekreasi, liburan atau bisnis. Sedangkan orang yang melakukan perjalanan rekreasi atau liburan ke tempat-tempat di luar daerah yang sering mereka tempati untuk sementara waktu disebut wisatawan.<sup>11</sup>

Dalam bidang pariwisata bisa menjadi salah satu industri penghasil devisa pada suatu daerah, yaitu industri yang beroperasi pada bidang jasa. Jasa-jasa yang terkait dalam industri pariwisata ialah antara lain hotel, restoran, transportasi, bank, keamanan, dan jasa-jasa yang terkait lainnya. Oleh sebab itu pengembangan pada industri pariwisata merupakan salah satu strategi yang digunakan oleh organisasi pemerintah maupun non-pemerintah dalam meningkatkan perdagangan lewat

---

<sup>10</sup> Hu, S., & Dai, T. (2013). Online Map Application Development Using Google Maps API, SQL Database, and ASP.NET. *International Journal of Information and Communication Technology Research*, Vol.3 No.3, 102- 110.

<sup>11</sup> Kusmayadi dan Sugiarto, Endar. *Metodologi Penelitian dalam Bidang Kepariwisataaan*. Jakarta. PT.Gramedia Pustaka Utama, 2000.

penjualan barang atau jasa kepada calon wisatawan dan dapat mempromosikan daerah tertentu sebagai daerah wisata.<sup>12</sup>

### C. Sistem Informasi Pariwisata

Pengertian sistem informasi, yaitu sekumpulan elemen-elemen atau bagian yang saling berkaitan dan bekerja sama guna untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mengedarkan suatu informasi. Sedangkan pariwisata merupakan suatu aktivitas dari manusia yang melakukan ekspedisi perjalanan ke suatu wilayah diluar lingkungan kesehariannya dan tinggal di wilayah tersebut dalam kurun waktu tertentu atau lebih dari 24 jam untuk tujuan liburan, dan bersenang-senang.

Dari uraian diatas, dapat diambil kesimpulan penjelasan pengertian sistem informasi dan pengertian pariwisata bahwa sistem informasi pariwisata merupakan kumpulan dari elemen-elemen atau bagian yang saling bekerja sama dalam upaya untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan data yang berkaitan dengan kekhasan alam dan hasil kebudayaan dari sesuatu daerah. Dengan kata lain sistem informasi pariwisata adalah suatu sistem yang menyediakan berupa informasi-informasi yang mengenai tentang objek wisata, hasil kebudayaan dan sejarah suatu daerah, hingga informasi berupa kuliner, transportasi dan penginapan.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>Shanker, D. 2008. "ICT and Tourism: Challenges and Opportunities", paper presented in Conference on Tourism in India – Challenges Ahead, May 15-17.

<sup>13</sup> Gerya, W. 1996 .*Pariwisata dan Dinamika Kebudayaan Lokal*, Nasional Global, Bunga Rampai Antropologi Pariwisata. Denpasar : Upada Sastra.



#### **D. Kabupaten Pidie**

Kabupaten Pidie merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Aceh, dengan pusat pemerintahan kabupatennya berada di Sigli. Kabupaten pidie memiliki 23 kecamatan, dengan 94 kemukiman dan 730 gampong atau desa. Dan juga kabupaten yang memiliki jumlah penduduk kedua terbesar di Provinsi Aceh dengan jumlah penduduk mencapai 437.730 ribu jiwa pertahun 2018.<sup>14</sup> Hampir setengah dari jumlah penduduk kabupaten Pidie berada di perantauan, karena masyarakat kabupaten ini menjadikan merantau sebagai kebiasaan bahkan sudah bisa dikatakan sebagai sebuah budaya yang dilakukan turun temurun.

Selain itu, kabupaten ini juga terkenal dengan daerah asal ulama dan tokoh-tokoh terkenal Aceh pada masa lampau. Oleh karena itu banyak dijumpai berupa makam-makam tokoh atau pahwalan Aceh pada masa lampau di Kabupaten ini, juga banyak dijumpai situs-situs sejarah lainnya, seperti situs kerajaan, mesjid masa lampau, dan benteng. Hingga saat ini lokasi-lokasi tersebut dijadikan sebagai objek wisata kebudayaan dan sejarah oleh pemerintah Kabupaten Pidie. Tidak hanya wisata kebudayaan saja yang terdapat di Kabupaten ini, wisata alamnya pun menarik untuk di kunjungi.

Namun pada saat ini pengelolaan objek wisata dan kebudayaan di Kabupaten pidie bisa di bilang belum maksimal. Seperti penyampaian informasinya masih dengan cara manual, seperti dengan bousur, dan spanduk. Pengelolaan objek wisata dan kebudayaan kabupaten Pidie untuk saat ini dikelola oleh dinas

---

<sup>14</sup> Badan Pusat Statistik (BPS).2018 *Aceh dalam Angka*, Banda Aceh. Penerbit Badan pusat statistik Provinsi Aceh. Hal 134-137.

pemerintahan setempat, yaitu dinas kebudayaan pariwisata pemuda dan olahraga kabupaten pidie.

#### **E. Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pidie**

Dinas kebudayaan pariwisata pemuda dan olahraga Kabupaten Pidie adalah merupakan salah satu lembaga pemerintahan yang bergerak dalam bidang pelestarian serta pemberdayaan pariwisata dan kebudayaan, dan mewujudkan generasi muda yang tangguh, serta membentuk olahragawan yang berprestasi. Berlokasi di Jl. Prof. A. Majid Ibrahim, Cot Teungoh, Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Aceh 24114.

Adapun visi misi Dinas kebudayaan pariwisata pemuda dan olahraga Kabupaten Pidie adalah sebagai berikut:

##### **Visi**

“Menjadikan Kabupaten Pidie sebagai daerah tujuan wisata dan mewujudkan generasi muda tangguh, mandiri dan berbudaya. Serta membentuk olahragawan yang berprestasi, inovatif sehat jasmani dan rohani.”

##### **Misi**

1. Mengoptimalkan potensi wisata, baik budaya, sejarah, religi, objek wisata.
2. Meningkatkan pelayanan publik dan sarana prasarana baik kepemudaan, olahraga, pariwisata dan kebudayaan.
3. Menciptakan generasi muda yang cinta akan budaya daerah dan benda-benda bersejarah.
4. Meningkatkan dan mengembangkan seni budaya daerah dalam rangka mendukung kepariwisataan dan kebudayaan.

5. Pembinaan prestasi pemuda dan olahraga tingkat daerah maupun luar daerah.

Semua informasi yang tersebut di atas didapatkan dari hasil wawancara dengan kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie pada tanggal 2 Juli 2019.

## F. Software Perancang Sistem

### 1. XAMPP

XAMPP ialah sebuah aplikasi perangkat lunak yang terdapat di dalamnya berupa Apache yang memiliki fungsi sebagai web server. Aplikasi XAMPP ini merupakan salah satu aplikasi yang tersedia secara *open source*. Melalui penginstalan aplikasi ini kita sudah bisa melakukan beberapa software pendukung yang sudah disediakan yaitu seperti MySQL, PHP, Apache, PhpMyadmin, dan Filezila. (Sidik, 2006).<sup>15</sup>

### 2. *My Structure Query Language (MySQL)*

Menurut Nugroho dalam buku Database Relasional dengan MySQL disebutkan bahwa MySQL ialah software sistem pengelolaan atau manajemen basis data yang berupa (Database Management System-DBMS) yang tersedia secara open source (gratis), software ini sangat disukai bahkan sangat populer dikalangan pemograman web. Software ini dapat memproses data yang berjumlah besar. MySQL merupakan software yang bersifat *multi user* dan juga mampu mengirim serta menerima data dengan sangat cepat.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Agus Prayitno and Yulia Safitri, 'Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis', *Indonesian Journal on Software Engineering*, 1 (2015), 1–10.

<sup>16</sup> Nugroho, Bunafit. 2005. *Database Relasional dengan MySQL*. Yogyakarta : Andi.

### 3. *Hyper Text Markup Language (HTML)*

Dalam buku pemrograman web dasar, Rintho mendeskripsikan bahwa HTML ialah protocol yang di pakai untuk memindahkan dan mengirim dokumen dalam WWW, yang bersifat *client side* guna untuk menampilkan dan menyajikan informasi dalam bentuk teks, multimedia, grafik serta untuk menghubungkan ke dalam interface *web page*. Sublime text, noepad++, dan atom adalah salah satu contoh editor yang sering digunakan dalam penulisan dokumen script HTML.<sup>17</sup>

### 4. *Cascading Style Sheets (CSS)*

Dalam buku Belajar perancangan Web, Bunafit Nugroho mendefinisikan bahwa *Cascading Style Sheet (CSS)* merupakan template yang berupa dokumen tersimpan yang berguna untuk mengontrol dan mengatur komponen tag HTML pada sebuah halaman web. Selain itu CSS merupakan suatu skrip yang diperintahkan untuk mengatur tampilan dari aplikasi web supaya terlihat menjadi lebih menarik. Dalam istilah sederhana CSS digunakan untuk mempercantik halaman HTML.<sup>18</sup> Jika suatu HTML tidak menggunakan CSS maka tampilan pada halaman aplikasi web yang di hasilkan dari tag HTML tersebut terlihat tidak menarik dan kurang enak untuk di pandang.

---

<sup>17</sup> Rintho Rante Rerung, *Pemrograman Web Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018, hal.8

<sup>18</sup> Kadir.A, *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*, (Revisi. Andi Offset, 2008), Hal.5-8

## 5. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Dalam buku Dasar pemrograman web dinamis menggunakan PHP, Abdul Kadir mendefinisikan bahwa PHP merupakan suatu perintah bahasa yang berbentuk *script* yang di tempatkan ke dalam dan kemudian akan diproses oleh *server*, dan hasil dari proses tersebut akan dikirimkan kepada *client*. Selain itu PHP bersifat secara *open source* atau bahasa dengan hak cipta terbuka, oleh sebab itu pengguna bisa untuk mengembangkan kode-kode fungsi yang ada pada PHP sesuai dengan kebutuhan dari si pengguna tersebut.<sup>19</sup>

## 6. *Javascript*

Abdul kadir dalam buku Dasar pemrograman web dinamis menggunakan PHP mendefinisikan bahwa javascript ialah bahasa yang berupa *script* yang ditempatkan pada kode HTML dan kemudian di proses oleh *client side*. Dengan adanya bahasa ini membuat kinerja dari dokumen HTML bisa lebih maksimal, karena dengan menggunakan bahasa javascript mengharuskan untuk memvalidasi masukan pada formulir terlebih dahulu sebelum formulir tersebut dikirim ke *server*.<sup>20</sup>

## 7. *Web browser*

Web browser adalah suatu software yang di digunakan untuk menyajikan dan menampilkan sumber informasi dari web. Sumber informasi web diidentifikasi sebagai *Uniform Resource Identifier (URI)* yang dapat

---

<sup>19</sup> Kadir.A, Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP, (Revisi. Andi Offset, 2008), Hal.5-8

<sup>20</sup> Rintho Rante Rerung, *Pemrograman Web Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018, hal.12

berupa halaman web, gambar, video, ataupun konten lainnya. Sibero (2014:12).<sup>21</sup>

## 8. Bootstrap

Bootstrap merupakan kerangka kerja dari front-end yang bersifat gratis dan dapat menjadikan pengembangan web bisa lebih cepat dan mudah dalam pengerjaannya. Bootstrap sangat populer dikalangan web developer karena bisa digunakan pada framework HTML, CSS dan javascript, dan juga bisa mengembangkan website yang responsif yaitu yang dapat menyesuaikan dengan device antara lain smartphone, tablet, dan desktop.<sup>22</sup>

## G. Alat Bantu Perancang sistem

Perancangan sistem adalah suatu langkah yang membutuhkan suatu keahlian dari perencanaan untuk komponen-komponen komputer yang akan menggunakan sistem yang belum pernah digunakan sebelumnya atau sistem baru yang akan dirancang. Dalam tahap desain sistem ini banyak hal yang harus diperhatikan seperti pemilihan pada peralatan dan program komputer untuk sistem baru tersebut.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Buhalis , D., & Law , R. (2008). Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the internet — The state of e-tourism research. *Tourism Management*, Vol.29, 609-623.

<sup>22</sup> Agustina Andi Christian, Seбри Hesinto, 'Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap ( Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih )', *Jurnal SISFOKOM*, 07.1 (2018), 23–25.

<sup>23</sup> Rintho Rante Rerung, *Pemograman Web Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018, hal.18

## 1. *Unified Modeling Language* (UML)

*Unified Modeling Language* (UML) merupakan suatu bahasa yang dipakai untuk membuat pemodelan pada proses dari alur kerja fungsi, urutan query, perancangan database, perancangan aplikasi, dan perancangan arsitektur dari sistem baru. Pada umumnya UML menggunakan konsep pemograman berorientasi objek atau *Object Oriented Programming* (OOP) dan tidak berdasarkan pada bahasa pemograman tertentu. Selain itu UML dapat juga berfungsi sebagai sebuah *blue print* atau cetak biru yang sangat lengkap dan detail.<sup>24</sup>

Dalam proses merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem perangkat lunak, terdapat beberapa diagram pada UML yang digunakan yaitu sebagai berikut:

### a. *Use Case Diagram*

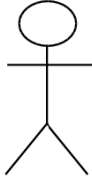
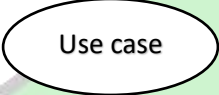

*Use case Diagram* adalah hubungan antara sistem dengan actor yang digambarkan dengan menggunakan gabungan dari diagram-diagram. Untuk membuat perancangan pada use case diagram maka teknik yang digunakan dalam pengembangan dari sistem informasi supaya menangkap keperluan fungsional dari sistem yang bersangkutan. Dalam istilah sederhana *Use Case diagram* merupakan gambaran lengkap tentang interaksi yang terjadi antara perangkat para actor dengan sistem atau perangkat lunak yang sedang kita kembangkan.

---

<sup>24</sup> Indra Griha Tofik Isa and George Pri Hartawan, 'Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi Kasus Koperasi Mitra Setia)', *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi*, 5 (2017), 139–51.

Berikut bentuk notasi Use case diagram dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. 1. Use case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<b>Aktor</b>	Penggunaan sistem berinteraksi langsung dengan sistem, seperti manusia, aplikasi dan objek lain.
	<b>Use case</b>	Berbentuk lingkaran <i>eclips</i> dengan nama use casenya di tulis ditengah lingkaran
	<b>Assosiation</b>	Berbentuk sebuah gari yang berfungsi menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> .

#### b. Activity Diagram

*Activity diagram* atau diagram workflow (alur kerja) merupakan suatu diagram yang menerangkan tentang aktivitas atau kegiatan dari suatu sistem atau menu yang terdapat pada sistem tersebut. Selain itu simbol-simbol yang dipakai untuk menggambarkan *activity diagram* atau alur kerja sistem ialah berupa bentuk bagian dari *Unified Modeling Language (UML)*<sup>25</sup>.






Berikut bentuk notasi Activity Diagram dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

---

<sup>25</sup> Ade Hendini, 'Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)', *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, IV.2 (2016), 107–16.



Tabel 2. 2. Activity Diagram

Notasi	Keterangan	Simbol
<i>Initial State</i>	Titik awal untuk mengawali suatu aktivitas	
<i>Final State</i>	Titik akhir untuk mengakhiri suatu aktivitas	
<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktivitas	
<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan	
<i>Control Flow</i>	Arus aktivitas	

## H. Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang membahas dan mengkaji tentang perancangan dan pembuatan suatu sistem informasi wisata berbasis website. Dan kemudian di jadikan sebagai landasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan website Pariwisata berbasis visual Animasi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh Besar.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizal Aiyubi yang tertuang dalam Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer STMIK U'Budiyah Indonesia tahun 2012.<sup>26</sup>

Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan suatu sistem informasi yang berbasis visual animasi yang dirancang dengan menggunakan software *Adobe Flash CS3* sehingga bersifat dinamis. Sistem informasi ini berisi informasi tentang objek wisata yang berada di Kabupaten Aceh Besar.

Kelebihan dari sistem yang dikembangkan adalah menggunakan *Adobe Flash CS3* dan berbasis visual animasi, serta terdapat informasi tentang wisata sejarah di Kabupaten Aceh Besar pada sistem tersebut. Sedangkan kekurangan yang terdapat pada sistem yang dikembangkan pada sistem tersebut adalah tampilan sistem sangat sederhana, kurang menarik dan tidak menjelaskan deskripsi secara lengkap tentang informasi wisata.

2. Perancangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis web di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Simeulue.

Penelitian tersebut dilakukan oleh Ali Fuadi yang tertuang dalam Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer STMIK U'Budiyah Indonesia tahun 2015.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Rizal Aiyubi. 2012. *Perancangan website pariwisata berbasis visual Animasi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh Besar*. Tugas Akhir. Banda Aceh : STMIK U'Budiyah Indonesia.

<sup>27</sup> Ali Fuadi. 2013. *Perancangan dan pembuatan sistem informasi Pariwisata kabupaten Simeulue Berbasis Web*. Tugas Akhir. Banda Aceh : STMIK U'Budiyah Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Ali Fuadi bertujuan untuk menghasilkan sistem informasi pariwisata, yang nantinya dapat digunakan sebagai penunjang dalam memberikan informasi tentang pariwisata. Dan dari penelitian yang dilakukan oleh Ali Fuadi tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitiannya menghasilkan sebuah pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web guna mendukung promosi pariwisata pada Kabupaten Simeulue.

Metode yang digunakan dalam mengembangkan sistem informasi ini adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC) atau siklus hidup pengembangan sistem dengan model *prototype*. Kelebihan dari sistem yang dikembangkan adalah data objek wisata yang terdapat pada sistem adalah berasal dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Seumeulu. Sedangkan kekurangan pada sistem yang dikembangkan adalah tidak menampilkan informasi secara detail tentang wisata budaya dan tidak menampilkan event Kabupaten.

### 3. Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Web

Penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Web” dilakukan oleh Indah Tri Rejeki dan Noor Miyono pada tahun 2015 yang tertuang pada jurnal Teknologi informasi dan Komunikasi, ISSN:2087-0868, Volume 6 Nomor 1.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Rejeki, Indah Tri, & Miyono, Noor. 2015. *Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Web*. Teknologi Informasi dan Komunikasi, ISSN:2087-0868, Volume 6 Nomor 1. Semarang : STEMIK Provinsi Semarang.

Metode yang digunakan dalam mengembangkan sistem informasi ini adalah metode *SDLC Waterfall*, yang menggunakan beberapa tahapan dalam melakukan pengembangan sistem. Yang dihasilkan dari sistem ini adalah berupa informasi tentang objek wisata yang ada di Kabupaten Kudus, dengan cepat akurat dan praktis.

Kelebihan dari sistem ini adalah memiliki tampilan yang menarik, juga terdapat informasi event pada Kabupaten Kudus yang dapat dilihat oleh pengguna, dan user atau pengguna dari sistem ini dapat mengirim komentar ke admin pengelola sistem. Sedangkan kekurangan dari sistem yang dikembangkan ini adalah data informasi wisata tidak dicantumkan, tidak terdapat informasi tentang wisata sejarah atau kebudayaan.

Berikut ini adalah perbedaan pada sistem informasi wisata penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan:

Tabel 2. 3. Penelitian terdahulu

No	Judul Penelitian	Fitur yang ada pada website			
		Informasi wisata	Informasi Kebudayaan	Kirim Komentar/ Rating	Informasi event
1.	Perancangan Website Pariwisata Berbasis Visual Animasi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh Besar  Rizal Aiyubi 2012	✓	✓	X	X

2.	Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue Berbasis web  Ali Fuadi 2013	✓	X	X	✓
3.	Perancangan sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Web  Indah Tri Rejeki dan Noor Miyono 2015	✓	X	✓	✓
4.	<b>Penelitian yang akan dilakukan</b>	✓	✓	✓	✓

Berdasarkan tabel di atas dari ketiga penelitian terdahulu tentang sistem informasi wisata yang telah dilakukan. Maka dapat disimpulkan bahwa dari ketiga penelitian tersebut tidak ada satu pun dari ketiga penelitian tersebut yang memiliki 4 fitur utama pada website yang mencakup informasi wisata, informasi kebudayaan, informasi event, dan kirim komentar. Jadi dengan adanya fitur atau menu tersebut menjadikan pembeda penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya dan juga menjadi nilai lebih penelitian ini karena tidak hanya menampilkan informasi wisata saja, melainkan informasi kebudayaan, event serta dapat memberikan komentar

## I. Model Pengembangan

Model *System Development Life Cycle* (SDLC) atau siklus hidup pengembangan sistem merupakan proses pengerjaan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang dipakai untuk membangun dan mengembangkan sistem-sistem tersebut. Dengan kata lain SDLC berarti keseluruhan proses dalam membangun suatu sistem informasi dengan melalui beberapa tahap. Ada beberapa model SDLC yang dapat digunakan pada tahap pengembangan sistem yaitu *waterfall*, spiral, rapid, *prototype*, dan masih banyak model lainnya. Namun pada tahap pengembangan sistem informasi wisata yang akan dibangun ini menggunakan model *waterfall*.<sup>29</sup>

Model *waterfall* atau air terjun yaitu suatu proses yang dilakukan secara berurutan atau sistematis, pengerjaannya dilakukan dari satu tahap ke tahap berikutnya, yang dimulai dari tahap perancangan atau analisis, pemodelan atau desain, pengodean(coding), kemudian pengujian dan pemeliharaan.<sup>30</sup>

Alasan kenapa model *waterfall* dipilih karena pada model ini dimana tahapan dalam pengembangan sistem atau perangkat lunak mudah untuk dipahami serta mempunyai bentuk alur yang berurut dan sistematis. Kelebihan dari model *waterfall* adalah pengerjaan pada tahap perancangan sistem akan terencana dengan baik dan mudah dalam melakukan pengontrolan. Selain itu struktur tahap

---

<sup>29</sup> Rizaldi, 'Penerapan Waterfall Dalam Membangun Sistem Informasi Pengolahan Data Pelaksanaan Konstruksi Pembangunan Jalan', *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4.1 (2017), 71–78.

<sup>30</sup> Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

pengembangan sistem jelas, dan setiap tahap dikerjakan setelah tahap sebelumnya selesai dikerjakan sehingga tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap.

## **J. Pengujian Sistem**

Tahap pengujian sistem merupakan suatu metode yang dilakukan untuk menguji atau mengukur tingkat kualitas pada sistem yang akan dibangun berdasarkan faktor : mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendesak pengguna untuk menggunakan sistem tersebut. Tes kegunaan ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986, tes kegunaan semacam ini dimaksudkan untuk mengevaluasi suatu sistem yang telah dikerjakan atau dibuat, dan umumnya menggunakan teknik pertanyaan berbentuk kuesioner.<sup>31</sup>

Pengambilan data yaitu dengan melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden yang dimana responden tersebut mewakili pengguna akhir sistem(website). Tes kegunaan ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang memberikan hasil yang layak berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, sehingga tidak memerlukan waktu dan biaya yang besar. Kemudian hasil yang didapatkan dari perhitungan SUS akan dijadikan ke dalam sebuah nilai dengan cara mengkonversikannya. Setelah itu hasil konversi ini yang kemudian akan memberikan informasi apakah sistem yang dibangun tersebut layak atau tidak untuk diterapkan.

---

<sup>31</sup> Binanto, Iwan, 'Analisa Metode Classic Life Cycle ( Waterfall ) Untuk Analisa Metode Classic Life Cycle ( Waterfall ) Untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia', *Conference Paper*, 6 (2015), 1-7

John Brooke(1996:3), berpendapat bahwa pada penggunaan kuesioner SUS setidaknya melibatkan 5 responden paling sedikit, responden tersebut berupa pengguna yang melingkupi pengguna akhir (*end user*) hingga *Programmer* sistem. Kuesioner SUS memiliki 10 pertanyaan dengan skala jawabannya 1-5, semua item yang ada pada kuesioner harus diisi, jika responden kebingungan saat mengisi suatu item soal, responden bisa mengisi dengan memilih nilai tengah jawaban.<sup>32</sup> Pembahasan mengenai SUS lebih lanjut akan dibahas pada bab selanjutnya.



---

<sup>32</sup> Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Dinas Pertanian Kabupaten Bandung). *SEMNASSTEKNOMEDIA Online*, 4(1), 2-9.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu langkah yang dilakukan dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data dengan melakukan pendalaman pada data yang sudah didapatkan tersebut. Tujuan dilakukannya penelitian adalah untuk mendapatkan pengetahuan dan penemuan baru, serta untuk dapat membuktikan atau menguji kebenaran dari pengetahuan baru atau yang sudah ada.

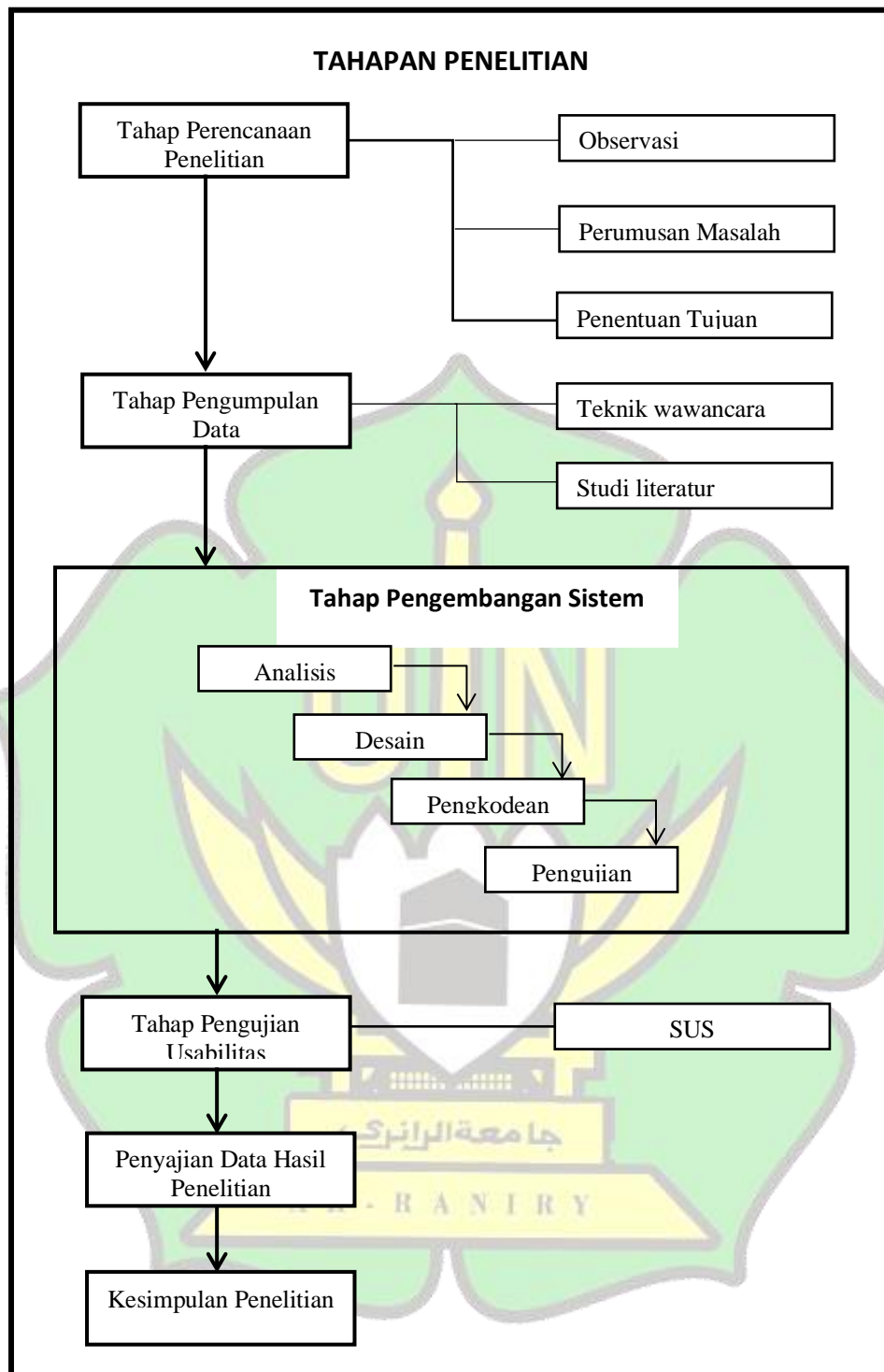
Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan dan pembuatan sistem adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* meliputi dari tahap perancangan atau analisis sampai ke tahap pengujian sistem. Dalam upaya untuk menghasilkan suatu produk baru yang layak diterima masyarakat secara luas, perlu dilakukan pengujian keefektifan atau kualitas dari produk baru tersebut. Dalam penelitian ini pengujian pada kualitas produk yang dilakukan adalah pada bagian usability (kemudahan pengguna) yaitu menggunakan metode *System Usability Score (SUS)*.<sup>33</sup>

#### **B. Tahapan Penelitian**

Struktur tahapan penelitian dibuat supaya memaksimalkan proses penelitian agar bisa lebih terstruktur dan sistematis. Berikut gambar struktur tahapan penelitian:

---

<sup>33</sup> Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of usability studies*.



Gambar 3. 1. Struktur tahapan penelitian

Berikut penjelasan dari struktur tahapan penelitian sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan penelitian
  - a) Observasi

Tahap awal pada saat melakukan penelitian yaitu dengan cara observasi atau pengamatan. Objek yang menjadi sasaran observasi pada penelitian ini adalah Dinas Kebudayaan Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pidie guna untuk memperoleh informasi yang tepat.

b) Perumusan masalah

Perumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah informasi apa saja yang terdapat pada sistem informasi pariwisata berbasis web di Kabupaten Pidie yang akan dibangun. Dan bagaimana merancang dan membuat sistem informasi pariwisata berbasis web di Kabupaten Pidie.

c) Tujuan penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai dari penelitian ini yaitu berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah didefinisikan sebelumnya di atas.

2. Tahap pengumpulan data

a) Teknik Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang bersifat mendalam, selain itu juga sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Kelebihan dari teknik ini adalah dapat memperoleh informasi secara langsung dan lebih cepat serta mendalam. Wawancara dapat dilakukan dengan melalui tatap muka ataupun dengan menggunakan telepon.<sup>34</sup> Dalam penelitian ini yang

---

<sup>34</sup> Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

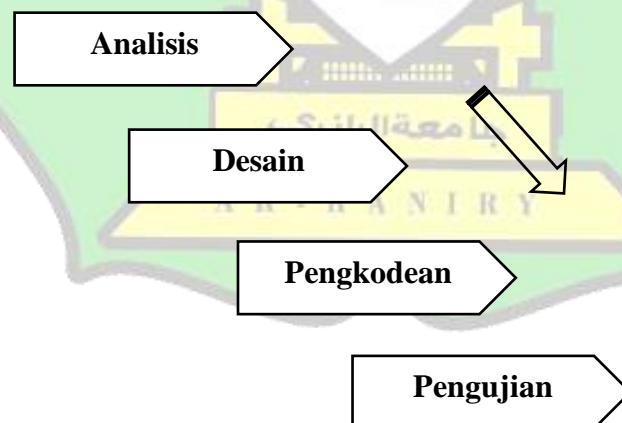
menjadi objek dari teknik wawancara yaitu Dinas kebudayaan pariwisata pemuda dan olahraga Kabupaten Pidie sebagai pengelola objek wisata kabupaten, serta masyarakat Kabupaten Pidie sebagai wisatawan lokal.

b) Studi literatur

Studi literatur adalah penelusuran literatur yang berupa bacaan-bacaan kepustakaan seperti buku referensi, katalog, jurnal penelitian dan sejenisnya. Tujuan dari studi literatur adalah untuk dapat mengungkapkan berbagai teori-teori yang penting dan relevan terhadap permasalahan yang sedang dihadapi atau diteliti.

### C. Tahapan Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan sistem informasi wisata diterapkan dengan pengembangan model *waterfall* yang sudah dijelaskan pada Bab sebelumnya. Berikut tahapan prosedur pengembangan *waterfall* pada sistem informasi wisata:



Gambar 3. 2. Metode *Waterfall*

Untuk memastikan bahwa setiap langkah sudah dilakukan dengan benar dan sudah memenuhi harapan, maka perlu dikaji ulang (*review*) pada langkah yang telah selesai tersebut. Jika tidak maka langkah tersebut perlu diulangi lagi atau kembali ke langkah sebelumnya.

Berikut ini akan dijelaskan mengenai tahapan model pengembangan *Waterfall* pada penelitian ini yaitu:

### 1. Analisis

Tahapan pertama pada pengembangan sistem ini yaitu analisis kebutuhan, tujuan dilakukannya analisis adalah untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pengembang harus memahami informasi yang didapatkan, dan tampilan yang diperlukan. Pada tahap analisis kebutuhan pengguna ini yaitu meliputi wawancara, survei, dan pengamatan. Dilakukannya wawancara, dengan alasan hubungan komunikasi dilakukan dengan dua arah, serta dapat meningkatkan antusiasme pengguna pada proyek, selain itu dapat menjalin kepercayaan antara pengembang dan pengguna.

Analisis kebutuhan dimulai dari pengamatan yang dilakukan di Dinas kebudayaan pariwisata pemuda dan olahraga Kabupaten Pidie untuk menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Pada tahapan analisis ini juga akan menganalisis sistem yang sedang berjalan dan menguraikan tentang kelemahan dari sistem lama dan keunggulan sistem yang akan dikembangkan nantinya.

## 2. Desain

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain, pada tahap desain akan digambarkan berupa tampilan proses yang dapat dilakukan oleh sistem yang dikembangkan. Tampilan yang direncanakan mengikuti hasil dari analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan gambaran bagaimana tampilan dari sistem dan bagaimana kerja dari sistem tersebut. Perancangan yang dihasilkan dari tahap desain sistem ini antara lain :

### a) Perancangan UML

Tahapan perancangan pada UML dimulai dengan membuat *Use case Diagram*, dan *Activity Diagram*.

### b) Perancangan *interface*

Perancangan *interface* atau tampilan antarmuka dilakukan untuk menggambarkan desain tampilan untuk setiap halaman dari sistem informasi dan memberikan panduan pemakai sistem informasi.

## 3. Pengkodean

Tahapan selanjutnya yaitu pengkodean atau coding, yaitu merupakan tahapan secara nyata yang dilakukan dalam mengerjakan suatu sistem. Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dengan mempergunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP menggunakan aplikasi Sublime text 3 dan pengolahan basis data menggunakan DBMS versi *open source* yaitu MySQL.

#### 4. Pengujian

Tahapan terakhir pada model *waterfall* adalah pengujian, yaitu melakukan implementasi pengujian sistem dimana untuk memastikan bahwa sistem yang telah dibangun sesuai dengan desainnya dan dapat berjalan sesuai dengan analisa dan perancangan tanpa ada kesalahan.

#### D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan atau memperoleh data dalam melakukan suatu penelitian (Sugiyono 2013:146).<sup>35</sup> Setiap penelitian harus ada alat ukur untuk mengetahui fenomena yang diamati. Pada penelitian ini instrument penelitian terkhusus untuk menguji usability berdasarkan kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem yang akan dibangun, yaitu menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

Tes kegunaan (*Usability testing*) dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

- 1) Melakukan penentuan tahapan pengujian
- 2) Pemilihan responden untuk pengujian sistem
- 3) Pengujian sistem oleh responden
- 4) Pengisian kuesioner oleh responden

Tes kegunaan dilakukan untuk mengetahui kualitas dari sistem yang telah dirancang dan dibangun. Metode SUS digunakan berdasarkan pertimbangan sampel yang tidak terlalu besar, dan metode ini memiliki kuesioner tingkat validitas tinggi untuk pengukuran pada usability sebuah sistem. Kuesioner yang ada pada metode

---

<sup>35</sup> Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban yang terdiri dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Berikut daftar pertanyaan kuesioner yang digunakan dalam metode SUS, yaitu:

### 1. Kuesioner SUS

Tabel 3. 1. Tabel Kuesioner SUS

No	Pertanyaan	Skor				
		STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir akan sering menggunakan website ini					
2	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa website ini mudah digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknis dalam menggunakan website ini					
5	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat					
8	Saya merasa website ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini					



Berikut ini pilihan jawaban beserta penjelasan skornya:

Tabel 3. 2. Tabel Skor Kuesioner SUS

<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (SG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Bisa dilihat pada tabel 3.1 kuesioner SUS bahwa pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner meliputi berbagai aspek dari usability sistem, seperti dukungan pengguna, pelatihan, serta kerumitan sistem. Oleh sebab itu, kuesioner ini memiliki tingkat validitas tinggi untuk pengukuran usability sebuah sistem.

## 2. Aturan perhitungan SUS

Setelah mendapatkan data yang dikumpulkan dari responden, maka data tersebut dihitung menggunakan skala perhitungan nilai SUS dengan cara memberikan nilai untuk setiap pertanyaan akan berkisar dari 0 sampai 4. Dalam perhitungan nilai untuk setiap pertanyaan mempunyai aturan, yaitu sebagai berikut :

- a) Untuk pertanyaan urutan genap yaitu nomor 2,4,6,8, dan 10 nilai yang didapat adalah 5 dikurangi posisi skala.
- b) Untuk pertanyaan urutan ganjil yaitu nomor 1,3,5,7, dan 9 nilai yang didapat adalah posisi skala dikurangi 1.



## F. Alat dan Bahan Penelitian

Adapun alat dan bahan penelitian yang digunakan adalah diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3. 4. Alat dan Bahan Penelitian

No	Perangkat	Alat dan Bahan
1	Perangkat Keras	Laptop Asus X453M
2	Perangkat Lunak	Sistem Operasi Windows 10
		Web server Apache version 2.4.9 dengan PHP 5.4.27
		Sistem DBMS MySQL 5.5.36
		Web browser Google Chrome version 32.0
		Desain : power desainer, photoshop, powerpoint
		Editor : visual studio code, sublime 3, notepad.
		Bahasa pemograman : PHP, HTML, CSS.
Adobe Photoshop		

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian adalah hasil yang didapatkan oleh peneliti dari penelitian yang sesuai dengan tahapan penelitian yang telah dibuat sehingga menghasilkan output yang berupa sistem dan hasil pengujian dari sistem tersebut. Perancangan sistem informasi wisata Kabupaten Pidie menggunakan metode pengembangan *waterfall* sehingga melalui beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, design sistem, penulisan sinkode program atau pengodean, dan integration atau testing. Dan untuk tahapan pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode SUS untuk mendapatkan hasil dari persepsi kemudahan pengguna sistem tersebut.

#### **B. Analisis Perancangan Model Sistem**

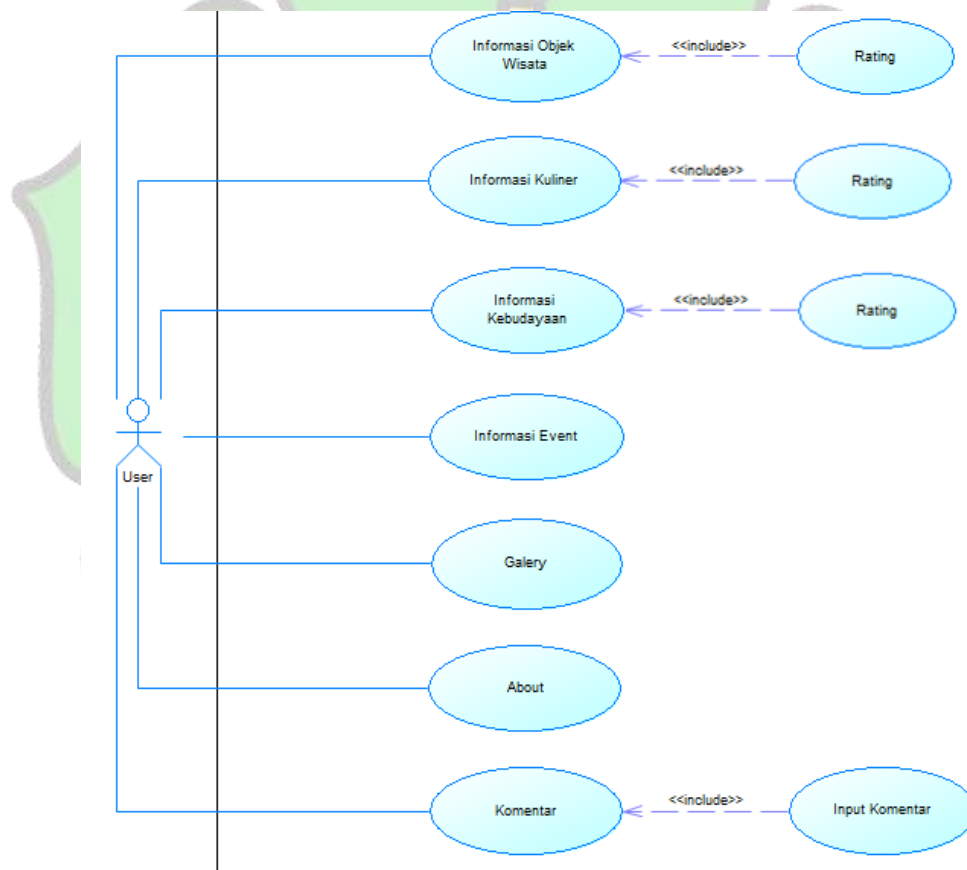
Sistem yang akan dibangun yaitu sistem informasi pariwisata Kabupaten Pidie dengan memanfaatkan data-data informasi wisata yang ada di Dinas Pemerintah setempat dan teknologi. Dalam membangun sistem ini memiliki beberapa informasi yang didapatkan oleh pengguna, yaitu informasi objek wisata, informasi kuliner, informasi kebudayaan/sejarah, serta informasi event. Dengan dibangunnya sistem ini maka diharapkan dapat membantu mempromosikan pariwisata yang ada di Kabupaten Pidie serta menjadinya tujuan berwisata, serta untuk dapat mempermudah dalam memperoleh informasi wisata dan kebudayaan yang ada di Kabupaten Pidie.

Dalam tahap pemodelan serta perancangan suatu sistem, ada beberapa tahapan pemodelan perancangan yang perlu dibuat. Yaitu sebagai berikut:

### 1. Use Case Diagram

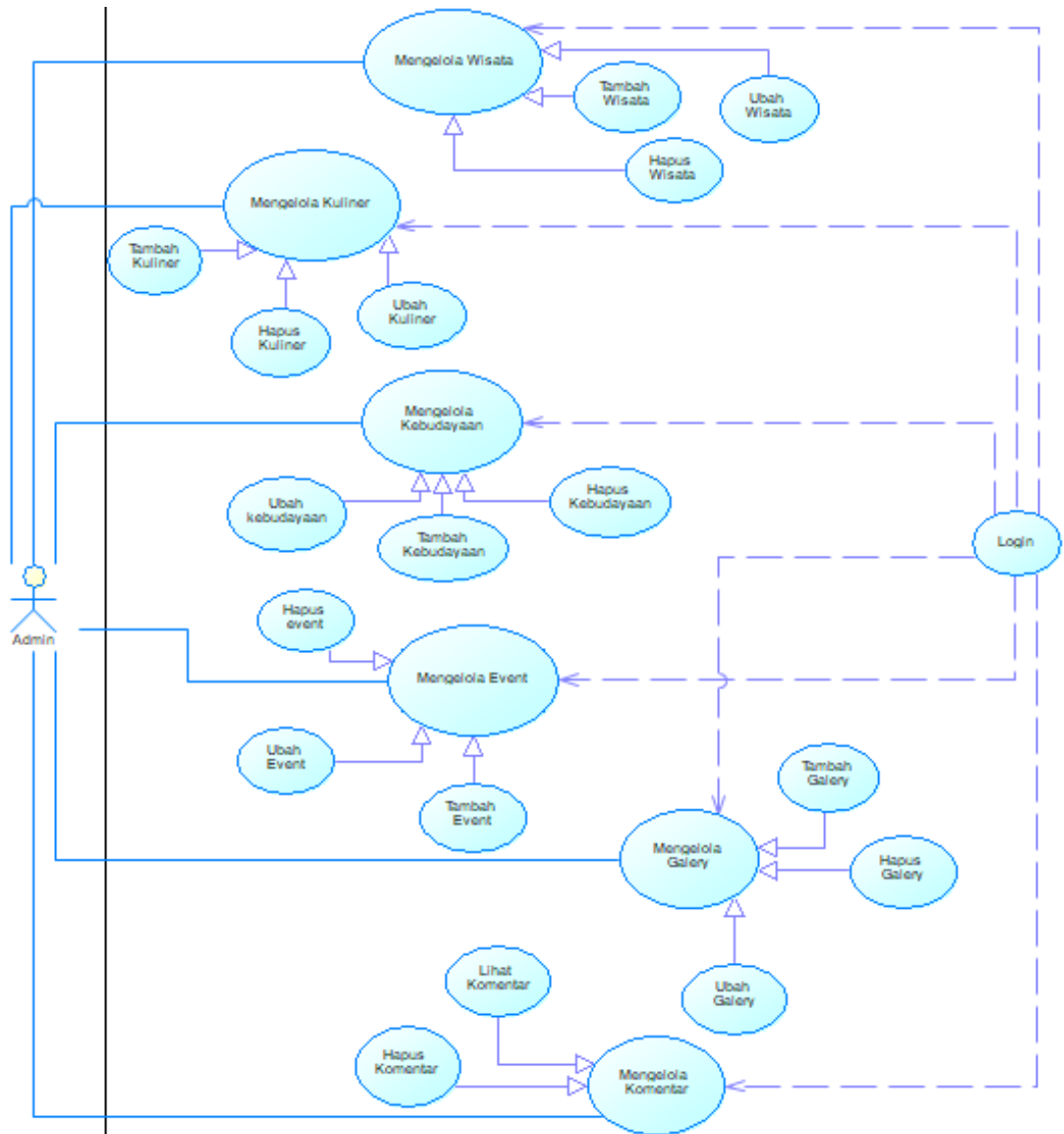
Pada perancangan sistem informasi ini terdapat 2 *use case diagram* dibuat yaitu *use case diagram* user dan admin. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1 untuk user dan 4.2 untuk admin.

#### a. Use case diagram User



Gambar 4. 1. Use Case Diagram User

b. *Use case diagram Admin*

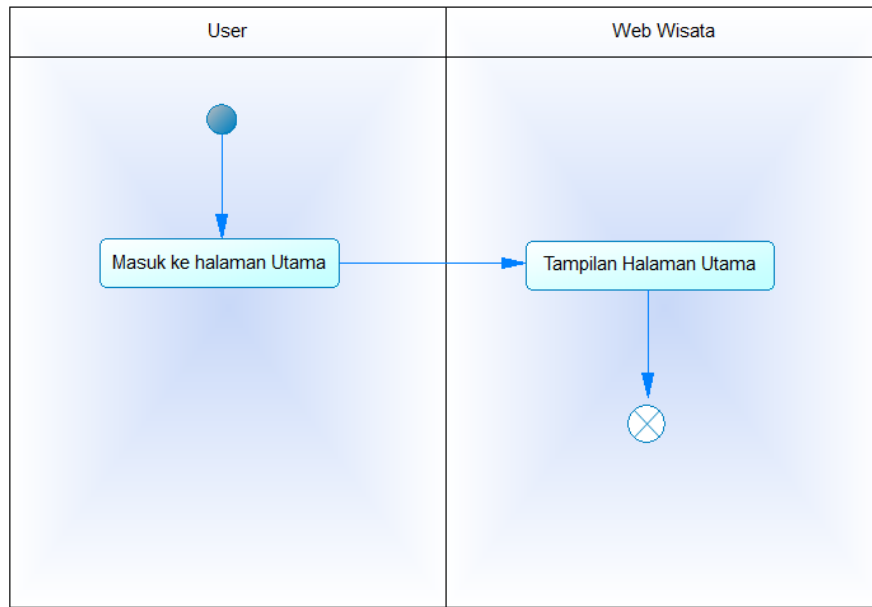


Gambar 4. 2 *Use Case Diagram Admin*

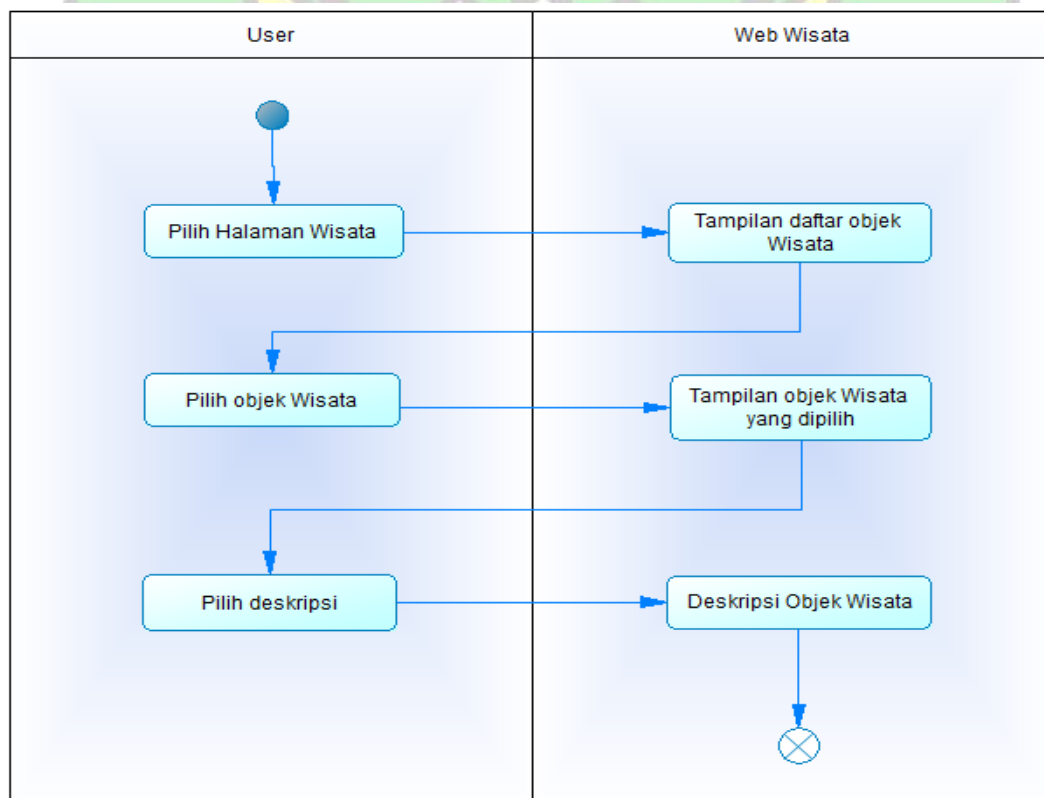
## 2. *Activity Diagram*

Adapun *activity diagram* pada percancangan sistem ini terbagi menjadi dua *activity diagram*, yaitu *activity diagram* dari segi admin dan user. Yaitu sebagai berikut:

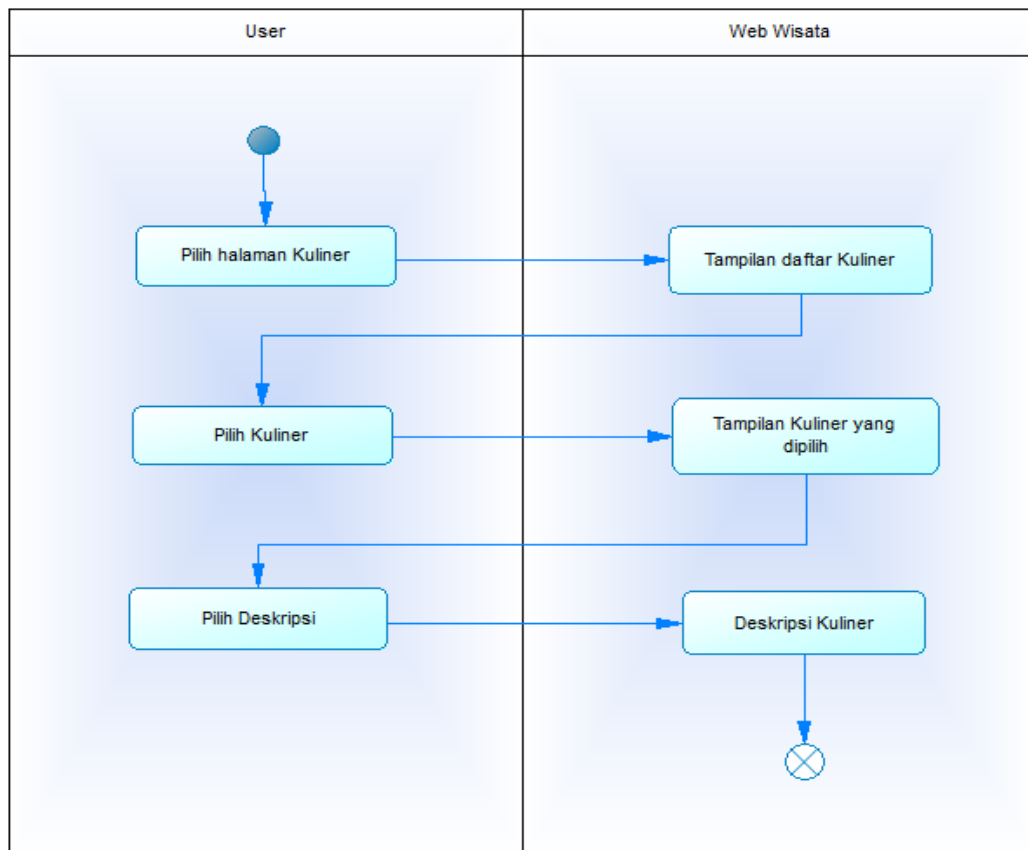
a. *Activity diagram* User



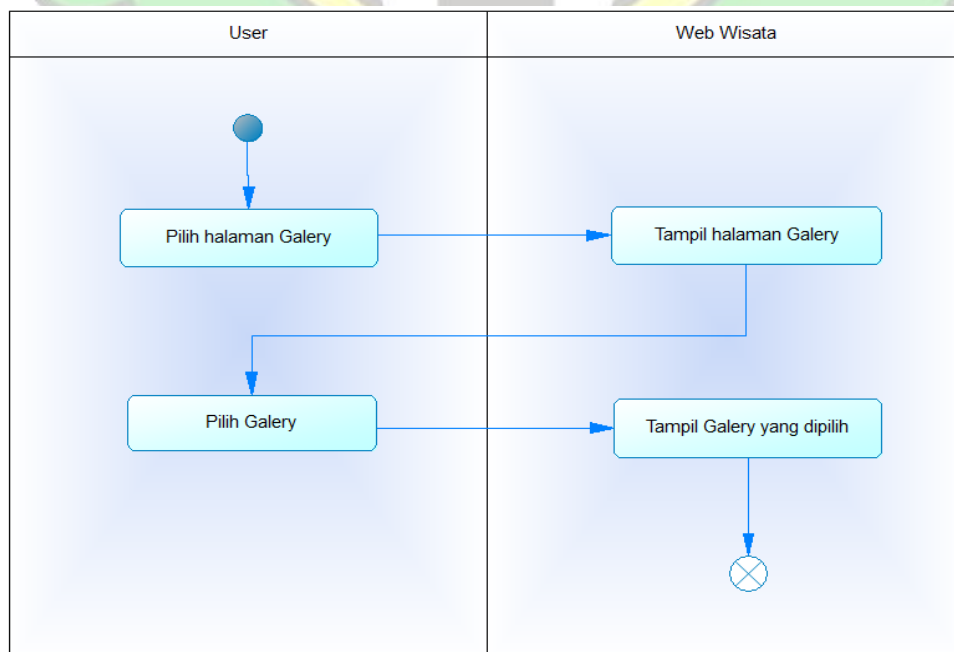
Gambar 4. 3. *Activity diagram* Halaman Utama user



Gambar 4. 4. *Activity diagram* Menu halaman objek Wisata

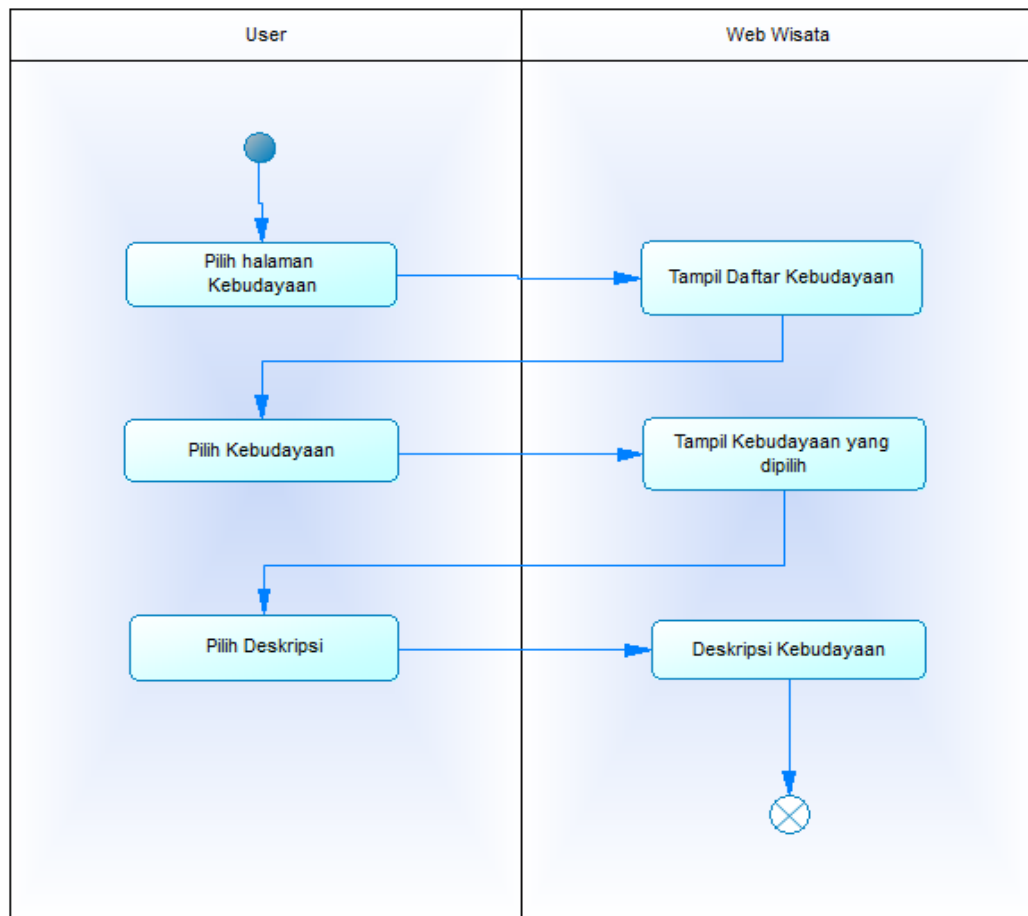


Gambar 4. 5. *Activity diagram* menu halaman kuliner

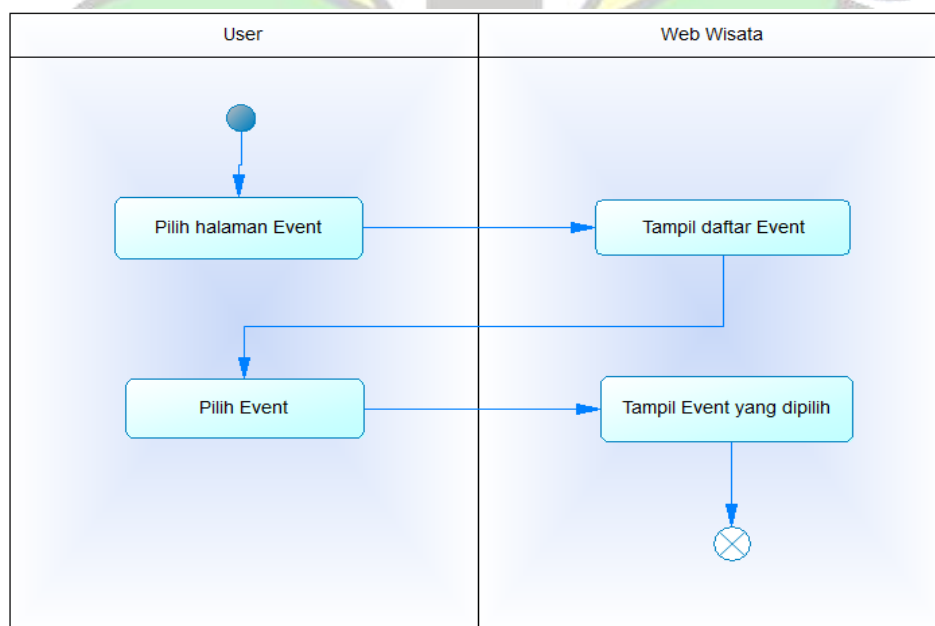


Gambar 4. 6. *Activity diagram* menu halaman Galery

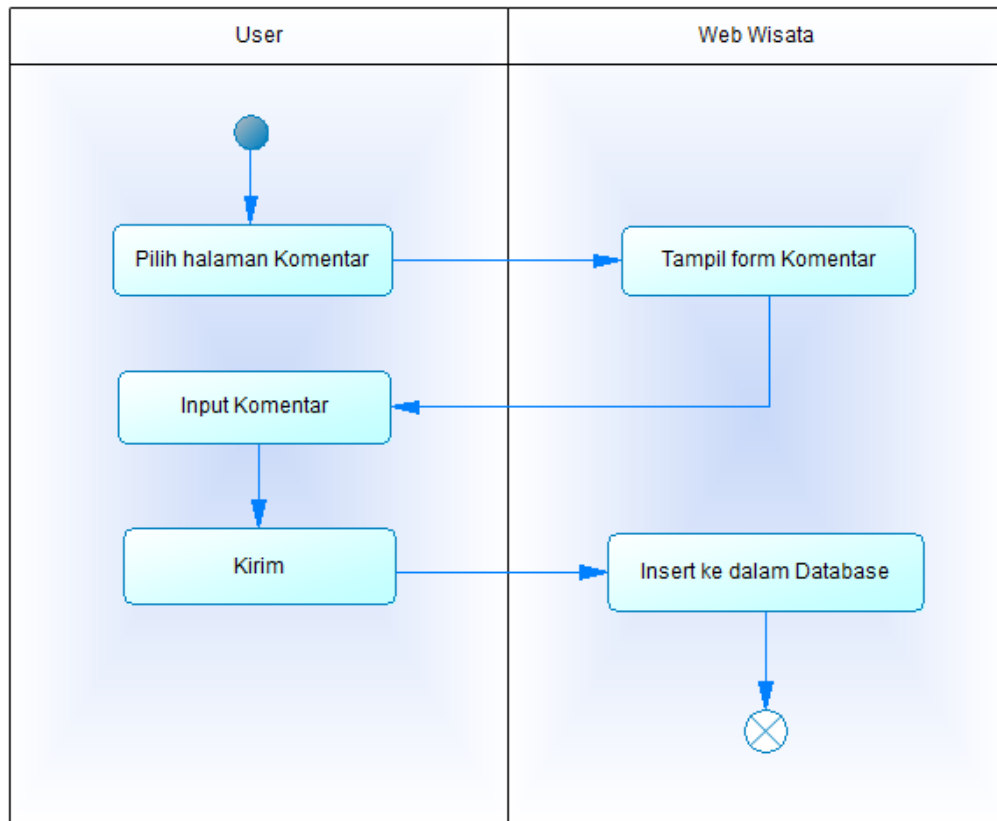




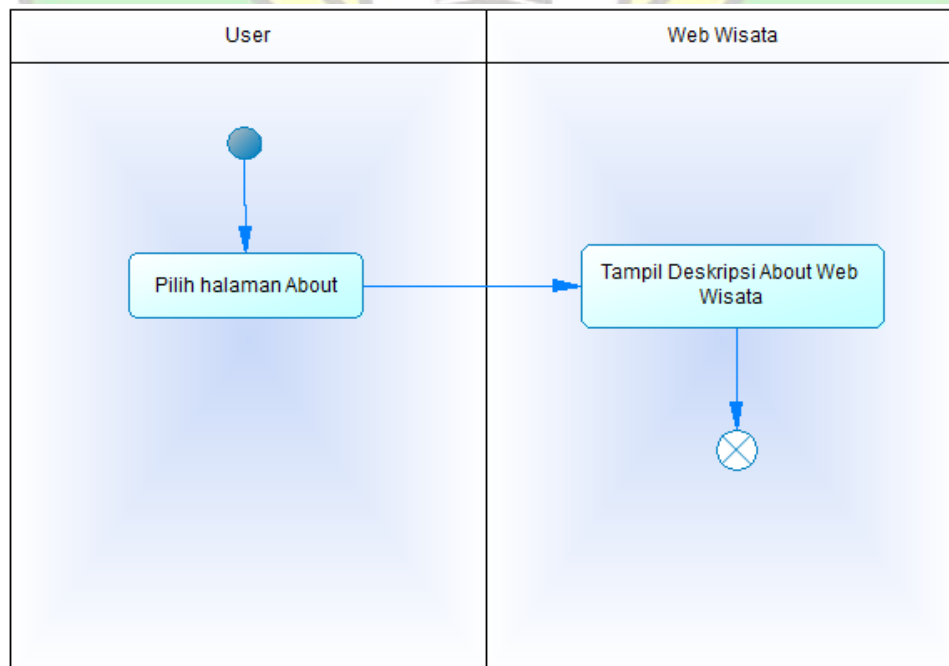
Gambar 4. 7. Activity diagram menu halaman Kebudayaan



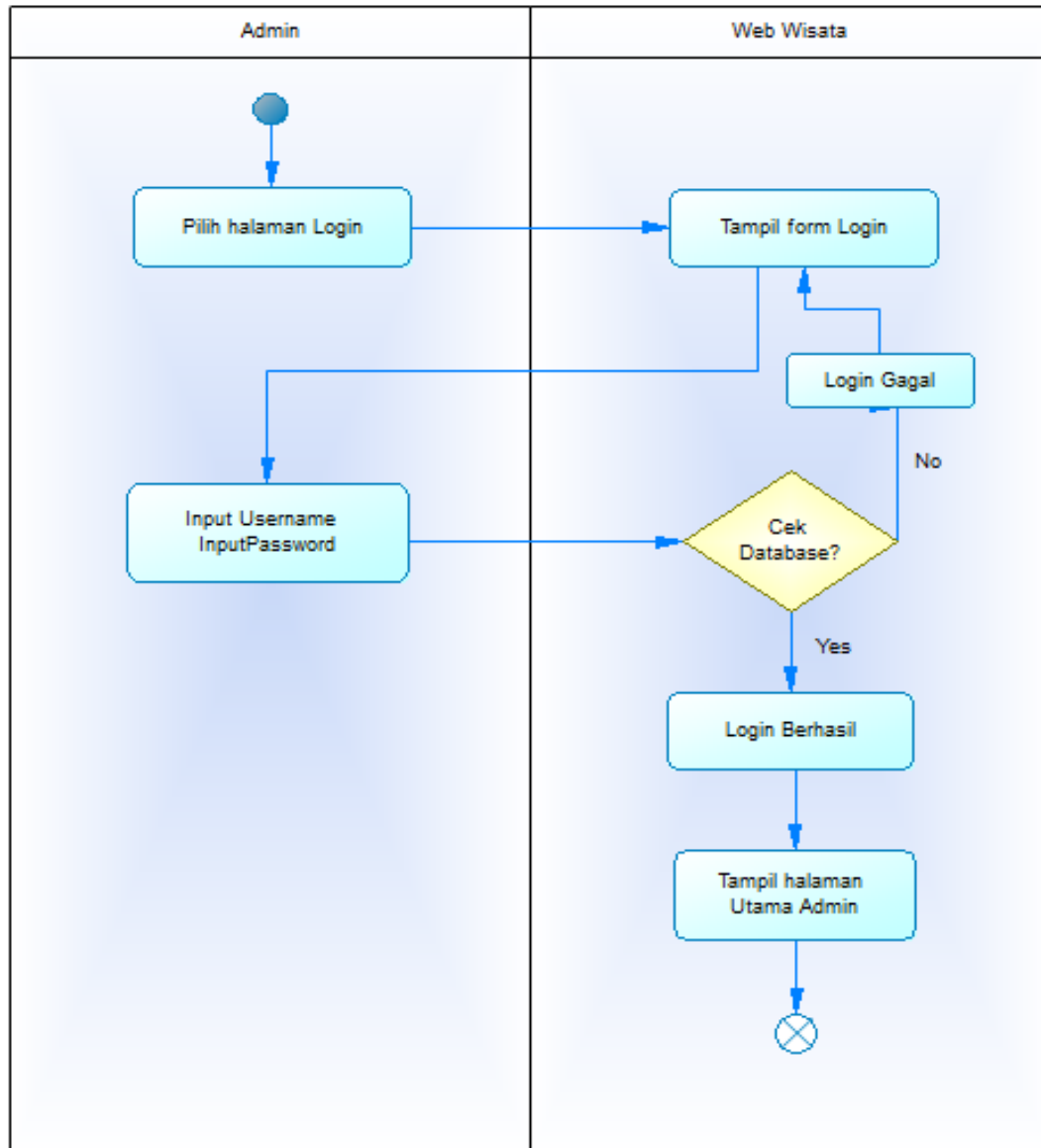
Gambar 4. 8. Activity diagram menu halaman Event

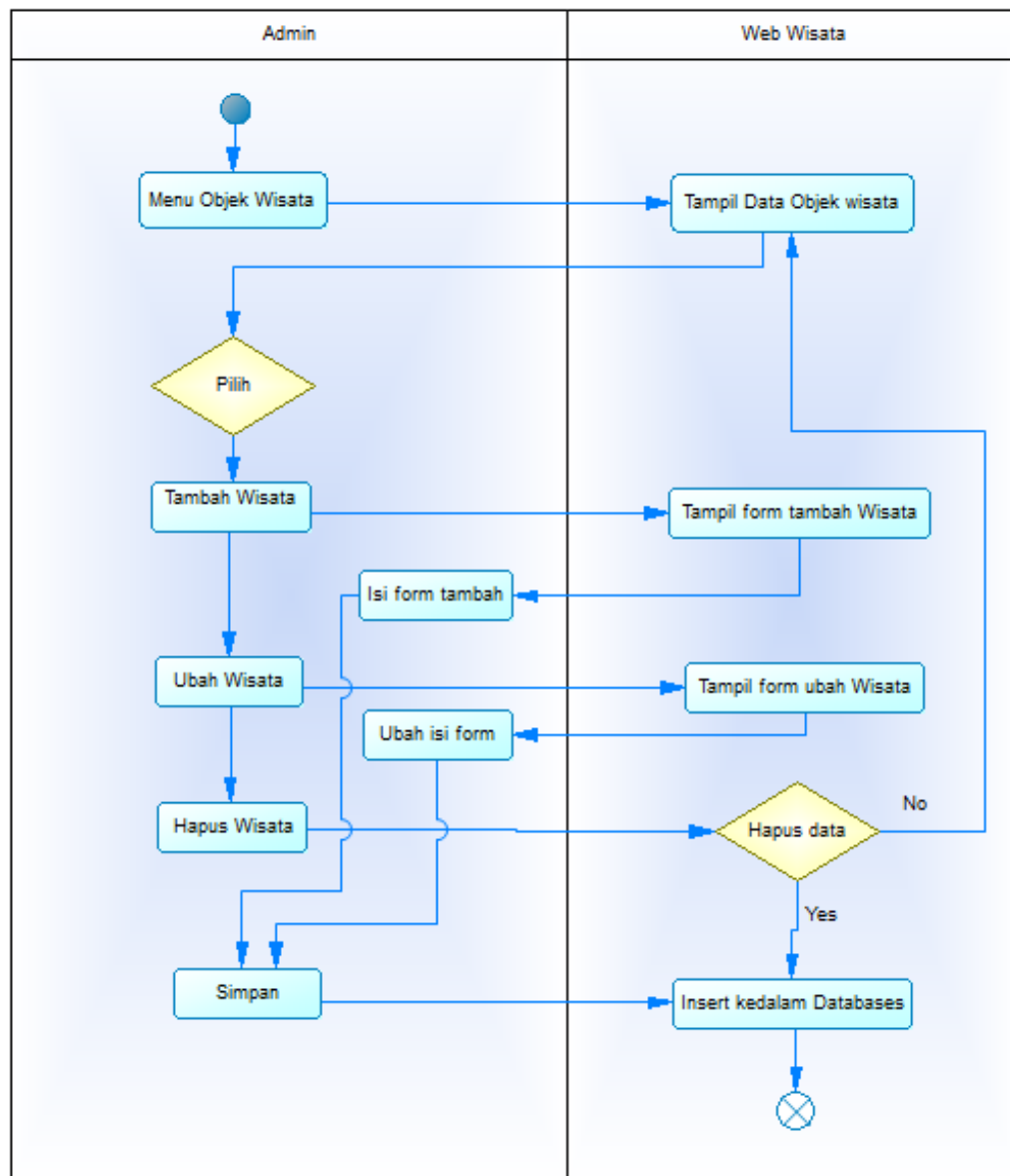


Gambar 4. 9. Activity diagram menu halaman Komentar

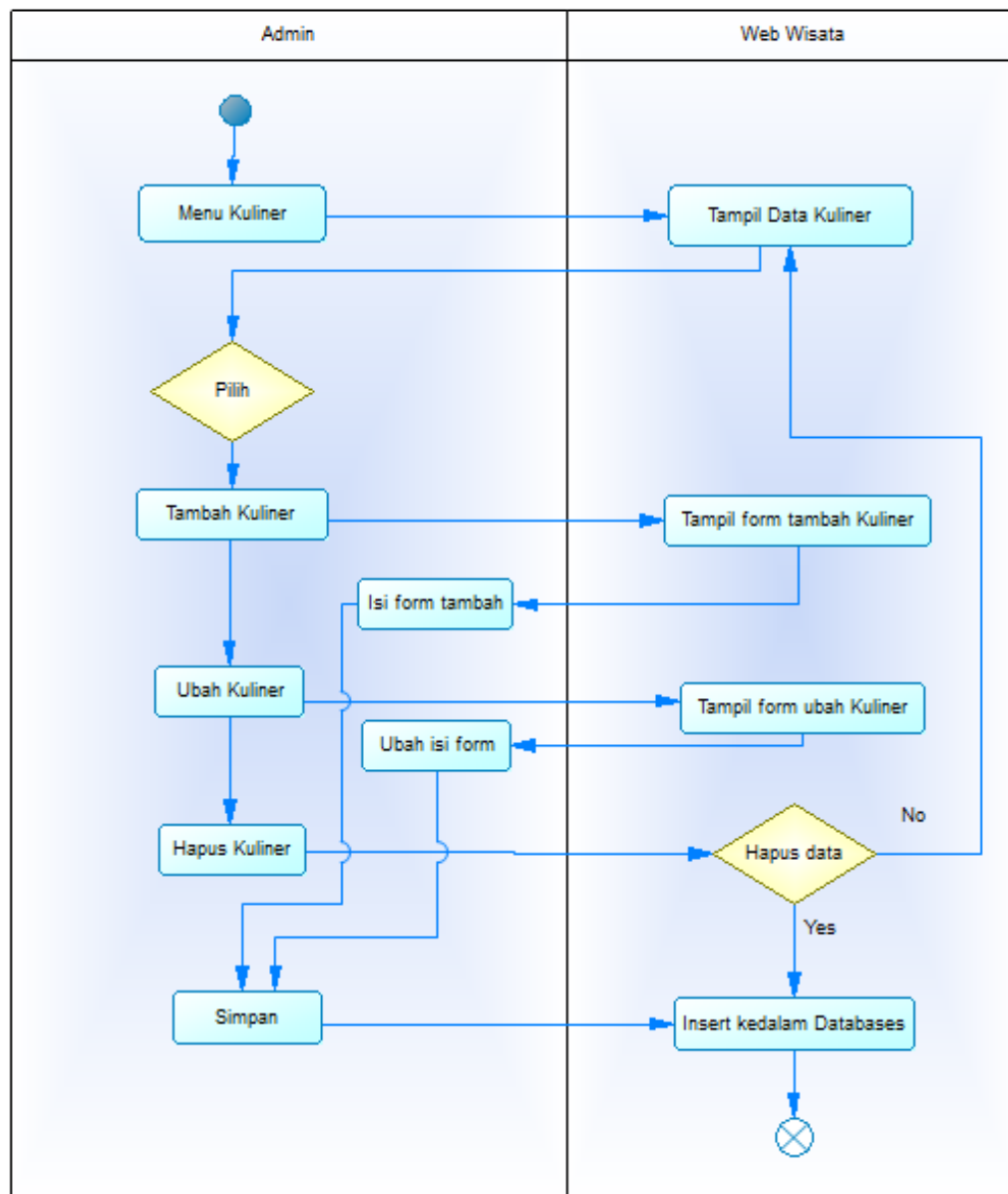


Gambar 4. 10. Activity diagram menu About

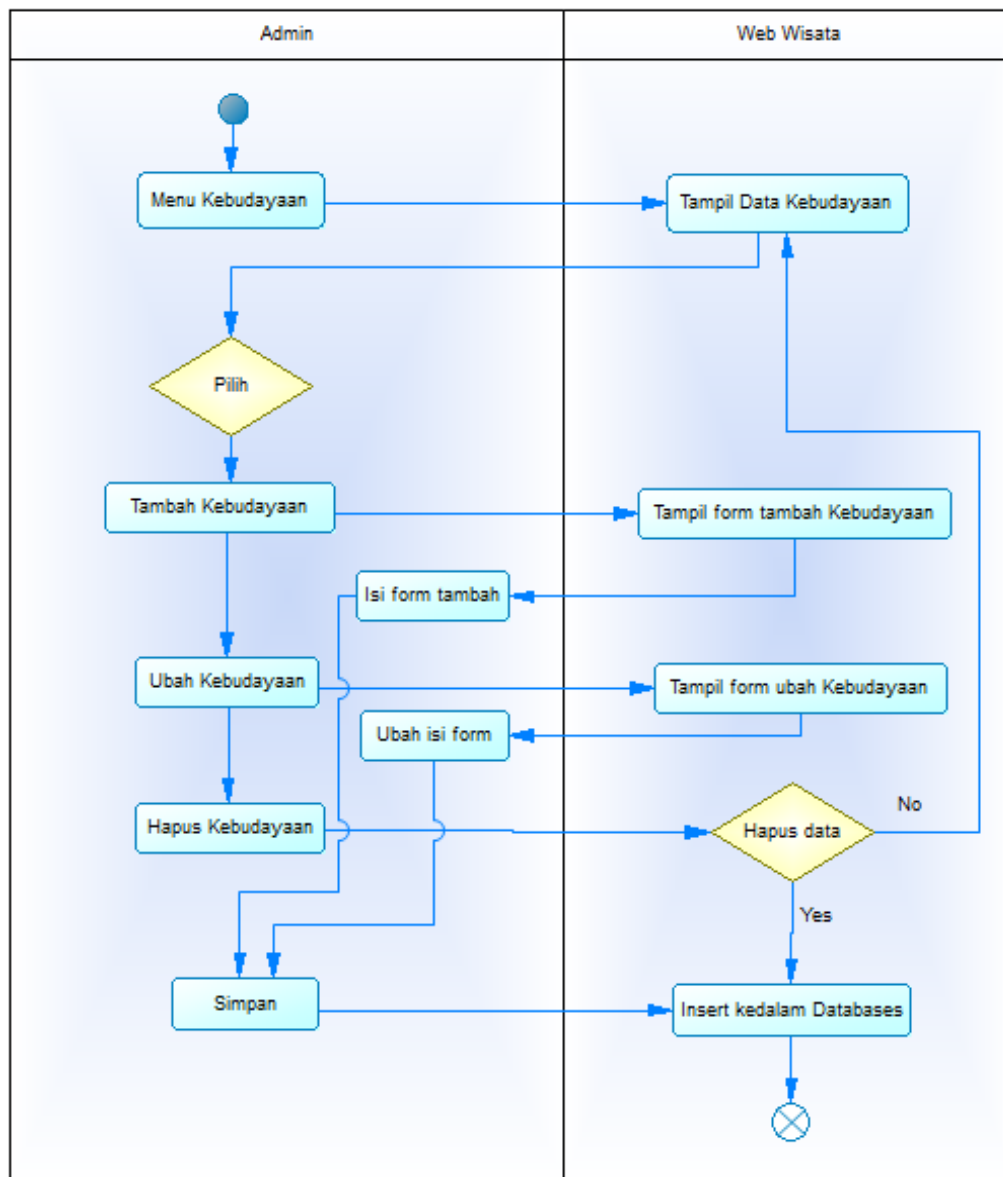
b. *Activity diagram Admin*Gambar 4. 11. *Activity diagram* halaman Login Admin



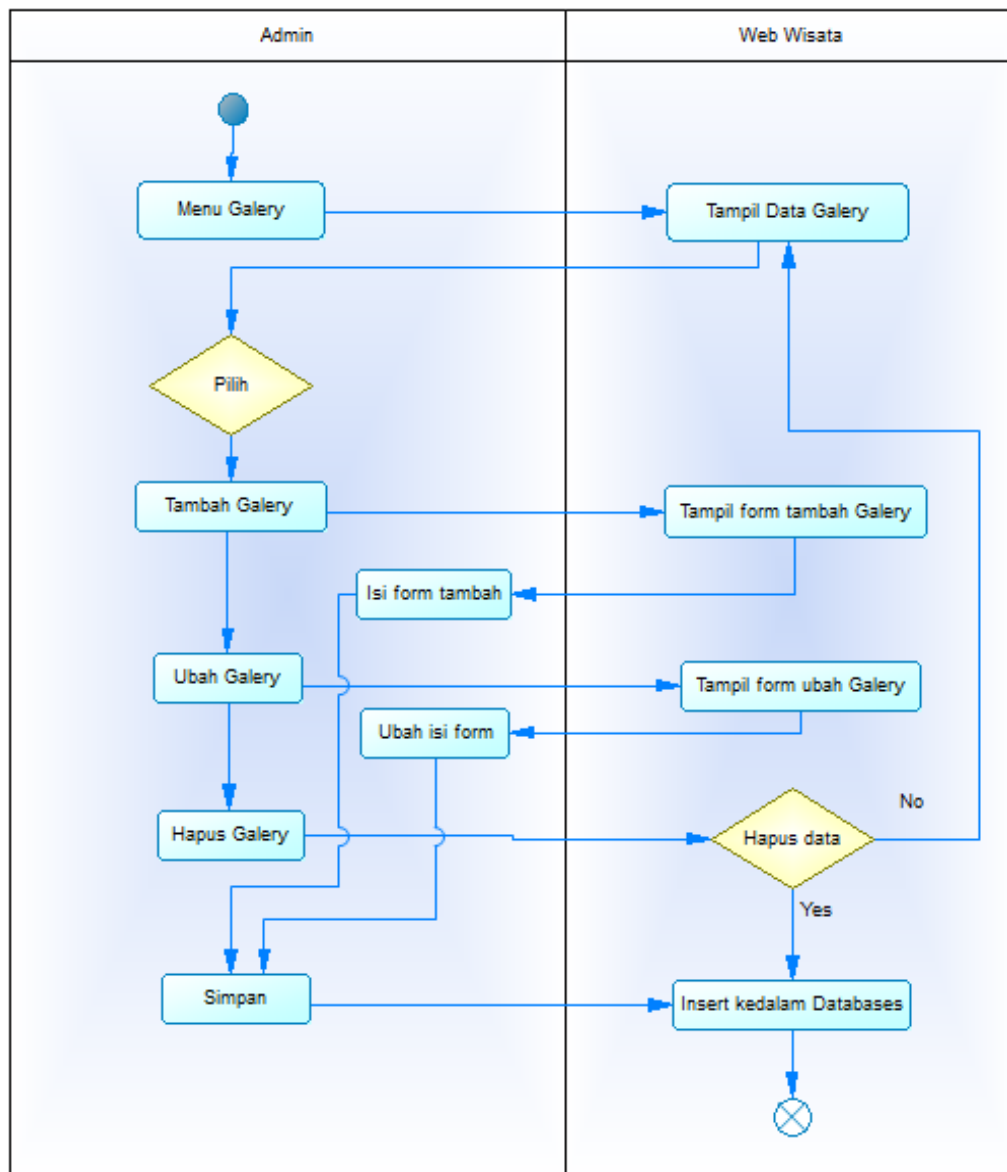
Gambar 4. 12. Activity diagram halaman Admin mengelola wisata



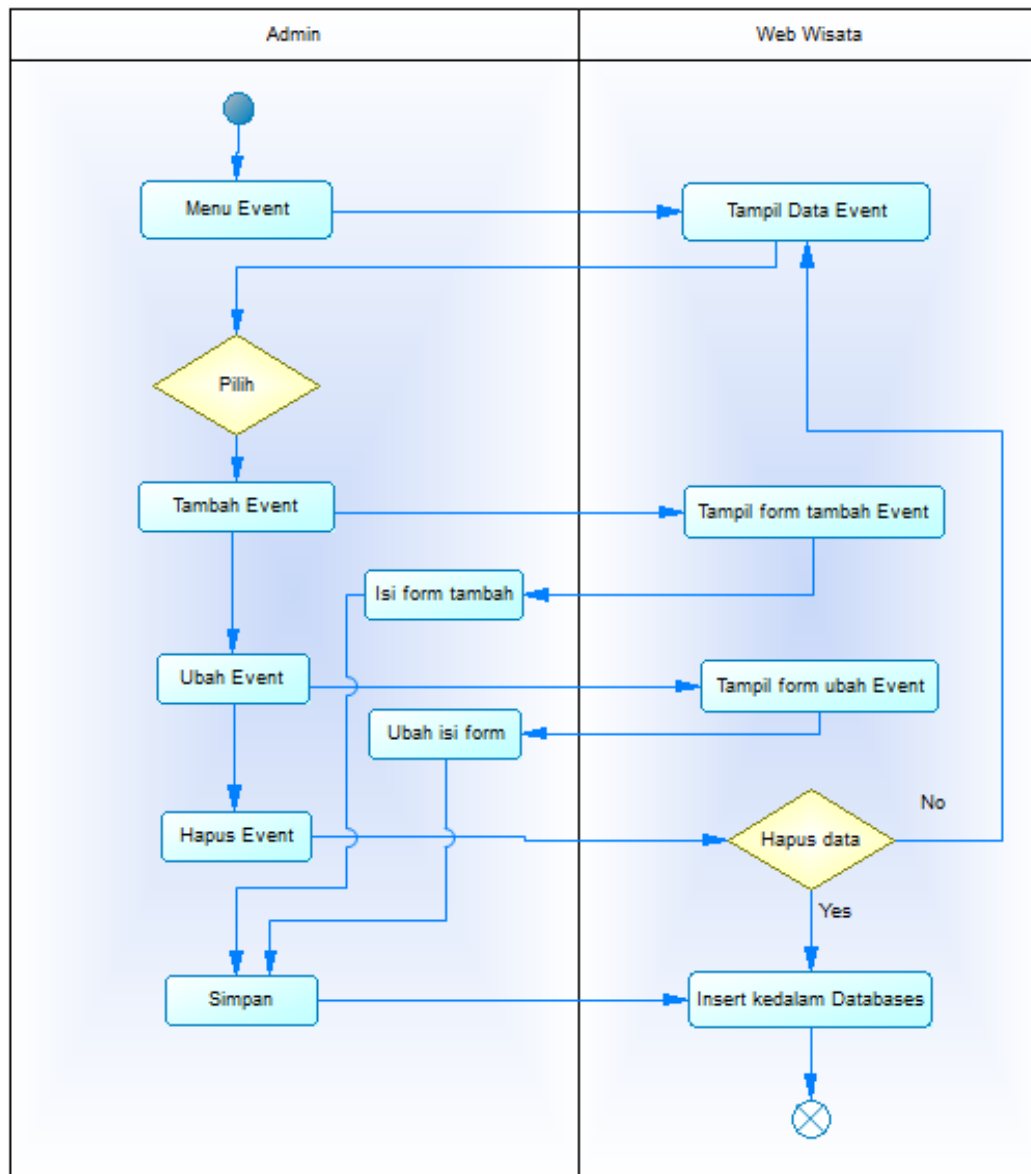
Gambar 4. 13. *Activity diagram* halaman Admin mengelola Kuliner



Gambar 4. 14. Activity diagram halaman Admin mengelola Kebudayaan



Gambar 4. 15. Activity diagram halaman Admin mengelola Galery

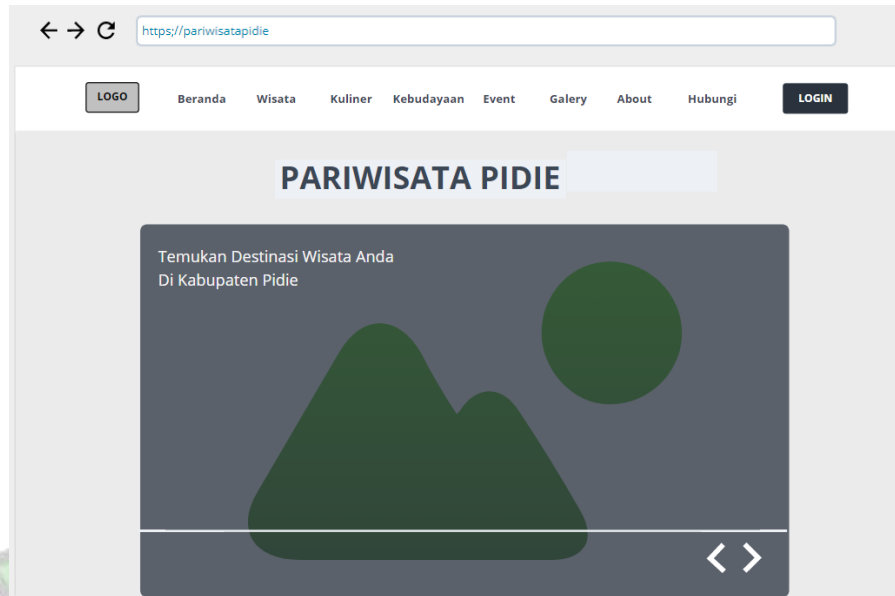


Gambar 4. 16. *Activity diagram* halaman Admin mengelola Event



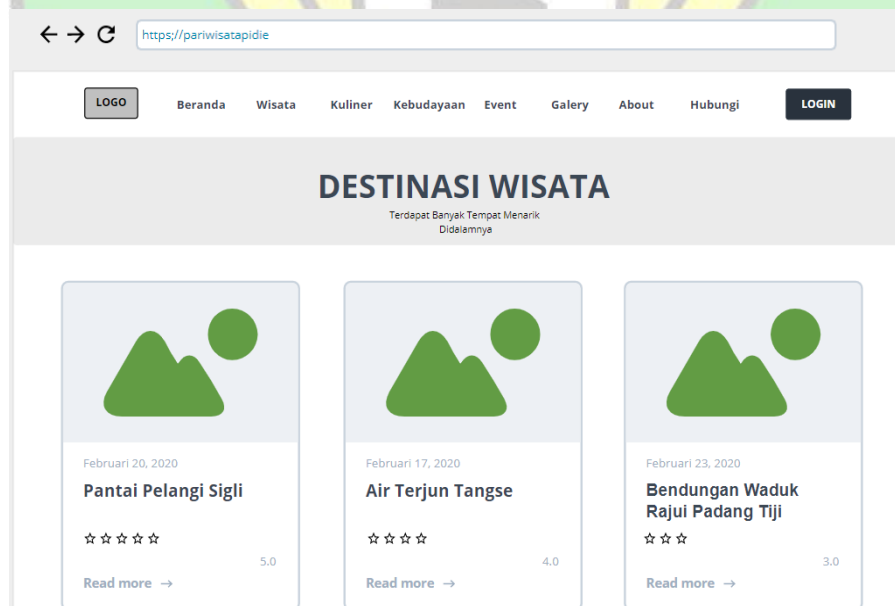
## C. Desain Sistem

### 1. Tampilan desain halaman Utama



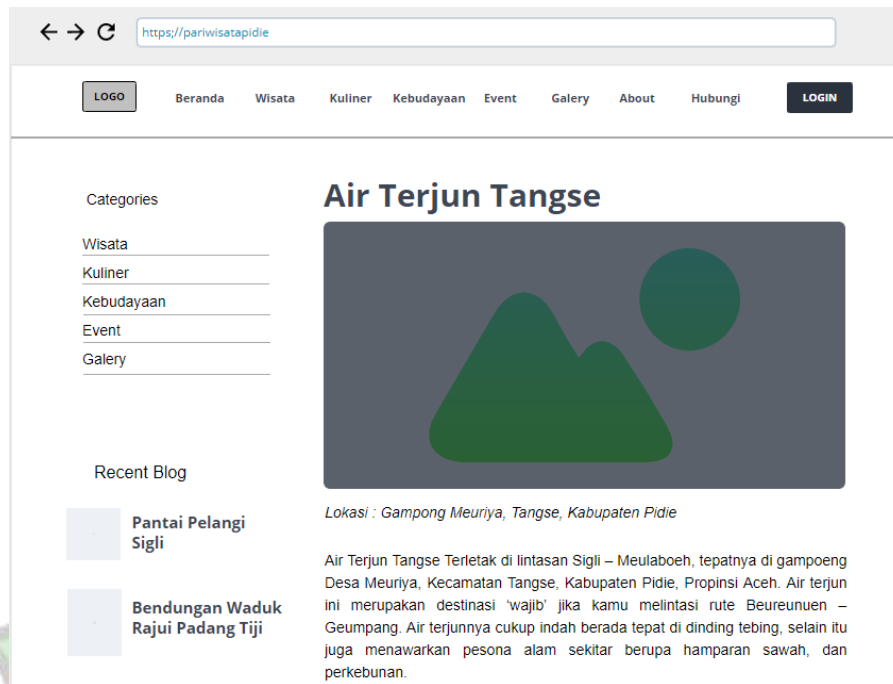
Gambar 4. 17. Desain halaman utama

### 2. Tampilan desain halaman Objek wisata



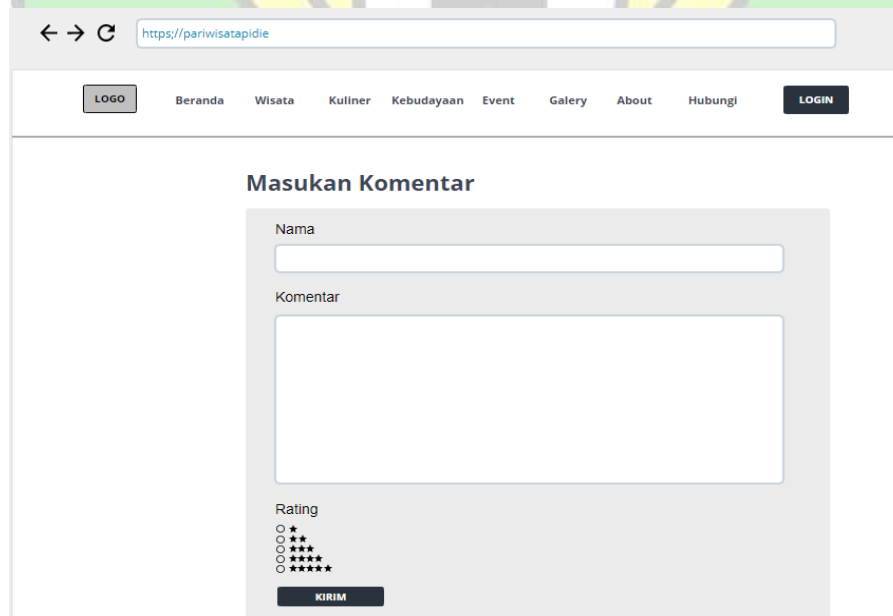
Gambar 4. 18. Desain halaman objek wisata

### 3. Tampilan desain halaman deskripsi wisata



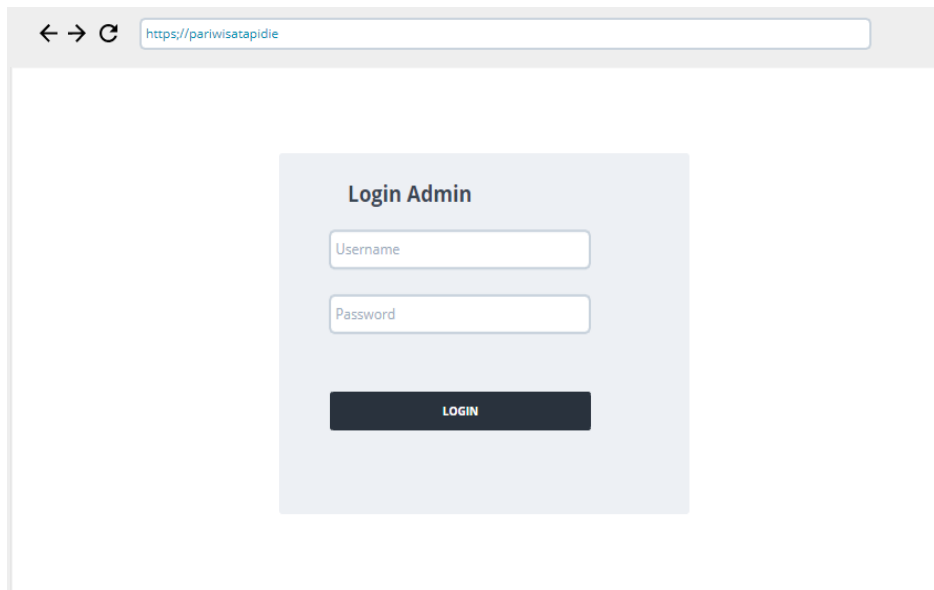
Gambar 4. 19. Desain halaman deskripsi wisata

### 4. Tampilan desain halaman komentar dan rating



Gambar 4. 20. Desain halaman komentar dan rating

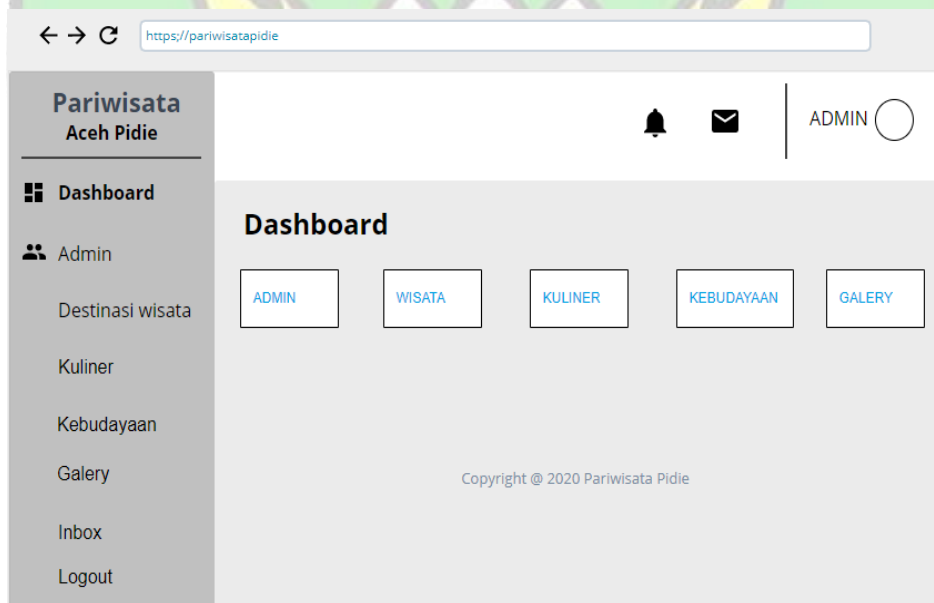
## 5. Tampilan desain halaman login admin



The screenshot shows a web browser window with the URL `https://pariwisatapidie`. The main content is a light blue box titled "Login Admin". Inside this box, there are two input fields: "Username" and "Password". Below these fields is a dark blue button labeled "LOGIN".

Gambar 4. 21.Desain halaman login admin

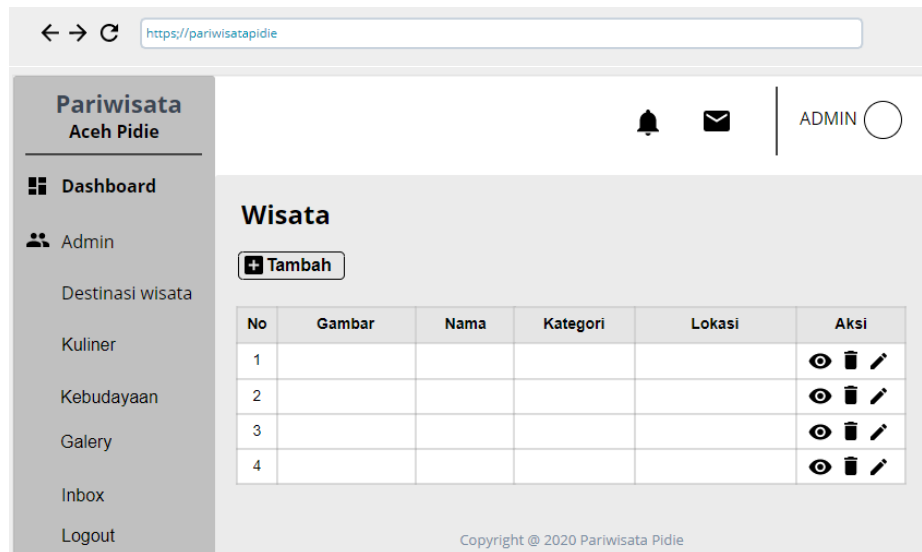
## 6. Tampilan desain halaman utama Admin



The screenshot shows the Admin Dashboard. The browser URL is `https://pariwisatapidie`. The page has a dark grey sidebar on the left with the following menu items: "Pariwisata Aceh Pidie", "Dashboard", "Admin", "Destinasi wisata", "Kuliner", "Kebudayaan", "Galery", "Inbox", and "Logout". The main content area is titled "Dashboard" and features five buttons: "ADMIN", "WISATA", "KULINER", "KEBUDAYAAN", and "GALERY". In the top right corner, there are notification and mail icons, and a user profile labeled "ADMIN" with a circular placeholder. At the bottom center, it says "Copyright © 2020 Pariwisata Pidie".

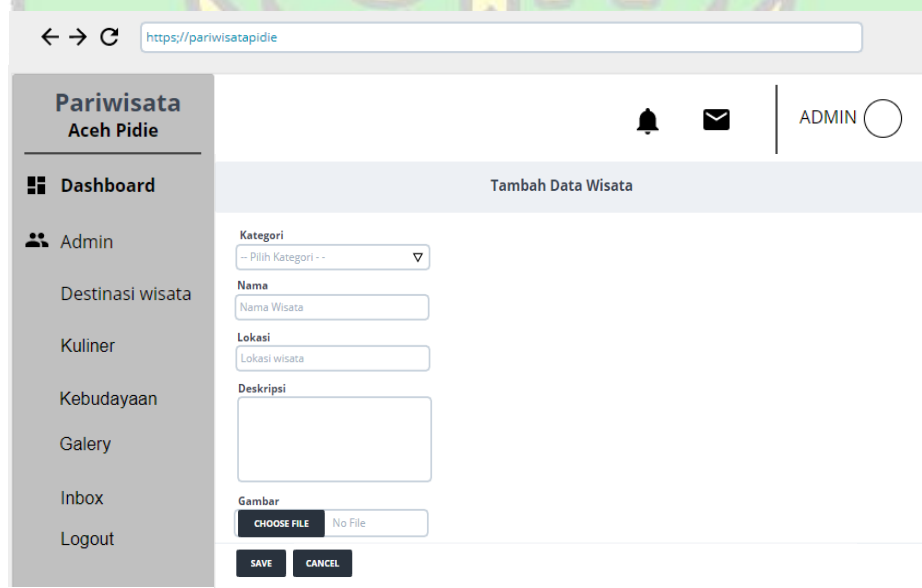
Gambar 4. 22.Desain halaman utama admin

7. Tampilan halaman admin mengelola wisata/kuliner/kebudayaan



Gambar 4. 23.Desain admin mengelola wisata/kuliner/kebudayaan

8. Tampilan halaman admin menambah/ubah wisata

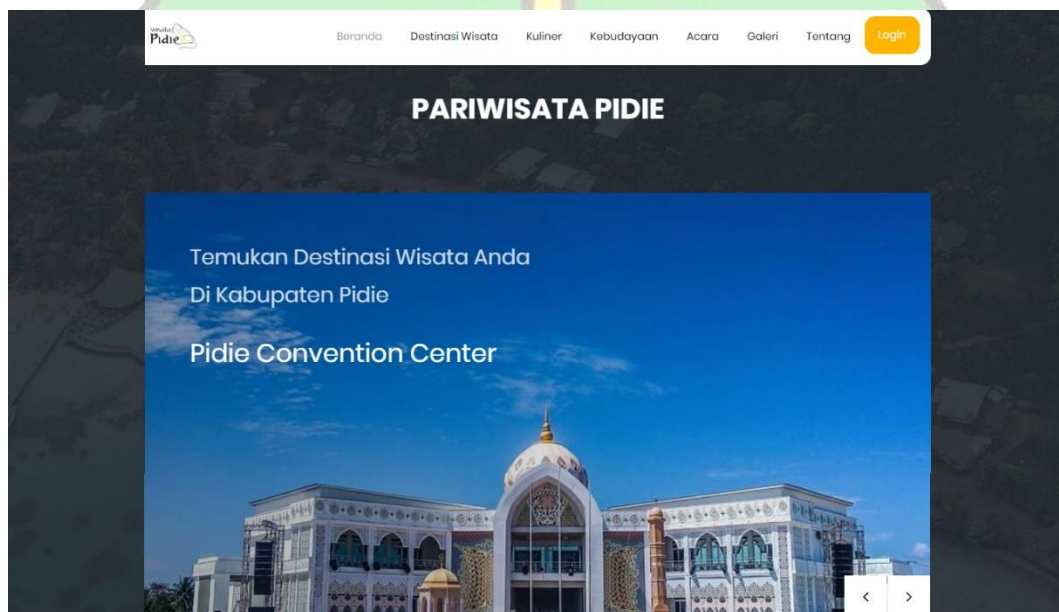


Gambar 4. 24.Desain admin menambah/ubah wisata

## D. Tampilan Sistem

Tampilan sistem adalah suatu bentuk hasil dari sistem yang telah selesai dikembangkan yang sesuai dengan tahapan desain sistem. Dalam penelitian ini terdapat dua level pengguna sistem informasi yaitu admin dan user. Dimana admin sebagai pengelola sistem secara khusus, dan user adalah sebagai pengguna secara umum. Berikut ini bentuk tampilan sistem informasi wisata kabupaten Pidie sebagai berikut:

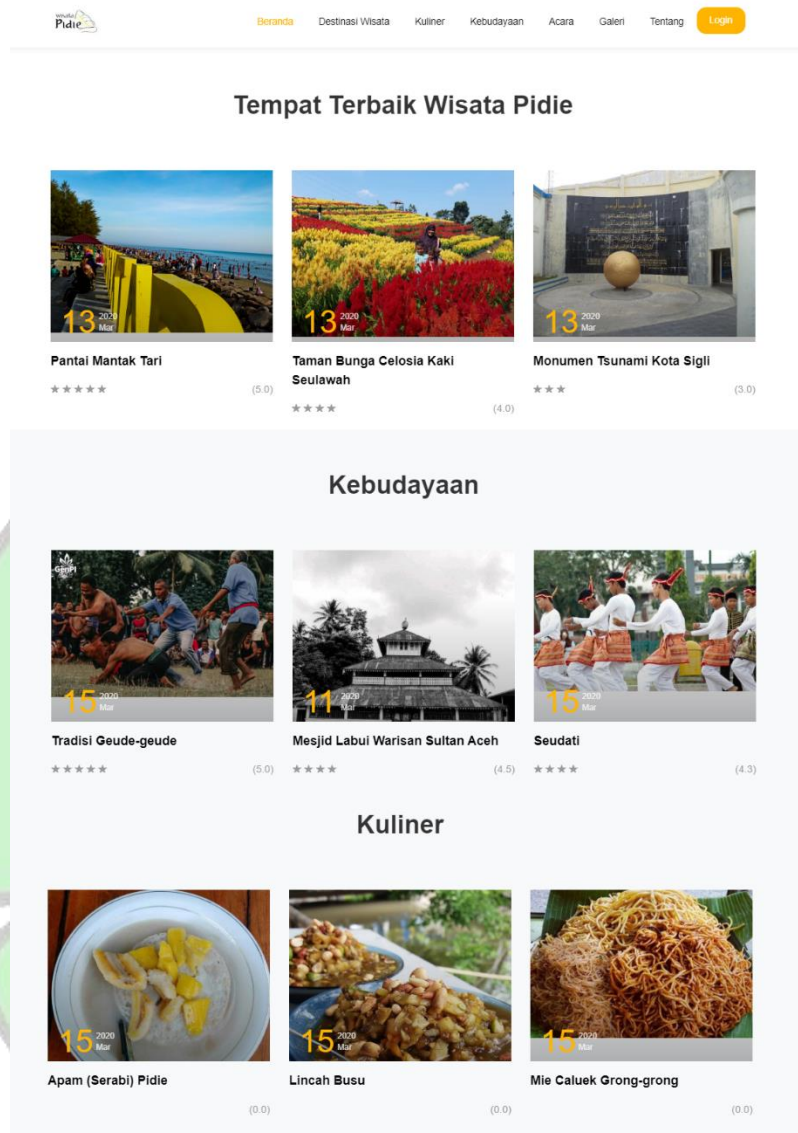
### 1. Halaman utama Sistem



Gambar 4. 25. Halaman Utama Sistem

Tampilan halaman utama adalah yang akan tampil pertama kali pada saat membuka sistem. Ada beberapa menu yang ada pada header halaman utama sistem ini, yaitu menu destinasi wisata, kuliner, kebudayaan, acara, galeri, dan menu login untuk admin.

## 2. Menu Prioritas

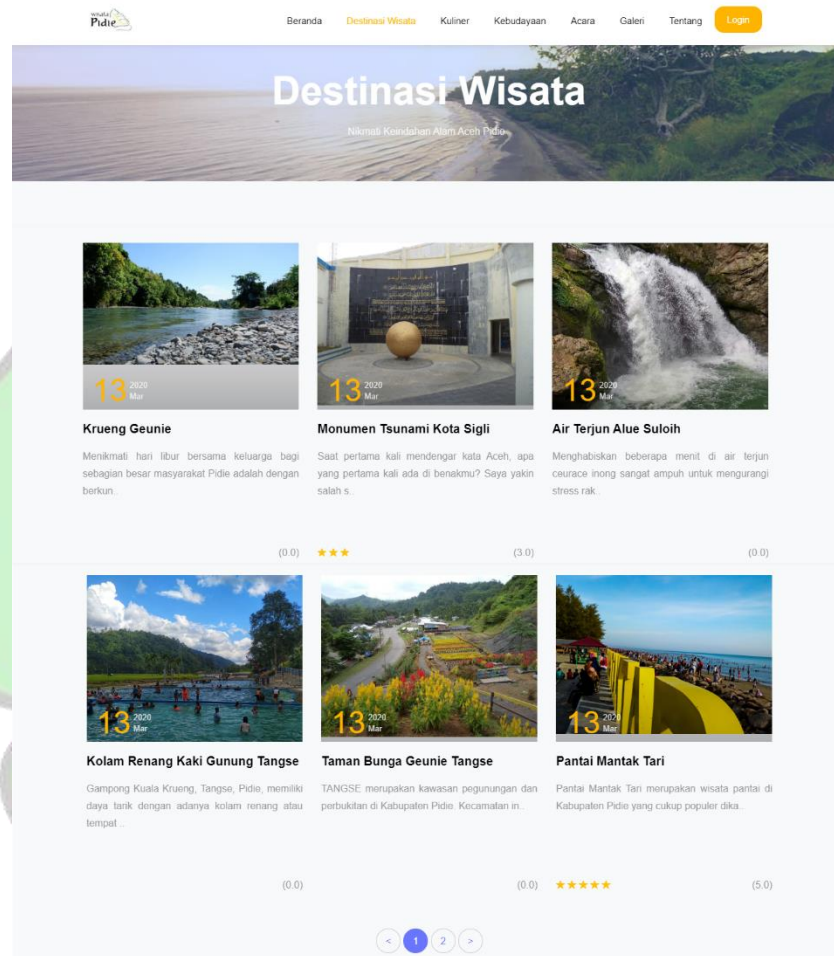


Gambar 4. 26. Halaman Prioritas

Pada halaman utama sistem terdapat menu prioritas, yaitu menu yang menampilkan objek-objek wisata, kebudayaan dan kuliner yang memiliki nilai rating tertinggi. Nilai rating ini didapatkan dari penilaian oleh user pada saat membuka objek tersebut dan memberikan nilai dan komentar sesuai dengan

keinginan dari user. Objek-objek yang ada pada menu prioritas ini sewaktu-waktu bisa berganti sesuai dengan nilai rating tertinggi pada saat itu.

### 3. Halaman Destinasi Wisata

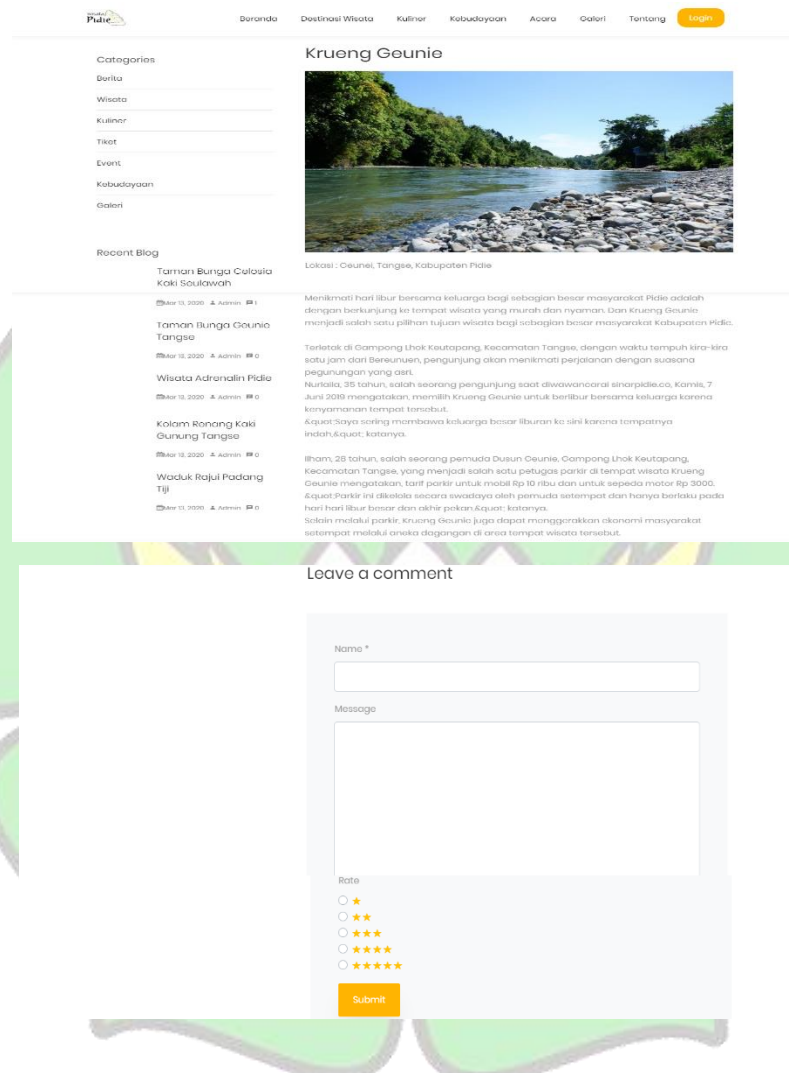


Gambar 4. 27. Halaman Destinasi Wisata

Pada halaman destinasi wisata ini terdapat pilihan objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Pidie. Setiap slide halaman destinasi wisata terdapat 6 objek wisata yang di tampilkan, yang terdiri dari nama objek wisata, rating objek wisata, sedikit keterangan dan tanggal objek wisata tersebut ditambahkan ke sistem. Pengunjung dapat memilih objek wisata yang ingin ditampilkan dan setelah

memilihnya sistem akan menampilkan deskripsi objek wisata sesuai dengan yang dipilih, bisa dilihat pada gambar halaman deskripsi objek wisata.

#### 4. Halaman deskripsi objek wisata



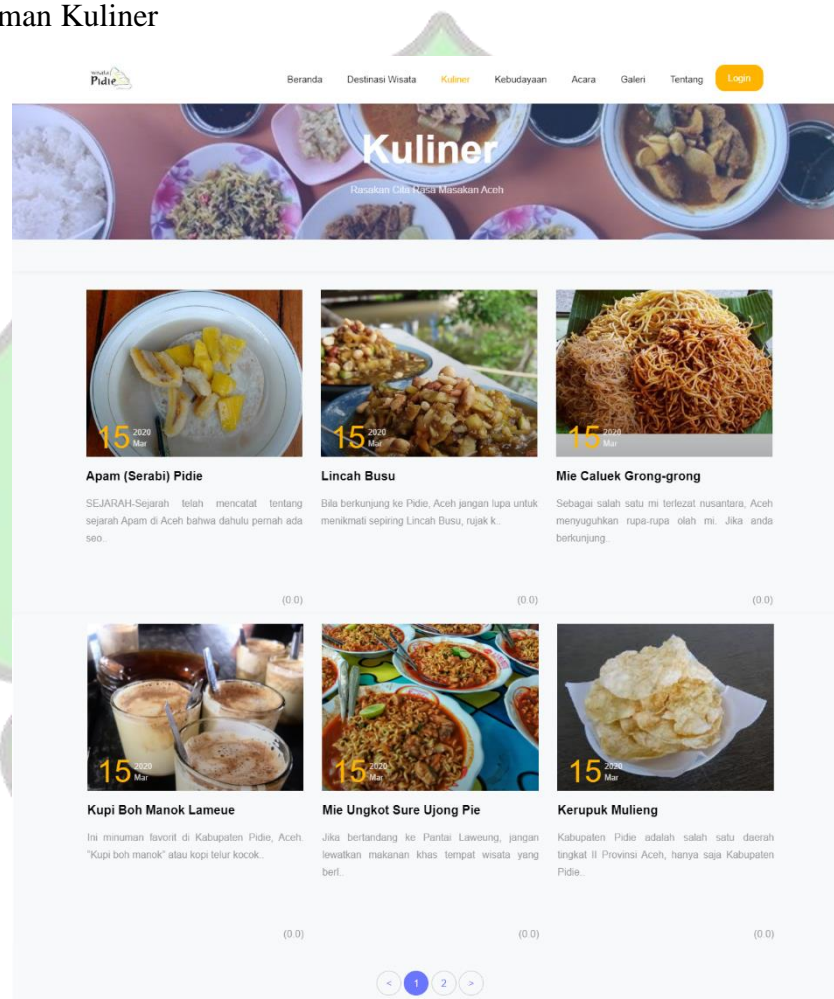
Gambar 4. 28. Halaman Deskripsi Objek Wisata

Pada halaman ini terdapat penjelasan informasi tentang objek wisata yang dipilih pada menu destinasi wisata sebelumnya. Informasi yang didapatkan yaitu foto objek wisata, lokasi, dan penjelasan tentang fasilitas-fasilitas yang tersedia



pada objek wisata tersebut. Pada halaman ini juga pengunjung dapat melihat komentar beserta rating dari pengunjung sebelumnya tentang wisata tersebut, tidak hanya itu pengunjung dapat melakukan komentar dan rating terhadap objek wisata tersebut.

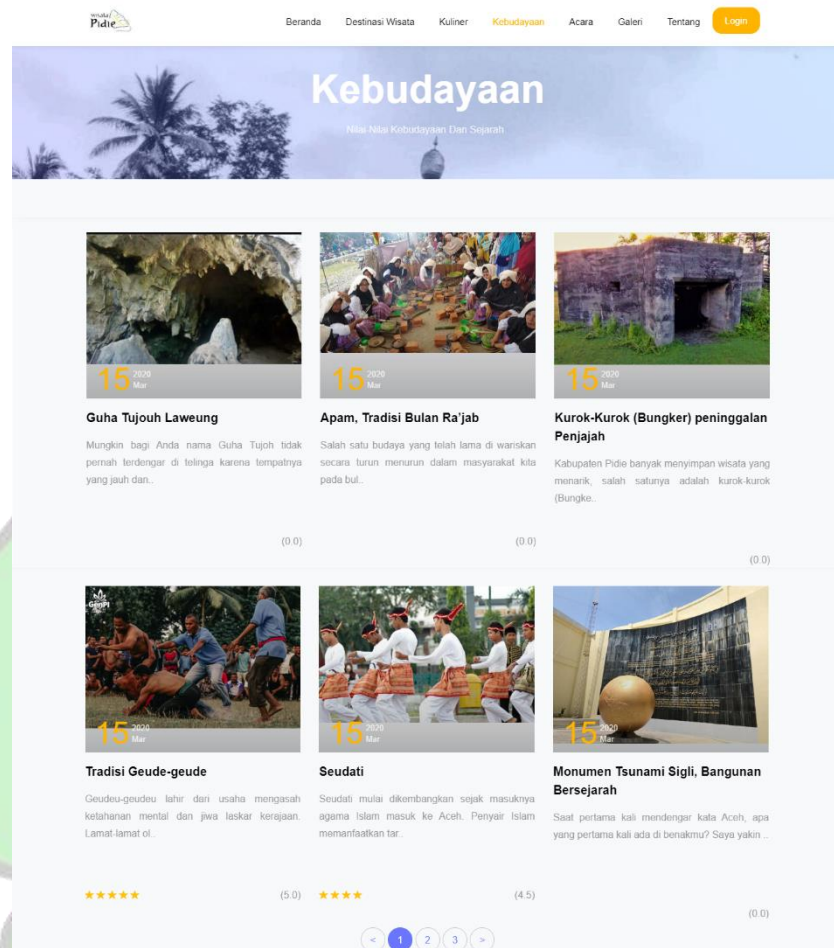
## 5. Halaman Kuliner



Gambar 4. 29. Halaman Kuliner

Pada halaman kuliner ini terdapat informasi pilihan kuliner-kuliner yang ada di Kabupaten Pidie. Informasi yang diberikan berupa nama kuliner, alamat kuliner, dan sebagian ada informasi tentang cara untuk membuat kuliner tersebut. Informasi kuliner yang ada pada halaman ini hanya kuliner khas Kabupaten Pidie saja.

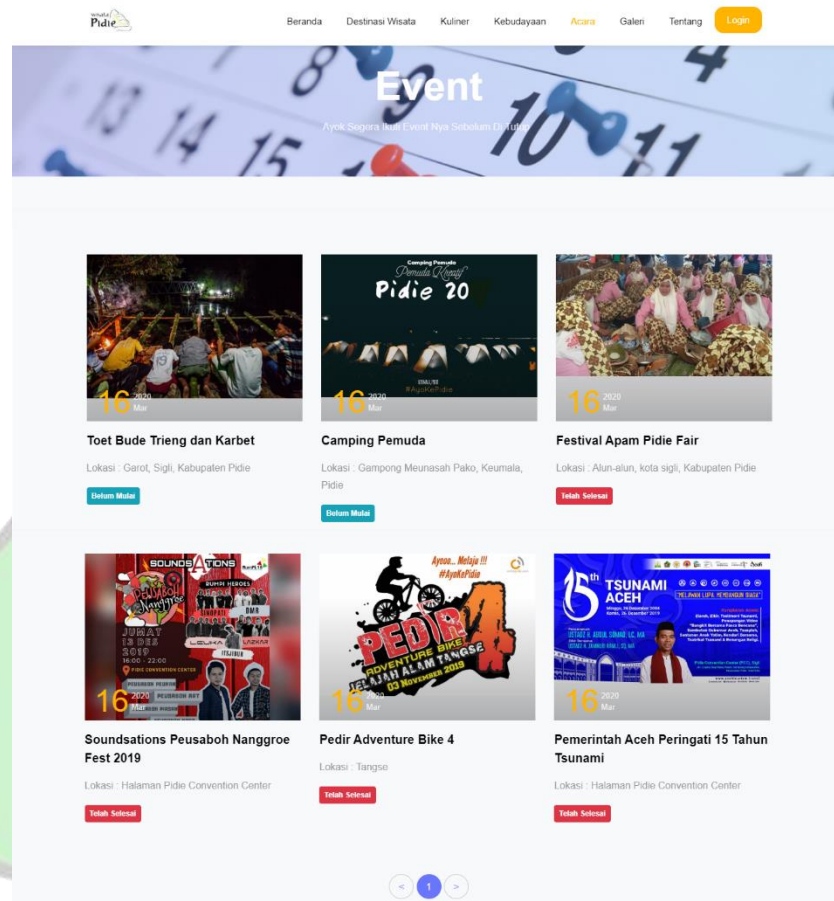
## 6. Halaman Kebudayaan



Gambar 4. 30. Halaman Kebudayaan

Pada halaman kebudayaan ini terdapat pilihan objek-objek kebudayaan dan sejarah yang ada di Kabupaten Pidie. Pada halaman ini yang membedakan sistem ini dengan sistem-sistem informasi wisata yang pernah ada sebelumnya, karena kebanyakan sistem informasi wisata tidak ada yang memberikan informasi tentang kebudayaan. Padahal informasi tentang kebudayaan sangat perlu untuk menambah wawasan tentang budaya, adat, dan sejarah yang ada di daerah tersebut.

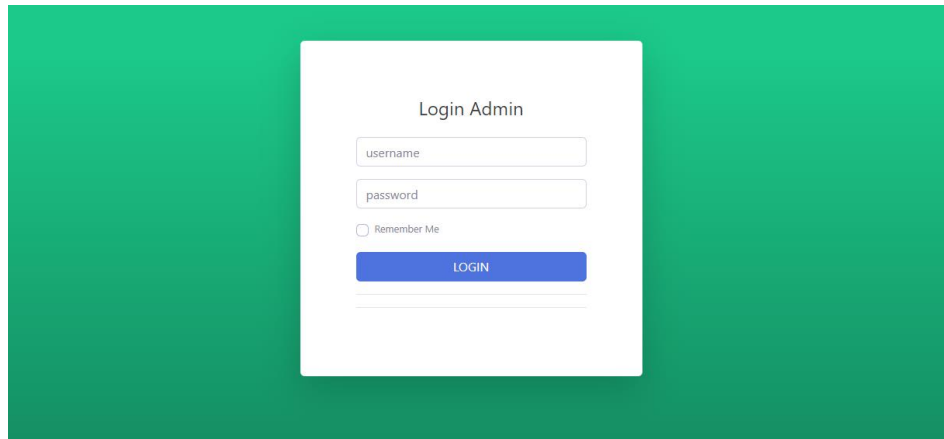
## 7. Halaman Event



Gambar 4. 31. Halaman Event

Pada halaman event ini terdapat pilihan event-event atau acara yang akan atau telah diselenggarakan di Kabupaten Pidie. Acara-acara yang ditampilkan pada halaman event ini hanya acara yang diselenggarakan di Kabupaten Pidie saja. Pada halaman ini terdapat informasi nama acara, dan keterangan tentang acara tersebut. Pengunjung dapat melihat apakah acara tersebut sudah diselenggarakan atau belum, sesuai dengan keterangan dan tanggal acara tersebut. Dan pengunjung juga dapat melihat lokasi acara pada halaman deskripsi acara.

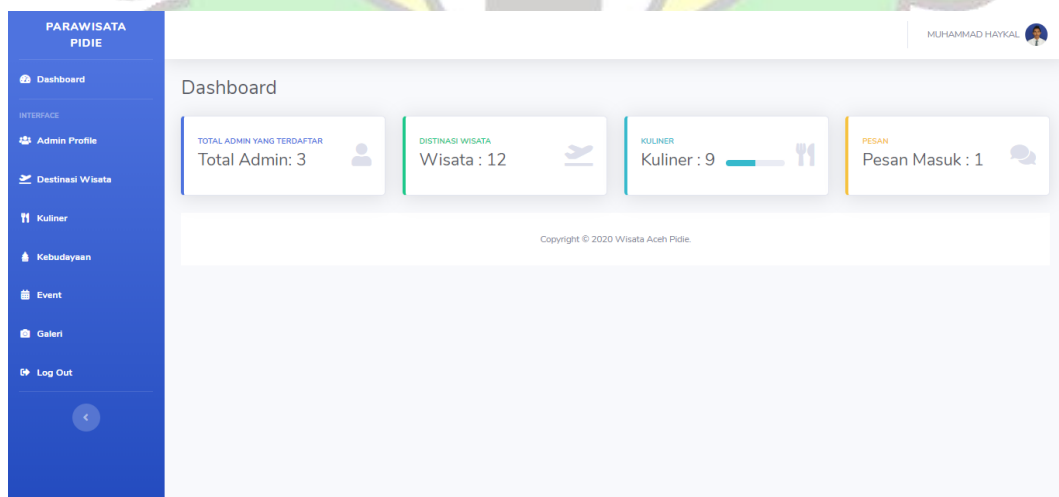
## 8. Halaman Login Admin



Gambar 4. 32. Halaman Login Admin

Pada halaman login admin harus mengisi form username dan password yang telah terdaftar dalam sistem. Panjang password tidak ditentukan jumlahnya. Dan kemudian klik login untuk masuk kedalam dashboard admin, apabila username atau password tidak valid maka halaman tidak akan berpindah.

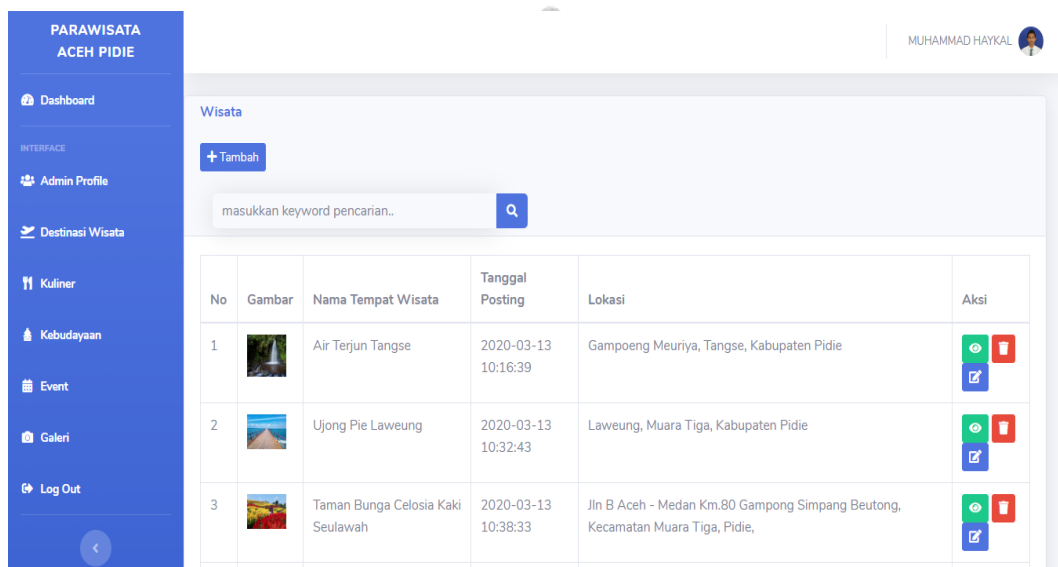
## 9. Halaman Dashboard Admin















Gambar 4. 33. Halaman Dashboard Admin

Dashboard admin pada halaman ini sistem menampilkan seluruh data yang diperlukan dari mulai fitur yang disediakan untuk admin. Dari jumlah admin, jumlah objek wisata, kuliner, kebudayaan, dan jumlah event.

#### 10. Halaman Admin mengelola objek wisata



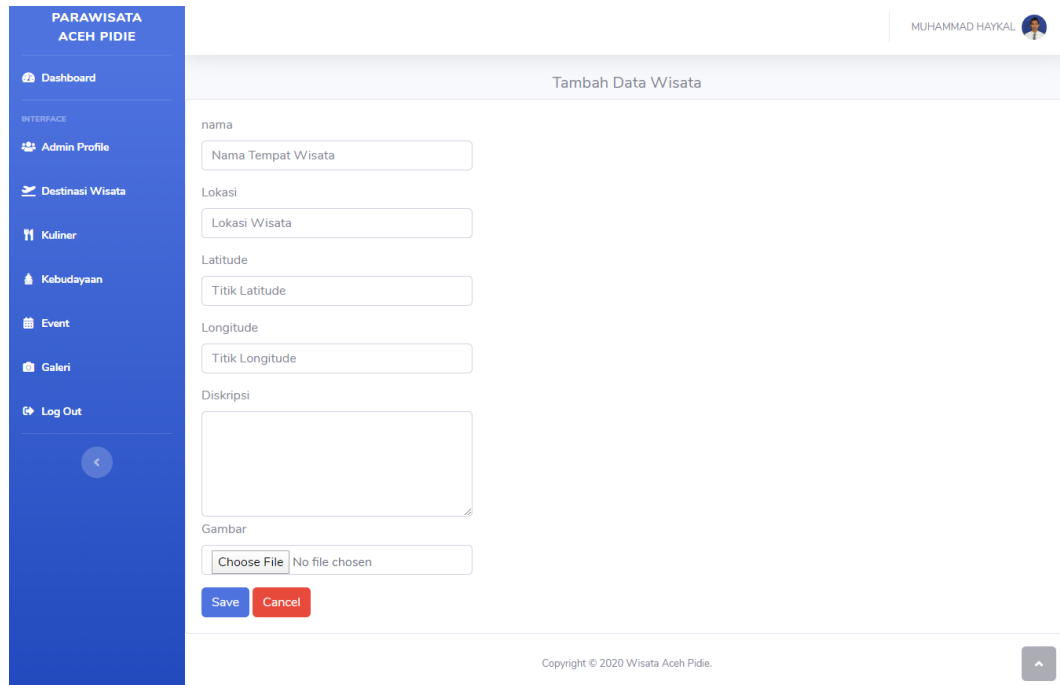
The screenshot shows the admin interface for 'PARAWISATA ACEH PIDIE'. The user is 'MUHAMMAD HAYKAL'. The main section is titled 'Wisata' and includes a '+ Tambah' button and a search bar with the placeholder 'masukkan keyword pencarian..'. Below is a table listing three tourism objects:

No	Gambar	Nama Tempat Wisata	Tanggal Posting	Lokasi	Aksi
1		Air Terjun Tangse	2020-03-13 10:16:39	Gampoeng Meuriya, Tangse, Kabupaten Pidie	  
2		Ujong Pie Laweung	2020-03-13 10:32:43	Laweung, Muara Tiga, Kabupaten Pidie	  
3		Taman Bunga Celosia Kaki Seulawah	2020-03-13 10:38:33	Jln B Aceh - Medan Km.80 Gampong Simpang Beutong, Kecamatan Muara Tiga, Pidie,	  

Gambar 4. 34. Halaman Admin Mengelola Wisata

Halaman mengelola data objek wisata terdapat beberapa tombol seperti tambah objek wisata, lihat objek wisata, edit objek wisata, dan hapus objek wisata. Pada halaman ini juga terdapat menu untuk melakukan pencarian objek wisata, sehingga admin bisa mencari objek wisata untuk melihat apakah objek wisata tersebut sudah ada atau belum sebelum melakukan penambahan. Selain penambahan, admin juga bisa mengelola data objek wisata yang sudah ada dengan cara klik pada tombol ubah, dan untuk menghapus juga demikian klik pada tombol hapus.

## 11. Halaman Admin menambah objek wisata



PARAWISATA  
ACEH PIDIE

MUHAMMAD HAYKAL

Tambah Data Wisata

nama  
Nama Tempat Wisata

Lokasi  
Lokasi Wisata

Latitude  
Titik Latitude

Longitude  
Titik Longitude

Diskripsi

Gambar  
Choose File No file chosen

Save Cancel

Copyright © 2020 Wisata Aceh Pidie.

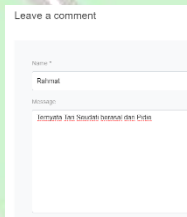

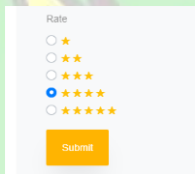
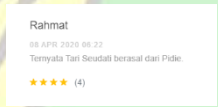
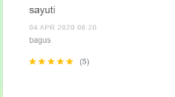

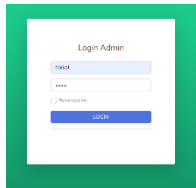

Gambar 4. 35. Halaman Admin menambah wisata

Pada halaman ini admin yang menambahkan objek wisata harus mengisi beberapa form yaitu mengisi nama tempat wisata, lokasi wisata, deskripsi wisata dan menambahkan foto wisata. Setelah semua form itu diisi lalu klik tombol save untuk menyimpan dan klik tombol cancel untuk membatalkan penambahan. Apabila sudah menyimpan maka semua data wisata tersebut akan tersimpan di database dan data tersebut akan dapat dilihat oleh user.

## E. Testing

Testing atau pengujian aplikasi ini adalah untuk menguji valid atau error nya dari sistem yang dibuat oleh perancang pada tahap ini penguji hanya menguji pada beberapa fitur:

Tabel 4. 1. Hasil Testing Sistem

Skenario pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
User menginput nama dan komentar		Sistem akan menampilkan nama user dan komentar sesuai dengan yang di input.		<b>Valid</b>
User melakukan rating pada konten		Sistem akan menampilkan rating sesuai dengan yang dilakukan user.		<b>Valid</b>
Konten dengan rating tertinggi akan muncul pada halaman utama menu prioritas		Pada halaman utama sistem menu prioritas menampilkan konten dengan rating tertinggi.		<b>Valid</b>
Admin Login dengan username dan password terdaftar		Sistem akan menampilkan halaman dashboard Admin		<b>Valid</b>

Admin Merubah password		Sistem akan menampilkan halaman profil admin dan password telah berubah.		<b>Valid</b>
Admin menambahkan konten pada form penambahan		Sistem akan menampilkan daftar konten yang baru ditambah dan disimpan pada database.		<b>Valid</b>
Admin mengelola konten yang sudah ada		Sistem akan menampilkan proses edit dan hapus konten yang sudah ada sebelumnya.		<b>Valid</b>
Admin melakukan logout		Sistem akan menampilkan halaman utama dan keluar dari halaman admin.		<b>Valid</b>

Berdasarkan dari tabel terling sistem di atas terdapat 8 skenario pengujian pada sistem yang telah dibangun, dari semua skenario testing yang telah dilakukan tersebut didapatkan hasil pengujian yang valid. Tujuan dari pengujian atau testing ini untuk mengetahui adakah fitur atau bagian dari sistem yang eror atau tidak sesuai dengan apanya yang diinginkan.



## F. Pengujian Usabilitas

Pengujian tes kegunaan (*usability testing*) dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dirancang. Pada tahap pengujian sistem ini melalui 4 tahapan yaitu:

1. Penentuan tahapan Pengujian.
2. Pemilihan Responden sebanyak 25 orang, meliputi 2 orang admin di bidang pariwisata dan kebudayaan, dan 23 orang sebagai pengguna sistem.
3. Pengujian sistem dilakukan oleh responden.
4. Responden mengisikan kuesioner pengujian.

Tes kegunaan ini menggunakan metode *System Usability Testing* (SUS). Metode SUS digunakan karena dapat memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang tidak terlalu banyak, sehingga tidak memerlukan waktu dan juga biaya besar.

### 1. Kuesioner SUS

Pada kuesioner SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban yang terdiri dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Berikut daftar pertanyaan kuesioner yang digunakan dalam metode SUS, yaitu:

Tabel 4. 2. Keterangan Kuesioner SUS

<b>Keterangan:</b>		
<b>STS</b> : Sangat Tidak Setuju	<b>TS</b> : Tidak Setuju	<b>RG</b> : Ragu-ragu
<b>ST</b> : Setuju	<b>SS</b> : Sangat Setuju	

Tabel 4. 3. Kuesioner SUS

	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>RG</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	1	2	3	4	5
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	1	2	3	4	5
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	1	2	3	4	5
8. Saya merasa sistem ini membingungkan.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	1	2	3	4	5
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	1	2	3	4	5
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	1	2	3	4	5

Untuk pengujian dari segi pengguna dan admin sistem digunakan pertanyaan kuesioner yang sama namun dengan akses sistem yang berbeda. Berikut contoh pengisian kuesioner SUS oleh pengguna antara lain:

**LEMBAR KUESIONER USABILITY**

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

<b>Keterangan:</b>		
STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu
ST : Setuju	SS : Sangat Setuju	

	STS	TS	RG	ST	SS
1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	1	2	3	4	5
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	1	2	3	4	5
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	1	2	3	4	5
8. Saya merasa sistem ini membingungkan.	1	2	3	4	5
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	1	2	3	4	5
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	1	2	3	4	5

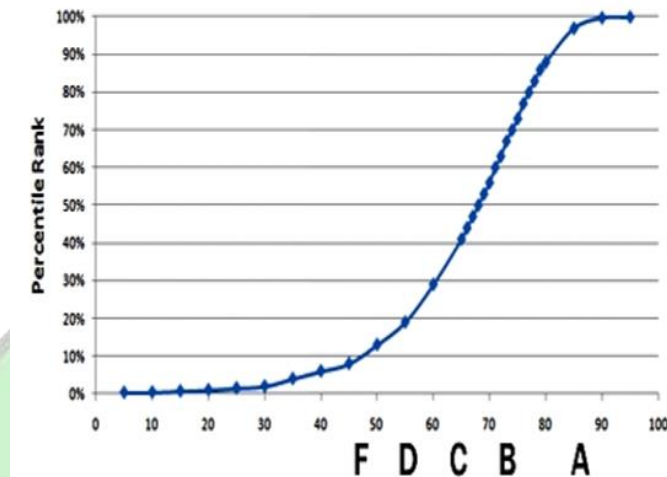
Pengguna :  
Soyudi  
SAB

Gambar 4. 36. Contoh Pengisian Kuesioner SUS

Dalam perhitungan skor kuesioner dari setiap responden memiliki aturan penggunaan metode SUS, yaitu untuk setiap pertanyaan nomor ganjil nilai yang didapat dikurangi 1, dan untuk pertanyaan nomor genap adalah 5 dikurangi nilai yang didapat. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat penjesalan aturan penggunaan SUS pada Bab sebelumnya.

Untuk mendapatkan nilai keseluruhan dari kuesioner SUS, kuesioner dari setiap responden dilakukan penjumlahan dan dikalikan dengan 2,5. Kemudian skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Skor SUS memiliki rentang nilai

0-100. Untuk mengetahui kualitas produk yang dirancang, dirujuk ke grafik *percentile rank* terhadap SUS score berikut ini:



Gambar 4. 37. Grafik percentil rank SUS<sup>36</sup>

Penentuan grade dalam metode SUS skor *percentile rank* seperti ketentuan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4. Grade skor percentil rank SUS

Grade	Ketentuan
Grade A	Skor lebih besar atau sama dengan 80,3
Grade B	Skor lebih besar sama dengan 74 dan lebih kecil 80,3
Grade C	Skor lebih besar sama dengan 68 dan lebih kecil 74
Grade D	Skoe lebih besar sama dengan 51 dan lebih kecil 68
Grade F	Skor lebih kecil dari 51

<sup>36</sup> Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of usability studies* , 114-123.

## 2. Hasil Penilaian Responden

Hasil penelitian dari responden berupa kuesioner kemudian diolah dalam bentuk tabel dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 5. Hasil penilaian Responden

Responden	Penguji	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Responden 1	Admin	5	2	5	4	4	2	5	2	5	4
Responden 2	Admin	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2
Responden 3	User	4	2	5	2	4	2	4	2	5	3
Responden 4	User	4	1	4	1	5	3	4	2	4	2
Responden 5	User	5	2	4	2	4	3	5	3	4	1
Responden 6	User	5	1	4	2	4	2	4	2	5	2
Responden 7	User	4	1	5	1	4	2	5	2	4	2
Responden 8	User	5	2	4	4	5	2	5	2	5	3
Responden 9	User	4	1	5	2	4	2	4	1	5	2
Responden 10	User	4	2	4	2	5	2	4	2	4	1
Responden 11	User	5	2	4	2	4	1	4	1	4	2
Responden 12	User	4	1	5	1	4	2	5	2	5	2
Responden 13	User	5	1	4	2	5	2	4	2	4	1
Responden 14	User	4	2	5	2	4	2	4	1	4	2
Responden 15	User	4	2	4	2	4	1	4	2	5	1
Responden 16	User	5	2	5	3	5	2	5	2	4	2

Responden 17	User	5	3	4	1	4	1	5	1	4	3
Responden 18	User	4	1	4	2	5	2	4	1	5	2
Responden 19	User	4	2	5	2	4	2	4	1	4	1
Responden 20	User	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
Responden 21	User	5	1	4	3	3	2	4	3	4	2
Responden 22	User	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2
Responden 23	User	4	1	3	2	4	1	5	2	4	2
Responden 24	User	4	2	4	2	3	2	4	1	4	2
Responden 25	User	4	2	4	1	4	2	4	2	5	1

### 3. Perhitungan Hasil Akhir

Hasil rekapitulasi penilaian seluruh responden didapatkan dari perhitungan dengan aturan SUS yaitu pertanyaan dengan nomor ganjil nilai yang didapat dikurangi 1, dan untuk pertanyaan nomor genap adalah 5 dikurangi nilai yang didapat. Untuk rekapitulasi hasil akhirnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 6. Hasil akhir Rekapitulasi Penelitian

Responden	Skor Asli										Jumlah	Score ( Jumlah x 2,5 )
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
Responden 1	4	3	4	1	3	3	4	3	4	1	30	75
Responden 2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32	80
Responden 3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	31	77,5
Responden 4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	32	80
Responden 5	4	3	3	3	3	2	4	2	3	4	31	77,5

Responden 6	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	33	82,5
Responden 7	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	34	85
Responden 8	4	3	3	1	4	3	4	3	4	2	31	77,5
Responden 9	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	34	85
Responden 10	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	32	80
Responden 11	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	33	82,5
Responden 12	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35	87,5
Responden 13	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	34	85
Responden 14	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	32	80
Responden 15	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	33	82,5
Responden 16	4	3	4	2	4	3	4	3	3	3	33	82,5
Responden 17	4	2	3	4	3	4	4	4	3	2	33	82,5
Responden 18	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	34	85
Responden 19	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	33	82,5
Responden 20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
Responden 21	4	4	3	2	2	3	3	2	3	3	29	72,5
Responden 22	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	77,5
Responden 23	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	32	80
Responden 24	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	30	75
Responden 25	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	33	82,5
<b>Skor Rata-rata (Hasil Akhir)</b>											<b>80,5</b>	

Setelah mendapatkan skor rata-rata hasil akhir, maka langkah selanjutnya adalah menentukan grade hasil penilaian. Klarifikasi grade untuk hasil penilaiannya dapat dilihat pada tabel 4.4 Grade skor percentile rank.

Berdasarkan dari hasil rekapitulasi akhir perhitungan data telah didapatkan bahwa *Usability testing* pada sistem informasi wisata Kabupaten Pidie menunjukkan pada angka 80,5 dengan percentile rank grade A. Sesuai dengan hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi wisata dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna sebagai sarana untuk mendapatkan informasi. Dan dengan adanya sistem informasi wisata ini diharapkan dapat mempermudah pemerintah setempat dalam mengelola pariwisata di daerah tersebut.





## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan terhadap perancangan dan pembuatan sistem informasi wisata Kabupaten Pidie berbasis website, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi wisata Kabupaten Pidie dikembangkan menggunakan metode tahapan *waterfall* yang meliputi analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Kemudian dalam menentukan analisis kebutuhan pada sistem ini menggunakan model *Unified Modeling Language (UML)* yaitu *Activity Diagram*, dan *Use case Diagram*. Dan dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP dan beberapa bahasa lainnya, serta menggunakan database MySQL untuk menyimpan data.
2. Pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* pada sistem informasi wisata didapatkan nilai rekapitulasi akhir dengan nilai 80,5 menunjukkan *grade A* berdasarkan klasifikasi *percentile rank* yang artinya sistem dapat mudah dipelajari dan digunakan oleh pengguna baru. Tingkat efektifitas pada sistem informasi wisata juga sangat tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa sistem informasi wisata ini memenuhi kebutuhan-kebutuhan pengguna dalam proses untuk mendapat informasi mengenai wisata, budaya, maupun kuliner.

3. Sistem informasi wisata memberikan informasi bagi pengguna atau wisatawan dalam mencari informasi mengenai wisata, budaya, dan kuliner. Dan dengan adanya sistem informasi ini diharapkan menjadi suatu media promosi wisata Kabupaten Pidie kepada masyarakat luar Kabupaten Pidie.

## B. Saran

Pada penelitian yang telah dilakukan, tentu terdapat banyak kekurangan dan kelebihan. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk ditinjau kembali dalam pengembangan sistem ke depan antara lain sebagai berikut:

1. Diharapkan pengembang selanjutnya untuk dapat menambahkan fitur informasi mengenai penginapan dan juga informasi *travel*, sehingga membuat pengguna dapat lebih banyak untuk mendapatkan informasi pariwisata.
2. Melihat dari segi informasi yang disajikan mungkin belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu untuk dapat menambahkan informasi yang lebih lengkap.
3. Sistem informasi wisata Kabupaten Pidie yang telah dibangun diharapkan dapat menjadi motivasi bagi masyarakat atau pemerintah Kabupaten Pidie untuk lebih menjaga kelestarian budaya yang ada di Pidie.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andri Kristanto, 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Yogyakarta : Gaya Media.
- Badan Pusat Statistik (BPS).2018 *Aceh dalam Angka*, Banda Aceh. Penerbit Badan pusat statistik Provinsi Aceh.
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of usability studies*
- Binanto, Iwan, 'Analisa Metode Classic Life Cycle ( Waterfall ) Untuk Analisa Metode Classic Life Cycle ( Waterfall ) Untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia', *Conference Paper*, 6 (2015), 1–7
- Buhalis , D., & Law , R. (2008). Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the internet — The state of e-tourism research. *Tourism Management*, Vol.29, 609-623.
- Daryanto Setiawan, 'Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture', *JURNAL SIMBOLIKA*, 4.1 (2018), 62–72.
- Firmansyah, Yoki, and Udi, 'Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habi Sholeh Kabupaten Kubu Raya , Kalimantan Barat', *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika*, 4 (2018), 184–91
- Fithriyani Ali. 2010. *Perancangan Website pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Wajo*. Tugas akhir Skripsi. Makassar : Universitas Muslim Indonesia.
- Gerya, W. 1996 *.Pariwisata dan Dinamika Kebudayaan Lokal*, Nasional Global, Bunga Rampai Antropologi Pariwisata. Denpasar : Upada Sastra.

- Hasugian Sudarto Penda. 2018. *Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi*. Volume 3 No 1 Maret 2018
- Hu, S., & Dai, T. (2013). Online Map Application Development Using Google Maps API, SQL Database, and ASP.NET. *International Journal of Information and Communication Technology Research*, Vol.3 No.3, 102-110.
- Idriasih, G. (2016). Diplomasi Indonesia melalui Kampanye Wonderful Indonesia dalam Meningkatkan Pariwisata Indonesia di Dunia Internasional Tahun 2011-2015. *JOM FISIP*. Vol. 3(1): 1-15.
- Kusmayadi dan Sugiarto, Endar, 2000. *Metodologi Penelitian dalam Bidang Kepariwisataaan*. Jakarta. PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Madcoms. 2010. *Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS5 dengan Pemrograman PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi
- Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Murya, Yosef, Kusuma Ardhana, Ema Utami, and Emha Taufiq Luthfi, 'Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Sebagai Media Informasi Pariwisata Di Kabupaten Banyumas', *Jurnal Teknologi Informasi*, 8 (2013), 87–108
- Nahak, Yohanes. 2009. *Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Belu*. Tesis tidak terpublikasi. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nugroho, Bunafit. 2005. *Database Relasional dengan MySQL*. Yogyakarta : Andi.
- Nurwati and Anita Diana, 'Analisa Dan Perancangan Helpdesk Untuk Layanan Mahasiswa Fti Universitas Budi Luhur', *Jurnal BIT*, 9.2 (2012), 27–35.
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi Internet Konsep dan Aplikasinya*, Yogyakarta : GRAHA ILMU

- Pemerintah Indonesia. 2009. Undang-undang Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisatan. Lembara Negara RI Tahun 2009. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Rejeki, Indah Tri, & Miyono, Noor. 2015. *Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Web*. Teknologi Informasi dan Komunikasi, ISSN:2087-0868, Volume 6 Nomor 1. Semarang : STEMIK Provinsi Semarang.
- Rizaldi, 'Penerapan Waterfall Dalam Membangun Sistem Informasi Pengolahan Data Pelaksanaan Konstruksi Pembangunan Jalan', *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4.1 (2017), 71–78.
- Shanker, D. 2008. "ICT and Tourism: Challenges and Opportunities", paper presented in Conference on Tourism in India – Challenges Ahead, May 15-17.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriyanta and Khoirun Nisa, 'Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi', *Jurnal Bianglala Informatika Vol*, 3.1 (2015), 35–40.
- Tarmizi A Hamid. 2017. "Abusyik, lihatlah Reubee, Keumala, Gigieng, disana banyak jejak sejarah". *Serambinews*.  
<https://aceh.tribunnews.com/2017/09/29/abusyik-lihatlah-reubee-keumala-gigieng-di-sana-banyak-jejak-sejarah?>. Diakses pada tanggal 15 April 2020.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 : SK Pembimbing

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
 NOMOR: B-14537/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2019

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN  
 UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
 DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
 b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;  
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 18 September 2019
- Menetapkan :  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:
- |                       |                            |
|-----------------------|----------------------------|
| 1. Bustami, M.Sc      | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Zuhra Solyan, M.Sc | sebagai pembimbing kedua   |
- Untuk membimbing skripsi :  
 Nama : Muhammad Haykal  
 NIM : 150212071  
 Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
 Judul Skripsi : Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
 Pada tanggal : 03 Oktober 2019



**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

## Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 Jl. Svehki Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, 23111  
 Telpun : (0651)7551423, Fax : (0651)7553020  
 E-mail: ftk.uin@ar-raniry.ac.id Laman: ftk.uin-ar-raniry.ac.id

Nomor : B-15124/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2019 Banda Aceh, 16 Oktober 2019

Lamp : -

Hat : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data  
 Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -  
 Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
 dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

**N a m a** : MUHAMMAD HAYKAL  
**N I M** : 150212071  
**Prodi / Jurusan** : Pendidikan Teknologi Informasi  
**Semester** : IX  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
**A l a m a t** : Jl. Tgk Chik Dipineung Raya Komplek Villa Citra  
 Lampineung No. 94

Untuk mengumpulkan data pada:

**Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie**

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada  
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas  
 Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie**

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami  
 ucapkan terima kasih.

جامعة الرانيري

AR - RAN



## Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE  
DINAS PARIWISATA, KEBUDAYAAN  
DAN KEPEMUDAAN DAN OLAHARAGA**

Alamat: Jalan Prof. A.Majid Ibrahim Tlp.21109, Fax 23748 (0653) Kode Pos 24151

Sigli, 24 Maret 2020

Nomor : 045.2/ /2020  
Lampiran : -  
Perihal : **Surat pernyataan  
Telah melakukan penelitian.**

1. Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh Nomor : B-151224/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2019 tanggal 16 Oktober 2019 Perihal Mohon Izin Untuk Pengumpulan Data Penyusunan Skripsi

2. Untuk maksud tersebut, dengan ini kami menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD HAYKAL  
Nim : 150212071  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi  
Semester : X  
Fakultas : Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry

Benar telah melakukan penelitian Pada Kantor Dinas Pariwisata, Kebudayaan Dan Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Pidie, pada tanggal 24 Maret 2020 guna melengkapi data penyusunan Skripsi yang berjudul :

**“Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie”.**

3. Demikian kami perbuat, agar dapat digunakan seperlunya.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

KEPALA DINAS PARIWISATA, KEBUDAYAAN  
DAN KEPEMUDAAN DAN OLAHARAGA KAB. PIDIE

  
**APRIADI, S.Sos**  
 PEMBINA UTAMA MUDA  
 NIP.19670406 198810 1 001



## Lampiran 4 : Angket Responden Penelitian

LEMBAR KUESIONER *USABILITY*

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

## Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-ragu

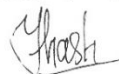
ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

	STS	TS	RG	ST	SS
1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
8. Saya merasa sistem ini membingungkan.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

Admin

Muhammad Hanif, S. Pd.



LEMBAR KUESIONER *USABILITY*

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

**Keterangan:**

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

- |  | STS                      | TS                                  | RG                                  | ST                                  | SS                                  |
|--|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.                                     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.                                       | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.                      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).     | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 8. Saya merasa sistem ini membingungkan.   | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |

Pengguna :

Firdaus, SP



AR - RANIRY

### LEMBAR KUESIONER *USABILITY*

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:		
STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu
ST : Setuju	SS : Sangat Setuju	

- |  | STS                      | TS                                  | RG                                  | ST                                  | SS                                  |
|--|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.                                     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.                                       | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.                      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).     | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 8. Saya merasa sistem ini membingungkan.   | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |
| 10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                        | 2                                   | 3                                   | 4                                   | 5                                   |

Pengguna :

Sayuti

*[Signature]*

AR - RANIRY

**LEMBAR KUESIONER USABILITY**

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:		
STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu
ST : Setuju	SS : Sangat Setuju	

- |  | STS                                 | TS                                  | RG                       | ST                                  | SS                                  |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.                                     | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |
|  | 1                                   | 2                                   | 3                        | 4                                   | 5                                   |
| 2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.                                       | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                                   | 2                                   | 3                        | 4                                   | 5                                   |
| 3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.   | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                                   | 2                                   | 3                        | 4                                   | 5                                   |
| 4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini. | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                                   | 2                                   | 3                        | 4                                   | 5                                   |
| 5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.                      | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                                   | 2                                   | 3                        | 4                                   | 5                                   |
| 6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).     | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                                   | 2                                   | 3                        | 4                                   | 5                                   |
| 7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.      | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                                   | 2                                   | 3                        | 4                                   | 5                                   |
| 8. Saya merasa sistem ini membingungkan.   | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                                   | 2                                   | 3                        | 4                                   | 5                                   |
| 9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                        | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |
|  | 1                                   | 2                                   | 3                        | 4                                   | 5                                   |
| 10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.        | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
|  | 1                                   | 2                                   | 3                        | 4                                   | 5                                   |

Pengguna:

AR - RANIRY

Murhanati, S. Jor

*(Signature)*

### Lampiran 5 : Dokumentasi Penelitian



Lampiran 5 : Dokumentasi Penelitian

