

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB DINAS
PARIWISATA KABUPATEN BULUKUMBA MENGGUNAKAN METODE AGILE**

TUGAS AKHIR



KURNIA NURFITRAH

1202001002

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA 2025**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB DINAS
PARIWISATA KABUPATEN BULUKUMBA MENGGUNAKAN METODE AGILE**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik



KURNIA NURFITRAH

1202001002

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Kurnia Nurfitriah

NIM : 1202001002

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Kurnia', with a horizontal line drawn underneath it.

Tanggal : 1 Oktober 2026

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Kurnia Nurfitriah
NIM : 1202001002
Program Studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Dinas Pariwisata Kabupaten Bulukumba
Menggunakan Metode Agile

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1 : Ir. Iwan Adhicandra, S.T., M.Sc., Ph.D., SMIEEE

()
❤️ privy

Signed with

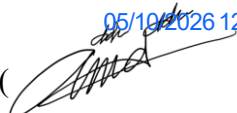
Pembimbing 2 : Berkah Iman Santoso, ST, M.T.I

()

Penguji 1 : Dimas Aryo Anggoro, S.Kom., M.Sc

()

Penguji 2 : Dewi Fatmawati Surianto, S.Kom., M.Kom.

()
05/10/2026 12:49 WIB

Ditetapkan di : Jakarta



Tanggal : 24 September 2026

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurnia Nurfitriah

NIM : 1202001002

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer

Jenis Tugas Akhir : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Dinas Pariwisata Kabupaten Bulukumba Menggunakan Metode Agile

beserta perangkat yang ada jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 1 Oktober 2026

Yang Menyatakan



(Kurnia Nurfitriah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul:

**"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB
DINAS PARIWISATA KABUPATEN BULUKUMBA MENGGUNAKAN
METODE AGILE"**

sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Informatika, Universitas Bakrie.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. **Bapak Ir. Iwan Adhicandra, S.T., M.Sc., Ph.D., SMIEEE**, dan **Bapak Berkah Iman Santoso, ST, MTI** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi ini.
2. Seluruh dosen dan staf Program Studi Informatika atas ilmu dan dukungannya.
3. Kedua orang tua dan keluarga atas doa dan dukungan moril maupun materiil.
4. Rekan-rekan seperjuangan yang selalu memberi semangat dan bantuan.
5. Semua pihak yang turut membantu, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan.

ABSTRAK

Kabupaten Bulukumba memiliki potensi pariwisata yang besar, namun kurangnya platform digital yang terstruktur menjadi hambatan promosi. Oleh karena itu, dikembangkan sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web untuk memberikan informasi lengkap dan *real-time* mengenai destinasi wisata, penginapan, restoran, kafe, dan *event*. Tahapan penelitian meliputi observasi, wawancara, penyusunan *user story*, perancangan diagram UML serta sistem dikembangkan menggunakan *stack* teknologi *Node.js/Express.js* pada sisi *backend*, *React.js* dengan *Tailwind CSS* pada sisi *frontend*, serta *MySQL* sebagai basis data.. Sistem ini dirancang dan dikembangkan menggunakan metode Agile Scrum yang iteratif dan fleksibel. Hasilnya adalah sebuah prototipe sistem dengan fitur jelajah wisata, informasi penginapan dan kuliner, galeri, peta lokasi, serta informasi *event* pariwisata. Sebagai bagian dari evaluasi, sistem ini diuji kegunaannya menggunakan metode System Usability Scale (SUS) kepada 20 responden. Pengujian ini menghasilkan skor rata-rata 70, yang berdasarkan standar SUS berada pada kategori "Acceptable" atau secara deskriptif dianggap "Good". Sistem ini diharapkan dapat mendukung Dinas Pariwisata Bulukumba dalam meningkatkan pelayanan informasi dan promosi wisata secara lebih efektif.

Kata Kunci: Pariwisata, Sistem Informasi, *Website*, Agile Scrum, Bulukumba

ABSTRACT

Bulukumba Regency possesses significant tourism potential, yet the lack of a structured digital platform remains a major hurdle for promotion. To address this issue, a web-based tourism information system was developed to provide comprehensive and real-time information regarding tourist destinations, accommodations, restaurants, cafes, and events. The research stages included observation, interviews, user story formulation, and UML diagram design. The system was developed using Node.js/Express.js for the backend, React.js with Tailwind CSS for the frontend, and MySQL for the database. This system was designed and implemented using the iterative and flexible Agile Scrum methodology. The outcome is a system prototype equipped with features such as destination exploration, accommodation and culinary information, galleries, location maps, and tourism event updates. As part of the evaluation, the system's usability was tested with 20 respondents using the System Usability Scale (SUS) method. The test yielded an average score of 70, which falls into the "Acceptable" category under standard SUS benchmarks or descriptively rated as "Good". This system is expected to support the Bulukumba Tourism Office in improving information services and promoting tourism more effectively.

Keywords: *Tourism, Information System, Website, Agile Scrum, Bulukumba*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	6
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penelitian.....	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Pariwisata	10
2.3 Sistem Informasi Pariwisata	10
2.4 Kabupaten Bulukumba	11
2.5 Metode Agile	13
2.5.1 Scrum Methodology.....	14
2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Agile Scrum.....	17
2.6 Website	19
2.7 Bahasa Pemrograman <i>Web</i>.....	20
2.7.1 HyperText Markup Language (HTML)	20
2.7.2 Cascading Style Sheets (CSS).....	20
2.7.3 Javascript.....	21
2.8 Framework.....	22
2.8.1 Framework Tailwind CSS.....	22
2.8.2 Expressjs	23

2.8.3	Reactjs	23
2.9	Database	24
2.8.4	SQL	24
2.8.5	MySQL.....	25
2.9.1	Unfied Modelling Language (UML)	26
2.9.2	Entity-Relationship Diagram	27
2.9.3	Use Case Diagram.....	28
2.9.4	Activity Diagram.....	29
2.9.5	Sequence Diagram	30
BAB III.....		32
METODOLOGI PENELITIAN		32
3.1	Kerangka Penelitian	32
3.2	Alat Penelitian	33
3.3	Objek Penelitian	34
3.4	Jenis Penelitian	34
3.5	Metode Penelitian.....	35
3.6	Perancangan dan Pembangunan System menggunakan metode Agile-Scrum	35
3.6.1	User Story	35
3.7	Wawancara	37
3.8	Scrum Role.....	42
3.9	UML Diagram.....	43
3.9.1	Flowchart	43
3.9.2	Use Case Diagram	46
3.9.3	Activity Diagram	47
a.	Alur Proses Jelajah Wisata	47
b.	Alur Proses Publikasi Wisata	49
c.	Alur Proses Peta Wisata	50
d.	Alur Proses Event.....	51
3.9.3	Entity Relationship Diagram (ERD)	52
3.9.4	Information System Architecture Components Diagram	53

3.10 Wireframe	55
3.11 Sprint review.....	60
3.12 Pengujian Sitem.....	60
3.13 Usability testing	61
Jadwal Penelitian	64
BAB IV	65
HASIL DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Development With Code and Review	65
4.1.1 Halaman Login Admin	65
4.1.2 Halaman Beranda (Landing Page)	67
4.2 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>)	83
4.2.1 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Dashboard	84
4.2.2 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Jelajah Wisata	86
4.2.3 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Informasi Wisata	89
4.2.4 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Peta Wisata.....	91
4.2.5 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Informasi Café & Resto	94
4.2.6 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Informasi Penginapan	98
4.2.7 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Informasi Event....	100
4.2.8 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Galeri	103
4.2.9 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Ulasan Pengunjung	105
BAB V.....	109
KESIMPULAN DAN SARAN	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA.....	111
4.2 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>)	76
4.2.1 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Dashboard..	77
4.2.2 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Jelajah Wisata	78
4.2.3 Hasil Pengujian Sistem (<i>Usability Testing</i>) Halaman Informasi Wisata	79

4.2.4	Hasil Pengujian Sistem (Usability Testing) Halaman Peta Wisata	82
4.2.5	Hasil Pengujian Sistem (Usability Testing) Halaman Informasi Café & Resto	83
4.2.6	Hasil Pengujian Sistem (Usability Testing) Halaman Informasi Penginapan	84
4.2.7	Hasil Pengujian Sistem (Usability Testing) Halaman Informasi Event	86
4.2.8	Hasil Pengujian Sistem (Usability Testing) Halaman Galeri	87
4.2.9	Hasil Pengujian Sistem (Usability Testing) Halaman Ulasan Pengunjung.....	88
BAB V		98
KESIMPULAN DAN SARAN		98
5.1 Kesimpulan		98
5.2 Saran		99
DAFTAR PUSTAKA		102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Kab.bulukumba	11
Gambar 2.2 Metode Agile	13
Gambar 2.3 <i>Scrum Methodology</i>	14
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	33
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i>	43
Gambar 3.3 Use Case Diagram.....	46
Gambar 3.4 Flow Jelajah Wisata.....	47
Gambar 3.5 Flow Publikasi Wisata.....	49
Gambar 3.6 Flow Peta Wisata.....	50
Gambar 3.7 Flow Event	51
Gambar 3.8 Entity Relationship Diagram ERD.....	52
Gambar 3.9 Architecture Diagram	53
Gambar 3.10 Wireframe Beranda	56
Gambar 3.11 Wireframe Jelajah Wisata	57
Gambar 3.12 Wireframe Halaman Publikasi (Galeri).....	58
Gambar 3.13 Wireframe Jelajah Wisata.....	59
Gambar 3.14 Wireframe Halaman Events	60
Gambar 3.15 SUS Score.....	60
Gambar 3.16 Jadwal Penelitian.....	64
Gambar 4.1 UI Halaman Login Admin.....	61
Gambar 4.2 <i>Code</i> Halaman Login Admin	62

Gambar 4.3 UI Halaman Beranda.....	63
Gambar 4.4 <i>Code</i> Halaman Beranda.....	63
Gambar 4.5 UI Halaman Jelajah Wisata	64
Gambar 4.6 <i>Code</i> Halaman Jelajah Wisata	65
Gambar 4.7 UI Halaman Informasi Wisata.....	66
Gambar 4.8 <i>Code</i> Halaman Informasi Wisata.....	67
Gambar 4.9 UI Halaman Informasi Penginapan.....	67
Gambar 4.10 <i>Code</i> Halaman Informasi Penginapan.....	68
Gambar 4.11 UI Halaman Informasi Resto & Cafe.....	69
Gambar 4.12 <i>Code</i> Halaman Informasi Resto & Cafe.....	69
Gambar 4.13 UI Halaman Event.....	70
Gambar 4.14 <i>Code</i> Halaman Event.....	71
Gambar 4.15 UI Halaman Peta Wisata.....	72
Gambar 4.16 <i>Code</i> Halaman Peta Wisata.	72
Gambar 4.17 UI Halaman Galeri Wisata.....	74
Gambar 4.18 <i>Code</i> Halaman Galeri Wisata.	74
Gambar 4.19 UI Halaman Ulasan Pengunjung.....	75
Gambar 4.20 <i>Code</i> Halaman Ulasan Pengunjung.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rangkuman Penelitian Terkait	7
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram	28
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram	29
Tabel 2.4 Simbol Squence Diagram.....	30
Tabel 3.1 Hasil Observasi.....	36
Tabel 3.2 Hasil Wawancara	37
Tabel 3.3 User Story.....	39
Tabel 3.4 Product Blog.....	41
Tabel 3.5 Scrum Role	42
Tabel 3.6 Usability Testing.....	61
Tabel 4.1 Skor Asli Penilaian Halaman Dashboard (Keterangan Huruf).....	79
Tabel 4.2 Skor Asli Penilaian Halaman Dashboard (Keterangan Angka).....	79
Tabel 4.3 Skor Hasil Hitung Halaman Dashboard	80
Tabel 4.4 Skor Asli Penilaian Halaman Jelajah Wisata (Keterangan Huruf).....	81
Tabel 4.5 Skor Asli Penilaian Halaman Jelajah Wisata (Keterangan Angka)	81
Tabel 4.6 Skor Hasil Hitung Halaman Jelajahi Wisata	82
Tabel 4.7 Skor Asli Penilaian Halaman Informasi Wisata (Keterangan Huruf)	83
Tabel 4.8 Skor Asli Penilaian Halaman Informasi Wisata (Keterangan Angka)....	83
Tabel 4.9 Skor Hasil Penilaian Halaman Informasi Wisata	83
Tabel 4.10 Skor Asli Penilaian Halaman Peta Wisata (Keterangan Huruf)	85
Tabel 4.11 Skor Asli Penilaian Halaman Peta Wisata (Keterangan Angka)	85

Tabel 4.12 Skor Hasil Hitung Halaman Peta Wisata.....	86
Tabel 4.13 Skor Asli Penilaian Halaman Informasi Cafe & Resto (Keterangan Huruf)	87
Tabel 4.14 Skor Asli Penilaian Halaman Informasi Cafe & Resto (Keterangan Angka)	87
Tabel 4.15 Skor Hasil Penilaian Halaman Informasi Cafe & Resto	88
Tabel 4.16 Skor Asli Penilaian Halaman Informasi Penginapan (Keterangan Huruf)	89
Tabel 4.17 Skor Asli Penilaian Halaman Informasi Penginapan (Keterangan Angka)	89
Tabel 4.18 Skor Hasil Hitung Halaman Informasi Penginapan	90
Tabel 4.19 Skor Asli Penilaian Halaman Informasi Event (Keterangan Huruf)	91
Tabel 4.20 Skor Asli Penilaian Halaman Informasi Event (Keterangan Angka) ...	91
Tabel 4.21 Skor Hasil Penilaian Halaman Informasi Event.....	92
Tabel 4.22 Skor Asli Penilaian Halaman Galeri (Keterangan Huruf)	93
Tabel 4.23 Skor Asli Penilaian Halaman Galeri (Keterangan Angka)	94
Tabel 4.24 Skor Hasil Penilaian Halaman Galeri.....	95
Tabel 4.25 Skor Asli Penilaian Halaman Ulasan Pengunjung (Keterangan Huruf)	96
Tabel 4.26 Skor Asli Penilaian Halaman Ulasan Pengunjung (Keterangan Angka)	96
Tabel 4.27 Skor Hasil Penilaian Halaman Ulasan Pengunjung.....	97