Jurnal Inovasi Ilmu Komputer
Vol.3, No.2, Juni 2025, 55-75

e-ISSN : 2964-3414

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI OBYEK WISATA BERBASIS WEB DI TIMOR TENGAH SELATAN (TTS) MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD)

Yeni M Kabnani [1,*], Yoseph P. K. Kelen [2], Krisantus J.Tey Seran [3]

[1] Program Studi;Teknologi Informasi; Alamat, telp/; e-mail: yenikabnani15@gmail.com, yosephkelen@unimor.ac.id,Krisantusteyseran@unimor.ac.id

* Korespondensi: e-mail: yenikabnani15@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar karena dengan teknologi tersebut informasi dapat didapat dengan cepat, akurat dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Salah satu sektor yang JURNAL ANGKASA 149 Oni Yuliani, Joko Prasojo berkembang dalam perkembangan teknologi adalah di bidang pariwisata yang memberikan andil untuk mendistribusikan informasi objek-objek wisata yang lebih interaktif khususnya melalui teknologi internet. Yogyakarta mempunyai beragam tempat wisata yang begitu indah, namun tidak banyak orang yang mengetahui berbagai tempat wisata yang ada di daerah tersebut. Informasi mengenai tempat obyek wisata akan lebih dikenal apabila diberi wadah untuk bertukar informasi mengenai hal tersebut yang berupa website. Agar menghasilkan website obyek wisata yang sesuai dengan keinginan pengguna, diperlukan metode User Centered Design (UCD) yang berbasis kepada pengguna. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan informasi bagi wisatawan sehingga akan lebih mudah merencanakan kunjungan wisata sesuai dengan apa yang mereka inginkan tanpa ragu-ragu memilih objek wisata yang diinginkan.
Sistem Informasi obyek wisata ini dibangun dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai pengelola basis data. Perancangan sistem informasi ini menggunakan UCD yaitu melibatkan pengguna dengan cara memberikan masukan dalam bentuk kuesioner. Sistem Informasi ini berisi tentang profil obyek wisata, alat transportasi yang digunakan dan jarak yang ditempuh. Fasilitas lain yang juga bisa dinikmati adanya informasi tentang agen-agen travel yang bisa melayani perjalanan luar kota, serta tempat penginapan (hotel). Untuk mengimplementasikan sistem ini perlu pengujian sebelumnya yaitu pengujian program dan pengujian sistem kemudian dilakukan evaluasi. Sistem informasi yang dibuat adalah sistem yang mampu menampilkan obyek dipeta dan memberikan informasi jika obyek dipeta tersebut dipilih, pemakai dapat melihat lebih detail posisi obyek yang akan dicari. Bagi pemilik situs bisa melakukan penambahan data obyek tanpa harus melakukan pembangunan situs dari awal, dalam hal ini baik data pada peta atau informasinya. Dengan pembuatan sistem ini maka obyek-obyek yang ditampilkan pada peta selalu informasi terbaru sehingga mempermudah dan membantu pengguna dalam melakukan kunjungan wisata di TTS

Kata kunci : sistem informasi, obyek wisata, UCD

1. Pendahulu

Banyak sekali website yang menyediakan beragam informasi, tetapi banyak diantaranya website yang tidak dapat memenuhi pengguna karena berbagai macam hal dan tujuan awal pembuatan website tersebut, bahkan ada yang mengecewakan penggunanya dan tidak merasa puas. Menurut penelitian yang dilakukan oleh User

Interface Engineering, Inc. (www.usability.gow, 2004), diketahui 60% waktu terbuang karena orang tidak bisa menemukan informasi yang ingin didapat dan hal ini berdampak pada penurunan produktivitas dan meningkatkan frustasi. Dengan pengalaman tersebut yang didapat ketika mengunjungi suatu website, pengguna akan memberi penilaian tersendiri atau bahkan menghukum suatu website tidak layak dikunjungi. Jadi banyak website yang ditinggalkan pengguna karena gagalnya pencapaian tujuan awal website tersebut. Kerugian lainnya adalah keuntungan website akan menurun dan kemudian ditutupnya website tersebut. Walaupun hasil tersebut tidak mempresentasikan semua website yang beredar, setidaknya terdapat dampak negatif ketika website tidak dikunjungi lagi. Untuk menjawab masalah tersebut, website yang digunakan harus mampu memperoleh tingkat kepuasan yang tinggi tanpa meninggalkan tujuan khusus dari pembuat website itu sendiri

Metode User Centered Design (UCD), merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. Perancangan berbasis pengguna adalah istilah yang digunakan untuk 150 Volume VII, Nomor 2, November 2015 Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode USER CENTERED DESIGN menggambarkan filosofi perancangan. Konsep dari UCD adalah user sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/ sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna. UCD adalah proses yang interaktif di mana langkah perancangan dan evaluasi dibuat didalam permulaan proyek sampai implemenasi. UCD adalah perancangan antarmuka yang melibatkan pengguna, antarmuka dapat digunakan untuk menarik perhatian pengguna. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti mengajukan judul yaitu Rancang Bangun Sistem Infromasi Obyek Wisata Berbasis web menggunakan metode User CenteredDesign (UCD).

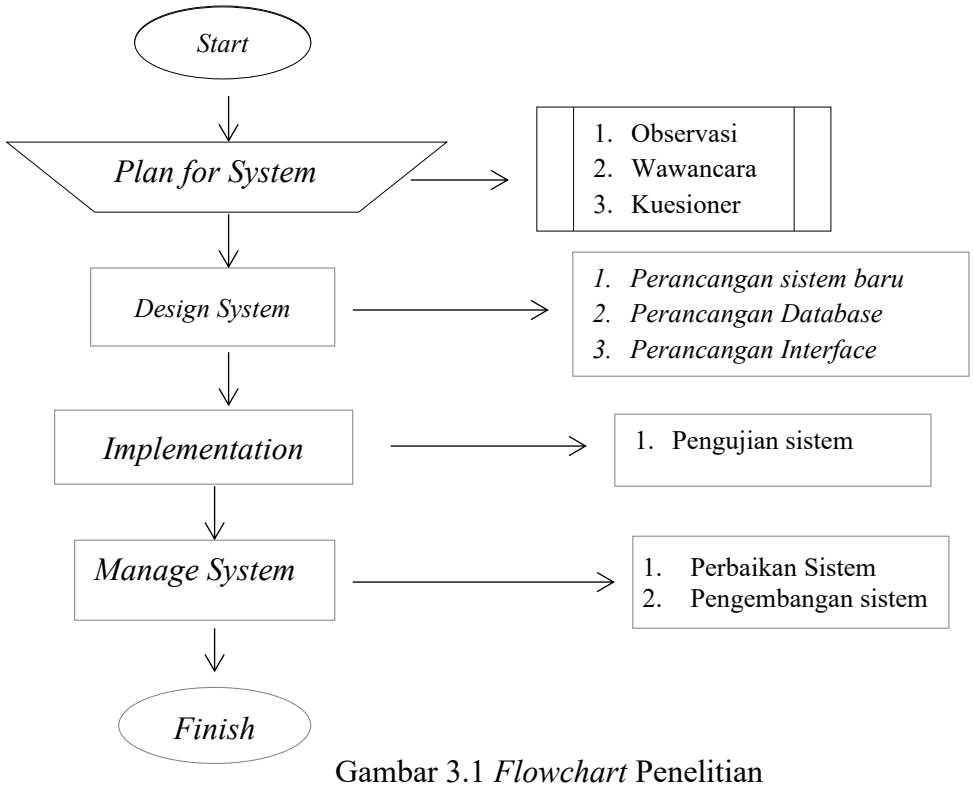
2. Metode Penelitian

a. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian terapan. penelitian terapan adalah penelitian yang diarahkan untuk mengimplementasikan menciptakan inovasi dan pengembangan IPTEK yang ditujukan untuk mendapatkan solusi dari masalah yang ada di masyarakat, industri, pemerintahan sebagai kelanjutan dari riset murni.

3.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian mencakup langkah-langkah pelaksanaan yang diambil oleh peneliti mulai dari awal hingga akhir dengan menggunakan metode UCD, yang mana menempatkan *user* sebagai pusat dari proses pengembangan konteks, tujuan dan lingkungan sistem berdasarkan dari pengalaman pengguna. Adapun alur penelitian dapat di lihat pada *flowchart* sebagai berikut :



Gambar 3.1 *Flowchart* Penelitian

Masing-masing tahapan penelitian diuraikan secara rinci sebagai berikut :

a. *Plan For Sistem*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan beberapa cara yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Observasi. Observasi ini dilakukan terhadap objek wisata yang menjadi objek penelitian dengan berbagai fasilitas dan sarana prasarana serta keindahannya.

2. Wawancara. Wawancara ini merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan secara lisan oleh penelitian terhadap narasumber yang memiliki pengetahuan dan wawasan luas terkait objek wisata dan seluk beluk dari objek penelitian.

3. Kuesioner. Ini merupakan form yang berupa pertanyaan secara tertulis untuk dijawab secar tertulis pula oleh responden. Tujuan untuk mendapatkan informasi dan data untuk kebutuhan pengembangan sistem

b. Design Sistem

Pada tahap ini dilakukan terhadap perincian terhadap kebutuhan sistem yang akan dibangun, tujuannya agar diketahui secara jelas alur sistem yang akan dibangun beserta kebutuhan kontex sistem. Tahapan ini bertujuan agar mendapatkan rincian gambaran awal kebutuhan *user* terhadap sistsem. Tugas yang dibutuhkan dalam membangun sebuah rancangan dari suatu sistem yang akan dibangun meliputi :

1. Perancangan Sistem Baru

Pada tahapan ini bertujuan untuk merancang sistem baru, pada penelitian ini menggunakan notasi UML sebagai *case* tool dalam perekayasaan perangkat sistem. Dari berbagai diagram UML yang ada hanya beberapa yang digunakan dalam Prancangan sistem baru.

2. Perancangan *Database*

Pada tahapan ini bertujuan untuk merancang *database,* pada penelitian ini menggunakan *class* diagram yang menggambarkan entitas yang ada, tool yang yang digunakan adalah Start UML.

3. Perancangan *Interface*

Pada tahapan ini bertujuan untuk merancang interface setelah bentuk normalisasi selesai dirancang, pada tahap ini merancang *input* dan *output* seperti yang diinginkan tool yang yang digunakan adalah Microsoft Office Visio 2013.

c. Implementation

Tahapan ini dilakukan agar dapat menterjemahkan rancangan sistem yang sudah dibuat oleh pengembang kedalam bahasa pemrograman pada penelitian ini bahasa pemrograman yang digunakan meliputi PHP, HTML CSS dan Sql. Dan sistem yang telah di buat akan diujicoba dan diimplementasikan pada *user* kemudian dilakukan evaluasi yang merupakan tahap yang menentukan bahwa sistem informasi pemesanan ini sesuai atau tidak dengan keinginan *user* dan akan diperbaiki dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan *user*.

d. *Manage System*

Pada tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan *feedback*/umpan baik dari para pengguna dengan didasarkan pada evaluasi representasi perangkat lunak, yang dibuat selama masa implementasi sistem. Pada tahapan ini merupakan tahap yang menentukan bahwa sistem informasi pemesanan ini sesuai atau tidak dengan keinginan *user* dan akan dilakukan 2 proses antara lain

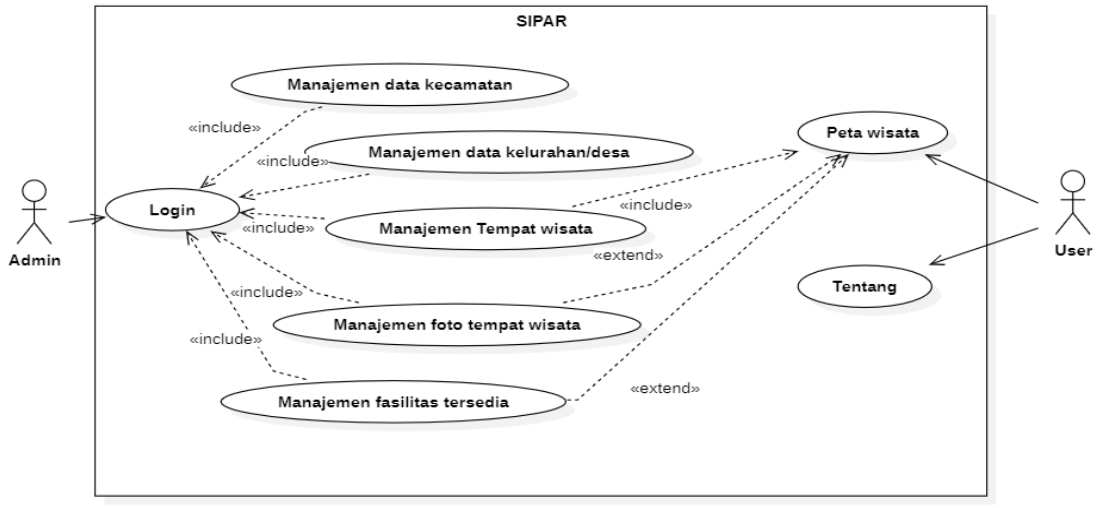
1. Perbaikan sistem, yang merupakan proses lanjutan setelah pengimplementasian sistem untuk memperbaiki *fitur* yang kurang maupun terkait permintaan *user* dalam hal meningkatkan performa sistem
2. Pengembangan sistem. Pengembangn sistem ini merupaka tahap akhir yang dilakukan dilihat dari implementasi sistem yang terlah diujikan agar mendapatkan sistem yang memiliki minat pengunjung dan ketertarikan terhadap *fitur-fitur* berdasarkan kebutuhan *user*

3. Hasil dan Pembahasan

Pada saat ini, penyebaran informasi mengenai objek wisata di Kabupaten Timor Tengah Selatan masih dilakukan secara manual dan belum terintegrasi dalam sebuah sistem berbasis web. Informasi umumnya diperoleh dari mulut ke mulut, brosur, atau media sosial yang tidak resmi. Hal ini menyulitkan wisatawan luar daerah dalam mengakses informasi akurat mengenai lokasi, fasilitas, dan potensi objek wisata yang ada di TTS

3.1 Use Case Diagram

Diagram *use case* menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem informasi objek wisata yang dirancang. Dalam sistem ini terdapat dua aktor utama, yaitu admin dan *user*. Admin berperan sebagai pengelola sistem yang memiliki hak akses untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus data objek wisata. Sedangkan *user* dapat melakukan pencarian berdasarkan lokasi atau nama wisata, serta menampilkan detail wisata seperti fasilitas, dan gambaran umum



Gambar 4.1 *Usecase diagra*

Diagram *usecase* pada sistem SIPAR (Sistem Informasi Pariwisata) 4menggambarkan interaksi antara dua aktor utama, yaitu Admin dan *User* (Pengunjung). Aktor Admin memiliki akses penuh terhadap sistem setelah melakukan proses *login*. Setelah berhasil *login*, admin dapat menjalankan berbagai aktivitas manajerial, seperti mengelola data kecamatan, data kelurahan atau desa, data tempat wisata, serta melakukan manajemen foto dan fasilitas yang tersedia di masing-masing tempat wisata. Relasi antara *login* dan seluruh *fitur* manajerial ditandai dengan hubungan *include*, yang berarti bahwa akses terhadap *fitur-fitur* tersebut mensyaratkan *login* terlebih dahulu. Selain itu, pada manajemen tempat wisata terdapat hubungan *extend* ke dua *fitur* lainnya, yaitu manajemen foto tempat wisata dan manajemen fasilitas yang tersedia. Hal ini menandakan bahwa kedua *fitur* tersebut merupakan bagian tambahan yang dapat digunakan saat melakukan pengelolaan data tempat wisata.

Sementara itu, aktor *User* merupakan pengguna umum (seperti masyarakat atau wisatawan) yang dapat langsung mengakses dua *fitur* utama tanpa proses *login*, yaitu Peta Wisata dan Tentang. Melalui *fitur* Peta Wisata, pengguna dapat melihat lokasi-lokasi objek

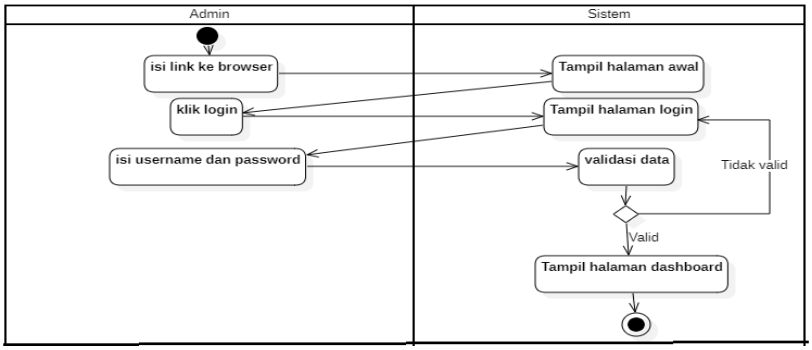
wisata yang telah terdaftar di sistem secara visual menggunakan peta. *Fitur* Tentang menyediakan informasi umum mengenai sistem atau pengelola situs. *Fitur* peta juga dapat diakses oleh admin untuk keperluan verifikasi atau pemetaan lokasi wisata secara geografis.

4.1.1 *Activity diagram*

Activity diagram menggambarkan alur aktivitas atau proses yang terjadi pada sistem, mulai dari awal hingga akhir, serta menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem dalam menyelesaikan suatu aktivitas. Pada sistem informasi pariwisata (SIPAR), *activity diagram* disusun berdasarkan masing-masing *usecase* utama yang dimiliki oleh setiap aktor (admin dan *user*). Berdasarkan diagram *usecase*, terdapat 8 *activity diagram* yang mewakili aktivitas utama berikut:

1. *Login* Admin

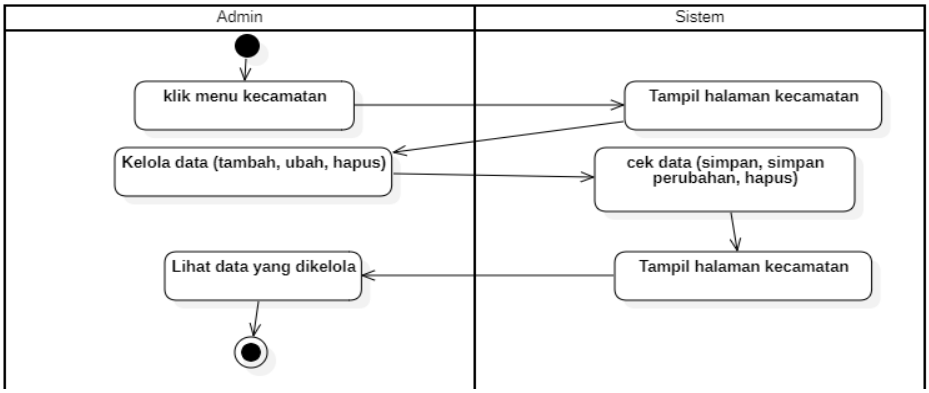
   Activity diagram ini menggambarkan proses *login* admin yang dimulai ketika admin membuka browser dan mengetikkan link sistem pada address bar. Setelah itu, halaman awal sistem ditampilkan. Admin kemudian menekan tombol "*Login*" pada halaman utama, yang akan mengarahkan ke halaman form *login*. Di halaman ini, admin mengisi *username* dan *password*, lalu menekan tombol masuk. Sistem akan memverifikasi kredensial yang dimasukkan. Jika data sesuai, maka sistem akan menampilkan halaman dashboard admin. Namun, jika data salah, sistem akan memberikan notifikasi *login* gagal dan kembali ke form *login*



Gambar 4.2 *Activity diagram Login*

2. Manajemen Data Kecamatan

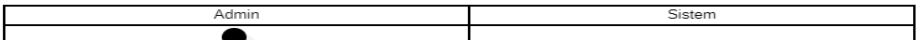
Activity diagram ini menggambarkan proses pengelolaan data kecamatan oleh admin. Proses dimulai saat admin mengklik menu "Data Kecamatan" pada dashboard sistem. Sistem akan menampilkan halaman yang berisi daftar kecamatan yang sudah tersimpan. Selanjutnya, admin dapat melakukan pengelolaan data, yaitu menambahkan kecamatan baru, mengubah data yang sudah ada, atau menghapus data yang tidak diperlukan. Setelah itu, sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dikirim, apakah disimpan sebagai data baru, perubahan data lama, atau untuk dihapus. Kemudian, sistem akan menampilkan kembali halaman daftar kecamatan terbaru. Proses berakhir dengan admin dapat melihat data kecamatan yang telah dikelola.Manajemen



Gambar 4.3 *Activity diagram* Kecamatan

3. Data Kelurahan/Desa

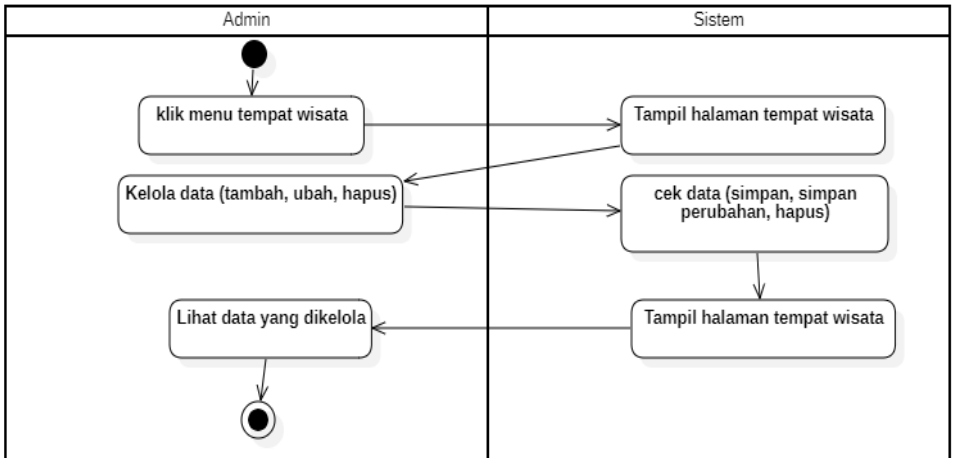
Diagram ini menjelaskan alur aktivitas admin dalam mengelola data kelurahan atau desa. Admin memulai dengan mengklik menu "Data Kelurahan/Desa"**.** Sistem menampilkan halaman data kelurahan/desa yang sudah tersimpan. Admin dapat memilih untuk menambah, mengubah, atau menghapus data. Setelah proses pengelolaan dilakukan, sistem akan memproses dan menyimpan data sesuai dengan jenis aksi. Terakhir, halaman data kelurahan/desa ditampilkan kembali agar admin dapat melihat hasil dari data yang telah diperbarui.



Gambar 4.4 *Activity diagram* Kelurahan/Desa

4. Manajemen Data Tempat Wisata

Activity diagram ini menggambarkan alur saat admin mengelola informasi tempat wisata. Proses dimulai dari klik menu "Tempat Wisata"**,** kemudian sistem menampilkan daftar data wisata. Admin dapat melakukan tindakan tambah, ubah, atau hapus terhadap data tempat wisata. Setelah aksi dilakukan, sistem akan memverifikasi dan menyimpan perubahan tersebut. Halaman daftar tempat wisata akan ditampilkan kembali untuk memastikan bahwa perubahan telah tersimpan. Admin dapat meninjau hasil akhir dari data yang telah dikelola

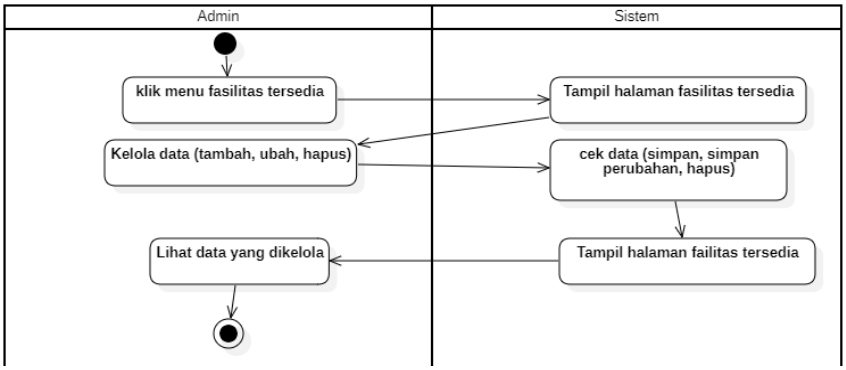


Gambar 4.5 *Activity diagram* Tempat Wisata

5. Manajemen Foto Tempat Wisata

Diagram ini menjelaskan aktivitas admin dalam mengelola foto dari setiap tempat wisata. Admin mengakses menu "Foto Tempat Wisata"**,** lalu sistem menampilkan halaman yang berisi galeri atau daftar foto. Admin kemudian dapat menambahkan foto baru, memperbarui foto lama, atau menghapus foto yang tidak relevan. Setelah dilakukan simpan, simpan perubahan, atau penghapusan, sistem akan menampilkan kembali daftar

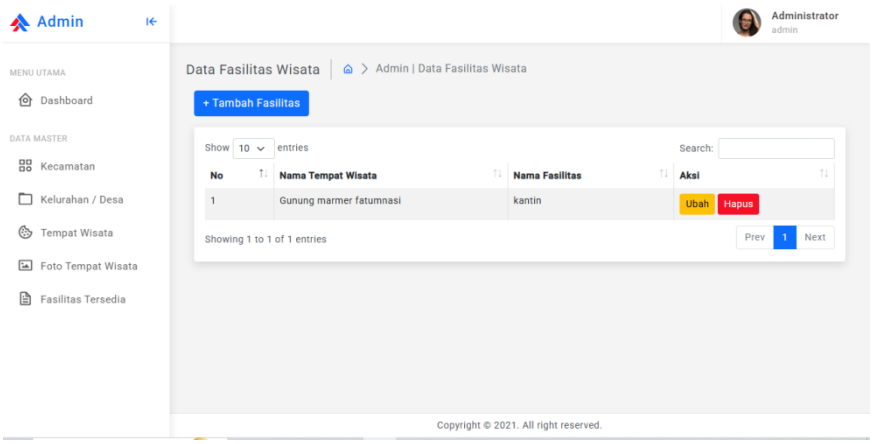
foto yang diperbarui. Admin bisa memastikan foto yang ditampilkan sudah sesuai dengan hasil pengelolaan.



Gambar 4.6 *Activity diagram* Foto Tempat Wisata

6. Manajemen Fasilitas Tempat Wisata

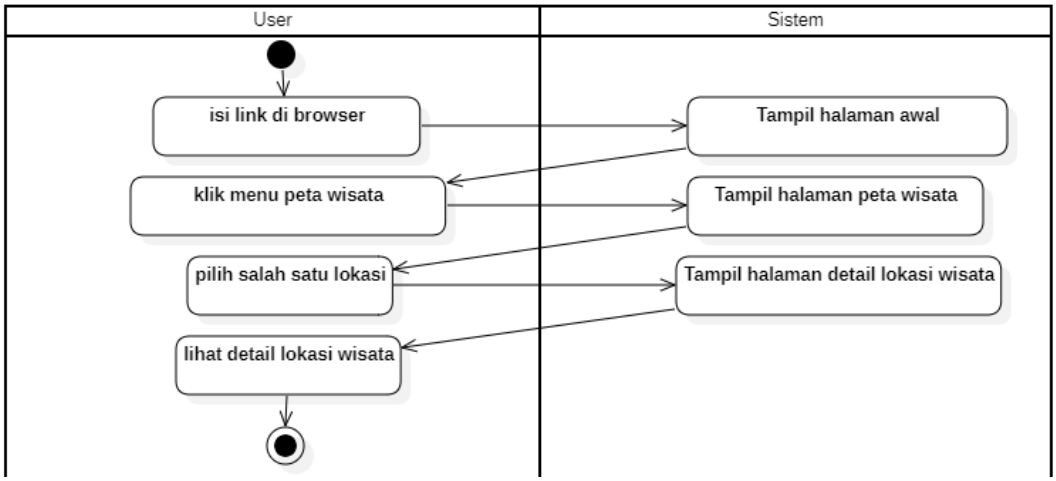
Activity diagram ini menjelaskan proses admin dalam mengelola fasilitas yang tersedia di tempat wisata. Setelah mengklik menu "Fasilitas Tempat Wisata", sistem akan menampilkan data fasilitas yang tersedia. Admin bisa melakukan tambah fasilitas baru, mengubah deskripsi fasilitas, atau menghapusnya. Sistem akan memproses perubahan tersebut sesuai aksi yang dilakukan, lalu menampilkan kembali halaman data fasilitas agar admin dapat meninjau data terbaru yang telah dikelola.



Gambar 4. 7 *Activity diagram* Fasilitas

7. Melihat Peta Wisata

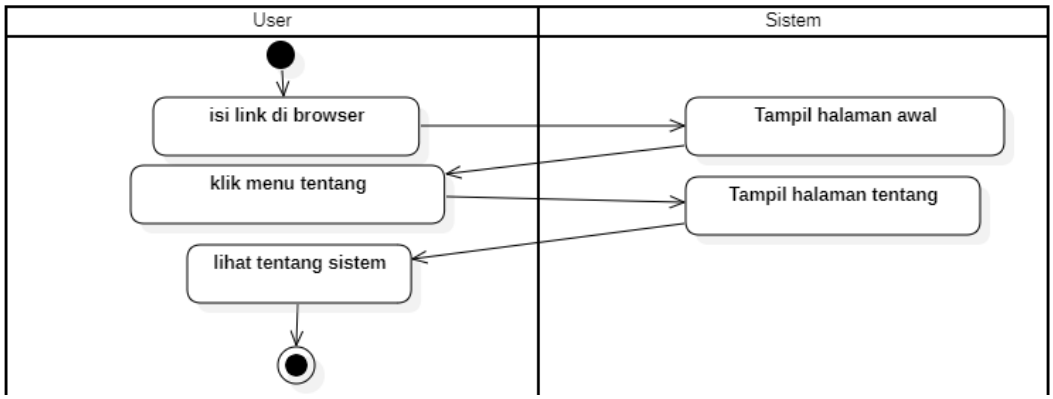
Diagram ini menggambarkan alur dari sisi *user* yang dimulai ketika pengguna membuka browser dan mengetikkan link ke sistem. Setelah halaman awal sistem muncul, *user* langsung diarahkan atau memilih menu "Peta Wisata". Sistem akan menampilkan peta berisi penanda lokasi tempat wisata. Ketika *user* mengklik salah satu penanda, sistem a akan menampilkan detail informasi objek wisata yang diklik, seperti nama, deskripsi, dan fasilitas.



Gambar 4.8 *Activity diagram* Peta Wisata

8. Melihat Informasi Tentang Sistem

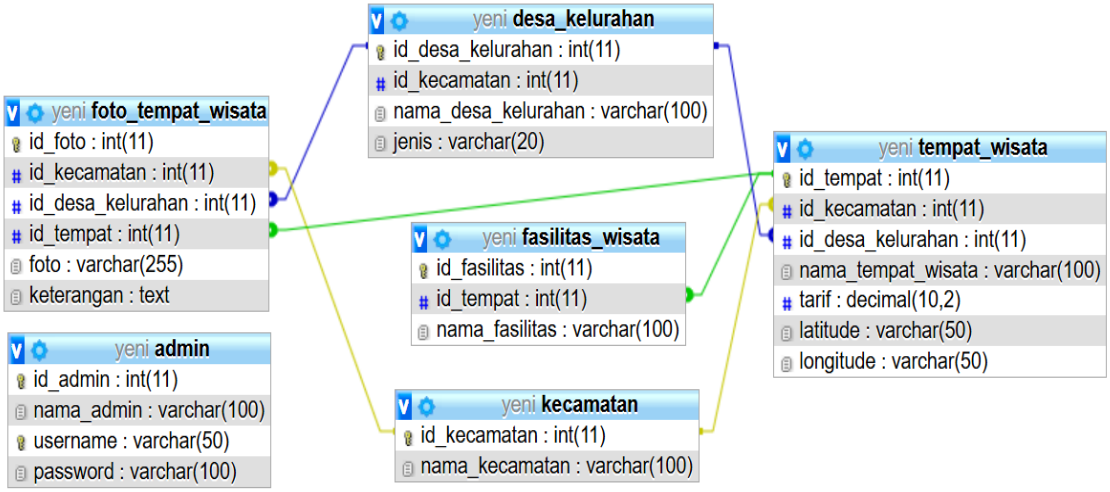
Pada diagram ini, aktivitas dimulai saat *user* berada di halaman awal sistem. *User* kemudian mengklik menu "Tentang". Sistem merespon dengan menampilkan halaman yang berisi informasi mengenai sistem SIPAR, latar belakang, tujuan, dan pihak pengelola. Proses ini tidak memerlukan input tambahan dari *user* dan hanya bersifat informatif.



Gambar 4.9 *Activity diagram* Tentang

3. 2 Perancangan *database*

Perancangan *database* dilakukan untuk membentuk struktur data yang akan digunakan dalam sistem informasi pariwisata. *Database* dirancang berdasarkan kebutuhan informasi yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya, dengan memperhatikan prinsip normalisasi agar data yang tersimpan tidak redundan dan mudah dikelola. Dalam sistem ini, terdapat beberapa tabel utama yang dirancang, antara lain tabel `admin`, tabel `kecamatan`, tabel desa_`kelurahan`, tabel `tempat_wisata`, tabel `foto_tempat_wisata` dan tabel `fasilitas_wisata`.



Gambar 4. 10 Rancangan *Database*

3.3 Implementasi Sistem

Implementasi sistem ini mencakup penerapan *fitur-fitur* sistem sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan, baik untuk pihak admin sebagai pengelola data maupun *user* sebagai pengunjung yang mengakses informasi. Berikut adalah penjelasan implementasi untuk masing-masing *fitur*:

1. Halaman Utama

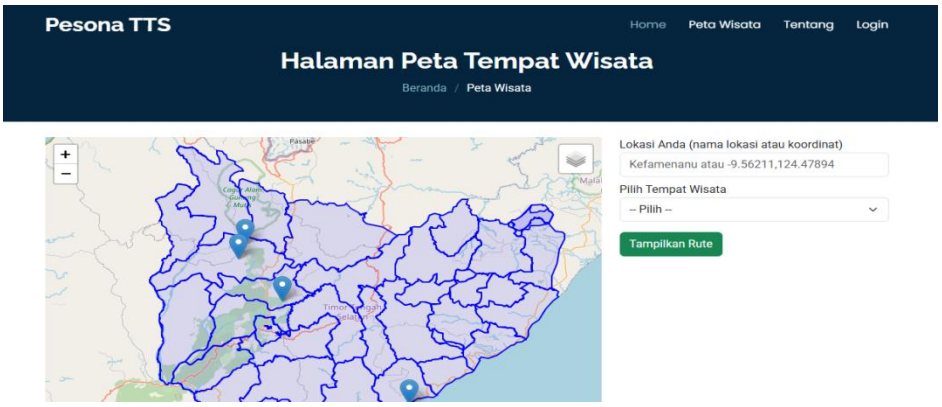
Halaman ini merupakan halaman pembuka ketika pengguna mengakses sistem melalui URL. Halaman ini menampilkan navigasi utama seperti "Peta Wisata", "Tentang", dan "*Login* Admin".



Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Awal

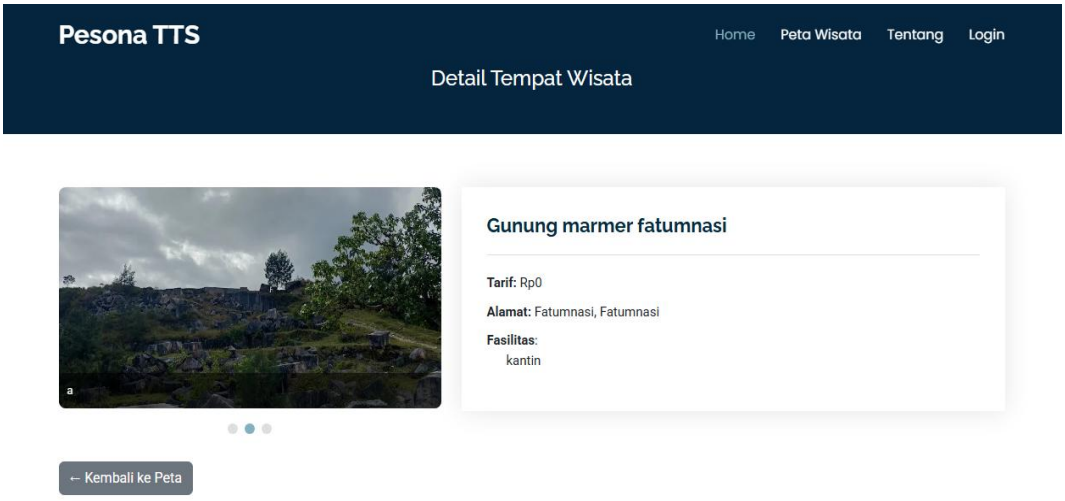
2. Halaman Peta Wisata

Halaman Peta Tempat Wisata dalam sistem "Pesona TTS" merupakan *fitur* utama yang menampilkan lokasi-lokasi wisata di Kabupaten Timor Tengah Selatan secara interaktif. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat peta wilayah TTS lengkap dengan marker (penanda) lokasi tempat wisata berdasarkan koordinat latitude dan longitude. Di samping peta, terdapat form input untuk mengisi lokasi awal dan memilih tempat wisata dari dropdown. Setelah memilih, pengguna dapat menekan tombol “Tampilkan Rute” untuk melihat jalur perjalanan dari lokasi pengguna ke tempat wisata yang dipilih.



Gambar 4.12 Tampilan halaman peta wisata

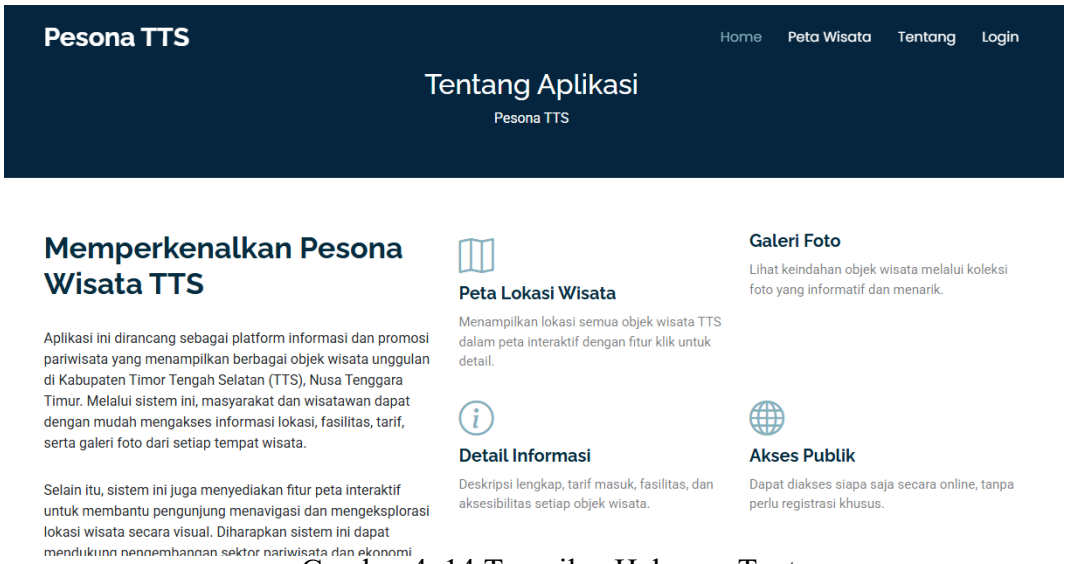
Selain itu, jika pengguna mengklik salah satu titik lokasi pada peta, maka sistem akan secara otomatis mengarahkan pengguna ke halaman detail tempat wisata yang dipilih. Pada halaman detail ini, pengguna dapat melihat informasi lengkap mengenai tempat wisata tersebut, seperti nama lokasi, tarif masuk, deskripsi, foto-foto, dan daftar fasilitas yang tersedia.



Gambar 4. 13 Tampilan Detail Peta Wisata

3. Halaman Tentang

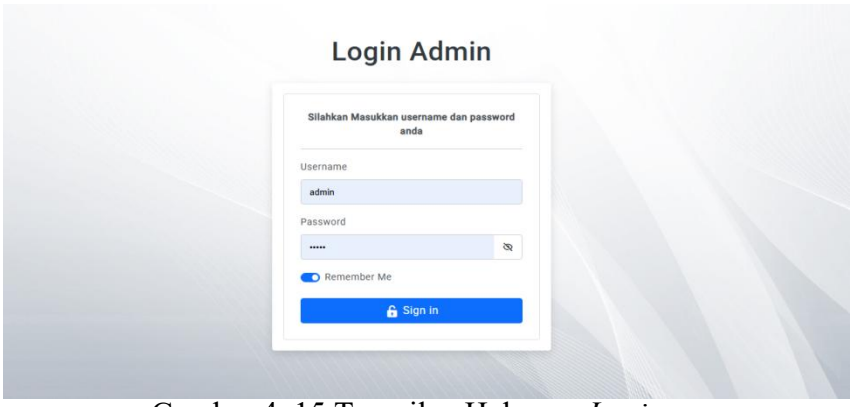
Halaman ini memberikan informasi mengenai sistem, tujuan pengembangannya, serta cakupan wilayah. Pengunjung dapat memahami konteks dari aplikasi ini dan siapa pengelolanya.



Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Tentang

4. Halaman *Login* Admin

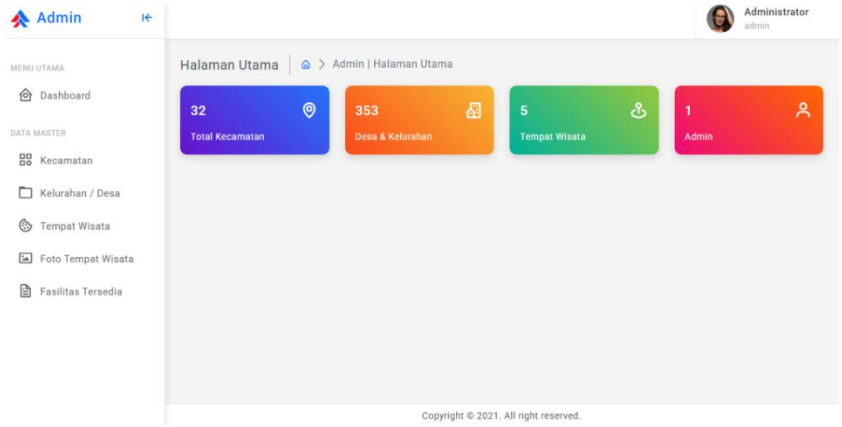
Halaman ini berfungsi sebagai gerbang autentikasi bagi admin. Admin harus memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar. Jika input benar, sistem akan mengarahkan ke halaman dashboard. Jika salah, maka sistem akan memberikan pesan kesalahan. Keamanan *login* dijaga dengan validasi sisi server dan penyimpanan *password* terenkripsi di *database*.



Gambar 4. 15 Tampilan Halaman *Login*

5. Halaman Dashboard

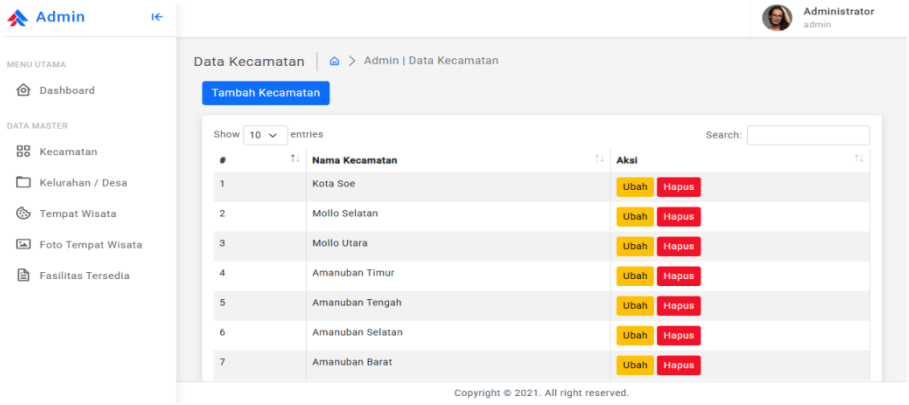
Setelah berhasil *login*, admin akan diarahkan ke halaman dashboard yang berfungsi sebagai pusat kontrol sistem. Di sini ditampilkan informasi ringkas berupa jumlah kecamatan, desa/kelurahan, tempat wisata, dan data lain yang dikelola. Terdapat juga menu navigasi untuk masuk ke halaman manajemen lainnya.



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Dashboard

6. Halaman Kecamatan

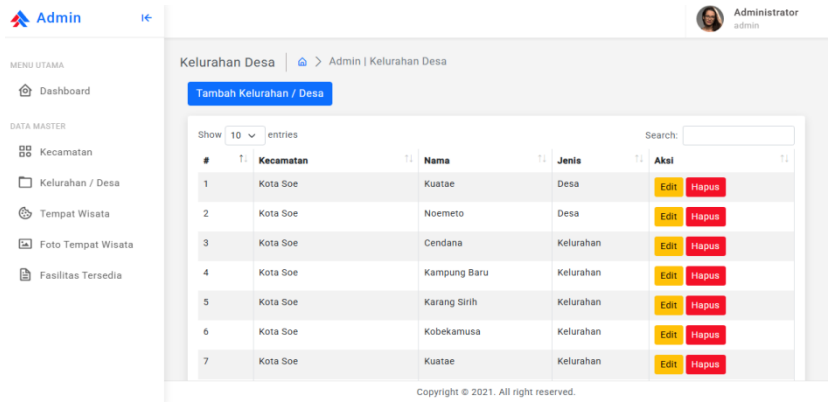
Halaman Data Kecamatan adalah *fitur* untuk admin yang digunakan dalam mengelola daftar kecamatan di wilayah Timor Tengah Selatan. Melalui halaman ini, admin dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data kecamatan secara langsung. Data ditampilkan dalam bentuk tabel, lengkap dengan tombol aksi di setiap baris, serta dilengkapi *fitur* pencarian dan pengaturan jumlah data yang ditampilkan. Halaman ini mempermudah admin dalam memelihara data wilayah secara efisien dan terorganisir.



Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Kecamatan

7. Halaman Kelurahan/Desa

Menu ini memungkinkan admin mengelola data kelurahan atau desa yang terhubung dengan kecamatan. Admin dapat menambahkan data baru, mengedit, dan menghapus data yang sudah ada.

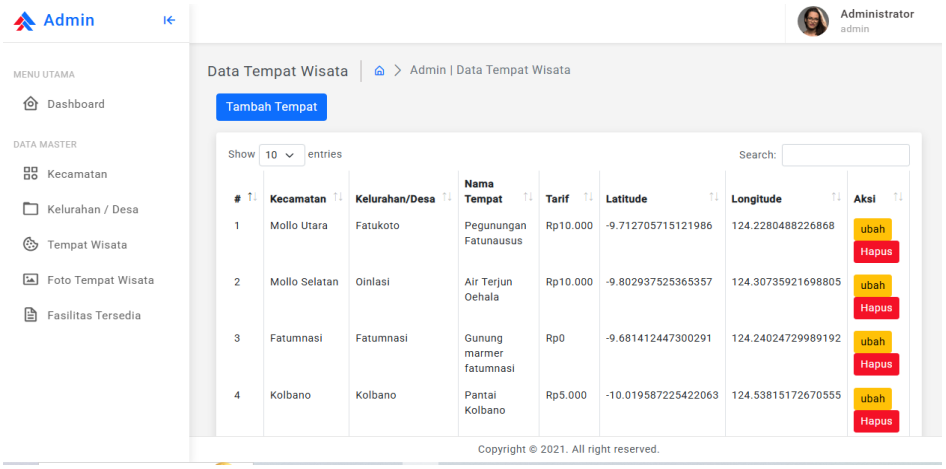


Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Kelurahan/Desa

8. Halaman Tempat Wisata

Halaman ini menyediakan fungsi bagi admin untuk mengelola informasi tempat wisata, seperti nama, lokasi administratif (kecamatan dan desa), tarif masuk, serta

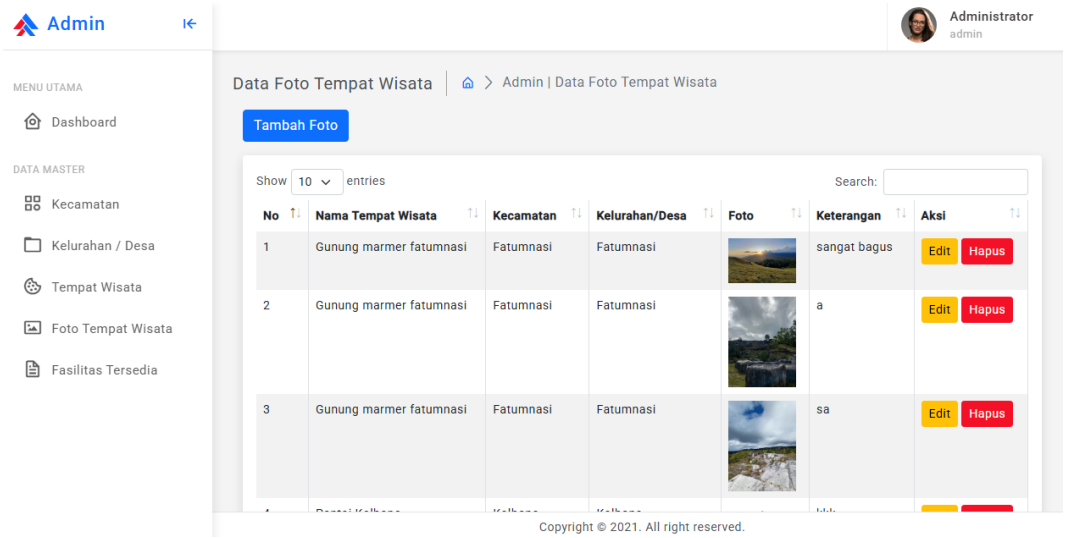
koordinat geografis. Data tempat wisata ditampilkan dalam bentuk tabel interaktif dengan *fitur* edit dan hapus.



Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Tempat Wisata

9. Halaman Foto Tempat Wisata

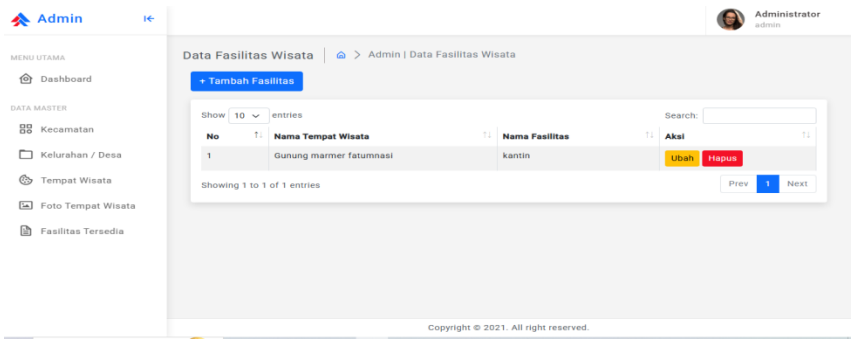
Melalui halaman ini, admin dapat mengunggah, mengubah, atau menghapus foto-foto yang merepresentasikan objek wisata tertentu. Tiap foto terhubung ke tempat wisata, kecamatan, dan desa. Admin juga bisa menambahkan keterangan untuk tiap foto.



Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Foto Tempat Wisata

10. Halaman Fasilitas Tersedia

Halaman ini digunakan admin untuk menambahkan daftar fasilitas yang tersedia di masing-masing tempat wisata, seperti toilet, parkiran, penginapan, dan lainnya. Admin dapat melakukan input, ubah, dan hapus data fasilitas sesuai kebutuhan.



Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Fasilitas

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi sistem informasi obyek wisata berbasis web di Kabupaten Timor Tengah Selatan (TTS) dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan sistem informasi obyek wisata dengan pendekatan User Centered Design (UCD) berhasil dilakukan melalui tahapan-tahapan utama, yaitu *understanding context of use*, *specifying user requirements*, *designing solutions*, dan *evaluating design*. Dengan melibatkan pengguna langsung dalam proses pengembangan, sistem yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan informasi dan kemudahan akses bagi pengguna, khususnya masyarakat dan wisatawan yang ingin mengetahui potensi wisata di TTS.

2. Pemanfaatan sistem informasi obyek wisata berbasis web mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi kepada masyarakat luas. Penggunaan fitur interaktif seperti peta wisata, informasi lokasi berbasis koordinat (latitude dan longitude), deskripsi tempat wisata, serta navigasi rute menuju lokasi, menjadikan sistem ini sebagai sarana promosi digital yang informatif dan mudah diakses. Hal ini berkontribusi dalam memperkenalkan potensi wisata daerah TTS secara lebih luas dan modern

Referensi

DAFTAR PUSTAKA

Kellen, Y. P., Usfinit, E. G., & Manek, S. S. KOMBINASI METODE AHP DAN CPI PADA SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN GURU TELADAN TINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) BERBASIS WEBSITE.

Dawis, A. M., Rahmayanti, D., Rachman, T., Impron, A., & Kelen, Y. P. K. (2025). Pendekatan Modern Dalam Analisis Dan Desain Teknologi Informasi.

Yoseph P. K. Kelen, Willi Sucipto, Krisantus J. Tey Seran, Hevi Herlina Ullu, Patricia Manek, Anastasia Kadek ety Lestari, Kristoforus Fallo; Decision support system for the selection of new prospective students using the simple additive weighted (SAW) method. AIP Conf. Proc. *25 July 2023; 2798 (1): 020001. https://doi.org/10.1063/5.0154676*

Abdurahman Hidayat1, Ahmad Yani2, R. (2019). *JTIM : Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*. *2*(2), 41–52.

Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, *2*(1), 1–7.

Iwan Setiawan. (n.d.). *No Title*. 978–979.

Kabu, M., & Misa, D. (2022). *Perencanaan paket wisata budaya di kabupaten timor tengah selatan*. *5*(01), 9–13.

Komunikasi, E. (2015). *Daftar pustaka 1)*. *1984*, 107–110.

Kurniawan, H., & bandung bondowoso, W. (2019). JURNAL SIMADA Sistem Informasi & Manajemen Basis Data. *Jurnal Simada*, *2*(2), 91–181.

Maydianto1, M. R. R., & 1Mahasiswa. (2021). *Jurnal Comasie*. *02*.

Sanjaya, I. K. R., Adiputra, Y., Putra, R. S., & Hermawan, K. (2021). Sistem Informasi Pariwisata Objek Wisata Tukad Campuhan Tampaksiring Berbasis Web. *KERNEL: Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika Dan Pendidikan Informatika*, *2*(1), 1–10. https://doi.org/10.31284/j.kernel.2021.v2i1.1854

Selan, M. A., Wahyuni, K. T., & Timur, K. J. (2020). *Analisis Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Indonesia Tahun 2015-2020*. *2020*(April), 197–206.

Shihab, F. M. (2022). *BERBASIS PLATFORM MENGGUNAKAN*. *2*.

Wiki Astri Siregar 1), & 3), R. S. H. 2) M. S. N. (2022). *1,2,3)*. *30*(April), 459–468.

Yuliani, O., & Prasojo, J. (2015). Berbasis Web Menggunakan Metode *User* Centered Design (Ucd). *Jurnal Angkasa*, *7*(2), 149–164.

Bunga Intan, F. R. (2020). Aplikasi Dashboard Monitoring Pelaporan Penelitian Pengabdian Masyarakat Dosen Dan Mahasiswa Universitas Bina Insan Lubuklinggau Bunga. *Betrik*, *03*, 116–125.

Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, *02*, 50–59.

Putra, Trise, Wira, D., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) Dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TEKNOIF*, *7*(1).

Bunga Intan, F. R. (2020). Aplikasi Dashboard Monitoring Pelaporan Penelitian Pengabdian Masyarakat Dosen Dan Mahasiswa Universitas Bina Insan Lubuklinggau

Bunga. *Betrik*, *03*, 116–125.

Hutahaen. (2016). *Perancangan Sistem Pemesanan Barang Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel Pada Pt Serico Gema Pratama*. 8–31.

Majid, B. &, Hari, Y. &, & Budhi, R. K. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Di Universitas Widya Kartika Surabaya*. 1–8.

Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, *02*, 50–59.

Putra, Trise, Wira, D., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) Dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TEKNOIF*, *7*(1).