

Penerapan Sistem Informasi Geografis (SIG) Pariwisata di Kabupaten Polewali Mandar Berbasis Web

Irfan Aprialdi Simamora*¹, Muh. Fahmi Rustan², Farid Wajidi³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Sulawesi Barat

E-mail: *irfansimamora06@gmail.com, muhfahmi@unsulbar.ac.id, faridwajidi@unsulbar.ac.id.

Abstrak

Kabupaten Polewali Mandar merupakan daerah yang mempunyai potensi wisata yang besar. Namun saat ini masyarakat cukup sulit menemukan tempat wisata, restoran, pusat oleh-oleh dan hotel saat berwisata dan berlibur di kawasan Kabupaten Polewali Mandar. Sistem Informasi Geografis berbentuk website dirancang untuk mencari lokasi wisata dan memandu calon wisatawan menuju destinasi sekaligus memperkenalkan destinasi wisata kepada masyarakat. Tujuan Sistem Informasi Geografis untuk menyajikan informasi dan menampilkan titik-titik lokasi objek wisata, restoran, pusat oleh-oleh dan penginapan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem yaitu prototyping. Sistem Informasi Geografis Pariwisata Polewali Mandar ini dibuat dengan menggunakan Leaflet Javascript Library untuk digitalisasi peta, bahasa pemrograman PHP, HTML, Framework Bootstrap dan database MySQL. Hasil dari penelitian ini adalah Sistem Informasi Geografis Pariwisata Polewali Mandar yang dapat berfungsi sebagai media promosi dan database penyimpanan data pariwisata di Kabupaten Polewali Mandar. Berdasarkan hasil pengolahan data tanggapan responden menggunakan kuesioner dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Geografis Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Polewali Mandar telah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini berdasarkan hasil pengujian dimana tanggapan responden terhadap kelayakan sistem ini sangat sesuai dengan nilai persentasenya mencapai 82,25%.

Kata kunci: Leaflet JS, Sistem Informasi Geografis, Website, Bootstrap

Abstract

Polewali Mandar Regency is an area that has great tourism potential. However, currently it is quite difficult for people to find tourist attractions, restaurants, souvenir centers and hotels when traveling and on holiday in the Polewali Mandar Regency area. The Geographic Information System in the form of a website is designed to search for tourist locations and guide potential tourists to destinations as well as introduce tourist destinations to the public. The aim of the Geographic Information System is to present information and display the locations of tourist attractions, restaurants, souvenir centers and accommodation. This research uses a system development method, namely prototyping. The Polewali Mandar Tourism Geographic Information System was created using the Leaflet Javascript Library for map digitization, PHP programming language, HTML, Bootstrap Framework and MySQL database. The result of this research is the Polewali Mandar Tourism Geographic Information System which can function as a promotional media and database for storing tourism data in Polewali Mandar Regency. Based on the results of data processing, respondents' responses using a questionnaire can be concluded that the Web-Based Tourism Geographic Information

System in Polewali Mandar Regency has run well as expected. This is based on test results where respondents' responses to the feasibility of this system are very in line with the values. the percentage reached 82.25%.

Keywords: *Leaflet JS, Geographic Information System, Website, Bootstrap*

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang mempunyai peranan penting dalam pembangunan suatu daerah yang mampu meningkatkan pendapatan daerah. Pemerintah daerah selalu berusaha memastikan daerah yang dipimpinnya mempunyai banyak daya tarik wisata yang menarik dan ramai dikunjungi oleh wisatawan dalam dan luar negeri. Pengelolaan daya tarik wisata yang profesional akan mendorong pertumbuhan dan perkembangan industri pariwisata secara keseluruhan, yang diharapkan dapat menggerakkan kegiatan perekonomian masyarakat, memperluas dan pemerataan lapangan kerja dan kesempatan berusaha, meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat, mendukung perolehan Pendapatan Asli Daerah secara optimal, serta membawa citra daerah di mata masyarakat luar daerah [1].

Namun kendala pemerintah daerah dalam hal pengembangan pariwisata adalah belum adanya sistem informasi yang efektif bagi wisatawan yang berisi informasi jarak lokasi wisata dengan destinasi wisata yang ingin dikunjungi, informasi situasi lokasi wisata. tempat wisata, restoran dan tempat belanja oleh-oleh atau pusat perbelanjaan yang ada pada lokasi wisata [2]. Selain itu hal yang membuat pariwisata sulit berkembang dan diminati oleh kalangan luas yaitu karena kurangnya media promosi.

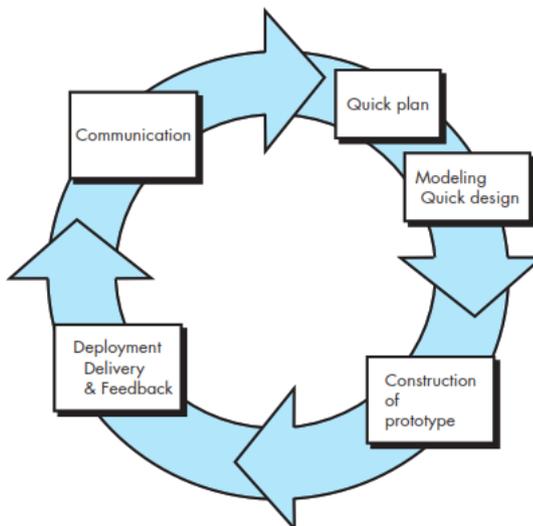
Dari permasalahan yang ada, salah satu solusi efektif dalam pengelolaan pariwisata adalah dengan membangun sebuah aplikasi berbasis web yang dilengkapi dengan metode GIS (*Geographic Information System*) yang juga dapat digunakan sebagai media promosi pariwisata. Dimana dengan metode ini informasi yang disajikan bisa lebih lengkap karena dapat memperlihatkan informasi mengenai keadaan tempat, fasilitas dan daya tarik wisata yang ada serta tampilan peta lokasi yang sangat dibutuhkan dalam menjual tempat wisata. Untuk membangun sistem pengenalan objek wisata yang efektif dengan menampilkan peta dan kondisi objek wisata, maka perlu dibangun sistem berbasis web yang menggunakan metode GIS (*Geographic Information System*). Sistem GIS ini dibuat menggunakan *ArcGis*, *Leaflet*, *Google Maps API* ataupun *library* yang lain [3].

Polewali Mandar mempunyai potensi wisata yang cukup memadai, namun belum dikelola secara maksimal oleh pemerintah daerah maupun industri pariwisata. Jadi orang tidak tertarik untuk bepergian. Hal inilah yang menjadi permasalahan utama pariwisata di Polewali Mandar dan publisitas serta promosi yang dilakukan masih minim, pada umumnya masyarakat belum mengetahui apa saja destinasi wisata di Polewali Mandar. Ironisnya, meski ditanya destinasi wisata apa saja yang ada dan lokasinya di mana, umumnya mereka bingung memberikan jawaban [4]. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diperlukan suatu sistem yang dapat memberikan informasi mengenai letak, letak dan kondisi destinasi wisata di Polewali Mandar beserta informasi mengenai hotel, restoran, pusat oleh-oleh dan akomodasi lainnya yang menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih sebuah tempat. tujuan wisata. . Maka diperlukan suatu aplikasi pariwisata berupa Sistem Informasi Geografis pariwisata berbasis web yang dapat menampilkan lokasi dan kondisi tempat serta informasi detail mengenai fasilitas wisata.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (Research and Development) dengan metode *prototype* dalam pengembangan Sistem Informasi Geografis pariwisata yang bertujuan untuk mengimplementasikan aplikasi tersebut dalam promosi dan pengelolaan data pariwisata di Polewali Mandar. Metode *prototyping* adalah model untuk pengembangan sistem informasi yang cepat dan pengujian model kerja (*prototipe*) aplikasi baru melalui proses interaktif dan berulang. Proses *prototyping* adalah proses interaktif dan berulang yang menggabungkan langkah-langkah siklus pengembangan tradisional. Prototipe dievaluasi beberapa kali sebelum pengguna akhir menyatakan prototipe dapat diterima [5].

Dalam analisis dan perancangan sistem khususnya untuk proses pencarian lokasi wisata, dimana dialog yang ditampilkan lebih mudah dipahami. Semakin besar interaksi antara komputer dan pengguna, maka semakin besar pula manfaat yang diperoleh ketika proses pengembangan sistem informasi akan semakin cepat dan menjadikan pengguna semakin interaktif dalam proses pengembangan [6]. *Prototyping* dapat digunakan pada pengembangan sistem kecil ataupun besar dengan harapan proses pengembangan dapat berjalan dengan baik, terorganisir dan selesai tepat waktu. Keterlibatan pengguna secara penuh pada saat *prototype* terbentuk akan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, baik bagi pimpinan, pengguna itu sendiri maupun pengembang sistem.



Gambar 1 Tahapan *Prototyping* (Khosrow-Pour, 2005)

Tahapan-tahapan dalam metode prototipe, meliputi:

1. Komunikasi (*Communication*)
2. Rancangan Cepat dan Pemodelan Desain Cepat (*Quick Plan and Modeling Quick Design*)
3. Pembuatan Prototype (*Construction of Prototype*)
4. Pengiriman Penerapan dan Umpan Balik (*Development Delivery & Feedback*)

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan kuesioner kepada wisatawan, pemerintah, dan pengelola tempat wisata di Polewali Mandar. Kuesioner dibuat untuk menilai fungsionalitas sistem dan beberapa aspek penting dalam sistem informasi geografis pariwisata. Kuesioner dibuat dengan menggunakan skala likert, dimana skala likert digunakan untuk mengetahui tanggapan seseorang atau sekelompok orang mengenai peristiwa sosial yang telah ditentukan dengan cara tertentu oleh peneliti, yang kemudian dijadikan acuan sebagai faktor yang ingin diteliti [7].

Penelitian ini dilakukan di Polewali Mandar, subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah tempat wisata di Polewali Mandar, pelaku wisata, pemerintah dalam hal ini Dinas Pariwisata, pengelola hotel, restoran dan toko oleh-oleh, sampel yang digunakan menggunakan metode purposive sampling. Metode ini diambil dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian.

2.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengetahui hasil pengujian penerapan sistem yang telah dibuat oleh beberapa responden untuk mengetahui hasil berupa data. Dalam analisis deskriptif data nantinya akan disajikan dalam bentuk persentase, kemudian dijelaskan. Tujuan analisis deskriptif ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai variabel penelitian yang dibuat berdasarkan kategori. Metode ini digunakan untuk mengolah data hasil penelitian hingga memperoleh kesimpulan. Analisis yang dilakukan pada data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan untuk perhitungan deskriptif persentase diproses dengan jumlah yang diharapkan dan kemudian persentase diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 1. Nilai Persentase

Persentase	Kesimpulan
0%-19,99%	Sangat Tidak Setuju
20%-39,99%	Tidak Setuju
40%-59,99%	Kurang Setuju
60%-79,99%	Setuju
80%-100%	Sangat Setuju

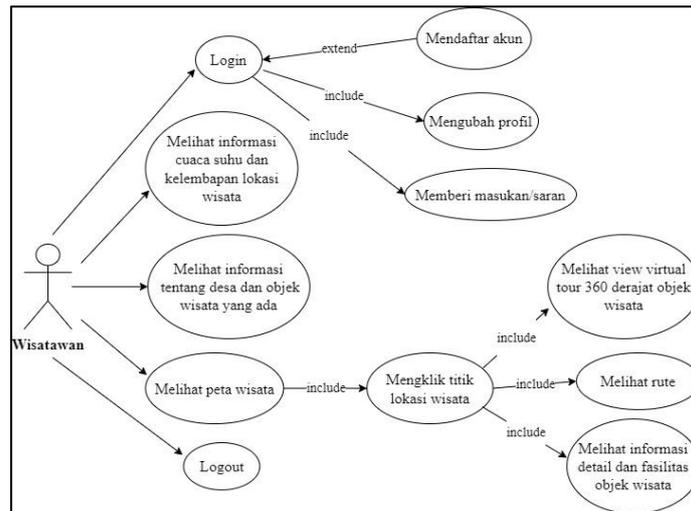
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Komunikasi (Communication)

Tahap komunikasi dilakukan dengan mengunjungi objek wisata dan komunikasi antara peneliti dan pengelola objek wisata serta masyarakat sekitar objek wisata yang dilakukan pada tanggal 17 sd 20 Maret 2023 dan dengan Dinas Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar yang diwakili oleh Ridwan M., S.S. yang dilakukan pada tanggal 16 Maret 2023 dengan melakukan penelitian langsung dengan menggunakan metode wawancara untuk memperoleh data, menganalisis kebutuhan pengguna, dan mengetahui fitur-fitur sistem yang dibutuhkan serta mendapatkan gambaran umum mengenai sistem informasi geografis pariwisata yang akan dibuat.

3.2 Rancangan Cepat dan Pemodelan Desain Cepat (Quick Plan and Modeling Quick Design)

Tahapan ini meliputi pembuatan desain umum untuk pengembangan lebih lanjut dan perencanaan alat apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan sistem informasi geografis pariwisata dan peneliti akan menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dibutuhkan, merancang cara kerja sistem, antarmuka dan fitur yang diperlukan. Pada tahap ini memulai pembuatan desain sistem seperti pembuatan *use case*, diagram aktivitas, *database* dan *mockup*.

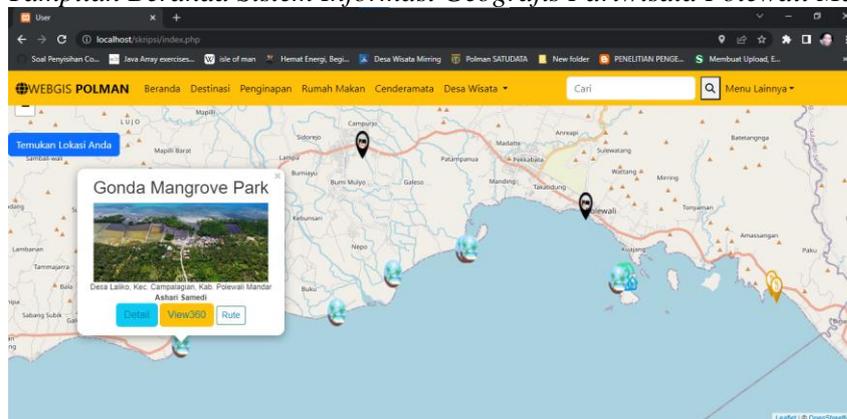


Gambar 2 Rancangan Use Case Wisatawan

3.3 Pembuatan Prototype (Construction of Prototype)

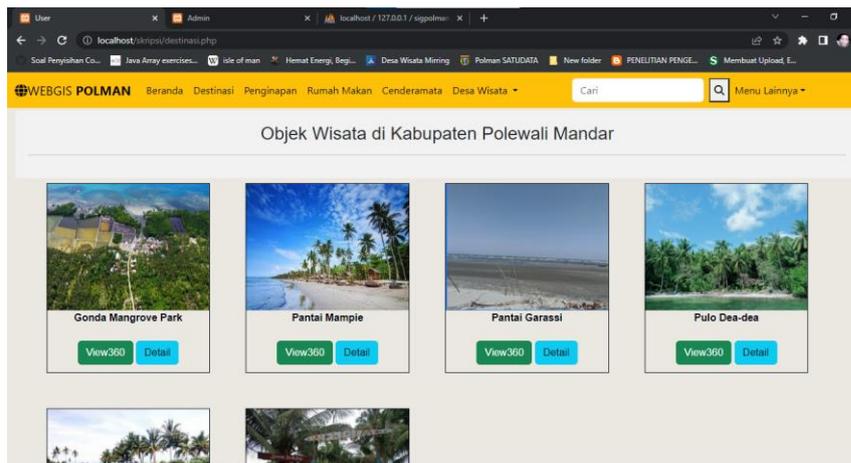
Tahap ini peneliti mulai membuat sistem, berupa penulisan kode ke dalam program sesuai dengan tahapan rancangan yang telah dibuat sebelumnya dan *tools* yang sebelumnya telah ditentukan kemudian dilakukan pengujian. Dalam pembuatan sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, HTML dan JS, menggunakan *database* MYSQL. *Framework* yang digunakan dalam pembuatan sistem menggunakan *framework* bootstrap.

3.3.1. Tampilan Beranda Sistem Informasi Geografis Pariwisata Polewali Mandar



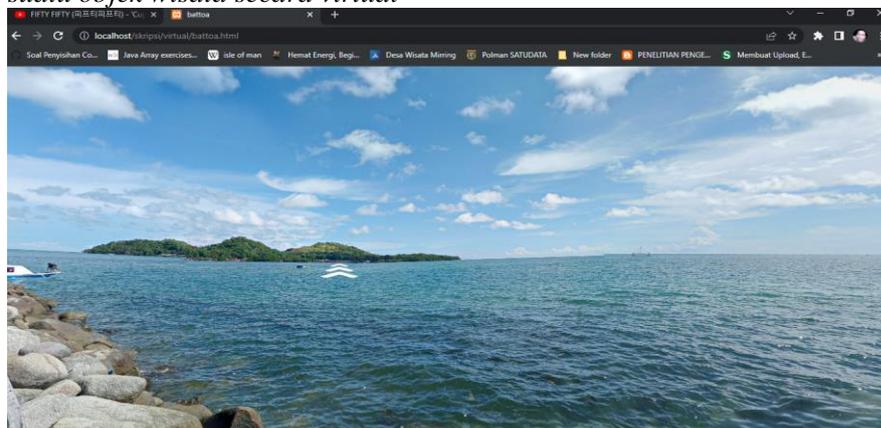
Gambar 3. Sistem Informasi Geografis Pariwisata Polewali Mandar

3.3.2. Tampilan destinasi wisata, menampilkan objek wisata yang terdapat dua tombol view 360 untuk pengguna dapat melihat gambar virtual tour suatu objek wisata dan tombol detail yang menampilkan informasi detail objek wisata tersebut.



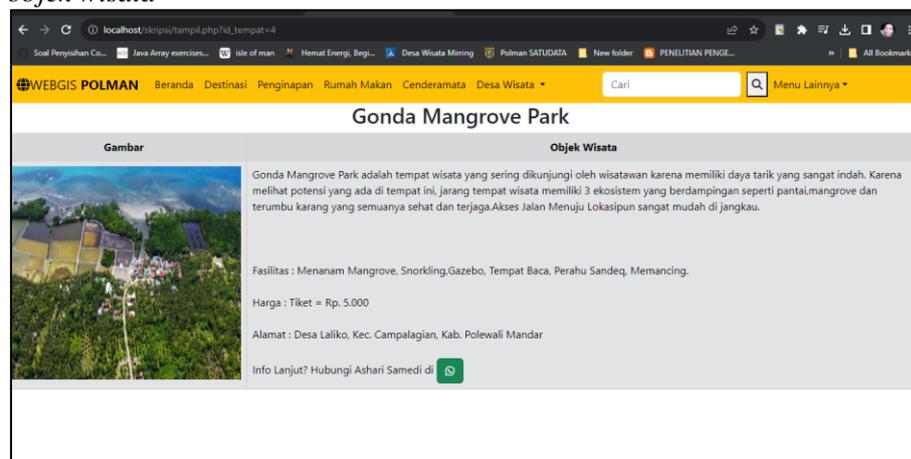
Gambar 4. Menu Destinasi

3.3.3. *Tampilan virtual tour yang berupa gambar 360 untuk pengguna dapat melihat suatu objek wisata secara virtual*



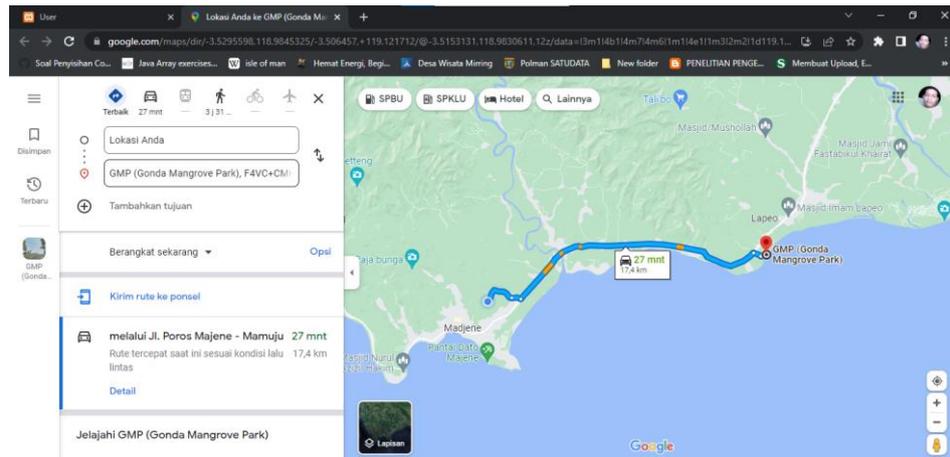
Gambar 5. Gambar Virtual Tour

3.3.4. *Tampilan Detail Objek Wisata, menampilkan foto dan informasi detail suatu objek wisata*



Gambar 6. Tampilan Detail

3.3.5. *Tampilan Rute Destinasi yang dapat membantu wisatawan mengetahui jarak dengan objek wisata beserta rutenya.*



Gambar 7. Tampilan Rute

3.4 Pengiriman Penerapan dan Umpan Balik (*Development Delivery & Feedback*)

Pada tahap ini penulis menggunakan metode pengujian *blackbox* dan metode kuesioner yang dilakukan oleh pengguna dengan output dari dokumen hasil tes yang dapat digunakan sebagai bukti bahwa sistem yang dibuat telah diterima dan memenuhi kebutuhan pengguna dan Untuk memastikan semua fitur dalam sistem berjalan dan berfungsi dengan baik menurut rencana.

3.4.1. *Black Box Testing*

Pengujian *black box* atau biasa juga disebut *behavioral testing* merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil masukan dan keluaran perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode perangkat lunak tersebut. Pengujian ini dilakukan pada akhir pengembangan perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak telah dapat berjalan dengan baik. Pengujian *black box* merupakan pengujian yang mudah dilaksanakan. Pengujian ini dilakukan dengan menguji masukan dan keluaran dari setiap fitur sistem. Pengujian ini didasarkan pada skenario pengujian yang terdiri dari kasus pengujian, ekspektasi pengujian, hasil pengujian dan status pengujian. Penguji pada metode ini tidak harus mengetahui *source code* sistem, tetapi harus mengetahui alur sistem yang diharapkan. *Black box testing* adalah pengujian yang dilakukan pada perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak/sistem yang dibuat berjalan sesuai dengan yang diinginkan atau belum. Berikut adalah pengujian *black box* pada sistem informasi geografis pariwisata Kabupaten Polewali Mandar:

Tabel 2. Hasil Pengujian *Black Box*

Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Menampilkan semua titik lokasi pariwisata (objek wisata, hotel/penginapan, restoran/rumah makan serta pusat oleh oleh atau cendera mata)	Sistem menampilkan peta serta titik lokasi pariwisata dalam bentuk marker yang bisa di klik dan menampilkan pop up informasi lokasi pariwisata dan terdapat tombol detail dan virtual 360 derajat yang bisa diklik	Sesuai Harapan	Valid
Menampilkan detail informasi setiap tempat wisata	Sistem menampilkan halaman yang berisikan gambar dan data detail informasi tempat wisata	Sesuai Harapan	Valid

Menampilkan <i>virtual tour</i> 360 derajat yang berupa gambar panorama pada setiap tempat wisata.	Sistem menampilkan tampilan virtual 360 derajat dari tempat wisata yang dipilih	Sesuai Harapan	Valid
Memberikan fitur rute	Sistem menampilkan rute dan jarak antara lokasi user dengan titik lokasi yang diklik di google map dengan tab baru.	Sesuai Harapan	Valid

3.4.1. Pengujian Angket/Kuesioner

Kuesioner/angket merupakan suatu pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan sistem yang dibangun, pengujian ini merupakan pengujian langsung pada lingkungan sebenarnya. Kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan diberikan kepada 100 responden wisatawan dan masyarakat umum dengan tujuan untuk mengetahui pendapat wisatawan dan masyarakat umum terhadap Sistem Informasi Geografis Pariwisata yang telah dibuat. Pengguna sebagai responden melakukan penilaian langsung terhadap Sistem Informasi Geografis Pariwisata dengan menggunakan kuesioner. Dari data hasil kuisisioner yang dikumpulkan dapat diolah dan ditarik kesimpulan apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala likert digunakan sebagai skala untuk mengukur pendapat responden mengenai hasil dari sistem yang telah dibangun. Format angket yang akan digunakan yaitu:

Tabel 3. Penilaian Angket

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setiap pertanyaan dibagi kedalam 3 bidang penilaian yakni layanan, desain, dan efisiensi. Adapun hasil data hasil dari pertanyaan dan jawaban kuesioner sebagai berikut:

Tabel 4. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
<i>Usefulness</i>					
1	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?	48	39	7	6
2	Apakah aplikasi ini bermanfaat bagi pengguna?	52	37	6	5
3	Apakah aplikasi ini mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai dengan yang diharapkan?	41	46	8	5
<i>Ease of Use</i>					
4	Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah mengerti?	46	40	7	7

5	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi mudah digunakan?	47	36	11	6
6	Apakah aplikasi ini dapat dengan mudah dipelajari?	55	31	7	7
7	Apakah anda dapat dengan mudah menghindari kesalahan dalam menggunakan aplikasi?	45	40	9	6
8	Apakah tampilan menu dalam aplikasi ini mudah untuk dikenali?	53	35	6	6
<i>Satisfaction</i>					
9	Apakah aplikasi ini nyaman digunakan?	41	43	11	5
10	Apakah aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik?	42	40	14	4
11	Apakah komposisi warna tampilan sudah sesuai dengan harapan anda?	48	37	11	4
Total		518	424	97	61

Data kuesioner yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung persentase jawaban berdasarkan skor yang diperoleh dari semua jawaban responden. Berdasarkan skor yang telah ditentukan maka persentasenya dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

- Total skor responden yang menjawab SS = $518 \times 4 = 2072$

- Total skor responden yang menjawab S = $428 \times 3 = 1284$

- Total skor responden yang menjawab KS = $97 \times 2 = 194$

- Total skor responden yang menjawab TS = $61 \times 1 = 61$

Jumlah Total Skor = 3566

Hasil jawaban dari 100 responden di atas selanjutnya dapat dihitung nilai tertinggi dan terendahnya sebagai berikut:

Skor terbaik = $100 \times 11 \times 4 = 4400$ (jika semua orang menjawab SS semua pertanyaan).

Skor terburuk = $100 \times 11 \times 1 = 1100$ (jika semua orang menjawab TS semua pertanyaan).

Setelah dilakukan perhitungan didapat bahwa skor terbaik yang menjadi skor yang diharapkan adalah 4400, maka dapat dihitung persentasenya sebagai berikut:

Persentase Kelayakan = $\frac{3566}{4400} \times 100\% = 81,04\%$

Berdasarkan persentase yang diperoleh terlihat bahwa respon wisatawan terhadap sistem berdasarkan tingkat penerimaan sangat kuat yaitu dengan persentase sebesar 81,04%. Hasil tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sugiyono [8], jika persentase hasil yang diperoleh mencapai 80% - 100% maka hasil pengujian menunjukkan bahwa responden sangat setuju bahwa sistem layak digunakan.

Hasil yang diperoleh diolah untuk mencari persentase hasil setiap butir pertanyaan. Data yang diperoleh dari kuesioner dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor setiap jawaban dari responden. Analisisnya dapat dilakukan sebagai berikut:

- Total skor ideal untuk semua item = $4 \times$ jumlah tanggapan (100)
(Total skor : jumlah skor ideal) \times 100%
- Skor rata-rata dalam persentase:
Jumlah skor ideal = $4 \times 100 = 400$

1. Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah mengerti?

Tabel 5. Hasil Kuesioner Pertanyaan Pertama

Kategori Jawaban	Bobot	Frekuensi Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4	46	184
Setuju	3	40	120
Tidak Setuju	2	7	14
Sangat Tidak Setuju	1	7	7
Total		100	325
Persentase		$P = \frac{325}{400} \times 100\% = 81,25\%$	
Kesimpulan		Sangat Setuju	

Berdasarkan perhitungan pada tabel 5, total skor yang diperoleh adalah 325 skor. Hasil nilai persentase responden sebesar 81,25% dari total nilai 100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa informasi yang diberikan oleh aplikasi ini mudah untuk dipahami.

Kemudian dilakukan perhitungan yang sama untuk pertanyaan selanjutnya, sehingga didapatkan hasil pengolahan data pada tabel 5 kemudian disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Persentase Hasil Pengujian

No	Pertanyaan	Persentase (%)
<i>Usefulness</i>		
1	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?	82,25
2	Apakah aplikasi ini bermanfaat bagi pengguna?	83,75
3	Apakah aplikasi ini mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai dengan yang diharapkan?	80,75
	Persentase <i>Usefulness</i>	82,25
<i>Ease of Use</i>		
4	Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah mengerti?	81,25
5	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi mudah digunakan?	81,00
6	Apakah aplikasi ini dapat dengan mudah dipelajari?	83,50
7	Apakah anda dapat dengan mudah menghindari kesalahan dalam	81,00

	menggunakan aplikasi?		
8	Apakah tampilan menu dalam aplikasi ini mudah untuk dikenali?		84,00
	Persentase <i>Ease of Use</i>		82,10
	<i>Satisfaction</i>		
9	Apakah aplikasi ini nyaman digunakan?		80,00
10	Apakah aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik?		80,00
11	Apakah komposisi warna tampilan sudah sesuai dengan harapan anda?		82,25
	Persentase <i>Satisfaction</i>		80,83

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan pada tabel 6, hasilnya kemudian dijabarkan menjadi 3 variabel utama yaitu pelayanan, desain dan efisiensi dengan menghitung persentase rata-rata setiap variabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Akhir Pengolahan Data

No	Aspek yang Dinilai	Variabel	Jumlah Butir	Persentase(%)	Keterangan
1	Penerimaan Sistem	Kegunaan	3	82,25	Sangat Setuju
2		Kemudahan	5	82,10	Sangat Setuju
3		Kepuasan	3	80,83	Sangat Setuju

Dari uraian pada tabel 7 diperoleh hasil bahwa tanggapan responden mengenai sisi kegunaan sistem ini sangat setuju, hal ini dikarenakan dari hasil kuisioner nilai persentasenya mencapai 82,25%. Kemudian tanggapan responden terhadap kemudahan penggunaan sistem yang ada adalah sangat setuju dengan hasil persentase sebesar 82,10%. Respon akhir responden mengenai tingkat kepuasan sistem adalah sangat setuju dengan hasil persentase sebesar 80,83%.

4. KESIMPULAN

Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata Polewali Mandar mampu menampilkan titik-titik lokasi tempat wisata, restoran, toko oleh-oleh dan hotel yang ada di Kabupaten Polewali Mandar serta menyajikan informasi yang interaktif dan informatif seperti informasi detail objek wisata, tampilan virtual objek wisata dan kondisi cuaca. dan suhu di tempat wisata kepada pengguna. Sehingga SIG ini dapat membantu pemerintah Kabupaten Polewali Mandar dalam mempromosikan dan mengetahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing objek wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar. GIS Wisata Polewali Mandar juga dapat membantu wisatawan dalam mencari lokasi objek wisata, restoran, pusat oleh-oleh dan hotel dengan fitur rutenya. Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan, hal ini berdasarkan hasil pengujian dimana tanggapan responden terhadap kegunaan sistem ini sangat setuju, hal ini dikarenakan nilai persentase hasil kuisioner mencapai 82,25%. Kemudian tanggapan responden terhadap kemudahan penggunaan sistem yang ada adalah sangat setuju dengan hasil persentase sebesar 82,10%. Tanggapan responden akhir mengenai tingkat kepuasan sistem sangat setuju dengan hasil persentase sebesar 80,83%. Kemudian tanggapan responden terhadap seluruh aspek yang

dinilai dengan sistem ini mencapai persentase rata-rata sebesar 81,04% yang termasuk dalam kategori sangat setuju.

REFERENSI

- [1] Redjeki, S., Faizal, E., Iskandar, E., Rosadi, D., & Mustofa, K. (2018). Model Sistem Wisata Integratif : Sebuah Pendekatan Smart Tourism di Kabupaten Bantul. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Semnastik 2018)*, 16–25.
- [2] Yahya, K. (2021). Penerapan Metode Depth First Search Pada Pendeteksian Daerah Wisata Berbasis Android. 69–73.
- [3] Putra, S. H., & Afri, E. (2020). Penerapan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Untuk Pengembangan Pariwisata pada Kabupaten Langkat. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(1), 170–174. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/infotekjar/article/view/2891>.
- [4] S, A., Musyriyah, M., Wajidi, F., & Zulkarnaim, N. (2022). Implementasi Smart Tourism Sebagai Media Promosi Wisata di Sulawesi Barat. *SAINTIFIK*, 8(1), 76–84. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v8i1.349>.
- [5] Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- [6] Ogedebe, P.M., & Jacob, B.P. , 2012, Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Processing Experience. *ARNP Journal of Systems and Software*. VOL. 2, NO.6, 2012, http://scientificjournals.org/journalofsystemsandssoftware/archive/vol2no6/vol2no6_4.pdf
- [7] Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. 15th ed. Jakarta: Rineke Cipta.
- [8] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.