

## IMPLEMENTASI WEBSITE SISTEM INFORMASI PARIWISATA JIMBARAN MENGUNAKAN METODE SDLC (*System Development Life Cycle*)

<sup>1</sup>Suharni, <sup>2</sup>Masimbangan S. Harlina, <sup>3</sup>Eel Susilowati,  
<sup>4</sup>Reiner Franklin Lintjewas

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi,  
Universitas Gunadarma

[suharniharnig10@gmail.com](mailto:suharniharnig10@gmail.com), [harlina@staff.gunadarma.ac.id](mailto:harlina@staff.gunadarma.ac.id), [eel@staff.gunadarma.ac.id](mailto:eel@staff.gunadarma.ac.id),  
[reinerfranklinn@gmail.com](mailto:reinerfranklinn@gmail.com)

### ABSTRAK

Jimbaran memiliki potensial wisata yang sangat menarik untuk ditelusuri. Keindahan alam yang khas masih terpelihara menjadikannya sebagai salah satu tujuan wisata yang memiliki daya tarik tersendiri, namun sayangnya saat ini tempat-tempat pariwisata yang ada di Jimbaran ini masih kurang terpublikasi. Berdasarkan masalah tersebut maka perlu membuat sebuah website Sistem informasi Pariwisata Jimbaran yang dirancang dan dapat diimplementasikan sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah pariwisata yang ada di wilayah tersebut. Sistem yang dirancang dapat menampilkan gambar, deskripsi dan peta lokasi serta video dari object wisata. Tahapan untuk dapat membuat rancangan tersebut menggunakan metode *SDLC (System Development Life Cycle)* dan dengan model *Waterfall*. Rancangan dimulai dari membuat Struktur Navigasi, Use Case Diagram, dan halaman interface. Kemudian dilakukan pengujian sistem untuk mengetahui valid atau error nya dari sistem yang dirancang. Berdasarkan hasil pengujian fungsi pada sistem didapatkan hasil pengujian yang valid. Dengan demikian, sistem yang telah dirancang dapat diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh masyarakat sebagai sarana media informasi mengenai pariwisata yang ada di Jimbaran.

**Kata Kunci :** Implementasi Website, *SDLC*, Sistem Informasi, Pariwisata, Jimbaran

### ABSTRACT

*Jimbaran has a very interesting tourism potential to explore. The unique natural beauty is still preserved, making it a tourist destination that has its own charm. But, unfortunately at this time the tourist attractions in Jimbaran are still less publicized. Based on the problem, then you need to make a website Jimbaran Tourism Information System that is designed and can be implemented, as a means of conveying information to people who want to know the tourism areas in the region. The designed system can display images, descriptions and location maps as well as videos of tourist objects. The stages to be able to make the design using *SDLC (System Development Life Cycle) method*, and with the *Waterfall* model. The design starts from creating a Navigation Structure, Use Case Diagrams, and interface pages. Then the system testing is carried out to find out whether the system is valid or not. Based on the results of testing functions on the system, valid test results obtained. Thus, The system that has been designed can be implemented into an application that can be used by the community as a means of information media about tourism in Jimbaran.*

*Keywords: Website Implementation, SDLC, Information System, Tourist, Jimbaran*

## I. PENDAHULUAN

Jimbaran merupakan salah satu daerah tujuan wisata di bagian barat daya pulau Bali dan sebagai salah satu tempat pariwisata karena memiliki banyak tempat menarik untuk dikunjungi seperti wisata alam dengan pantai yang indah dan wisata kuliner serta hotel yang tersedia. Wisata dan budaya setiap daerah tersebut mempunyai karakteristik dan keunikan sendiri yang perlu dikembangkan dan dilestarikan.

Jimbaran memiliki potensial wisata yang sangat menarik untuk ditelusuri. Keindahan alam yang khas masih terpelihara menjadikannya sebagai salah satu tujuan wisata yang memiliki daya tarik tersendiri, namun sayangnya saat ini tempat-tempat pariwisata yang ada di Jimbaran ini masih kurang terpublikasi. Untuk itu perlu adanya sebuah website Sistem informasi Pariwisata Jimbaran yang dirancang dan dapat diimplementasikan sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui daerah daerah pariwisata yang ada di wilayah tersebut. Website sistem informasi pariwisata Jimbaran yang dirancang dapat menampilkan gambar, deskripsi dan peta lokasi serta video dari object wisata di Jimbaran. Selain itu juga dapat menampilkan artikel yang berisi tentang informasi traveling, sejarah Jimbaran, peta dan lokasi hotel serta wisata kuliner. Untuk membuat rancangan website sistem informasi Jimbaran menggunakan tahapan-tahapan dari metode SDLC. Pemodelan rancangan website secara visual menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* dan Struktur Navigasi. Diagram *UML* yang dibuat adalah Use Case Diagram. Diharapkan dengan adanya website sistem informasi Pariwisata Jimbaran maka objek-objek wisata tersebut akan lebih dikenal oleh masyarakat lokal maupun luar serta memotivasi bagi pemerintah setempat untuk lebih memperhatikan pengelolaan pada tempat-tempat pariwisata tersebut.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### *Website*

Website adalah kumpulan dari beberapa halaman web dimana informasi

dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain dipersentasikan dalam bentuk hypertext dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut dengan browser. Informasi pada sebuah website pada umumnya di tulis dalam format HTML. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis, suara dan objek multimedia. Dalam bentuk grafis seperti format GIF, JPG, PNG. Dalam bentuk suara misalnya format AU, WAV. Dalam bentuk objek multimedia lainnya seperti MIDI, Shockwave Quicktime Movie, 3D World.

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page kepage lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator atau Internet Explorer berbagai aplikasi browser lainnya [1]. Jenis website ada 2 yaitu *Static Website* dan *Dynamic Website*.

### *Static Website*

Pada umumnya static website ini akan menampilkan bentuk yang sama ketika pengguna mengunjunginya. Meskipun pengelola website melakukan pembaharuan informasi, biasanya penampilan yang muncul pada saat mengakses website tipe ini tetap sama. Jika pengelola ingin mengubah penampilan dari website ini, maka pengelola harus mengubahnya melalui kode-kode program yang tentunya menuntut pengelola untuk memahami prinsip-prinsip pemrograman sebuah website.

Website jenis ini mempunyai protipe yang hampir mirip, yaitu memiliki sekitar setidaknya 5 halaman utama. Halaman-halaman tersebut biasanya digunakan untuk menuliskan informasi mengenai produk, kontak, sejarah dan informasi informasi umum mengenai website tersebut. Di dalam website tersebut juga bisa dimuat informasi multimedia seperti musik dan video. Namun pada website jenis ini umumnya video dan musik langsung dimainkan secara otomatis. Dan pada umumnya tidak memungkin

interaksi secara lebih fleksibel antara pengunjung dan website itu sendiri [2].

### **Dynamic Website**

Dynamic website mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan dirinya sesuai dengan keadaan saat users mengakses website tersebut dengan memanfaatkan database. Jika pada static website, kebanyakan diatur menggunakan HTML dan CSS, maka pada dynamic website ini penampilannya juga diatur menggunakan bahasa pemrograman seperti Perl, PHP, Javascript, Python dan dan lain sebagainya. Dengan begitu, pengembang website bisa membuat halaman dengan konsep visual dan kemampuan interaksi tinggi dengan penggunaannya. Beberapa fitur yang biasanya terdapat pada dynamic website adalah cookies, fasilitas live chatting, kolom komentar, form registrasi dan lain sebagainya.

Pada dynamic website ini, pengembang bisa membuat beberapa halaman tampil selayaknya halaman statis seperti pada static website, tetapi kemudian digabungkan dengan engine untuk menampilkan sekumpulan artikel terakhir yang diterbitkan, atau yang lebih dikenal dengan istilah blog engine. Dengan menggunakan tipe website seperti ini, maka website tersebut berpotensi membuat pengunjung betah membaca konten di dalam website tersebut. Selain itu pada dynamic website ini, bisa menambahkan perbaruan aktivitas yang tercatat pada website tersebut [2].

### **Unified Modelling Language (UML)**

*Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML dapat digunakan dalam pembuatan model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun [3].

### **Use Case Diagram**

Use case diagram merupakan pemodelan perilaku (behavior) dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna. Use case digunakan untuk

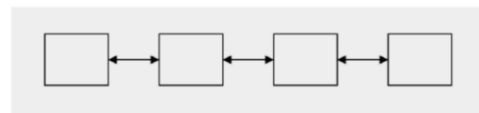
mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem dan siapa saja atau actor-aktor yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut [4].

### **Struktur Navigasi**

Struktur navigasi adalah struktur atau alur suatu program yang merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan website”. Menentukan struktur navigasi merupakan halaman yang sebaiknya dilakukan sebelum membuat suatu website. Ada empat macam bentuk dasar dari struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan website [5].

### **Struktur Navigasi Linier**

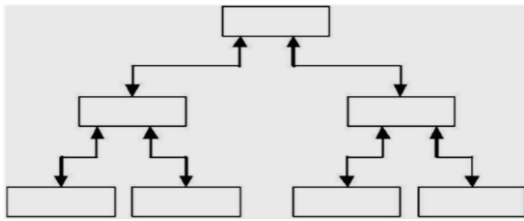
Struktur navigasi linier hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut, yang menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Tampilan yang dapat ditampilkan pada struktur jenis ini adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya, tidak dapat dua halaman sebelumnya atau dua halaman sesudahnya. Seperti disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Struktur Navigasi Linier

### **Struktur Navigasi Hirarki**

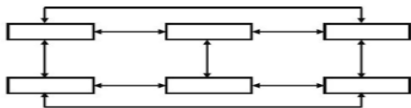
Struktur navigasi hirarki biasa disebut struktur bercabang, merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu satu akan disebut sebagai *Master Page* (halaman utama pertama), halaman utama ini mempunyai halaman percabangan yang disebut *Slave Page* (halaman pendukung). Jika salah satu halaman pendukung dipilih atau diaktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama *Master Page* (halaman utama kedua) dan seterusnya. Pada navigasi ini tidak diperkenalkan adanya tampilan secara linier. Bentuk dari struktur tersebut disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Struktur Navigasi Hirarki

### Struktur Navigasi Non-Linier

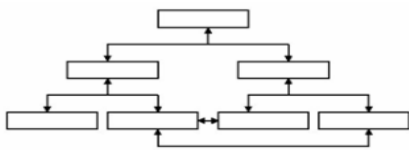
Struktur navigasi Non-linier merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier. Pada struktur ini diperkenankan membuat navigasi bercabang. Percabangan pada struktur non linier ini berbeda dengan percabangan pada struktur hirarki. Karena pada percabangan ini walaupun terdapat percabangan, tetapi tiap- tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama yaitu tidak ada *Master Page*.



Gambar 3. Struktur Navigasi Non Linier

### Struktur Navigasi Campuran

Struktur navigasi *composite* (campuran) Merupakan gabungan dari ketiga struktur yang ada. Struktur navigasi ini biasa digunakan dalam pembuatan multimedia karena dapat memberikan keinteraksian yang lebih tinggi.



Gambar 4. Struktur Navigasi Campuran

## III. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam mengimplementasikan sistem informasi pariwisata Jimbaran berbasis website menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model

*Waterfall*. Tahapan-tahapan model *Waterfall* dimulai dari tahap analisis, disain, pengkodean, implementasi dan uji coba [6].

### A. Tahap Analisis

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan sistem yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional.

#### Analisis Kebutuhan Fungsional

Merupakan kemampuan sistem yang akan dikembangkan untuk menganalisis kebutuhan pengguna dimana sistem dapat menampilkan gambar, deskripsi dan peta lokasi object wisata yang dipilih serta menampilkan video dari tempat wisata pantai.

#### Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Menganalisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak. Spesifikasi perangkat keras terdiri dari Laptop Asus A43S dengan Processor Intel Core i7 dan RAM 4 GB. Untuk spesifikasi perangkat Lunak terdiri dari Sistem Operasi Komputer: Windows 10 Pro 64-bit; Bahasa Pemrograman: JAVA Script, HTML, dan CSS.

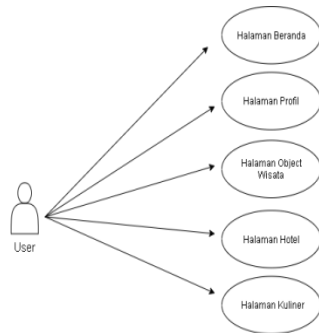
### B. Tahap Desain (Perancangan)

. Pada tahap perancangan diperlukan suatu tool dimana UML dapat digunakan dalam pembuatan model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun [3]. Rancangan dimulai dari membuat *Use Case Diagram*, Struktur Navigasi, dan halaman interface

#### Rancangan Use Case Diagram

Untuk membangun suatu website Sistem Informasi Pariwisata Jimbaran dibutuhkan suatu tampilan atau interface dari website tersebut agar mudah digunakan oleh pengguna (user) sistem. Bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan sistem maka digunakan model UML yaitu dengan membuat *Use Case Diagram*.

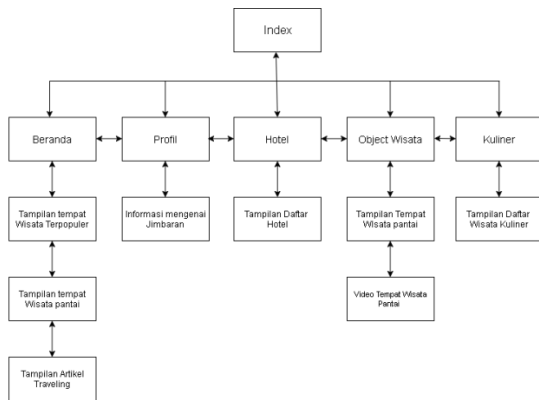
*Use Case diagram* untuk pengguna ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Use Case Diagram

**Rancangan Struktur Navigasi**

Untuk mengetahui alur atau jalannya sistem dapat digambarkan dengan Struktur Navigasi. Struktur navigasi yang digunakan pada pembuatan Website Sistem Informasi Pariwisata Jimbaran adalah Struktur navigasi campuran, seperti di sajikan pada gambar 6.



Gambar 6. Struktur Navigasi Website

**Rancangan Antarmuka (Interface)**

Rancangan Antarmuka atau *interface* bertujuan untuk menjelaskan bagaimana rancangan tampilan antar muka tiap-tiap halaman *website* yang akan dibuat, perlunya perancangan antarmuka ini adalah untuk mempermudah pada saat penulisan kode program.

**a. Rancangan Halaman Beranda**

Halaman Beranda adalah halaman yang pertama kali akan ditampilkan pada saat *website* ini dijalankan. Bentuk rancangan halaman beranda disajikan pada gambar 7.



Gambar 7. Rancangan Halaman Beranda

Pada halaman beranda penjelasannya sebagai berikut :

1. Slogan Jimbaran, pada tampilan halaman pembuka digunakan gambar yang bertipe .png gambar pada halaman ini berfungsi sebagai background.
2. Popular Cities, pada tampilan ini terdapat 3 gambar dari masing-masing tempat wisata. Dengan deskripsi tempat Beserta fitur tombol see map untuk melihat lokasi.
3. Find your wave, pada tampilan ini terdapat 3 gambar tempat wisata pantai yang paling Indah dengan deskripsi tempat beserta fitur tombol see map dengan deskripsi tempat beserta fitur tombol see map.
4. Article, pada tampilan ini terdapat 4 gambar dengan background bertipe.png dengan fitur tombol read more untuk menampilkan artikel tentang traveling.
5. Tombol See map, tombol tersebut disambungkan dengan google map. Tombol ini berfungsi untuk membantu pengguna *website* jika ingin mengetahui lokasi wisata yang dipilih.

### Rancangan Halaman Profil

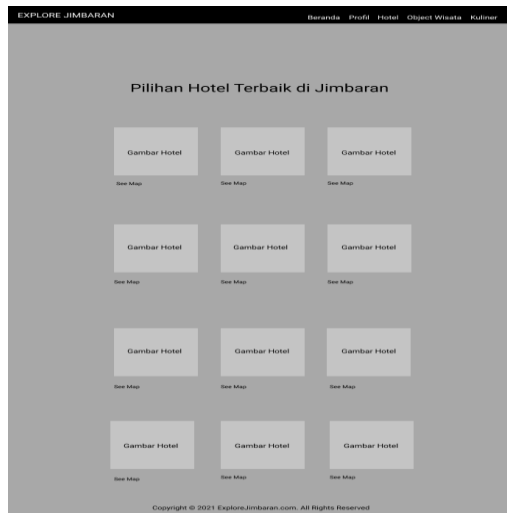
Halaman profil adalah halaman yang menjelaskan mengenai informasi sejarah Jimbaran dan tempat-tempat bersejarah yang ada di Jimbaran.



Gambar 8. Rancangan Halaman Profil

### Rancangan Tampilan Halaman Hotel

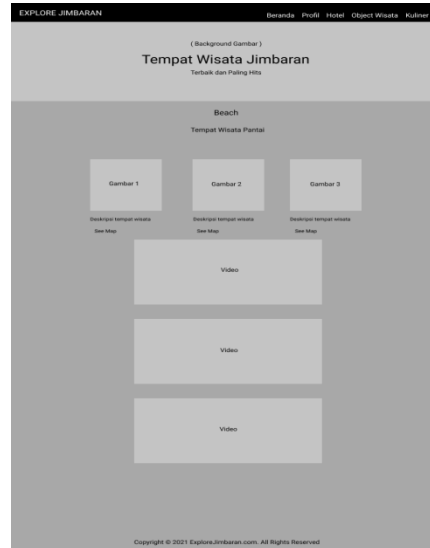
Halaman hotel adalah halaman yang memberikan informasi daftar-daftar hotel yang terdapat di Jimbaran.



Gambar 9. Rancangan Halaman Daftar Hotel

### Rancangan Tampilan Halaman Objek Wisata

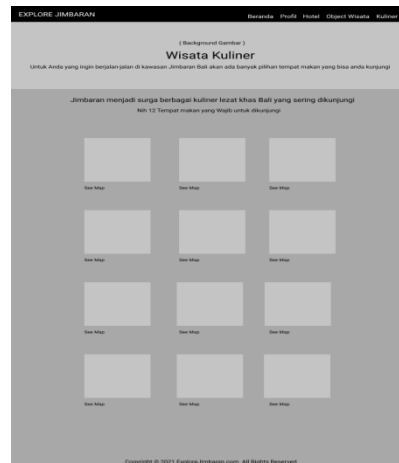
Halaman objek wisata adalah halaman yang akan menampilkan 3 gambar tempat wisata beserta video dari masing-masing tempat wisata tersebut.



Gambar 10. Rancangan Halaman Objek Wisata

### Rancangan Tampilan Halaman Kuliner

Halaman kuliner adalah halaman yang akan menampilkan tempat-tempat wisata kuliner yang terdapat di Jimbaran dengan fitur see map untuk melihat dimana lokasi tempat kuliner yg dipilih.



Gambar 11. Rancangan Halaman Tempat Wisata Kuliner

**Tampilan fitur tombol see map**

Tombol ini berfungsi untuk menampilkan lokasi wisata yang dipilih dan otomatis tersambung oleh google map.



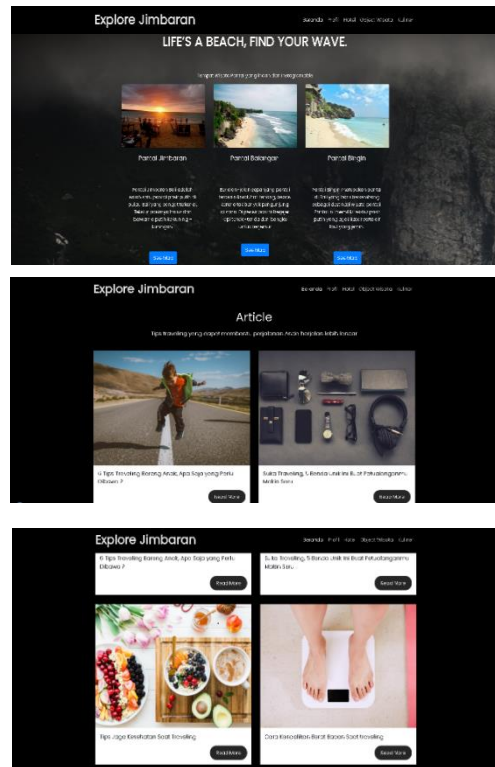
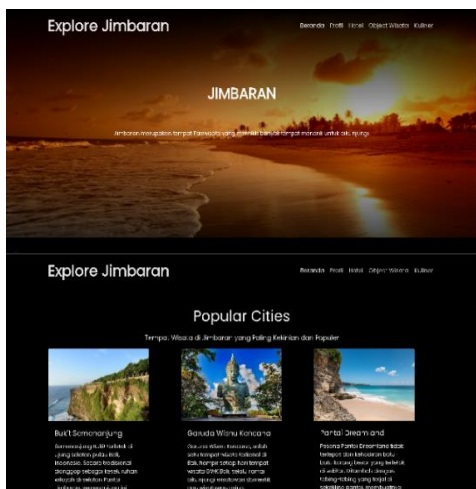
Gambar 12. Rancangan Fitur Tombol See Map

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilakukan telah sesuai dengan tahapan penelitian dengan metode SDLC menghasilkan output berupa tampilan dari setiap halaman website sistem informasi pariwisata Jimbaran dan hasil pengujian dari sistem tersebut. Adapun output tampilan setiap halaman website yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

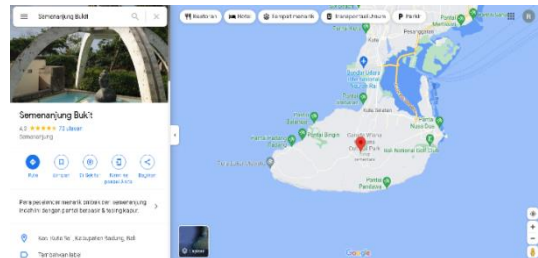
**Tampilan Halaman Beranda**

Tampilan halaman Beranda adalah yang akan tampil pertama kali pada saat membuka sistem. Ada beberapa menu yang ada pada header halaman utama sistem ini, yaitu menu Beranda, Profil, Hotel, Object Wisata dan Kuliner dan berbagai objek-objek wisata yang dideskripsikan.



Gambar 13. Tampilan Halaman Beranda

Contoh dari salah satu penggunaan fitur see map :



Gambar 14. See Map Wisata Semenanjung Bukit

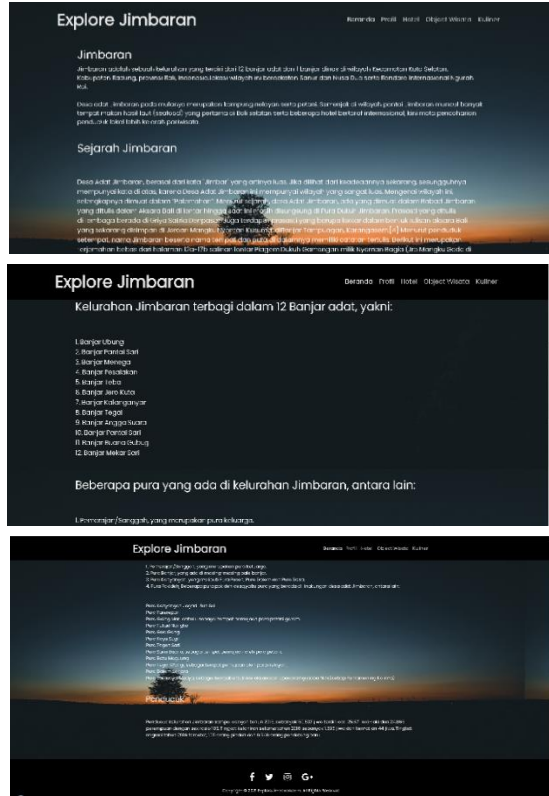
Contoh ketika tombol readmore pada artikel di klik :

1. Luangkan Waktu untuk Olahraga  
Usahakan tetap gunakan waktu **liburan** untuk lebih banyak berolahraga. Coba gunakan hari libur dengan olahraga yang disukai, seperti berenang, bermain tenis, bersepeda, atau berarun.
2. Tetap Cek Timbangan  
Jaga berat badan tetap stabil dengan rutin menimbang setiap hari selama liburan. Lakukanlah di pagi hari. Beberapa penelitian menyimpulkan bahwa kontrol timbangan sering membantu upaya diet tetap pada jalurnya dan dapat membuat Anda lebih termotivasi.
3. Bikin Mocktail  
Kalau Anda termasuk suka mengonsumsi minuman beralkohol, sebaiknya membuat minuman kreasi sendiri untuk menghindari alkohol selama **liburan**.  
Itu karena alkohol akan meningkatkan berat badan dengan cepat. Buatlah **mocktail**/sesekali dengan air soda bebas kalori dan buah, serta bahan herbal. Minuman itu akan lebih sehat bagi Anda.



**Halaman Profil**

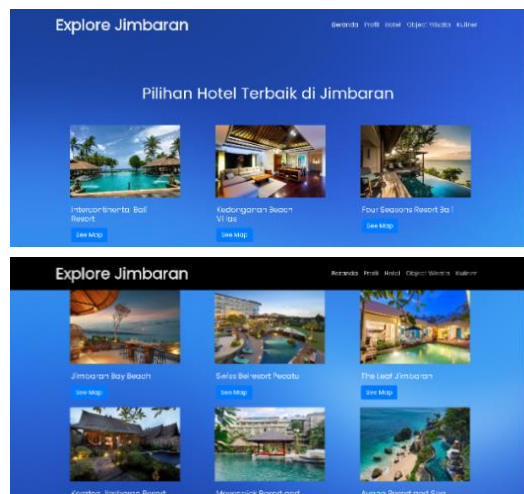
Tampilan halaman profil adalah yang akan menampilkan informasi mengenai Jimbaran, mulai dari sejarah hingga beberapa pura yang terdapat di Jimbaran.



Gambar 15. Tampilan Halaman Profil

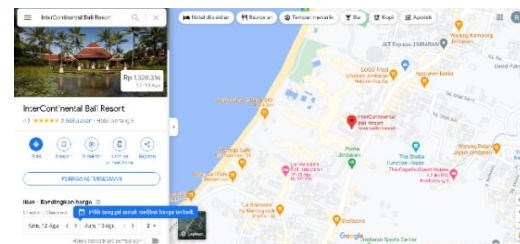
**Halaman Hotel**

Pada halaman hotel terdapat 18 hotel yang ditampilkan. Dan setelah memilih hotel dan menekan tombol see map maka sistem akan menampilkan lokasi dari hotel.



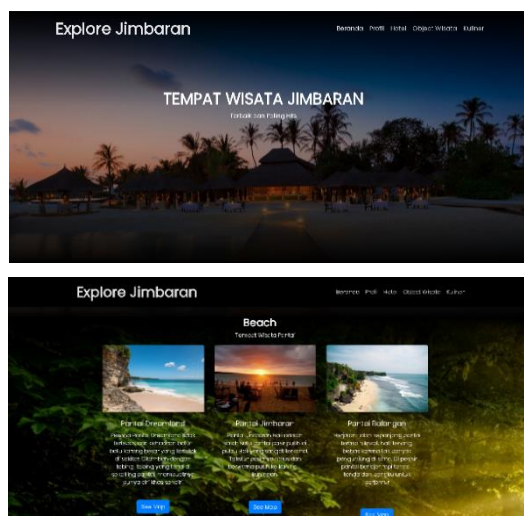
Gambar 16. Tampilan Halaman Hotel

Contoh ketika salah 1 hotel dipilih dan menekan tombol see map :

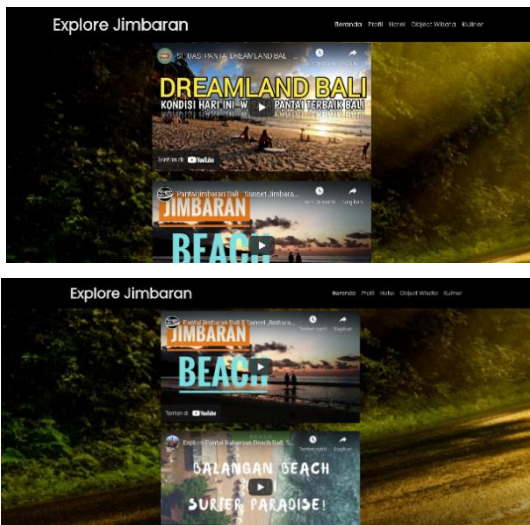


**Tampilan Halaman Object Wisata**

Pada halaman ini akan menampilkan 3 tempat wisata pantai yang disertai dengan video untuk melihat keindahan pantai

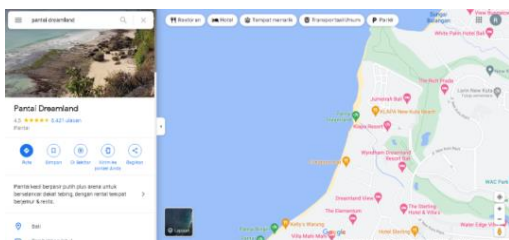






Gambar 17. Tampilan Halaman Objek Wisata

Contoh ketika salah satu tempat wisata dipilih dan menekan tombol *seemap*

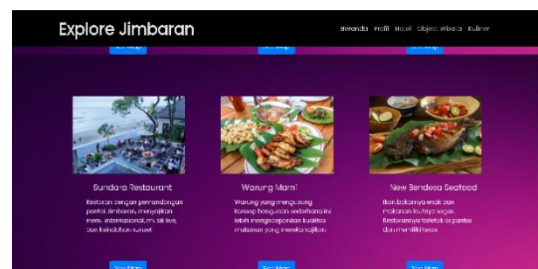
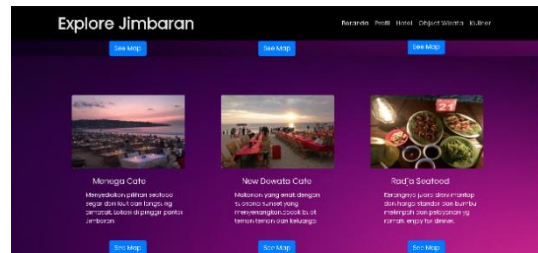
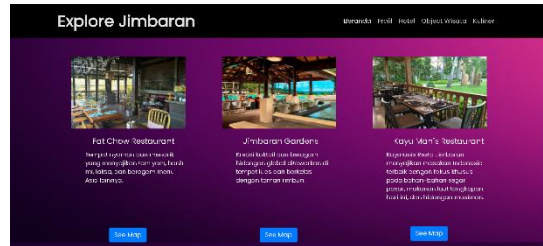


Contoh ketika salah satu video diputar :



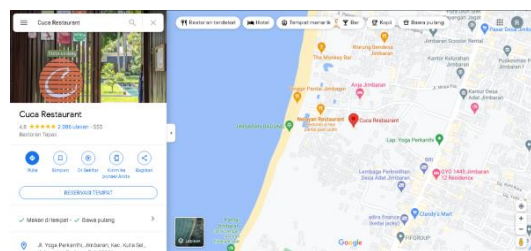
**Halaman Kuliner**

Pada halaman ini terdapat 12 tempat wisata kuliner yang disertai tombol see map untuk melihat lokasi tempat kuliner sesuai yang dipilih.



Gambar 18. Tampilan Halaman Kuliner

Contoh ketika salah satu tempat kulliner dipilih dan menekan tombol see map:



Gambar 19. Tampilan Restaurant Cuca

**Pengujian *black-box* pada fitur website**

Tujuan dari pengujian atau testing pada fitur website Sistem Informasi Pariwisata Jimbaran adalah untuk mengetahui sistem yang dibuat oleh perancang sudah valid atau masih error atau tidak sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna. Fitur yang diuji sebanyak 3 fitur.

Tabel 1. Pengujian Fitur Website

Skenario pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
User memilih tombol read more pada artikel		Sistem akan menampilkan artikel mengenai tips tips dan saran untuk traveling		Valid
User memilih tombol see map		Sistem akan menampilkan rute yang sesuai dengan objek yang dipilih		Valid
User memilih fitur video untuk melihat objek wisata		Pada halaman objek wisata sistem akan menampilkan video objek wisatayang dpilih		Valid

Berdasarkan dari tabel 1 terdapat 3 skenario pengujian pada sistem yang telah dibangun, dan dari semua skenario testing yang telah dilakukan didapatkan hasil pengujian yang valid.

**Pengujian Usabilitas**

Pengujian tes kegunaan (*usability testing*) dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dirancang. Tes kegunaan ini menggunakan metode *System Usability Testing (SUS)*.

Pada kuesioner *SUS* terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban yang terdiri dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Berikut daftar pertanyaan kuesioner yang digunakan dalam metode *SUS*, seperti yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kuesioner Metode *SUS*

No	Pertanyaan	STS	TS	RG	ST	SS
1	Website explore Jimbaran sangat membantu dan diperlukan dalam mencari informasi wisata.	1	2	3	4	5
2	Informasi yang tersedia pada website sudah cukup jelas	1	2	3	4	5
3	Tampilan website explore Jimbaran sudah menarik	1	2	3	4	5
4	Website mudah digunakan	1	2	3	4	5
5	Semua menu dan <i>button</i> yang terdapat pada aplikasi sudah berfungsi dengan baik	1	2	3	4	5
6	Tampilan pada website cukup jelas	1	2	3	4	5
7	Apakah gambar pada website pecah	1	2	3	4	5
8	Website mengalami kendala ketika digunakan	1	2	3	4	5
9	Apakah saat perpindahan halaman lambat	1	2	3	4	5
10	Tampilan pada website membosankan	1	2	3	4	5

Keterangan Kuesioner Metode *SUS*:

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- RG : Ragu-ragu
- ST : Setuju
- SS : Sangat Setuju

Untuk pengujian dari sisi pengguna sistem digunakan pertanyaan dalam bentuk isian kuesioner. Berikut contoh pengisian kuesioner *SUS* oleh pengguna.

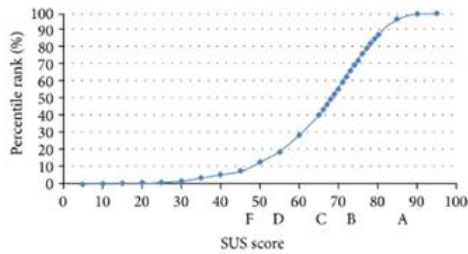


Gambar 20. Form Isian Kuesioner *SUS*

Dalam perhitungan skor kuesioner dari setiap responden memiliki aturan penggunaan metode *SUS*, yaitu untuk setiap pertanyaan memiliki bobot nilai dari 1-5.

Untuk mendapatkan nilai keseluruhan dari kuesioner *SUS*, kuesioner dari setiap responden dilakukan penjumlahan dan dikalikan dengan 2,5. Kemudian skor *SUS* dari masing-masing responden dicari skor

rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Skor SUS memiliki rentang nilai 0-100. Untuk mengetahui kualitas produk yang dirancang, dirujuk ke grafik percentile rank terhadap SUS score berikut ini :



Gambar 9. Grafik percentile rank SUS

Penentuan grade dalam metode SUS skor percentile rank seperti ketentuan pada tabel berikut :

Tabel 3. Grade skor percentile rank SUS

Grade	Ketentuan
Grade A	Skor lebih besar atau sama dengan 80,3
Grade B	Skor lebih besar sama dengan 74 dan lebih kecil 80,3
Grade C	Skor lebih besar sama dengan 68 dan lebih kecil 74
Grade D	Skoe lebih besar sama dengan 51 dan lebih kecil 68
Grade F	Skor lebih kecil dari 51

**Hasil Penilaian Responden**

Hasil penelitian dari 15 responden berupa kuesioner disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil penilaian Responden

Responden	Penguji	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Responden 1	User	4	5	4	5	4	5	2	2	2	2
Responden 2	User	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2
Responden 3	User	4	2	5	2	4	2	4	2	5	3
Responden 4	User	4	1	4	1	5	3	4	2	4	2
Responden 5	User	5	2	4	2	4	3	5	3	4	1
Responden 6	User	5	1	4	2	4	2	4	2	5	2
Responden 7	User	4	1	5	1	4	2	5	2	4	2
Responden 8	User	5	2	4	4	5	2	5	2	5	3
Responden 9	User	4	1	5	2	4	2	4	1	5	2
Responden 10	User	4	2	4	2	5	2	4	2	4	1
Responden 11	User	5	2	4	2	4	1	4	1	4	2
Responden 12	User	4	1	5	1	4	2	5	2	5	2
Responden 13	User	5	1	4	2	5	2	4	2	4	1
Responden 14	User	4	2	5	2	4	2	4	1	4	2
Responden 15	User	4	2	4	2	4	1	4	2	5	1

**Perhitungan Hasil Akhir**

Hasil rekapitulasi penilaian seluruh responden didapatkan dari perhitungan skor SUS. Untuk rekapitulasi hasil akhirnya bisa dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Penilaian Responden

Responden	Skor Asli										Jumlah	Score (Jumlah x2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
Responden 1	4	5	4	5	4	5	2	2	2	2	35	87,5
Responden 2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32	80
Responden 3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	31	77,5
Responden 4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	32	80
Responden 5	4	3	3	3	3	2	4	2	3	4	31	77,5
Responden 6	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	33	82,5
Responden 7	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	34	85
Responden 8	4	3	3	1	4	3	4	3	4	2	31	77,5
Responden 9	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	34	85
Responden 10	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	32	80
Responden 11	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	33	82,5
Responden 12	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35	87,5
Responden 13	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	34	85
Responden 14	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	32	80
Responden 15	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	33	82,5
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											31	81

Setelah mendapatkan skor rata-rata hasil akhir, maka langkah selanjutnya adalah menentukan grade hasil penelitian. Klarifikasi grade untuk hasil penilaiannya dapat dilihat pada tabel 3 Grade skor percentile rank.

Berdasarkan dari hasil akhir perhitungan data telah didapatkan bahwa Usability testing pada sistem informasi pariwisata di Jimbaran menunjukkan pada angka 81 dengan percentile rank grade A. Sesuai dengan hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pariwisata dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna sebagai sarana untuk mendapatkan informasi wisata yang ada di Jimbaran.

**PENUTUP Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian dari sistem informasi pariwisata Jimbaran berbasis website maka dapat disimpulkan bahwa pengujian fitur Website hasilnya valid, dan Pengujian tes kegunaan (usability testing) yang dilakukan kepada 15 orang responden

untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dirancang, hasilnya menunjukkan angka 81 dengan percentile rank grade A. Sehingga dari hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa Sistem informasi pariwisata Jimbaran berbasis website sudah sesuai keinginan masyarakat sebagai media informasi dan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna sebagai sarana untuk mendapatkan informasi wisata yang ada di Jimbaran. Website sistem informasi pariwisata ini diharapkan menjadi suatu media Promosi wisata Jimbaran kepada masyarakat lokal maupun umum dan website dapat diakses dengan mengunjungi situs <https://explorejimbaran.000webhostapp.com/>

### Saran

Saran untuk pengembangan selanjutnya mengenai rancangan sistem informasi wisata Jimbaran berbasis website dapat menambahkan fitur mengenai booking penginapan dan menambahkan informasi yang lebih lengkap.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hakim, Lukmanul dan Uus Musalini. 2004. Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan. Aplikasi Web. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [2] Hermawan. 2019. Pengertian Website Beserta Manfaat dan Jenisnya. <http://www.evomaya.com/articles/59/pengertian-website-beserta-manfaat-dan-jenis-jenisnya/>.
- [3] Dharwiyanti, S. 2019. Belajar Unified Modeling Language (UML). <https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml>.
- [4] Widodo. 2011. Apa yang Dimaksud Dengan Diagram Aktivitas atau Activity Diagram. <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-diagram-aktivitas-atau-activity-diagram/>.
- [5] Ritonga Pahmi. 2020. Jenis-Jenis Struktur Navigasi Dalam Website. <https://bangpahmi.com/jenis-jenis-struktur-navigasi-dalam-website/>.
- [6] A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.