

## Perancangan dan Pengembangan *Website* Pariwisata di Kabupaten Halamahera Timur

Elton Guselaw<sup>1</sup>, Charles E. Mongi<sup>2</sup>, Wisard Kalengkongan<sup>3</sup>, Eliasta Ketaren<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Sistem Informasi, Universitas Sam Ratulangi

\*e-mail: [eltongoeslaw@gmail.com](mailto:eltongoeslaw@gmail.com)<sup>1</sup>, [charlesmongi@unsrat.ac.id](mailto:charlesmongi@unsrat.ac.id)<sup>2</sup>, [wisard.kalengkongan@unsrat.ac.id](mailto:wisard.kalengkongan@unsrat.ac.id)<sup>3</sup>, [eliasketaren@unsrat.ac.id](mailto:eliasketaren@unsrat.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstract

*This research aims to design and develop a tourism website for East Halmahera Regency as an informative, interactive, and responsive platform for promoting local tourism. The Waterfall method was used in the development process, including requirement analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The results show that the website successfully provides comprehensive and accessible information about tourist destinations. Functional testing using the black box method proves that all features work properly, while usability testing indicates a user-friendly interface. This website is expected to serve as an effective digital promotional tool for local government and tourism stakeholders.*

**Keywords:** *Website, North Halmahera, System Design, Waterfall, Digital Promotion, Destination*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan website pariwisata Kabupaten Halmahera Timur sebagai media informasi dan promosi wisata yang informatif, interaktif, dan responsif. Metode Waterfall digunakan dalam proses pengembangan, meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil menunjukkan bahwa website berhasil menyajikan informasi destinasi wisata secara lengkap dan mudah diakses. Pengujian fungsionalitas menggunakan Black Box Testing membuktikan semua fitur bekerja baik, sementara usability testing menunjukkan antarmuka yang ramah pengguna. Website ini diharapkan menjadi sarana promosi digital yang efektif bagi pemerintah daerah dan pelaku industri pariwisata.

**Kata kunci:** *Website* Pariwisata, Halmahera Timur, Perancangan Sistem, *Waterfall*, Promosi Digital, Destinasi Wisata

## 1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor unggulan yang memiliki potensi besar dalam mendorong pertumbuhan ekonomi daerah, termasuk di Kabupaten Halmahera Timur, Provinsi Maluku Utara. Wilayah ini dikenal dengan kekayaan alam yang masih terjaga, budaya lokal yang khas, serta sejarah yang menarik untuk dikunjungi. Destinasi wisata seperti Air Terjun Tiga Bidadari, Pulau Plun, Pulau Paniki, serta bunker peninggalan Jepang menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal maupun mancanegara.

Namun, meskipun potensi wisatanya begitu beragam, promosi destinasi pariwisata di Kabupaten Halmahera Timur masih menghadapi tantangan signifikan. Salah satu kendala utama adalah kurangnya media informasi digital yang representatif dan mudah diakses oleh calon pengunjung. Informasi tentang objek wisata sering tersebar di berbagai platform tanpa koordinasi yang baik, sehingga menyulitkan wisatawan dalam merencanakan kunjungan mereka.

Dalam era transformasi digital seperti saat ini, website menjadi salah satu sarana penting dalam mempromosikan dan mengelola destinasi wisata secara efektif. Website tidak hanya

berfungsi sebagai pusat informasi, tetapi juga sebagai wajah resmi daerah yang dapat meningkatkan citra positif dan daya saing wisata lokal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inisiatif dalam bentuk perancangan dan pengembangan website pariwisata Kabupaten Halmahera Timur, yang informatif, interaktif, dan responsif.

Website ini dirancang untuk menjadi media promosi yang efektif dan sumber informasi terpercaya bagi wisatawan. Selain itu, website juga diharapkan menjadi bagian dari upaya pemerintah daerah dalam mendigitalisasi layanan publik dan memperkuat ekonomi kreatif melalui teknologi informasi. Dengan dukungan teknologi web yang tepat, website ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, memperkuat identitas daerah, serta memberikan kontribusi nyata terhadap pertumbuhan ekonomi lokal.

## 2. METODE

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Halmahera Timur, Provinsi Maluku Utara. Lokasi ini dipilih karena merupakan sumber utama informasi mengenai destinasi wisata, promosi, serta kebijakan terkait pengelolaan pariwisata daerah.

Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama bulan Juni 2025, sesuai dengan tahapan pengembangan sistem yang direncanakan. Proses penelitian melibatkan observasi langsung ke lokasi wisata, wawancara dengan stakeholder, serta pengumpulan data pendukung untuk perancangan dan pengembangan website.

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua pendekatan utama: data primer dan data sekunder, guna memperoleh informasi yang akurat dan relevan dalam proses perancangan dan pengembangan website.

- Data primer

Data primer diperoleh langsung dari sumber asli melalui tiga metode utama:

- 1) Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di lokasi wisata untuk memahami kondisi lapangan, fasilitas yang tersedia, serta potensi wisata yang dapat dioptimalkan melalui media digital. Selain itu, observasi juga membantu mengidentifikasi kebutuhan informasi yang penting untuk disampaikan melalui website.

- 2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak terkait seperti:

- a. Pengelola objek wisata
- b. Wisatawan
- c. Masyarakat sekitar lokasi wisata

Tujuan wawancara adalah untuk menggali informasi mendalam mengenai:

- a. Kebutuhan fitur dan informasi yang harus ada di website
- b. Kendala dalam promosi wisata saat ini
- c. Harapan pengguna terhadap desain dan pengalaman pengguna (user experience)

- 3) Kuesioner

Kuesioner disusun dan disebar kepada calon pengguna website, baik wisatawan maupun masyarakat lokal. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan masukan mengenai preferensi mereka terhadap tampilan, navigasi, dan kemudahan akses website.

- Data sekunder

Data sekunder dikumpulkan dari sumber-sumber tidak langsung yang mendukung penelitian ini:

- 1) Studi Literatur

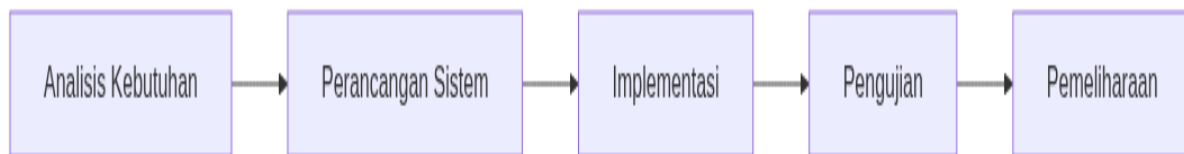
Merupakan referensi teoritis dari jurnal ilmiah, buku, dan penelitian terdahulu tentang pengembangan website pariwisata. Studi literatur bertujuan untuk memahami konsep, teknologi, dan metodologi terbaik dalam merancang sistem informasi berbasis web.

- 2) Dokumentasi dan Arsip

Data diperoleh dari pemerintah daerah atau dinas pariwisata, mencakup jumlah kunjungan wisatawan, potensi wisata, serta strategi promosi yang telah dilakukan sebelumnya. Informasi ini menjadi dasar dalam merancang konten dan fitur website yang informatif dan sesuai dengan kebutuhan promosi wisata.

### Tahapan Perancangan dan Pengembangan Sistem

Proses perancangan dan pengembangan website dilakukan dengan menggunakan model Waterfall, sebuah model pengembangan perangkat lunak yang bersifat linier dan berurutan. Model ini cocok digunakan ketika kebutuhan sistem sudah jelas dan stabil sejak awal. Berikut adalah diagram alur tahapan penelitian menggunakan model Waterfall:



Gambar 1 Tahapan Metode Waterfall

#### 1. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dalam model Waterfall adalah analisis kebutuhan, yaitu proses identifikasi informasi, fitur, dan elemen lain yang diperlukan dalam website. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:

- Observasi langsung ke lokasi wisata untuk memahami potensi, fasilitas, serta kendala dalam promosi wisata.
- Wawancara dengan pengelola wisata, wisatawan, dan masyarakat sekitar untuk mengetahui harapan dan kebutuhan sistem.
- Identifikasi kebutuhan fungsional seperti informasi destinasi wisata, galeri foto/video, peta lokasi, form kontak, serta sistem manajemen konten admin.
- Identifikasi kebutuhan non-fungsional seperti responsivitas, kecepatan akses, keamanan data, dan kompatibilitas dengan berbagai perangkat.

#### 2. Perancangan Sistem

Setelah kebutuhan sistem teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah perancangan sistem. Rancangan dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah ditentukan dan meliputi beberapa aspek berikut:

- 1) Arsitektur Sistem

Menentukan struktur dan alur kerja website, termasuk hubungan antara frontend, backend, dan database.

- 2) Desain Antarmuka Pengguna (UI/UX)

Menggunakan tools seperti Figma untuk membuat wireframe dan prototipe antarmuka yang user-friendly dan responsif.

- 3) Perancangan Basis Data

Menggunakan MySQL sebagai sistem manajemen basis data, dengan pembuatan Entity Relationship Diagram (ERD) untuk memodelkan hubungan antar tabel seperti destinasi wisata, galeri, kategori, dan pengguna

4) Diagram UML

Diagram Use Case, Activity, dan Class digunakan untuk menggambarkan proses dan interaksi dalam sistem secara visual dan terstruktur.

**3. Implementasi**

Tahap implementasi merupakan proses penerapan rancangan sistem ke dalam bentuk website yang nyata. Proses ini mencakup:

1) Pengembangan Frontend

Menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript untuk membangun antarmuka pengguna yang interaktif dan responsif.

2) Pengembangan Backend

Menggunakan PHP Native untuk menangani logika bisnis, autentikasi, dan pengelolaan data.

3) Integrasi Database

Melibatkan penyimpanan dan pemrosesan data menggunakan MySQL, serta integrasi dengan sistem backend untuk menampilkan informasi secara dinamis.

**4. Pengujian Sistem**

Setelah proses implementasi selesai, dilakukan pengujian sistem untuk memastikan bahwa website berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode pengujian yang digunakan adalah:

1) Black Box Testing

Pengujian fungsional tanpa melihat kode sumber, untuk memastikan semua fitur bekerja dengan benar.

2) Usability Testing

Melibatkan pengguna untuk menilai pengalaman dalam menggunakan website, termasuk navigasi, kecepatan akses, dan kesesuaian dengan ekspektasi pengguna.

**5. Pemeliharaan dan Evaluasi**

Tahap terakhir dalam model Waterfall adalah pemeliharaan dan evaluasi sistem, yang bertujuan untuk menjaga performa website dan meningkatkan kualitasnya secara berkala. Aktivitas yang dilakukan meliputi:

1) Pengumpulan umpan balik dari pengguna terkait pengalaman dan masalah yang ditemui.

2) Perbaikan bug dan penyesuaian desain berdasarkan hasil pengujian dan masukan pengguna.

3) Pembaruan konten secara berkala untuk menjaga keakuratan informasi.

4) Monitoring server dan performa website untuk memastikan sistem tetap berjalan optimal.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi fitur dan informasi utama yang harus disediakan oleh website agar dapat memenuhi harapan pengguna. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara dengan pengelola wisata, dan kuesioner dari calon pengguna.

Hasil analisis menunjukkan bahwa calon pengguna membutuhkan informasi sebagai berikut:

## Functional Requirements

Tabel 1. Functional requirements

No.	Informasi yang dibutuhkan
1	Daftar destinasi wisata lengkap dengan foto, lokasi, fasilitas, dan jam operasional
2	Galeri visual (foto/video) dari masing-masing destinasi
3	Peta interaktif lokasi wisata
4	Form kontak untuk pertanyaan dan saran
5	Fitur pencarian dan filter berdasarkan jenis wisata
6	Rating dan ulasan dari pengunjung
7	Informasi aksesibilitas dan transportasi menuju lokasi wisata

Selain itu, beberapa fitur administratif juga diperlukan untuk memudahkan pihak pengelola dalam mengelola konten secara mandiri:

## NonFunctional Requirements

Tabel 2. Non functional requirements

No.	Fitur admin
1	Login dan autentikasi admin
2	Dashboard manajemen data wisata
3	Input, edit, dan hapus destinasi wisata
4	Manajemen galeri foto/video
5	Respon pertanyaan atau pesan pengunjung
6	Monitoring rating dan ulasan

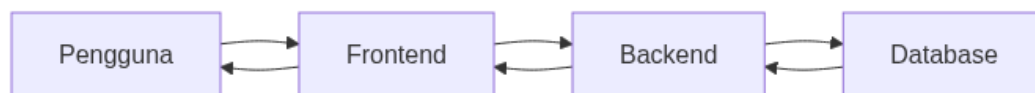
Berdasarkan hasil analisis tersebut, dibuatlah rancangan sistem yang akan iimplementasikan dalam bentuk website pariwisata Kabupaten Halmahera Timur.

## Desain Sistem

Setelah kebutuhan teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah merancang sistem berbasis web. Desain sistem mencakup arsitektur, antarmuka pengguna (UI/UX), basis data, dan diagram UML.

### 1. Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem dirancang dengan pendekatan client-server, dimana front-end ditampilkan kepada pengguna melalui browser, sedangkan back-end mengelola logika bisnis dan database.



Gambar 2. Arsitektur sistem

### 2. Desain UI/UX

Desain antarmuka pengguna dirancang menggunakan tools Figma, dengan prinsip responsif dan *user-friendly*. Wireframe awal dibuat untuk halaman utama, daftar wisata, detail tempat wisata, halaman login, dashboard admin, dan menu manajemen konten.

Wireframe Halaman Utama

HALMAHERA TIMUR TOURISM

[HOME](#) [ATTRACTIONS](#) [ABOUT](#) [CONTACT](#)

Hero Banner

Attractions to Visit!

Air Terjun Tiga Bidada

Pulau Mia (Panik)

Pulau Plun (Tengah)

About Us

Our mission is to connect visitors with the best services, ensure transparency, and support sustainable tourism.

Contact Us

Name

Email

Message

SEND MESSAGE

Copyright @ HALTourism 2025 | Privacy Policy | Developed By: @dkx

Gambar 3. Halaman utama wireframe

Wireframe Daftar Tempat Wisata

HALTOURISM

[HOME](#) [ATTRACTIONS](#) [ABOUT](#) [CONTACT](#)

Search packages by ti

Name (A-Z)

Air Terjun Tiga Bidadari

\*\*\*\*\*  
Selama musim liburan... (+2 jam).

View Package +

Pulau Mia (Paniki)

\*\*\*\*\*  
Pasir putih, diving, kelelawar.

View Package +

Bunker Peninggalan Jepang di Hatetabako

\*\*\*\*\*  
Benteng tepi pantai...

View Package +

Pulau Plun (Tengah)


\*\*\*\*\*  
19,27 ha, taman laut, snorkeling.

View Package +

Copyright @ HALTourism 2025 | Privacy Policy | Developed By: @dkx

Gambar 4. Wireframe daftar tempat wisata

## Wireframe Detail Tempat Wisata



[HOME](#) [ATTRACTIONS](#) [ABOUT](#) [CONTACT](#) [LOGIN](#)

Hero Image - Air Terjun Tiga Bidadari

**Air Terjun Tiga Bidadari**  
\*\*\*\*\*  
Location: Desa Deka Ino, Kec. Wasile Timur, Kab. Halmahera Timur, Prov. Maluku Utara  
Distance: ± 45 km from Buli Airport | ± 2 hrs from Kota Haba  
Access: 4WD or motorbike (3 km off-road from main road)  
Height: 100 m, tiered ± 50 steps  
Width: 8 m (top), 20 m (bottom)  
Best Season: Holiday seasons (Lebaran & religious holidays)

Map Location

Google Maps Embed

Gallery

**Reviews (0)**  
No reviews yet - be the first to share your experience!

[Book Now](#)

Copyright © HALTourism 2025 | Privacy Policy | Developed By: @dkx

Gambar 5. Wireframe detail tempat wisata

## Wireframe Halaman Login Admin

LOGO

## Login

Sign in to start your session

[Go to Website ->](#)

Gambar 6. Wireframe halaman login admin

### Wireframe Dashboard Admin

LOGO

Elton Goeslaw

- Dashboard
- Packages
- Bookings
- Inquiries
- Rate & Reviews
- Settings

## Dashboard

Home / Dashboard

Packages 4	Bookings 12	Inquiries 3	Reviews 8
---------------	----------------	----------------	--------------

### Quick Actions

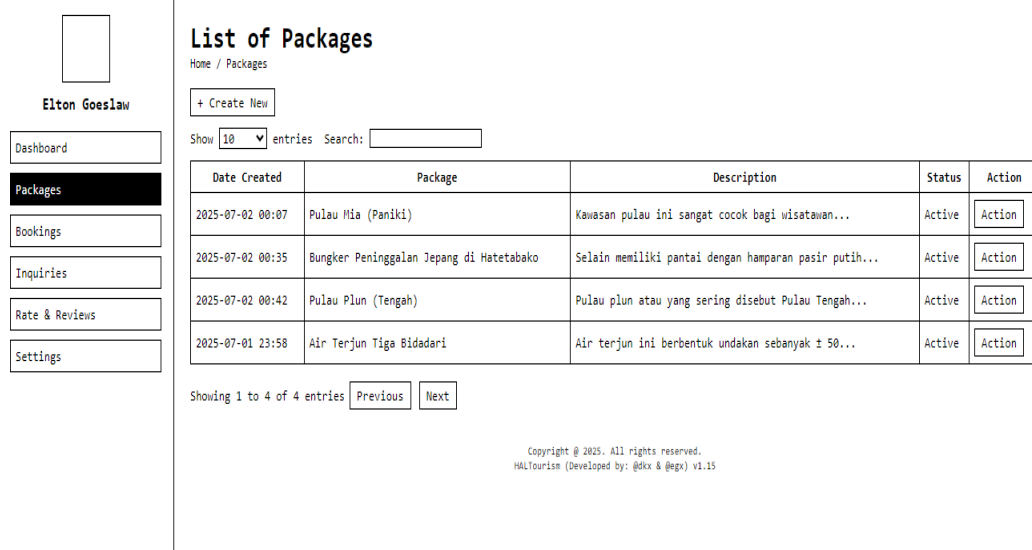
[+ Add Package](#) [View Bookings](#) [Reply Inquiries](#)

Copyright © 2025. All rights reserved.  
HALTourism (Developed by: @dtkx & @egx) v1.15

Gambar 7. Wireframe dashboard admin

### Wireframe Menu Manajemen Konten



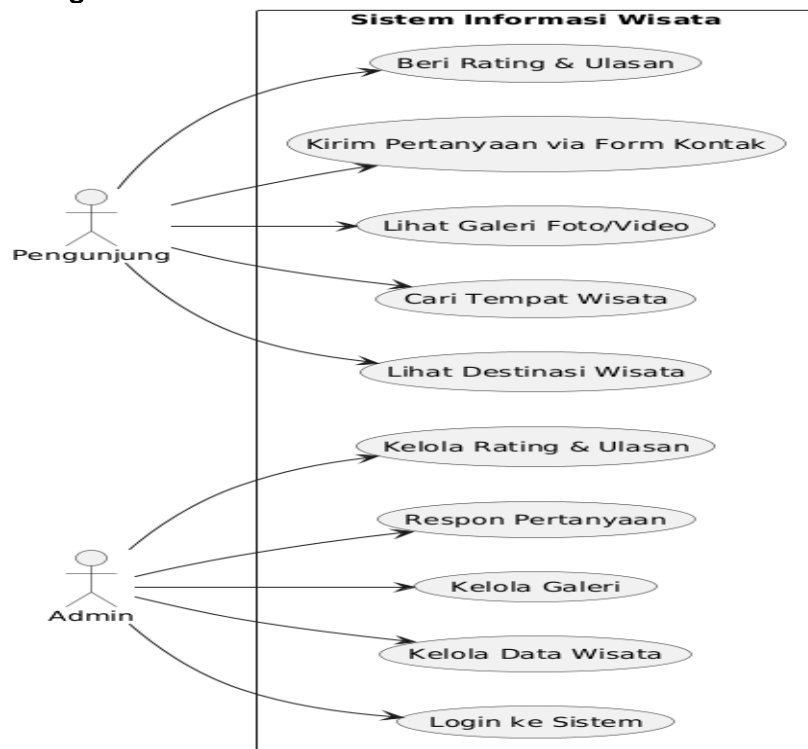


Gambar 8. Wireframe menu manajemen konten

- UML Diagram

Untuk memvisualisasikan struktur dan alur sistem secara lebih jelas, dibuatlah beberapa diagram UML (Unified Modeling Language) sebagai berikut:

- Use Case Diagram



Gambar 9. Use case diagram

Diagram ini menunjukkan interaksi antara pengguna (pengunjung dan admin) dengan sistem. Pengunjung dapat melihat destinasi wisata, mencari lokasi, melihat galeri foto/video, mengirim pertanyaan, serta memberikan rating dan ulasan. Admin memiliki akses penuh untuk mengelola konten, termasuk data wisata, galeri, dan komunikasi dengan pengunjung.

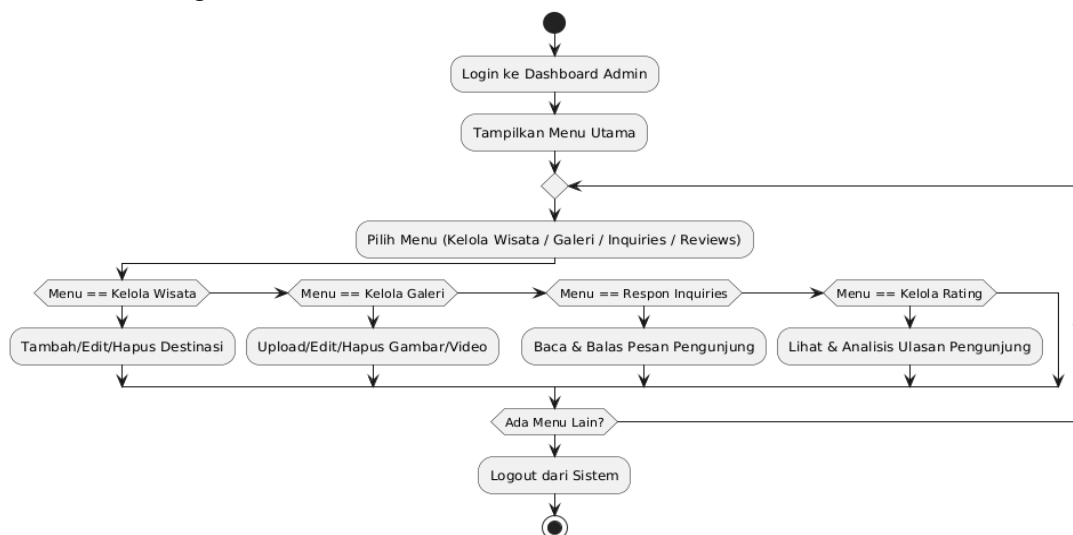
- *Activity Diagram User*



Gambar 10. *Activity Diagram User*

*Activity Diagram* untuk pengunjung menggambarkan alur pengguna saat mengakses informasi wisata, melihat detail destinasi, serta kemungkinan interaksi seperti mengisi form kontak dan memberikan ulasan.

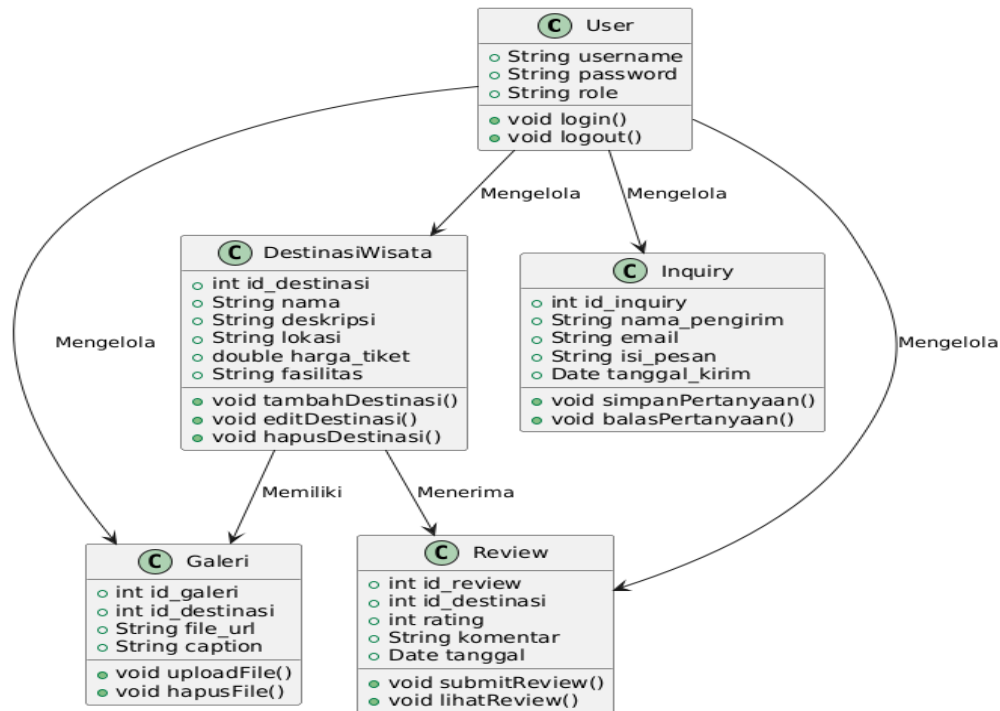
- *Activity Diagram Admin*



Gambar 11. *Activity diagram admin*

*Activity Diagram* untuk admin menunjukkan alur kerja utama dalam dashboard, mulai dari login hingga melakukan berbagai aktivitas pengelolaan konten, seperti menambah destinasi wisata, mengelola galeri, merespons pertanyaan, dan melihat ulasan wisatawan.

- *Class Diagram*



Gambar 12. *Class Diagram*

*Class Diagram* ini menunjukkan struktur kelas utama dalam sistem beserta atribut dan methodnya:

- 1) User: entitas yang mengakses sistem, baik pengunjung maupun admin.
- 2) Destinasi Wisata: menyimpan informasi tentang tempat wisata.
- 3) Galeri: menyimpan media visual destinasi wisata.
- 4) Inquiry: pesan dari pengunjung.
- 5) Review: ulasan dan rating dari pengunjung.

Setiap class dilengkapi dengan method untuk operasi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*).

### Perancangan Basis Data

Sistem menggunakan basis data *MySQL* dengan beberapa tabel utama:

- 1) users : menyimpan data akun admin/sub-admin
- 2) destinasi\_wisata : menyimpan informasi tentang objek wisata
- 3) galeri : menyimpan foto/video destinasi wisata
- 4) ulasan : menyimpan komentar dan rating dari pengunjung
- 5) pertanyaan : menyimpan form kontak pengguna

Struktur tabel direpresentasikan dalam *Entity Relationship Diagram* (ERD), yang menggambarkan hubungan antar entitas.

### 3.1 Implementasi Sistem

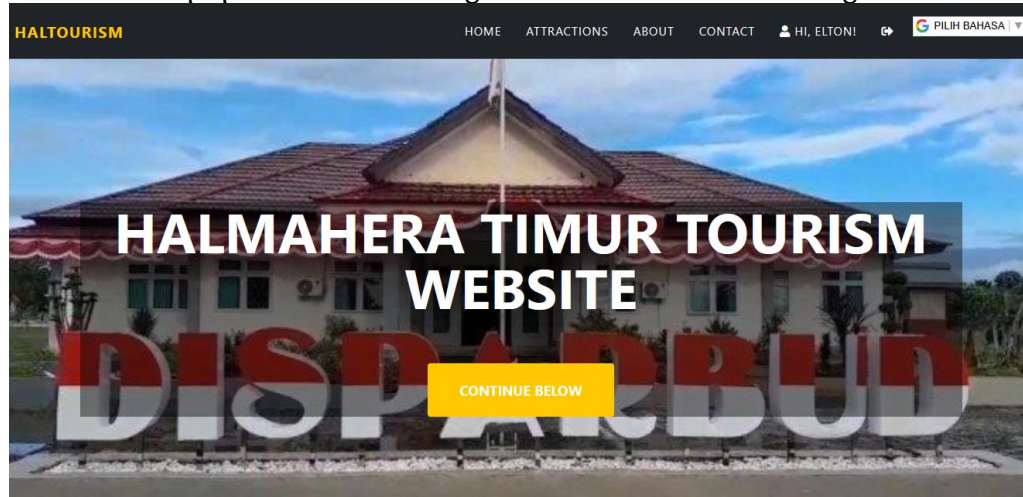
Setelah desain sistem selesai, tahap selanjutnya adalah implementasi. Website dibangun menggunakan teknologi berbasis web:

- 1) *Frontend* : *HTML, CSS, JavaScript* (dengan Bootstrap)
- 2) *Backend* : *PHP Native*
- 3) *Database* : *MySQL*
- 4) *Tools Pendukung* : *Draw.io* (desain UI), phpMyAdmin (manajemen database)

Beberapa bagian utama website yang berhasil diimplementasikan:

- Halaman Utama (*Homepage*)

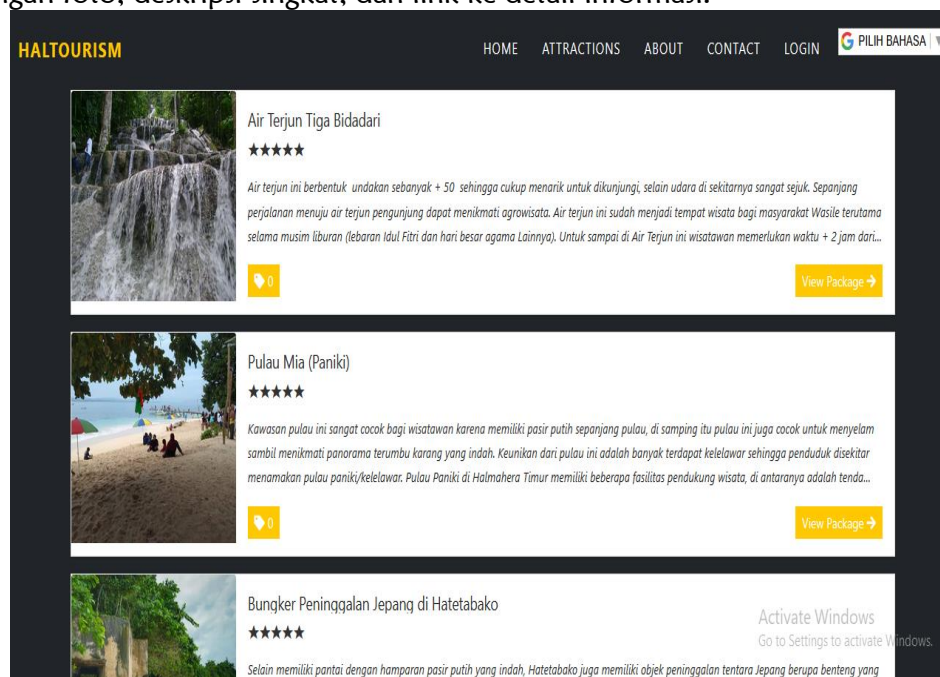
Halaman ini menjadi pintu masuk pengguna ke dalam sistem. Menampilkan banner promosi, daftar wisata populer, informasi singkat destinasi, dan menu navigasi.



Gambar 13. Halaman utama (*homepage*)

- Daftar Tempat Wisata

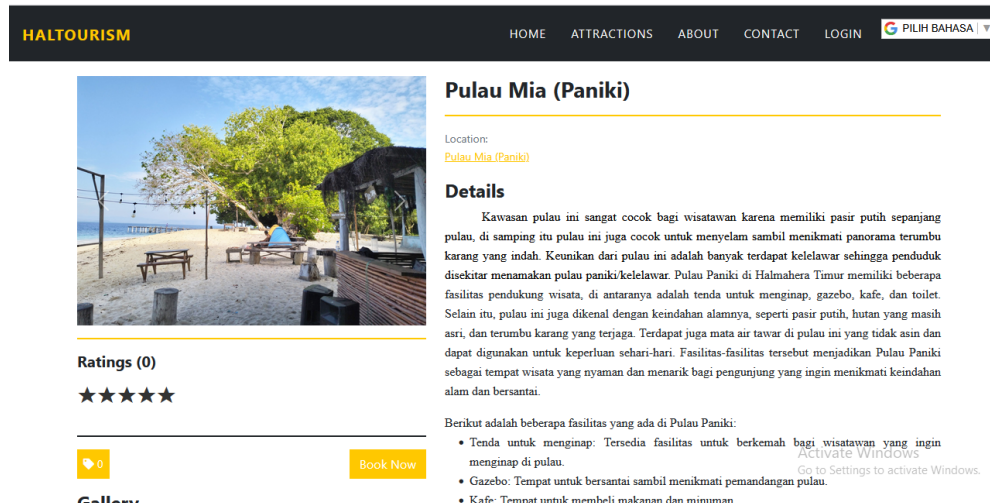
Pengguna dapat menjelajahi berbagai destinasi wisata di Kabupaten Halmahera Timur, lengkap dengan foto, deskripsi singkat, dan link ke detail informasi.



Gambar 14. Daftar tempat wisata

- Detail Tempat Wisata

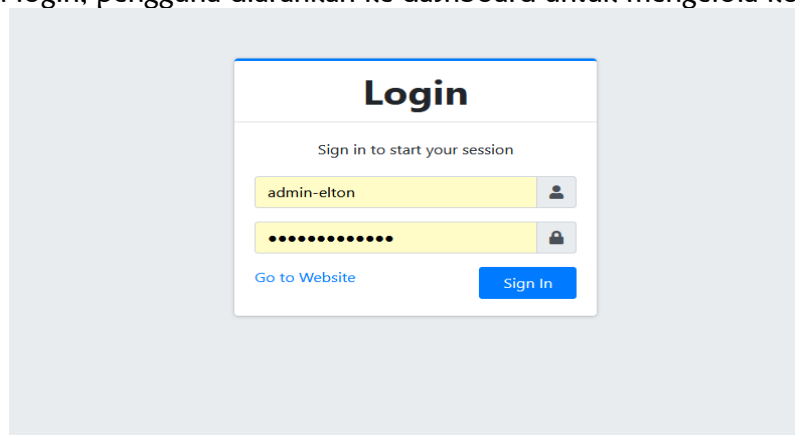
Halaman ini menampilkan informasi lengkap mengenai destinasi wisata, termasuk lokasi, fasilitas, harga tiket, jam operasional, serta galeri foto/video.



Gambar 15. Detail tempat wisata

- Halaman Login Admin

Fitur otentikasi admin/sub-admin dirancang dengan sistem validasi username dan password. Setelah login, pengguna diarahkan ke dashboard untuk mengelola konten.

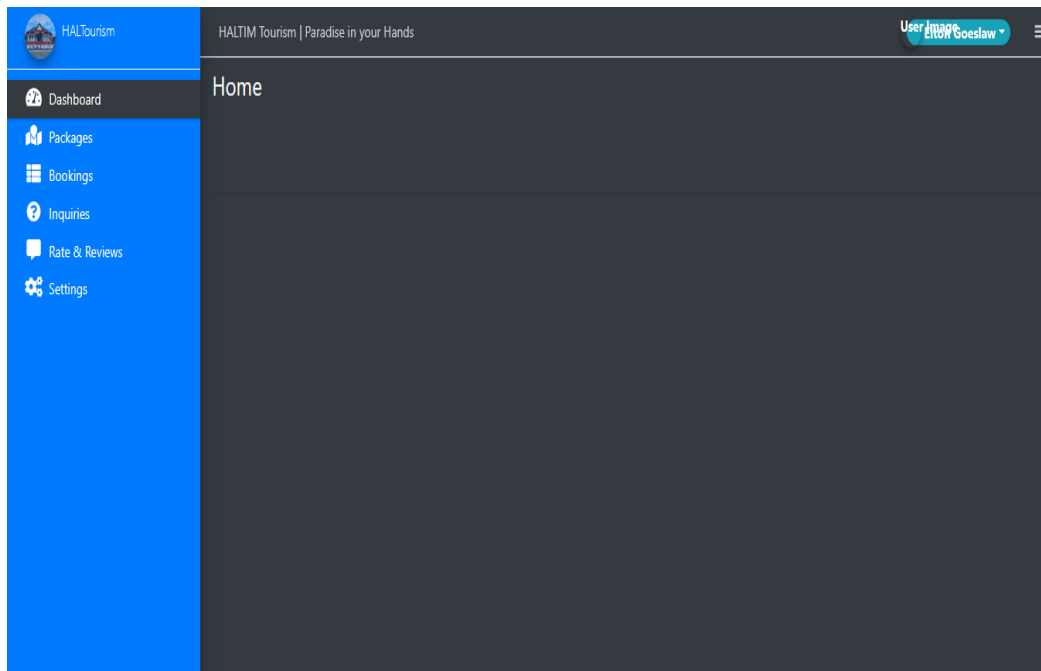


Gambar 16. Halaman login admin

- Dashboard Admin

Dashboard admin memberikan akses untuk mengelola:

- 1) Data destinasi wisata
- 2) Galeri foto/video
- 3) Pesan/pertanyaan pengunjung
- 4) Rating dan ulasan wisata
- 5) Informasi profil dan pengaturan sistem

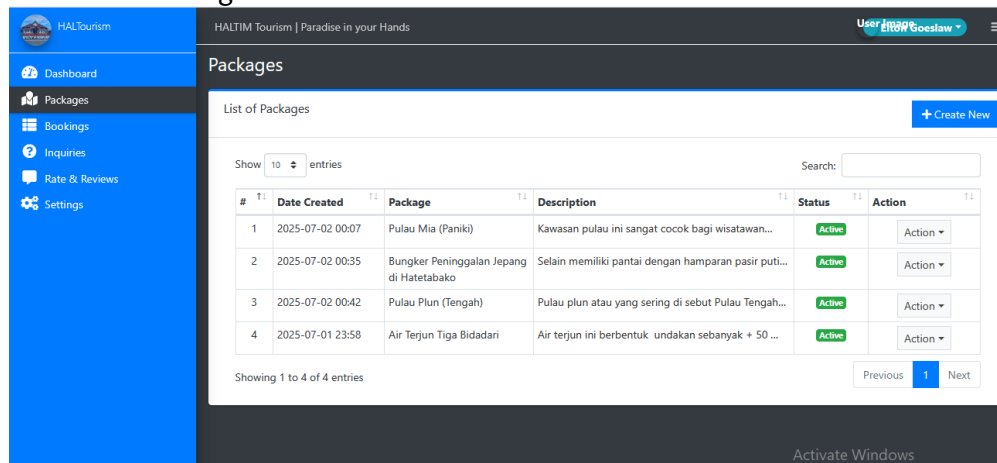


Gambar 17. Halaman *dashboard* admin

- Menu Manajemen Konten

Menu ini memungkinkan admin untuk:

- 1) Menambahkan destinasi baru
- 2) Mengedit atau menghapus destinasi wisata
- 3) Mengelola galeri
- 4) Merespon pertanyaan pengunjung
- 5) Melihat dan mengelola ulasan



Gambar 18. Menu manajemen konten

## Pengujian Sistem

Setelah sistem diimplementasikan, dilakukan pengujian untuk memastikan semua fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode pengujian yang digunakan adalah:

- BlackBox Testing

Pengujian ini dilakukan tanpa melihat kode sumber, hanya berdasarkan fungsi dan output dari sistem. Beberapa fitur yang diuji meliputi:

Tabel 3. *BlackBox testing*

Fitur	Deskripsi pengujian	Hasil
Halaman Utama	Tampilan <i>homepage</i> dan navigasi	Berhasil
Detail Wisata	Menampilkan informasi lengkap destinasi	Berhasil
Galeri	Menampilkan foto/video destinasi	Berhasil
Form Kontak	Menerima input dari pengguna	Berhasil
<i>Login Admin</i>	Verifikasi <i>username/password</i>	Berhasil
Manajemen Data	Input/edit/hapus destinasi wisata	Berhasil

- *Usability Testing*

Pengujian *usability* dilakukan dengan melibatkan calon pengguna untuk menilai kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna (*user experience*). Responden diminta melakukan aktivitas tertentu dan memberikan umpan balik.

Berikut adalah hasil ringkasan dari *usability testing*:

Tabel 4. *Usability Testing*

Parameter	Skor	Keterangan
Kemudahan Navigasi	4.7	Sangat Mudah
Kecepatan Akses	4.5	Cepat
Responsivitas	4.8	Sangat Responsif
Keterbacaan Informasi	4.6	Jelas dan Terstruktur
Keseluruhan Pengalaman	4.7	Sangat Baik

### ***Maintenance dan Evaluasi***

Setelah sistem diuji, dilakukan evaluasi dan pemeliharaan awal untuk memperbaiki bug minor dan memastikan performa sistem tetap optimal. Aktivitas yang dilakukan meliputi:

- 1) Perbaikan error minor dari hasil pengujian
- 2) Pembaruan konten secara berkala
- 3) *Monitoring server dan database*
- 4) Pengumpulan umpan balik untuk pengembangan lanjutan

*Website* siap digunakan sebagai media promosi digital yang efektif bagi pemerintah daerah maupun pelaku industri pariwisata lokal.

## **4. PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil perancangan dan pengembangan yang telah dilakukan, *website* pariwisata Kabupaten Halmahera Timur berhasil dibuat sebagai media informasi dan promosi yang informatif, interaktif, dan responsif. *Website* ini menyajikan informasi lengkap mengenai destinasi wisata, fasilitas pendukung, lokasi, harga tiket masuk, galeri foto/video, serta formulir kontak untuk pertanyaan dan masukan pengunjung. Desain antarmuka dirancang dengan pendekatan *user-friendly* dan responsif, sehingga dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik desktop maupun *mobile*. Penggunaan metode pengembangan *Waterfall* memastikan

proses perancangan, implementasi, dan pengujian sistem berjalan secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil pengujian fungsionalitas menggunakan *metode black box* menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan dengan baik, sementara pengujian *usability* membuktikan bahwa *website* mudah digunakan dan memberikan pengalaman pengguna yang positif. *Website* ini diharapkan dapat menjadi sarana promosi digital yang efektif bagi pemerintah daerah dan pelaku industri pariwisata dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Halmahera Timur. Selain itu, *website* juga memberikan kontribusi dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung sektor pariwisata secara lebih efektif dan efisien.

### Saran

Beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

- 1) Pengembangan *Mobile App* : Sebagai langkah lanjut, dapat dikembangkan aplikasi *mobile* berbasis *Android/iOS* untuk meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas pengguna.
- 2) Integrasi *API* Peta : *Website* dapat diintegrasikan dengan *Google Maps API* untuk memudahkan wisatawan dalam menjangkau lokasi wisata.
- 3) Penggunaan *CMS* : Agar lebih mudah dikelola oleh dinas pariwisata, *website* dapat dikembangkan menggunakan sistem manajemen konten seperti *WordPress* atau *Laravel Admin Panel*.
- 4) Sistem *Booking Online* : Pengembangan fitur pemesanan tiket *online* dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan kunjungan wisatawan.
- 5) Pelatihan Pengelolaan *Website* : Diberikan pelatihan kepada petugas dinas pariwisata setempat agar dapat mengelola konten secara mandiri dan profesional.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amallia, Urva, G. ., & Sellyana, A. (2025). Implementasi Metode K-Nearest Neighbor (KNN) Untuk Tingkat Kepuasan Masyarakat Terhadap Pelayanan Donor Darah Di Palang Merah Indonesia (PMI) Kota Dumai. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi*, 13(1), 10–19.
- Fariyanto, F. Suaidah, S. dan Ulum, F. (2021) Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pariwisata Kampung Wisata Papringan Berbasis Web.
- Juliana, L., Sinaga, S. ., Siagian , D. L. ., & Panjaitan, C. H. P. . (2025). Implementasi Metode Waterfall dalam Rekayasa Perangkat Lunak Stok Barang Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi*, 13(1), 53–61.
- Nixon, R. (2020). *Learning PHP, MySQL & JavaScript: With jQuery, CSS dan HTML5*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Nurjanah, S., & Ramadhan, R. (2021). Perancangan Website Pariwisata untuk Meningkatkan Promosi Wisata Daerah. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(3), 77–84.
- Nurlaila, F., & Fikri, M. (2022). Kinerja Aset Fasilitas Wisata Alam pada Wisata Alam Mega Tutupan Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmiah Hospitality*.
- Sari, D. (2021). *Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web: Implementasi dan Evaluasi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Serli Yuliana Sari, Mirfan, Matalangi (2021). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Barru.
- Sofjan. M, Ramaddan Julianti, Rifki Maulana (2020), Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Pariwisata Di Wilayah Kota Bogor Berbasis Web. *Academic Journal of Computer Science Research* VOL 2. Bogor.
- Welling, L., & Thomson, L. (2003). *PHP and MySQL Web Development* (2nd ed.). Addison Wesley.
- Yuniar Andi Astuti (2023). Pengembangan Website Profil Destinasi Wisata Berbasis Content Management System pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh Tenggara.