

Analisis dan Implementasi Sistem Informasi Objek Wisata Bengkayang Menggunakan Pendekatan Berorientasi Objek

Nika Wirana*¹, Noviyanti P.²

^{1,2}Program Studi Teknologi Informasi

^{1,2}Institut Shanti Bhuana

e-mail: *¹nikawirana@gmail.com, ²noviyanti@shantibhuana.ac.id

Abstrak

Kabupaten Bengkayang merupakan salah satu daerah yang terletak di Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia, yang menyimpan beragam keindahan alam. Pariwisata memiliki peranan penting dalam pergerakan ekonomi, karena dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemakmuran suatu daerah. Sistem informasi adalah pengumpulan data yang terorganisir dan mencakup lebih dari sekadar penyajian informasi. Untuk meningkatkan objek wisata, penting untuk memperkenalkan objek-objek wisata kepada masyarakat secara luas. Pengenalan ini perlu dilakukan dengan cara yang lebih efektif daripada sekadar mengunggah informasi di media sosial. Teknologi informasi berperan penting dalam proses pengenalan objek wisata kepada banyak orang melalui website. Dalam perancangan sistem informasi objek wisata, metode yang digunakan adalah pendekatan Berorientasi Objek (Object Oriented), dan pemodelan rancangannya menggunakan Unified Modeling Language (UML). Pendekatan Berorientasi Objek merupakan paradigma baru dalam rekayasa perangkat lunak yang memandang sistem sebagai kumpulan objek yang saling berinteraksi. Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa standar untuk membuat rancangan perangkat lunak yang digunakan untuk menggambarkan dan membangun dokumen artefak dari sistem perangkat lunak. Melalui pendekatan Berorientasi Objek, pemodelan sistem dapat menjadi lebih modular, fleksibel, dan mudah dikembangkan di masa depan. Dengan demikian, sistem ini dapat terus berfungsi tanpa batas waktu.

Kata kunci— Pariwisata, Website, Object Oriented

Abstract

Bengkayang Regency is one of the areas located in West Kalimantan Province, Indonesia, which holds a variety of natural beauty. Tourism has an important role in economic movements, because it can make a significant contribution to the prosperity of a region. Information systems are organized data collection and include more than just the presentation of information. To improve tourist attractions, it is important to introduce tourist attractions to the public at large. This introduction needs to be done in a more effective way than just uploading information on social media. Information technology plays an important role in the process of introducing tourist attractions to many people through websites. In designing the tourist object information system, the method used is the Object Oriented approach, and the design modeling uses Unified Modeling Language (UML). The Object-Oriented Approach is a new paradigm in software engineering that views systems as a collection of objects that interact with each other. Unified Modeling Language (UML) is a standard language for creating software designs that is used to describe and build artifact documents from software systems. Through the Object-Oriented approach, system modeling can become more modular, flexible, and easy to develop in the future. Thus, this system can continue to function indefinitely.

Keywords— Tourism, Website, Object Oriented

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam tempat pariwisata, mulai dari wisata alam hingga budaya. Salah satu lokasi pariwisata tersebut terletak di Kabupaten Bengkayang, Provinsi Kalimantan Barat. Kabupaten Bengkayang, yang terbentuk berdasarkan UUD No. 10 Tahun 1999, terletak di sebelah utara Provinsi Kalimantan Barat. Secara geografis, Kabupaten Bengkayang terletak pada koordinat 0°33'00" Lintang Utara hingga 10°30'00" Lintang Utara dan 108°39'00" Bujur Timur hingga 110°10'00" Bujur Timur [1].

Bengkayang memiliki dua kondisi alam yang membedakannya dari kabupaten lain, yaitu pesisir pantai dan daratan perbukitan. Umumnya, Kabupaten Bengkayang memiliki iklim tropis dengan suhu rata-rata bulanan berkisar antara 22,9°C hingga 31,05°C, serta kelembaban relatif rata-rata sebesar 86%. Luas wilayah Kabupaten Bengkayang mencapai 5.396,30 km², atau sekitar 3,68 persen dari total luas Provinsi Kalimantan Barat [2].

Dengan letak geografisnya, Kabupaten Bengkayang memiliki keindahan alam yang menakjubkan. Banyak keindahan alam yang tersembunyi di balik kondisi daerah ini, di mana keasrian hutan masih terjaga. Bengkayang memiliki banyak objek dan potensi wisata, mulai dari wisata bahari hingga wisata alam hutan dan pegunungan. Keberagaman struktur alam yang dimiliki juga mempengaruhi kekayaan khasanah budaya asli yang ada [3].

Pariwisata memiliki peranan penting dalam pergerakan ekonomi dan dapat memberikan kontribusi besar terhadap kemakmuran suatu daerah. Kontribusi pariwisata terhadap pengembangan daerah terlihat dari peningkatan pajak dan retribusi dari sektor ini. Selain itu, masyarakat lokal mendapatkan penghasilan tambahan dari pekerjaan di sektor pariwisata. Pariwisata juga dapat mendorong pelestarian budaya dan warisan sejarah daerah, karena wisatawan tertarik pada keunikan budaya dan sejarah lokal. Pariwisata yang berkelanjutan pun mendukung pelestarian lingkungan dan sumber daya alam [4].

Melihat besarnya peran pariwisata, peneliti sebagai salah satu masyarakat yang tinggal di Kabupaten Bengkayang ingin turut berkontribusi dalam mengembangkan objek-objek wisata di daerah ini. Salah satu cara untuk memperkenalkan objek wisata kepada banyak orang, khususnya mereka yang berada di Kalimantan Barat atau di luar Kalimantan Barat, adalah melalui teknologi informasi. Perkembangan teknologi saat ini telah membawa perubahan besar, membuat informasi tersedia dengan cepat dan mudah. Teknologi yang semakin canggih memungkinkan akses yang lebih mudah, dan perkembangan ini seharusnya dimanfaatkan sebaik-baiknya [5].

Penelitian yang dilakukan oleh Ginting dan Riana (2019) membahas pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web dengan pendekatan berorientasi objek. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem tersebut meningkatkan aksesibilitas informasi bagi wisatawan dan memudahkan pengelolaan objek wisata [11].

Oleh karena itu, peneliti memiliki ide untuk membuat sebuah sistem informasi yang dapat memperkenalkan secara luas objek wisata yang ada di Kabupaten Bengkayang kepada seluruh pengguna teknologi informasi. Sistem informasi adalah pengumpulan data yang terorganisir dan mencakup lebih dari sekadar penyajian.

Saat ini, media untuk mempromosikan objek wisata tersebut masih kurang efisien; promosi sering kali dilakukan melalui poster, WhatsApp, Instagram, dan Facebook. Cara-cara ini kurang efektif dalam menarik wisatawan, karena informasi tersebut hanya dilihat oleh pengikut sosial media orang yang memposting. Dengan adanya sistem informasi yang dirancang, proses promosi tempat wisata akan menjadi lebih mudah dan efisien, karena semua pengguna teknologi dapat mengakses informasi melalui website yang tersedia di Google [6].

Di era milenium saat ini, di mana perkembangan teknologi semakin pesat, pemanfaatan teknologi menjadi tanggung jawab generasi muda. Diharapkan generasi muda dapat menjadi pelopor dan teladan bagi masyarakat dalam upaya memajukan pariwisata di daerah mereka, terutama di daerah terpencil dan pelosok yang memiliki objek wisata menarik tetapi jarang diketahui oleh banyak orang [7].

Persoalan mengenai daerah terpencil yang tidak banyak diketahui mengenai objek wisatanya menjadi masalah. Sebagai mahasiswa, terutama mahasiswa IT, sudah menjadi kewajiban untuk mengatasi permasalahan ini [8].

Penelitian ini akan membahas perancangan dan analisis sistem informasi objek wisata yang dibuat berbasis website. Perancangan sistem informasi ini menggunakan pendekatan berorientasi objek dan pemodelan rancangan menggunakan Unified Modeling Language (UML). Pendekatan berorientasi objek merupakan paradigma baru dalam rekayasa perangkat lunak yang memandang sistem sebagai kumpulan objek yang saling berinteraksi. UML adalah bahasa standar untuk merancang perangkat lunak, yang digunakan untuk menggambarkan dan membangun dokumen artefak dari sistem perangkat lunak yang kompleks [9].

Metodologi yang diterapkan dalam artikel ini mencakup analisis, desain, dan perancangan sistem yang terstruktur dengan baik, sehingga diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi terkait objek wisata di Bengkulu dengan lebih efisien dan efektif. Melalui pendekatan berorientasi objek, pemodelan sistem dapat menjadi lebih modular, fleksibel, dan mudah dikembangkan di masa depan [10].

Sistem informasi ini akan berbentuk website yang mencakup fitur-fitur seperti pencarian objek wisata dan deskripsi detail setiap objek. Setiap komponen akan dimodelkan sebagai kelas dalam diagram kelas, yang merupakan bagian dari Unified Modeling Language (UML). Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengisi kesenjangan penelitian dan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang potensi penggunaan pendekatan berbasis objek dalam pengembangan sistem informasi objek wisata.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam membangun sistem informasi objek wisata di Bengkulu adalah pendekatan berorientasi objek, sementara pemodelannya menggunakan Unified Modeling Language (UML). Dalam penelitian ini, diperlukan data dan informasi yang akurat untuk mendukung kebenaran materi dan pembahasan. Oleh karena itu, dilakukan penelitian awal untuk mengumpulkan bahan materi yang diperlukan.

Dengan pendekatan berorientasi objek, sistem informasi ini dapat dirancang dengan lebih modular dan fleksibel, memungkinkan pengembangan yang lebih mudah di masa depan. Penggunaan UML dalam pemodelan juga memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang struktur dan interaksi antara komponen sistem.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan masyarakat yang tinggal di sekitar objek wisata, serta dengan pihak pemerintah setempat. Observasi dilakukan dengan cara mendatangi dan mengamati secara langsung objek wisata yang ada di Bengkulu.

Proses wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai kondisi objek wisata, potensi yang ada, serta tantangan yang dihadapi dalam pengelolaannya. Dengan kombinasi metode ini, diharapkan dapat diperoleh data yang komprehensif dan akurat untuk mendukung analisis sistem informasi objek wisata.

2.2 Analisis dan Kebutuhan Sistem

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun dapat dirumuskan. Kebutuhan fungsional yang harus dimiliki oleh sistem antara lain:

1. Sistem dapat menampilkan beberapa halaman objek wisata yang ada di Bengkulu sesuai dengan kategori wisata.

2. Sistem dapat menerima input titik awal pencarian objek wisata dengan mengetik nama objek wisata.
3. Sistem dapat menampilkan informasi secara detail mengenai keadaan, lokasi, dan atribut lainnya terkait objek wisata tersebut.

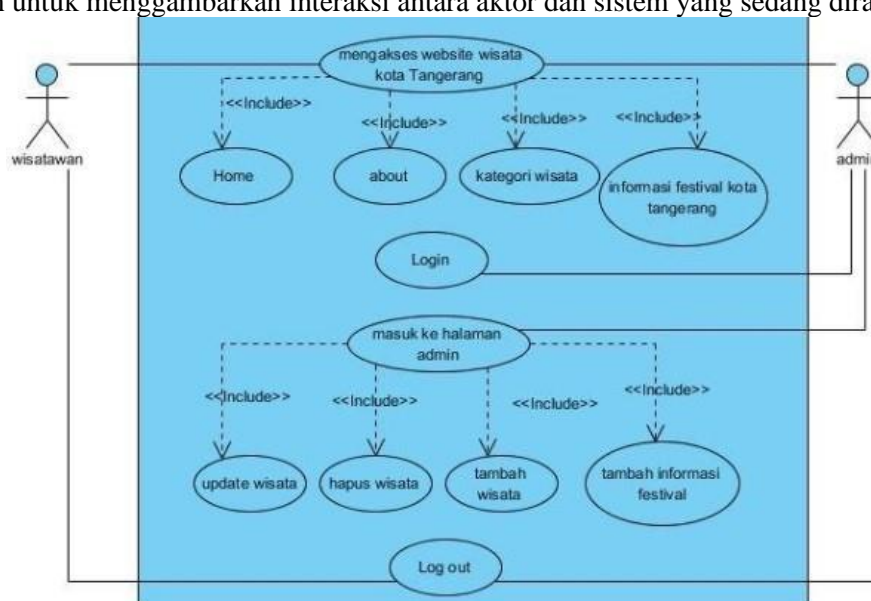
Dengan memenuhi kebutuhan fungsional ini, diharapkan sistem informasi objek wisata dapat memberikan pengalaman yang informatif dan memudahkan pengguna dalam mencari serta mengetahui lebih banyak tentang objek wisata yang tersedia di Bengkulu.

2.3 Model Pengembangan Sistem

Model yang akan digunakan dalam pengembangan sistem adalah metode berorientasi objek, dengan menggunakan notasi Unified Modeling Language (UML). Diagram yang akan diterapkan meliputi Use Case Diagram, Class Diagram, dan Activity Diagram.

2.1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem yang sedang dirancang.

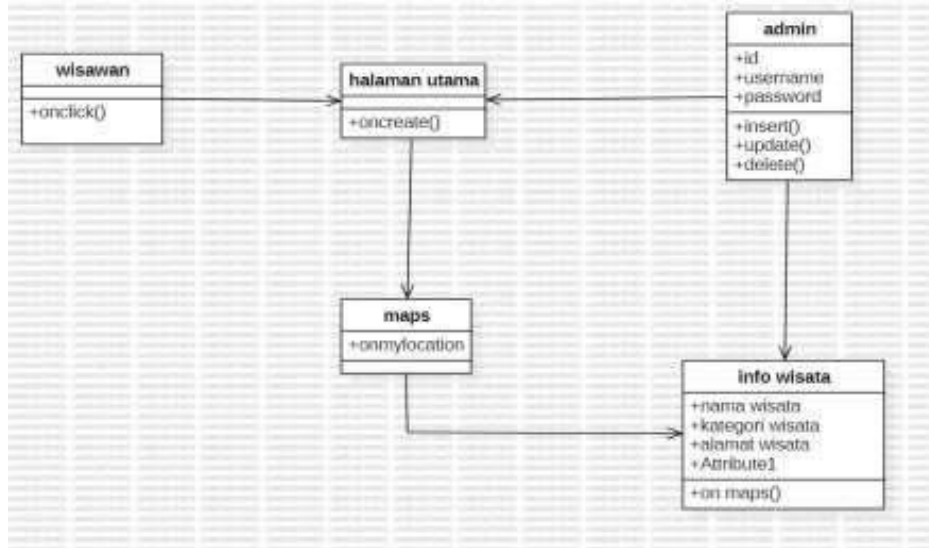


Gambar 1. Use Case Diagram Sistem

Use Case dari website ini akan menunjukkan bagaimana alur serta proses yang berlangsung antara admin, wisatawan, dan sistem. Selain itu, use case ini juga akan menjelaskan alur dan kebutuhan yang diperlukan oleh sistem dalam perancangan website. Tujuan dari use case ini adalah untuk menggambarkan alur sistem yang akan dibuat.

2.1.2 Class Diagram

Class Diagram adalah salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk memodelkan struktur statis sistem, termasuk kelas-kelas, atribut, dan hubungan antar kelas.



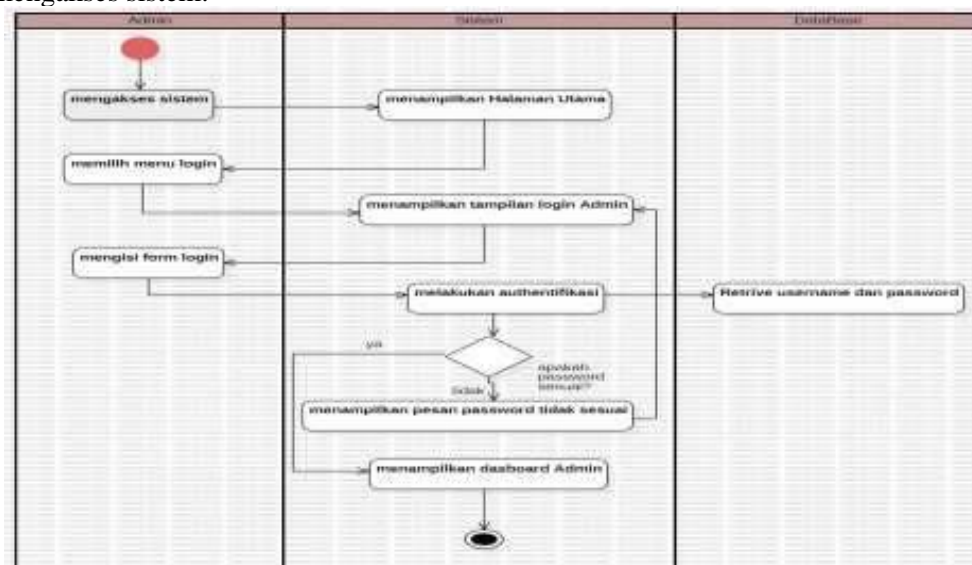
Gambar 2. Class Diagram

2.1.3 Activity Diagram

Activity Diagram adalah salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam sistem. Diagram ini menampilkan langkah-langkah yang diambil untuk menyelesaikan suatu proses atau aktivitas, serta interaksi antar langkah tersebut.

2.1.3.1 Activity Diagram Login Admin

Activity Diagram Login Admin merupakan gambaran aktivitas di mana admin melakukan login ke dalam sistem. Username dan password admin diambil dari database untuk dapat mengakses sistem.

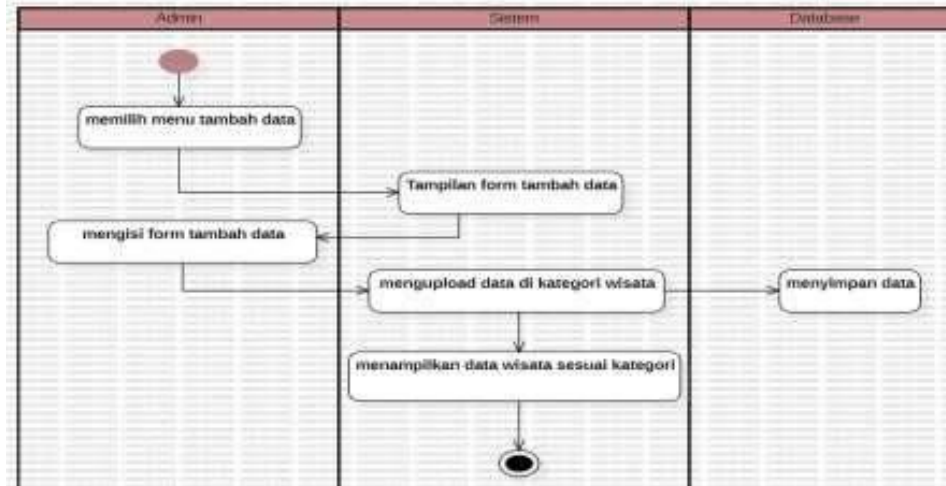


Gambar 3. Activity Diagram Login Admin

Activity Diagram ini menjelaskan alur dan proses interaksi antara admin dan sistem dalam melakukan aktivitas login. Dari gambar terlihat bahwa ketika admin mengakses website, sistem akan langsung menampilkan halaman utama. Pada saat itu, admin akan memilih menu login untuk melakukan proses login. Tampilan interaksi antara admin dan sistem dapat dilihat pada Gambar 3.

2.1.3.2 Activity Diagram Tambah Data

Activity Diagram "Tambah Data" menggambarkan aktivitas admin berinteraksi dengan sistem saat menambahkan data wisata. Data yang ditambahkan akan langsung masuk dan terunggah ke masing-masing kategori wisata.

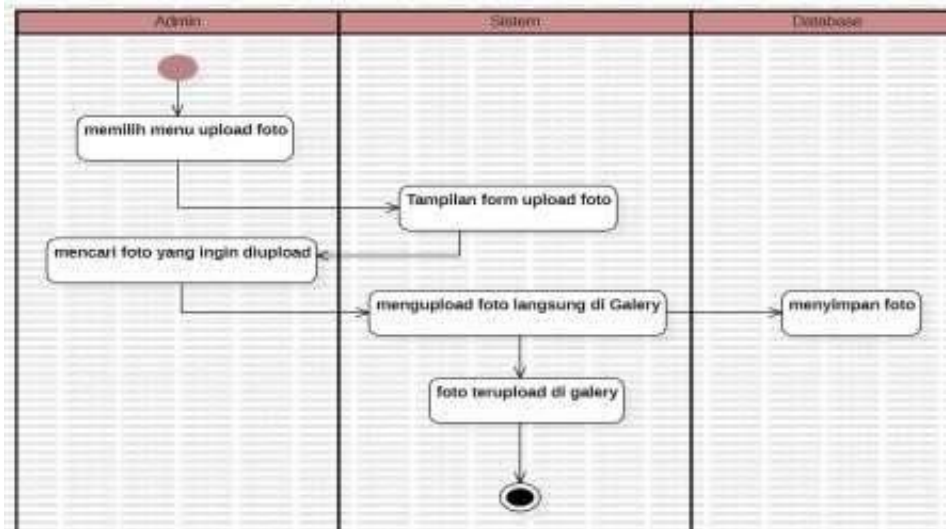


Gambar 4. Activity Diagram Tambah Data

Setelah melakukan login, admin akan melanjutkan proses penambahan data wisata. Proses ini dapat dilihat dalam Activity Diagram yang menjelaskan alur aktivitas antara admin, sistem, dan database dalam menambahkan data wisata, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.

2.1.3.3 Activity Diagram Tambah Foto

Activity Diagram "Tambah Foto" menggambarkan aktivitas admin dan sistem saat menambahkan dan mengunggah foto ke galeri.

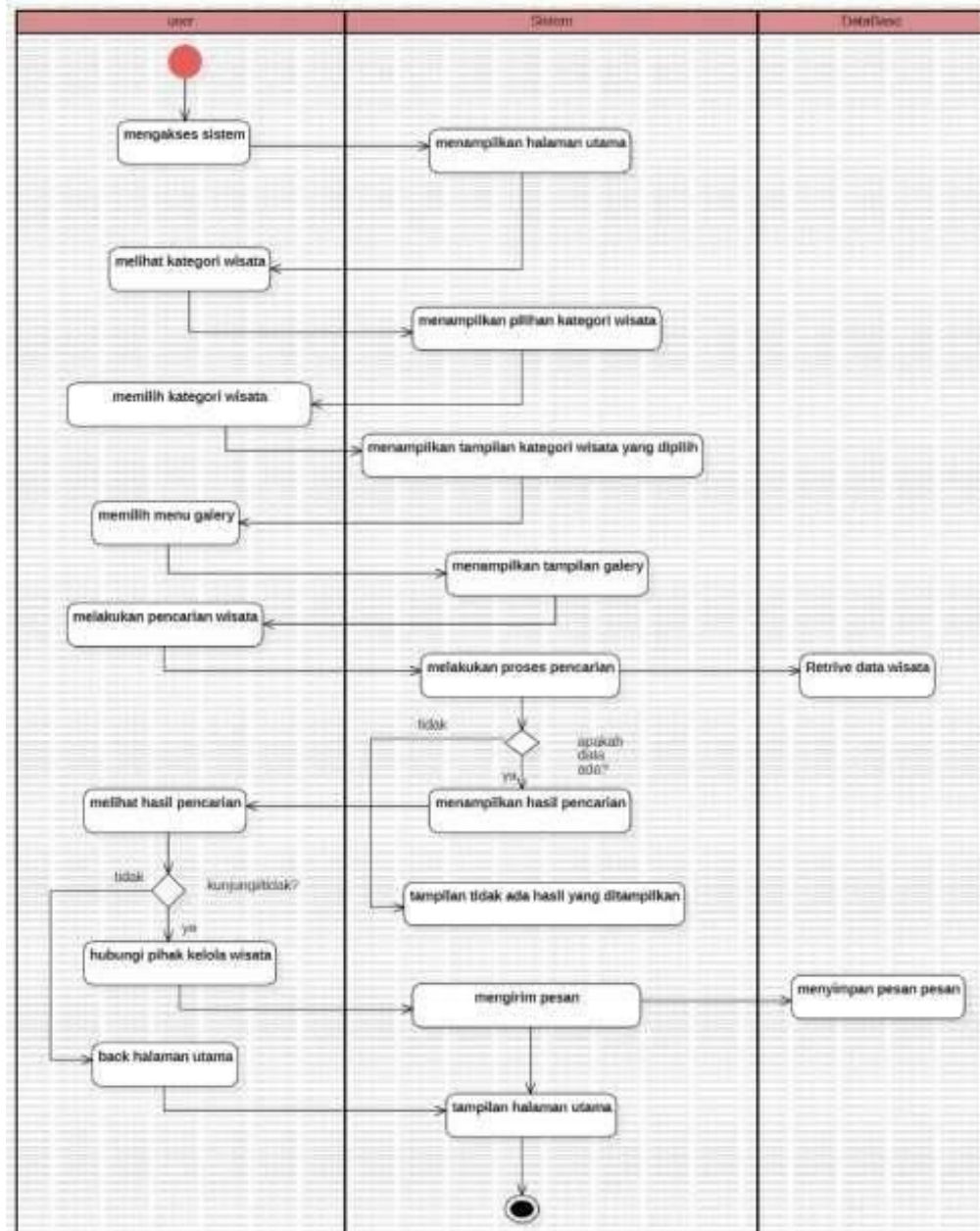


Gambar 5. Activity Diagram Tambah Foto

Setelah menambahkan data, admin akan melakukan penambahan foto atau mengunggah foto ke dalam website, khususnya pada menu galeri. Activity Diagram ini menjelaskan alur dan proses dari aktivitas admin dan sistem dalam melakukan penambahan atau pengunggahan foto.

2.1.3.4 Activity Diagram User

Activity Diagram User menggambarkan aktivitas pengguna dengan sistem saat melihat informasi wisata. Di dalam sistem, pengguna hanya dapat melihat dan mencari informasi wisata, serta menghubungi pihak admin jika ingin mengetahui lebih lanjut tentang wisata yang tersedia.

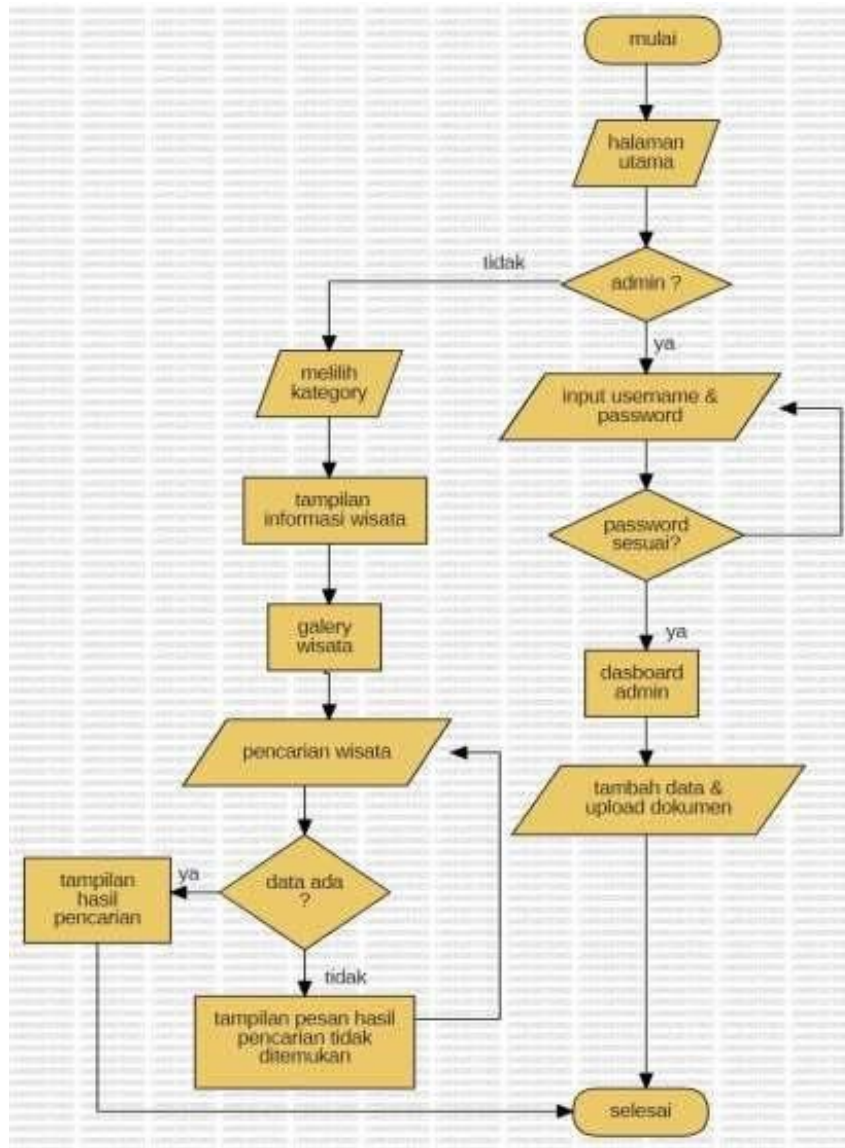


Gambar 6. Activity Diagram User

Activity Diagram User menggambarkan dan menjelaskan bagaimana aktivitas pengguna dengan sistem dalam mengakses website. Dari gambar tersebut, terlihat bahwa pengguna hanya dapat melihat seluruh informasi wisata melalui data yang tersedia di setiap kategori wisata. Selain itu, pengguna dapat melihat galeri wisata, halaman "Tentang Kami," dan melakukan pencarian wisata menggunakan kata kunci nama wisata atau tempat wisata. Jika pengguna merasa ingin mengunjungi wisata tersebut tetapi informasi yang diberikan belum jelas, mereka dapat menghubungi pihak admin.

2.1.4 Flowchart Sistem

Flowchart adalah representasi grafis dari suatu proses yang menunjukkan langkah-langkah atau aktivitas yang dilakukan, serta urutan langkah-langkah tersebut. Flowchart menggunakan simbol-simbol standar untuk mewakili berbagai jenis tindakan atau keputusan, dan menghubungkan simbol-simbol tersebut dengan garis atau panah untuk menunjukkan urutan atau aliran proses.



Gambar 7. Flowchart Sistem

Flowchart menggambarkan bagaimana alur kerja sistem, mulai dari saat sistem dibuka hingga ditutup. Tujuan pembuatan flowchart ini adalah untuk memberikan panduan dalam pengembangan sistem agar sesuai dengan algoritma-algoritma yang telah ditetapkan dan terstruktur dengan jelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

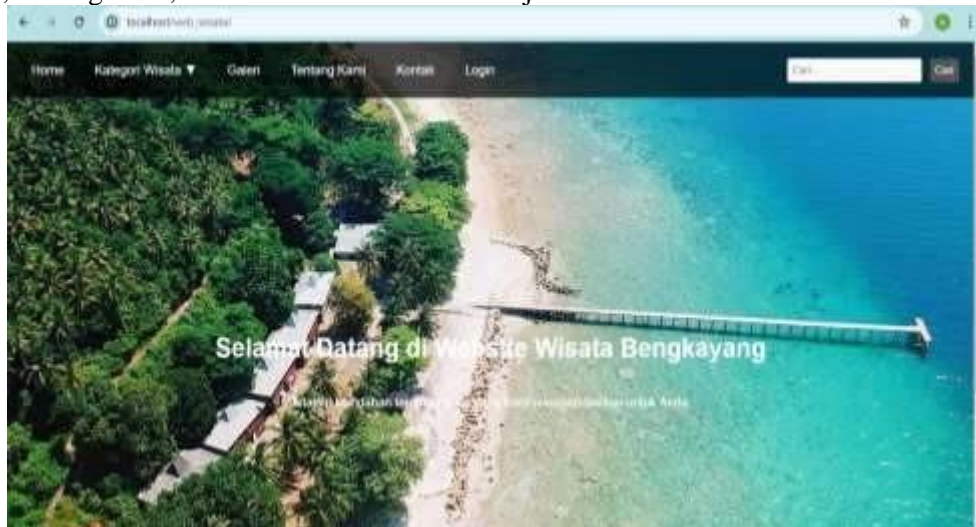
Pada penelitian ini, dihasilkan sebuah sistem informasi berbasis website untuk memberikan informasi mengenai objek wisata yang ada di Kabupaten Bengkulu. Dalam pengembangan sistem informasi berbasis web ini, digunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

Sistem informasi objek wisata dirancang untuk memudahkan para wisatawan dalam mencari informasi pariwisata yang ada di kota Bengkulu. Dengan adanya sistem ini, wisatawan dapat mengecek lokasi wisata dan melihat keadaan objek wisata melalui gambar yang tertera di setiap kategori wisata. Sistem ini memungkinkan wisatawan untuk dengan mudah mencari objek wisata sesuai kategori yang tersedia dalam menu pilihan. Selain itu, wisatawan juga dapat melihat galeri di sistem.

Sistem ini akan digunakan oleh seorang admin yang bertanggung jawab mengelola sistem ini. Pembuatan sistem informasi ini dilakukan menggunakan Visual Studio Code dengan bahasa PHP, dan untuk menyimpan semua data wisata yang akan ditambahkan, digunakan database Query.

3.1 Menu Halaman Utama

Menu ini akan ditampilkan saat alamat link dibuka. Halaman utama merupakan menu awal dari website. Di dalam menu ini terdapat fitur login untuk admin, kategori wisata, galeri, kontak, tentang kami, serta menu untuk mencari objek wisata.

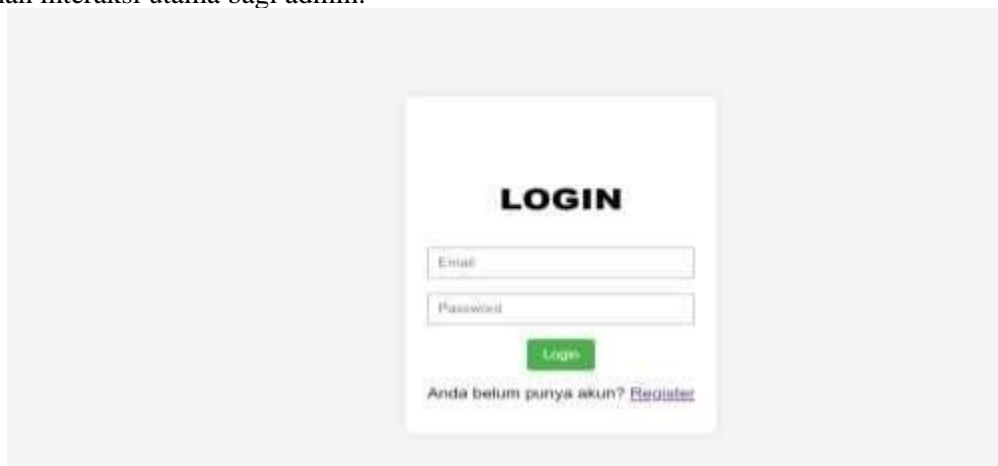


Gambar 8. Menu Halaman Utama

Ketika pengguna atau admin mengakses website objek wisata Bengkayang, tampilan awal yang muncul adalah seperti yang terlihat pada Gambar 8, yaitu tampilan halaman utama. Dalam tampilan halaman utama ini terdapat beberapa menu, seperti menu login yang hanya dapat diakses oleh admin, yang merupakan orang yang akan mengoperasikan website ini. Selain menu login, ada juga menu pencarian yang digunakan untuk mencari informasi wisata dengan kata kunci nama wisata atau tempat wisata. Hasil pencarian akan ditampilkan di halaman utama.

3.2 Menu Login Admin

Menu ini adalah menu untuk login admin dan akan muncul setelah admin mengklik opsi login. Setelah berhasil login, admin akan diarahkan ke halaman dashboard, yang merupakan halaman interaksi utama bagi admin.



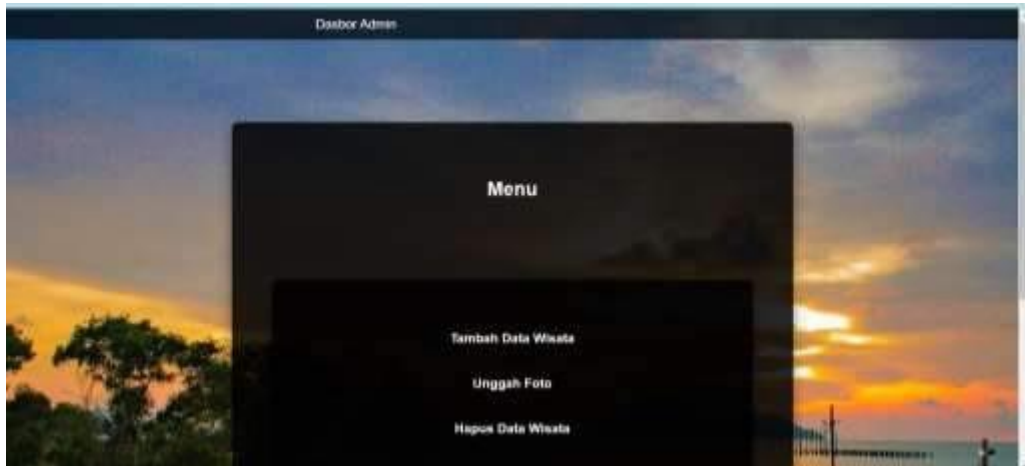
Gambar 9. Menu Login Admin

Setelah mengakses halaman utama, jika yang mengakses adalah admin, dia akan melakukan login untuk masuk ke dalam dashboard admin. Tampilan login-nya dapat dilihat pada

Gambar 9. Ketika login berhasil, admin akan langsung masuk ke halaman dashboard. Namun, jika login tidak berhasil, admin akan diarahkan untuk mencoba login kembali hingga memasukkan username dan password yang benar.

3.3 Menu Dashboard Admin

Menu ini muncul setelah admin berhasil login. Di dalam dashboard admin ini, terdapat fitur untuk menambah data wisata, fitur untuk mengunggah foto, serta fitur untuk menghapus data wisata.

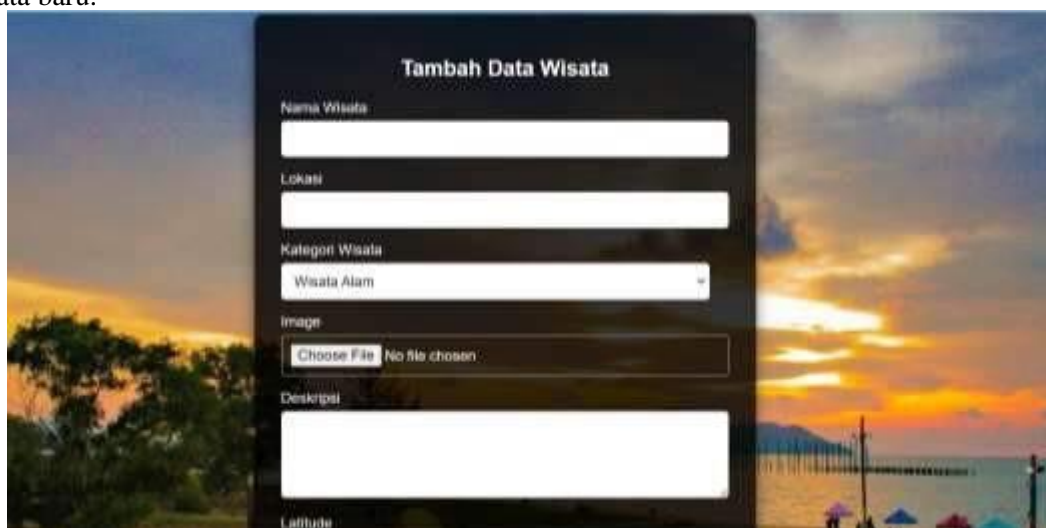


Gambar 10. Menu Dashboard Admin

Gambar 10 menunjukkan tampilan dari halaman dashboard Admin. Di dalam dashboard admin ini terdapat tiga menu yang menjadi aktivitas admin dengan sistem. Menu-menu tersebut adalah: Tambah Data: Fungsi dari menu ini adalah untuk menambah data wisata dan secara langsung mengunggah informasi wisata ke dalam setiap kategori sesuai dengan pengisian formulir tambah data. Unggah Foto: Tujuan dari menu ini adalah untuk mengupload foto ke dalam galeri wisata. Hapus Data Wisata: Menu ini digunakan untuk menghapus data yang perlu diperbarui dalam informasi wisata di setiap kategori.

3.4 Menu Tambah Data Wisata

Menu tambah data adalah menu yang digunakan oleh admin untuk menambahkan data wisata baru.



Gambar 11. Menu Tambah Data Wisata

Gambar 11 menunjukkan tampilan form tambah data wisata yang berisi nama wisata, lokasi, kategori wisata, pengunggahan foto, deskripsi wisata, serta garis lintang lokasi. Setiap data wisata yang ditambahkan akan langsung masuk ke dalam informasi wisata di setiap kategori

sesuai dengan pengisian form. Pengunggahan foto juga harus dalam format JPG, PNG, JPEG, atau GIF.

3.5 Menu Upload Foto

Menu unggah foto adalah menu yang digunakan oleh admin untuk mengupload foto ke dalam galeri.



Gambar 12. Menu Upload Foto

Gambar 12 menunjukkan tampilan dari formulir unggah dokumen atau unggah foto. Fungsi dari formulir ini adalah untuk mengunggah file foto. Foto yang dapat diunggah melalui formulir ini harus berupa file JPG, JPEG, PNG, dan GIF.

3.6 Menu Hapus Data

Menu ini akan digunakan oleh admin untuk menghapus data yang sudah lama atau ketika data sudah tertumpuk dalam sistem. Data yang dihapus juga akan langsung terhapus dari basis data.



Gambar 13. Menu Hapus Data

Gambar 13 menunjukkan tampilan form hapus data wisata yang ada di setiap kategori. Penghapusan data dilakukan dengan cara menyetik nama dan kategori wisata. Dengan demikian, data informasi wisata yang ada di kategori yang dipilih akan langsung terhapus secara otomatis.

3.7 Menu Wisata Sesuai Kategori

Menu ini menampilkan informasi wisata sesuai dengan kategori yang dicari oleh pengguna. Dalam sistem ini, informasi wisata ditampilkan dalam tiga kategori, yaitu Wisata Riam, Wisata Gunung, dan Wisata Buatan. Ketiga kategori ini akan menampilkan data berupa nama tempat wisata, lokasi, deskripsi wisata, dan foto wisata.



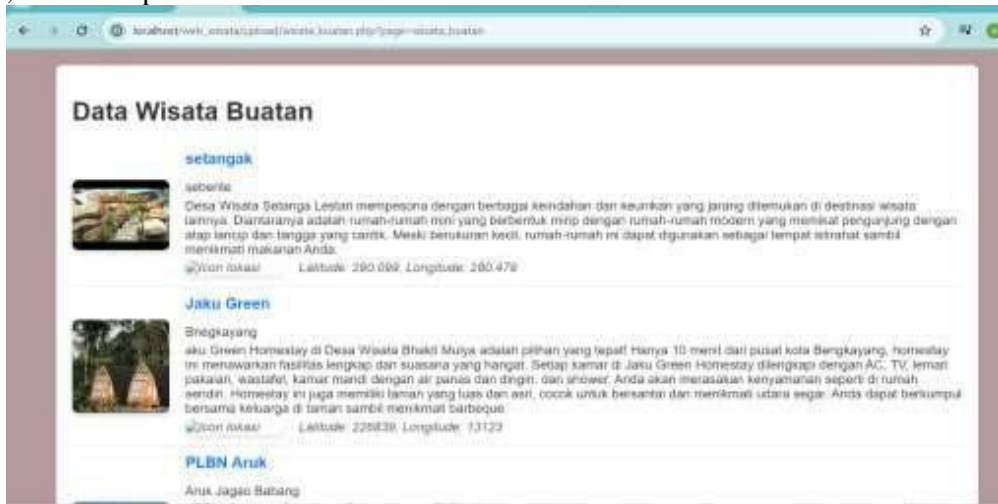
Gambar 14. Menu Wisata Sesuai Kategori Riam

Tampilan pada Gambar 14 menunjukkan data informasi wisata Riam. Informasi yang tercantum meliputi nama wisata, lokasi wisata, garis lintang lokasi, foto wisata, dan deskripsi wisata.



Gambar 15. Menu Wisata Sesuai Kategori Gunung

Gambar 15 menunjukkan tampilan data informasi wisata dengan kategori Gunung. Sama halnya dengan kategori Riam, informasi yang tertera meliputi nama wisata, lokasi wisata, foto wisata, dan deskripsi wisata.



Gambar 16. Menu Wisata Sesuai Kategori Buatan

Selain wisata gunung, terdapat juga wisata buatan, yaitu objek wisata yang diciptakan melalui kreativitas manusia di Kabupaten Bengkayang. Wisata ini mengelola alam dengan menjadikannya tempat-tempat yang indah. Tampilan dari website-nya terlihat seperti pada Gambar 16.

3.8 Menu Galeri

Menu ini merupakan menu yang menampilkan semua foto tentang objek wisata. Semua foto dari ketiga kategori wisata akan ditampilkan di sini, sehingga pengguna dapat melihat dan mengunduhnya.



Gambar 17. Menu Galeri

Ketika pengguna mengklik menu Galeri, tampilan menu ini akan terlihat seperti pada Gambar 17. Menu ini menampilkan berbagai macam foto dari ketiga kategori wisata. Foto-foto tersebut akan terunggah setelah admin melakukan pengunggahan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi objek wisata di Bengkayang menghasilkan pemodelan dan pembuatan website yang berkaitan dengan objek wisata yang ada di Kabupaten Bengkayang. Pembuatan website ini bertujuan untuk membantu dan memudahkan masyarakat dalam memberikan serta mendapatkan informasi mengenai objek wisata di Bengkayang, seperti Wisata Riam, Wisata Gunung, dan Wisata Buatan.

Dalam pengembangan sistem informasi ini, pemodelan menggunakan pendekatan Object Oriented, di mana proses pembuatannya dilakukan dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language). Dalam metode pendekatan Object Oriented ini, terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan sebelum melanjutkan ke tahap pembangunan sistem, yaitu pembuatan Use Case, Activity Diagram, Class Diagram, serta Flowchart atau alur sistem. Tujuan dari pemodelan ini adalah untuk menjelaskan kepada peneliti bagaimana alur sistem bekerja, baik dari sisi admin maupun pengguna, sehingga alur sistem dapat dipahami dengan baik.

5. SARAN

Saran yang dapat penulis sampaikan untuk pengembangan website wisata Kabupaten Bengkayang adalah agar sistem ini tidak hanya membahas objek wisata yang berupa alam saja. Pengembangan selanjutnya sebaiknya mencakup seluruh jenis wisata yang ada di Bengkayang, termasuk wisata kuliner, budaya, adat, serta atraksi wisata lainnya. Dengan memperluas cakupan informasi, website ini dapat memberikan pengalaman yang lebih komprehensif bagi wisatawan dan meningkatkan minat serta kunjungan ke Kabupaten Bengkayang. Selain itu, pengembangan fitur yang lebih bervariasi dan mudah digunakan akan sangat membantu pengguna dalam

mengakses informasi dengan lebih efisien, sehingga pengalaman mereka saat merencanakan kunjungan menjadi lebih menyenangkan dan informatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mafazah, P. (2022). "Etika Profesi Akuntansi: Problematika di Era Masa Kini." *SIBATIK J. J. Ilm. Bid. Sos. Ekon. Budaya, Teknol. dan Pendidik*, 1(7), 1207–1212. doi: 10.54443/sibatik.v1i7.143.
- [2] Pemerintah Kabupaten Bengkayang. (2022). "Sejarah Kabupaten Bengkayang." [Online]. Tersedia: <https://bengkayangkab.go.id/tentang-kami/sejarah/>. [Diakses: 2024].
- [3] Apandi, A. (2023). "Pembuatan Website Sistem Informasi Objek Wisata Menggunakan Pendekatan Object Oriented Analysis and Design (OOAD)." *J. Tek. dan Sci.*, 2(2), 23–33. doi: 10.56127/jts.v2i2.633.
- [4] Zulrahmadi, Z., Niswah, M., & Abdul Azis, S. (2022). "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Kabupaten Indragiri Hilir." *Juti Unisi*, 6(2), 10–17. doi: 10.32520/juti.v6i2.2389.
- [5] Hermawansyah, N., & Nasir, M. (2023). "Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Aceh Singkil Berbasis Web." *J. Softw. Eng. Ampera*, 4(1), 1–12. doi: 10.51519/journalsea.v4i1.300.
- [6] Teknologi, J., Jtsi, I., Informasi, S., GIS, G., & Wisata, T. (2021). "Sistem Informasi Geografis (GIS) Tempat Wisata di Kabupaten Tanggamus." *J. Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(3), 125–135.
- [7] Alda, M., Maulana, D. K., & Abdillah, M. D. (2024). "Membangun Aplikasi Pencarian Wisata Top di Sumatera Utara Berbasis Mobile Menggunakan Kodular." *J. Ilm. Teknol. dan Informasi*, 8, 2936–2947.
- [8] Marto Enga, Y., Faizal, E., Suprawoto, T., & Suryati, P. (2022). "Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Nagekeo Berbasis Website." *J. Speed-Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, 14(3), 2022.
- [9] Gudiato, C., & Sedyono, E. (2021). "Analisis dan Desain Sistem Informasi Rumah Kost di Salatiga dengan Pendekatan Object Oriented." *J. Inf. Technol.*, 1(1), 43–46. doi: 10.46229/jifotech.v1i1.251.
- [10] Yudha, M., Bagau, P., & Chernovita, P. (2021). "Perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata dan Rute Angkutan Umum Berbasis Web pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Salatiga." *SIBATIK*, 25(2), 632–638. doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1177.
- [11] Ginting, S., & Riana, I. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web dengan Pendekatan Berorientasi Objek. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 7(1), 45-51.