

## **DIGITALISASI PARIWISATA KABUPATEN JAYAWIJAYA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SCRUM**

**Pius Siep<sup>1</sup>, Vivi P. Rantung<sup>2</sup>, SONDY KUMAJAS<sup>3</sup>**

*Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik,  
Universitas Negeri Manado*

[e-mail:sieppi03@gmail.com](mailto:sieppi03@gmail.com), [vivirantung@unima.ac.id](mailto:vivirantung@unima.ac.id),  
[sondykumajas@unima.ac.id](mailto:sondykumajas@unima.ac.id)

### **ABSTRAK**

*Jayawijaya adalah salah satu wilayah yang mempunyai alam yang mempesona. Objek wisata di jayawijaya ada beberapa tempat wisata mulai dari wisata sejarah, budaya, air terjun, pegunungan dan wisata lainnya. Permasalahan yang muncul mengenai objek wisata jayawijaya kurangnya pengetahuan mengenai tempat wisata pada masyarakat. Hal tersebut terjadi karena masih rendahnya usaha dalam memperkenalkan objek wisata jayawijaya kepada masyarakat. Tempat wisata ini perlu diprkenalkan kepada masyarakat local maupun luar. Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu digali potensi dan arahan untuk upaya pengembangan informasi objek wisata. Sistem yang akan dibuat ini memberikan fasilitas untuk membantu persoalan tersebut menggunakan aplikasi untuk digitalisaisi parawisata di Jayawijaya.*

Kata kunci : Digitalisasi Pariwisata, Kabupaten Jayawijaya, SCRUM.

## **PENDAHULUAN**

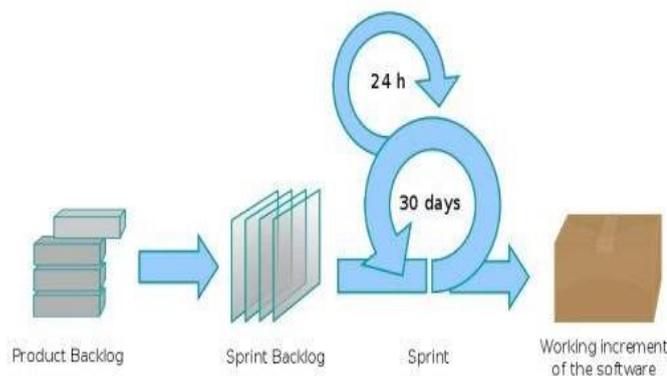
Jayawijaya adalah salah satu kabupaten di provinsi Papua, Kabupaten jayawijaya mempunyai luas wilayah kurang lebih 13.925 km<sup>2</sup> meliputi 40 Distrik, terdiri dari 328 desa. Kabupaten ini memiliki potensi kekayaan alam maupun kekayaan budaya yang harus dikembangkan. Jayawiyaya adalah salah satu wilayah yang mempunyai alam yang mempesona. Objek wisata di jayawijaya ada beberapa tempat wisata mulai dari wisata sejarah, budaya, air terjun, pegunungan dan wisata lainnya.

Permasalahan yang muncul mengenai objek wisata jayawijaya kurangnya pengetahuan mengenai tempat wisata pada masyarakat. Hal tersebut terjadi karena masih rendahnya usaha dalam memperkenalkan objek wisata jayawijaya kepada masyarakat. Tempat wisata ini perlu diprkenalkan kepada masyarakat local maupun luar.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu digali potensi dan arahan untuk upaya pengembangan informasi objek wisata. Sistem yang akan dibuat ini memberikan fasilitas untuk membantu persoalan tersebut menggunakan aplikasi untuk digitalisaisi parawisata di Jayawijaya.

## METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem mengacu pada metode scrum yang merupakan sebuah metode yang mudah dikontrol, fleksibel, memuat strategi pengembangan menyeluruh tim bekerja sebagai satu unit untuk mencapai gol yang sama. Metode ini memiliki beberapa tahapan seperti yang di tampilkan pada gambar 2, tahapan metode scrum antara lain: Product backlog, Sprint planning meeting, Daily stand up meeting, Sprint review, Sprint retrospective.



Gambar.1 Metode Scrum

1. Product backlog menentukan dalam mengerjakan sprint.
2. Sprint planning meeting semua tim berkumpul untuk mengidentifikasi tugas masing-masing proses ini sangat penting sebelum menjelaskan sprint.
3. Daily stand up meeting evaluasi tugas pekerjaan tim berikut kendalanya, proses ini dijalankan setiap hari selama sprint berlangsung dengan waktu tidak lebih dari 15 menit.
4. Sprint review setiap anggota tim mendemonstrasikan tugas yang sudah diselesaikan dalam periode satu sprint. Pelaksanaan sprint review dilakukan setiap satu sprint selesai.
5. Sprint retrospective dilakukan setiap sprint yang berakhir, pada tahap ini semua anggota tim dapat menyampaikan pendapat dan evaluasi mengenai kinerja selama menerapkan metode scrum.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. product backlog

Tahapan pertama yang dilakukan pada saat mengadopsi metode scrum yaitu menentukan product backlog. Setelah dilakukan penentuan product backlog, maka tahap selanjutnya yaitu keproses penentuan sprint backlog dan melakukan sebuah sprint.

Tabel.1 Product Backlog Admin

No	Admin	Ket
1	Masuk	Masuk
2	Keluar	Keluar

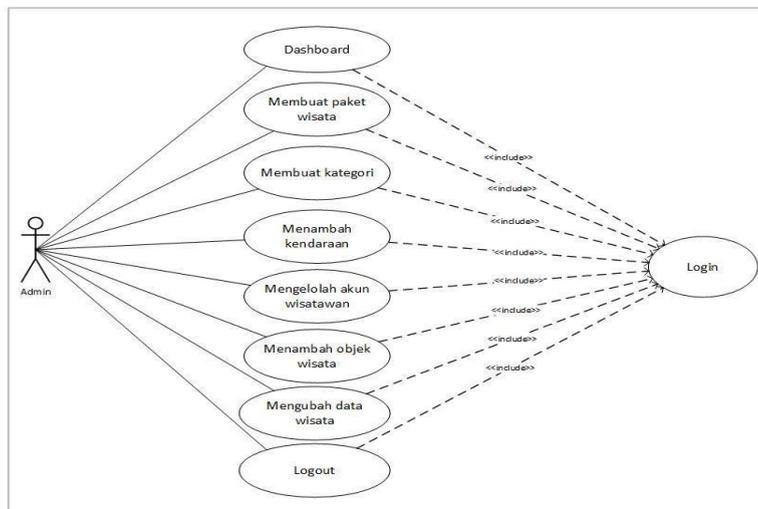
Tabel . 2 Product Backlog Admin

No	Tahapan	Estimasi Pengerjaan
1	Fitur untuk Admin	8 Hari
2	Fitur untuk Wisatawan	8 Hari
3	Fitur untuk Login	8 Hari
4	Fitur untuk ,Upgrade, Delete	11 Hari

### B. Pengembangan Use Case Diagram

#### 1. Use Case Diagram Admin

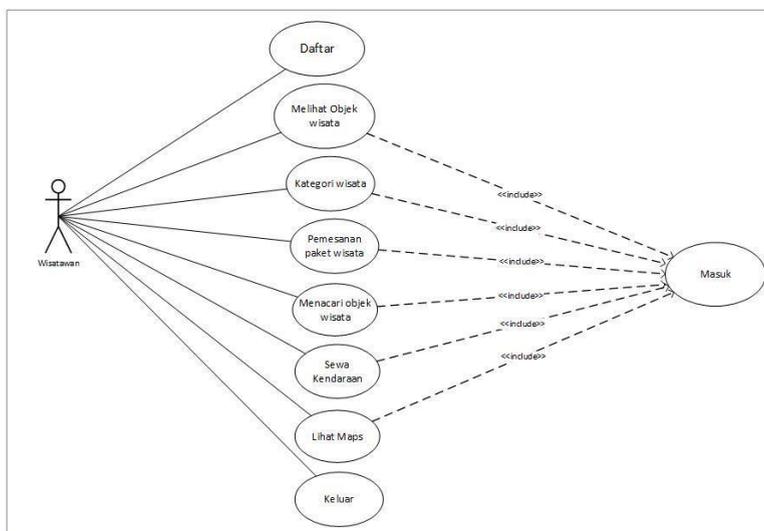
Pada gambar ini adalah Use Case diagram admin didalamnya terdapat 1 aktor yaitu admin dan 9 Use Case yaitu Masuk, Keluar, dashboard, mengelolah objek wisata, menambah objek wisata, menambah data kendaraan, menambah kategori wisata, mengubah kategori wisata,



Gambar. 2 Use Case diagram Admin

## 2. Use Case diagram wisatawan

Pada gambar ini adalah Use Case diagram wisatawan didalamnya terdapat 1 aktor yaitu wisatawan dan 6 Use Case yaitu Masuk, Daftar, Keluar, Halaman Utama, Melihat objek wisata dan pesan.



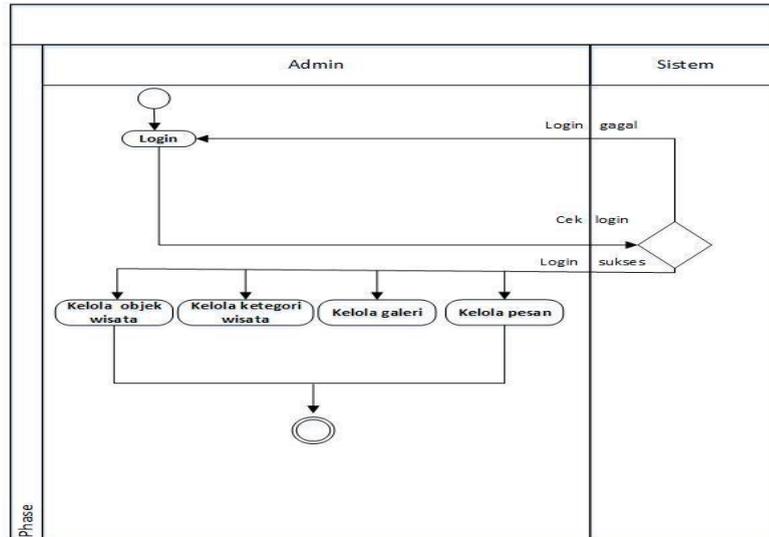
Gambar 3. Use Case diagram wisatawan

## 3. Activity Diagram Admin

Activity Diagram admin akan Menampilkan alur kerja Digitalisa

Pariwisata Kabupaten Jayawijaya yang akan dilakukan oleh admin.

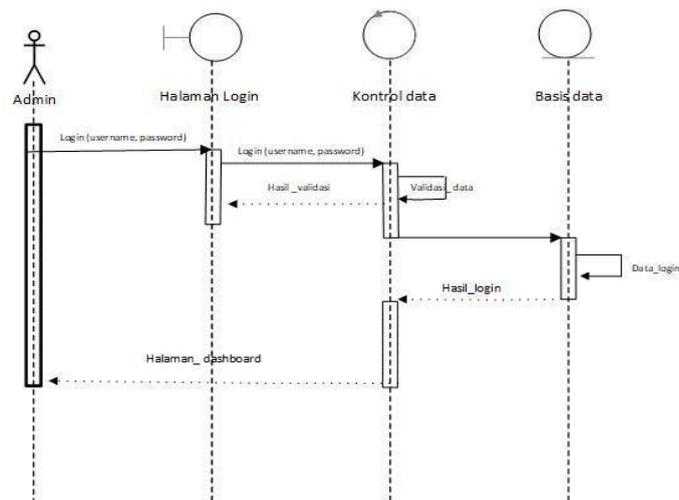
Berikut ini merupakan salah satu dengan aktivitas yang terdapat pada digitalisa  
pariwisata kabupaten jayawijaya



Gambar 4. Activity Diagram Masuk

#### 4. Sequence Diagram

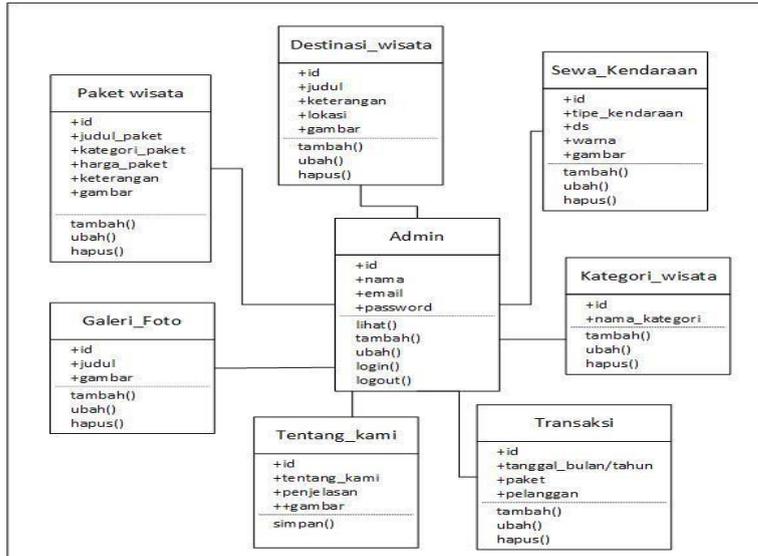
Sequence Diagram masuk, admin melakukan login dengan memasukkan email dan password apabila proses login tidak berhasil karna ada kesalahan password atau email maka akan Kembali ke halaman login dan apabila berhasil admin akan masuk ke halaman dashboard



Gambar 5. Sequence Diagram

## 5. Class Diagram

Diagram kelas berfungsi menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas.:

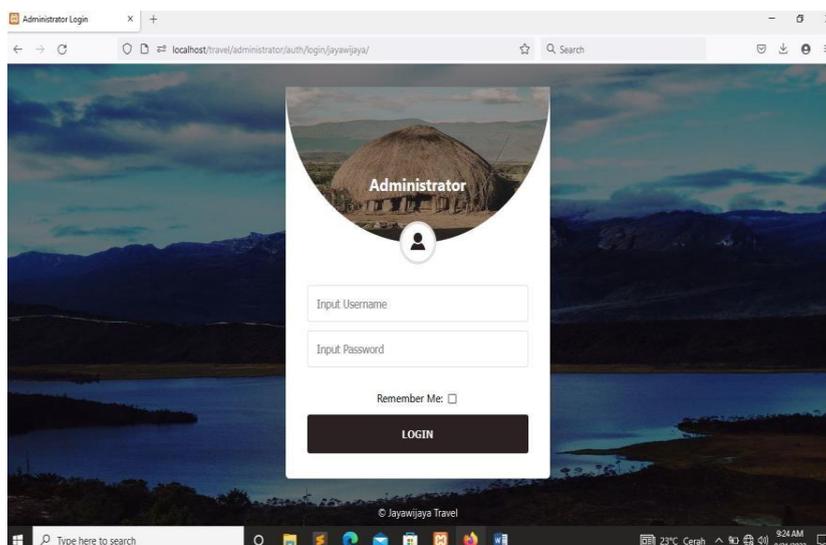


Gambar 6. Class Diagram

Pada pembuatan Digitalisasi Pariwisata Kabupaten jayawijaya pengembang menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan juga menggunakan MySQL sebagai pembuatan basis data, teks editor juga menggunakan aplikasi Visual Studio Code, dan menggunakan Framework Codeigniter. pengembang juga untuk web browser menggunakan Mozilla Firefox dan Google Chrome. Berikut ini beberapa tampilan website

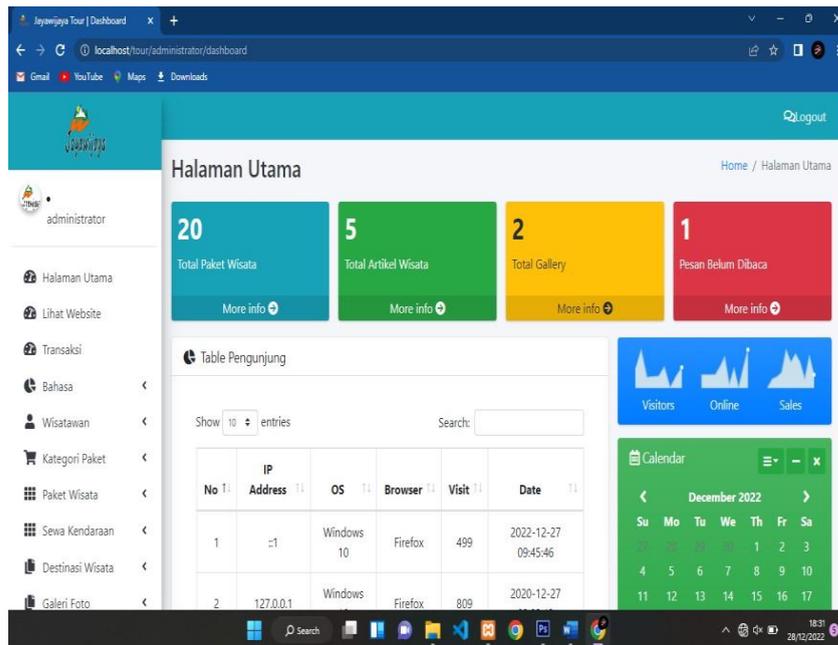
## Implementasi

### Tampilan Login Admin



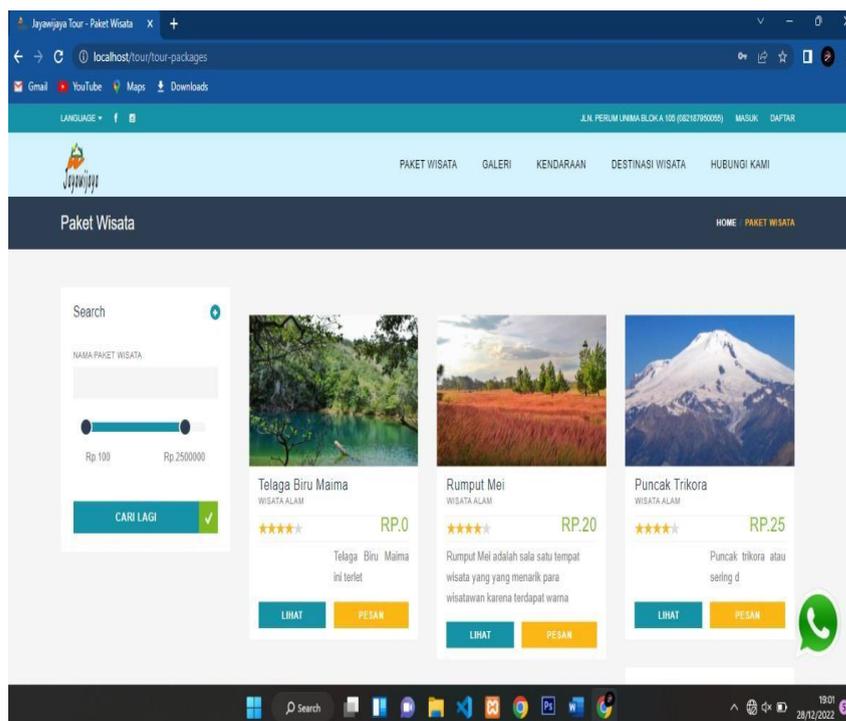
Gambar 7. Tampilan Halaman Login Admin

### Tampilan dashboard admin



Gambar 8. Tampilan Dashboard Admin

### Tampilan halaman wisata



Gambar 9. Tampilan Wisatawan

## KESIMPULAN

### a. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan. Maka simpulan yang diperoleh sebagai berikut :

1. Melalui aplikasi ini, dapat didata tempat wisata yang ada di kabupaten jayawijaya, sewa kendaraan dan destinasi wisata
2. Melalui aplikasi wisatawan ini dapat memperoleh informasi mengenai paket wisata sewa kendaraan dan destinasi wisata.

### b. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengembangan website yang lebih baik lagi pada digitalisasi pariwisata di kabupaten Jayawijaya/wamena
2. Kekurangan-kekurangan pada aplikasi wisata ini dapat diperbaiki agar aplikasi dapat berjalan dengan baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini berhasil diselesaikan tidak lepas dari berbagai pihak. Karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Manado, Dekan Fakultas Teknik, Pimpinan dan Dosen Program Studi Teknik Informatika, Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Skripsi, Staf Program Studi Informatika, dan Orang Tua dan Teman-teman.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Pariwisata, "Digitalisasi Desa dan Potensi Wisata Di Desa Kerta , Kabupaten Gianyar," vol. 4, pp. 350–355, 2020.
- [2] A. B. Tengah, "Rancang Bangun Sistem Pariwisata Buton Tengah Berbasis Web," pp. 36–41, 2022.
- [3] R. Prasetyo *et al.*, "Sistem informasi pariwisata daerah kabupaten wonogiri berbasis web," 2011.
- [4] J. S. Komputer, M. A. Manuhutu, S. S. Informasi, U. V. Sorong, and P. Barat, "Sistem Informasi Promosi Tempat Wisata Di Kota Sorong Berbasis Website ( Kasus : Kawasan Wisata Mangrove Klawalu )," vol. 5, pp. 304–317, 2021.
- [5] D. Pramudya *et al.*, "APLIKASI PROMOSI PARIWISATA BERBASIS WEB DENGAN," pp. 360–372, 2020.

- [6] F. Fransisca, J. Arifin, and A. A. Penelitian, “Aplikasi Media Informasi Website Pengenalan Tempat Pariwisata Belitung,” vol. 04, pp. 1–6, 2015.
- [7] S. P. F. Waraney, V. Tulenan, and A. A. E. Sinsuw, “PENGEMBANGAN VIRTUAL TOUR POTENSI WISATA BARU DI SULAWESI UTARA MENGGUNAKAN

- 
- TEKNOLOGI VIDEO 360 DERAJAT,” vol. 12, no. 1, pp. 1–8, 2017.
- [8] A. Kurnia, S. P. Firdiansyah, M. Bayuaji, and A. Aziz, “PENGEMBANGAN WISATA SITU CINANGSI,” vol. 1, no. 01, pp. 1–7, 2022.
- [9] M. Ferdiansyah, “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS TEMPAT PARIWISATA BERSEJARAH DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG BERBASIS WEB,” vol. 21, no. April, 2021.
- [10] R. M. Sahalessy, “Penerapan Konsep Arsitektur Modern Pada Apartemen Di Kota Bandung,” vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [11] W. Lokal, “Jurnal Peurawi : Media Kajian Komunikasi Islam,” vol. 5, no. 1, pp. 35–50, 2022.