

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA
BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN
RESERVASI PADA OBJEK WISATA WIRA
GARDEN BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

**NADIA HILWANA
NPM. 2271020043**



**Program Studi Sistem Informasi
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1448 H / 2026 M**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS
WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN RESERVASI PADA OBJEK
WISATA WIRA GARDEN BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

**NADIA HILWANA
2271020043**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1448 H/2026 M**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS
WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN RESERVASI PADA OBJEK
WISATA WIRA GARDEN BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana (S.Kom) Dalam
Program Studi Sistem Informasi

Disusun Oleh :

**NADIA HILWANA
2271020043**

PEMBIMBING 1 : HUSAINI, M.T

PEMBIMBING 2 : BERLIAN RAHMAWATI, M.T.I

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1448 H/2026 M**

ABSTRAK

Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung masih menghadapi permasalahan dalam penyampaian informasi, promosi, serta proses reservasi yang dilakukan secara manual melalui media sosial dan WhatsApp sehingga belum terintegrasi, berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan, keterlambatan verifikasi transaksi, dan *fake booking*. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web sebagai media promosi dan reservasi yang mampu menyajikan informasi destinasi secara terstruktur serta mendukung proses reservasi dan pembayaran digital. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D), sedangkan pengembangan sistem menerapkan metode Scrum.

Sistem dikembangkan menggunakan teknologi *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, *PHP*, *MySQL*, serta terintegrasi dengan *payment gateway* *Midtrans*. Implementasi sistem menghasilkan fitur registrasi dan login pengguna, penyajian informasi wisata, galeri, reservasi kunjungan, pembayaran digital, pengelolaan data destinasi, fasilitas, reservasi, serta laporan bagi admin. Pengujian *Black Box Testing* menunjukkan seluruh fitur berfungsi sesuai kebutuhan dengan tingkat keberhasilan 100%, sehingga seluruh skenario pengujian dinyatakan valid.

Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) memperoleh nilai 88% pada admin dan 86,4% pada pengunjung dengan rata-rata 87,2%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan fungsional, mudah digunakan, dan diterima dengan baik oleh pengguna. Dengan demikian, sistem informasi yang dikembangkan berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu menyediakan media promosi digital dan layanan reservasi berbasis web yang terintegrasi sehingga mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan informasi, reservasi, dan pembayaran digital pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung.

Kata kunci: Sistem Informasi Pariwisata; Promosi Digital; Reservasi; *Scrum*; *Payment Gateway*.

ABSTRACT

Wira Garden Tourist Attraction in Bandar Lampung faces challenges in providing tourism information, promotion, and reservation services, as these processes are still conducted manually through social media and WhatsApp without an integrated system. This condition may lead to recording errors, delays in transaction verification, and fake bookings. This study aims to design and develop a web-based tourism information system that serves as a promotional medium and reservation platform capable of providing structured tourism information while supporting online reservations and digital payments. The research employed the Research and Development (R&D) method, while the system development process adopted the Scrum methodology.

The system was developed using HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL, and integrated with the Midtrans payment gateway. The implemented system provides features including user registration and login, tourism information, gallery, online reservations, digital payments, destination management, facility management, reservation management, and reporting for administrators. The Black Box Testing results indicated that all system features functioned as intended with a 100% success rate, demonstrating that every test scenario was valid and met the specified functional requirements.

The User Acceptance Testing (UAT) results showed a score of 88% from the administrator and 86.4% from visitors, with an overall average of 87.2%, all categorized as Very Good. These findings indicate that the system fulfills functional requirements, is easy to use, and has been well accepted by users. Therefore, the developed information system successfully achieved the research objectives by providing an integrated web-based platform for digital tourism promotion and reservation services, thereby improving the effectiveness of information management, reservation processes, and digital payment services at Wira Garden Tourist Attraction, Bandar Lampung.

Keywords: *Tourism Information System; Digital Promotion; Reservation; Scrum; Payment Gateway.*

LEMBAR PERNYATAAN



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Alamat: Jl. Letkol Endro Suratmin Sukarame, Bandar Lampung, Telp. (0721)703260

SURAT PERNYATAAN

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN RESERVASI PADA OBJEK WISATA WIRA GARDEN BANDAR LAMPUNG" adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebutkan dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab untuk menjadi perhatian sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Juni 2026



Nadia Hilwana
2271020043



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, 35131 Telp.(0721)703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Rancang Bangun Sistem Informasi
Pariwisata Berbasis Web Sebagai
Media Promosi Dan Reservasi Pada
Objek Wisata Wira Garden Bandar
Lampung**

Nama : **Nadia Hilwana**

NPM : **2271020043**

Program Studi : **Sistem Informasi**

Fakultas : **Sains dan Teknologi**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing 1

M. HUSAINI, M.T
NIP. 197812182009121001

Pembimbing 2

Berlian Rahmawati, M.T.I
NIP. 198802172019032008

**Mengetahui,
Ketua Prodi Sistem informasi**

Fiqih Satria, M.T.I
NIP. 199211102019031016



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, 35131 Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi dan Reservasi Pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung"**, yang disusun oleh: **Nadia Hilwana, NPM. 2271020043**, diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Sains Dan Teknologi, UIN Raden Intan Lampung Pada Hari/Tanggal: Selasa, 18 Agustus 2026 pukul 10:32 - 12:02 WIB.

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Sovia Mas Ayu, MA



(.....)

Sekretaris : Mala Pratiwi, M.Pd



(.....)

Penguji I : Dian Hafidh Zulfikar, M.Cs.



(.....)

Penguji II : M. Husaini, M.T



(.....)

Penguji III : Berlian Rahmawati, M.T.I



(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



Dr. Sovia Mas Ayu, MA

NIP. 197611302005012006

MOTTO

لَا يَكْلِفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya,

Dia mendapatkan (pahala) dari (kebaikan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa)

dari (kejahatan) yang diperbuatnya ”

(Q.S AL-Baqarah: 286)

“Jangan samakan satu menitmu dengan satu menit orang lain”

-Na Hwa Jin-

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri, tak ada yang tahu

kapan kau mencapai tuju, dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu”

-Hindia-Baskara-

Aku mengejar versi terbaik diriku karena tidak ada orang lain yang akan menjalani hidup ini untukku”

-Penulis-

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Swt. atas segala rahmat, kasih sayang, kemudahan, dan pertolongan-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Karya sederhana ini bukan sekadar syarat untuk memperoleh gelar sarjana, tetapi juga menjadi bukti bahwa setiap doa, perjuangan, air mata, dan kesabaran akan menemukan hasil terbaik pada waktu yang telah Allah tetapkan.

Dengan penuh rasa syukur, hormat, dan kasih sayang, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Eriza dan Ibunda Ratu Mustansiroh
Meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa berbicara dari hati ke hati, penulis tahu bahwa dibalik keheningan itu tersimpan doa yang tak pernah putus untuk penulis. Penulis memahami dan merasakan bahwa dukungan yang kalian berikan selama ini hadir dalam bentuk yang berbeda, kalian mungkin tidak selalu mengucapkannya, tetapi tindakan dan keberadaan kalian adalah bukti kasih sayang yang tak terhingga. Setiap langkah dan pencapaian yang penulis raih, termasuk selesainya skripsi ini, adalah bagian dari doa dan harapan kalian. Terima kasih atas segala pengorbanan, dukungan, dan kebahagiaan yang telah kalian berikan. Sehat selalu dan panjang umur karena bapa sama mama harus selalu ada disetiap perjuangan dan pencapaian hidup penulis.
2. Kakakku tercinta, Alif Afrizal
Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu menguatkan, mendengarkan setiap keluh kesah, dan percaya kepada penulis, bahkan ketika penulis meragukan diri sendiri. Terima kasih atas doa, perhatian, nasihat, dan dukungan yang selalu mengiringi setiap langkah penulis. Karya ini menjadi salah satu bentuk rasa terima kasih dan kebanggaanku atas segala dukungan yang telah diberikan. Semoga kita senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan kesuksesan dalam setiap langkah kehidupan.
3. Adik-adikku tersayang, Rayyan Fathi Fahriza, Elena Hima Nisrina, Ahmad Rizal Ramadhan

Kehadiran kalian merupakan motivasi tersendiri dalam setiap langkah perjuangan penulis, termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi penghibur di kala lelah, penyemangat di saat penulis hampir menyerah, serta pengingat bahwa setiap perjuangan tidak dijalani sendirian. Keceriaan, perhatian, dan dukungan yang kalian berikan membuat setiap langkah terasa lebih ringan. Semoga kalian tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik, senantiasa diberikan kesehatan, dimudahkan dalam meraih cita-cita, serta menjadi kebanggaan bagi keluarga.

4. Bapak dan Ibu Dosen, khususnya dosen pembimbing bapak Husaini, M.T dan Ibu Berlian Rahmawati, M.T.I

Terima kasih atas segala ilmu, waktu, kesabaran, arahan, dan motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap masukan yang diberikan telah membantu penulis untuk terus belajar, berkembang, dan menyelesaikan salah satu tanggung jawab terbesar dalam perjalanan akademik ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.

5. Sahabat-sahabatku Peaa, Nanas, Galmon, Pinky

Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih atas setiap bantuan, tawa, semangat, dan kebersamaan yang membuat setiap proses terasa lebih ringan. Semoga persahabatan ini tetap terjaga dan semoga kita semua dipertemukan dengan kesuksesan yang kita impikan.

6. Untuk Diriku Sendiri, Nadia Hilwana

Untuk Gadis kecil yang pernah bermimpi dengan sepenuh hati, kita berhasil mewujudkannya. Terimakasih telah bertumbuh sejauh ini. Terimakasih telah memilih untuk tetap melangkah pelan di tengah badai ketakutan dan keraguan. Terimakasih untuk setiap air mata yang jatuh, doa yang dipanjatkan, dan usaha yang mungkin tidak pernah dilihat oleh siapa pun. Tidak ada perjuangan yang sia-sia, karena setiap luka telah mengajarkan arti keteguhan, setiap kegagalan telah menghadirkan pelajaran, doa yang perlahan menemukan jalannya, dan perjuangan yang akhirnya sampai tujuan, mari dirayakan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis Skripsi ini bernama Nadia Hilwana, Lahir pada tanggal 19 Januari 2004 di Kecamatan Cimanuk, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Penulis merupakan anak kedua dari lima bersaudara dari Bapak Eriza dan Ibu Ratu Mustansiroh. Penulis memiliki satu kakak laki laki bernama Alif Afrizal, dan memiliki dua adik laki-laki dan satu adik perempuan bernama Rayyan Fathi Fahriza, Elena Hima Nisrina, Ahmad Rizal Ramadhan.

Riwayat pendidikan penulis dimulai di TK Tunas Bangsa pada tahun 2009 dan selesai pada tahun 2010. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan dasar di SDN 1 Sukaraja dan lulus pada tahun 2016. Pendidikan menengah pertama diselesaikan di MTS Malnu Puteri, Pandeglang Banten dan lulus pada tahun 2019. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di MA Malnu Kananga dan berhasil menyelesaikannya pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi. Selama masa perkuliahan, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan akademik dan non-akademik kampus, seperti Pengenalan Budaya Akademik dan Kemahasiswaan (PBAK), Matrikulasi, KKN, Magang, serta kegiatan lain yang menunjang pengembangan pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Dan Reservasi Pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S.Kom) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah pada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan bagi umat manusia.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Wan Jamaluddin Z, M.Ag., Ph.D. selaku rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Sovia Mas Ayu, M.A selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Fiqih Satria, M.T.I selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi dan Ibu Berlian Rahmawati, M.T.I selaku sekretaris Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini
4. Bapak Husaini, M.T. selaku pembimbing I yang dengan sabar dalam membimbing penulis dan memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.
5. Ibu Berlian Rahmawati, M.T.I selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan, saran, serta bimbingan yang sangat berharga kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih ibu atas semua kesabaran dan bantuannya yang sudah bapak berikan kepada penulis.
6. Segenap Bapak dan Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu dan mendidik penulis sejak awal perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini selesai.

7. Pihak pengelola wisata wira garden yang telah memberikan izin, informasi, serta dukungan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iii
MOTTO.....	vii
RIWAYAT HIDUP	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	6
C. Identifikasi Masalah	14
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan	15
F. Manfaat.....	16
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	17
H. Sistematika Penulisan.....	20
BAB II.....	23
LANDASAN TEORI.....	23
A. Sistem Informasi	23
B. Pariwisata	24
C. Reservasi Wisata	24
D. Sistem Informasi Berbasis Web	25
E. Teknologi Pendukung Sistem.....	25
F. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	31

G. Teori-Teori Pengembangan Model	32
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN	37
A. Tempat dan Waktu Penelitian	37
B. Desain Penelitian Pengembangan	37
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	44
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	49
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	52
F. Uji Coba Produk.....	53
G. Instrumen Penelitian.....	55
H. Teknik Analisa Data.....	59
BAB IV	63
HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	63
B. Pengembangan Sistem Dengan Metode Scrum.....	63
C. Implementasi Sistem	97
D. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba	109
E. Kajian Produk Akhir	124
BAB V	127
PENUTUP	127
A. Kesimpulan.....	127
B. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA	129

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Perjalanan Wisata Nusantara 2020-2023	7
Tabel 2. 1 Kategori Interpretasi Hasil UAT Berdasarkan Skala Likert	34
Tabel 2. 2 Pedoman Penilaian Skala Likert 5 Poin	35
Tabel 3. 1 Kategori Penilaian UAT.....	61
Tabel 4. 1 Observasi.....	49
Tabel 4. 2 Wawancara.....	51
Tabel 4. 3 Simbol simbol Activity Diagram	55
Tabel 4. 4 Sprint Planning.....	66
Tabel 4. 5 Sprint Backlog.....	67
Tabel 4. 6 Sprint Review.....	70
Tabel 4. 7 Sprint Retrospective	71
Tabel 4. 8 Product Increment	73
Tabel 4. 9 Hasil Black Box Testing	87
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Pengujian.....	88
Tabel 4. 11 Penilaian Skala Likert	89
Tabel 4. 12 Rekap Hasil UAT	90
Tabel 4. 13 Interpretasi Hasil UAT	90
Tabel 4. 14 Hasil Uat Admin.....	91
Tabel 4. 15 Hasil Kuesioner Uat Pengunjung.....	93
Tabel 4. 16 Hasil Rekapitulasi Uat Admin dan Pengunjung.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Metode Penelitian R&D dengan Pendekatan Scrum	29
Gambar 3. 2 Konsep Metode Scrum	30
Gambar 4. 1 Use Case Diagram Pengunjung dan Admin	54
Gambar 4. 2 Activity Diagram Form Pengunjung Melakukan Pemesanan	56
Gambar 4. 3 Activity Diagram Form Pembayaran Reservasi	58
Gambar 4. 4 Activity Diagram Admin Mengelola Reservasi	60
Gambar 4. 5 Activity Diagram Form Admin Melihat Laporan	62
Gambar 4. 6 Class Diagram	64
Gambar 4. 7 Landing Page	75
Gambar 4. 8 Halaman Login	75
Gambar 4. 9 Halaman Registrasi	76
Gambar 4. 10 Halaman Destinasi	77
Gambar 4. 11 Halaman Reservasi	79
Gambar 4. 12 Riwayat Reservasi	80
Gambar 4. 13 Halaman Pembayaran Berhasil	81
Gambar 4. 14 Dashboard Admin	81
Gambar 4. 15 Halaman Manajemen Reservasi	83
Gambar 4. 16 Halaman Manajemen Destinasi	84
Gambar 4. 17 Halaman Manajemen Fasilitas	84
Gambar 4. 18 Halaman Laporan Reservasi dan Pendapatan	85
Gambar 4. 19 Halaman Laporan Reservasi dan Pendapatan	86



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum diuraikan skripsi ini lebih lanjut, terlebih dahulu akan dijelaskan pengertian istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini dengan maksud untuk menghindari kesalahpahaman. Judul skripsi ini adalah "***Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web sebagai Media Promosi dan Reservasi pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung***". Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan yaitu sebagai berikut:

1. Rancang Bangun

Menurut Hasibuan (2025), rancang bangun merupakan suatu proses sistematis yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga implementasi untuk menghasilkan suatu sistem atau produk yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.¹

Menurut Andipradana & Hartono (2021), rancang bangun adalah kegiatan terstruktur yang mencakup perancangan, pengembangan, dan pengujian suatu sistem agar sistem yang dihasilkan dapat berfungsi secara efektif sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.²

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa rancang bangun merupakan suatu proses yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis, meliputi tahapan perancangan,

¹ Mirna Annifah Hasibuan, "ANALISIS DAN RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN METODE SYSTEM DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC)," *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains* 7, no. 1 (2025): 385.

² Aryanata Andipradana and Kristoko Dwi Hartono, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum," *Jurnal Algoritma* 19 (2021): 161–72.

pengembangan, pengujian, hingga implementasi, dengan tujuan menghasilkan suatu sistem atau produk yang dapat berfungsi secara efektif sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2. Sistem Informasi

Menurut Driptufany dan Armi (2025), sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi.³

Menurut Achlaq (2023) sistem informasi adalah gabungan dari elemen-elemen seperti manusia, media, teknologi, strategi, serta pengendalian yang saling berinteraksi untuk berkomunikasi, melakukan transaksi, dan menyediakan informasi dalam pengambilan keputusan dalam suatu organisasi.⁴

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa sistem informasi merupakan Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berinteraksi, melibatkan manusia, teknologi, dan prosedur, yang berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, serta menyajikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi.

3. Pariwisata

Menurut Saputro dan Noviasuti (2024), pariwisata didefinisikan sebagai perpindahan sementara yang dilakukan oleh individu dari lingkungan kesehariannya ke suatu tempat lain dengan tujuan rekreasi, pengalaman

³ Dwi Marsiska Driptufany and Ilham Armi, "Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Agam Sumatera Barat Berbasis Webgis" 8 (2025).

⁴ Julio Monteiro Da Costa and Mochamad Mizanul Achlaq, "Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Lospalos Berbasis Web," *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains* 1, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.54066/jptis.v1i3.807>.

budaya, pendidikan, atau kepentingan lainnya di luar pekerjaannya yang rutin.⁵

Menurut Suhartapa dan Priyanto (2025), pariwisata adalah kegiatan perjalanan sementara yang dilakukan individu atau kelompok ke luar lingkungan tempat tinggalnya dengan tujuan memperoleh pengalaman, rekreasi, dan kepuasan tertentu tanpa berkaitan dengan mencari nafkah di tempat tujuan.⁶

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa pariwisata merupakan kegiatan perjalanan sementara yang dilakukan individu atau kelompok ke luar lingkungan tempat tinggalnya dengan tujuan memperoleh pengalaman, rekreasi, dan kepuasan tertentu, tanpa berkaitan dengan kegiatan mencari nafkah di tempat tujuan.

4. Berbasis Web

Menurut Noviantoro dan Silviana (2022), sistem berbasis web adalah sistem yang dibangun menggunakan teknologi web dan dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan browser tanpa bergantung pada perangkat tertentu.⁷

Menurut Andanu dan Haswan (2022), sistem informasi berbasis web adalah sistem yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi web untuk mengelola dan menyajikan data atau informasi melalui media internet, sehingga sistem dapat diakses oleh pengguna secara langsung menggunakan browser tanpa

⁵ Wahyu Cahyo Saputro, Gudiwidayanto Sapto Putro, and Nina Noviasuti, "Jurnal Pengelolaan Ekowisata Kulon Progo SWOT IFAS EFAS" 7, no. 1 (2024).

⁶ Suhartapa Suhartapa, Lidia Lestari Ayu Devani, and Sabda Elisa Priyanto, "Potensi Budaya Lokal Dalam Mempengaruhi Minat Kunjung Wisatawan Nusantara Ke Wae Rebo Nusa Tenggara Timur," *Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah* 19, no. 1 (2025): 1, <https://doi.org/10.47256/kji.v19i1.714>.

⁷ Agung Noviantoro et al., "Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web," *Jurnal Teknik Dan Science* 1, no. 2 (2022): 88–103, <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>.

memerlukan instalasi aplikasi khusus pada perangkat pengguna.⁸

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa sistem berbasis web adalah sistem yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi web sehingga dapat diakses secara langsung melalui internet menggunakan browser, tanpa tergantung pada perangkat tertentu atau memerlukan instalasi aplikasi tambahan.

5. Media Promosi

Menurut Hidayat dan Pujiati (2024), media promosi berbasis digital adalah kanal pemasaran yang menggunakan platform digital (seperti media sosial, situs web, dan teknologi digital lainnya) sebagai alat untuk menyampaikan informasi produk atau jasa kepada konsumen. Media promosi berbasis digital ini mampu memperluas jangkauan informasi, menarik perhatian konsumen secara lebih efektif, serta meningkatkan interaksi antara perusahaan dan target pasar dibandingkan media konvensional.⁹

Menurut Diah dan Fridari (2024), media promosi dipahami sebagai saluran komunikasi pemasaran yang memanfaatkan platform digital (termasuk media sosial dan kanal online lainnya) untuk menyampaikan pesan pemasaran kepada konsumen, dengan tujuan memperluas jangkauan pasar serta meningkatkan keterlibatan dan minat beli konsumen secara efisien dan terukur.¹⁰

⁸ Jeri Andanu and Febri Haswan, "Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Pendataan Dan Pengelolaan Data Penduduk Dengan" 7, no. 2 (2022): 715–24.

⁹ Syarif Hidayat, Amin Pujiati, and Rizky Sota Dyaksa, "Pemasaran Dan Promosi Perguruan Tapak Suci Banjarnegara Berbasis Media Sosial," *Jambura Health and Sport Journal* 6, no. 2 (2024): 108–16, <https://doi.org/10.37311/jhsj.v6i2.25015>.

¹⁰ Luh Putu et al., "Penggunaan Media Sosial Sebagai Promosi Bisnis Digital Tinjauan Systematic Literature Review Dengan Machine Learning" 10, no. January (2024): 572–84.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa media promosi merupakan saluran komunikasi yang memanfaatkan platform digital, seperti media sosial dan situs web, untuk menyampaikan informasi produk atau jasa kepada konsumen, dengan tujuan memperluas jangkauan pasar, menarik perhatian, dan meningkatkan interaksi serta minat konsumen secara lebih efektif.

6. Reservasi

Menurut Gunawan dan Ristyawan (2025), reservasi merupakan proses pemesanan layanan atau paket jasa yang dilakukan oleh pelanggan secara digital sebelum waktu pelaksanaan layanan, dengan tujuan menjamin ketersediaan layanan, menghindari tumpang tindih jadwal, serta meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan pemesanan.¹¹

Menurut Tandiatui dan Fatmasari (2022), reservasi adalah kegiatan memesan layanan atau fasilitas tertentu (seperti kamar hotel atau tempat penginapan) yang dilakukan oleh konsumen sebelum waktu penggunaan. Proses ini dilakukan untuk memastikan ketersediaan layanan atau fasilitas tersebut dan mempermudah perencanaan serta pengelolaan oleh penyedia jasa menggunakan sistem informasi berbasis web.¹²

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa reservasi adalah proses pemesanan layanan atau fasilitas tertentu oleh konsumen sebelum waktu penggunaannya, yang bertujuan untuk menjamin ketersediaan, mengatur jadwal secara efisien, dan

¹¹ Ahmat Gunawan, Rina Firliana, and Aidina Ristyawan, "Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi," *Jurnal Penelitian Nusantara* 1 (2025): 151–61.

¹² Abetnego Tandiatu et al., "Sistem Informasi Reservasi Dan Arus Kas Almira Homestay Berbasis Web," *Dipangegara Komputer Sistem Informasi* XVI, no. 2 (2022): 139–46.

mempermudah pengelolaan oleh penyedia jasa, umumnya melalui sistem digital atau berbasis web.

B. Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi, pemerataan pembangunan, serta penciptaan lapangan kerja di berbagai daerah di Indonesia. Sektor pariwisata memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian nasional maupun regional melalui peningkatan kunjungan wisatawan domestik dan mancanegara. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, industri pariwisata juga mengalami transformasi digital yang mendorong pengelola destinasi wisata untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi, penyebaran informasi, dan peningkatan kualitas pelayanan kepada wisatawan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan daya saing destinasi wisata serta memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses informasi dan layanan pariwisata yang cepat, akurat, dan mudah diakses.¹³

Adapun sumber ayat yang menjelaskan tentang pentingnya melakukan perjalanan dan mengenal ciptaan Allah SWT sebagai berikut:

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ
النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٢٠﴾

Artinya : “Katakanlah: Berjalanlah di bumi, lalu perhatikanlah bagaimana Allah memulai penciptaan. Kemudian Allah mengulanginya kembali. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.” (QS. Al-Ankabut ayat 20).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa perjalanan memiliki nilai pembelajaran dan refleksi terhadap kebesaran

¹³ Central Java et al., “Tourism in Indonesia,” 2024.

ciptaan Allah SWT. Dalam konteks pariwisata, pengelolaan destinasi wisata yang baik menjadi penting agar masyarakat dapat memperoleh informasi yang akurat, mengakses layanan wisata dengan mudah, serta menikmati pengalaman wisata yang berkualitas.

Provinsi Lampung merupakan salah satu daerah yang memiliki potensi pariwisata yang cukup besar dengan berbagai destinasi wisata alam, budaya, maupun buatan yang tersebar di berbagai kabupaten dan kota. Potensi tersebut menjadikan sektor pariwisata sebagai salah satu sektor yang berkontribusi terhadap pembangunan ekonomi daerah. Salah satu kota yang memiliki perkembangan sektor pariwisata yang cukup pesat adalah Kota Bandar Lampung. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, jumlah perjalanan Wisatawan Nusantara di Kota Bandar Lampung mengalami peningkatan dari tahun 2020 hingga tahun 2023 sebagaimana disajikan pada Tabel 1.1.¹⁴

Tabel 1. 1 Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara 2020-2023

Kota	Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara			
Bandar	2020	2021	2022	2023
Lampung	1.758.174	1.945.533	2.412.575	3.258.411

Sejak Tahun 2020, metode penghitungan jumlah kunjungan Wisatawan Nusantara (Wisnus) menggunakan Metode Mobile Positioning Data (MPD). Sumber: Badan Pusat Statistik.

(Sumber: Badan Pusat Statistik Provinsi Lampung)¹⁵

Berdasarkan Tabel 1.1, jumlah perjalanan Wisatawan Nusantara di Kota Bandar Lampung menunjukkan tren

¹⁴ Bps-statistics Indonesia, “Statistik Wisatawan Nusantara 2023” 6 (2024).

¹⁵ Badan Pusat Statistik Provinsi Lampung. (2025). *Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara Menurut Kabupaten/Kota Tujuan*.

peningkatan setiap tahunnya, yaitu dari 1.758.174 perjalanan pada tahun 2020 menjadi 3.258.411 perjalanan pada tahun 2023. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pariwisata di Kota Bandar Lampung terus berkembang dan memiliki potensi yang besar dalam menarik wisatawan dari berbagai daerah.

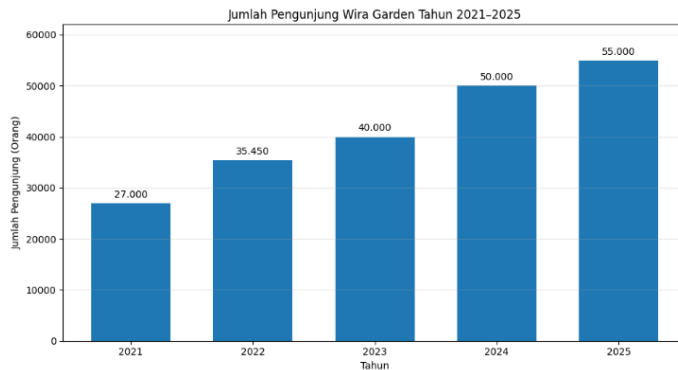
Sejalan dengan kondisi tersebut, berdasarkan Laporan Kinerja Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung Tahun 2024 yang bersumber dari Badan Pusat Statistik, jumlah perjalanan wisatawan nusantara ke Provinsi Lampung mencapai 17.875.613 perjalanan dalam satu tahun. Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pariwisata di Provinsi Lampung terus mengalami perkembangan sehingga diperlukan pengelolaan destinasi wisata yang mampu menyediakan informasi secara lengkap, meningkatkan kualitas pelayanan, serta memanfaatkan teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan wisatawan.¹⁶

Salah satu destinasi wisata alam yang menjadi tujuan wisatawan di kota bandar lampung adalah Taman Wisata Wira Garden. Objek wisata ini dikelola oleh Bapak Tri Wibowo selaku pemilik (*owner*) taman wisata wira garden. Wira Garden pada awalnya dibuka pada tahun 2004 sebagai vila yang menyediakan layanan penginapan bagi pengunjung melalui beberapa cottage. Seiring perkembangannya, pada tahun 2010 dilakukan pengembangan area outbound yang hingga saat ini dimanfaatkan sebagai area *camping ground* dan berbagai aktivitas wisata. Saat ini, Wira Garden menawarkan berbagai wahana dan aktivitas wisata seperti *camping ground*, *glamping*, *river tubing*, *outbound*, area bermain, serta berbagai fasilitas pendukung lainnya, sehingga menjadi salah satu pilihan wisata alam bagi masyarakat maupun wisatawan yang berkunjung ke Kota Bandar Lampung (Anggara dkk, 2025).¹⁷

¹⁶ Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung. (2025).

¹⁷ Muhammad Surya Anggara, "Pengembangan Taman Wisata Alam Wira Garden: Kesesuaian Terhadap Aspek Supply dan Demand 4A

Seiring dengan perkembangan fasilitas dan aktivitas wisata yang tersedia, Wira Garden juga memiliki aktivitas kunjungan wisatawan setiap tahunnya. Perkembangan jumlah pengunjung Wira Garden pada tahun 2021–2025 dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Jumlah Wisatawan Taman Wisata Wira Garden Tahun 2021-2025

Sumber: Pengelola Taman Wisata Wira Garden

Berdasarkan Gambar 1.1, jumlah pengunjung Wira Garden menunjukkan kecenderungan peningkatan selama periode 2021–2025. Jumlah pengunjung meningkat dari 27.000 orang pada tahun 2021 menjadi 35.450 orang pada tahun 2022, kemudian mencapai 40.000 orang pada tahun 2023, 50.000 orang pada tahun 2024, dan 55.000 orang pada tahun 2025. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas kunjungan wisatawan di Wira Garden terus berkembang. Seiring dengan meningkatnya jumlah kunjungan, kebutuhan terhadap penyediaan informasi dan pelayanan kepada pengunjung juga semakin meningkat.

Namun, peningkatan jumlah kunjungan tersebut belum sepenuhnya didukung oleh penyediaan informasi dan media promosi yang terintegrasi. Berdasarkan hasil observasi

dan wawancara, informasi mengenai harga tiket, fasilitas, paket wisata, jadwal operasional, dan kegiatan wisata masih disampaikan melalui beberapa media, seperti Instagram, TikTok, dan WhatsApp. Kondisi tersebut menyebabkan informasi yang dibutuhkan calon pengunjung belum tersaji secara terpusat dalam satu platform. Selain itu, berdasarkan dokumentasi ulasan pengunjung pada Google Maps, ditemukan beberapa tanggapan terkait informasi yang belum diperbarui secara konsisten serta pelayanan yang masih kurang memuaskan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penyampaian informasi dan media promosi Wira Garden masih perlu ditingkatkan.

Selain permasalahan dalam penyampaian informasi dan media promosi, permasalahan utama yang dihadapi Wira Garden terdapat pada proses reservasi. Saat ini, proses reservasi masih dilakukan melalui aplikasi WhatsApp. Pengunjung perlu menghubungi pihak pengelola untuk menanyakan ketersediaan dan melakukan pemesanan, sedangkan data reservasi masih dicatat menggunakan *spreadsheet*. Proses tersebut menyebabkan pengelolaan data pemesanan, pengecekan ketersediaan, dan konfirmasi reservasi belum terintegrasi dalam satu sistem. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan data, memperlambat proses konfirmasi reservasi, serta menyulitkan pengelola dalam melakukan rekapitulasi data pemesanan. Permasalahan serupa juga ditemukan pada pengelolaan destinasi wisata yang masih menggunakan proses reservasi manual, yang dapat menyebabkan risiko kesalahan pencatatan dan rendahnya efisiensi pelayanan.

Permasalahan dalam proses reservasi juga berkaitan langsung dengan proses pembayaran. Setelah melakukan pemesanan, pengunjung masih melakukan pembayaran melalui transfer dan mengirimkan bukti pembayaran kepada pihak pengelola untuk diverifikasi secara manual. Proses yang terpisah antara reservasi dan pembayaran menyebabkan pihak pengelola perlu melakukan pengecekan serta pencocokan data pemesanan dengan bukti transaksi secara manual sebelum

memberikan konfirmasi kepada pengunjung. Kondisi tersebut dapat memperlambat proses pelayanan dan berpotensi menimbulkan ketidaksesuaian antara data reservasi dan status pembayaran. Oleh karena itu, integrasi antara fitur reservasi dan pembayaran digital menjadi penting agar proses pemesanan dan pembayaran dapat dilakukan dalam satu alur sistem yang saling terhubung, sehingga data reservasi dan status pembayaran dapat dikelola secara lebih terstruktur dan proses konfirmasi dapat dilakukan dengan lebih cepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu sistem informasi pariwisata berbasis web yang berfokus pada pengelolaan proses reservasi dan terintegrasi dengan pembayaran digital, serta didukung oleh penyediaan informasi dan media promosi wisata dalam satu sistem. Pengembangan sistem ini diharapkan dapat mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi dan melakukan reservasi serta pembayaran secara daring, sekaligus membantu pengelola dalam mengelola data pemesanan, memantau status pembayaran, dan meningkatkan efektivitas pelayanan di Taman Wisata Wira Garden.

Dalam pengembangan sistem tersebut, diperlukan metode pengembangan perangkat lunak yang mampu beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan pengguna selama proses pengembangan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode *Scrum* karena memiliki pendekatan yang iteratif dan fleksibel, sehingga memungkinkan pengembangan sistem dilakukan secara bertahap dengan melibatkan pengguna dalam setiap proses evaluasi.¹⁸ Melalui penerapan metode tersebut, sistem yang dikembangkan diharapkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pengelola maupun wisatawan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengangkat judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web sebagai Media Promosi dan Reservasi pada Objek Wisata Wira Garden Bandar

¹⁸ Ken Schwaber and Jeff Sutherland, "The Scrum Guide," no. November (2020).

Lampung."

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan judul peneliti yaitu :

Penelitian yang dilakukan oleh Yahya dan Azima (2025) dalam penelitian mereka yang berjudul Perancangan Sistem Pemesanan Tiket Wisata Berbasis Web pada Objek Wisata Lembah Suhita Bandar Lampung membahas permasalahan pemesanan tiket yang masih dilakukan secara manual sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan dan antrian pengunjung. Penelitian ini menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) pada sistem berbasis web dengan pendekatan terstruktur dan menghasilkan sistem pemesanan tiket online yang memudahkan pengunjung dalam melakukan reservasi. Namun, penelitian tersebut masih berfokus pada proses pemesanan tiket dan belum mengintegrasikan fitur promosi digital, penyajian informasi destinasi wisata secara lengkap, pengelolaan konten wisata, galeri, paket wisata, serta sistem pembayaran digital.¹⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Pekei dan Arfan (2024) dengan judul Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Wisatawan membahas pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web untuk mengatasi keterbatasan penyampaian informasi destinasi wisata kepada masyarakat. Penelitian tersebut menggunakan metode *Scrum* dan menghasilkan sistem yang memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi destinasi wisata secara efektif. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus pada penyediaan informasi wisata dan belum mengintegrasikan fitur reservasi, pembayaran digital, serta pengelolaan promosi secara terpadu. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis web

¹⁹ Khafid Aryan Yahya and Muhammad Fauzan Azima, "Perancangan Sistem Pemesanan Tiket Wisata Berbasis Website Pada Lembah Suhita Bandar Lampung," *Journal* 02, no. 01 (2025): 34–51, <https://journal.darmajaya.ac.id/index.php/AI2MTech>.

yang mengintegrasikan informasi wisata, promosi digital, reservasi, dan pembayaran digital sehingga mampu mendukung kebutuhan pengelola maupun wisatawan secara lebih lengkap.²⁰

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem informasi pariwisata telah menggunakan berbagai metode pengembangan, seperti *Scrum*, *Extreme Programming* (XP), dan *Waterfall*. Perbedaan metode tersebut disesuaikan dengan karakteristik sistem dan kebutuhan masing-masing penelitian sehingga menghasilkan fitur yang beragam, seperti penyajian informasi destinasi wisata, promosi digital, maupun layanan reservasi.

Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan sistem promosi wisata atau sistem reservasi secara terpisah sehingga belum mengintegrasikan kedua fungsi tersebut dalam satu sistem informasi pariwisata. Selain itu, beberapa penelitian yang menerapkan *Scrum* masih memiliki ruang lingkup pengembangan yang terbatas dan belum secara khusus disesuaikan dengan kebutuhan pengelolaan destinasi wisata. Di sisi lain, objek wisata Wira Garden Bandar Lampung belum memiliki sistem informasi yang mengintegrasikan informasi wisata, promosi digital, reservasi, dan pembayaran digital dalam satu platform. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis web menggunakan metode *Scrum* untuk mendukung promosi dan layanan reservasi yang lebih efektif sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dengan penerapan metode *Scrum*, sistem informasi pariwisata berbasis web yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan informasi, promosi, dan layanan reservasi serta mendukung peningkatan kualitas

²⁰ Yulianus Peki and Usman Arfan, "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Untuk Meningkatkan Minat Wisatawan," *Jurnal Teknologi Dan Informatika* 2, no. 1 (2024): 85–97, <https://doi.org/10.70539/jti.v2i1.27>.

pelayanan kepada wisatawan. Pendekatan *Scrum* memungkinkan pengembangan sistem dilakukan secara bertahap dan adaptif sehingga fitur-fitur yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengelola objek wisata Wira Garden Bandar Lampung maupun wisatawan.

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini membantu pengelola objek wisata dengan merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis web yang bertujuan mempermudah pengelolaan informasi destinasi serta layanan reservasi kunjungan. Dengan melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* sebagai Media Promosi dan Reservasi pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung”.

C. Identifikasi Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Penyampaian informasi dan kegiatan promosi Taman Wisata Wira Garden masih dilakukan melalui beberapa media yang berbeda, sehingga informasi wisata belum tersaji secara terpusat dan belum selalu diperbarui secara konsisten.
- b. Proses reservasi masih dilakukan melalui WhatsApp dengan pencatatan data menggunakan *spreadsheet*, sedangkan pembayaran dan verifikasi masih dilakukan secara manual sehingga proses reservasi dan pembayaran belum terintegrasi dalam satu sistem.

2. Batasan Masalah

Batasan permasalahan berdasarkan identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan

pembangunan sistem informasi pariwisata berbasis web pada Taman Wisata Wira Garden Bandar Lampung yang berfungsi sebagai media promosi dan penyedia informasi wisata secara terpusat.

2. Penelitian ini berfokus pada layanan reservasi kunjungan secara daring yang terintegrasi dengan pembayaran digital, dan tidak mencakup pengelolaan transaksi keuangan secara mendalam, seperti refund, pembatalan transaksi, dan laporan akuntansi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis web pada Taman Wisata Wira Garden sebagai media promosi yang mampu menyajikan informasi wisata secara terpusat dan mudah diakses oleh wisatawan?
4. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis web pada Taman Wisata Wira Garden yang dapat mendukung proses reservasi kunjungan secara daring dan terintegrasi dengan pembayaran digital menggunakan *payment gateway*?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis web pada Taman Wisata Wira Garden sebagai media promosi yang mampu menyajikan informasi wisata secara terpusat dan mudah diakses oleh wisatawan.

2. Merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis web pada Taman Wisata Wira Garden yang dapat mendukung proses reservasi kunjungan secara daring dan terintegrasi dengan pembayaran digital menggunakan *payment gateway*.

F. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pengelola :

Dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis web, pengelola dapat menyajikan informasi dan melakukan promosi wisata secara lebih terpusat serta mudah diperbarui. Selain itu, sistem dapat membantu pengelola dalam mengelola proses reservasi, mulai dari pencatatan data pemesanan, pengecekan ketersediaan, hingga konfirmasi pembayaran. Integrasi reservasi dengan pembayaran digital diharapkan dapat membantu mengurangi proses pencatatan dan verifikasi secara manual serta memudahkan pengelolaan data reservasi.

2. Bagi Wisatawan:

Sistem informasi pariwisata berbasis web memberikan kemudahan bagi wisatawan dalam memperoleh informasi yang lengkap dan akurat mengenai objek wisata Wira Garden, seperti fasilitas, aktivitas wisata, harga tiket, jadwal kunjungan, dan lokasi wisata. Wisatawan juga dapat melakukan reservasi kunjungan secara online serta melakukan pembayaran digital secara terintegrasi tanpa harus datang langsung ke lokasi atau menghubungi pengelola secara manual, sehingga proses perencanaan perjalanan menjadi lebih praktis, dan nyaman.

3. Bagi Peneliti dan Akademis:

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian sistem informasi pariwisata,

khususnya terkait perancangan dan pembangunan sistem informasi pariwisata berbasis web yang terintegrasi dengan layanan reservasi dan pembayaran digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji topik serupa, serta menjadi contoh penerapan teknologi informasi dalam pengelolaan objek wisata lokal.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, penelitian sebelumnya terkait penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Muhammad Fahrul Rozi, Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fahrul Rozi, dalam Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan dengan judul "Rancang dan Bangun Website Informasi dan Promosi Wisata Kota Palembang Menggunakan Metode *Agile Extreme Programming*" menerapkan metode *Agile* dengan pendekatan *Extreme Programming* (XP) untuk mengembangkan website informasi dan promosi wisata. Sistem yang dihasilkan menyediakan berbagai fitur, seperti informasi destinasi wisata, informasi kegiatan (*event*), serta integrasi media sosial untuk mendukung promosi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem tersebut mampu meningkatkan penyebaran informasi dan efektivitas promosi wisata. Namun, penelitian tersebut masih berfokus pada penyediaan informasi dan promosi wisata, serta belum mengintegrasikan fitur reservasi, pembayaran digital, dan pengelolaan data reservasi. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis web yang mengintegrasikan informasi wisata, promosi digital, reservasi, dan pembayaran digital sehingga mampu memberikan

layanan yang lebih lengkap bagi pengelola maupun wisatawan.

2. Vani Ju lia wu landari dkk,

Penelitian yang dilakukan oleh Vani Julia Wulandari dkk. dalam Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer MH. Thamrin dengan judul "Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Wilayah Ciayumajakuning" menggunakan metode *Agile* dalam pengembangan perangkat lunaknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu menyajikan informasi destinasi wisata secara lengkap dan terstruktur, serta memudahkan pengelola dalam mengelola data wisata dan meningkatkan efektivitas penyebaran informasi maupun promosi pariwisata. Namun, sistem tersebut masih berfokus pada penyediaan informasi dan pengelolaan data wisata oleh administrator, sehingga belum mengintegrasikan fitur reservasi, pembayaran digital, maupun layanan transaksi wisata secara langsung. Berbeda dengan penelitian ini yang mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis web dengan mengintegrasikan informasi wisata, promosi digital, reservasi, dan pembayaran digital dalam satu sistem.

3. Prasojjo Herdy Sutanto,

Penelitian dilakukan oleh Prasojjo Herdy Sutanto dan Nanang Lidwan, dalam Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web". Penelitian ini menggunakan metode *FAST* dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan model *UML*, implementasi berbasis *PHP* dan *MySQL*, serta pengujian *Black Box*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem mampu meminimalkan kesalahan transaksi pemesanan, mempermudah pencarian data pelanggan, meningkatkan efisiensi pelayanan reservasi, serta

mendukung promosi paket wisata dan penyajian laporan dalam bentuk grafik sebagai bahan pengambilan keputusan manajemen. Namun, sistem yang dikembangkan masih berfokus pada layanan pemesanan paket wisata sehingga belum mengintegrasikan informasi destinasi wisata, promosi digital, dan pembayaran digital dalam satu sistem informasi pariwisata.

4. Anje lina Pora Ina,

Penelitian dilakukan oleh Anjelina Pora Ina dkk, dalam Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika dengan judul “Sistem Informasi Promosi Tempat Wisata Berbasis Web”. Penelitian ini merancang sistem informasi pengenalan objek wisata dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*, sedangkan teknik yang digunakan merupakan proses waterfall. Sistem yang dikembangkan mampu menyediakan informasi terkait lokasi wisata, fasilitas, serta deskripsi destinasi yang dapat diakses secara online oleh masyarakat dan wisatawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem dapat mempermudah pengguna dalam memperoleh informasi wisata tanpa harus datang langsung ke lokasi serta membantu meningkatkan promosi pariwisata daerah. Namun, penelitian tersebut masih berfokus pada penyediaan informasi dan promosi wisata sehingga belum mengintegrasikan fitur reservasi maupun pembayaran digital dalam satu sistem informasi pariwisata.

Penelitian ini memiliki perbedaan utama dibandingkan penelitian terdahulu dari segi cakupan sistem, metode pengembangan, dan konteks penerapannya. Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian masih berfokus pada satu fungsi tertentu, seperti media promosi wisata atau sistem reservasi secara terpisah, sehingga belum mengintegrasikan kedua aspek tersebut dalam satu

sistem. Beberapa penelitian hanya menitikberatkan pada penyajian informasi destinasi wisata, sedangkan penelitian lainnya hanya mengembangkan fitur pemesanan tiket atau reservasi tanpa didukung oleh media promosi yang terintegrasi.

Selain itu, meskipun beberapa penelitian terdahulu telah menerapkan *framework Scrum* dalam pendekatan *Agile*, penerapannya masih terbatas pada pengembangan sistem dengan ruang lingkup yang lebih sederhana dan belum secara spesifik disesuaikan dengan kebutuhan pengelolaan destinasi wisata. Pada penelitian ini, *Scrum* diterapkan untuk mengembangkan sistem secara iteratif dan adaptif sesuai dengan kebutuhan pengelola dan wisatawan pada objek wisata Wira Garden Bandar Lampung.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web yang mengintegrasikan informasi wisata, promosi digital, reservasi, dan pembayaran digital dalam satu sistem. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode *Scrum* sehingga mampu menyesuaikan kebutuhan pengguna selama proses pengembangan serta diterapkan pada objek wisata Wira Garden Bandar Lampung yang sebelumnya belum memiliki sistem terintegrasi untuk mendukung promosi dan pengelolaan reservasi secara optimal.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab, dengan tujuan agar pembahasan penelitian tersaji secara terstruktur, runtut, dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah yang mendasari penelitian, identifikasi

masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, serta sistematika penulisan sebagai gambaran umum alur penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori dan konsep yang berkaitan dengan penelitian, meliputi sistem informasi pariwisata berbasis web, promosi digital, reservasi, pembayaran digital, *payment gateway*, metode *Scrum*, *Black Box Testing*, dan *User Acceptance Testing* (UAT) sebagai dasar perancangan, pengembangan, dan pengujian sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode dan tahapan penelitian yang digunakan dalam perancangan dan pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web. Pembahasan meliputi jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, desain penelitian dan pengembangan, tahapan pengembangan sistem menggunakan metode *Scrum*, perancangan sistem, teknik pengujian menggunakan *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT), serta teknik analisis data hasil pengujian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web sebagai Media Promosi dan Reservasi pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung, meliputi perancangan, pengembangan dengan metode *Scrum*, implementasi sistem, pengujian *Black Box* dan *User Acceptance Testing* (UAT), serta kajian produk akhir. Pada bab ini juga dilakukan pembahasan terhadap hasil pengembangan dan pengujian untuk mengetahui kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna dan tujuan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan, serta saran yang diberikan sebagai rekomendasi untuk pengembangan sistem lebih lanjut dan penelitian selanjutnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling terintegrasi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan data menjadi informasi yang bermanfaat dalam mendukung kegiatan operasional serta pengambilan keputusan organisasi. Dalam perkembangan saat ini, sistem informasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatat data, tetapi telah menjadi instrumen strategis dalam meningkatkan efisiensi, transparansi, dan kualitas layanan. Pemanfaatan sistem informasi yang optimal memungkinkan organisasi menyajikan informasi secara real time, mempercepat proses kerja, serta meningkatkan akurasi pengelolaan data.

Dalam konteks pariwisata, sistem informasi berperan penting dalam mengelola data destinasi wisata, fasilitas, harga tiket, jadwal kunjungan, dan layanan reservasi. Sistem informasi pariwisata membantu pengelola menyajikan informasi secara terpusat dan terstruktur, sekaligus memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Penelitian Udayakumar (2024) menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis web mampu meningkatkan efektivitas pelayanan dan memperluas jangkauan promosi destinasi wisata. Oleh karena itu, sistem informasi menjadi fondasi utama dalam pengembangan layanan digital pada objek wisata seperti Wira Garden Bandar Lampung.²¹

²¹ R Shridhar and R Udayakumar, "Developing A Tourism Information Portal Using Web Technologies and Database Management" 14, no. 3 (2024): 71–76.

B. Pariwisata

Pariwisata merupakan kegiatan perjalanan sementara yang dilakukan individu atau kelompok dengan tujuan rekreasi, edukasi, atau pengalaman budaya. Pengembangan pariwisata modern menuntut ketersediaan informasi yang cepat, akurat, dan mudah diakses. Sistem informasi pariwisata hadir sebagai solusi untuk mengintegrasikan berbagai data terkait destinasi wisata, mulai dari profil objek wisata, fasilitas, aktivitas, hingga harga tiket dan jadwal kunjungan. Sistem informasi pariwisata berbasis web memungkinkan promosi dilakukan secara lebih luas dan interaktif, serta membantu wisatawan dalam merencanakan perjalanan secara mandiri. Menurut Demsi (2025), sistem informasi pariwisata berbasis web terbukti mampu meningkatkan minat kunjungan wisatawan melalui penyajian informasi yang menarik dan mudah diakses. Dalam penelitian ini, sistem informasi pariwisata tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga dikembangkan sebagai sarana promosi digital dan layanan reservasi terintegrasi pada objek wisata Wira Garden Bandar Lampung.²²

C. Reservasi Wisata

Reservasi wisata merupakan proses pemesanan layanan atau tiket kunjungan yang dilakukan sebelum wisatawan datang ke lokasi objek wisata. Sistem reservasi yang masih dilakukan secara manual berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan, antrean pengunjung, serta keterbatasan kontrol data kunjungan. Integrasi fitur reservasi dalam sistem informasi berbasis web memungkinkan wisatawan melakukan pemesanan secara daring, sementara pengelola dapat

²² Shaquille Akbar Demsi et al., "Pengembangan Aplikasi Web Pariwisata Berbasis Progressive Web App Untuk Meningkatkan Pengalaman Wisatawan Berkelanjutan Untuk Mengatasi Tantangan Baru Dalam Pengembangan Web , Mulai Dari Performa" 5 (2025).

memantau jumlah kunjungan secara sistematis dan akurat.²³

D. Sistem Informasi Berbasis Web

Sistem informasi berbasis web adalah aplikasi yang berjalan melalui browser dan dapat diakses menggunakan jaringan internet. Keunggulan utama sistem berbasis web meliputi fleksibilitas akses, kemudahan pembaruan informasi, serta jangkauan pengguna yang luas. Dalam pengelolaan objek wisata, sistem berbasis web memungkinkan promosi dilakukan secara berkelanjutan dan menyediakan layanan reservasi yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Penggunaan sistem informasi berbasis web juga mendukung transparansi pengelolaan data dan peningkatan kualitas pelayanan kepada wisatawan. Menurut Samosir dan Nengsih (2024), sistem berbasis web mampu meningkatkan efektivitas operasional karena seluruh data tersimpan terpusat dan dapat dipantau secara real time oleh pengelola.²⁴

E. Teknologi Pendukung Sistem

Teknologi pendukung sistem merupakan komponen teknis yang digunakan dalam proses perancangan dan pengembangan sistem informasi berbasis web, meliputi platform server, bahasa pemrograman, arsitektur sistem, serta teknologi basis data yang saling terintegrasi. Dalam pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung, pemilihan teknologi yang tepat menjadi faktor penting untuk menjamin sistem dapat berjalan secara stabil, responsif, dan mudah dikembangkan. Penerapan arsitektur client-server memungkinkan

²³ Dani Setiawan et al., "Sistem Reservasi Kunjungan Desa Wisata Berbasis Web Studi Kasus Di Desa Wisata Lerep" 5, no. 2 (2023): 201–10.

²⁴ Khairunnisa Samosir and Yeyi Gusla Nengsih, "Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Agile : Studi Kasus Pengelolaan Proyek TI" 4, no. 2 (2024): 2–5.

pemisahan antara antarmuka pengguna (*front-end*) dan pengelolaan logika aplikasi serta basis data (*back-end*), sehingga proses pengolahan data reservasi dan promosi dapat dilakukan secara terstruktur dan efisien.²⁵ Secara teknis, pengembangan sistem berbasis web umumnya memanfaatkan teknologi seperti *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript* pada sisi *front-end* untuk membangun tampilan antarmuka yang interaktif dan responsif. Pada sisi *back-end*, bahasa pemrograman seperti PHP digunakan untuk mengelola logika aplikasi dan memproses data, yang terhubung dengan sistem manajemen basis data seperti *MySQL* guna menyimpan, mengolah, dan menampilkan data secara terintegrasi. Integrasi teknologi tersebut mendukung pelaksanaan operasi dasar pengelolaan data (*Create, Read, Update, Delete/CRUD*), mempermudah pengelolaan informasi reservasi, serta meningkatkan efisiensi layanan digital.²⁶

Teknologi pendukung sistem informasi berbasis web meliputi platform server, bahasa pemrograman, arsitektur sistem, serta integrasi teknologi *front-end* dan *back-end*. Pemilihan teknologi yang tepat berperan penting dalam menghasilkan sistem yang stabil, responsif, dan mudah dikembangkan. Selain itu, integrasi teknologi tersebut mampu meningkatkan efisiensi pengolahan data, aksesibilitas layanan, serta mendukung pengelolaan informasi secara lebih optimal dan terstruktur.

a. *HTML (HyperText Markup Language)*

HTML merupakan bahasa markup standar

²⁵ Sofyan Mufti Prasetyo et al., "IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PENGELOLAAN DATA DI" 2, no. 3 (2024): 1797–1801.

²⁶ Teguh Ikhsani Putra, "Pengembangan Sistem Informasi Akademik Menggunakan Web Responsive Php Dan Database MySQL Di SMK Negeri 8 Padang," 2022, 106–13.

yang digunakan untuk membangun struktur dan semantik halaman web. *HTML* berfungsi dalam mendefinisikan elemen-elemen seperti heading, paragraf, tabel, formulir, input data, tombol, serta komponen multimedia yang ditampilkan melalui web browser kepada pengguna. Dalam pengembangan sistem informasi berbasis web, *HTML* berperan sebagai fondasi utama dalam membentuk antarmuka pengguna karena menyediakan struktur halaman yang terorganisasi serta mendukung integrasi dengan teknologi lain seperti *CSS* dan *JavaScript*. Penggunaan *HTML* yang sesuai standar juga memungkinkan sistem dapat diakses secara lintas platform dan kompatibel dengan berbagai perangkat.²⁷

Pada sistem informasi pariwisata berbasis web yang dikembangkan dalam penelitian ini, *HTML* digunakan untuk membangun berbagai halaman utama, seperti halaman beranda, informasi destinasi wisata, formulir reservasi daring, tampilan data pemesanan, serta halaman konfirmasi dan laporan. Struktur halaman yang sistematis membantu dalam proses pengembangan, pemeliharaan, serta integrasi sistem dengan komponen *front-end* dan *back-end* dalam arsitektur *client-server*.

b. *CSS (Cascading Style Sheets)*

CSS merupakan bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan visual dan presentasi dari dokumen *HTML*. *CSS* memungkinkan pemisahan antara struktur halaman (*HTML*) dan desain tampilan (*style*), sehingga meningkatkan

²⁷ Andhika Mardiansyah et al., “PENGENALAN DASAR *HTML* DAN *CSS* : LANGKAH PERTAMA DALAM PENGEMBANGAN WEB” 3, no. 3 (2025): 165–70.

kemudahan pengelolaan (*maintainability*) serta konsistensi antarmuka sistem. *CSS* mendukung pengaturan layout, warna, tipografi, serta responsive design yang memungkinkan sistem dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat seperti desktop, tablet, dan smartphone. Penggunaan *CSS* dalam pengembangan sistem berbasis web juga berperan penting dalam meningkatkan kenyamanan pengguna (*user experience*) dan kemudahan penggunaan (*usability*).²⁸

Dalam sistem informasi pariwisata berbasis web yang dikembangkan dalam penelitian ini, *CSS* digunakan untuk mendesain tampilan halaman seperti beranda, informasi destinasi wisata, formulir reservasi, serta halaman data pemesanan dan laporan. Penerapan desain yang terstruktur dan responsif bertujuan agar informasi dapat disajikan secara menarik, mudah dipahami, serta memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik bagi pengguna.

c. *Java Script*

JavaScript merupakan bahasa pemrograman sisi klien yang digunakan untuk menciptakan interaktivitas pada halaman web. *JavaScript* memungkinkan manipulasi *Document Object Model* (DOM), validasi input secara *real-time*, serta komunikasi tanpa perlu memuat ulang halaman. Dalam pengembangan sistem informasi berbasis web, *JavaScript* berperan penting dalam meningkatkan responsivitas sistem serta efisiensi interaksi pengguna. Penggunaan *JavaScript* juga

²⁸ I Nyoman Dheva Surya et al., “Perancangan Dan Pembangunan Sistem Informasi Company Profile Berbasis Web Dengan Teknologi HTML Dan CSS Pada PT . Ayu Abdi Lestari” 4, no. NOVEMBER (2025): 15–24.

mendukung terciptanya tampilan yang dinamis dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses sistem.²⁹

Pada sistem informasi pariwisata berbasis web yang dikembangkan dalam penelitian ini, *JavaScript* digunakan untuk memvalidasi input pada formulir reservasi, seperti data pengunjung dan tanggal kunjungan, serta membantu memastikan kelengkapan data sebelum dikirim ke server. Selain itu, *JavaScript* juga digunakan untuk meningkatkan interaksi pengguna pada halaman reservasi dan tampilan informasi, sehingga proses pemesanan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien.

d. *PHP (Hypertext Preprocessor)*

PHP merupakan bahasa pemrograman server-side yang pertama kali dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995 dan hingga kini menjadi salah satu teknologi utama dalam pengembangan aplikasi web dinamis. *PHP* digunakan untuk mengelola logika aplikasi, memproses input pengguna, serta menghubungkan sistem dengan basis data. Keunggulan *PHP* terletak pada sifatnya yang open source, mudah dipelajari, serta kompatibel dengan berbagai sistem operasi dan web server.

Dalam pengembangan sistem informasi pariwisata, *PHP* berperan sebagai inti pengolahan data seperti pengelolaan informasi destinasi, pemrosesan reservasi, dan autentikasi pengguna. Kemampuan *PHP* untuk terintegrasi langsung dengan *MySQL* memungkinkan pembuatan sistem yang dinamis, interaktif, dan efisien dalam

²⁹ Muhammad Izzuddin et al., “RUANG RAPAT PADA PT XYZ MENGGUNAKAN” 13, no. 2 (2025).

pengelolaan data wisata.³⁰

e. *MySQL*

MySQL merupakan sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi web karena performanya yang baik, stabilitas tinggi, dan kemudahan integrasi dengan *PHP*. *MySQL* mendukung pengelolaan data secara terstruktur melalui tabel relasional, serta menyediakan fitur keamanan dan konsistensi data yang memadai.

Dalam sistem informasi pariwisata, *MySQL* digunakan untuk menyimpan data destinasi wisata, fasilitas, harga tiket, jadwal kunjungan, data pengguna, serta transaksi reservasi. Basis data ini memungkinkan pengelolaan informasi dilakukan secara terpusat dan akurat, sehingga mendukung layanan reservasi dan promosi digital secara terpadu.³¹

f. *Laragon*

Laragon adalah perangkat lunak server lokal modern yang semakin populer digunakan sebagai alternatif *XAMPP* karena menawarkan proses instalasi yang sangat mudah, performa yang ringan, serta fleksibilitas dalam pengelolaan multi-versi *PHP*, *MySQL*/MariaDB, dan berbagai *stack* teknologi lainnya. *Laragon* memiliki fitur *auto virtual host*, portabilitas tinggi, integrasi *Composer*, serta *interface* yang ramah untuk pengembang pemula maupun profesional, sehingga sangat mendukung kebutuhan

³⁰ Adam Nusa Putra and Ghuftron Zaida Muflih, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan SMA Negeri 1 Gombong Berbasis Web Menggunakan Hypertext Preprocessor (PHP) Dan MySQL” 6, no. 02 (2024): 522–35.

³¹ Bhimesh Yadav et al., “International Journal of Research Publication and Reviews MySQL : Database Design for Performance and Scalability,” no. 5 (2024): 7631–38.

pengembangan web berbasis *framework* seperti *CodeIgniter* atau *Laravel*.³²

Keunggulan-keunggulan ini membuat *Laragon* sangat direkomendasikan untuk mempercepat *workflow* pengembangan web dan memastikan aplikasi berjalan stabil selama *development*, sebagaimana dibahas dalam jurnal *benchmarking* pada *Bulletin of Computer Science Research* serta penelitian yang diulas pada *Brilliance: Journal of Science and Technology*.³³

F. Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan visual standar yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak berbasis objek. UML menyediakan berbagai diagram seperti *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* yang membantu pengembang memahami kebutuhan sistem serta alur proses secara sistematis. UML digunakan untuk memodelkan kebutuhan sistem informasi pariwisata, menggambarkan interaksi pengguna dengan sistem, serta merancang struktur data. Penggunaan UML membantu memperjelas desain sistem sebelum tahap implementasi sehingga pengembangan dapat dilakukan secara lebih terarah.³⁴

³² Albert Yakobus Chandra and Putry Wahyu Setyaningsih, "BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH Benchmarking Local Development Environments : Analyzing the Performance of XAMPP , MAMP , and Laragon" 5, no. 3 (2025), <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i3.493>.

³³ Fauzan Prasetyo et al., "Analysis Comparative of Performance Optimization Techniques for PHP Framework Testing : Laravel , CodeIgniter , Symfony" 5, no. 1 (2025): 242–48.

³⁴ Natalinda Pamungkas, "Pemodelan Unified Modeling Language Pada Sistem Aplikasi Pariwisata (SiAP) Modeling Unified Modeling Language in Tourism Application Sitem (SiAP)" 4, no. 1 (2022): 73–84, <https://doi.org/10.30812/bite.v4i1.1871>.

G. Teori-Teori Pengembangan Model

1. *Research and Development (R&D)*

Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan produk tersebut. Menurut Sugiono, metode *R&D* dilakukan melalui tahapan identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan produk, pengembangan, uji coba, evaluasi, dan penyempurnaan hingga produk dinyatakan layak digunakan.³⁵ Dalam penelitian ini, metode *R&D* digunakan sebagai kerangka penelitian untuk mengembangkan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web sebagai Media Promosi dan Reservasi pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung, sedangkan proses pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode Scrum.

2. *Metode Scrum*

Scrum merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung proses perancangan dan pembangunan sistem informasi secara iteratif dan inkremental. Metode ini menekankan pada pembagian pekerjaan ke dalam siklus waktu tertentu yang disebut sprint, sehingga proses pengembangan sistem dapat dilakukan secara bertahap, terstruktur, dan terkontrol. Melalui pendekatan ini, pengembangan sistem tidak dilakukan secara sekaligus, melainkan dibagi ke dalam beberapa tahapan kecil yang memungkinkan adanya evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan.³⁶

Dalam penelitian ini, metode Scrum digunakan untuk mengembangkan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung

³⁵ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 298.

³⁶ Muhamad Rizky and Yuni Sugiarti, "Penggunaan Metode Scrum Dalam Pengembangan Perangkat Lunak : Literature Review" 3, no. 1 (2022): 41–48.

secara bertahap dan fleksibel. Evaluasi pada setiap sprint dilakukan untuk menyempurnakan sistem agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. *Blackbox Testing*

Black Box Testing merupakan salah satu pendekatan dalam pengujian perangkat lunak yang menitikberatkan pada evaluasi perilaku sistem dari sudut pandang pengguna, tanpa memperhatikan bagaimana sistem bekerja secara internal. Dalam pendekatan ini, sistem yang diuji diperlakukan layaknya sebuah kotak tertutup, di mana penguji hanya berfokus pada kesesuaian antara masukan yang diberikan dengan keluaran yang dihasilkan, tanpa perlu mengetahui struktur kode, algoritma, maupun logika pemrograman yang ada di dalamnya. Penguji menyiapkan berbagai skenario masukan, kemudian membandingkan keluaran yang dihasilkan sistem dengan hasil yang telah ditetapkan dalam dokumen spesifikasi kebutuhan. Apabila keluaran yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan, maka fungsi tersebut dapat dinyatakan berjalan sebagaimana mestinya.³⁷

4. *User Acceptance Test (UAT)*

User Acceptance Testing (UAT) merupakan tahap pengujian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem yang telah dikembangkan. Menurut Nahrin Hartono dkk., UAT adalah proses pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir (*end user*) untuk memastikan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan dan dapat digunakan sesuai dengan

³⁷ Vellisya Afifa Qonita et al., "TIN : Terapan Informatika Nusantara Pengujian Kualitas Fungsional Website PERKASA Menggunakan Metode Black Box Dengan Pendekatan Equivalence Partitioning TIN : Terapan Informatika Nusantara" 6, no. 7 (2025): 1201–13, <https://doi.org/10.47065/tin.v6i7.8874>.

tujuan yang diharapkan.³⁸ UAT tidak menggantikan pengujian teknis, seperti *Black Box Testing*, tetapi berfungsi sebagai tahap akhir untuk memastikan sistem dapat diterima oleh pengguna.

Pada penelitian ini, pengujian UAT dilakukan dengan melibatkan pengelola Wira Garden dan pengunjung sebagai responden. Responden diminta untuk mencoba Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web, kemudian memberikan penilaian melalui kuesioner terhadap beberapa aspek, seperti kemudahan penggunaan sistem, kemudahan memperoleh informasi wisata, kemudahan proses reservasi, kemudahan pembayaran digital, tampilan antarmuka, serta kesesuaian fitur dengan kebutuhan pengguna.

Instrumen kuesioner UAT disusun menggunakan *Skala Likert* dengan lima tingkatan penilaian. Falahudin dkk. menyatakan bahwa penggunaan *Skala Likert* dalam UAT memungkinkan peneliti mengukur secara kuantitatif tingkat kepuasan dan penerimaan pengguna terhadap sistem. Hasil penilaian kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, dan Sangat Kurang untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan.³⁹

Tabel 2. 1 Kategori Interpretasi Hasil UAT Berdasarkan Skala Likert

Persentase Skor	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik / Sangat Dapat Diterima
60% - 79%	Baik / Dapat Diterima

³⁸ Nahrin Hartono et al., “Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang,” 2025.

³⁹ Muh Alfian Falahudin, Farizqi Panduardi, and Lukman Hakim, “Analisis User Acceptance Testing Terhadap OLT Network Management System Di PT . Semesta Multitekno Indonesia,” (30 April 2024).

40% - 59%	Cukup / Perlu Perbaikan
< 40%	Kurang / Tidak Dapat Diterima

Sumber: Falahudin dkk. (2024) dan Nahrin Hartono dkk. (2025)

5. *Skala Likert*

Skala Likert merupakan salah satu instrumen pengukuran yang paling banyak digunakan dalam penelitian sosial dan teknologi informasi. Menurut Sugiyono, *Skala Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena sosial.⁴⁰ Dengan menggunakan *Skala Likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang kemudian dijadikan sebagai dasar dalam menyusun butir-butir instrumen berupa pernyataan atau pertanyaan.

Dalam penelitian ini digunakan *Skala Likert* dengan lima tingkatan penilaian sebagaimana ditampilkan pada Tabel berikut:

Tabel 2. 2 Pedoman Penilaian Skala Likert 5 Poin

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono (2019) dan Riduwan (2023)

Untuk menghitung hasil kuesioner dan memperoleh nilai akhir yang dapat diinterpretasikan, digunakan rumus Indeks Persentase sebagai berikut:

⁴⁰ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 93.

$$\text{Indeks (\%)} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{Y} \right) \times 100\%$$

Keterangan :

Total Skor : Jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh dari seluruh responden untuk seluruh item pertanyaan

Y : Skor tertinggi *Skala Likert* dikalikan dengan jumlah responden dikalikan dengan jumlah pertanyaan.

6. *Payment Gateway*

Payment gateway merupakan sistem yang digunakan untuk memproses transaksi pembayaran secara elektronik dengan menghubungkan pelanggan, penyedia layanan, dan lembaga keuangan melalui proses otorisasi, verifikasi, serta enkripsi data sehingga transaksi dapat dilakukan secara aman, cepat, dan efisien. Pada Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web sebagai Media Promosi dan Reservasi pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung, *payment gateway* berperan dalam memfasilitasi proses pembayaran reservasi wisata secara daring. Pengunjung dapat melakukan pembayaran menggunakan berbagai metode, seperti transfer bank, dompet digital (*e-wallet*), kartu kredit atau debit, serta *QRIS*.⁴¹ Status pembayaran akan diperbarui secara otomatis setelah transaksi berhasil diproses, sehingga memudahkan pengunjung dan pengelola dalam melakukan konfirmasi pembayaran, mengurangi proses verifikasi manual, serta meningkatkan efisiensi pengelolaan data reservasi dan transaksi.

⁴¹ Dwi Ely Kurniawan and Darlina Richi, *Optimization Analysis of Payment Transaction Speed on a Badminton Court Rental Website Using Paired T-Test and Midtrans Payment Gateway Integration* (Atlantis Press International BV, 2024), <https://doi.org/10.2991/978-94-6463-620-8>.

DAFTAR PUSTAKA

- Jeri Andanu, and Febri Haswan. “Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Pendataan Dan Pengelolaan Data Penduduk Dengan” 7, no. 2 (2022): 715–24.
- Aryanata Andipradana, and Kristoko Dwi Hartono. “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum.” *Jurnal Algoritma* 19 (2021): 161–72.
- Muhammad Surya Anggara. “Pengembangan Taman Wisata Alam Wira Garden: Kesesuaian Terhadap Aspek Supply dan Deman 4A (Attraction, Accesbility, Amenity, dan Ancillary) sebagai Wisata Alam di Kota Bandar Lampung Muhammad,” no. 22116100 (2025).
- Mirna Annifah Hasibuan. “Analisis Dan Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode System Development Life Cycle (SDLC).” *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains* 7, no. 1 (2025): 385.
- Khafid Aryan Yahya, and Muhammad Fauzan Azima. “Perancangan Sistem Pemesanan Tiket Wisata Berbasis Website Pada Lembah Suhita Bandar Lampung.” *Journal* 02, no. 01 (2025): 34–51. <https://journal.darmajaya.ac.id/index.php/AI2MTech>.
- Albert Yakobus Chandra, and Putry Wahyu Setyaningsih. “Bulletin Of Computer Science Research Benchmarking Local Development Environments : Analyzing the Performance of XAMPP , MAMP , and Laragon” 5, no. 3 (2025). <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i3.493>.
- Shaquille Akbar Demsi, Laila Isyriyah, Rakhmad Maulidi, Universitas Bhinneka Nusantara, Teknik Informatika, Universitas Telkom, Jalan Jl, et al. “Pengembangan Aplikasi Web Pariwisata Berbasis Progressive Web App Untuk Meningkatkan Pengalaman Wisatawan Berkelanjutan Untuk Mengatasi Tantangan Baru

- Dalam Pengembangan Web , Mulai Dari Performa” 5 (2025).
- Dwi Marsiska Driptufany, and Ilham Armi. “Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Agam Sumatera Barat Berbasis Webgis” 8 (2025).
- Muh Alfian Falahudin, Farizqi Panduardi, and Lukman Hakim. “Analisis User Acceptance Testing Terhadap OLT Network Management System Di PT . Semesta Multitekno Indonesia,” n.d.
- Ahmat Gunawan, Rina Firliana, and Aidina Ristyawan. “Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi.” *Jurnal Penelitian Nusantara* 1 (2025): 151–61.
- Nahrin Hartono, Asrul Azhari Muin, Universitas Islam, and Negeri Alauddin. “Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang,” 2025.
- Syarif Hidayat, Amin Pujiati, and Rizky Sota Dyaksa. “Pemasaran Dan Promosi Perguruan Tapak Suci Banjarnegara Berbasis Media Sosial.” *Jambura Health and Sport Journal* 6, no. 2 (2024): 108–16. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v6i2.25015>.
- Indonesia, Bps-statistics Indonesia. “Statistik Wisatawan Nusantara 2023” 6 (2024).
- Muhammad Izzudin, Nur Cahyo Wibowo, Eka Dyar Wahyuni, Universitas Pembangunan, Nasional Veteran, and Jawa Timur. “Ruang Rapat Pada Pt Xyz Menggunakan” 13, No. 2 (2025).
- Central Java, West Nusa Tenggara, Labuan Bajo, East Nusa Tenggara, East Java, Lake Toba, North Sumatra, et al. “Tourism in Indonesia,” 2024.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Lampung. (2025). Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara Kabupaten/ Kota Tujuan.
- Julio Monteiro Da Costa, and Mochamad Mizanul Achlaq. “Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Lospalos Berbasis Web.”

Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains 1, no. 3 (2023).
<https://doi.org/10.54066/jptis.v1i3.807>.

Dwi Ely Kurniawan, and Darlina Richi. *Optimization Analysis of Payment Transaction Speed on a Badminton Court Rental Website Using Paired T-Test and Midtrans Payment Gateway Integration*. Atlantis Press International BV, 2024.
<https://doi.org/10.2991/978-94-6463-620-8>.

Andhika Mardiansyah, Bayu Nur Kasah, Haidar Rasyid Zamzami, and Muh Yasin Arabu. “Pengenalan Dasar Html Dan Css : Langkah Pertama Dalam Pengembangan Web” 3, no. 3 (2025): 165–70.

Lita Alfriany Ndoloe, Petrisia Widyasari Sudarmadji, and Politeknik Negeri Kupang. “Digitalisasi Layanan Reservasi Wisata Tts Melalui Sistem Informasi Berbasis Web” 16, no. c (2025): 109–15.

Agung Noviantoro, Amelia Belinda Silviana, Risma Rahmalia Fitriani, and Hanum Putri Permatasari. “Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web.” *Jurnal Teknik Dan Science* 1, no. 2 (2022): 88–103.
<https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>.

Natalinda Pamungkas. “Pemodelan Unified Modeling Language Pada Sistem Aplikasi Pariwisata (SiAP) Modeling Unified Modeling Language in Tourism Application Systems (SiAP)” 4, no. 1 (2022): 73–84. <https://doi.org/10.30812/bite.v4i1.1871>.

Dinas Pariwisata, Ekonomi Kreatif, Provinsi Lampung, Lkj Dinas Pariwisata, Ekonomi Kreatif, and Provinsi Lampung. “No Title,” n.d.

Sofyan Mufti Prasetyo, Abdul Fikri, Harun Algazali, Tsar Ahmad Alkhowarizmi, Rifky Fachuzi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, and Kota Tangerang Selatan. “Implementasi Sistem Informasi Manajemen Berbasis Web Untuk Meningkatkan Efektivitas Pengelolaan Data DI” 2, no. 3 (2024): 1797–1801.

- Fauzan Prasetyo, Eka Putra, Achmad Zulfikri, Abd Rohman, and Royfal Alim. "Analysis Comparative of Performance Optimization Techniques for PHP Framework Testing : Laravel , CodeIgniter , Symfony" 5, no. 1 (2025): 242–48.
- Adam Nusa Putra, and Ghuftron Zaida Muflih. "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan SMA Negeri 1 Gombong Berbasis Web Menggunakan Hypertext Preprocessor (PHP) Dan MySQL" 6, no. 02 (2024): 522–35.
- Teguh Ikhsani Putra. "Pengembangan Sistem Informasi Akademik Menggunakan Web Responsive Php Dan Database MySQL Di SMK Negeri 8 Padang," 2022, 106–13.
- Luh Putu, Nopi Diah, Permata Sari, I Gusti Ayu, and Diah Fridari. "Penggunaan Media Sosial Sebagai Promosi Bisnis Digital Tinjauan Systematic Literature Review Dengan Machine Learning " 10, no. January (2024): 572–84.
- Vellisya Afifa Qonita, Indira Sistamarien, Siti Laila Nurjannah, Silvia Ariani Daulay, and Gema Parasti. "TIN: Terapan Informatika Nusantara Pengujian Kualitas Fungsional Website PERKASA Menggunakan Metode Black Box Dengan Pendekatan Equivalence Partitioning TIN: Terapan Informatika Nusantara" 6, no. 7 (2025): 1201–13. <https://doi.org/10.47065/tin.v6i7.8874>.
- Muhamad Rizky, and Yuni Sugiarti. "Pengunaan Metode Scrum Dalam Pengembangan Perangkat Lunak : Literature Review" 3, no. 1 (2022): 41–48.
- Khairunnisa Samosir, and Yeyi Gusla Nengsih. "Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Agile : Studi Kasus Pengelolaan Proyek TI" 4, no. 2 (2024): 2–5.
- Wahyu Cahyo Saputro, Gudiwidayanto Sapto Putro, and Nina Noviausti. "Jurnal Pengelolaan Ekowisata Kulon Progo SWOT IFAS EFAS" 7, no. 1 (2024).
- Ken Schwaber, and Jeff Sutherland. "The Scrum Guide," no. November

(2020).

Dani Setiawan, Arif Rifan Rudiyanto, Program Studi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, and Universitas Wahid Hasyim. “Sistem Reservasi Kunjungan Desa Wisata Berbasis Web Studi Kasus Di Desa Wisata Lerep” 5, no. 2 (2023): 201–10.

R Shridhar, and R Udayakumar. “Developing A Tourism Information Portal Using Web Technologies and Database Management” 14, no. 3 (2024): 71–76.

Sugiono. " Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan *R&D* ", 298.

Suhartapa Suhartapa, Lidia Lestari Ayu Devani, and Sabda Elisa Priyanto. “Potensi Budaya Lokal Dalam Mempengaruhi Minat Kunjung Wisatawan Nusantara Ke Wae Rebo Nusa Tenggara Timur.” *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah* 19, no. 1 (2025): 1. <https://doi.org/10.47256/kji.v19i1.714>.

I Nyoman Dheva Surya, Cokorda Rai Paramartha, I Gusti, and Agung Gede. “Perancangan Dan Pembangunan Sistem Informasi Company Profile Berbasis Web Dengan Teknologi HTML Dan CSS Pada PT . Ayu Abdi Lestari” 4, no. NOVEMBER (2025): 15–24.

Abetnego Tandidatu, Muhammad Faisal Ali, Fatmasari, and Sitti Aisa. “Sistem Informasi Reservasi Dan Arus Kas Almira Homestay Berbasis Web.” *Dipangara Komputer Sistem Informasi XVI*, no. 2 (2022): 139–46.

Bhimesh Yadav, Vishal Shrivastava, Akhil Pandey, and Piyush Sharma. “International Journal of Research Publication and Reviews MySQL : Database Design for Performance and Scalability,” no. 5 (2024): 7631–38.

Yulianus Pekei, and Usman Arfan. “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Untuk Meningkatkan Minat Wisatawan.” *Jurnal Teknologi Dan Informatika* 2, no. 1 (2024): 85–97. <https://doi.org/10.70539/jti.v2i1.27>.







1. Surat Permohonan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame I Telp. (0721) 703289 Bandar Lampung

Nomor : B-694 /Un.16/DST/PP.009/06/2026
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 Eks
Perihal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth,
Pengelola Wisata Wira Garden Kota Bandar Lampung
Di –
Bandar Lampung

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama ini disampaikan permohonan izin untuk mengadakan Riset guna penulisan skripsi mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama / NPM : Nadia Hilwana / 2271020043
Jurusan / Semester : Sistem Informasi / 8 (Delapan)
Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis WEB
Sebagai Media Promosi dan Reservasi Pada Objek Wisata Wira
Garden Bandar Lampung.
Lokasi Penelitian : Wisata Wira Garden Kota Bandar Lampung
Penanggung jawab : Dosen Pembimbing

Penelitian ini semata-mata untuk kepentingan ilmiah sebagai data dalam penulisan skripsi yang bersangkutan, sebagai bahan pertimbangan Saudara bersama ini dilampirkan 1 (satu) Eks. Proposal penelitian dimaksud.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Bandar Lampung, 11 Juni 2026
Roslita Rakhmawati, M. S.Pd., M.Pd., Ph.D
NIP. 198704042015032005

2. Validasi Ahli

**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarime, Bandar Lampung, Telp (071) 703260

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
David Naista, M.T.I
(Validator Ahli)
Di Tempat

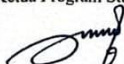
Dengan hormat,
Berkenan akan dilaksanakannya pengujian sistem dalam penelitian skripsi, dengan ini saya memohon dengan hormat bantuan Bapak untuk memberikan masukan dan validasi mengenai fungsionalitas sistem informasi pariwisata berbasis web yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul "*Rancang bangun sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi dan reservasi pada objek wisata wira garden bandar lampung*", yang disusun oleh Nadia Hilwana, NPM 2271020043. Bersamaan dengan ini saya melampirkan:

1. Lembar Validasi Fungsionalitas Sistem (dengan tabel uji Black Box)

Demikian saya sampaikan, atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, Juli 2026

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Fiqih Satria, M.T.I
NIP. 199211102019031016

Pembimbing I


M. Huskayhi, M.T.I
NIP. 197812182009121001

Lampiran 1

LEMBAR VALIDASI FUNGSIONALITAS SISTEM
(Pengujian Black Box)
Sistem Informasi pariwisata berbasis web

Nama Mahasiswa : Nadia Hilwana
 NPM : 2271020043
 Program Studi : Sistem Informasi
 Validator : David Naista, M.T.I
 Tanggal Validasi : 5 Juli 2026

No	Fungsi yang Diuji	Hasil yang Diharapkan	Keterangan
1	Registrasi Pengunjung	Data registrasi berhasil disimpan dan pengguna dapat melakukan login.	Valid.
2	Login Pengunjung	Pengguna berhasil login dan diarahkan ke halaman utama sistem.	Valid.
3	Login Admin	Admin berhasil login dan diarahkan ke dashboard admin.	Valid.
4	Menampilkan Informasi Wisata	Sistem berhasil menampilkan informasi destinasi wisata beserta detailnya.	Valid.
5	Reservasi Wisata	Data reservasi berhasil disimpan sesuai data yang diinput pengguna.	Valid.
6	Perhitungan Total Harga Reservasi	Sistem menghitung dan menampilkan total harga reservasi secara otomatis berdasarkan jenis layanan dan jumlah pemesanan yang dipilih pengguna.	Valid.
7	Payment Gateway	Sistem menampilkan halaman pembayaran dan memproses transaksi melalui Midtrans.	Valid.
8	Kelola Data Destinasi	Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data destinasi wisata.	Valid.
9	Kelola Data Fasilitas	Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data fasilitas wisata.	Valid.
10	Kelola Data Reservasi	Admin dapat melihat, mengonfirmasi, mengubah status, dan mengelola data reservasi pengunjung.	Valid.
11	Laporan Reservasi dan Pendapatan	Sistem berhasil menampilkan laporan reservasi dan pendapatan sesuai data yang tersimpan.	Valid.
12	Logout	Pengguna berhasil keluar dari sistem dan diarahkan ke halaman login atau halaman utama.	Valid.

Keterangan:

Valid : Fungsi berjalan sesuai harapan
Tidak Valid : Fungsi tidak berjalan sesuai harapan

Bandar Lampung, 7 Juli 2026
Validator Ahli,


David Maista, M.T.I
NIP. 199506232025051005

3. Wawancara staff/pengelola wisata

LEMBAR HASIL WAWANCARA DENGAN PIHAK WISATA WIRA GARDEN

Studi Kasus : Wira Garden
 Narasumber : Emi - Staff
 Pembahasan : Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi dan Reservasi Pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung
 Waktu/Tanggal : 21/1 Pukul 10:33 WIB

NO	Pertanyaan	Tujuan
1.	Bagaimana proses penyampaian informasi wisata serta pemesanan tiket atau fasilitas yang berjalan saat ini di Wira Garden?	Informasi wisata disampaikan melalui Instagram, sedangkan pemesanan tiket atau fasilitas dilakukan melalui WhatsApp sesuai arahan admin.
2.	Bagaimana mekanisme konfirmasi pembayaran dan pengelolaan data reservasi dilakukan oleh pengelola?	Pembayaran melalui transfer bank, kemudian diverifikasi dan dicatat secara manual oleh admin.
3.	Bagaimana respon pengunjung terhadap proses reservasi manual yang digunakan saat ini?	Beberapa pengunjung mengeluhkan proses reservasi manual karena respons admin dan konfirmasi pemesanan memerlukan waktu cukup lama.
4.	Apa kendala utama yang sering terjadi dalam proses promosi, reservasi, dan pencatatan data?	Kendala yang ditemukan yaitu, informasi wisata yang belum terpusat, proses reservasi dan pencatatan data reservasi yang masih dilakukan secara manual menggunakan spreadsheet online, serta belum adanya sistem yang terintegrasi untuk pengelolaan informasi, reservasi, dan pembayaran.
5.	Fitur apa saja yang menurut Anda perlu tersedia dalam sistem informasi pariwisata berbasis web?	informasi destinasi wisata, galeri, harga tiket, jadwal operasional, reservasi online, pembayaran digital, serta dashboard admin untuk mengelola data reservasi dan pengunjung.

Bandar Lampung 21/1 2026

Mengetahui

 EMI

4. User Acceptance Test (UAT)

a) Pengelola wisata

ANGKET INSTRUMEN

USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENGELOLA WISATA

Lembar Angket Validasi Ahli Penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi dan Reservasi Pada Objek Wisata Wira Garden Bandar Lampung

Nama Responden : CM

Peran Responden : Staff

Petunjuk:

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

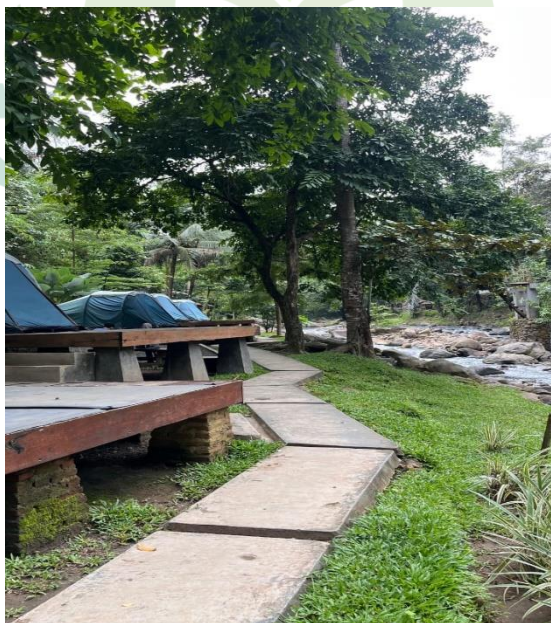
Ketentuan

- 5 : Sangat Setuju (SS)
- 4 : Setuju (S)
- 3 : Cukup Setuju (CS)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	SS (5)	S (4)	CS (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dashboard admin mudah dipahami dan digunakan.	✓				
2.	Menu-menu pada sistem mudah digunakan.		✓			
3.	Sistem memudahkan pengelolaan informasi wisata dan galeri.	✓				
4.	Pengelolaan data wisata menjadi lebih mudah melalui sistem.		✓			
5.	Pengelolaan data pengunjung menjadi lebih mudah.		✓			
6.	Pengelolaan data reservasi menjadi lebih mudah.		✓			
7.	Sistem memudahkan proses verifikasi pembayaran digital.		✓			
8.	Fitur-fitur yang tersedia telah sesuai dengan kebutuhan pengelola.		✓			
9.	Laporan reservasi yang dihasilkan mudah dipahami.	✓				
10.	Sistem layak digunakan sebagai media promosi dan reservasi pada Objek Wisata Wira Garden.	✓				

Dokumentasi











TURNITIN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703278

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-3594/Un.16/P1/KT/VII/2026

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Eni Amaliah, S.Ag., S.S., M.Ag.
NIP : 197005121998032002
Jabatan : Kepala UPT Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa Artikel Ilmiah dengan judul :

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN RESERVASI PADA OBJEK WISATA WIRA GARDEN BANDAR LAMPUNG**
Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
NADIA HILWANA	2271020043	FST/Sistem Informasi

Bebas Plagiasi dengan tingkat kemiripan sebesar 16%. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 22 Juli 2026
Kepala UPT Perpustakaan



Dr. Eni Amaliah, S.Ag., S.S., M.Ag.
NIP.197005121998032002

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

RADEN INTAN LIBRARY

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN RESERVASI ...

Artikel 23

Document Details

Submission ID

tmcid::3618146218946

Submission Date

22 Jul 2026, 23:16 GMT+7

Download Date

22 Jul 2026, 23:26 GMT+7

File Name

NadiahHwana_2271020043 .docx

File Size

8.8 MB

74 Pages

13,205 Words

98,033 Characters

16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- » Bibliography
- » Quoted Text
- » Small Matches (less than 8 words)

Exclusions

- » 3 Excluded Sources

Top Sources

- 10%  Internet sources
- 6%  Publications
- 13%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

10%  Internet sources
 6%  Publications
 13%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2025-07-17	<1%
2	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-22	<1%
3	Student papers	Universitas Islam Riau on 2026-06-11	<1%
4	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang on 2026-05-04	<1%
5	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-04-28	<1%
6	Internet	rama.uniku.ac.id	<1%
7	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-07-06	<1%
8	Internet	repo.darmajaya.ac.id	<1%
9	Publication	Novi Rukhviyanti, Asto Purwanto, Putri Adinda. "SISTEM INFORMASI PARWISATA ..."	<1%
10	Internet	pesatnabire.id	<1%
11	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2025-09-10	<1%

12	Internet	repo.itera.ac.id	<1%
13	Student papers	STKIP Sumatera Barat on 2026-02-26	<1%
14	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2025-09-25	<1%
15	Student papers	UPN Veteran Yogyakarta on 2026-04-24	<1%
16	Internet	repository.uniks.ac.id	<1%
17	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
18	Internet	elibrary.undipa.ac.id	<1%
19	Internet	jurnal.itbsemarang.ac.id	<1%
20	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2026-06-10	<1%
21	Student papers	Universitas Muslim Indonesia on 2026-06-25	<1%
22	Internet	ojs.uajy.ac.id	<1%
23	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%
24	Internet	www.bps.go.id	<1%
25	Internet	jurnal.mdp.ac.id	<1%

26	Internet	repo.uinsatu.ac.id	<1%
27	Student papers	LL Dikti IX Turnitin Consortium on 2026-06-28	<1%
28	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember on 2026-05-08	<1%
29	Internet	lampung.kemenag.go.id	<1%
30	Publication	Novita Andriyani, Tri Susilowati, Rinawati Rinawati. "E-Turism Berbasis Web Mobil...	<1%
31	Student papers	Universitas Negeri Semarang - ITh on 2025-07-11	<1%
32	Student papers	Universitas Raharja on 2026-02-19	<1%
33	Internet	hostjournals.com	<1%
34	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
35	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang on 2026-05-05	<1%
36	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2024-08-21	<1%
37	Internet	new-conference.unisma.ac.id	<1%
38	Internet	www.bajangjournal.com	<1%
39	Student papers	IAIN Purwokerto on 2025-09-24	<1%

40	Internet	digilib-lakartaraja.ac.id	<1%
41	Internet	journal.unmha.ac.id	<1%
42	Student papers	Telkom University on 2026-01-24	<1%
43	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang on 2025-02-26	<1%
44	Student papers	Universitas Pasundan on 2025-05-26	<1%
45	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2025-10-22	<1%
46	Internet	ojs.stmik-banjarbaru.ac.id	<1%
47	Student papers	IAIN Bengkulu on 2025-06-25	<1%
48	Publication	Muhammad Fauzan Faqqi, Umi Hijriyah, Guntur Cahaya Kesuma. "PENGEMBANG...	<1%
49	Publication	Sukrianto Sukrianto, Muhammad Irfan Sarif, Abdul Chaidir Harahap, Ahmad Hel...	<1%
50	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2016-04-06	<1%
51	Internet	ejournal-balitbang.kkp.go.id	<1%
52	Publication	Cristina Deres, Zulkarnain Zulkarnain, Irmawati Leppang, Mardewi Mardewi, Lili...	<1%
53	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-29	<1%

54	Student papers	Universitas Merdeka Malang on 2021-08-25	<1%
55	Internet	diffitech.id	<1%
56	Internet	e-journal.poltek-kampar.ac.id	<1%
57	Internet	economy.okezone.com	<1%
58	Internet	indeksprestasi.blogspot.com	<1%
59	Internet	jurnal.stmikroyal.ac.id	<1%
60	Internet	www.scribd.com	<1%
61	Student papers	LL DDKTI IX Turnitin Consortium Part II on 2023-08-04	<1%
62	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-05-18	<1%
63	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-07-17	<1%
64	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2022-07-04	<1%
65	Internet	docplayer.info	<1%
66	Internet	jurnal.akpada.ac.id	<1%
67	Internet	mediaindonesia.com	<1%

68	Internet	repository.uib.ac.id	<1%
69	Internet	wilysusanto28.wordpress.com	<1%
70	Internet	www.ejournal-ibik57.ac.id	<1%
71	Publication	Ammar Harun Rizki, Velicia Tarisha Cheung, Agung Yohanes Karangan, Davin Fer...	<1%
72	Student papers	Ankara University on 2026-07-20	<1%
73	Student papers	Canvas Plagiarism Framework Acct on 2025-07-16	<1%
74	Student papers	LI DIKTI IX Turnitin Consortium Part II on 2023-09-24	<1%
75	Student papers	Trisakti University on 2026-06-28	<1%
76	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-04-08	<1%
77	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-06-23	<1%
78	Student papers	Universitas Brawijaya on 2016-07-19	<1%
79	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang on 2026-05-11	<1%
80	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang on 2026-05-12	<1%
81	Student papers	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka on 2026-04-10	<1%

82	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2026-05-07	<1%
83	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-25	<1%
84	Internet	blog.iain-tulungagung.ac.id	<1%
85	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
86	Internet	journal.unipdu.ac.id	<1%
87	Internet	kerjasmartonline	<1%
88	Internet	sns.tugab.bg	<1%
89	Publication	Abi Mayu Abdi, Utami Mizani Putri, Yelix Ramadhani. "Sistem Informasi Pariwisata..."	<1%
90	Student papers	Politeknik Pariwisata NHI Bandung on 2026-05-01	<1%
91	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-03-08	<1%
92	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-03-10	<1%
93	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-05-18	<1%
94	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-07-12	<1%
95	Student papers	UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi on 2026-07-02	<1%

96	Student papers	UPN Veteran Yogyakarta on 2026-03-02	<1%
97	Student papers	Universitas Esa Unggul on 2025-07-23	<1%
98	Student papers	Universitas Nahdlatul Ulama Lampung on 2025-02-18	<1%
99	Internet	ejournal.lainpalogo.ac.id	<1%
100	Internet	ejournal.stipram.ac.id	<1%
101	Internet	issuu.com	<1%
102	Internet	journal.darmajaya.ac.id	<1%
103	Internet	journal.politeknik-pratama.ac.id	<1%
104	Internet	kic.unn.ac.id	<1%
105	Internet	media.neiti.com	<1%
106	Internet	scholar.unand.ac.id	<1%
107	Internet	sumeks.co	<1%
108	Internet	www.wisatajabar.com	<1%

Biografi Penulis



Penulis Skripsi ini bernama Nadia Hilwana, Lahir pada tanggal 19 Januari 2004 di Kecamatan Cimanuk, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Penulis merupakan anak kedua dari lima bersaudara dari Bapak Eriza dan Ibu Ratu Mustansiroh. Penulis memiliki satu kakak laki laki bernama Alif Afrizal, dan memiliki dua adik laki-laki dan satu adik perempuan bernama Rayyan Fathi Fahriza, Elena Hima Nisrina, Ahmad Rizal Ramadhan.

Riwayat pendidikan penulis dimulai di TK Tunas Bangsa pada tahun 2009 dan selesai pada tahun 2010. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan dasar di SDN 1 Sukaraja dan lulus pada tahun 2016. Pendidikan menengah pertama diselesaikan di MTS Malnu Puteri, Pandeglang Banten dan lulus pada tahun 2019. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di MA Malnu Kananga dan berhasil menyelesaikannya pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi. Selama masa perkuliahan, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan akademik dan non-akademik kampus, seperti Pengenalan Budaya Akademik dan Kemahasiswaan (PBAK), Matrikulasi, KKN, Magang, serta kegiatan lain yang menunjang pengembangan pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1448H/2026M**

