

Sistem Informasi Pengelolaan Tempat Wisata XYZ Menggunakan Framework Next.js

Asshyffatul Aina Ni'mah^{#1}, Umi Hanik^{**2}, Indyah Hartami Santi^{#3}
^{#123}Teknik Informatika, Universitas Islam Balitar, Blitar, Indonesia
Korespondensi author *uhanik420@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 1 Juli 2025
Diterima: 22 Januari 2026
Diterbitkan: 27 Januari 2026

Keywords:
Application Programming Interface; Digital Transformation; Destination Management; Next.js; Prisma ORM; Digital Payment

Kata Kunci:
Antarmuka Pemrograman Aplikasi; Transformasi Digital; Manajemen Destinasi Wisata; Next.js; Prisma ORM; Pembayaran Digital



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Asshyffatul Aina Ni'mah, Umi Hanik, Indyah Hartami Santi

Abstract

Tourism plays an important role in driving regional economic growth, especially in areas with natural potential that has not been optimally developed. XYZ Tourism is one of the destinations that offers natural attractions such as tea plantations, waterfalls, and camping areas. However, the management of this destination is still carried out manually, resulting in problems such as difficulties in ticket booking, visitor data recording, and financial transactions that are inefficient. This research aims to design and develop a modern and efficient web-based tourism management information system along with an API to address these issues. The system is built using Next.js as the frontend framework, Prisma as the ORM for database management, and is integrated with Midtrans for digital payment processing. This system also provides an API to facilitate integration with other services or applications in the future. The results of the system development show increased operational efficiency, easier access for visitors, and higher accuracy in managing visitor data and transactions. This system is expected to support digital transformation in the local tourism sector and enhance the competitiveness of tourist destinations in the digital era.

Abstrak

Pariwisata memainkan peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi daerah, terutama di wilayah yang memiliki potensi alam yang belum tergarap secara optimal. Pariwisata XYZ merupakan salah satu destinasi yang menawarkan keindahan alam seperti perkebunan teh, air terjun, dan area perkemahan. Namun, pengelolaan destinasi ini masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan permasalahan berupa kesulitan dalam pemesanan tiket, pencatatan data pengunjung, dan transaksi keuangan yang kurang efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi manajemen pariwisata berbasis web beserta API yang modern dan efisien guna mengatasi permasalahan tersebut. Sistem ini dibangun menggunakan Next.js sebagai kerangka kerja frontend, Prisma sebagai ORM untuk manajemen basis data, serta terintegrasi dengan Midtrans untuk pemrosesan pembayaran digital. Sistem ini juga menyediakan API untuk mempermudah integrasi dengan layanan atau aplikasi lain di masa depan. Hasil pengembangan sistem menunjukkan adanya peningkatan efisiensi operasional, kemudahan akses bagi pengunjung, serta akurasi yang lebih tinggi dalam pengelolaan data pengunjung dan transaksi. Sistem ini diharapkan dapat mendukung transformasi digital di sektor pariwisata lokal dan meningkatkan daya saing destinasi wisata di era digital.

Cara mensitus artikel:

A. A. Ni'mah , U. Hanik, I. H. Santi. "Sistem Informasi Pengelolaan Tempat Wisata XYZ Menggunakan Framework Next.js." *Jurnal Teknologi Informasi: Teori, Konsep, dan Implementasi (JTI-TKI)*, vol. 16, no. 2, pp. 51-57, Oktober 2025, <https://doi.org/10.36382/jti-tki.v16i2.576>

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis yang memiliki kontribusi signifikan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi daerah, terutama pada wilayah yang kaya akan potensi sumber daya alam dan keindahan alam yang belum dikelola secara optimal [1]. Salah satu destinasi wisata yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan adalah Wisata XYZ, yang berlokasi di Desa Ngadirenggo, Kecamatan Wlingi, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Kawasan ini menawarkan daya tarik alam berupa hamparan kebun teh, area perkemahan, serta air terjun alami, sehingga menarik minat wisatawan lokal maupun dari luar daerah [2].

Sejak mulai dikelola secara aktif pada tahun 2015, pengelolaan Wisata XYZ melibatkan masyarakat sekitar dan pemerintah desa. Namun, hingga saat ini aktivitas operasionalnya masih dilakukan secara manual, mulai dari pemesanan tiket, pencatatan data pengunjung, hingga transaksi keuangan. Proses manual ini berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti ketidakefisienan operasional, risiko kesalahan pencatatan,

hingga keterbatasan promosi digital [3]. Di era transformasi digital saat ini, penerapan teknologi informasi menjadi kebutuhan penting agar pengelolaan pariwisata dapat berjalan lebih efektif, transparan, dan terintegrasi [4].

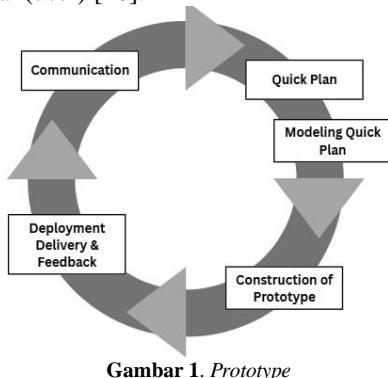
Salah satu solusi yang ditawarkan untuk menjawab tantangan tersebut adalah pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Tempat Wisata XYZ berbasis web. Sistem ini dirancang untuk mempermudah proses reservasi tiket secara daring, pencatatan data pengunjung secara otomatis, serta mendukung transaksi keuangan digital. Dalam pembangunan sistem ini digunakan Next.js sebagai kerangka kerja frontend karena mampu menghasilkan antarmuka web yang modern, interaktif, dan mendukung teknologi *rendering* sisi server [5]. Penggunaan Prisma sebagai *Object-Relational Mapping* (ORM) dipilih untuk memudahkan pengelolaan basis data secara efisien dan aman. Sementara itu, integrasi dengan Midtrans mendukung sistem pembayaran digital, sehingga pengunjung dapat melakukan transaksi kapan saja dan dari mana saja, tanpa perlu datang langsung ke lokasi [6].

Selain itu, sistem ini juga dilengkapi dengan API (*Application Programming Interface*) yang memungkinkan data dapat diakses dan diintegrasikan dengan aplikasi pihak ketiga di masa mendatang. Hal ini mendukung fleksibilitas pengembangan sistem serta membuka peluang inovasi layanan digital lainnya di sektor pariwisata lokal [7].

Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan dapat tercapai peningkatan efisiensi operasional pengelolaan wisata, kemudahan akses bagi pengunjung, peningkatan akurasi data, serta mendukung promosi digital yang lebih luas. Pada akhirnya, transformasi digital melalui pengembangan sistem informasi ini diharapkan mampu meningkatkan daya saing destinasi wisata XYZ secara berkelanjutan di era digital.

METODE

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah model *prototype* pada gambar 1. Merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (user) [10].



Gambar 1. Prototype

Dari pengertian tersebut pengertian metode *prototype* tersebut, maka penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype*, yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat diterima oleh user sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian dipresentasikan kepada *user* dan *user* diberikan kesempatan untuk diberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan.

1. Definisi dan analisis kebutuhan (*Requirements analysis and definition*), Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bias menghasilkan desain yang lengkap[11].
2. Sistem dan desain perangkat lunak (*system and software design*), desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.
3. Implementasi dan uji unit (*implementation and unit testing*) Desain program diterjemahkan ke dalam

kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

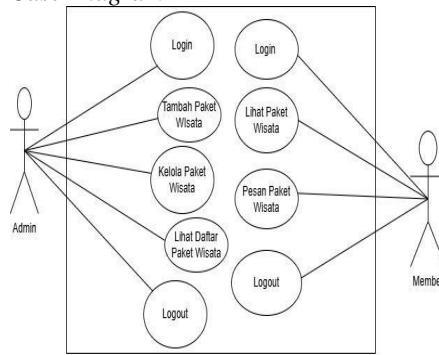
4. Integrasi dan pengujian sistem (*integration and system testing*), penyatuhan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).
5. Operasi dan pemeliharaan (*operation and maintenance*), mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya

Berikut ini adalah Perancangan Desain Sistem Pengelolaan Tempat Wisata XYZ menggunakan *Framework Next.js*.

A. UML Diagrams

UML bertujuan untuk memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan sistem dan yang dapat saling menukar model dengan mudah dapat dimengerti secara umum, memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa, menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan[12].

1) Use Case Diagram



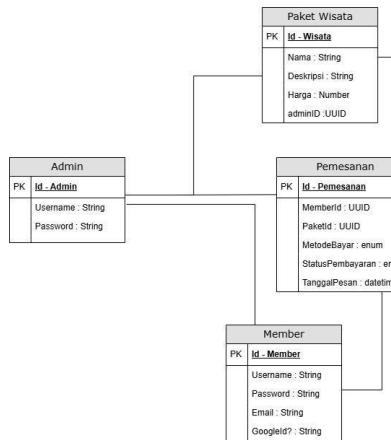
Gambar 2. Use Case Diagram

Use case diagram diatas menggambarkan interaksi antara 2 jenis pengguna atau entitas pada sistem, yaitu Admin dan Member, dalam sistem informasi pengelolaan tempat wisata xyz. Admin memiliki hak akses untuk melakukan *login*, tambah paket wisata, kelola paket wisata, lihat daftar paket wisata, dan *logout*.

Sementara itu, Member dapat melakukan *login*, lihat paket wisata, pesan paket wisata dan *logout*. Diagram ini menunjukkan perbedaan hak akses antara admin yang berfungsi sebagai pengelola data, dan member yang berperan sebagai pengguna layanan untuk melihat dan memesan paket wisata[13].

2) Class Diagram

Class diagram sistem informasi pengelolaan wisata XYZ menggambarkan struktur inti dari sistem berbasis objek yang terdiri dari empat kelas utama: Admin, Paket Wisata, Member, dan Pemesanan.



Gambar 3. Class Diagram

Kelas Admin merepresentasikan pengguna yang bertugas mengelola sistem, termasuk menambahkan dan menghapus data paket wisata. Paket Wisata menyimpan informasi mengenai nama wisata, deskripsi, dan harga, serta dihubungkan langsung dengan admin yang membuatnya. Di sisi lain, Member adalah pengguna yang dapat mendaftar dan login, baik melalui akun biasa maupun Google, untuk kemudian melakukan pemesanan wisata.

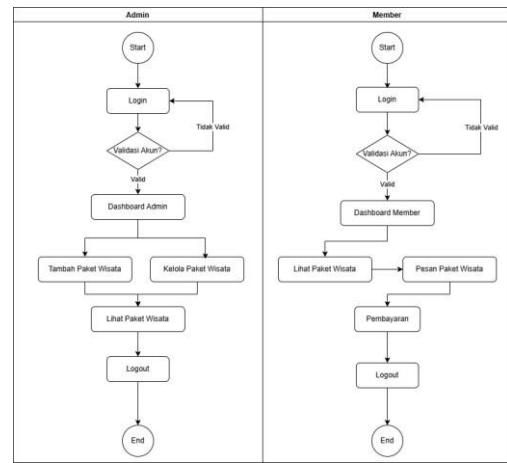
Kelas Pemesanan berperan sebagai antara Member dan Paket Wisata, mencatat data transaksi seperti metode pembayaran (*cash* atau transfer), status pembayaran (belum atau lunas), serta menyimpan bukti transfer jika diperlukan. Struktur ini memungkinkan sistem untuk mengelola proses pemesanan secara terorganisir, sekaligus memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memilih dan membayar paket wisata yang tersedia.

Dengan *class diagram* ini, pengembangan sistem menjadi lebih terarah karena menggambarkan relasi serta tanggung jawab dari tiap komponen dalam sistem[14].

3) Activity Diagram

Gambar 4 *Activity diagram* ini menunjukkan alur sistem untuk dua peran, yaitu Admin dan Member, dalam aplikasi pemesanan paket wisata. Untuk Admin, proses dimulai dari *login*. Setelah akun divalidasi dan dinyatakan valid, admin diarahkan ke *dashboard*. Dari *dashboard*, admin memiliki tiga opsi utama: menambah paket wisata, mengelola paket wisata, dan melihat daftar paket wisata. Setelah selesai, admin dapat *logout* dan proses berakhir.

Sementara untuk Member, proses juga diawali dengan *login* dan validasi akun. Jika valid, member masuk ke *dashboard* dan dapat melihat atau memesan paket wisata. Setelah memilih untuk memesan, member diarahkan ke proses pembayaran. Setelah itu, member dapat *logout* dan aktivitas selesai.



Gambar 4. Activity diagram

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tampilan Sistem Aplikasi

1) Halaman Home

Gambar 5 ini merupakan halaman utama yang akan dilihat pengguna saat membuka website pertama kali.



Gambar 5. Halaman Home

Di bagian atas atau *header* terdapat logo nama website disebelah kanan, menu Home, menu Wisata, dan tombol untuk *User Login* dan Admin di sebelah kiri atas. Di bagian tengah terdapat penyambutan untuk masuk ke halaman website Sirah Kencong, kemudian terdapat tombol untuk masuk ke halaman *View Tours* untuk menuju halaman selanjutnya.

2) Halaman Destinasi Wisata

Pada halaman destinasi wisata gambar 6 ada menu *View Tours* pada halaman *Home* diklik, tampilan pertama yang akan muncul adalah seperti pada Gambar 6.

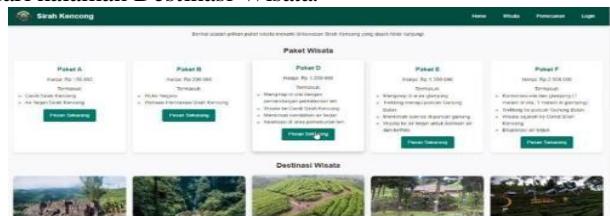
Dibagian ini juga bisa terbuka ketika pengguna mengulirkan atau *scrolling* dari halaman *home* ke bawah agar dapat menampilkan halaman Destinasi Wisata. Tampilan website disajikan dalam format *grid* yang menampilkan 6 wisata unggulan di Sirah Kencong. Setiap *grid* berisikan gambar, judul destinasi serta informasi detail yang perlu ketahui. Destinasi yang ditampilkan meliputi candi Sirah Kencong, air terjun Sirah Kencong, Wukir Negoro, villa, *glamping*, dan wahana permainan Sirah Kencong.



Gambar 6. Halaman Destinasi Wisata

3) Halaman Paket Wisata

Untuk pergi ke halaman paket wisata pada gambar 7 menggunakan teknik yang sama yaitu *scrolling* kebawah dari halaman Destinasi Wisata.



Gambar 7. halaman paket wisata

Di halaman *website* ini menawarkan lima paket wisata berbeda yang ditampilkan secara berdampingan, mulai dari Paket A hingga Paket F. Setiap paket memiliki harga yang bervariasi, dimulai dari harga yang termurah sampai yang termahal. Masing-masing paket mencantumkan daftar tempat yang akan dikunjungi dan dilengkapi dengan tombol "Pesan Sekarang" yang memudahkan pengunjung untuk melakukan pemesanan. Untuk bisa melakukan pemesanan pengguna sudah harus *login member* terlebih dahulu untuk lanjut pembayaran.

4) Halaman Login Member

Gambar 8 ini menunjukkan antarmuka *login form* untuk pengguna *member* pada sistem informasi pengelolaan wisata.

Gambar 8. Halaman Login Member

Fitur ini memungkinkan pengguna memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar untuk mengakses layanan sistem. Tombol *Login* digunakan untuk memproses autentikasi data akun, sedangkan tautan "Belum punya akun? Daftar di sini" disediakan bagi pengguna baru yang ingin melakukan pendaftaran akun. Desain *login form* dibuat sederhana dan responsif agar memudahkan pengguna dalam proses masuk ke sistem secara praktis.

5) Halaman Pemesanan

Gambar 9 ini menampilkan halaman Paket Wisata pada sistem informasi pengelolaan wisata Sirah Kencong



Gambar 9. halaman pemesanan

Pada halaman ini, pengunjung dapat melihat berbagai pilihan paket wisata lengkap dengan informasi harga, fasilitas yang didapatkan, dan tombol "Pesan Sekarang". Setiap paket memiliki detail berbeda, seperti kunjungan ke candi, air terjun, area perkemahan, glamping, hingga trekking ke puncak gunung. Desain halaman ini dibuat agar informatif dan memudahkan pengunjung dalam memilih paket sesuai kebutuhan, sekaligus mendukung proses pemesanan tiket wisata secara daring.

6) Halaman Pembayaran

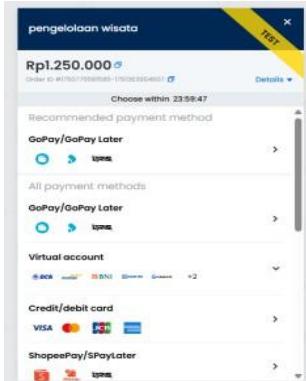
Gambar 10 ini memperlihatkan tampilan *form* pembayaran digital pada sistem informasi pengelolaan wisata.

Gambar 10. halaman pembayaran

Pada *form* ini, pengunjung dapat melihat detail pesanan seperti nama paket wisata (Paket Wisata D) beserta total harga yang harus dibayarkan. Pengunjung diminta untuk melengkapi data diri berupa nama lengkap, nomor telepon, dan alamat email sebagai syarat melanjutkan proses pembayaran. Fitur ini terintegrasi dengan payment *gateway* Midtrans, sehingga mendukung transaksi secara *online* dengan cepat dan aman. Langkah ini mendukung digitalisasi transaksi di destinasi wisata dan mempermudah pengunjung dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung.

7) Halaman Metode Pembayaran

Gambar 11 ini memperlihatkan halaman pemilihan metode pembayaran pada sistem informasi pengelolaan wisata.



Gambar 11. halaman metode pembayaran

Setelah mengisi data diri, pengunjung diarahkan untuk memilih metode pembayaran yang diinginkan. Sistem ini mendukung berbagai metode pembayaran, seperti GoPay/GoPay Later, *Virtual Account* (BCA, Mandiri, BNI, dan lainnya), kartu kredit/debit, hingga dompet digital seperti ShopeePay/SPayLater.

Adanya pilihan metode pembayaran yang beragam ini memudahkan pengunjung untuk menyelesaikan transaksi sesuai preferensi masing-masing. Selain itu, tampilan juga menunjukkan batas waktu pembayaran agar transaksi dapat segera diproses dengan lancar. Fitur ini mendukung proses pembayaran digital yang cepat, aman, dan fleksibel.

8) Halaman Tampilan Tiket

Gambar 12 ini menunjukkan contoh tampilan tiket digital sebagai tanda masuk ke kawasan Agro Wisata Sirah Kencong. Pada tiket tertera informasi paket wisata yang telah dipesan, harga paket, rincian fasilitas, serta kode tiket sebagai bukti pemesanan.



Gambar 11. Halaman tampilan tiket

Tiket ini akan dikirimkan secara otomatis kepada member melalui nomor HP atau email yang diinput saat proses pembayaran berhasil dilakukan. Penggunaan tiket digital ini bertujuan mempermudah pengunjung dalam menunjukkan bukti pembayaran saat tiba di lokasi, sekaligus mendukung sistem manajemen tiket yang lebih modern dan efisien.

9) Halaman Login Admin

Gambar 13 dibawah ini memperlihatkan antarmuka form login admin pada sistem informasi pengelolaan wisata XYZ.

Gambar 13. halaman login admin

Fitur ini digunakan khusus oleh admin untuk masuk ke halaman *dashboard* pengelolaan. Admin harus memasukkan *username* dan *password* yang valid untuk dapat mengakses data paket wisata, transaksi pemesanan, serta mengelola konten website.

Selain itu, tersedia opsi *reset password* untuk membantu admin jika lupa kata sandi. Desain form dibuat sederhana agar mudah digunakan dan mendukung keamanan akses data melalui proses autentikasi.

10) Halaman Kelola Paket Wisata

Gambar 14 ini menunjukkan halaman Daftar Paket Wisata pada sisi admin dalam sistem informasi pengelolaan wisata Sirah Kencong.

Sirah Kencong		Daftar Paket Wisata		
Tambah		Name	Harga	Aksi
Paket A	Diketahui	Camp Sirah Kencong	Rp 100.000	<button>Checkout</button> <button>Hapus</button>
Paket B	Diketahui	Malang Raya	Rp 200.000	<button>Checkout</button> <button>Hapus</button>
Paket C	Diketahui	Intengritas dengan pengembangan pertanian terhadap teknologi dan teknologi	Rp 300.000	<button>Checkout</button> <button>Hapus</button>
Paket D	Diketahui	Pemanduan di area pertanian	Rp 500.000	<button>Checkout</button> <button>Hapus</button>
Paket E	Diketahui	Hiburan di area pertanian	Rp 1.000.000	<button>Checkout</button> <button>Hapus</button>
Paket F	Diketahui	Waduk Sirah Kencong	Rp 5.000.000	<button>Checkout</button> <button>Hapus</button>

Gambar 14. halaman kelola paket wisata

Pada bagian kiri terdapat *form* untuk menambahkan paket wisata baru, meliputi input nama paket, deskripsi, dan harga. Admin dapat mengisi data sesuai kebutuhan dan menekan tombol Tambah Paket untuk menyimpan data ke sistem.

Sementara itu, di bagian kanan terdapat tabel daftar paket wisata yang berisi informasi nama, deskripsi, harga, serta tombol Aksi berupa *Checkout* dan *Hapus*. Tombol *Checkout* berfungsi sebagai simulasi proses pesanan, sedangkan tombol *Hapus* memungkinkan admin untuk menghapus paket wisata yang sudah tidak berlaku.

Halaman ini mempermudah admin dalam mengelola data paket wisata secara dinamis, cepat, dan efisien melalui antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami.

11) Rekap Data Pengunjung Wisata XYZ Tahun 2024

Berikut merupakan rekapitulasi data jumlah pengunjung **Wisata XYZ** selama periode Januari hingga Desember tahun 2024, disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Rekap data Pengunjung

Bulan	Jumlah Pengunjung	Keterangan
Januari	320	Libur Tahun Baru
Februari	280	Musim hujan, kunjungan menurun
Maret	350	Libur Nyepi dan cuti bersama
April	400	Libur Lebaran
Mei	380	Kunjungan normal
Juni	450	Liburan sekolah
Juli	470	Liburan sekolah (puncak)
Agustus	360	Musim kemarau, ramai wisatawan
September	300	Kunjungan normal
Oktober	320	Kunjungan normal
November	290	Musim hujan, kunjungan menurun
Desember	500	Libur Natal dan Tahun Baru
Total	4.420	—

Tabel 1 menunjukkan rekapitulasi data pengunjung Wisata XYZ selama periode Januari hingga Desember 2024. Data ini mencatat fluktuasi jumlah pengunjung yang dipengaruhi oleh musim libur nasional, cuaca, dan momen liburan sekolah. Puncak kunjungan tercatat pada bulan Desember (500 pengunjung) karena libur Natal dan Tahun Baru, serta bulan Juli (470 pengunjung) saat liburan sekolah. Data ini dapat digunakan sebagai dasar evaluasi pengelolaan paket wisata dan strategi promosi di masa mendatang.

Pengujian sistem merupakan tahap penting dalam proses pengembangan website Pengelolaan Wisata, yang bertujuan untuk memastikan bahwa sistem telah dibangun sesuai dengan kebutuhan fungsional maupun non-fungsional yang telah ditetapkan. Proses pengujian dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu pengujian fungsionalitas oleh pengguna (user testing) dan validasi oleh validator pakar IT (expert judgment).

Tujuan Validasi oleh Pakar IT:

- Memastikan seluruh modul dan fitur sistem berfungsi sesuai rancangan.
- Memberikan umpan balik dan rekomendasi perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.
- Mengevaluasi kesesuaian antara desain antarmuka (User Interface) dengan prinsip usability.

B. Pengujian dan Validasi Sistem oleh pakar validator IT

1) *Profil Validator Pakar IT:* Validator pada penelitian ini adalah dosen pengampu mata kuliah Analisis dan Perancangan Sistem Informasi (API) di program studi terkait. Validator memiliki kualifikasi:

- Pendidikan minimal S2 bidang Teknologi Informasi.

- Pengalaman mengajar dan melakukan penelitian pada bidang rekayasa perangkat lunak, analisis kebutuhan sistem, dan pengembangan aplikasi berbasis web.
- Pernah terlibat sebagai konsultan atau pengembang sistem di bidang serupa.

2) *Metode Validasi:* Validasi dilakukan menggunakan pendekatan *expert judgment* dengan tahapan sebagai berikut:

- Pemberian akses ke sistem Validator diberikan akun khusus untuk mencoba seluruh fitur website, baik dari sisi pengguna (member), pengelola wisata, hingga modul administrasi.
- Pengisian Instrumen Validasi Validator menggunakan instrumen berupa lembar validasi atau kuesioner yang disusun berdasarkan indikator validitas sistem, meliputi:
 - Kesesuaian fungsionalitas (functional suitability)
 - Keandalan sistem (reliability)
 - Keamanan (*security*)
 - Kemudahan pemeliharaan (*maintainability*)
 - Kemudahan penggunaan (*usability*)
- Observasi Langsung

Validator melakukan observasi langsung dengan cara *walkthrough* pada setiap proses utama, seperti pendaftaran akun, pemesanan tiket, pembayaran, serta pengiriman tiket melalui email atau nomor telepon.

d. Pemberian Umpan Balik (Feedback)

Validator memberikan masukan berupa:

- Temuan kesalahan fungsi (*bug*), jika ada.
- Aspek antarmuka yang perlu disederhanakan.
- Rekomendasi perbaikan dari sisi keamanan atau alur transaksi.

3) *Hasil Validasi:* Hasil validasi dianalisis secara deskriptif, dengan perhitungan tingkat kelayakan berdasarkan skor yang diberikan validator pada setiap indikator. Hasil penilaian ini digunakan untuk:

- Menentukan status sistem (*valid / perlu revisi*).
- Menjadi dasar perbaikan sistem sebelum implementasi di lingkungan nyata.
- Menjamin sistem dapat diterapkan sesuai tujuan awal penelitian.

4) *Indikator Validasi:* Berikut merupakan tabel indikator validasi yang digunakan untuk menilai kualitas dan kelayakan sistem informasi pengelolaan Wisata XYZ.

Tabel 2. Indikator Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Penilaian
1	Fungsionalitas	Semua fitur berfungsi sesuai rancangan	1-4
2	Usability	Antarmuka mudah dipahami	1-4
3	Security	Akses data pengguna aman	1-4
4	Maintainability	Mudah diupdate dan diperbaiki	1-4

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Tempat Wisata XYZ berbasis web merupakan langkah penting dalam mendukung transformasi digital di sektor pariwisata lokal, khususnya di Desa Ngadirenggo, Kecamatan Wlingi, Kabupaten Blitar. Sistem ini mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan wisata melalui digitalisasi proses reservasi tiket, pencatatan pengunjung, hingga transaksi keuangan dengan dukungan teknologi Next.js, Prisma, dan Midtrans. Meski demikian, sistem ini masih memiliki keterbatasan, yakni belum tersedianya fitur rekapitulasi data otomatis yang penting untuk kebutuhan analisis dan pengambilan keputusan pengelola wisata.

Oleh karena itu, kedepannya disarankan agar sistem dilengkapi dengan fitur rekap data pengunjung dan transaksi secara berkala, serta dilakukan pelatihan penggunaan sistem bagi pengelola agar dapat dimanfaatkan secara optimal dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada JTI-TKI atas dukungan dan kesempatan yang telah diberikan selama proses penyusunan jurnal ini. Penulis juga sangat berterima kasih kepada para dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berarti. Selain itu, penulis mengapresiasi pihak penyedia platform yang telah memfasilitasi pengunggahan jurnal ini sehingga dapat diakses dengan mudah oleh pembaca. Semoga kerja sama dan dukungan dari semua pihak terus berlanjut demi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

REFERENSI

- [1] Sutiksono, D. U., Revida, E., & Munsarif, M. (2020). Tourism Marketing (E-ISBN: 978-623-7645-89-4). Yayasan Kita Menulis. PDF via ResearchGate.
- [2] Hadi, S. (2019). Pengelolaan Destinasi Wisata Alam. Bandung: Alfabeta.
- [3] Yulianto, A. (2021). Sistem Informasi dan Transformasi Digital. Surabaya: Unesa University Press.
- [4] Susanto, E. (2018). Teknologi Informasi dalam Pengelolaan Pariwisata. Jakarta: Prenada Media.
- [5] Ismayanti. (2010). Pengantar Pariwisata. Jakarta: Grasindo.
- [6] Prabowo, H. (2020). E-Commerce dan Payment Gateway. Bandung: Informatika.
- [7] Rohmah, N. (2022). Pengembangan API untuk Aplikasi Web. Yogyakarta: Andi.
- [8] Midtrans. (2023). Panduan integrasi pembayaran online untuk UMKM dan wisata lokal. Jakarta: Midtrans Indonesia.
- [9] Sari, D. N., & Wibowo, H. (2023). Efektivitas sistem pemesanan online terhadap kepuasan pengunjung tempat wisata. *Jurnal Manajemen Pariwisata*, 11(3), 55–63.
- [10] Prasetyo, B. (2017). Manajemen Pariwisata Berbasis Komunitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [11] Lestari, R. (2015). Strategi Pemasaran Digital untuk Industri Pariwisata. Jakarta: Erlangga.
- [12] Nugroho, A. (2016). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pariwisata. Bandung: CV. Mandar Maju.
- [13] Santoso, D. (2014). Dasar-dasar Pariwisata. Surabaya: Airlangga University Press.
- [14] Harahap, R. (2018). Manajemen Destinasi Pariwisata. Jakarta: Rajawali Pers.
- [15] Wibisono, T. (2019). Transformasi Digital dan Inovasi dalam Pariwisata. Malang: UB Press.