

Implementasi Sistem Informasi Layanan Pariwisata Tripto Untuk Meningkatkan Pelayanan Pariwisata di Pulau Lombok

Lalu Sulistiawan Akbar¹, Anak Agung Ayu Putri Ardyanti², Bagus Putu Wahyu Nirmala³

Address: STMIK Primakara Denpasar Bali, Program Studi Sistem Informasi, Indonesia^{1, 2, 3}

Email: lalusulistiawan93@gmail.com¹, putri.ardiyanti@primakara.ac.id², bagus.p.wahyu@gmail.com³

* Corresponding author

Abstrak

Tripto adalah sebuah *web-based-application* yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pelayanan pariwisata di Pulau Lombok melalui pendekatan konsep *e-tourism yang* kemudian disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan saat ini agar dapat menyajikan berbagai informasi terkait pariwisata dan informasi layanan jasa pariwisata. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan metode *SDLC Waterfall*. Aplikasi ini di kembangkan menggunakan bahasa skrip *HTML5, CSS3, PHP, dan Javascript* serta *MySQL* sebagai databasenya, dan untuk pengujian sistem menggunakan *black box testing*. Untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan sistem ini dilakukan analisa pengujian sistem dengan pengukuran tingkat *usability* menggunakan *USE* Kuesioner. Sistem Informasi layanan pariwisata tripto ini dapat digunakan oleh 3 pengguna, yaitu admin, penyedia layanan dan wisatawan. Admin dapat mengelola penyedia layanan dan wisatawan. Penyedia layanan dapat mengelola detail informasi layanan pariwisata yang disampaikan, harga layanan jasa pariwisata, info destinasi dan aksi wisata daerah yang ditawarkan. Wisatawan dapat merencanakan dan menjadwalkan sendiri kegiatan pariwisata yang diinginkan.

Keywords – *Tripto, Pariwisata Lombok, e-tourism, SDLC, USE*

1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan industri yang terus berkembang di dunia. Bagi negara maju pariwisata merupakan bagian dari kebutuhan hidup. Di Indonesia dalam UU No.9 tahun 1990 telah dinyatakan bahwa pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk perusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait dibidang tersebut.

Pulau Lombok merupakan destinasi wisata yang baru berkembang di Indonesia, pesona alam dan keberagaman budaya serta bermacam atraksi wisata yang ditawarkan menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang mengunjunginya, dapat dilihat dari jumlah kunjungan wisata yang terus bertambah di setiap tahunnya, membuktikan bahwa industri pariwisata di pulau Lombok memiliki potensi yang baik untuk terus dikembangkan kedepannya. Untuk terus bisa menambah jumlah kunjungan wisatawan ke Lombok, perlu diperhatikan tingkat kepuasan wisatawan sebagai pelaku utama dalam

kegiatan kepariwisataan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan peningkatan terhadap kualitas pelayanan pariwisata yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan saat ini.

Sementara itu, Industri pariwisata saat ini telah dipercepat perkembangannya oleh teknologi informasi yang semakin maju, mengajak setiap pelaku wisata menjadi lebih modern. Di Pulau Lombok sendiri telah banyak pihak biro jasa perjalanan wisata (*tour agent*) yang melakukan promosi terkait penawaran paket liburan serta mampu memberikan berbagai informasi melalui internet. Namun hal tersebut dipandang belum cukup untuk membuat wisatawan merasa puas, saat ini wisatawan menjadi tidak sabar menunggu informasi yang biasanya diberikan oleh biro jasa perjalanan ataupun organisasi lainnya. Agar mampu meyakinkan bahwa produk yang dipilihnya adalah terbaik, wisatawan kini lebih senang mencari sendiri apa yang ada di benak mereka.

Saat ini, wisatawan yang berkunjung ke Lombok lebih membutuhkan sebuah media yang bisa dengan langsung menghubungkan mereka dengan pihak penyedia layanan jasa pariwisata sehingga informasi wisata dan pelayanan yang didapat selama berwisata di Lombok menjadi lebih mudah untuk diakses. Oleh sebab itu, dengan adanya pemanfaatan teknologi dan informasi dalam bidang pariwisata melalui konsep *e-tourism*, dipandang mampu menjadi sebuah solusi untuk masalah tersebut.

Sistem informasi layanan pariwisata yang di bangun untuk menjadi solusi dari permasalahan tersebut adalah *Tripto*. *Tripto* (www.tripto.id) adalah sebuah *webbased-application* (aplikasi berbasis web) yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyajikan berbagai informasi terkait pariwisata, informasi layanan jasa pariwisata, dan merupakan sebuah aplikasi *e-tourism* yang dapat membantu wisatawan dalam merencanakan dan menjadwalkan sendiri kegiatan wisata yang diinginkan. *Tripto* juga merupakan sebuah media pemasaran bagi penyedia layanan jasa pariwisata diantaranya; akomodasi, transportasi, dan *guide* yang ada di Lombok. *Tripto* dirancang dengan bahasa pemrograman HTML5, CSS3, PHP dan *Javascript* serta MySQL sebagai databasenya.

2. Landasan Teori

2.1 Pariwisata Lombok

Pulau Lombok merupakan destinasi wisata yang baru berkembang di Indonesia, Lombok adalah sebuah pulau yang terletak di kepulauan sunda kecil atau Nusa Tenggara yang terpisahkan oleh Selat Lombok dari Bali di sebelah barat dan Selat Alas di sebelah timur dari Sumbawa. Di bidang pariwisata, Lombok memiliki sumber daya alam sangat melimpah begitu juga dengan sumber daya manusia berupa adat istiadat dan budaya, menjadi daya tarik tersendiri yang mampu menarik minat kunjungan wisatawan. Berdasarkan Data Statistik Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Barat di tahun 2011 sampai 2015, rata-rata setiap tahunnya telah terjadi peningkatan jumlah kunjungan wisata sebesar 8,75%. Sementara itu jumlah kunjungan wisatawan ke provinsi Nusa Tenggara Barat di tahun 2016 berjumlah 3.094.437 jiwa.

2.2 Sistem Informasi Pariwisata (*e-tourism*)

Sistem informasi pariwisata (*e-tourism*) adalah bentuk pemanfaatan teknologi informasi internet untuk mendukung industri pariwisata, biro perjalanan, hotel, serta industri terkait pariwisata lainnya [1].

2.3 Metode SDLC *Waterfall*

Metode SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara dan menggunakan sistem informasi [10]. Metode ini menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*), yang menggunakan beberapa tahapan dalam mengembangkan sistem.

2.4 Teori Standar ISO 9126

Pengujian adalah proses mengeksekusi program secara intensif untuk menemukan kesalahan-kesalahan. Pengujian tidak hanya untuk mendapatkan program yang benar, namun juga memastikan bahwa program tersebut bebas dari kesalahan-kesalahan untuk segala kondisi [3]. Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan spesifikasi, desain dan pengkodean [18]. *International*

Organization for Standardization (ISO) dalam ISO Standard 9126 telah mengusulkan beberapa karakteristik untuk melakukan pengujian terhadap kualitas sebuah perangkat lunak. ISO-9126 mengidentifikasi enam karakteristik sebuah perangkat lunak dikatakan berkualitas yaitu: *functionality, reliability, usability, efficiency, maintainability, dan portability* [19].

2.5 Pengukuran Usability

Definisi *usability* adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektivitas, efisiensi dan mencapai kepuasan penggunaan dalam konteks tertentu. Konteks penggunaan terdiri dari pengguna, tugas, peralatan (*hardware, software dan material*) [22]. *Usability* diukur berdasarkan komponen-komponen berikut:

- a. Kemudahan (*learnability*) didefinisikan seberapa cepat pengguna mahir dalam menggunakan sistem serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan dapat mereka dapatkan.
- b. Efisiensi (*efficiency*) didefinisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
- c. Mudah diingat (*memorability*) didefinisikan bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu, kemampuan mengingat didapatkan dari peletakkan menu yang selalu tetap.
- d. Kesalahan dan keamanan (*errors*) didefinisikan berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna, kesalahan yang dibuat pengguna mencakup ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.
- e. Kepuasan (*satisfaction*) didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem.

2.6 Black Box Testing

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. *Black box testing* mengevaluasi hasil pengujianya dari tampilan *Interface, fungsionalitas*, tanpa mengetahui apa sesungguhnya detail proses yang terjadi di dalamnya, jadi kita hanya mengetahui *input dan output* nya saja.

3. Metode

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode SDLC *waterfall* yang mengarah pada hasil penelitian dengan tujuan yang ingin dicapai, dengan mengolah berbagai data dan informasi yang diperoleh dari serangkaian hasil penelitian yang telah dilakukan diantaranya:

1) Metode Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan sebuah perencanaan proyek (*project plan*) yang memuat perkiraan terhadap berbagai kebutuhan-kebutuhan sumber daya seperti perangkat fisik, manusia, metode (teknik dan operasi) dalam mengembangkan sistem.

2) Metode Pengumpulan Data

- a. Studi kepustakaan, dilakukan dengan mengumpulkan informasi atau data dari kepustakaan dalam bentuk buku, jurnal, tesis, skripsi, artikel maupun literatur lainnya yang berhubungan dengan penelitian.
- b. Melakukan observasi, penulis akan menentukan obyek yang akan diteliti sesuai dengan situasi sosial yang ditemukan di lapangan. Situasi sosial tersebut penulis jadikan sebagai obyek penelitian yang ingin difahami secara lebih mendalam terkait apa yang terjadi di dalamnya. Pada situasi sosial atau obyek penelitian ini, peneliti mengamati secara mendalam tentang kegiatan kepariwisataan sebagai aktivitas (*activity*) yang dilakukan oleh wisatawan dan penyedia layanan jasa pariwisata sebagai pelaku (*actors*) yang berada di obyek pariwisata Lombok sebagai tempat (*place*) terjadinya situasi sosial.

- c. Wawancara, pada penelitian ini dilakukan wawancara studi pendahuluan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan wisatawan saat ini dalam melakukan sebuah kegiatan kepariwisataan, serta pola pemasaran yang di butuhkan oleh penyedia layanan pariwisata di Lombok. Adapun variabel yang diteliti tersebut berupa uraian secara garis besar tentang permasalahan yang terjadi di lapangan, dan kemudian dijadikan latar belakang penelitian. Variabel yang diteliti berikutnya disampaikan dalam bentuk rincian topik pertanyaan yang disajikan kepada responden. Kemudian data yang diperoleh dari proses wawancara tersebut dijadikan sebagai acuan dalam upaya pengembangan sistem informasi layanan pariwisata.
- d. Dokumentasi, dilakukan untuk mendukung hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan, sehingga hasil dari penelitian lebih kredibel atau dapat dipercaya. Penulis dalam hal ini juga mengumpulkan data-data sesuai kebutuhan info wisata, seperti paket tur serta layanan yang di sediakan oleh *Guide*, harga dan fasilitas sebuah layanan akomodasi, dan tarif perjalanan sebuah layanan transportasi wisata, yang nantinya data tersebut penulis gunakan sebagai acuan terhadap kebutuhan pengguna sistem informasi layanan pariwisata.

3) Metode Analisis

Pada tahap ini, penulis melakukan Analisis Data Studi Pendahuluan terhadap obyek yang telah ditentukan dengan menggunakan metode kualitatif, diantaranya memahami paparan data statistik Dinas Pariwisata NTB dan mempelajari studi data sekunder, serta menimbanginya dengan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan. Data hasil penelitian yang diperoleh kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan rancangan awal sebagai gambaran sistem yang akan dikembangkan, alur kerja sistem, rancangan antarmuka, rancangan database, dan juga digunakan

sebagai pertimbangan untuk menentukan fitur-fitur apa saja yang akan disediakan pada sistem informasi layanan pariwisata (Tripto) yang sesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

5. Metode Perancangan

Pada tahap ini dilakukan konversi dari hasil rancangan (spesifikasi program) menjadi *source code*. Pada penelitian ini penulis menggunakan bahasa skrip HTML5 (*HyperText Markup Language* versi 5) & CSS3 (*Cascading Style Sheet* versi 3) PHP versi 7, *javascript*, dengan *platform* pendukung *Sublime*, serta *database* yang digunakan adalah *MySQL*, serta *software* lain yang mendukung dalam pembuatan program. Adapun spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Perangkat Keras:

- Prosesor : Intel Core i7 2.20GHz (Pc)
- Memori RAM : 4GB DDR3 (Pc)
- Harddisk/Mememory : 256GB SSD

b) Perangkat Lunak:

- Sistem Operasi : Windows 10 (PC)
- Aplikasi : XAMPP, Sublime
- Bahasa Pemrograman : HTML5, CSS3, PHP, Javascript
- Basis Data : MySQL
- Browser : Google, Firefox, dll
- Server hosting : 2gb
- Domain name : .com, .co.id, .net, .org

Setelah dibuat ke dalam bentuk *coding*, selanjutnya sistem diuji menggunakan *black box testing*, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya sistem yang telah dibangun untuk diimplementasikan. Jika tidak layak maka proses *coding* harus diperikasa kembali, atau mungkin perlu ditambahkan fungsi-fungsi lainnya.

6. Metode Pengembangan

Dalam tahap pengembangan ini pemecahan masalah telah dirancang dan dibuat dalam sebuah aplikasi *berbasis web*, kemudian telah ditesting untuk ditemukan error atau

kesalahannya, lalu kemudian diimplementasikan ketika sudah berhasil berjalan, akan terus dilakukan pengembangan untuk mendapatkan hasil yang semakin optimal guna meningkatkan kualitas aplikasi yang telah dibuat agar terus berkembang sehingga kualitas pelayanan pariwisata di Pulau Lombok juga terus meningkat.

3.2 Analisis Pengujian Sistem

Dalam penelitian ini, kemudian akan dilakukan analisis pengujian sistem yang bertujuan untuk mendapat gambaran nilai dari sistem yang dibuat apakah sudah dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna atau perlu ada pengembangan lain, penulis akan melakukan analisis terhadap efektivitas sistem informasi layanan pariwisata Tripto. Pada tahap analisis tersebut, kemudian akan dilanjutkan dengan melakukan evaluasi terhadap kinerja sistem informasi, diantaranya adalah melakukan pengujian terhadap *usability* (kebergunaan) sistem informasi. Pengujian sistem informasi dilakukan berdasarkan karakteristik kualitas perangkat lunak menurut ISO 9126. Sehingga fokus dari kegiatan ini adalah mengukur tingkat kebergunaan (*usability*) sistem informasi layanan pariwisata TRIPTO di Lombok.

3.3 Instrumen Penelitian

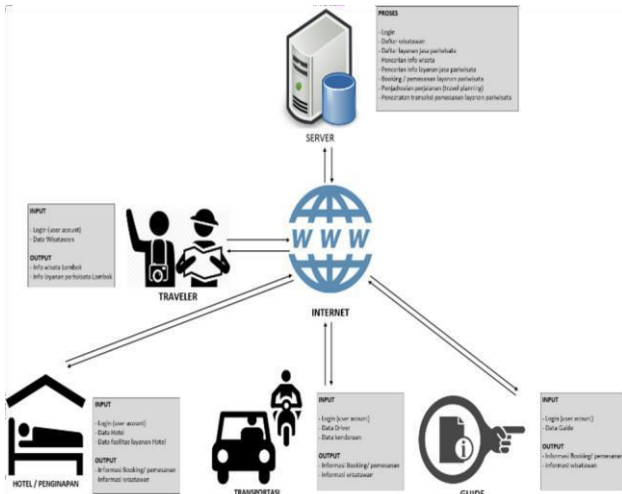
Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Agar mendapatkan data yang akurat, maka setiap instrumen, harus memiliki skala [17, p. 136]. Pada penelitian ini, penulis menggunakan skala likert, sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur. Adapun alat ukur yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui [18]. Kemudian Untuk mendapatkan hasil yang valid, pada penelitian ini penulis melakukan pengujian validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian yang digunakan, diantaranya adalah:

- Pada penelitian ini, skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi pengguna (user) terhadap faktor *usability* atau tingkat kegunaan sistem informasi layanan pariwisata Tripto.
- Dengan skala likert, penulis menjabarkan variabel *usability* menjadi 4 indikator variabel (*Usefulness, Ease of use, Ease of learning, Satisfaction*), kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item berupa instrumen pernyataan pada kuesioner.
- Pada penelitian ini, paket kuesioner yang penulis gunakan untuk mengukur *usability* adalah framework USE (*Usefulness, Satisfaction, and Ease of use*) *Questionnaire*, yang dikembangkan oleh STC *Usability and User Experience Community*.
- Teknik Pengolahan data, kuesioner yang telah dibagikan pada responden diperiksa, kemudian dihitung dengan menggunakan skala likert.

4 Pembahasan

4.1 Hasil Wawancara Studi Pendahuluan

Setelah melakukan wawancara studi pendahuluan terhadap 35 orang responden diantaranya 10 wisatawan dan 25 penyedia layanan jasa pariwisata, dalam wawancara tersebut di peroleh kesimpulan bahwa untuk menambah jumlah kunjungan wisatawan ke Lombok perlu diperhatikan tingkat kepuasan wisatawan yang memiliki peran penting sebagai pelaku utama kegiatan pariwisata. Salah satu upaya untuk memberikan kepuasan bagi wisatawan adalah dengan melakukan peningkatan terhadap kualitas pelayanan pariwisata, sesuai dengan kebutuhan para wisatawan pada saat berwisata. Melalui kegiatan studi pendahuluan yang telah dilakukan penulis dapat menggambarkan secara garis besar sebuah rancangan awal dari sistem informasi layanan pariwisata yang dapat menjadi alternatif pemecahan masalah, dan pemilihan (*choice*) alternative pemecahan masalah yang tepat untuk meningkatkan pelayanan pariwisata di Lombok.



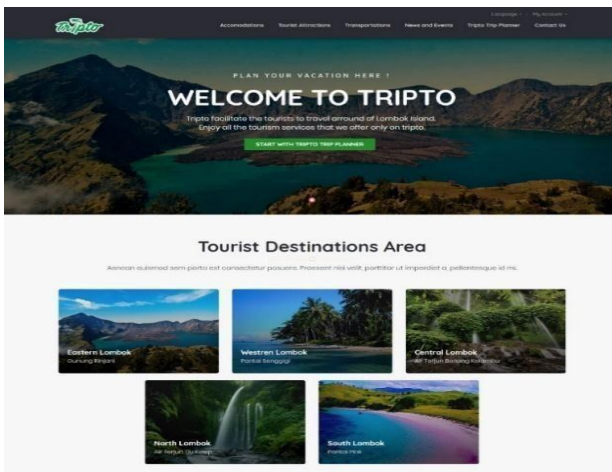
Gambar 4.1 Rancangan Awal Sistem Tripto

4.2 Implementasi

Pada bagian ini penulis akan menampilkan hasil implementasi dari sistem yang dibangun yaitu Sistem Informasi Layanan Pariwisata Tripto Untuk Meningkatkan Pelayanan Pariwisata di Pulau Lombok. Berikut adalah hasil dari implementasi *interface*:

1) Homepage

Halaman homepage merupakan halaman yang menampilkan seluruh konten serta fitur-fitur layanan pada sistem informasi pariwisata *tripto.id* yang dapat diakses oleh user melalui *www.tripto.id*.



Gambar 4.2 Halaman Homepage

2) Halaman *Daftar Akun*

Saat user mengakses *www.tripto.id*, akan ada fitur-fitur yang tidak bisa diakses, karena sistem memerlukan data-data valid penggunaannya. Agar dapat menggunakan fitur-fitur yang ada pada sistem *tripto.id* secara keseluruhan, user harus memiliki akun terlebih dahulu. Form daftar akun ini berfungsi sebagai halaman untuk membuat akun, user akan menginputkan data-data untuk melakukan pendaftaran, atau user dapat memilih untuk masuk ke sistem menggunakan akun *Gmail* atau *facebook*. Setelah melakukan pendaftaran, kemudian user akan menerima *username* dan *password* akun yang bisa digunakan untuk login ke sistem *tripto.id*.



Gambar 4.3 Form Daftar Akun

3) Halaman *Login*

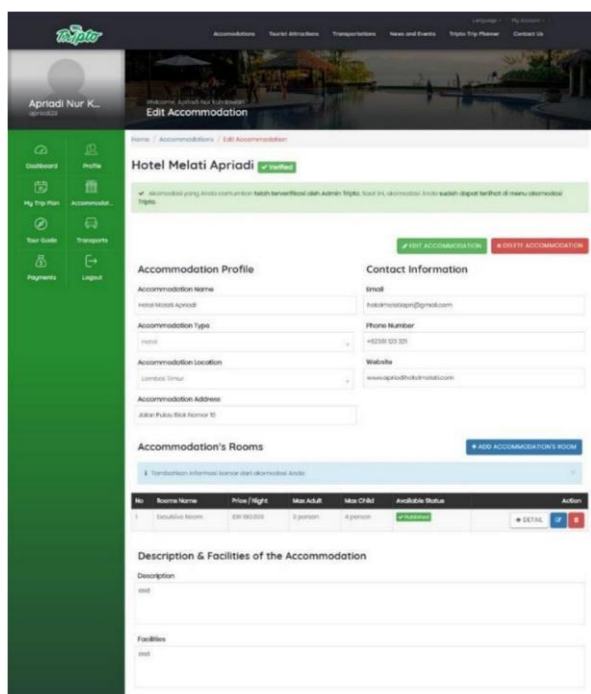
Halaman login merupakan sebuah portal atau pintu masuk ke dalam sistem. Form login berfungsi untuk mengatur akun yang berhak mengakses sistem *tripto.id* ini. Untuk menggunakan form login ini, user harus menginputkan *username* dan *password* yang telah terdaftar pada sistem. Jika user belum memiliki *username* dan *password* untuk login, sistem akan mengarahkan user ke form daftar akun, untuk melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu.



Gambar 4.4 Form Login

4) Dashboard Service

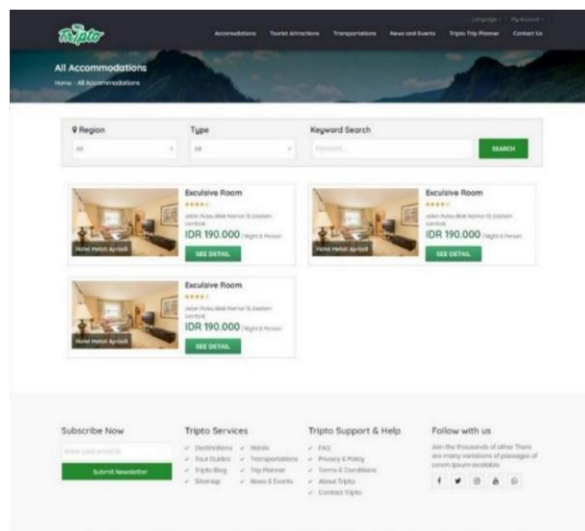
Pada halaman Dashboard, User bisa menambahkan ulasan, beriklan, serta menawarkan produk atau layanan jasa pariwisata seperti; akomodasi, Transportasi, dan Guide. Ulasan mengenai informasi layanan yang telah di tambahkan melalui dashboard selanjutnya akan diproses oleh sistem dan kemudian ditampilkan pada halaman menu Service.



Gambar 4.5 Halaman Dashboard service

5) Halaman Menu Service

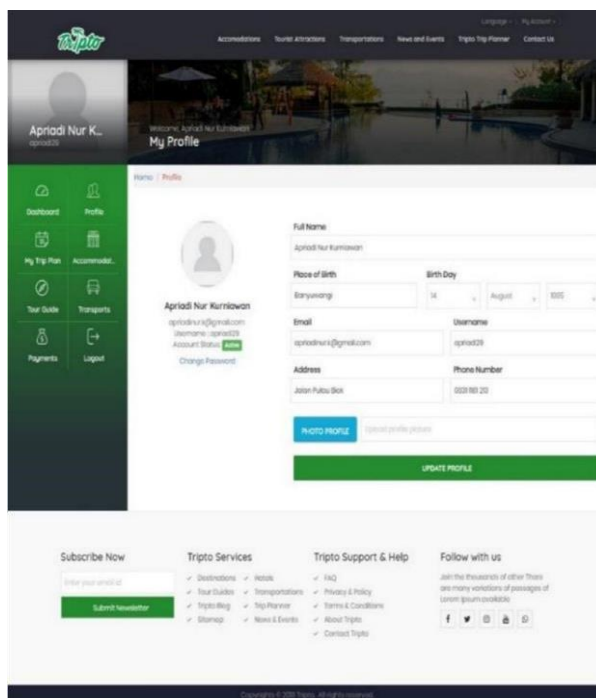
Pada halaman menu Service, terdapat ulasan mengenai layanan jasa pariwisata akomodasi, transportasi, dan guide yang tersedia, yang kemudian bisa dipesan melalui fitur *booking* pada sistem informasi layanan pariwisata *tripto.id*.



Gambar 4.6 Halaman Menu service

6) Halaman Dashboard Profil

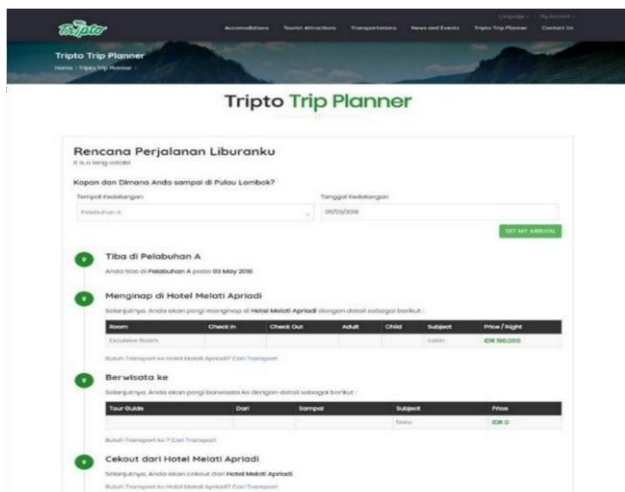
User menggunakan halaman ini untuk tujuan memperbaharui informasi akun. User dapat menghapus, merubah, menambahkan dan menyimpan kembali ulasan mengenai data diri yang ada pada halaman profile melalui halaman ini.



Gambar 4.7 Halaman Dashboard profil

7) Halaman Trip Plan

Pada halaman ini terdapat fitur *trip plan* yang memungkinkan user untuk menentukan sendiri waktu, dan serangkaian kegiatan saat berwisata, serta melakukan pemesanan layanan jasa pariwisata. Fitur ini dapat digunakan oleh user untuk melakukan perencanaan perjalanan pariwisata yang sesuai dengan keinginannya.



Gambar 4.8 Halaman *Trip Plan*

4.3 Pengujian Sistem

Berikut ini merupakan hasil dari pengujian sistem informasi pelayanan pariwisata *Tripto* dengan menggunakan metode *blackbox testing*, untuk mengetahui fungsi dari setiap perangkat lunak yang ada sudah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Pengujian Wisatawan

No	Menu yang diuji	Fungsi yang diuji	Hasil
1	Homepage	-Akses Halaman	Sesuai
2	Daftar Akun	-Daftar Sistem	Sesuai
3	Login	-Login Sistem	Sesuai
4	Dashboard Profil	-Update Akun	Sesuai
5	Menu Service	-Menampilkan info layanan akomodasi, transportasi, guide	Sesuai
6	Trip Plan	-Akses Fitur	Sesuai

Tabel 4.2 Pengujian Penyedia Layanan

No	Menu yang diuji	Fungsi yang diuji	Hasil
1	Homepage	-Akses Halaman	Sesuai
2	Daftar Akun	-Daftar Sistem	Sesuai
3	Login	-Login Sistem	Sesuai
4	Dashboard Profil	-Update Akun	Sesuai
5	Dashboard Service	-Menambahkan info layanan akomodasi, transportasi, guide	Sesuai

Pada hasil pengujian menunjukkan, sistem yang telah dibuat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan pada tabel pengujian sistem.

4.4 Pengujian Penerimaan (*Usability Testing*)

Langkah awal *usability testing* adalah memberikan sejumlah tugas atau *task* kepada pengguna saat berinteraksi dengan sistem. *Task-task* ini sudah dipersiapkan sebelumnya untuk kemudian diberikan kepada 35 pengguna sebagai responden yang berasal dari kalangan wisatawan, penyedia layanan jasa akomodasi, transportasi, dan *guide* yang sudah mengetahui tentang sistem informasi layanan pariwisata sehingga mereka tidak lagi mengalami kesulitan pada saat melakukan *task-task* tersebut.

Tabel 4.3 Task-task Usability Testing

No	Task/ Tugas
1	Mendaftarkan akun sebagai user admin
2	Login kedalam sistem sebagai user admin, kemudian logout dan lakukan login kembali
3	Mencari informasi dan layanan pariwisata
4	Mengoperasikan fitur <i>trip plan</i>
5	Mendaftar layanan jasa pariwisata

4.5 Pembahasan Kuesioner

Setelah pengguna menyelesaikan serangkaian *task* yang ada, langkah selanjutnya adalah membagikan kuisisioner berisi 15 pernyataan yang telah disesuaikan dengan instrumen USE. Pengguna mengisi kuisisioner yang sudah dibagikan berdasarkan pengalamannya (apa yang

dilihat dan dirasakan) pada saat melakukan *task* atau tugas-tugas tersebut. Setiap pernyataan dari kuisisioner tersebut bertujuan untuk menunjukkan tingkat *usability* menurut penerimaan pengguna.

4.5.1 Penentuan Skor Jawaban

Skor jawaban merupakan nilai dari jawaban yang akan diberikan oleh responden. Kuisisioner yang telah dibagikan kepada responden kemudian diperiksa, lalu dihitung dengan menggunakan skala likert.

Tabel 4.4 Penentuan Skor Jawaban

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

4.5.2 Skor Ideal

Untuk menghitung jumlah skor ideal (*kriterium*) dari seluruh item, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Ideal} = \text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Soal} \times \text{jumlah responden}$$

Tabel 4.5 Penentuan Skor Ideal.

Rumus	Skala
$5 \times 15 \times 35 = 100 \%$	Sangat Setuju/SS
$4 \times 15 \times 35 = 80 \%$	Setuju/S
$3 \times 15 \times 35 = 60 \%$	Kurang Setuju / KS
$2 \times 15 \times 35 = 40 \%$	Tidak Setuju/ TS
$1 \times 15 \times 35 = 20 \%$	Sangat Tidak Setuju / STS

4.5.3 Rating Scale

Skor yang telah diperoleh kemudian dimasukan kedalam *rating scale*. Teknik analisis Skala Likert, yaitu 1 s/d 5. Skor maksimum adalah 5 (100%) dan minimum adalah 1 (20% dari skor maksimum). Setelah mendapatkan skor ideal, selanjutnya nilai tersebut akan menginterpretasikan skor jawaban responden kedalam *rating scale*, dengan *rating scale* data mentah yang di peroleh berupa angka kemudian akan ditafsirkan dalam

pengertian kualitatif. Penyesuaian interpretasi tersebut dilakukan karena penelitian ini melakukan uji kelayakan perangkat lunak yang dikembangkan. Kriteria interpretasi skor yang digunakan dalam mengelola hasil kuisisioner pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Penyesuaian Interpretasi Likert

No	Persentase	Interpretasi
1	0%-20%	Rendah Sekali
2	21%-40%	Rendah
3	41%-60%	Cukup Tinggi
4	61%-80%	Tinggi
5	81%-100%	Sangat Tinggi

4.5.4 Persentase Persetujuan

Untuk mengetahui jumlah skor hasil pengumpulan data berupa jawaban dari para responden melalui persentase persetujuan ini dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan

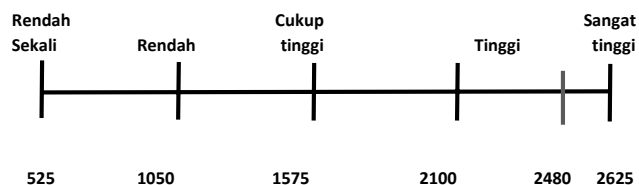
P : Prosentase
F : Frekuensi dari setiap jawaban angket
n : Jumlah skor ideal 100 : Bilangan tetap

Gambar 4.9 Rumus Persentase Persetujuan.

4.5.5 Hasil Kuisisioner

Diketahui jumlah skor kriterium (bila setiap butir mendapat skor tertinggi) = $5 \times 15 \times 35 = 2625$. Untuk skor tertinggi tiap butir = 5, jumlah butir = 15, dan jumlah responden = 35.

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 2480. Dengan demikian kualitas perangkat lunak (sistem informasi layanan pariwisata Tripto) menurut persepsi 35 responden itu $2480 : 2625 = 94\%$ dari kriteria yang di tetapkan (100%). Hal ini secara kontinum dapat dibuat dalam kategori sebagai berikut:



Nilai **2480** termasuk dalam kategori interval “tinggi dan sangat tinggi”, tetapi lebih mendekati sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan skornya adalah 94% dengan kategori Sangat tinggi.

4.6 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang telah dijelaskan maka penulis mengambil kesimpulan diantaranya:

1. Sistem informasi layanan pariwisata Tripto untuk meningkatkan kualitas pelayanan pariwisata di Lombok, telah di rancang berdasarkan sesuai dengan metodologi perancangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) model *waterfall*, dan di bangun menggunakan bahasa pemrograman *HTML5, CSS3, PHP, dan Javascript*.
2. Hasil yang di capai dari penelitian ini berupa sebuah rancang bangun sistem informasi pelayanan pariwisata Tripto berbasis *website* dan telah bisa di akses pada alamat www.tripto.id di halaman *browser* yang digunakan oleh pengguna.
3. Adanya beberapa fitur tambahan seperti *Trip plan* untuk menyusun rencana perjalanan wisata dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan dalam melakukan perencanaan perjalanan wisata ke Lombok. Sistem ini juga menjadi sebuah media pemasaran bagi pihak penyedia layanan jasa pariwisata seperti *akomodasi, transportasi, dan guide* yang ada di daerah wisata Pulau Lombok.
4. Dari hasil pengujian tingkat *usability system* setiap variabel yang diamati diketahui kepuasan pengguna terhadap implementasi sistem informasi pelayanan pariwisata Tripto adalah efektif dalam membantu peningkatan pelayanan pariwisata di Lombok.

4.7 Saran

Dengan memperhatikan dari kesimpulan di atas penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dari segi fitur yang disajikan masih bisa dikembangkan dan di tambahkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Sistem informasi pelayanan pariwisata Tripto yang di bangun berbasis *website* masih bisa dibuat semenarik mungkin dan dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah aplikasi berbasis *mobile application*.

References

- [1] Utama. "Pemasaran Pariwisata". Denpasar: Penerbit Andi, 2016.
- [2] Kadir, Abdul. "Pengenalan Sistem Informasi". Edisi Revisi. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014.
- [3] Hakim, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Air River Tubing Omah Gunung Berbasis Web Mobile," *Indonesian Journal on Networking and Security*, vol. 7, p. 1, 2017.
- [4] Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Barat 2011. "Jumlah Kunjungan Wisata dari tahun 2011 sampai 2015". Available: <http://ntb.bps.go.id/index.php/linkTabelStatis/39/> . Diakses 29 Oktober 2017.
- [5] Yuswohady, dkk. "Welcome Leisure Economy". Available:<http://www.yuswohady.com/wpcontent/uploads/2017/12/E-Book-Leisure.pdf>. Diakses 22 Januari 2018.
- [6] Kadir, Abdul. "From Zero To A Pro HTML5". Yogyakarta: Penerbit Andi, 2013.
- [7] Fuadi, Ali. "Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeuleu Berbasis Web". Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Stmik U'budiyah Indonesia: Banda Aceh, 2013.
- [8] Saputra, Wisnu Adhi. "Rancang Bangun Minimum Viable Product Distro Management System (Dimans) Berbasis Cloud Computing". STMIK Primakara: Denpasar, 2015.
- [9] Arsul. "E-Tourism Kabupaten Pulau Morotai". EJournal Teknik Elektro dan Komputer. FT. UNSRAT: Manado, 2015.
- [10] Adyana, Ida Bagus, Risal Efendi. "Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Persebaran Lokasi Obyek Pariwisata Berbasis Web Dan Mobile Android". Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi. Program Studi Teknik Informatika STMIK ProVisi: Semarang, 2014.
- [11] Kahono, Isa Budi. "Pembuatan Website Sekolah Dasar Negeri Sragen Empat Belas Indonesian". *Journal on Networking and Security*, Volume 2, Nomor 1. 2013.

- [12] Yuliani, Oni. "Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)". Jurnal Angkasa. Volume VII: Nomor 2. 2015.
- [13] Ifmawati, Milda, Ajib Susanto. "Rekayasa E-Tourism Sebagai Sarana Masyarakat Untuk Mengangkat Potensi Pariwisata". Jurnal Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro. 2015.
- [14] Arsad. "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Muna". Skripsi. Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah: Jakarta, 2011.
- [15] Ningsih. "Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Wonogiri Berbasis Web". Skripsi. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret: Surakarta, 2011.
- [16] Sugiyono. "Statistika Untuk Penelitian". Bandung: Alfabeta. 2013.
- [17] Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi". Bandung: Alfabeta, 2012.
- [18] Zaenuddin, Imam. "Analisis Pengujian Sistem Informasi Akademik Pranata Indonesia Berdasarkan Standard Iso9126". Jurnal Teknologi Informasi: Stmik Pranata Indonesia, 2018.
- [19] Essi Scope. (1991). "ISO 9126: The Standard of Reference. Retrieved December 14, 2013, from ISO/IEC 9126: Information Technology - Software Product Evaluation - Quality Characteristic and Guidelines for Their Use". Available:
<http://www.cse.dcu.ie/essiscope/sm2/9126ref.html>
. Diakses 20 April 2018.
- [20] Lund. "Usefulness, Satisfaction, and Ease of use (USE) Questionnaire". STC Usability and User Experience Community. Available:
<http://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE>.
Diakses 1 Mei 2018.
- [21] Rahadi, Dedi Rianto. "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android". Jurnal Sistem Informasi (JSI), VOL. 6, NO. 1. Available:
<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>.
Diakses 12 Juli 2018.
- [22] Aelani, Khorida, Falahah. "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire (Studi Kasus Aplikasi Perwalian Online STMIK "AMIKBANDUNG")". Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, ISSN: 1907-5022, Yogyakarta, 2012.
- [23] Kusuma, Wahyu Adi, Vebrian, Gita. "Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS Online UMM menggunakan USE Questionnaire". JNTETI, Vol. 5, No. 4, November 2016.