
PROMOSI TEMPAT WISATA DI KOTA TOMOHON BERBASIS WEB MENGUNAKAN ALGORITMA PROTOTYPE

Novia Tesalonika Sumakul¹, Medi Hermanto Tinambunan²
^{1,2} Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas negeri Manado
email: ¹noviasumakul8@gmail.com, ²meditinambunan@unima.ac.id

ABSTRAK

Kota Tomohon yang terletak di Provinsi Sulawesi Utara memiliki potensi pariwisata yang kaya, mulai dari pesona alam pegunungan hingga kekayaan budaya dan religi yang khas. Namun, terbatasnya media promosi menjadi hambatan utama dalam memperkenalkan destinasi wisata ini ke masyarakat luas. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis web sebagai media promosi digital dengan menerapkan metode prototype. Website yang dibangun mampu menyajikan informasi secara interaktif dan menarik, serta menyediakan halaman admin untuk mempermudah pengelolaan konten. Berdasarkan hasil pengujian, sistem memperoleh tanggapan positif dari pengguna dalam hal kemudahan akses, kejelasan informasi, dan tampilan antarmuka yang ramah pengguna.

Kata Kunci: Tomohon, Promosi Wisata, Website, Prototype, Sistem Informasi, Pariwisata Digital

ABSTRACT

The city of Tomohon, located in North Sulawesi Province, possesses rich tourism potential, ranging from the charm of its mountainous landscapes to its distinctive cultural and religious heritage. However, limited promotional media has become a major obstacle in introducing these tourist destinations to a wider audience. To address this issue, this study developed a web-based information system as a digital promotion platform by applying the prototype method. The website is capable of presenting information interactively and attractively, while also providing an admin page to facilitate content management. Based on testing results, the system received positive feedback from users, particularly in terms of accessibility, clarity of information, and user-friendly interface design.

Keywords: Tomohon, Tourism Promotion, Website, Prototype, Information System, Digital Tourism

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah merevolusi cara manusia dalam memperoleh dan menyebarkan informasi, termasuk dalam sektor pariwisata. Media promosi wisata yang dahulu terbatas pada bentuk fisik seperti brosur (Gorda dkk, 2024), pamflet, dan

iklan cetak, kini telah bergeser ke media digital yang mampu menjangkau audiens secara lebih luas, cepat, dan efisien. Kota Tomohon, yang terletak di Provinsi Sulawesi Utara, merupakan daerah yang menyimpan potensi wisata luar biasa. Beragam destinasi ikonik seperti Gunung Lokon, Danau Linow, Bukit Doa, serta ajang tahunan Tomohon International Flower Festival (TIFF) menjadi daya tarik utama yang dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai aset pariwisata daerah.

Namun demikian, optimalisasi potensi tersebut melalui teknologi digital masih belum sepenuhnya dimanfaatkan secara maksimal. Minimnya media promosi berbasis web menjadikan banyak destinasi wisata Tomohon kurang dikenal oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Padahal, di era digitalisasi saat ini, promosi berbasis web memiliki peranan penting sebagai sarana penyampaian informasi secara real-time, lengkap, dan interaktif. Website yang dirancang dengan baik dapat menjadi pusat informasi terintegrasi mengenai destinasi, budaya lokal, akses transportasi, hingga ulasan dari pengunjung (Putri, 2024).

Selain itu, perkembangan teknologi seperti HTML, CSS, JavaScript, serta backend yang kuat seperti Java Spring Boot memungkinkan pembuatan website yang tidak hanya informatif tetapi juga responsif dan menarik (Arismayanti dkk, 2022). Informasi yang ditampilkan dapat diperbarui secara berkala oleh pengelola, termasuk fitur interaktif seperti pencarian destinasi, filter kategori, sistem rating dan ulasan pengguna, hingga integrasi dengan peta digital (Prastika, 2023).

Dalam rangka mewujudkan solusi atas persoalan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi promosi wisata berbasis web. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode prototype, yang merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak secara iterative (Singgalen, 2023). Setiap iterasi menghasilkan prototipe yang diuji oleh pengguna, lalu dievaluasi dan diperbaiki hingga sistem akhir terbentuk (Elmatsani, 2019). Melalui keterlibatan langsung pengguna pada setiap tahap pengembangan, sistem yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab kebutuhan secara lebih tepat dan sesuai harapan pengguna akhir (Setiawan dkk, 2024).

Dengan adanya sistem ini, diharapkan promosi pariwisata Kota Tomohon dapat meningkat secara signifikan, baik dalam aspek penyampaian informasi maupun dalam menjangkau target audiens yang lebih luas. Lebih jauh lagi, website ini diharapkan mampu mendorong peningkatan kunjungan wisatawan serta memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi lokal melalui sektor pariwisata yang lebih terkelola secara digital.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini dikategorikan sebagai rekayasa perangkat lunak dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk membangun sebuah sistem informasi berbasis web guna mempromosikan objek wisata (Wirana & Noviyanti, 2024). Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran menyeluruh terhadap proses perancangan sistem berdasarkan kebutuhan pengguna.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Seluruh rangkaian kegiatan penelitian dilakukan di Dinas Pariwisata Kota Tomohon, Sulawesi Utara, yang berlokasi di Komp perkantoran pemerintah Kota Tomohon Kelurahan Woloan Satu kecamatan Tomohon Barat. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu Maret hingga Juni 2025, mencakup proses pengumpulan data, perancangan awal sistem, implementasi teknis, serta tahap pengujian akhir.

Algoritma Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dilakukan dengan menerapkan Metode Prototype, yang menekankan pentingnya komunikasi langsung antara pengembang dan pengguna akhir. Proses pengembangannya melibatkan serangkaian tahapan yang berulang, yaitu (Prabowo, 2020):

- Identifikasi kebutuhan sistem
- Pembuatan desain awal prototipe
- Evaluasi desain oleh pengguna
- Penyempurnaan prototipe
- Pengembangan sistem akhir
- Pengujian dan validasi sistem

Dengan metode ini, pengembangan sistem menjadi lebih terbuka terhadap revisi dan penyesuaian, sehingga hasil akhirnya dapat lebih sesuai dengan harapan pengguna.

Teknik Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini (Mahsya, 2024) adalah:

- Observasi langsung ke tempat-tempat wisata untuk mengidentifikasi keunikan dan potensi yang bisa dipromosikan.
- Wawancara dengan pejabat terkait guna mendapatkan informasi kebutuhan dan kendala yang ada.
- Studi pustaka untuk memperoleh teori dan referensi pendukung.
- Kuesioner sebagai alat evaluasi antarmuka sistem oleh pengguna.

Tahapan Penerapan Metode Prototype

- 1) Penggalan Kebutuhan Sistem, kebutuhan pengguna terhadap fitur-fitur sistem dianalisis melalui kombinasi wawancara, observasi, dan studi literatur. Fokus utama diarahkan pada kebutuhan promosi digital, seperti sistem pencarian tempat wisata, galeri foto, informasi lokasi, dan integrasi peta.
- 2) Pembuatan Desain Awal, hasil analisis dituangkan dalam rancangan tampilan visual menggunakan perangkat lunak desain antarmuka seperti Figma. Desain awal mencakup struktur navigasi dan posisi konten utama.
- 3) Evaluasi oleh Pengguna, desain awal kemudian diuji oleh pengguna untuk memperoleh tanggapan terkait tampilan, aksesibilitas, dan fungsionalitas. Proses ini penting untuk mengukur sejauh mana sistem awal telah sesuai dengan ekspektasi pengguna.

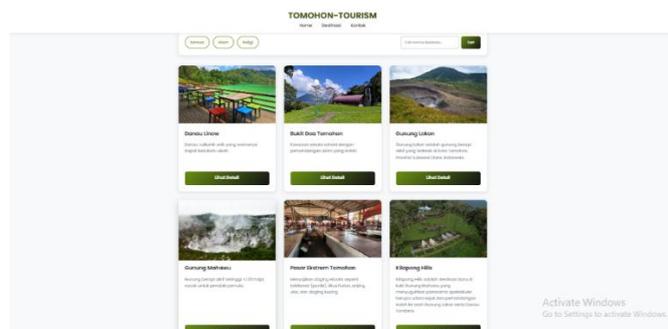
- 4) Revisi dan Penyempurnaan, prototipe diperbaiki berdasarkan hasil evaluasi. Perubahan dilakukan pada fitur, tata letak, maupun elemen visual yang dianggap kurang optimal.
- 5) Implementasi Sistem Akhir
Setelah prototipe dianggap layak, sistem dikembangkan secara utuh menggunakan:
 - Frontend: HTML, CSS, PHP
 - Backend: Java (Spring Boot)
 - Database: MySQL
 - Layanan Peta: Google Maps API
- 6) Pengujian Sistem
Tahap akhir adalah pengujian untuk memastikan semua fitur berjalan sesuai rencana. Pengujian dilakukan terhadap:
 - Fungsi-fungsi utama sistem
 - Tampilan dan navigasi antarmuka
 - Responsif terhadap berbagai perangkat
 - Performa dan kestabilan sistem saat digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode prototype dalam pembangunan website promosi wisata Kota Tomohon telah berhasil menghasilkan sistem yang informatif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses pengembangan yang bersifat iteratif memungkinkan adanya penyesuaian secara terus-menerus berdasarkan masukan dari pihak Dinas Pariwisata dan pengguna, sehingga antarmuka yang dihasilkan menjadi lebih ramah pengguna dengan fitur-fitur yang relevan. Sistem ini mendukung pencarian destinasi, galeri foto, serta integrasi peta lokasi yang dapat diakses dengan baik melalui berbagai jenis perangkat.

Hasil Pengembangan Sistem

Pendekatan prototype dimanfaatkan dalam pengembangan website promosi pariwisata Kota Tomohon yang dirancang agar bersifat informatif, mudah diakses lintas perangkat, dan mendukung interaksi pengguna. Website ini menyajikan informasi lengkap seputar objek wisata dan menyediakan beberapa fitur utama berikut:



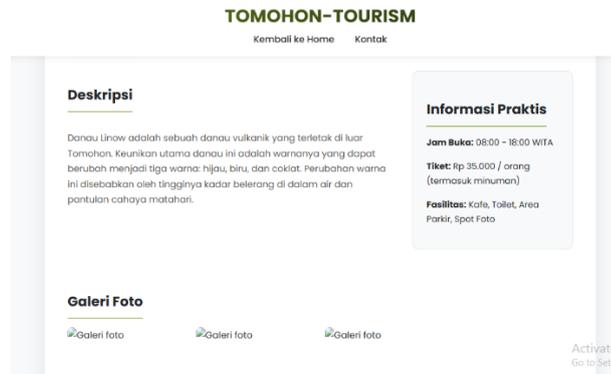
Gambar 1. Halaman Destinasi Wisata

1. Halaman daftar destinasi wisata

Menampilkan kumpulan objek wisata di Kota Tomohon dalam bentuk grid, dilengkapi dengan gambar, nama tempat, dan ringkasan deskripsi (gambar 1).

2. Halaman detail destinasi wisata

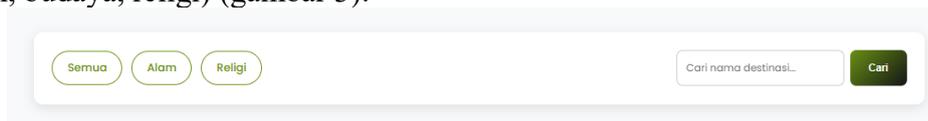
Memberikan informasi lengkap tentang setiap destinasi, termasuk deskripsi, galeri foto, serta informasi tambahan seperti jam buka atau fasilitas (gambar 2).



Gambar 2. Detail Destinasi Wisata

3. Fitur pencarian

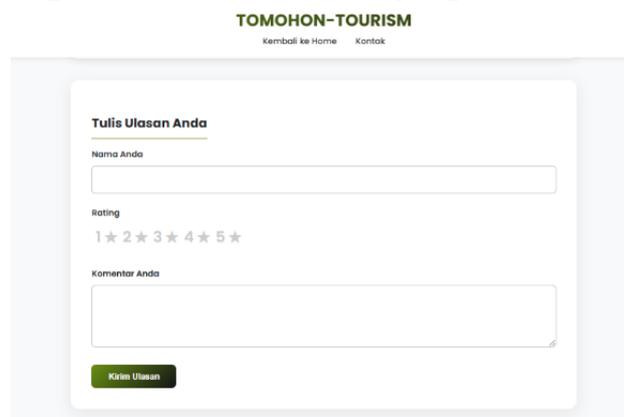
Memudahkan pengguna dalam menemukan destinasi berdasarkan nama, kategori (alam, budaya, religi) (gambar 3).



Gambar 3. Fitur Pencarian

4. Fitur ulasan dan rating pengguna

Memungkinkan pengunjung website memberikan penilaian dan komentar terhadap destinasi yang telah dikunjungi. Hal ini memberikan nilai tambah berupa pengalaman langsung dari wisatawan sebelumnya (gambar 4).



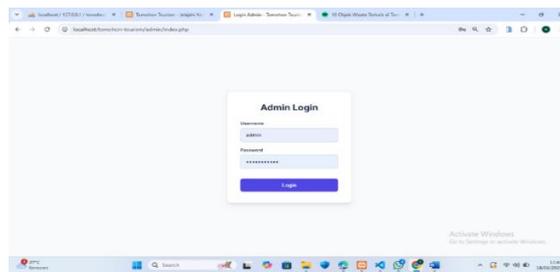
Gambar 4. Retimng Dan Ulasan

Halaman Admin

Halaman admin merupakan bagian penting dari sistem yang hanya dapat diakses oleh administrator atau petugas yang berwenang. Fitur ini memungkinkan pengelolaan seluruh konten yang ditampilkan pada website secara efisien dan terstruktur.

1. Halaman Login

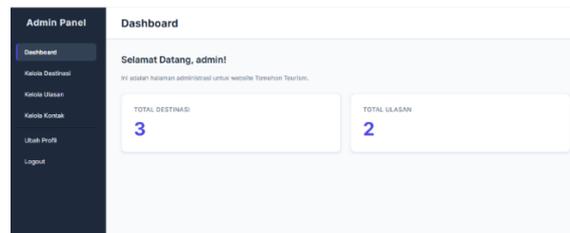
Halaman login merupakan pintu awal bagi administrator untuk masuk ke sistem. Admin wajib mengisi username dan password secara benar agar dapat masuk. Sistem kemudian akan melakukan proses autentikasi terhadap data yang dimasukkan (gambar 5).



Gambar 5. Tampilan Login Admin

2. Halaman Dashboard

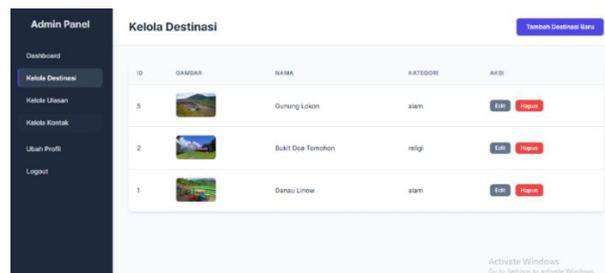
Setelah berhasil masuk, admin diarahkan ke halaman dashboard, yang menampilkan ringkasan informasi sistem (gambar 6).



Gambar 6. Tampilan Dashboard Admin

3. Kelola Destinasi

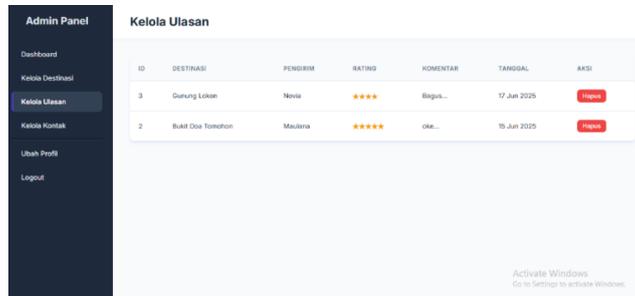
Halaman ini digunakan untuk mengelola data destinasi wisata seperti bisa menambahkan nama wisata, deskripsi dan kategori (gambar 7).



Gambar 7. Tampilan Destinasi

4. Halaman Ulasan

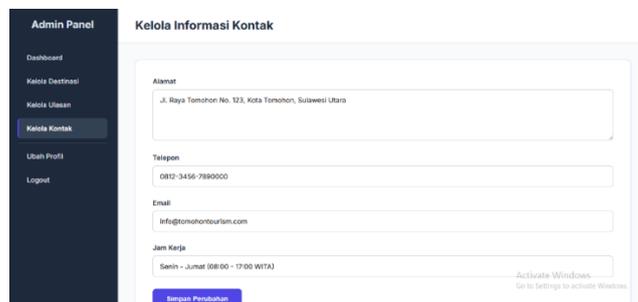
Halaman ini menyajikan semua ulasan dan rating yang diberikan oleh pengguna terkait destinasi wisata (gambar 8).



Gambar 8. Tampilan Ulasan

5. Halaman Informasi Kontak

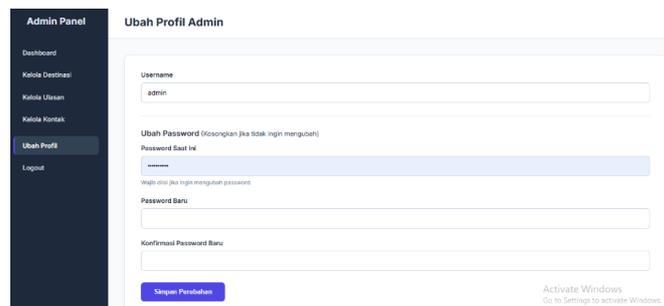
Halaman ini memberikan fasilitas kepada admin untuk memperbarui informasi kontak yang akan ditampilkan kepada pengguna, seperti alamat lengkap, nomor telepon, email dan media sosial (gambar 9).



Gambar 9. Tampilan Informasi Kontak

6. Halaman Ubah Profil Admin

Halaman ini digunakan untuk memperbarui data pribadi seperti username dan password (gambar 10).



Gambar 10. Tampilan Ubah Profil Admin

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh tahapan pengembangan, mulai dari perancangan hingga implementasi, dapat disimpulkan bahwa pembangunan sistem promosi pariwisata Kota Tomohon berbasis web dengan pendekatan prototipe telah mampu menyediakan media promosi digital yang sesuai dengan kebutuhan masa kini, yakni bersifat interaktif, modern, dan mudah digunakan. Website ini dibekali dengan berbagai fitur utama seperti katalog destinasi wisata, uraian lengkap tiap objek wisata, fitur pencarian informasi, sistem ulasan dari pengunjung, serta halaman admin yang memudahkan Dinas Pariwisata dalam memperbarui konten secara cepat dan efisien. Umpan balik dari pengguna baik pengelola, pelaku 1307ndustry pariwisata, maupun wisatawan menunjukkan bahwa website ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga menyajikan informasi yang tepat dan tampil dengan desain menarik, sehingga dapat menjadi media promosi digital yang efektif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arismayanti, N. K., Andiani, N. D., & Pitana, I. G. (2022). *Digital marketing: Teori, konsep, dan implementasinya dalam pariwisata*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Elmatsani, H. M. (2019). User Centered Design dan Evaluasi Iteratif pada Pengembangan Aplikasi DUPAK Perekayasa. *InfoTekJar J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar*, 3(2), 96-102.
- Gorda, A. A. N. E. S., Wardani, K. D. K. A., Kurniawan, N., & Gautama, A. A. N. R. (2024). Pemanfaatan Brosur Sebagai Media Promosi Wisata Spiritual Pura Tirta Empul Apuan Bangli. *ABDI SATYA DHARMA*, 2(2).
- Mahsya, F. A. (2024). *Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Strategi Promosi Tempat Wisata di Kota Ternate oleh Dinas Pariwisata Kota Ternate (Studi Analisis Deskriptif Kualitatif Pada Akun Instagram@ Wonderfullternate)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Prabowo, M. (2020). *Metodologi pengembangan sistem informasi*. LP2M Press IAIN Salatiga.
- PRASTIKA, Y. (2023). *PENGGUNAAN PLATFORM DIGITAL SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI SUB SEKTOR EKONOMI KREATIF KERONCONGANTAR DI PEKANBARU* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Putri, R. (2024). *ANALISIS STRATEGI PENGEMBANGAN DIGITAL TOURISM SEBAGAI MEDIA PROMOSI DALAM MENINGKATKAN KUNJUNGAN WISATAWAN DALAM PERSPEKTIF BISNIS ISLAM (Studi Pada Wisata Kelawi, Dusun Minangrua Kec. Bakauheni Lampung Selatan)* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Setiawan, R. A., Triwibowo, D. N., & Sumantri, R. B. B. (2024). Peran Pengguna dalam Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-PIMAS*, 3(1), 68-75.

- Singgalen, Y. A. (2023). Destination branding dan optimalisasi performa kelompok sadar wisata (Pokdarwis) melalui sistem informasi Desa Wisata Berbasis Bauran Pemasaran 9P. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(1), 79-88.
- Wirana, N., & Noviyanti, P. (2024). Analisis dan Implementasi Sistem Informasi Objek Wisata Bengkayang Menggunakan Pendekatan Berorientasi Objek. *Instink: Inovasi Pendidikan, Teknologi Informasi dan Komputer*, 3(2), 61-74.