

Sistem Informasi Wisata Kuliner sebagai Referensi Pengenalan Objek Wisata Madura Berbasis Website

Nuke Sephiana¹, Laili Cahyani², Muhlis Tahir³, Prita Dellia⁴, Jamilatul Aisyiah⁵

^{1, 2, 3, 4, 5} Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura, Madura, Indonesia

Email: ¹ nukeseephiana5@gmail.com, ² laili.cahyani@trunojoyo.ac.id, ³ muhlis.tahir@trunojoyo.ac.id,
⁴ prita.dellia@trunojoyo.ac.id, ⁵ jamilatulaisyiah@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.21107/edutic.v9i1.17381>

Diterima: 11 Mei 2022 | Direvisi: 12 Juni 2022 | Diterbitkan : 15 Nopember 2022

Abstrak

Madura merupakan salah satu Pulau di Provinsi Jawa Timur yang terletak di sebelah timur laut Jawa. Pulau Madura memiliki banyak destinasi wisata diantaranya wisata alam, wisata religi, wisata buatan, dan wisata kuliner. Dari semua tujuan wisata, tempat wisata yang paling terkait adalah wisata kuliner. Sehingga sangat disayangkan ketika wisatawan berwisata ke Pulau Madura, wisatawan tidak tahu kemana harus mencari tempat yang menjual makanan khas Madura. Informasi wisata kuliner yang kurang update, menjadikan wisatawan kebingungan dalam memilih wisata kuliner yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu mengembangkan sistem informasi wisata kuliner Madura berbasis *website* sebagai referensi pengenalan objek wisata di Madura. Dengan adanya sistem ini dapat diketahui sebaran data wisata kuliner dan dapat mendorong masyarakat, khususnya di Madura agar melakukan penggalian potensi wisata kuliner. Sistem informasi wisata kuliner Madura dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model *waterfall* yang terdiri dari analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Desain rancangan sistem ini menggunakan model rancangan UML (*Unified Modelling Language*), dan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta untuk penyimpanan menggunakan *database MySQL*. Pengujian sistem ini menggunakan pengujian *black box* dan pengujian kuisioner kepada masyarakat Madura. Hasil dari pengujian ahli sistem untuk mengetahui kelayakan sistem memperoleh persentase 100% masuk dalam kategori sangat layak. Uji coba pengguna dengan pengujian 15 pengguna mendapatkan persentase 84% masuk dalam kategori sangat layak. Simpulan dari penelitian ini yaitu sistem informasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai sistem informasi pengenalan objek wisata kuliner Madura berbasis *website*.

Kata Kunci: sistem informasi, wisata kuliner, Madura, waterfall, website.

Abstract

Madura is one of the islands in East Java Province which is located in the northeast of Java. Madura Island has many tourist destinations including natural tourism, religious tourism, artificial tourism, and culinary tourism. Of all tourist destinations, the most related tourist spot is culinary tourism. So it is very unfortunate when tourists travel to Madura Island, tourists do not know where to look for places that sell Madurese specialties. Information on culinary tourism that is not updated, makes tourists confused in choosing culinary tours that match the desired criteria. The purpose of this research is to develop a website-based Madura culinary tourism information system as a reference for the introduction of tourist attractions in Madura. With this system, it can be seen the distribution of culinary tourism data and can encourage the community, especially in Madura to explore the potential of culinary tourism. The Madura culinary tourism information system was developed using the *Research & Development (R&D)* method using the *waterfall* model consisting of analysis, design, code, testing, and maintenance. The design of this system uses the UML (*Unified Modeling Language*) design model, and was developed using the PHP programming language and for storage using the *MySQL* database. Testing this system using *black box* testing and questionnaire testing to the Madurese community. The results of the system expert test to determine the feasibility of the system obtained a percentage of 100% included in the very feasible category. User trials with testing of 15 users get a percentage of 84% in the very decent category. The conclusion of this study is that the information system developed is suitable for use as an information system for the introduction of website-based Madura culinary tourism objects.

Keywords: information system, culinary tourism, Madura, waterfall, website.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin berkembang, sehingga secara tidak langsung pemanfaatannya meningkat dengan pesat. Teknologi informasi dan komunikasi diartikan sebagai pemanfaatan perangkat komputer sebagai alat untuk memproses, menyajikan dan mengelola data serta informasi berbasis pada peralatan komunikasi (Parsaorantua et al., 2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat diterapkan dalam berbagai bidang, salah satunya pada bidang pariwisata.

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang menjanjikan sebagai peningkatan nilai tambah ekonomi terhadap sebuah produk khususnya aset pariwisata nasional baik alam, budaya atau buatan (Lubis et al., 2020). Pariwisata merupakan suatu aset strategis sebagai daya tarik yang dinilai penting untuk suatu daerah dan menjadi sebagai pendorong pembangunan daerah yang memiliki potensi objek wisata (Firmansyah, 2018) dalam (Paypas et al., 2019). Untuk itu, perlu adanya dorongan antara informasi pariwisata dan kebutuhan masyarakat. Sehingga, analisis pariwisata diperlukan untuk tujuan tersebut.

Madura merupakan salah satu Pulau di Provinsi Jawa Timur yang terletak di sebelah timur laut Jawa. Pulau Madura memiliki banyak destinasi wisata diantaranya wisata alam, wisata religi, wisata buatan, dan wisata kuliner. Dari semua tujuan wisata, tempat wisata yang paling terkait adalah wisata kuliner. Sebab ketika pengunjung pergi ke wisata alam, wisata religi, dan wisata buatan tentu pengunjung tetap akan membutuhkan kuliner di wisata-wisata tersebut. Sehingga sangat disayangkan ketika wisatawan berwisata ke Pulau Madura, wisatawan tidak tahu kemana harus mencari tempat-tempat yang menjual makanan khas Madura. Informasi wisata kuliner yang kurang update, menjadikan wisatawan kebingungan dalam memilih wisata kuliner yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

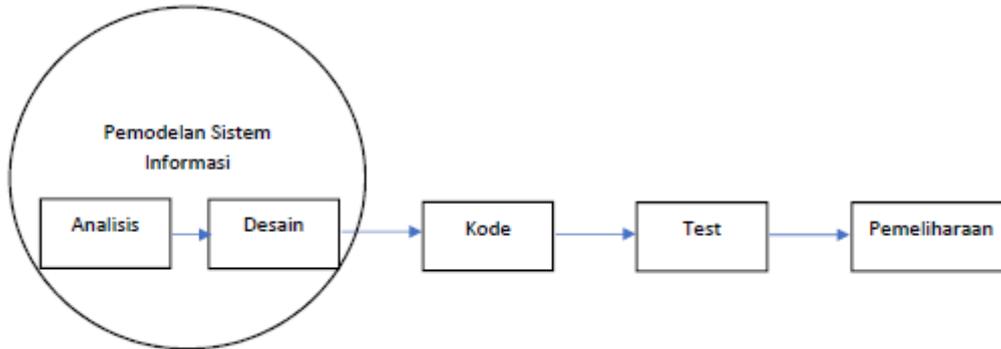
Sistem Informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain dengan membentuk sebuah kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses, menyimpan serta mendistribusikan informasi (Y. D. Wijaya & Astuti, 2019). Sistem Informasi merupakan salah satu teknologi yang menawarkan tersampainya informasi secara sistematis. Sistem informasi juga mampu menyediakan rangkaian informasi dari berbagai sumber data yang ada. Sistem tersebut dapat diperbarui kapan saja dan dimana saja. Sehingga sistem informasi dapat membantu wisatawan untuk mengetahui objek wisata Madura

Sebelumnya telah dikembangkan berbagai aplikasi pengenalan wisata dalam beberapa penelitian. Salah satunya adalah pembuatan *website* wisata pulau Madura. Aplikasi tersebut berisi informasi tentang berbagai jenis wisata, antara lain wisata alam, wisata kuliner, dan wisata budaya (K. J. Wijaya & Rostianingsih, 2017). Begitu juga pada penelitian yang berjudul “*The Development of Smart Travel Guide Application in Madura Tourism*”. Pada penelitian tersebut juga dikembangkan sebuah aplikasi *mobile* pemandu wisata pintar untuk memberikan kemudahan pada wisatawan yang berkunjung ke empat kabupaten di Madura (Jauhari et al., 2020). Dari referensi tersebut, belum dilakukan olah informasi wisata kuliner secara khusus. Sedangkan pada penelitian lainnya, telah dikembangkan sistem informasi wisata kuliner berbasis web. Namun dikhususkan untuk wisata kuliner di kota Medan (Kartini & Silitonga, 2017).

Oleh karena itu, dikembangkan sistem informasi wisata kuliner Madura berbasis *website* sebagai referensi pengenalan objek wisata di Madura. Dengan adanya sistem tersebut, maka mudah diperoleh referensi terkait wisata kuliner yang terdapat di Madura. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat diketahui sebaran data wisata kuliner dan dapat mendorong masyarakat, khususnya di Madura agar melakukan penggalian potensi wisata kuliner serta dapat mendukung peningkatan potensi pengembangan kearifan lokal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research dan Develoment* (R&D). Metode penelitian R&D memiliki tiga komponen utama yang mencakup model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk (Sa'adah & Wahyu, 2020). Model pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah model *waterfall* yang merupakan salah satu model *System Development Life Cicle* (SDLC). *Waterfall* terdiri dari beberapa tahapan, yaitu Analisis, Desain, Kode (*Development*), Pengujian dan Pemeliharaan (Pratama et al., 2020). Tahapan pengembangan sistem digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Model Waterfall

Tahap analisis merupakan tahap awal dimana proses yang dilakukan berupa pengumpulan data, identifikasi masalah, dan analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan menentukan solusi. Peneliti menganalisa dari hasil wawancara yang dilakukan, yaitu diperlukannya sistem informasi wisata kuliner Madura yang meliputi 4 Kabupaten di Madura.

Tahap desain merupakan tahap dimana peneliti membuat desain rancangan/model sistem. Tujuan dari pembuatan model atau rancangan adalah untuk memperoleh pengertian yang lebih baik terhadap aliran data dan kontrol, proses-proses fungsional, tingkah laku operasi dan informasi-informasi didalamnya (Irnawati, 2018). Peneliti mendesain rancangan antarmuka pengguna, *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk mendefinisikan *database* dan *use case* untuk mendefinisikan aktivitas pengguna.

Tahap *development* (pembuatan kode program) merupakan tahap dimana sistem yang telah dianalisis dan dirancang kemudian diimplementasikan kedalam mesin melalui bahasa pemrograman. Pembuatan kode program pada tahap ini peneliti menggunakan *Visual Code Studio* dan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.

Tahap pengujian, pada tahap ini program diuji coba dengan tujuan untuk memastikan bahwa semua berfungsi. Peneliti menggunakan pengujian *black box*, pengujian *black box* merupakan pengujian berdasarkan fungsionalitas sistem. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi dari sistem dapat digunakan, jika belum maka dilakukan perbaikan kembali dan memastikan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik dan benar sesuai kebutuhan pengguna.

Pada tahap pemeliharaan ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain admin harus bisa menjalankan sistem dengan benar. Jika terjadi kesalahan pada sistem maka seorang *maintenance* harus bisa memperbaiki kesalahan baik pada sistem ataupun pada jaringan yang terhubung. *Maintenance* juga harus melakukan *automatic update* pada antivirus agar komputer tidak terserang virus yang dapat menyebabkan lambatnya penggunaan sistem.

Lokasi penelitian dalam penelitian ini yaitu objek wisata kuliner di pulau Madura. Objek wisata kuliner tersebut tersebar di 4 wilayah Kabupaten di antaranya Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, antara lain (1) pengamatan (*observation*) yaitu teknik pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengadakan penelitian langsung kelapangan terhadap masyarakat umum; (2) wawancara (*interview*) yaitu pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung kepada ke tempat kuliner di Madura. Wawancara tersebut bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Berdasarkan hasil dari wawancara, informasi yang diperlukan adalah sistem informasi objek wisata kuliner yang tersebar di 4 Kabupaten di antaranya Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep; (3) studi pustaka (*library reseach*) yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai

buku referensi yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas untuk membantu membuat konsep-konsep dalam penulisan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan dalam pengolahan data berupa angka. Angka ini didapatkan dari kuesioner yang telah dijawab oleh ahli sistem dan pengguna. Instrumen penilaian uji pengguna dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Uji Pengguna

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	81%-100%	Sangat Layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	21%-40%	Tidak Layak
5	0%-20%	Sangat Tidak Layak

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan setelah memperoleh informasi berupa masukan, tanggapan, serta kritik dan saran yang diperoleh dari kuesioner uji coba ahli sistem. Kemudian hasil dari analisis yang didapatkan akan digunakan dalam memperbaiki produk perangkat lunak yang sedang dikembangkan.

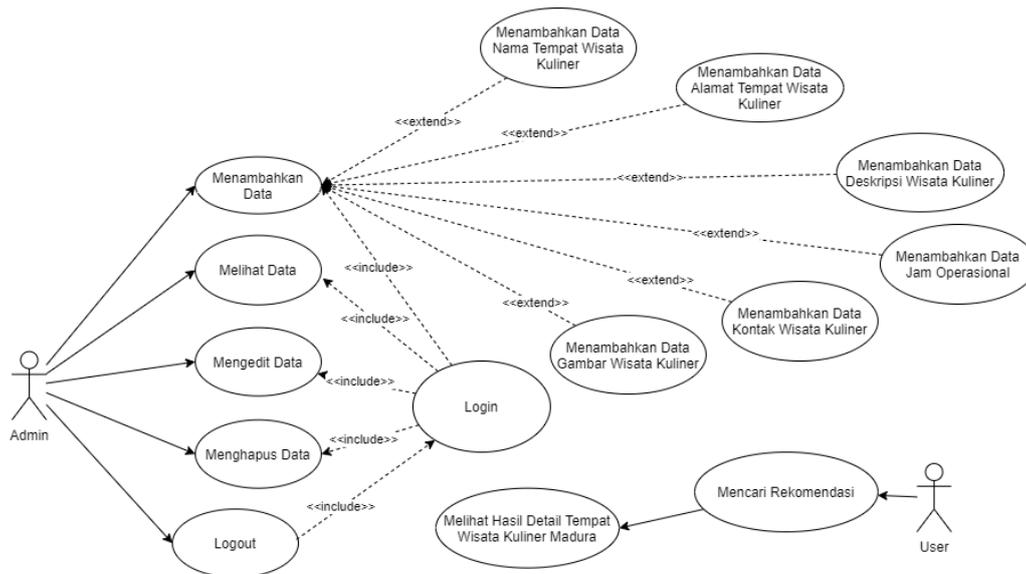
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara, didapati informasi bahwa masih sedikit sekali bahkan jarang *website* yang di khususkan untuk menginformasikan maupun wadah untuk mempromosikan tempat wisata kuliner yang ada di Madura, maka dari hal tersebut dibutuhkan sistem informasi wisata kuliner Madura berbasis *website*. Sistem informasi wisata kuliner Madura yang diberi nama SAKERA ini adalah sebuah sistem informasi berbasis *website* yang digunakan oleh wisatawan untuk mencari referensi terkait wisata kuliner yang ada di Madura. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat diketahui sebaran data wisata kuliner dan dapat mendorong masyarakat, khususnya di Madura agar melakukan penggalian potensi wisata serta dapat mendukung peningkatan potensi pengembangan kearifan lokal. Penelitian yang dihasilkan menghasilkan sebuah produk sistem informasi wisata kuliner Madura. Pengguna dapat memakai sistem informasi wisata kuliner Madura dalam bentuk *website*. Data diambil melalui aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Madura (SIPADU) dan melalui *website* Tripadvisor.

Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan pencarian dan penentuan kebutuhan sistem. Kebutuhan sistem pada sistem informasi wisata kuliner Madura yaitu kebutuhan admin dan kebutuhan pengguna. Admin sebagai pengelola data wisata kuliner Madura. Sedangkan pengguna yaitu masyarakat Madura atau umum yang dapat mengakses sistem informasi wisata kuliner Madura. Spesifikasi kebutuhan dari Sistem informasi wisata kuliner Madura meliputi: (1) halaman beranda (*user* dapat mencari wisata kuliner yang ada di Madura); (2) halaman login admin (admin dapat login untuk masuk ke halaman admin); (3) halaman admin (admin dapat mengelola data wisata kuliner Madura); (4) halaman hasil pencarian (*user* dapat memilih rekomendasi dari hasil pencarian); dan (5) halaman detail hasil pencarian (*user* dapat melihat detail rekomendasi wisata kuliner Madura). Selanjutnya, proses desain dirancang sebelum melakukan pengkodean.

a. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan suatu urutan interaksi antara sistem dengan pengguna. *Use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan bisa juga mempresentasikan sebuah interaksi sistem dengan pengguna. Pengguna sistem ini terdiri dari admin dan *user* yang bisa disebut sebagai aktor. Berikut skenario *use case* sistem informasi wisata kuliner sebagai referensi pengenalan objek wisata Madura dapat dilihat pada Gambar 2.

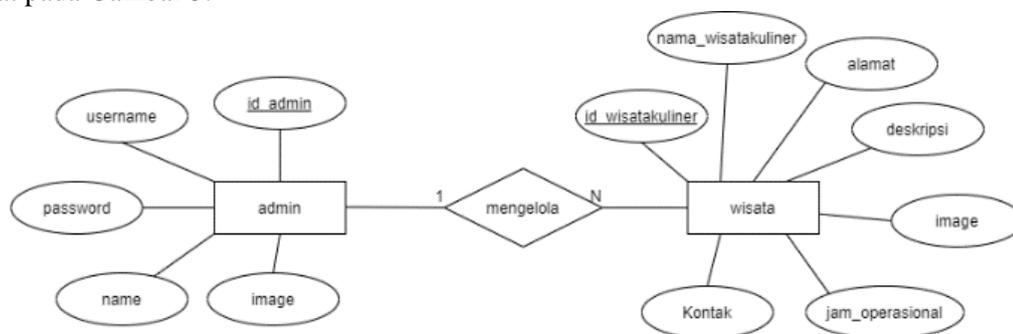


Gambar 2. Use case diagram

Dapat diketahui dari Gambar 2 Use Case Diagram tersebut, admin setelah berhasil melakukan login, admin dapat mengolah data meliputi tambah data, lihat data, edit data, dan hapus data. Pada tambah data, admin dapat menambahkan data nama, alamat, deskripsi, jam operasional, kontak, dan gambar pendukung objek wisata kuliner di Madura. Kemudian User dapat mencari rekomendasi dan melihat detail wisata kuliner Madura.

b. Entity Relationship Diagram (ERD)

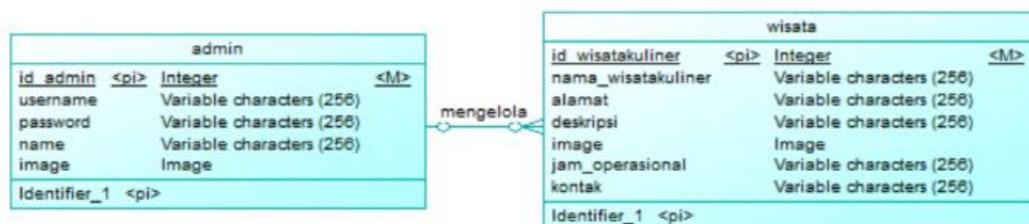
Pada pemodelan basis data penelitian ini, akan menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

c. Conceptual Data Model (CDM)

CDM merupakan lanjutan dari ERD yang menggambarkan relasi antar table untuk keperluan implementasi ke basis data dapat dilihat pada Gambar 4.

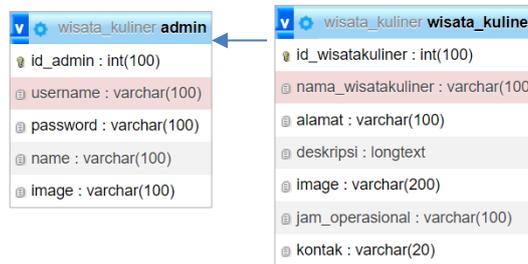


Gambar 4. Conceptual Data Model (CDM)

d. Desain database sistem

Database yang dibuat terdiri dari beberapa table, yang mana pada tabel memiliki rinciing masing-masing. Setiap tabel memiliki fungsi yang berbeda-beda untuk menunjang proses penyimpanan data

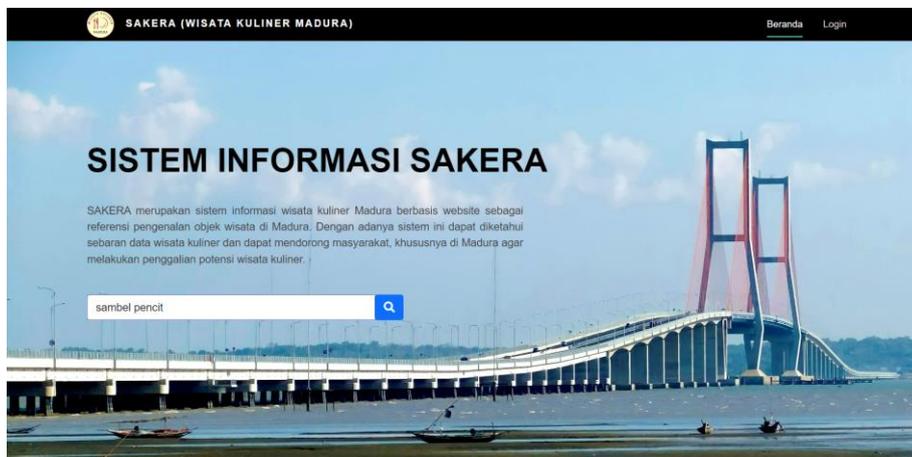
pada sistem informasi wisata kuliner Madura yang dikembangkan. Rancangan database Sistem Informasi wisata kuliner Madura memiliki 2 (dua) tabel. Dua tabel tersebut masing-masing diberi nama Tabel admin dan tabel wisata_kuliner.



Gambar 5. Database sistem

Tahap selanjutnya setelah dilakukannya perancangan sistem, kemudian akan diimplementasikan ke dalam mesin melalui bahasa pemrograman. Hasil pengembangan sistem informasi wisata kuliner Madura memiliki 2 user yaitu admin dan pengguna dimana masing-masing user memiliki hak akses yang berbeda dalam menjalankan sistem informasi ini.

a. Halaman Beranda



Gambar 6. Halaman beranda

Pada halaman beranda terdapat pencarian untuk semua user, baik itu admin atau masyarakat umum yang dapat mengakses fitur pencarian wisata kuliner di Madura. Terdapat fitur login, dimana fitur tersebut digunakan oleh admin untuk login guna mengelola data wisata kuliner. Pada halaman pencarian dimisalkan untuk di ketikkan sebuah pencarian “Sambel pencit”.

b. Halaman Hasil Pencarian Wisata Kuliner Madura

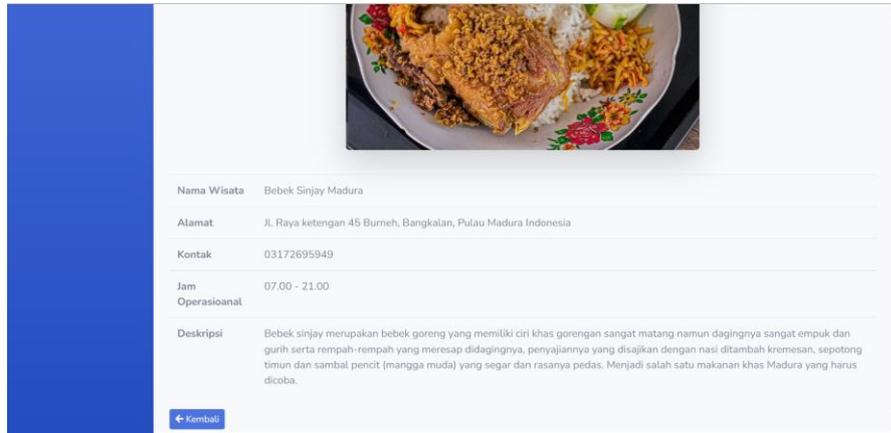


Gambar 7. Halaman hasil pencarian

Pada halaman hasil pencarian, setelah user memasukkan kata kunci “sambel pencit”, maka akan menampilkan beberapa rekomendasi tempat wisata kuliner di Madura yang dapat pilih oleh user

untuk melihat detail dari tempat wisata kuliner sesuai dengan kata kunci pencarian sambel pencit. Kemudian user dapat memilih salah satu wisata kuliner untuk dapat dilihat detail informasinya.

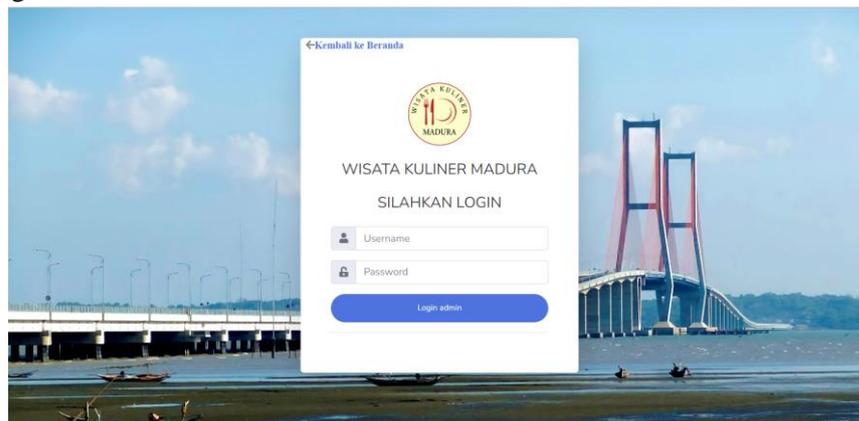
c. Halaman Detail Informasi



Gambar 8. Halaman Detail Informasi

Pada halaman informasi, setelah user memilih salah satu wisata kuliner, maka user dapat melihat detail tempat wisata kuliner bebek sinjay madura. User dapat melihat alamat, no telpone, jam operasional, dan deskripsi tempat wisata kuliner.

d. Halaman Login Admin

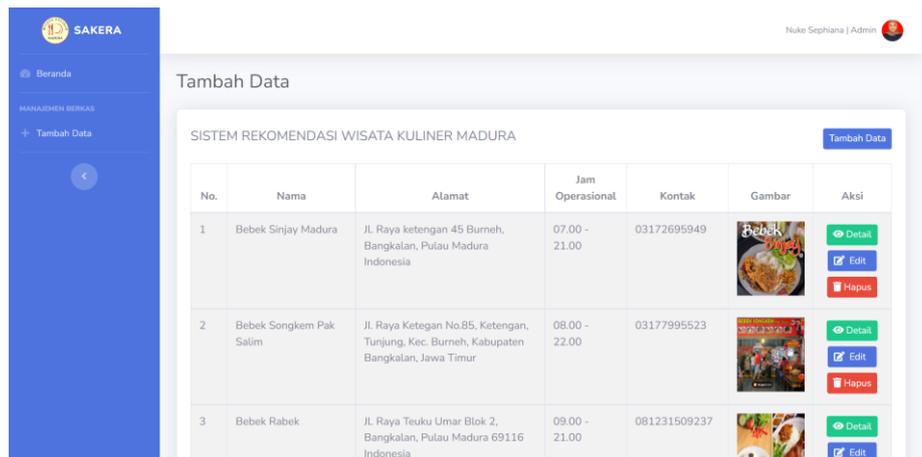


Gambar 9. Halaman login admin

Pada halaman Login, dapat digunakan oleh admin untuk login mengelola data. Untuk masuk admin harus memasukkan username dan password kemudian klik tombol Login. Setelah itu masuk ke dashboard tampilan admin.

e. Halaman Admin

Halaman admin digunakan untuk mengelola data wisata kuliner. Admin dapat melihat jumlah data yang dikelola melalui fitur dashboar. Pada halaman admin terdapat fitur tambah data, edit data, view data, dan hapus data. Fitur tersebut digunakan oleh admin mengelola data.



Gambar 10. Halaman Admin

Implementasi produk pengembangan sistem informasi wisata kuliner Madura telah selesai, selanjutnya melakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji coba sistem informasi wisata kuliner Madura diujikan kepada ahli sistem dan pengguna. Adapun uji coba sistem informasi wisata kuliner Madura sebagai berikut:

a. Uji Coba Ahli Sistem

Uji coba ahli sistem ini digunakan untuk menguji coba produk yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan *functionality* dari sistem informasi wisata kuliner Madura sebelum diuji cobakan kepada pengguna. Penilaian yang dilakukan oleh ahli sistem terhadap produk dituliskan dalam lembaran angket uji coba ahli sistem informasi. Hasil dari uji coba sistem informasi wisata kuliner Madura sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan} &= \frac{14}{14} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Hasil persentase yang didapatkan dari ahli sistem adalah 100%, dari hasil tersebut dikonversikan menjadi predikat seperti pada Tabel 1. maka nilai yang didapat dari konversi predikat masuk dalam klasifikasi Sangat Layak. Saran yang diberikan oleh ahli sistem dalam produk penelitian ini yaitu mengubah bahasa yang digunakan dalam sistem informasi.

b. Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna merupakan uji coba yang dilakukan kepada masyarakat Madura atau masyarakat umum untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Uji coba sistem informasi dilakukan secara kelompok yang berjumlah 15 pengguna. Hasil uji coba sistem informasi wisata kuliner dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2. Uji Coba Pengguna

No	Pernyataan	Tanggapan				
		STS	TS	RR	S	SS
Efektifitas						
1	Pengguna dapat melihat hasil pencarian wisata kuliner	0	0	0	13	2
2	Pengguna dapat melihat beberapa hasil rekomendasi wisata lainnya yang sesuai dengan pencarian	0	0	1	7	7
3	Pengguna dapat melihat detail informasi wisata kuliner	0	0	0	6	9
Efisien						

4	Sistem dapat menampilkan informasi yang mudah dimengerti	0	0	2	10	3
5	Tata letak informasi yang terdapat pada sistem sangat jelas	0	0	0	11	4
Kepuasan						
6	Informasi yang tersedia disajikan dengan tampilan yang menarik	0	0	1	10	4
7	Pengguna puas dengan informasi yang di tampilkan	0	0	4	9	2
8	Sistem ini mudah untuk dioperasikan	0	0	1	12	2
9	Sistem ini mudah untuk dipelajari	0	0	1	10	4
TOTAL		0	0	10	88	37

Hasil angket yang telah di uji coba kepada pengguna didapatkan hasil tanggapan sebagai berikut: sangat setuju (SS) berjumlah 37, setuju (S) berjumlah 88, ragu-ragu (RR) berjumlah 10, tidak setuju (TS) berjumlah 0, sangat tidak setuju (STS) berjumlah 0, dengan hasil yang telah diperoleh dari angket pengguna, selanjutnya dilakukan perhitungan persentase kelayakan terhadap sistem informasi akademik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase kelayakan} &= \frac{\sum \text{Skor}}{\text{Maks Skor}} \times 100\% \\
 &= \frac{(37 \times 5) + (88 \times 4) + (10 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{9 \times 15 \times 5} \times 100\% \\
 &= \frac{185 + 352 + 30 + 0 + 0}{675} \times 100\% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil persentase yang didapatkan dari perhitungan sebesar 84% selanjutnya dikonversi dalam data kualitatif dengan menggunakan tabel konversi seperti tabel 1. Hasil dari perhitungan persentase kelayakan yang didapat dengan nilai 84%, jika dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk dalam klasifikasi “Sangat Layak”.

Pemeliharaan sistem termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Pada tahapan ini lebih mengutamakan pemeliharaan setelah sistem diluncurkan karena uji coba ini sangat menentukan apakah sistem yang dibuat akan berhasil atau tidak dalam memenuhi kebutuhan. Pengembangan sistem informasi wisata kuliner Madura berbasis website, memiliki tujuan untuk mempermudah wisatawan untuk mencari referensi terkait wisata kuliner yang ada di Madura. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat diketahui sebaran data wisata kuliner dan dapat mendorong masyarakat, khususnya di Madura agar melakukan penggalian potensi wisata serta dapat mendukung peningkatan potensi pengembangan kearifan lokal. Pengguna dalam sistem informasi wisata kuliner Madura terdiri dari 2 user yaitu admin yang dijalankan oleh dinas pariwisata Madura dan pengguna umum termasuk masyarakat Madura atau masyarakat luar Madura. Setiap user memiliki akses yang berbeda untuk masuk ke dalam sistem informasi wisata kuliner Madura, adapun uraian hak akses dari setiap user sebagai berikut:

Admin sistem informasi dapat mengelola data wisata kuliner Madura seperti data nama tempat wisata kuliner, alamat, jam operasional, deskripsi wisata kuliner, kontak, dan profil foto wisata kuliner Madura. Dari setiap menu admin dapat mengelola mulai dari menambahkan data, menghapus data, mengubah data, dan melihat data. Pengguna sistem informasi dapat mencari data wisata kuliner Madura yang ingin dicari. Pengguna akan mendapatkan beberapa rekomendasi tempat wisata kuliner sesuai yang

di inputkan. Pengguna dapat melihat detail wisata kuliner yang telah direkomendasikan oleh sistem. Kelebihan dari sistem informasi wisata kuliner madura yaitu sistem termasuk website, sehingga pengguna tidak perlu menginstall aplikasi tambahan, kemudian sistem dapat merekomendasikan tempat wisata kuliner sesuai yang diinputkan oleh user, dan ketika user ingin melihat rekomendasi lainnya setelah melihat detail wisata kuliner yang dilihat maka terdapat rekomendasi lainnya yang ditampilkan oleh sistem.

KESIMPULAN

Sistem informasi wisata kuliner Madura dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu dapat mempermudah wisatawan untuk mencari referensi terkait wisata kuliner yang ada di Madura. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat diketahui sebaran data wisata kuliner Madura dan dapat mendorong masyarakat, khususnya di Madura agar melakukan penggalan potensi wisata serta dapat mendukung peningkatan potensi pengembangan kearifan lokal. Uji coba kelayakan produk dibagi menjadi 2 yaitu ahli sistem dan pengguna. Uji coba ahli sistem untuk mengetahui fungsi dari setiap fitur dengan mendapatkan persentase 100% menyatakan bahwa sistem informasi akademik semua fitur yang ada sudah berjalan dengan baik. Uji coba pengguna dengan pengujian 15 pengguna mendapatkan persentase 84% masuk dalam kategori sangat layak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak universitas trunojoyo Madura yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian melalui penelitian mandiri 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Irnowati, O. (2018). Implementasi Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Stock Opname. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(1), 79–84. <https://doi.org/10.31294/ijse.v4i1.6301>
- Jauhari, A., Mufarroha, F. A., Rofi', M., Nasrullah, M. F., Fitriyah, & Nisa, K. (2020). *The Development of Smart Travel Guide Application in Madura Tourism*. 473(Icss), 771–776. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201014.167>
- Kartini, E., & Silitonga, P. (2017). Sistem Informasi Wisata Kuliner di Kota Medan Berbasis Web. *MEANS (Media Informasi Analisa Sistem)*, 2(2), 139–145. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2.1.2014.11-15>
- Lubis, Y. I., Napitupulu, D. J., & Dharma, A. S. (2020). Implementation of Hybrid Filtering (Collaborative and Content-based) Methods for the Tourism Recommendation System. *12th Conference on Information Technology and Electrical Engineering*, 6–8.
- Parsaorantua, P. H., Pasoreh, Y., & Rondonuwu, S. A. (2017). Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (STUDI TENTANG WEB E-GOVERNMENT DI KOMINFO KOTA MANADO). *Jurnal Acta Diurna*, 6(3), 1–14.
- Paypas, A. A., Dewi, R. K., & Brata, K. C. (2019). Implementasi Topsis Pada Sistem Rekomendasi Tempat Wisata Pantai Di Sekitar Malang Berbasis Lokasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3368–3373.
- Pratama, E. A., Hellyana, C. M., & Sutrisno. (2020). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi*. Penerbit Deepublish.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Literasi Nusantara.
- Wijaya, K. J., & Rostianingsih, S. (2017). Pembuatan Website Wisata Pulau Madura. *Jurnal Infra*, 5(1), 56–59. <https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/5125>
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2019). Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 273–276.

