

# PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI PORTAL INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA PULAU SUMATERA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL PROTOTIPE

Herjuno Bramantyo<sup>[1]\*</sup>

Universitas Bina Sarana Informatika<sup>[1]</sup>

Cengkareng, Indonesia

f@gmail.com<sup>[1]</sup>

**Abstract**— The development of information technology has encouraged the utilization of web-based systems in various fields, including the tourism sector. However, the process of searching for tourism destination information, booking hotels along with room types, and managing transactions is still often conducted separately, making it inefficient and inconvenient for users. Therefore, this study aims to design and develop a web-based tourism information system called PAUS.ID that integrates tourism destination information, hotel reservations based on room types, and transaction processes into a single platform. The software development method used in this study is the Prototype Model, which allows active interaction between developers and users from the early stages of system development. This method is applied as a problem-solving approach to identify and refine user requirements gradually through the creation and evaluation of system Prototypes. The system design is carried out using Unified Modeling Language (UML), while the database design is developed using Entity Relationship Diagram (ERD) and Logical Relationship Structure (LRS). The expected result of this study is the realization of a well-structured and efficient system that improves usability and supports integrated tourism service management.

**Keywords**— Tourism Information System, Web-Based Application, *Prototype Model*

**Abstrak**— Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan sistem berbasis web dalam berbagai bidang, termasuk sektor pariwisata. Namun, proses pencarian informasi destinasi wisata, pemesanan hotel beserta tipe kamar, dan pengelolaan transaksi masih sering dilakukan secara terpisah sehingga kurang efisien dan menyulitkan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis web bernama PAUS.ID yang mampu mengintegrasikan informasi destinasi wisata, pemesanan hotel berdasarkan tipe kamar, serta proses transaksi dalam satu platform. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model *Prototype*, yang memungkinkan interaksi aktif antara pengembang dan pengguna sejak tahap awal pengembangan sistem. Metode ini digunakan sebagai solusi pemecahan masalah agar kebutuhan pengguna dapat diidentifikasi dan disesuaikan secara bertahap melalui pembuatan dan evaluasi *Prototype* sistem. Perancangan sistem dilakukan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) serta perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Relationship Structure* (LRS). Hasil yang adalah terwujudnya sistem yang baik.

**Kata Kunci**— Sistem Informasi Pariwisata, Aplikasi Berbasis Web, Model *Prototype*

## I. PENDAHULUAN

Sumatera dikenal sebagai salah satu pulau besar di Indonesia yang menyimpan kekayaan alam dan budaya luar biasa. Potensi pariwisatanya tersebar di seluruh provinsi, dari Aceh hingga Lampung. Meskipun demikian, sektor pariwisata di Sumatera belum berkembang pesat Bali atau Jawa. Jurnal ini bertujuan untuk mengevaluasi potensi pariwisata dan tantangan pengembangannya (Fajrillah, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini selalu berupaya meningkatkan efektifitas layanan, terutama dari sisi sistem informasi sebuah instansi, baik dari sisi penerapan dan manfaatnya (Devi Indriani, 2020). Era teknologi dan kemajuan dalam teknologi informasi memainkan peran penting dalam meningkatkan kinerja sektor pariwisata. Wisatawan mengubah cara mereka merencanakan perjalanan mereka, mulai dari mencari



informasi, memesan tiket dan paket wisata, hingga membayar secara online karena perubahan ini(Luh Suryatn, 2023).

Dampak teknologi digital terhadap operasional bisnis pariwisata sangat besar, memfasilitasi otomatisasi proses, peningkatan efisiensi, dan personalisasi layanan yang lebih baik untuk konsumen. Contohnya, penggunaan platform pemesanan online dan aplikasi mobile telah merevolusi cara wisatawan merencanakan dan memesan perjalanan mereka, mulai dari tiket pesawat hingga akomodasi dan aktivitas wisata. Perubahan signifikan juga terlihat dalam perilaku konsumen, di mana wisatawan kini lebih mengandalkan ulasan online, media sosial, dan aplikasi pemandu wisata untuk membuat keputusan perjalanan(Salimah et al., 2023).Digitalisasi layanan pariwisata juga telah memungkinkan pengalaman yang lebih interaktif dan informatif, seperti penggunaan realitas virtual untuk tur virtual destinasi wisata, yang memungkinkan calon wisatawan mengeksplorasi tujuan wisata sebelum melakukan perjalanan (R. Aulia & Fitriana, 2023).

Disini kami akan mengenalkan Pariwisata Pulau Sumatera yang akan memudahkan pengguna dalam melakukan kebebasan dalam melakukan transaksi pemesanan tiket pesawat pada pariwisata di pulau sumatera. Dengan demikian ketika para wisatawan ingin melakukan pariwisata khususnya di pulau sumatera akan lebih mudah..

## **II. STUDI LITERATUR**

### **A. Konsep Dasar Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan data menjadi informasi yang berguna bagi pengguna. Penerapan sistem informasi bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan data serta mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi (Adham, 2024) Penerapan sistem informasi juga berperan penting dalam mendukung transformasi digital dan peningkatan layanan kepada pengguna (Zuhroh & Pradhani, 2024)

Dengan demikian sistem PAUS.ID, sistem informasi diterapkan untuk mengelola data pengguna, destinasi wisata, hotel beserta tipe kamar, pemesanan, dan pembayaran. Sistem ini memanfaatkan perangkat keras, perangkat lunak, basis data, prosedur, serta sumber daya manusia yang saling terintegrasi. Dengan adanya sistem informasi PAUS.ID, proses pemesanan wisata yang sebelumnya dilakukan secara manual dapat dilakukan secara daring sehingga lebih cepat, akurat, dan mudah digunakan oleh user maupun admin.

### **B. Konsep Dasar Website**

Website merupakan sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan peramban (browser). Website berfungsi sebagai media penyampaian informasi serta layanan interaktif antara pengguna dan sistem. Dalam pengembangannya, website dibangun menggunakan teknologi web seperti HTML, CSS, dan JavaScript yang terintegrasi dengan server dan basis data sehingga mampu menyajikan informasi secara dinamis dan real-time. Website juga terdiri dari komponen front-end sebagai antarmuka pengguna dan back-end sebagai pengelola logika aplikasi dan data. Penerapan website sebagai sistem informasi terbukti mampu meningkatkan efisiensi layanan, kemudahan akses, serta kecepatan pengolahan data (Muhammad et al., 2024).

### **C. User Interface**

pada sistem informasi berbasis web, diketahui bahwa kualitas antarmuka pengguna memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat usability dan keberhasilan system (Wirawan, 2025). Penelitian (Fitria Risyda et al., 2024) Menunjukkan bahwa penerapan metode *User Centered Design (UCD)* mampu meningkatkan kepuasan dan kemudahan penggunaan sistem karena pengguna dilibatkan langsung dalam proses perancangan ui. Hal ini sejalan dengan implementasi UI penyederhanaan tampilan dan alur interaksi pengguna dapat meningkatkan efisiensi penggunaan sistem dan mengurangi beban kognitif pengguna (Fahreo Iddo Putera Dewangga et al., 2023).

sistem informasi berbasis web tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga oleh kualitas *User Interface* dan *User Experience*. Sistem PAUS.ID dikembangkan dengan mengacu pada temuan penelitian terdahulu, sehingga diharapkan mampu memberikan kemudahan penggunaan, kenyamanan interaksi, serta meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

### **D. Metode Model Prototype**

Metode Model *Prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada pembuatan model awal sistem (*Prototype*) sebagai gambaran dari sistem yang akan dikembangkan. *Prototype* digunakan untuk memberikan visualisasi awal kepada pengguna mengenai fungsi dan tampilan sistem sehingga pengguna dapat memberikan masukan sejak tahap awal pengembangan.

### **E. Desain Pemodelan Sistem UML**

Desain pemodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* bertujuan untuk menggambarkan struktur dan perilaku sistem secara visual sehingga mudah dipahami oleh pengembang maupun pengguna. UML digunakan sebagai alat bantu dalam menganalisis, merancang, dan mendokumentasikan sistem **PAUS.ID** agar sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem,

### **F. Entity Relationship Diagram dan Logical Relationship Structure**

*Entity Relationship Diagram (ERD)* dan *Logical Relationship Structure (LRS)* digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar entitas dalam sistem **PAUS.ID**. ERD berfungsi untuk menggambarkan hubungan konseptual antar entitas, sedangkan LRS merupakan pengembangan dari ERD yang menjelaskan struktur logis basis data dalam bentuk tabel relasional beserta kunci utama dan kunci tamunya..

## **III. METODE**

### **A. Metode Penelitian**

Pengembangan sistem ini menggunakan metode waterfall, Model Waterfall, juga dikenal sebagai model air terjun, adalah model siklus hidup klasik yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Perencanaan, analisis, desain, atau pelaksanaan pengoperasian, dan pemeliharaan adalah jalur pengembangan sistem yang terorganisir. Model waterfall ini menggabungkan berbagai langkah terstruktur dalam pengembangan sistem untuk membuat produk yang konsumen dapat menggunakan

### **B. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Analisa kebutuhan perangkat lunak dilakukan untuk mengidentifikasi fungsi, fitur, batasan, dan karakteristik sistem yang akan dibangun dalam Portal Informasi dan Promosi Pariwisata Pulau Sumatera Berbasis Web menggunakan model pengembangan Prototipe. Analisis ini menjadi dasar pembuatan rancangan sistem serta pembuatan prototipe awal

Portal pariwisata ini dikembangkan untuk menyediakan informasi lengkap mengenai destinasi wisata, akomodasi, kuliner, budaya, serta kegiatan promosi pariwisata di seluruh provinsi di Pulau Sumatera. Sistem ini berfungsi sebagai media informasi bagi wisatawan sekaligus sarana promosi bagi pemerintah daerah dan pelaku industri pariwisata.

Penggunaan model Prototipe dipilih agar pengguna dapat memberikan feedback pada setiap tahap pembuatan sehingga sistem dapat dikembangkan secara iteratif sesuai kebutuhan nyata.

#### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Analisa kebutuhan perangkat lunak dilakukan untuk mengidentifikasi fungsi, fitur, batasan, dan karakteristik sistem yang akan dibangun dalam *Portal Informasi dan Promosi Pariwisata Pulau Sumatera Berbasis Web* menggunakan model pengembangan Prototipe. Analisis ini menjadi dasar pembuatan rancangan sistem serta pembuatan prototipe awal

Portal pariwisata ini dikembangkan untuk menyediakan informasi lengkap mengenai destinasi wisata, akomodasi, kuliner, budaya, serta kegiatan promosi pariwisata di seluruh provinsi di Pulau Sumatera. Sistem ini berfungsi sebagai media informasi bagi wisatawan sekaligus sarana promosi bagi pemerintah daerah dan pelaku industri pariwisata. Penggunaan model Prototipe dipilih agar pengguna dapat memberikan *feedback* pada setiap tahap pembuatan sehingga sistem dapat dikembangkan secara iteratif sesuai kebutuhan nyata.

##### **1. Kebutuhan Fungsional**

Kebutuhan fungsional pada sistem portal informasi dan promosi pariwisata ini mencakup berbagai kemampuan inti yang harus disediakan oleh sistem agar dapat menjalankan fungsinya dengan baik. Sistem harus mampu menampilkan informasi destinasi wisata secara lengkap, termasuk deskripsi, lokasi, fasilitas, dan galeri foto. Selain itu, sistem juga harus menyediakan fitur pencarian untuk memudahkan pengguna menemukan destinasi, hotel, atau pesawat sesuai kategori atau lokasi yang diinginkan. Administrator juga harus memiliki kemampuan untuk mengelola seluruh konten mulai dari destinasi, hotel, dan pesawat

Beberapa elemen penting yang membentuk kebutuhan non-fungsional sistem ini meliputi keamanan sistem untuk melindungi transaksi dan data pemain, konsistensi data untuk memastikan seluruh nilai saldo tetap sinkron, keandalan sistem untuk beroperasi setiap saat tanpa gangguan, kemudahan penggunaan agar antarmuka mudah digunakan oleh pemain, dan skalabilitas agar sistem dapat menangani lebih banyak aktivitas transaksi dan pemain. Dan untuk kebutuhan Non-Fungsional tidak akan dibahas lebih lanjut lagi disini dikarenakan kami disini hanya membuat *Prototype*.

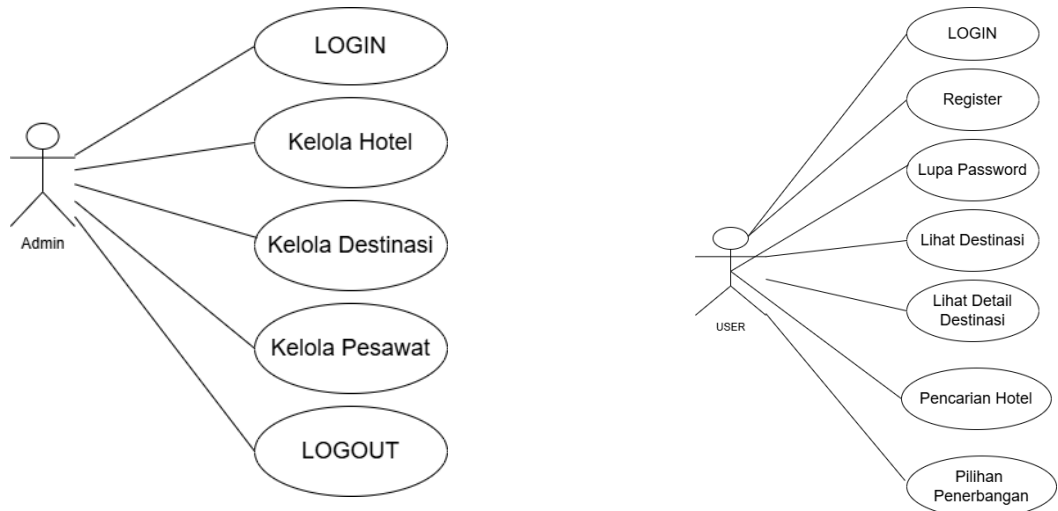
##### **2. Kebutuhan Non-Fungsional**

Kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan yang menjelaskan kriteria kualitas dari sistem yang dikembangkan. Kebutuhan ini tidak berkaitan langsung dengan fungsi utama sistem, tetapi berpengaruh terhadap kinerja, keamanan, kenyamanan, dan keandalan sistem. Pada sistem PAUS.ID, kebutuhan non-fungsional dirancang untuk memastikan sistem dapat berjalan secara optimal dan mudah digunakan oleh pengguna

##### **B. Desain Pemodelan Sistem**

##### **1. Use Case Diagram**

Pada semua aspek sistem, termasuk struktur sistem, alur proses, dan interaksi user dan admin akan digambarkan dalam desain pemodelan sistem yang berupa diagram, diagram ini akan terdiri dari:



Gambar IV.1 Use Case Diagram Admin

Keterangan Use Case Diagram:

**Tabel 4.2**  
**Tabel Use Case –**  
**Kelola Data Hotel**

<i>Use Case name</i>	<i>Kelola Data Hotel</i>
<i>Use Case id</i>	A02
<i>Actor</i>	Admin
Description	Use Case ini menggambarkan proses admin dalam melakukan pengelolaan data hotel berupa menambah, mengubah, dan menghapus data hotel pada sistem.
<i>Precondition</i>	Admin sudah login dan berada pada halaman manajemen hotel.
<i>Normal flow</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Admin memilih menu Hotel pada dashboard.</li> <li>• Sistem menampilkan daftar hotel yang telah terdaftar.</li> <li>• Admin dapat memilih aksi berikut: a. Tambah Hotel b. Edit Hotel c. Hapus Hotel</li> <li>• jika admin memilih Tambah Hotel, sistem menampilkan form penambahan data.</li> <li>• Admin mengisi data hotel (nama, kota, rating).</li> <li>• Sistem menyimpan data dan menampilkan pesan "Hotel berhasil ditambahkan".</li> <li>• Jika admin memilih Edit, sistem</li> </ul>

	<p>menampilkan form edit dan menyimpan perubahan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jika admin memilih Hapus, sistem meminta konfirmasi sebelum menghapus data.</li> </ul>
<i>Exception</i>	<p>4.1. Jika data hotel tidak lengkap saat menambah, sistem menampilkan pesan "<b>Lengkapi semua data</b>"</p> <p>4.2. Jika terjadi error saat menyimpan, sistem menampilkan pesan "<b>Gagal menyimpan data</b>"</p> <p>4.3. Jika hotel sedang digunakan pada proses lain, sistem menolak penghapusan.</p>

**Tabel 4.3**  
**Tabel Use Case –**  
**Kelola Data Destinasi**

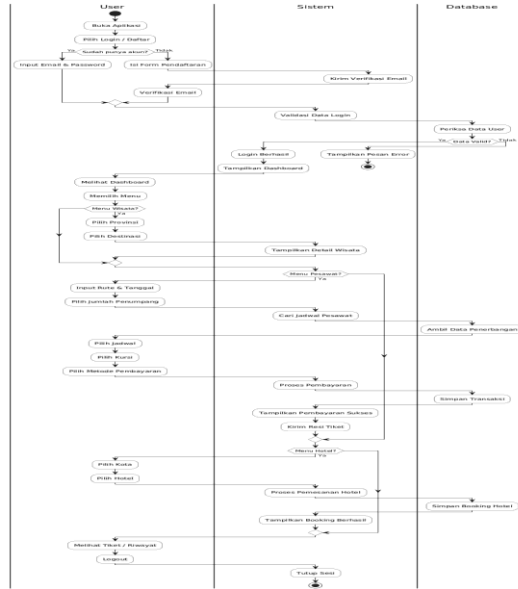
<i>Use Case name</i>	<i>Kelola Data Destinasi</i>
<i>Use Case id</i>	A03
<i>Actor</i>	Admin
Description	<i>Use Case ini menggambarkan proses admin dalam melakukan pengelolaan data destinasi wisata, termasuk menambah, mengubah, dan menghapus data destinasi.</i>
<i>Precondition</i>	Admin sudah login ke sistem.
<i>Normal flow</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Admin membuka menu Destinasi.</li> <li>• Sistem menampilkan daftar destinasi beserta provinsinya.</li> <li>• Admin dapat memilih menambah, mengedit, atau menghapus destinasi.</li> <li>• Tambah Destinasi, sistem menampilkan form input.</li> <li>• Admin mengisi data (nama destinasi, provinsi, deskripsi).</li> <li>• Sistem menyimpan data dan menampilkan pesan "Destinasi berhasil ditambahkan".</li> <li>• Untuk Edit, admin dapat memodifikasi data destinasi.</li> <li>• Untuk Hapus, sistem menampilkan dialog konfirmasi.</li> </ul>
<i>Exception</i>	<p>4.1. Jika admin tidak mengisi semua data, sistem menampilkan "<b>Data tidak boleh kosong</b>"</p> <p>4.2. Jika terjadi error server, sistem menampilkan "<b>Terjadi kesalahan, coba lagi</b>"</p> <p>4.3. Jika destinasi memiliki keterkaitan dengan data lain, sistem menolak penghapusan.</p>

**Tabel 4.4**  
**Tabel Use Case – Kelola Data Transportasi Pesawat**

<i>Use Case name</i>	<i>Kelola Data Transportasi Pesawat</i>
<i>Use Case id</i>	<i>A04</i>
<i>Actor</i>	<i>Admin</i>
<i>Description</i>	<i>Use Case ini menjelaskan proses admin dalam mengelola data transportasi pesawat, termasuk menambah, mengubah, dan menghapus maskapai atau jenis pesawat.</i>
<i>Precondition</i>	Admin sudah login dan memiliki akses ke menu pesawat.
<i>Normal flow</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Admin membuka menu Pesawat.</li> <li>• Sistem menampilkan daftar maskapai dan jenis pesawat.</li> <li>• Admin dapat memilih aksi Tambah, Edit, atau Hapus.</li> <li>• Jika memilih Tambah, sistem menampilkan form penambahan transportasi.</li> <li>• Admin mengisi data maskapai (nama maskapai, jenis transportasi).</li> <li>• Sistem menyimpan data dan menampilkan pesan "Data berhasil ditambahkan".</li> <li>• Jika memilih Edit, sistem menampilkan form edit dan menyimpan perubahan.</li> <li>• Jika memilih Hapus, sistem meminta konfirmasi.</li> </ul>
<i>Exception</i>	<p>4.1. Jika data maskapai tidak lengkap, sistem menampilkan "<b>Input tidak valid</b>"</p> <p>4.2. Jika terjadi kegagalan server, sistem menampilkan "<b>Gagal memuat data</b>"</p> <p>4.3. Jika maskapai terhubung dengan jadwal penerbangan, sistem menolak penghapusan.</p>

1. Activity diagram

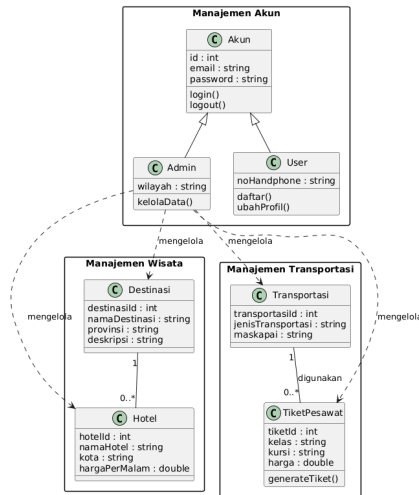
Activity diagram dibawah ini menggambarkan alur aktivitas sistem secara menyeluruh yang melibatkan dua aktor utama, yaitu Admin dan User, dalam satu diagram terpadu. Diagram dimulai dari proses awal hingga akhir sistem, dilengkapi dengan percabangan keputusan (*decision*) untuk menggambarkan kondisi ya/tidak.



Gambar IV.3 Activity diagram

2. Class Diagram

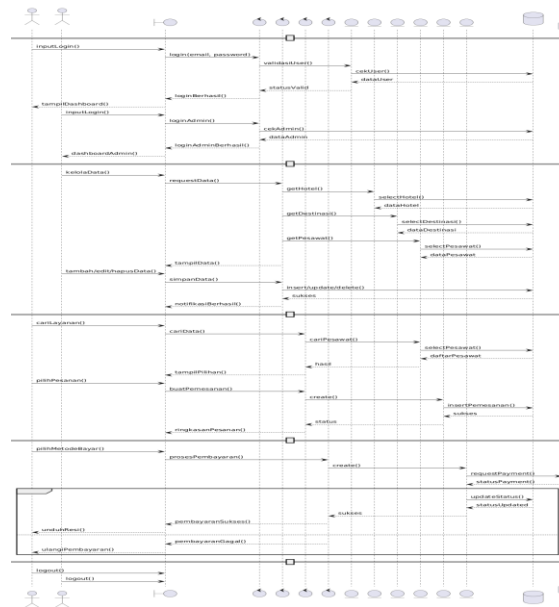
Secara keseluruhan, class diagram ini menggambarkan hubungan yang jelas antara pengguna, admin, data wisata, serta proses pemesanan dan pembayaran. Dengan struktur inheritance dan relasi yang terdefinisi dengan baik, sistem mampu mendukung pengelolaan data secara terpusat dan proses transaksi yang terintegrasi, sehingga memudahkan pengguna dalam merencanakan perjalanan wisata.



Gambar IV.4 Class Diagram

### 3. Sequence Diagram

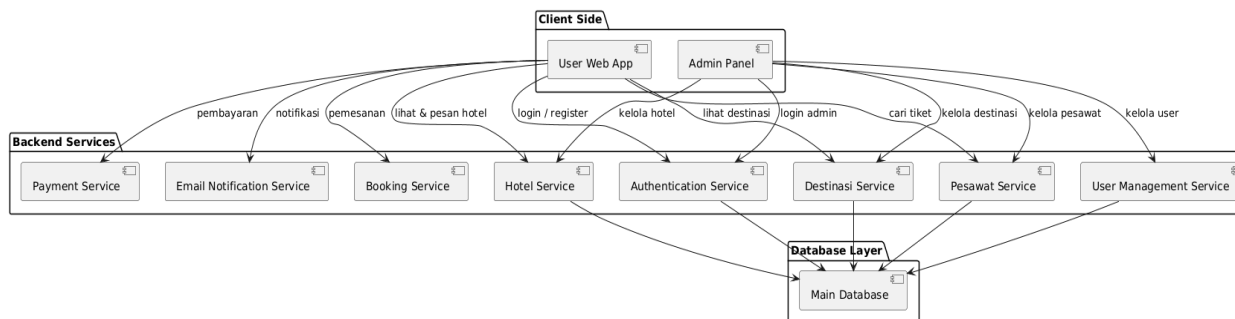
Sequence Diagram gabungan ini menggambarkan keseluruhan alur interaksi pada sistem pariwisata, dimulai dari proses login user dan admin, pengelolaan data oleh admin, pemesanan tiket oleh user, hingga proses pembayaran dan konfirmasi transaksi. Admin berperan dalam mengelola data hotel, destinasi, dan pesawat, sementara user melakukan pencarian dan pemesanan tiket. Sistem terintegrasi dengan payment gateway untuk memproses pembayaran dan memberikan notifikasi status transaksi secara real-time.



Gambar IV.4 Sequence Diagram

### 4. Component Diagram

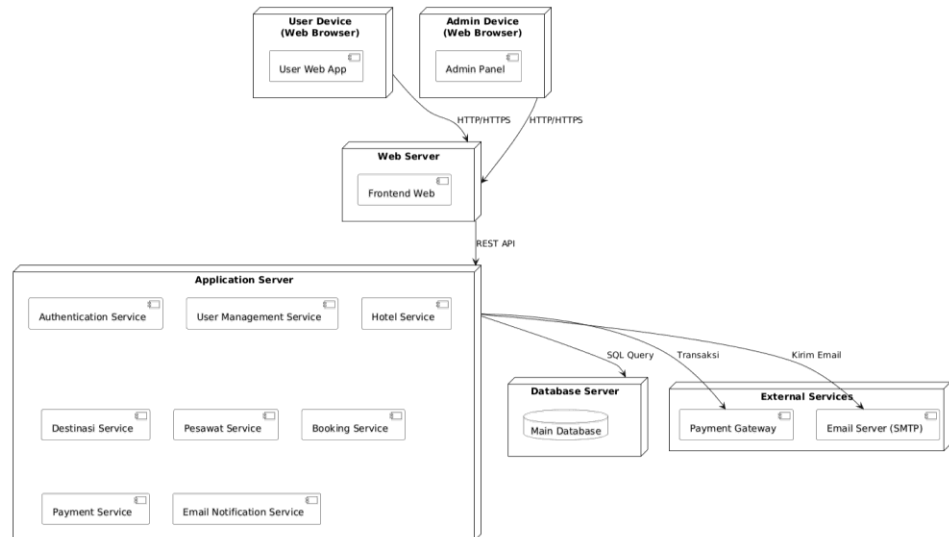
Component Diagram Sistem Pariwisata PAUS.ID menggambarkan arsitektur sistem yang terstruktur dengan pemisahan jelas antara sisi pengguna, layanan backend, dan basis data. Perancangan ini mendukung integrasi layanan, kemudahan pengelolaan, serta pengembangan sistem secara berkelanjutan.



Gambar IV.6 Component Diagram

### 5. Deployment Diagram

*Deployment Diagram* menggambarkan penempatan komponen sistem pada perangkat keras. User dan admin mengakses sistem melalui browser yang terhubung ke Web Server dan *Application Server*. *Application Server* menjalankan seluruh layanan sistem dan berkomunikasi dengan *Database Server* untuk penyimpanan data. Sistem juga terintegrasi dengan layanan eksternal seperti *Payment Gateway* dan Email Server untuk mendukung transaksi dan notifikasi.

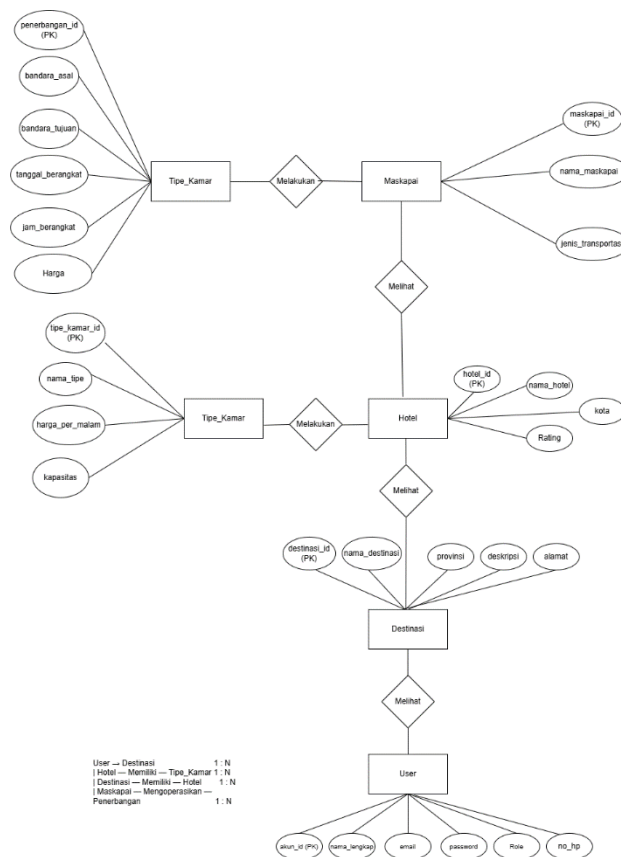


Gambar IV.7 Deployment Diagram

## C. Desain Pemodelan Data

### 1. Entity Relationship Diagram

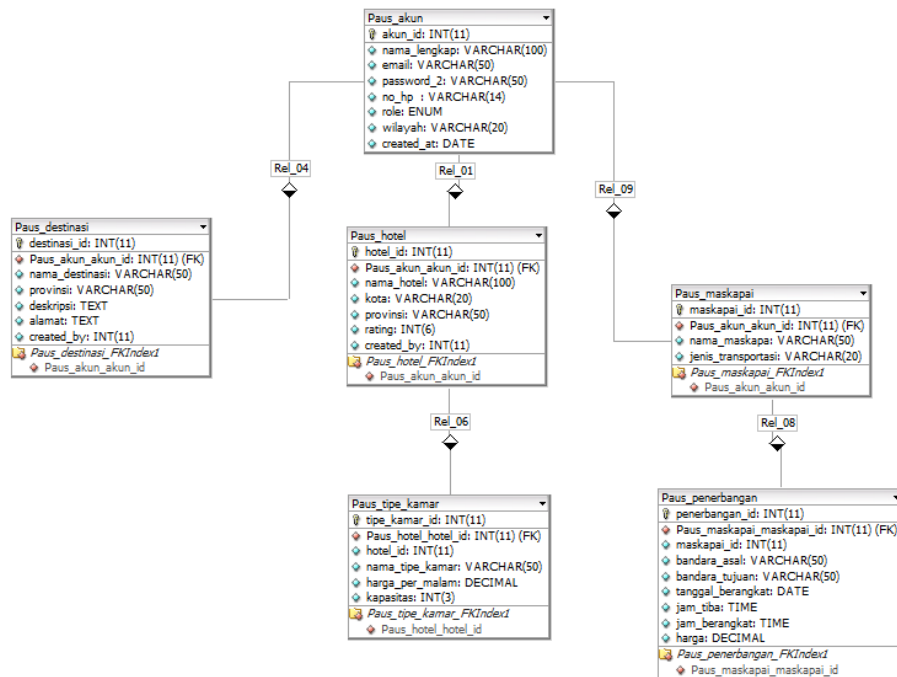
ERD pada sistem PAUS.ID dirancang untuk menggambarkan hubungan data secara konseptual dengan struktur yang sederhana namun lengkap, sehingga mendukung proses pengelolaan data wisata, pemesanan, dan pembayaran secara terintegrasi.



Gambar IV.8 Entity Relationship Diagram

## 2. Logical Relationship Structure

LRS sistem PAUS.ID berfungsi sebagai dasar perancangan basis data yang memastikan setiap data tersimpan secara terstruktur, terintegrasi, dan mendukung proses transaksi serta pengelolaan informasi pariwisata secara optimal.

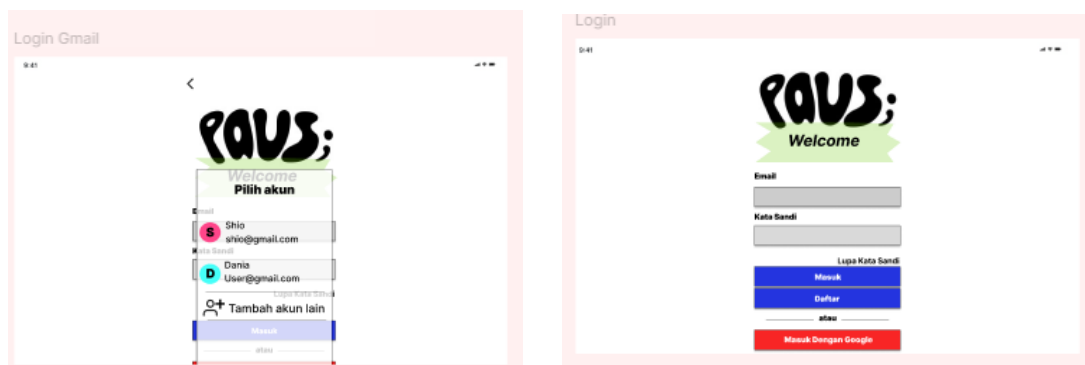


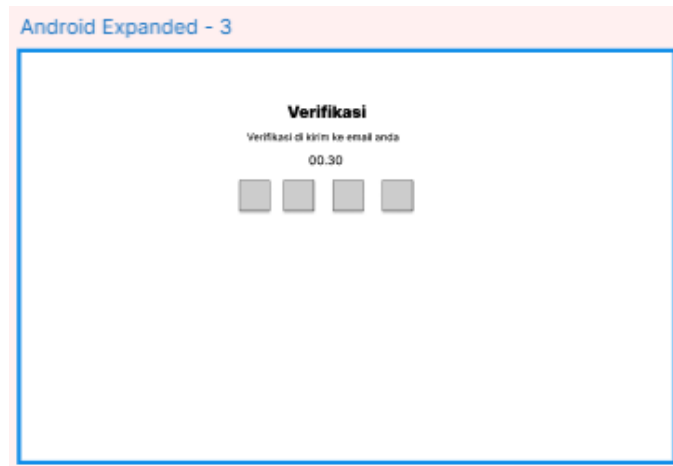
Gambar IV.9 Logical Relationship Structure entity

## B. User Interface

User Interface pada sistem PAUS.ID dirancang dengan memperhatikan kemudahan penggunaan dan kejelasan informasi, sehingga dapat membantu pengguna dalam melakukan pencarian informasi wisata, pemesanan hotel, dan tiket pesawat secara efektif, serta memudahkan admin dalam mengelola data sistem:

1. Halaman Login dan Register: Halaman login dan register pada PAUS didesain untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mendaftar atau masuk aplikasi.

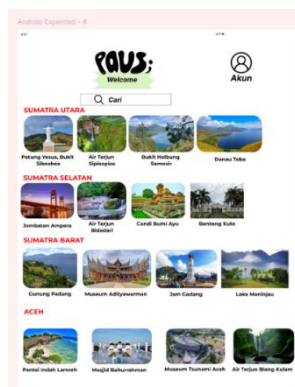




Gambar IV.10 Halaman Login dan Register

## 2. Halaman Destinasi Wisata Dan Destinasi Yang Akan Dituju

Halaman Destinasi Wisata berisi Akses Akun, Pencarian Wisata yang ingin dituju, dan Deskripsi lengkap Foto Wisata Beserta Maps



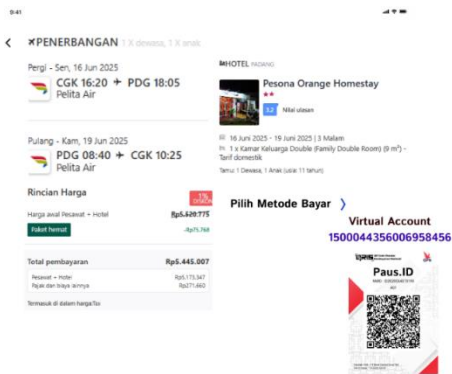
Gambar IV.11 Halaman Pilihan Destinasi Wisata  
IV.12 Halaman Wisata Dituju



Gambar

## 3. Halaman Pembayaran

Halaman untuk melakukan pembayaran setelah memesan pesawat dan hotel ada beberapa pilihan



Gambar IV.13 Halaman Pembayaran  
Halaman Notifikasi



Gambar IV.14

### C. Evaluasi dan Implementasi Sistem

#### Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem PAUS.ID dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Evaluasi didasarkan pada hasil pengujian Black Box Testing serta pengamatan terhadap penggunaan sistem. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama, seperti login, pencarian destinasi, pemesanan hotel dan pesawat, pembayaran, serta pengelolaan data oleh admin, berjalan sesuai dengan kebutuhan dan menghasilkan output yang benar. Tidak ditemukan kesalahan yang mengganggu operasional sistem. *Selain itu, antarmuka sistem dinilai mudah digunakan, alur proses jelas, dan waktu respon sistem cukup baik sehingga mendukung kenyamanan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi.*

#### Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap penerapan aplikasi PAUS.ID agar dapat digunakan secara nyata. Pada tahap ini, seluruh komponen sistem yang telah dikembangkan, yaitu antarmuka pengguna, logika aplikasi, dan basis data, diintegrasikan menjadi satu kesatuan sistem yang utuh. *Sistem diimplementasikan dengan dua hak akses, yaitu user dan admin. User dapat melakukan pencarian destinasi, pemesanan hotel beserta tipe kamar, pemesanan pesawat, serta melakukan pembayaran. Admin bertugas mengelola data destinasi, hotel, tipe kamar, dan memantau aktivitas sistem.*

#### Kesimpulan Evaluasi dan Implementasi

Berdasarkan hasil evaluasi dan implementasi, dapat disimpulkan bahwa sistem PAUS.ID telah berjalan sesuai dengan perancangan dan tujuan pengembangan. Sistem ini siap digunakan serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan fitur dan performa di masa mendatang.

### V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web paus.id, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi informasi mampu mengintegrasikan proses pencarian informasi destinasi wisata, pemesanan hotel berdasarkan tipe kamar, serta pengelolaan transaksi dalam satu platform terpadu. sistem paus.id dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan pengguna dalam mengakses layanan pariwisata secara digital.

## REFERENCES

- Adham, M. F. (2024). Analisis Implementasi Sistem Informasi: Studi Literatur. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 264–275. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i1.7815>
- Aulia, R., & Fitriana, A. (2023). *Strategi Meningkatkan Daya Tarik Wisatawan Asing dan Lokal Pada Industri Society 5. .*
- Devi Indriani. (2020). Aplikasi Pariwisata Provinsi Sumatra Barat Berbasis Website. Aplikasi Pariwisata Provinsi Sumatra Barat Berbasis Website. Aplikasi Pariwisata Provinsi Sumatra Barat Berbasis Website. Aplikasi Pariwisata Provinsi Sumatra Barat Berbasis Website. *Aplikasi Pariwisata Provinsi Sumatra Barat Berbasis Website. Aplikasi Pariwisata Provinsi Sumatra Barat Berbasis Website.*, 14.
- Ega Seladevi, Desi Ramadani Putri, & Agung Wibowo. (2025). Model Penelitian Basis Data untuk Sistem Informasi Skala Besar. *Jurnal Informatika Dan Kesehatan*, 2(2), 99–107. <https://doi.org/10.35473/ikn.v2i2.3804>
- Fadhilah Purwaningrum. (2024). *Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Umroh Pada PT. Visi Wisata Universal.*
- Fahreo Iddo Putera Dewangga, Prisa Marga Kusumantara, & Dhian Satria Yudha Kartika. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 21–32. <https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.621>
- Fajrillah. (2022). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAAN LOKASI WISATA DI SUMATERA BARAT BERBASIS WEBGIS MENGGUNAKAN QGIS. *Jurnal Multimedia Dan Teknologi Informasi (Jatilima)*, 4(01), 14–24. <https://doi.org/10.54209/jatilima.v4i01.297>
- Fitria Risyda, Yulisa Gardenia, Muryan Awaludin, & Yoke Lucia Renica Rehatalanit. (2024). Perancangan Desain UI/UX Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design. *JSI (JURNAL SISTEM INFORMASI) UNIVERSITAS SURYADARMA.*
- Ian Sommerville. (2016). *Software Engineering* (10th ed.). Pearson Education Limited.
- Luh Suryatn. (2023). Sektor Industri Pariwisata Dengan Media Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *Sektor Industri Pariwisata Dengan Media Digital Di Masa Pandemi Covid-19. Sektor Industri Pariwisata Dengan Media Digital Di Masa Pandemi Covid-19.*
- M. Jihad Alfaridzi, Wildan Fahmi Mubarak, Cindi Salsabila Ramadhani, & Taufik Baidawi. (2024). Implementasi Sistem Informasi Permohonan Surat Penerima Bantuan Iuran Data Terpadu Kesejahteraan Sosial. *Journal of Informatics and Busines*, 2(2), 314–321.
- Muhammad, M., Sucipto, S., Muzaki, M. N., & Andriyanto, S. (2024). Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web untuk Pengelolaan Kedisiplinan Santri di Pondok Pesantren. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 3(1), 39–52. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v3i1.529>
- Muhammad Ridwan, Iskandar Fitri, & Benrahman. (2021). Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikas)*, 173–184.
- Roger S. Pressman. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (8th ed.). McGraw-Hill Education.
- Salimah, M., Frendika, I. D. M. F., & Navitas, P. (2023). Perubahan Perilaku Wisatawan dan Aktivitas Wisata Pasca Terjadinya Pandemi COVID-19 di Kota Yogyakarta. *Jurnal Penataan Ruang*, 19. <https://doi.org/10.12962/j2716179X.v18i0.17757>
- Wirawan, A. K. (2025). Evaluasi *User Interface* Website Bappeda Bangli Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 12(3). <https://doi.org/10.35957/jatisi.v12i3.13010>

Zuhroh, N. F., & Pradhani, F. A. (2024). PERAN SISTEM INFORMASI DALAM IMPLEMENTASI DIGITAL MARKETING: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis (JIMBis)*, 3(2), 174–187.  
<https://doi.org/10.24034/jimbis.v3i2.6690>

