



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATA DAN KULINER BERBASIS WEB DI KOTA SORONG

Universitas Victory Sorong

Juneth N. Wattimena¹, Peter Manuputty², Alex Karoba³

Email: junethwattimena@gmail.com¹, petermanuputty3@gmail.com², akaroba@gmail.com³

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi berbasis *web* memudahkan distribusi informasi dengan cepat dan efisien, terutama di bidang pariwisata dan kuliner. Kota Sorong memiliki banyak potensi wisata alam dan kuliner, tetapi informasi mengenai tempat wisata dan kuliner masih terpisah dan belum tersusun dalam satu sistem digital. Hal ini membuat wisatawan kesulitan untuk mendapatkan informasi yang komprehensif dan tepat. Penelitian ini bertujuan menghasilkan rancangan Sistem Informasi Wisata dan Kuliner Berbasis *Web* di Kota Sorong sebagai sarana informasi dan promosi digital yang mudah dijangkau oleh masyarakat dan wisatawan. Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall, yang mencakup langkah-langkah analisis kebutuhan, desain sistem, pelaksanaan, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem yang dirancang mempunyai dua jenis akses, yakni admin dan pengguna, dengan fitur utama seperti informasi wisata, kuliner, galeri, berita, serta pengelolaan data oleh admin. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem telah berhasil dibuat dan semua fitur utama berfungsi dengan baik berdasarkan pengujian *Blackbox*. Website ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas promosi di bidang wisata dan kuliner serta mendukung pertumbuhan sektor pariwisata dan ekonomi di Kota Sorong.

Kata kunci - Sistem Informasi, Wisata, Kuliner, Metode *Waterfall*, Pengujian *Blackbox*.

ABSTRACT

The use of web-based information technology allows information to be conveyed more quickly and efficiently, especially regarding tourism and culinary services. Sorong City has the potential of abundant natural and culinary, but information about tourist destination and culinary are still scattered and not integrated into a single digital system. This condition makes it difficult for tourists to obtain comprehensive and accurate information. This study aims to design a Web-Based Tourism and Culinary Information System in Sorong City as a digital information and promotion tool that is easily accessible to the public and tourists. The Waterfall method employed in this research includes the phases of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The designed system has two access points: admin and user, with key features such as tourism information, culinary, galleries, news, and data management by the admin. The findings of this study indicate that the system has been successfully developed and all key features function properly based on Blackbox testing. This website is expected to increase the effectiveness of tourism and culinary promotions and support the growth of the tourism and economic sectors in Sorong City.

Keywords - Information System, Tourism, Culinary, Waterfall Method, Blackbox Testing.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah menghasilkan perubahan besar dalam banyak aspek kehidupan, termasuk dalam sektor wisata dan kuliner. Teknologi berbasis web menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan informasi karena dapat diakses dengan cepat, mudah, dan efisien oleh masyarakat. Melalui sistem informasi berbasis web, pengguna dapat memperoleh informasi secara online tanpa adanya batasan lokasi maupun waktu. Dalam sektor pariwisata, sistem informasi sangat berguna bagi para wisatawan untuk menemukan informasi mengenai tujuan wisata, fasilitas umum, lokasi, hingga rekomendasi tempat makan dengan cara yang lebih praktis



dan teratur. penggunaan teknologi berbasis web dalam industri pariwisata dapat meningkatkan efektivitas dalam menyampaikan informasi serta mendukung promosi tempat wisata dengan jangkauan yang lebih luas (Hidayat dan Marlina, 2024). Di sisi lain, sistem informasi berbasis web bisa memberikan kemudahan dalam mengakses data secara langsung, sehingga masyarakat dapat mendapatkan informasi dengan lebih cepat dan tepat (Nugroho dan Amelia, 2024).

Kota Sorong memiliki peluang yang sangat besar dalam pengembangan bidang wisata dan makanan. Keindahan alam seperti pantai, pulau, dan taman wisata alam menjadi daya tarik utama bagi pengunjung lokal dan internasional. Selain itu, keanekaragaman kuliner lokal juga menjadi nilai tambah yang mendukung kemajuan sektor pariwisata. Potensi ini dapat menjadi sumber pendapatan daerah dan sekaligus mendorong perkembangan ekonomi masyarakat, terutama jika didukung dengan media promosi dan distribusi informasi yang baik. Namun, hingga saat ini, informasi tentang wisata dan kuliner di Sorong masih belum tersedia secara terintegrasi dalam satu platform digital yang mudah diakses oleh masyarakat dan wisatawan.

Masalah lainnya adalah penyampaian informasi mengenai pariwisata dan kuliner masih dilakukan dengan cara tradisional dan tersebar di berbagai platform yang berbeda. Hal ini menyulitkan wisatawan untuk mendapatkan informasi yang lengkap tentang lokasi wisata, fasilitas yang ada, harga tiket, jam buka, hingga rekomendasi tempat makan. Kurangnya media informasi yang interaktif dan terpusat juga berdampak pada efektivitas promosi daerah, sebab informasi yang diberikan seringkali tidak lengkap dan sulit untuk diperbarui. Akibatnya, potensi wisata dan kuliner Sorong belum dikenal secara luas oleh orang-orang dari luar daerah maupun wisatawan asing.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat mengintegrasikan informasi tentang wisata dan kuliner dalam satu platform. Sistem ini dirancang untuk menyajikan berbagai informasi penting, seperti nama tempat wisata dan kuliner, deskripsi lokasi, galeri foto, peta lokasi, fasilitas, serta rekomendasi bagi pengunjung. Selain itu, sistem ini diharapkan memiliki tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan sehingga pengguna dapat mengakses informasi dengan lebih nyaman. Adanya sistem informasi berbasis web ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat promosi digital yang dapat membantu memperkenalkan potensi wisata dan kuliner Sorong kepada publik yang lebih luas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tentang “Perancangan Sistem Informasi Wisata Dan Kuliner Berbasis *Web* Di Kota Sorong” dilakukan sebagai upaya untuk mendukung digitalisasi informasi pariwisata dan kuliner daerah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi yang dapat menyajikan layanan informasi dengan cepat, tepat, dan mudah diakses oleh publik serta pengunjung. Dengan keberadaan sistem informasi ini, diharapkan promosi pariwisata dan kuliner Sorong menjadi lebih efisien, kualitas layanan informasi meningkat, serta dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung dan memberikan dampak positif bagi kemajuan sektor pariwisata dan perekonomian daerah.

2. KAJIAN TEORI

Sebagai dasar dari kerangka teori dalam penelitian ini, beberapa studi sebelumnya yang relevan dengan topik yang diteliti digunakan sebagai referensi serta bahan perbandingan. Penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Penelitian oleh Satrio Wibowo, Zulfa Basmallah Agustyn, Wahrul Hidayat, dan Faisal Dharma Adhinata pada tahun 2024 berjudul “Perancangan Sistem Informasi Berbasis *Web* Wiskul Banyumas Sebagai Sarana Informasi dan Promosi Pariwisata, Kuliner, serta Penginapan di Banyumas” berfokus pada pengembangan desain sistem informasi berbasis web untuk promosi wisata, kuliner, serta tempat menginap di Banyumas. Studi ini menerapkan metode Waterfall dengan menggunakan framework Laravel, bahasa pemrograman PHP versi 7. 4, dan database MySQL. Sistem yang dikembangkan diharapkan bisa mempermudah para wisatawan dalam mendapatkan informasi serta mendukung pertumbuhan sektor pariwisata di Banyumas.

Menurut Usman Arfan dan Yulianus Pekei (2024) dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Wisatawan (Studi Kasus: CV. Kibito Amona Nabire)" menjelaskan tentang pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web dengan menerapkan metode Agile. Sistem ini menawarkan informasi lengkap dan terkini mengenai berbagai



destinasi wisata, termasuk deskripsi lokasi, fasilitas, jadwal acara, dan ulasan dari para pengunjung. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa metode Agile dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pengembangan serta kualitas sistem informasi pariwisata.

Menurut Dika Rangga Saputra (2025) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web” menjelaskan tentang pengembangan sistem informasi pariwisata untuk Kabupaten Lebak yang menggunakan teknologi berbasis web dengan pendekatan Extreme Programming. Sistem ini menawarkan informasi mengenai tempat wisata, peta lokasi, tempat tinggal, makanan, dan budaya dengan informasi yang akurat dan terkini. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem ini mampu membantu para wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka dan juga berkontribusi terhadap peningkatan potensi pariwisata di Kabupaten Lebak.

Penelitian Muhammad Fahrul Rozi dan Diana pada tahun 2025 dengan judul “Rancang dan Bangun Website Informasi dan Promosi Wisata Kota Palembang Menggunakan Metode Agile–Extreme Programming” membahas proses pengembangan website pariwisata yang digunakan sebagai media informasi sekaligus sarana promosi destinasi wisata di Kota Palembang. Sistem ini diciptakan menggunakan pendekatan Agile–Extreme Programming dengan fitur-fitur utama seperti login pengguna, pencarian tempat wisata, konten multimedia, dan integrasi dengan media sosial. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa website tersebut dapat mempermudah penyampaian informasi wisata serta memperbaiki pengalaman pengguna dalam mengakses informasi seputar pariwisata di Kota Palembang.

Penelitian Muhammad Reza Zadillah Putra, Valentino Aris, dan Muhammad Jamil (2026) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Website di Kota Makassar Sebagai Media Promosi dan Informasi” membahas tentang pengembangan website untuk wisata kuliner sebagai sarana informasi dan promosi di Makassar. Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (RandD) dengan menggunakan model ADDIE. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa semua fitur pada website berfungsi dengan baik dan memiliki tingkat kegunaan yang tinggi dengan nilai SUS mencapai 81,41.

2.1 Perancangan

Perancangan merupakan langkah-langkah dalam menciptakan dan mengembangkan sebuah sistem secara sistematis untuk memenuhi keinginan pengguna serta tujuan organisasi (Wenny Gilliani dkk, 2024). Selain itu, perancangan juga dipahami sebagai fase yang mengkonversi keperluan pengguna menjadi desain sistem yang mencakup rencana proses, database, dan tampilan pengguna agar sistem dapat berfungsi dengan baik dan efisien (Rolita Pratiwi dan Ishak Kholil, 2024).

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan elemen yang terhubung, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, manusia, prosedur, dan basis data yang berkolaborasi untuk menciptakan informasi yang diperlukan dalam proses pengambilan keputusan (Rina Febriani dan Dedi Irawan, 2024). Selain itu, sistem informasi dipahami sebagai suatu sistem yang berfungsi untuk mengubah data menjadi informasi yang tepat, relevan, dan tepat waktu demi membantu aktivitas organisasi atau lembaga (Ahmad Fauzi dan M. Rizky Ramadhan, 2023). Di samping itu, sistem informasi berbasis web memiliki peranan penting dalam mempermudah pengguna memperoleh informasi karena dapat diakses secara online dengan cepat dan efisien (Nanda Saputra dan Irma Yuliana, 2025).

2.3 Wisata

Wisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan individu atau kelompok menuju lokasi tertentu untuk keperluan rekreasi, hiburan, pendidikan, atau pengalaman budaya dalam periode yang tidak tetap (Andi Setiawan dan Rika Melinda, 2023). Wisata juga bisa diartikan sebagai kegiatan perjalanan yang didukung oleh berbagai sarana dan layanan yang disiapkan oleh masyarakat, pelaku usaha, serta



pemerintah untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi para wisatawan (M. Ilham Ramadhan dan Siti Nur Azizah, 2024).

2.4 Kuliner

Kuliner meliputi segala hal yang berhubungan dengan makanan dan minuman, baik dari cara pengolahan, penyajian, maupun budaya yang ada di suatu wilayah atau komunitas (Dwi Lestari dan Ahmad Rifai, 2023). Kuliner juga dianggap sebagai salah satu daya tarik dalam pariwisata yang bisa memberikan pengalaman unik bagi para pelancong melalui rasa, tradisi, dan keistimewaan makanan lokal, sehingga dapat membantu kemajuan sektor pariwisata (Nurhayati dan Rian Saputra, 2024).

2.5 Website

Website adalah sekumpulan halaman yang terhubung satu sama lain dan dapat diakses lewat internet guna menyampaikan informasi dalam beragam format seperti teks, gambar, suara, dan video kepada pengguna (Rahmat Hidayat dan Lina Marlina, 2023). Website juga dapat diartikan sebagai sarana digital yang berbasis internet yang berfungsi untuk menawarkan layanan informasi, promosi, komunikasi, dan pengelolaan data dengan cara yang cepat dan mudah dijangkau oleh masyarakat (Fajar Nugroho dan Siska Amelia, 2024).

3. METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sorong, dengan fokus utama pada objek wisata dan tempat makan yang ada di daerah tersebut. Pemilihan lokasi untuk penelitian ini didasarkan pada besar potensi pariwisata dan kuliner di Kota Sorong, meskipun belum memiliki sistem informasi berbasis web yang terpadu. Area penelitian mencakup berbagai objek wisata, bisnis kuliner, serta lembaga terkait yang berhubungan dengan pengelolaan informasi mengenai pariwisata dan kuliner. Melalui studi ini, diharapkan dapat diperoleh data dan informasi yang berguna untuk mendukung pengembangan sistem informasi pariwisata dan kuliner berbasis web di Kota Sorong.

3.2 Pengumpulan Data

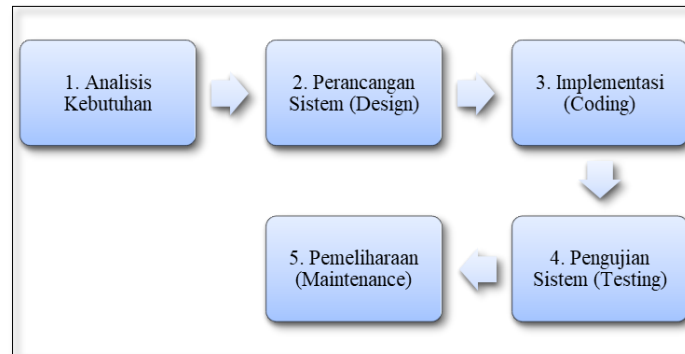
Metode pengumpulan data dalam penelitian tentang Perancangan Sistem Informasi Wisata Dan Kuliner Berbasis Web Di Kota Sorong terbagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diambil secara langsung dari sumber utama yang diteliti. Dalam penelitian ini, pengumpulan data primer dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilaksanakan dengan mengamati secara langsung tempat wisata dan kuliner di Kota Sorong untuk memahami kondisi, fasilitas, dan informasi yang ada. Di samping itu, wawancara dilakukan dengan pengelola tempat wisata, pelaku usaha kuliner, serta masyarakat agar dapat mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan sistem, tantangan dalam penyebaran informasi, dan harapan terhadap sistem informasi yang akan dikembangkan.

Sementara itu, data sekunder adalah informasi pendukung yang diambil dari berbagai sumber tertulis seperti jurnal, buku, artikel, dokumentasi, dan internet yang relevan dengan sistem informasi, pariwisata, kuliner, serta pengembangan website. Data sekunder ini berfungsi untuk memperkuat dasar teori, membantu analisis penelitian, dan menjadi acuan dalam proses perancangan sistem informasi wisata dan kuliner berbasis web.

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang diterapkan untuk pengembangan sistem dalam penelitian ini adalah pendekatan *Waterfall*. Pendekatan *Waterfall* adalah model pengembangan sistem yang dilaksanakan dengan cara

bertahap dan linier, dimulai dari analisis kebutuhan hingga tahap pemeliharaan sistem. Langkah-langkah dalam metode *Waterfall* terdiri dari: Analisis Kebutuhan, Perancangan Sistem (*Design*), Implementasi (*Coding*), Pengujian Sistem (*Testing*), dan Pemeliharaan (*Maintenance*).



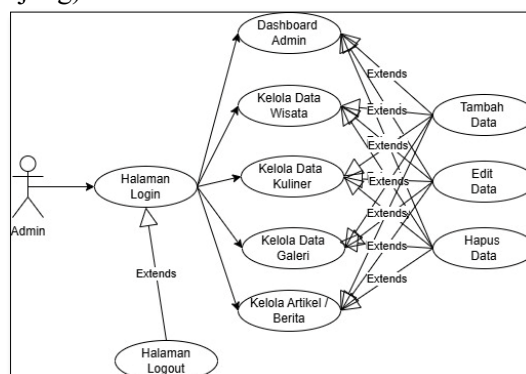
Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

Tahap awal adalah Analisis Kebutuhan. Di tahap ini, dilakukan pengumpulan serta analisis kebutuhan sistem dengan mengacu pada hasil observasi dan wawancara, sehingga didapatkan informasi tentang keperluan pengguna terhadap sistem informasi wisata dan kuliner yang berbasis web. Tahap berikutnya dalam metode *waterfall* adalah Perancangan Sistem. Pada fase ini, dilakukan penyusunan rencana sistem yang mencakup desain tampilan, struktur basis data, diagram alir, dan perancangan proses sistem agar sistem dapat dibangun sesuai dengan keinginan pengguna. Tahap ketiga dalam metode *waterfall* adalah Implementasi (*Coding*). Setelah desain selesai, langkah berikutnya adalah proses pengembangan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman serta basis data yang telah dipilih.

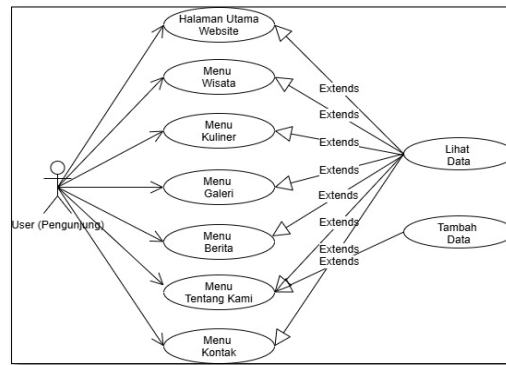
Tahap keempat dalam metode *waterfall* adalah Pengujian Sistem (*Testing*). Sistem yang sudah dikembangkan akan diuji untuk memastikan apakah semua fungsinya beroperasi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Tahap akhir dalam metode *waterfall* adalah Pemeliharaan (*Maintenance*). Tahap ini dilaksanakan untuk memperbaiki *bug* dalam sistem dan juga untuk melakukan pengembangan jika diperlukan di kemudian hari.

2.4 Usecase Diagram

Use case adalah gambaran visual yang menunjukkan bagaimana pengguna berinteraksi dan apa saja hak aksesnya dalam sistem. Di dalam sistem ini, terdapat dua aktor yang memiliki akses, yaitu admin dan pengguna (pengunjung).



Gambar 2. Usecase Diagram Admin



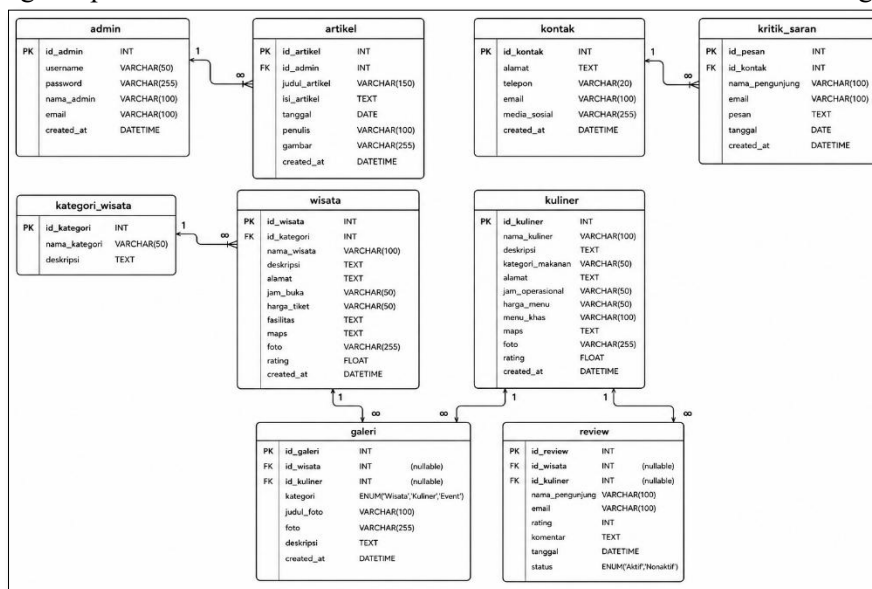
Gambar 3. Usecase Diagram User (Pengunjung)

Gambar 2 memperlihatkan diagram use case untuk admin. Untuk dapat mengunjungi situs Sistem Informasi Wisata dan Kuliner di Kota Sorong, admin perlu mengisi username dan password pada halaman login. Jika kombinasi username dan password yang diberikan tepat, maka admin akan dibawa ke halaman dashboard situs. Namun, apabila data login yang dimasukkan tidak valid, admin akan diminta untuk memasukkan username dan password yang benar kembali. Setelah berhasil masuk, admin diperbolehkan untuk mengatur data dashboard, data wisata, data kuliner, data galeri, serta data artikel atau berita. Admin juga dapat menutup akses ke situs dengan memilih opsi logout.

Gambar 3 menunjukkan usecase diagram user (Pengunjung). User (Pengunjung) tidak perlu melakukan login untuk dapat mengakses website Sistem Informasi Wisata dan Kuliner di Kota Sorong. User (Pengunjung) dapat mengakses halaman utama website, menu wisata, menu kuliner, menu galeri, menu berita, menu tentang kami, dan menu kontak.

2.5 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data menggambarkan skema penyimpanan informasi dalam aplikasi serta tahapan normalisasi yang diterapkan untuk menciptakan tabel-tabel dalam basis data. Berikut merupakan tampilan hubungan relasi antar tabel pada basis data. Gambar 4 menjelaskan tentang relasi antar tabel yang ada pada website Sistem Informasi Wisata dan Kuliner di Kota Sorong.



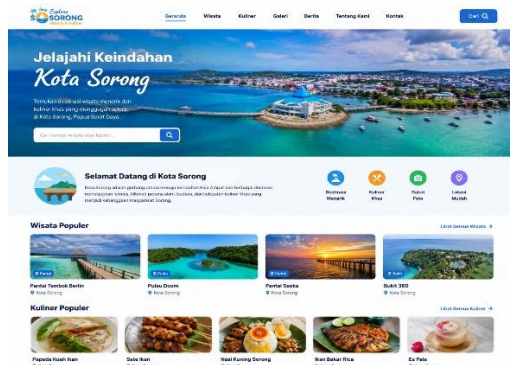
Gambar 4. Relasi Tabel dalam Basis Data

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

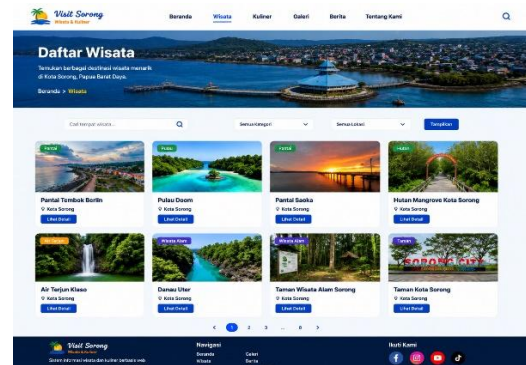
Hasil

4.1 Hasil

Tampilan sistem informasi wisata dan kuliner di kota sorong berbasis website, dapat dilihat dari 2 hak akses yaitu user (pengunjung) dan admin.



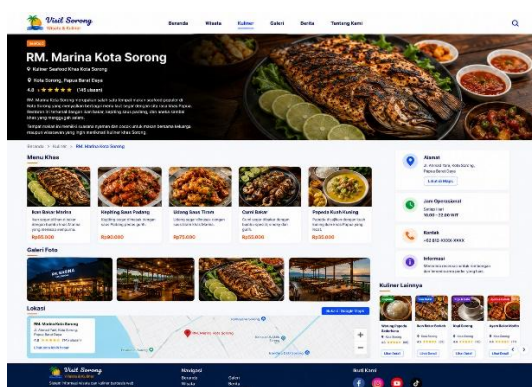
Gambar 5. Tampilan Beranda Website



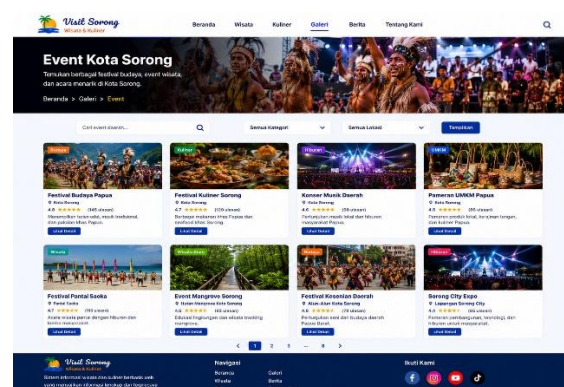
Gambar 6. Tampilan Menu Wisata

Gambar 5 menunjukkan tampilan beranda dari website wisata dan kuliner di kota sorong. Tampilan beranda ini dapat dilihat apabila user (pengunjung) mengakses website. Pada halaman ini terdapat menu navigasi, fitur pencarian, banner panorama Kota Sorong, informasi singkat tentang kota, serta kategori wisata dan kuliner populer yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan kartu informasi. Website ini bertujuan memudahkan pengguna dalam mencari informasi destinasi wisata, kuliner khas, galeri, berita, dan lokasi menarik di Kota Sorong secara cepat, menarik, dan mudah dipahami.

Gambar 6 menunjukkan halaman “Wisata” pada website sistem informasi wisata dan kuliner Kota Sorong yang dirancang untuk memberikan informasi destinasi wisata secara lengkap dan menarik. Pada bagian atas terdapat menu navigasi, banner panorama Kota Sorong, serta judul halaman “Daftar Wisata” yang dilengkapi deskripsi singkat. Halaman ini menyediakan fitur pencarian, filter kategori, dan filter lokasi untuk memudahkan pengguna menemukan destinasi wisata sesuai kebutuhan. Berbagai tempat wisata ditampilkan dalam bentuk kartu informasi yang memuat gambar, kategori, nama tempat, lokasi, dan tombol detail, seperti Pantai Tembok Berlin, Pulau Doom, Pantai Saoka, Hutan Mangrove Kota Sorong, Air Terjun Klaso, dan Taman Kota Sorong. Pada bagian bawah juga terdapat navigasi halaman serta footer yang berisi informasi website, menu navigasi tambahan, dan ikon media sosial.



Gambar 7. Tampilan Menu Kuliner



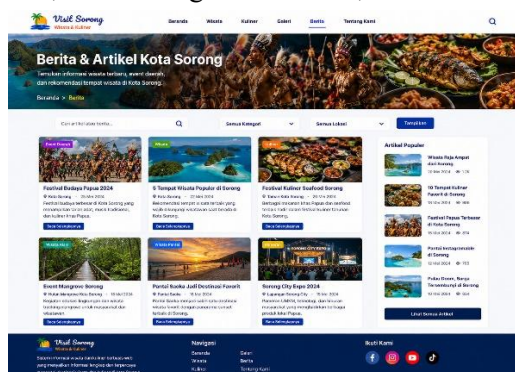
Gambar 8. Tampilan Menu Galeri

Gambar 7 menunjukkan halaman “Kuliner” pada website sistem informasi wisata dan kuliner Kota Sorong yang dirancang untuk menampilkan informasi berbagai makanan khas dan tempat kuliner terbaik di Kota Sorong. Pada bagian atas terdapat menu navigasi, banner kuliner dengan gambar makanan khas, serta judul halaman “Daftar Kuliner” yang dilengkapi deskripsi singkat. Halaman ini menyediakan fitur pencarian, filter kategori, dan filter lokasi untuk memudahkan pengguna menemukan

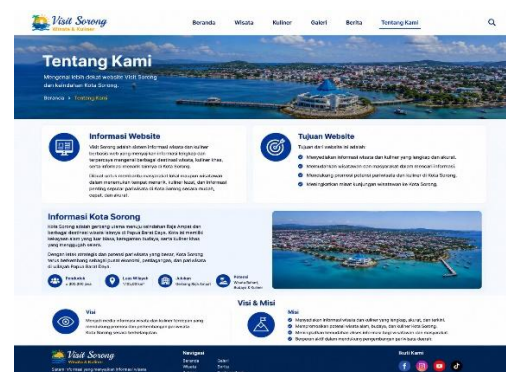
tempat kuliner sesuai kebutuhan. Berbagai tempat kuliner ditampilkan dalam bentuk kartu informasi yang memuat gambar makanan, kategori, nama tempat, lokasi, rating, jumlah ulasan, deskripsi singkat, dan tombol detail, seperti RM. Marina Kota Sorong, Warung Papeda Sederhana, Ikan Bakar Berkah, Kopi Sorong, Sagu Gula Merah, Soto Daging Sorong, Ayam Bakar Marita, dan Pisang Epe Sorong. Pada bagian bawah juga terdapat navigasi halaman serta footer yang berisi informasi website, menu navigasi tambahan, dan ikon media sosial.

Gambar 8 menunjukkan halaman “Galeri” pada website sistem informasi wisata dan kuliner Kota Sorong yang dirancang untuk menampilkan berbagai dokumentasi event, festival, dan kegiatan budaya di Kota Sorong. Pada bagian atas terdapat menu navigasi, banner utama bertema budaya Papua, serta judul halaman “Event Kota Sorong” yang dilengkapi deskripsi singkat mengenai festival budaya, event wisata, dan acara menarik lainnya. Halaman ini menyediakan fitur pencarian, filter kategori, dan filter lokasi untuk memudahkan pengguna menemukan informasi event sesuai kebutuhan. Berbagai event ditampilkan dalam bentuk kartu informasi yang memuat gambar kegiatan, kategori, nama event, lokasi, rating, jumlah ulasan, deskripsi singkat, dan tombol detail, seperti Festival Budaya Papua, Festival Kuliner Sorong, Konser Musik Daerah, Pameran UMKM Papua, Festival Pantai Saoka, Event Mangrove Sorong, Festival Kesenian Daerah, dan Sorong City Expo. Pada bagian bawah juga terdapat navigasi halaman serta footer yang berisi informasi website, menu navigasi tambahan, dan ikon media sosial.

Gambar 9 menunjukkan halaman “Berita” pada website sistem informasi wisata dan kuliner Kota Sorong yang dirancang untuk menyajikan informasi terbaru mengenai wisata, budaya, kuliner, dan event daerah di Kota Sorong. Pada bagian atas terdapat menu navigasi, banner utama bertema budaya dan kuliner Papua, serta judul halaman “Berita & Artikel Kota Sorong” yang dilengkapi deskripsi singkat. Halaman ini menyediakan fitur pencarian, filter kategori, dan filter lokasi untuk memudahkan pengguna menemukan artikel atau berita sesuai kebutuhan. Informasi berita ditampilkan dalam bentuk kartu artikel yang memuat gambar, kategori, judul artikel, lokasi, tanggal publikasi, deskripsi singkat, dan tombol “Baca Selengkapnya”, seperti Festival Budaya Papua, 5 Tempat Wisata Populer di Sorong, Festival Kuliner Seafood Sorong, Event Mangrove Sorong, Pantai Saoka Jadi Destinasi Favorit, dan Sorong City Expo. Pada sisi kanan halaman juga terdapat daftar artikel populer yang menampilkan artikel dengan jumlah pengunjung terbanyak. Di bagian bawah tersedia footer yang berisi informasi website, menu navigasi tambahan, dan ikon media sosial.



Gambar 9. Tampilan Menu Berita

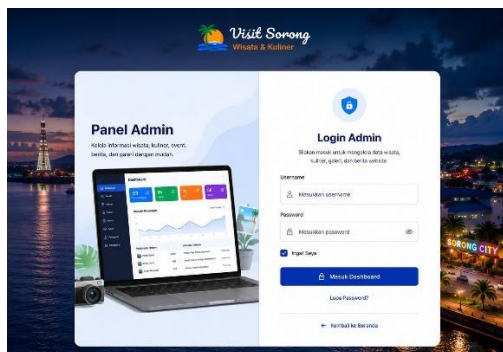


Gambar 10. Tampilan Menu Tentang Kami

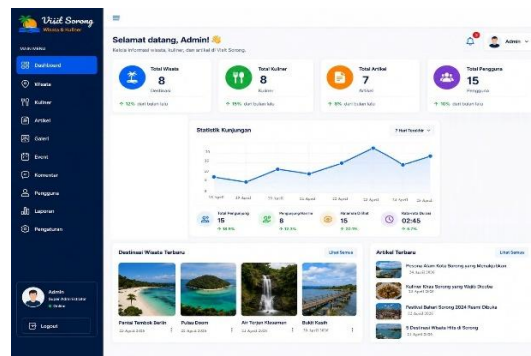
Gambar 10 menunjukkan halaman “Tentang Kami” pada website sistem informasi wisata dan kuliner Kota Sorong yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai website serta profil singkat Kota Sorong. Pada bagian atas terdapat menu navigasi, banner panorama Kota Sorong, dan judul halaman “Tentang Kami” yang dilengkapi deskripsi singkat. Halaman ini memuat beberapa section informasi seperti penjelasan mengenai website Visit Sorong, tujuan website, informasi Kota Sorong, serta visi dan misi website. Selain itu, ditampilkan juga data singkat mengenai Kota Sorong seperti jumlah penduduk, luas wilayah, julukan kota, dan potensi wisata. Pada bagian bawah halaman terdapat footer yang berisi informasi website, menu navigasi tambahan, serta ikon media sosial. Tampilan halaman ini dirancang agar pengguna dapat mengenal lebih dekat tujuan, fungsi, dan informasi umum mengenai website serta Kota Sorong secara jelas dan informatif.

Gambar 11 menunjukkan halaman login admin pada website sistem informasi wisata dan kuliner Kota Sorong yang digunakan sebagai akses masuk bagi administrator untuk mengelola data

website. Pada halaman ini terdapat form login yang terdiri dari input username dan password, fitur “ingat saya”, tombol masuk dashboard, serta opsi lupa password dan kembali ke beranda. Selain itu, halaman juga menampilkan ilustrasi dashboard admin yang berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai sistem pengelolaan data wisata, kuliner, event, galeri, dan berita. Tampilan halaman dirancang dengan desain modern dan sederhana agar memudahkan admin dalam melakukan proses autentikasi dan pengelolaan sistem.

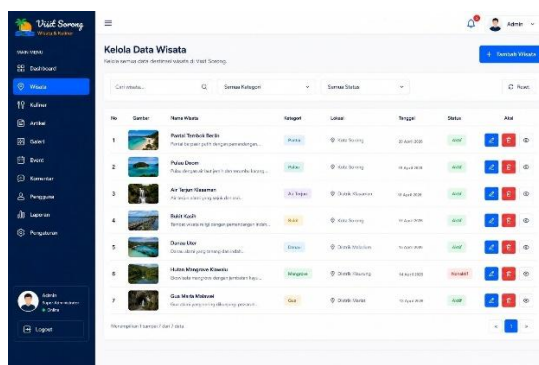


Gambar 11. Login Admin



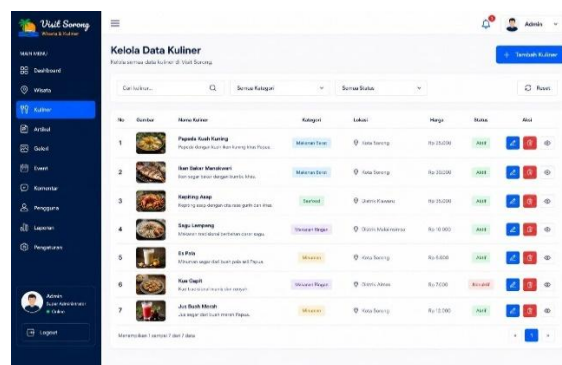
Gambar 12. Dashboard Admin

Gambar 12 menunjukkan halaman dashboard admin pada website sistem informasi wisata dan kuliner Kota Sorong yang berfungsi sebagai pusat pengelolaan data dan informasi website. Pada halaman ini terdapat menu navigasi di sisi kiri yang terdiri dari dashboard, wisata, kuliner, artikel, galeri, event, komentar, pengguna, laporan, dan pengaturan. Bagian utama dashboard menampilkan ringkasan data seperti total wisata, total kuliner, total artikel, dan total pengguna. Selain itu, terdapat grafik statistik kunjungan untuk memantau aktivitas pengunjung website dalam periode tertentu. Halaman ini juga menampilkan daftar destinasi wisata terbaru dan artikel terbaru yang telah ditambahkan ke sistem. Tampilan dashboard dirancang secara modern dan informatif agar memudahkan administrator dalam memantau, mengelola, dan mengontrol seluruh informasi pada website secara efektif dan efisien.



No	Gambar	Nama Wisata	Kategori	Lokasi	Tanggal	Status	Aksi
1		Pantai Tinteka Beach	Pantai	Kota Sorong	21 April 2024	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
2		Pulau Otter	Pulau	Kota Sorong	14 April 2024	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
3		Air Terjun Guehuam	Air Terjun	Kabupaten Sorong	14 April 2024	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
4		Batu Kudi	Batu	Kota Sorong	14 April 2024	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
5		Sungai Otter	Sungai	Kota Sorong	14 April 2024	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
6		Hutan Mangrove Ekowisata	Hutan	Kota Sorong	14 April 2024	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
7		Gua Meka Kiri	Gua	Kota Sorong	14 April 2024	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]

Gambar 13. Kelola Data Wisata



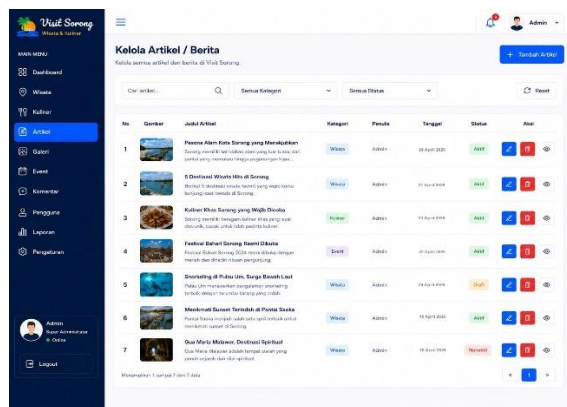
No	Gambar	Nama Kuliner	Kategori	Lokasi	Harga	Status	Aksi
1		Pepes Ikan Kuning	Makanan Tradisional	Kota Sorong	Rp 10.000	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
2		Rendang Ikan Bakar	Makanan Tradisional	Kota Sorong	Rp 10.000	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
3		Kue Kacang	Snack	Kota Sorong	Rp 10.000	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
4		Sate Lingsop	Sate	Kota Sorong	Rp 10.000	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
5		Es Pula	Minuman	Kota Sorong	Rp 10.000	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
6		Rendang Ikan Bakar	Makanan Tradisional	Kota Sorong	Rp 10.000	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]
7		Jus Buah Mangrove	Minuman	Kota Sorong	Rp 10.000	Aktif	[Edit] [Hapus] [Detail]

Gambar 14. Kelola Data Kuliner

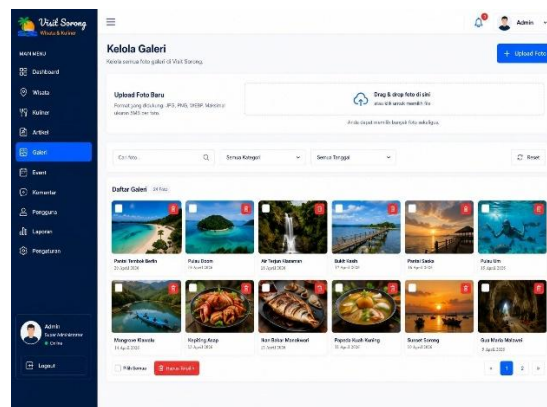
Gambar 13 menunjukkan halaman kelola data wisata pada dashboard admin website sistem informasi wisata dan kuliner Kota Sorong yang digunakan untuk mengatur seluruh data destinasi wisata. Pada halaman ini admin dapat melakukan pengelolaan data wisata seperti menambah, mencari, memfilter, mengubah, melihat detail, dan menghapus data wisata. Data wisata ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat gambar destinasi, nama wisata, kategori, lokasi, tanggal input, dan status data. Selain itu, tersedia tombol aksi untuk proses edit, hapus, dan melihat detail informasi wisata. Tampilan halaman dirancang sederhana dan terstruktur agar memudahkan administrator dalam mengelola informasi destinasi wisata secara efektif dan efisien.

Gambar 14 menunjukkan halaman kelola data kuliner pada dashboard admin website sistem informasi wisata dan kuliner Kota Sorong yang berfungsi untuk mengatur semua informasi kuliner. Di halaman ini, admin memiliki kemampuan untuk mengelola data kuliner dengan cara menambahkan,

mencari, memfilter, mengubah, melihat rincian, serta menghapus informasi kuliner. Data kuliner disajikan dalam format tabel yang mencakup gambar dari makanan atau minuman, nama kuliner, kategori, lokasi, harga, dan status data. Selain itu, terdapat tombol untuk melakukan tindakan seperti mengedit, menghapus, dan melihat rincian informasi kuliner. Desain halaman dibuat dengan sederhana dan teratur agar memudahkan administrator dalam mengelola informasi kuliner dengan cara yang efisien dan efektif.



Gambar 15. Kelola Data Artikel / Berita



Gambar 16. Kelola Data Galeri

Gambar 15 menunjukkan halaman kelola data artikel atau berita pada dashboard admin website sistem informasi wisata dan kuliner Kota Sorong, yang berfungsi untuk mengatur semua artikel dan berita yang muncul di situs. Di halaman ini, admin dapat melakukan berbagai pengelolaan data artikel seperti menambah, mencari, mengedit, melihat rincian, dan menghapus artikel atau berita. Informasi artikel ditampilkan dalam bentuk tabel yang mencakup gambar artikel, judul, kategori, penulis, tanggal publikasi, dan status artikel. Selain itu, terdapat tombol aksi untuk proses pengeditan, penghapusan, dan melihat rincian artikel. Desain halaman ini dibuat dengan rapi dan teratur untuk memudahkan admin dalam mengelola informasi berita serta artikel tentang wisata dan kuliner dengan cara yang efektif dan efisien.

Gambar 16 menunjukkan halaman kelola data galeri pada dashboard admin website sistem informasi wisata dan kuliner Kota Sorong berfungsi untuk mengatur semua foto dalam galeri website. Di halaman ini, admin memiliki kemampuan untuk mengunggah foto baru, melakukan pencarian, memfilter, memilih, serta menghapus gambar dari galeri. Data galeri ditampilkan dalam format kartu yang menampilkan gambar, nama tempat atau objek, serta tanggal diunggah. Selain itu, terdapat fitur seret dan lepas untuk mempermudah proses pengunggahan foto serta tombol untuk menghapus pada setiap gambar, sehingga memudahkan pengelolaan data galeri dengan lebih efisien. Desain halaman dibuat sederhana dan menarik untuk membantu administrator dalam mengelola dokumentasi terkait wisata, kuliner, dan acara di website secara efektif dan teratur.

4.2 Pembahasan

Pengujian sistem adalah langkah penting dalam proses pembuatan website untuk memastikan semua fitur dan fungsi beroperasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan metode Blackbox Testing, yang merupakan pendekatan pengujian yang memfokuskan perhatian pada fungsi sistem tanpa memperhatikan kode program di dalamnya. Pengujian ini ditujukan pada Sistem Informasi Wisata dan Kuliner Berbasis Web di Kota Sorong untuk memastikan bahwa setiap fitur, seperti login admin, menambahkan data, menghapus data, serta fitur lainnya dapat berfungsi dengan baik sesuai hasil yang diharapkan. Dengan adanya proses pengujian ini, diharapkan sistem dapat maksimal, meminimalkan adanya kesalahan, serta meningkatkan kualitas dan kehandalan website dalam menyajikan informasi kepada pengguna.

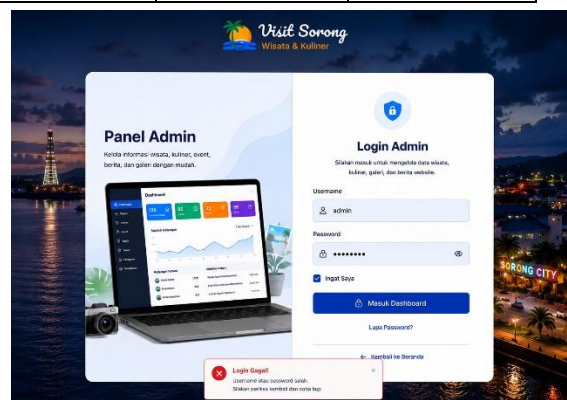
Beberapa pengujian yang dilakukan terhadap fungsi–fungsi pada Sistem Informasi Wisata Dan Kuliner Berbasis Web di Kota Sorong diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1. Pengujian Login Admin

Pengujian Dengan Menggunakan Data Yang Sesuai				
Skenario	Data Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
			Diterima	Ditolak
Masukan data login admin. Username: admin Password: 12345678	Admin dapat mengisi data login dengan benar dan login berhasil dilakukan.	Login berhasil, dan akan muncul pesan: “login berhasil mengarahkan ke dashboard”	√	-
Pengujian Dengan Menggunakan Data Yang Salah				
Skenario	Data Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
			Diterima	Ditolak
Masukan data login admin. Username: admin Password: admin123	Proses login admin menjadi gagal dan tidak bisa mengakses dashboard.	Login gagal, dan akan muncul pesan: “login gagal! Username atau Password salah. Silahkan periksa kembali dan coba lagi.”	-	√



Gambar 17. Pengujian Login Admin Berhasil



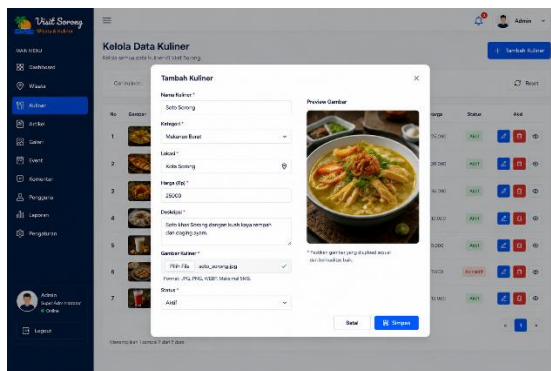
Gambar 18. Pengujian Login Admin Gagal

Tabel 1 merupakan hasil pengujian pada proses login admin dengan menggunakan teknik blackbox. Admin dapat mengisi username dan password yang benar dan dapat mengakses halaman dashboard website. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar 17, dimana jika admin berhasil login maka ada pesan peringatan yang muncul untuk memberitahukan bahwa login berhasil. Akan tetapi, apabila admin salah dalam mengisi username maupun password saat login, maka akan muncul pesan peringatan bahwa login gagal seperti pada gambar 18.

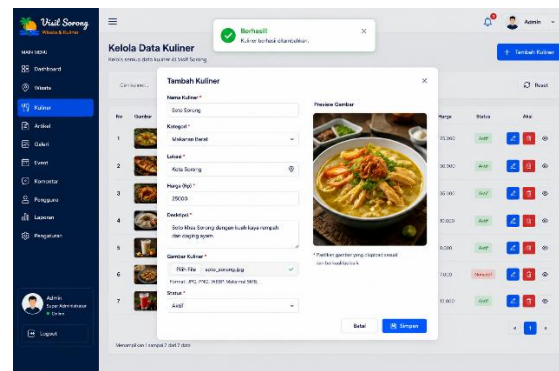
Tabel 2. Pengujian Tambah Data

Pengujian Tambah Data Pada Menu Kuliner				
Skenario	Data Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
			Diterima	Ditolak
Menambahkan data pada salah satu menu di sistem seperti: menu kuliner.	Admin dapat menambahkan semua data kuliner pada field yang tersedia.	Data berhasil ditambahkan pada semua field.	√	-

Tabel 2 merupakan hasil pengujian tambah data yang dilakukan oleh admin dengan menggunakan teknik blackbox. Gambar 19 menunjukkan pengujian tambah data. Admin dapat menambahkan data pada salah satu menu, seperti menu kuliner dengan mengisi semua data pada field yang tersedia seperti nama kuliner, kategori, lokasi, dan data lain terkait dengan kuliner di kota sorong.



Gambar 19. Pengujian Tambah Data



Gambar 20. Pengujian Simpan Data

Tabel 3 merupakan hasil pengujian simpan data yang dilakukan oleh admin dengan menggunakan teknik blackbox. Admin dapat terlebih dahulu menambahkan data pada salah satu menu dan memastikan semua field tidak ada yang kosong, kemudian menyimpan pada website.

Tabel 3. Pengujian Simpan Data

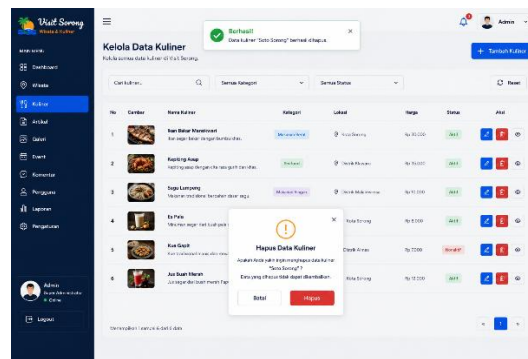
Pengujian Simpan Data Pada Menu Kuliner				
Skenario	Data Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
			Diterima	Ditolak
Menyimpan data pada salah satu menu di sistem seperti: menu kuliner.	Admin dapat menyimpan semua data kuliner pada sistem.	Data berhasil disimpan, dan ada pesan peringatan: "Berhasil! Kuliner berhasil ditambahkan."	√	-

Gambar 20 menunjukkan pengujian simpan data yang dilakukan oleh admin. Admin menambahkan data dan melakukan proses penyimpanan data. Jika data berhasil disimpan maka akan tampil pesan peringatan "Berhasil! Kuliner Berhasil Ditambahkan".

Tabel 4. Pengujian Hapus Data

Pengujian Hapus Data Pada Menu Kuliner				
Skenario	Data Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
			Diterima	Ditolak
Menghapus data pada salah satu menu di sistem seperti: menu kuliner.	Admin dapat menghapus salah satu data kuliner pada sistem.	Data berhasil dihapus.	√	-

Tabel 4 merupakan hasil pengujian hapus data yang dilakukan oleh admin dengan menggunakan teknik blackbox. Selanjutnya, Gambar 21 menunjukkan pengujian hapus data oleh admin. Apabila admin menghapus data pada salah satu menu seperti kuliner, maka akan ada pesan peringatan "Hapus Data Kuliner. Apakah anda yakin ingin menghapus data kuliner? Data yang dihapus tidak dapat dikembalikan".



Gambar 21. Pengujian Hapus Data

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, Sistem Informasi Wisata dan Kuliner Berbasis Web di Kota Sorong berhasil dirancang sebagai sarana informasi dan promosi digital yang mempermudah masyarakat dan pengunjung untuk mendapatkan informasi tentang wisata, kuliner, galeri, dan berita dengan cepat dan mudah diakses. Sistem ini dikembangkan menggunakan pendekatan Waterfall, sehingga proses perancangan dan pengembangan dapat dilakukan secara sistematis. Hasil pengujian dengan metode Blackbox Testing menunjukkan bahwa semua fitur utama, seperti login admin, penambahan data, penyimpanan data, dan penghapusan data, berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Dengan hadirnya website ini, diharapkan promosi pariwisata dan kuliner di Kota Sorong menjadi lebih efektif dan mampu membantu meningkatkan sektor pariwisata serta perekonomian daerah.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, A., & Ramadhan, M. R. (2023). Pengembangan sistem informasi manajemen berbasis web menggunakan metode Agile. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 6(2), 120–128.
- Febriani, R., & Irawan, D. (2024). Implementasi sistem informasi berbasis web dalam pengelolaan data administrasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 5(1), 45–52.
- Gilliani, W., Rasywir, E., & Pradana, L. Y. (2024). Perancangan sistem informasi pengadaan barang berbasis web (Studi kasus: CV. Royal Transindo). *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, 4(1), 657–666.
- Hidayat, R., & Marlina, L. (2023). Pengembangan website sebagai media informasi dan promosi digital. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 77–85.
- Hidayat, R., & Marlina, L. (2024). Pengembangan website sebagai media informasi dan promosi pariwisata daerah. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(1), 45–53.
- Lestari, D., & Rifai, A. (2023). Pengembangan wisata kuliner sebagai daya tarik pariwisata daerah. *Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 6(1), 55–63.
- Nugroho, F., & Amelia, S. (2024). Implementasi website berbasis web dalam meningkatkan pelayanan informasi publik. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 6(1), 40–48.
- Nurhayati, & Saputra, R. (2024). Peran kuliner lokal dalam meningkatkan minat wisatawan. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 7(2), 101–109.
- Pekei, Y., & Arfan, U. (2024). Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web untuk meningkatkan minat wisatawan: Studi kasus: CV. Kibito Amona Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Informatika*, 2(1), 85–97.
- Pratiwi, R., & Kholil, I. (2024). Implementasi model prototype untuk perancangan sistem informasi project monitoring berbasis web. *Technology and Informatics (TIN)*, 5(2).
- Putra, M. R. Z., Aris, V., & Jamil, M. (2026). Perancangan sistem informasi wisata kuliner berbasis website di Kota Makassar sebagai media promosi dan informasi. *Journal of Innovative and Creativity*, 6(1), 10397–10404.
- Ramadhan, M. I., & Azizah, S. N. (2024). Strategi pengembangan pariwisata berkelanjutan berbasis teknologi informasi. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 5(1), 21–30.



- Rozi, M. F., & Diana, D. (2025). Rancang dan bangun website informasi dan promosi wisata Kota Palembang menggunakan metode Agile–Extreme Programming. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 5(1), 99–107.
- Saputra, D. R. (2025). Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web. *Jurnal Pendidikan, Informatika, dan Humaniora*, 1(1).
- Saputra, N., & Yuliana, I. (2025). Perancangan sistem informasi berbasis web untuk meningkatkan pelayanan informasi. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 7(1), 33–41.
- Setiawan, A., & Melinda, R. (2023). Pengembangan destinasi wisata berbasis digital dalam meningkatkan minat wisatawan. *Jurnal Pariwisata Nusantara*, 4(2), 88–95.
- Wibowo, S., Agustyn, Z. B., Hidayat, W., & Adhinata, F. D. (2024). Perancangan sistem informasi berbasis web Wiskul Banyumas sebagai sarana informasi dan promosi pariwisata, kuliner, serta penginapan di Banyumas. *Jurnal Kajian Ilmu Dan Teknologi (JKIT)*, 1(1), 26–34.