

---

# **Aplikasi Penyedia Informasi Destinasi Wisata Kabupaten Kota Baru Berbasis Webgis**

## **Kota Baru District Tourist Destination Information Provider Application Based on Webgis**

**Muhammad Yusril Arrahman**

Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad  
Al Banjari, Banjarmasin, 55201, Indonesia.

Email : muhammadyusrilrahman@gmail.com

### **ABSTRAK**

Kabupaten Kotabaru memiliki wilayah seluas 9.422,46 km persegi membuat luas Kabupaten Kotabaru lebih dari seperempat atau 25,11% dari luas Provinsi Kalimantan Selatan, dengan wilayah yang begitu luas tersebut Kabupaten Kotabaru memiliki banyak destinasi wisata. Media informasi tentang wisata di Kabupaten Kotabaru penting untuk dibuat guna mempromosikan dan memberikan informasi wisata kepada masyarakat, untuk hal tersebut beberapa pihak dan Pemerintahan Daerah sudah berusaha memberikan informasi wisata dengan memanfaatkan media sosial dan membuat artikel mengenai wisata yang ada, akan tetapi terkadang informasi tersebut tidak begitu lengkap dan membuat informasi tidak tersampaikan dengan baik. Permasalahan tersebut memunculkan gagasan untuk membuat Aplikasi Penyedia Informasi dengan Sistem Informasi Geografis. Metode yang digunakan adalah metode waterfall dan pembuatan aplikasi ini menggunakan PHP, HTML, JavaScript, dan CSS sebagai bahasa pemrogramannya, kemudian menggunakan API Leaflet.JS untuk pembangunan fungsi Sistem Informasi Geografis. Dengan adanya Aplikasi Penyedia Informasi Destinasi Wisata Kabupaten Kotabaru Berbasis WebGis diharapkan dapat membuat masyarakat luas mendapatkan informasi yang lengkap, menarik serta informatif. Selain itu aplikasi ini diharapkan memudahkan masyarakat maupun wisatawan untuk mendapatkan informasi wisata dan titik lokasi wisata yang ada di Kabupaten Kotabaru.

**Kata Kunci:** Penyedia Informasi; Destinasi Wisata; Event; Fasilitas; Website Sistem Informasi Geografis.

---

### **ABSTRACT**

Kotabaru District has an area of 9.422.46 square kilometers making the area of Kotabaru district more than a quarter or 25.11% of the territory of Southern Kalimantan Province, with such a vast area as Kotabaru County has many tourist destinations. Media information about tourism in Kotabaru district is important to be made in order to promote and provide tourist information to the public, for this some parties and the Regional Government have tried to provide tourism information by using social media and make articles about existing tourism, but sometimes such information is not so complete and makes the information not delivered well. The problem gave rise to the idea of creating an Information Provider Application with a Geographic Information System. The method used was the waterfall method and the creation of this application using PHP, HTML, JavaScript, and CSS as its programming languages, then using the Leaflet.JS API for the development of geographic information system functions. With the presence of a WebGis-based Tourist Destination Information Provider App Kotabaru District, it is expected that the general public will be able to obtain complete, interesting and informative information. In addition, this app is expected to make it easier for the public and tourists to get tourist information and tourist locations in Kotabaru district.

**Keyword:** Penyedia Informasi; Destinasi Wisata; Event; Fasilitas; Website Sistem Informasi Geografis.

---



**Creative Commons License**

**Artikel ini berlisensi Creative Common Attribution-ShareAlike 4.0 International**

## Pendahuluan

Kabupaten Kotabaru merupakan kabupaten yang berada di Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia. Ibu Kota Kabupaten ini terletak di Kota Kotabaru yang berada di Pulau Laut, Kabupaten ini memiliki luas wilayah 9.442,46 km<sup>2</sup> merupakan kabupaten terluas di provinsi Kalimantan Selatan dengan luas lebih dari seperempat (25,11%) dari luas wilayah provinsi Kalimantan Selatan. Kabupaten ini terbagi menjadi 21 kecamatan dengan 198 desa dan 4 kelurahan dan dengan banyak pulau kecil yakni sekitar 110 pulau kecil dan 31 diantaranya belum bernama.

Dengan banyaknya pulau kecil dan daerah yang dikeilingi dengan laut membuat kabupaten ini memiliki potensi wisata yang begitu banyak dan sebagiannya belum tereksplorasi. Beberapa wisata Kabupaten Kotabaru antara lain: Pulau Samber Gelap, Taman Hutan Meranti, Pantai Gedambaan, Pantai Teluk Tamiang, Tanjung Kunyit, Air Terjun Tumpang Dua, dan masih banyak lagi.

Sulitnya mendapatkan informasi mengenai destinasi wisata yang ada di Kabupaten Kotabaru seperti gambaran daerah wisata, jarak antar daerah wisata dan jalan yang harus dilalui membuat perencanaan perjalanan wisata menjadi sulit. Maka dari itu melalui pembuatan aplikasi penyedia informasi destinasi wisata berbasis web gis yang ada di Kabupaten Kotabaru diharapkan dapat menampilkan gambaran peta destinasi wisata Kabupaten Kotabaru sehingga informasi mengenai destinasi wisata yang ada mudah didapatkan, menarik untuk dilihat, serta dapat dinikmati oleh masyarakat luas atau wisatawan yang berkunjung ke daerah Kabupaten Kotabaru. Penyajian informasi dalam bentuk web memudahkan masyarakat

dalam mengakses aplikasi. Beberapa penelitian telah dilakukan berkaitan dengan Pembuatan Aplikasi Penyedia Informasi Destinasi Wisata diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yuda Tunggal Wibowo dengan judul penelitian “Aplikasi Sistem Informasi Tempat Wisata Jawa Tengah Berbasis Web”, adapun permasalahan yang ditemukan adalah tampilan yang kurang menarik serta tidak menggunakan sistem informasi geografis sehingga tidak ada peta wilayah dan lokasi tempat wisata (Yuda Tunggal Wibowo,2016). Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Andre Hermawan, Moehammad Awaluddin, dan Bambang Darmo Yuwono dengan judul penelitian “Pembuatan Aplikasi Webgis Informasi Pariwisata Dan Fasilitas Pendukungnya Di Kabupaten Kudus”, permasalahan yang dihadapi adalah informasi yang disajikan tidak benar-benar mudah dipahami dan tidak adanya fitur rute, tampilan aplikasi pun masih kurang menarik (Andre Hermawan, Moehammad Awaluddin, dan Bambang Darmo Yuwono,2017). Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Muhammad Haykal dengan judul penelitian “Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Pidie.”, adapun permasalahan yang ditemukan adalah Tidak menggunakan sistem informasi geografis sehingga tidak ada peta wilayah dan lokasi tempat wisata juga tidak adanya fitur informasi fasilitas yang ada seperti penginapan, rental mobil, dan lainnya (Muhammad Haykal,2020).

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas perlu dibuat sebuah aplikasi yang menyediakan informasi mengenai wisata di Kabupaten Kotabaru dengan menyertakan peta

wilayah dan letak wisata dengan menggunakan sistem informasi geografis. Dengan judul penelitian "APLIKASI PENYEDIA INFORMASI DESTINASI WISATA KABUPATEN KOTABARU BERBASIS WEB GIS".

**Metode**

Adapun metode yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung kepada suatu obyek yang diteliti dalam waktu yang singkat dan bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai objek penelitian.

2. Wawancara

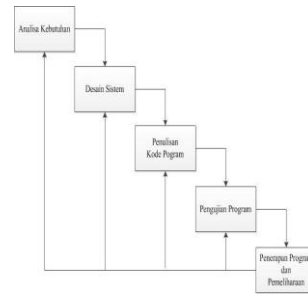
Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada informan atau seorang ahli yang berwenang dalam suatu masalah teknik pengumpulan data secara wawancara merupakan proses komunikasi yang sangat menentukan dalam proses penelitian, dengan wawancara data yang diperoleh akan lebih mendalam, karena mampu menggali pemikiran atau pendapat secara detail.

3. Studi Pustaka (Library Research)

Studi kepustakaan adalah kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi obyek penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain (Sugiyono, 2012).

Untuk metode pengembangan sistem perangkat lunak mengacu pada model waterfall. Model ini salah satu model pengembangan software, dimana kemajuan suatu proses dipandang sebagai terus mengalir kebawah seperti

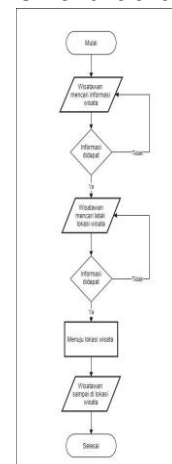
air terjun. Dalam model waterfall, setiap tahap harus berurutan, dan tidak dapat meloncat ketahap berikutnya.



Gambar 1 Metode Waterfall

**Hasil dan Pembahasan**

Sistem yang Berjalan, berikut alur sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada flowchart dibawah ini :



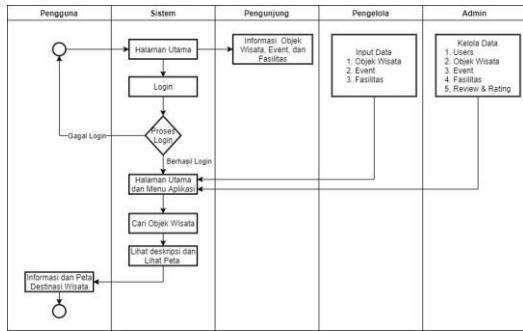
Gambar 2 Flowchart Sistem Berjalan

Alur pencarian informasi destinasi wisata di Kabupaten Kotabaru pada sistem lama sebagai berikut:

1. Wisatawan datang ke daerah Kabupaten Kotabaru
2. Wisatawan mencari informasi wisata dengan bertanya ke orang sekitar atau dengan mencari lewat mesin pencarian.
3. Wisatawan mencari letak lokasi wisata dengan menanyakan kepada orang yang mengetahui
4. Wisatawan menuju lokasi wisata
5. Apabila menemukan lokasi wisata maka wisatwan sampai

tujuan di lokasi wisata namun jika tidak wisatawan harus menanyakan lagi kepada orang sekitar.

Usulan Sistem Baru, berikut alur sistem usulan dapat dilihat pada flowmap dibawah ini:



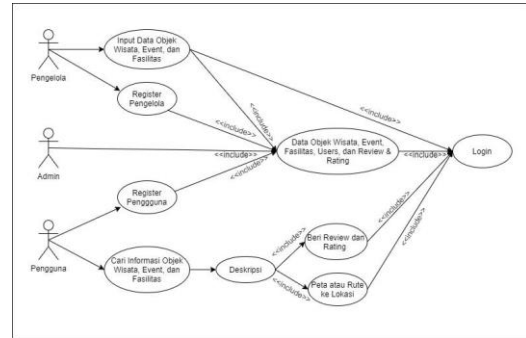
Gambar 3 Flowmap Usulan Sistem

Alur usulan sistem pencarian informasi destinasi wisata di Kabupaten Kotabaru adalah sebagai berikut:

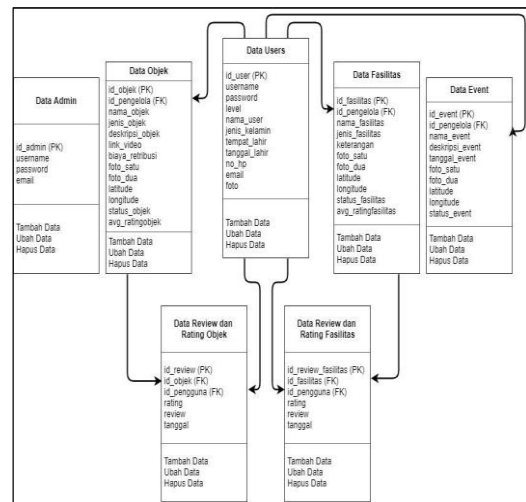
1. Wisatawan masuk ke halaman utama dimana akan ditampilkan informasi wisata dan event apa saja yang ada di Kabupaten Kotabaru
2. Jika Wisatawan mau melihat peta rute ke lokasi wisata event, ataupun fasilitas, wisatawan harus login terlebih dahulu
3. Apabila Wisatawan tidak bisa login, maka wisatawan harus registrasi atau mendaftarkan diri terlebih dahulu untuk membuat akun.
4. Masuk ke Halaman Registrasi
5. Selesai Registrasi, Login dengan akun yang sudah didaftarkan
6. Masuk ke Halaman Utama Pengguna
7. Wisatawan sudah bisa melihat peta rute ke lokasi tujuan baik itu objek wisata, event yang akan digelar di Kotabaru, ataupun Fasilitas yang ada di Kotabaru yang dipilih
8. Jika pengguna sudah sampai di lokasi tujuan, pengguna atau wisatwan bisa

memberikan review atau ulasan serta rating untuk berbagi pengalaman.

9. Semua rekam data akan masuk ke halaman admin



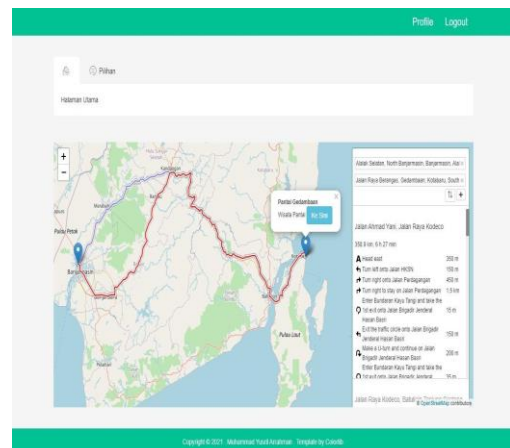
Gambar 4 Use Case Diagram

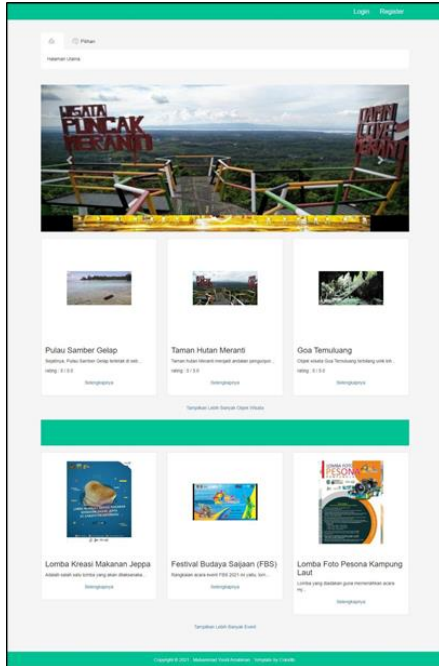


Gambar 5 Class Diagram

**Tampilan Antarmuka**

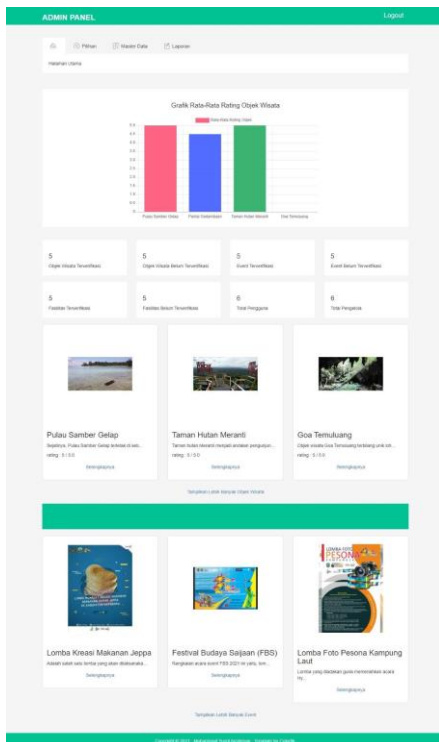
Tampilan Antarmuka Halaman Depan (Landing Page)





Gambar 6 Antarmuka Halaman Depan (Landing Page)

Beranda Admin Panel



Gambar 7 Beranda Admin Panel

Antarmuka Rute Peta

Gambar 8 Antarmuka Rute Peta

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut, dengan adanya aplikasi ini masyarakat luas dan wisatawan lebih mudah dalam mendapatkan informasi mengenai wisata yang ada Kabupaten Kotabaru dengan tersedianya Sistem Informasi Geografis pada aplikasi, akan lebih mudah memberikan informasi letak wisata, Sebab aplikasi ini dilengkapi fitur peta rute menuju lokasi yang dipilih, wisatawan akan lebih mudah dalam melakukan perencanaan perjalanan dengan disediakannya peta wilayah Kabupaten Kotabaru beserta letak wisatanya, dan bukan hanya letak wisata tapi juga letak event yang akan digelar dan letak fasilitas sehingga tidak perlu khawatir dalam pencarian informasi penginapan, rumah makan, dan lain sebagainya, pengguna aplikasi yang sudah terdaftar akan lebih mudah dan cepat dalam mendapatkan informasi mengenai event yang akan digelar di Kabupaten Kotabaru sehingga dapat memanfaatkan moment tersebut, Karena aplikasi ini sudah dilengkapi dengan notifikasi lewat email dalam pemberitahuan informasi event terbaru yang akan digelar, serta laporan-laporan yang bisa dihasilkan dari aplikasi ini diantaranya adalah Rekap data objek wisata, Rekap data event, Rekap data Fasilitas, Rekap data pengguna aplikasi, Rekap data review dan rating objek wisata dan fasilitas, serta Grafik rata-rata rating objek wisata dan fasilitas..

Referensi

Depdikbud. (1995). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.  
 Galandi, F. (2016). Metode Waterfall : Definisi, Tahapan, Kelebihan dan Kekurangan. Retrieved from

<http://www.pengetahuandanteknologi.com/2016/09/metode-waterfall-definisi-tahapan.html>

Geosriwijaya. (2015). Pengertian dan Fungsi Web Geographic Information System (WEBGIS). Retrived from [https://geosriwijaya.com/2018/11/pengertian-dan-fungsi-web-geographic-informationssystem-webgis/#:~:text=Pengertian%20dan%20Fungsi%20Web%2DGeographic%20Information%20System%20\(WebGIS\),-Home&text=WebGIS%20merupakan%20pengembangan%20dari%20aplikasi,laman%20internet%20\(Gambar%201\)](https://geosriwijaya.com/2018/11/pengertian-dan-fungsi-web-geographic-informationssystem-webgis/#:~:text=Pengertian%20dan%20Fungsi%20Web%2DGeographic%20Information%20System%20(WebGIS),-Home&text=WebGIS%20merupakan%20pengembangan%20dari%20aplikasi,laman%20internet%20(Gambar%201))

Hartoyo E, Nugroho Y, Bhirowo A, dan Khalil B, 2010. Modul Pelatihan Sistem Informasi Geografis (SIG) Tingkat Dasar, Tropenbos International Indonesia Programmer, Bogor, Indonesia.

Huisman Otto, dan A. de By Rolf, (2009). Principles of Geographical Information Systems, Netherland: The International Institute for Geo – information Science and Earth Observation (ITC).

Ibrahim, A. (2017). Pengertian Aplikasi dan Sejarah Perkembangan Aplikasi. Retrived from <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-aplikasi-dan-sejarah-perkembangan-aplikasi/>

K, Yasin. (2019, July 24). Pengertian MYSQL, Fungsi, dan Cara Kerjanya (Lengkap). Retrived from

[https://www.niagahoster.co.id/blog/mysql-adalah/#:~:text=MySQL%20adalah%20sebuah%20database%20management,Query%20Language\)%20yang%20cukup%20terkenal.&text=Jadi%20MySQL%20adalah%20database%20management,lunak%20aplikasi%20dengan%20database%20server.](https://www.niagahoster.co.id/blog/mysql-adalah/#:~:text=MySQL%20adalah%20sebuah%20database%20management,Query%20Language)%20yang%20cukup%20terkenal.&text=Jadi%20MySQL%20adalah%20database%20management,lunak%20aplikasi%20dengan%20database%20server.)

Manurung, Sudomo (2018, January 30). Menganl Leaflet Js, Altenatif Membangun Peta Interaktif

Berbasis Web Tanpa Google Map API. Retrived from <https://www.sgtgeomedia.com:https://www.sgtgeomedia.com/detailpost/mengenal-leaflet-js-alternatif-membangun-peta-interaktifberbasis-web-tanpa-google-maps-api>

Peraturan Perundangan : Undang-undang Republik Indonesia no 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan.

Rasjid, F. E.(2014, September 29). Bahasa Pemrograman Populer PHP. Retrived from

[https://www.ubaya.ac.id:https://www.ubaya.ac.id/2018/content/articles\\_detail/144/Bahasa-Pemrograman-populer-PHP.html#:~:text=PHP%20adalah%20singkatan%20dari%20%22PHP,Le rdorf%20pertama%20kali%20tahun%201994.](https://www.ubaya.ac.id:https://www.ubaya.ac.id/2018/content/articles_detail/144/Bahasa-Pemrograman-populer-PHP.html#:~:text=PHP%20adalah%20singkatan%20dari%20%22PHP,Le rdorf%20pertama%20kali%20tahun%201994.)

Rosa, A., & Salahuddin M. (2011). Modul Pembelajaran Rekaya Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung.

Satzinger, J. W. (2011). System Analysis And Design In A Changing World. Bookbarn Internasional.

Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV.Alfabeta.

Waryanto. (2018, January 22). Pengertian Website Lengkap Dengan Jenis dan Manfaatnya. Retrived from

<https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertianwebsite/#:~:text=Website%20adalah%20sebuah%20kumpulan%20halaman,sebuah%20browser%20menggunakan%20OURL%20website.>