



Perancangan Website Sissenre kang Sebagai Media Promosi dan Sistem Informasi Wisata Alam Kabupaten Enrekang

Rina Amelia, Muhammad Jamil, Valentino Aris*

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Alamat: Jl. A. P. Pettarani, Tidung, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

Email: rinaamelia979@gmail.com, muh.jamil@unm.ac.id, valentino.aris@unm.ac.id

Korespondensi penulis: valentino.aris@unm.ac.id

Abstract. *This study aims to develop the sissenre kang.com website as a promotional medium for tourism in Enrekang Regency. The development was carried out using the WordPress CMS with the Research and Development (R&D) research method and the Four-D model (Define, Design, Develop, Disseminate), starting from the needs analysis stage, design, sketching, to creating a digital mockup. The functional validation results obtained a score of 100%, indicating full system feasibility. Further evaluation through Functional Suitability Analysis, Guttman Scale, and System Usability Scale (SUS) resulted in a score of 81.375, indicating a high level of feasibility and comfort of use. This website is expected to provide benefits for managers, facilitate access to information for users, and contribute to supporting the promotion and development of tourism in Enrekang Regency.*

Keywords: Website, Information System, Four-D, Digital Promotion, Enrekang Regency

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website sissenre kang.com sebagai media promosi wisata Kabupaten Enrekang. Pengembangan dilakukan menggunakan CMS WordPress dengan metode penelitian Research and Development (R&D) dan model Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate), dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan sketsa, hingga pembuatan mockup digital. Hasil validasi fungsional memperoleh skor 100%, menunjukkan kelayakan sistem secara penuh. Evaluasi lebih lanjut melalui Analisis Kesesuaian Fungsional, Skala Guttman, dan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor 81,375, yang mengindikasikan tingkat kelayakan dan kenyamanan penggunaan yang tinggi. Website ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengelola, mempermudah akses informasi bagi pengguna, serta berkontribusi dalam mendukung promosi dan pengembangan pariwisata di Kabupaten Enrekang.

Kata kunci: Website, Sistem Informasi, Four-D, Promosi Digital, Kabupaten Enrekang

1. LATAR BELAKANG

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis yang berkontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi nasional, termasuk peningkatan pendapatan, kesempatan kerja, dan pengembangan wilayah. Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 menegaskan bahwa penyelenggaraan kepariwisataan bertujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat serta memperkuat kemampuan bangsa dalam memanfaatkan potensi wisata. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sektor ini memiliki efek pengganda yang tinggi, sehingga mampu mendorong pembangunan sosial ekonomi (Pitana & Gayatri dalam Ulhusna, 2016).

Indonesia memiliki potensi wisata yang sangat beragam, mulai dari wisata budaya, alam, petualangan, hingga ekowisata. Data BPS menunjukkan peningkatan signifikan jumlah wisatawan pada 2024, menandakan bahwa minat wisatawan terhadap destinasi Indonesia terus bertumbuh. Namun, kontribusi sektor pariwisata terhadap PDB masih fluktuatif akibat dinamika global, termasuk pandemi COVID-19 (Hasibuan et al., 2023). Kondisi tersebut menuntut peningkatan pengelolaan pariwisata, terutama melalui pemanfaatan teknologi informasi.

Pengembangan pariwisata modern tidak terlepas dari digitalisasi. Dengan penetrasi internet yang mencapai 73% pada 2023 (APJII, 2023), wisatawan mengandalkan informasi digital sebelum melakukan perjalanan. Website pariwisata yang informatif, interaktif, dan terstruktur menjadi sarana penting untuk meningkatkan visibilitas destinasi, mengoptimalkan promosi, serta memenuhi kebutuhan informasi yang akurat dan mudah diakses (Rahmawati, 2021). Namun, pada Kabupaten Enrekang, informasi wisata yang beredar di platform pribadi maupun komunitas masih tersebar, tidak terstandar, dan kurang komprehensif, sehingga berpotensi menghambat efektivitas promosi.

Kabupaten Enrekang memiliki potensi wisata alam yang besar, seperti Gunung Latimojong, Air Terjun Lewaja, dan Dante Pine. Meski demikian, pemanfaatan potensi tersebut belum optimal akibat keterbatasan media informasi yang terintegrasi. Belum tersedianya situs web resmi yang menyajikan data destinasi secara lengkap dan terstruktur menunjukkan adanya gap dalam penyediaan sistem informasi pariwisata daerah.

Kondisi ini menegaskan urgensi pengembangan website sistem informasi wisata yang mampu menyajikan data destinasi, fasilitas, rute, serta informasi pendukung lainnya secara komprehensif dan aktual. Digitalisasi informasi pariwisata dapat meningkatkan daya tarik destinasi, memperkuat strategi promosi, serta mendorong pertumbuhan ekonomi lokal

2. KAJIAN TEORITIS

Digital Marketing

Pemasaran digital (*Digital Marketing*) merupakan pendekatan strategis yang memanfaatkan teknologi internet, perangkat digital, dan berbagai platform media sosial untuk menyebarkan informasi secara lebih luas, cepat, dan terukur. Melalui integrasi teknologi tersebut, proses promosi menjadi lebih efisien karena memungkinkan penargetan *audiens* yang spesifik

berdasarkan karakteristik tertentu, seperti minat, usia, lokasi, hingga perilaku pengguna. Keunggulan ini diperkuat dengan kemampuan sistem digital dalam menyediakan data analitik yang akurat untuk mengevaluasi efektivitas kampanye secara real time, sehingga perusahaan dapat menyesuaikan strategi pemasaran secara lebih responsif. Beragam teknik seperti SEO, SEM, iklan interaktif, kemitraan online, pemasaran media sosial, *email marketing*, dan *copywriting* memberikan ruang bagi pelaku usaha untuk membangun citra merek yang kuat, meningkatkan keterlibatan konsumen, serta mempercepat proses transaksi melalui mekanisme komunikasi dua arah yang lebih intensif. Dalam konteks peningkatan penetrasi internet di Indonesia, pemasaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alternatif dari pemasaran konvensional, tetapi telah menjadi komponen strategis yang krusial bagi perusahaan untuk memperluas jangkauan pasar, meningkatkan efektivitas promosi, serta memperkuat daya saing bisnis di tengah pesatnya transformasi digital.

Sistem Informasi

Sistem informasi, sebagaimana dipaparkan oleh Kuswara dan Kusmana (2017), Maydianto & Ridho (2021), serta Anjelita & Rosiska (2019), merupakan rangkaian komponen yang terdiri atas perangkat keras, perangkat lunak, basis data, *brainware*, prosedur, dan metode yang terintegrasi untuk menghimpun, mengolah, menyimpan, menganalisis, serta menyajikan data menjadi informasi yang relevan dan bernilai guna guna mendukung pencapaian sasaran organisasi, suatu pandangan yang diperkuat oleh Whitten et al. (2004), Laudon & Laudon (2004), serta Watson (2007) yang menegaskan bahwa sistem informasi mencakup perpaduan unsur manusia, proses bisnis, data, dan teknologi yang bekerja secara sistematis untuk menyediakan informasi bagi aktivitas operasional, pengawasan, hingga pengambilan keputusan manajerial, di mana kemajuan teknologi menjadikan sistem informasi berperan penting dalam berbagai sektor termasuk industri, ekonomi, maupun pendidikan, dengan implementasi yang semakin mudah berkat keberadaan platform manajemen konten seperti *WordPress* yang dinilai Aribowo (2022) efektif karena antarmukanya yang ramah pengguna, fleksibilitas fitur, serta kemampuannya mendukung kebutuhan organisasi modern, sementara literatur lain dari Sutabri dalam Yanuardi & Permana (2018), Edhy Sutanta dalam Heriyanto (2018), Prabowo (2020), dan Nur dkk. (2023) menegaskan bahwa sistem informasi beroperasi melalui komponen inti berupa input, proses, dan output yang dikendalikan oleh prosedur dan kontrol, didukung oleh pengelolaan data yang mencakup agregasi, perhitungan statistik, analisis tren, interpretasi informasi, serta tindakan korektif yang bertujuan memastikan keakuratan, keamanan, dan kebermanfaatan informasi, sehingga keseluruhan sistem mampu

meningkatkan efektivitas operasional, memperkuat kinerja manajerial, memfasilitasi perencanaan jangka panjang, serta memberikan kontribusi strategis bagi organisasi dalam menghadapi tuntutan perkembangan era digital.

Digital Tourism

Pariwisata digital, atau *digital tourism*, merupakan transformasi sektor pariwisata melalui pemanfaatan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang digunakan untuk menyederhanakan dan meningkatkan efektivitas berbagai aspek industri perjalanan melalui platform berbasis telematika yang memungkinkan wisatawan mengakses informasi destinasi, melakukan pemesanan, memperoleh layanan perjalanan secara cepat dan terintegrasi, serta memberikan umpan balik kritis dan mendalam yang memudahkan agen perjalanan memahami tingkat kepuasan dan keluhan pengunjung sekaligus memungkinkan wisatawan membagikan pengalaman melalui komunitas dan media sosial (Yanti, 2019; Sihite, 2023), sementara menurut Setiawan dkk. (2022) *digital tourism* menjadi strategi efektif untuk mempromosikan destinasi dan potensi wisata Indonesia melalui berbagai platform dengan menyediakan panduan komprehensif guna meningkatkan jumlah wisatawan mancanegara dan menjadi faktor penting bagi ekonomi kreatif karena mendorong masyarakat beradaptasi dengan kemajuan teknologi, yang selaras dengan proyeksi BPS (2018) tentang bonus demografi 2020–2030 di mana dominasi generasi milenial yang menurut Pew Research Center (2010:57) tumbuh dengan ketertarikan kuat pada teknologi mendorong pemanfaatan media digital pada seluruh tahapan perjalanan, mulai dari pencarian informasi destinasi, penggunaan teknologi saat berada di lokasi wisata, hingga membagikan pengalaman wisata, sehingga perkembangan era digital menjadi peluang bagi Kementerian Pariwisata untuk mengembangkan pariwisata berbasis teknologi digital melalui destinasi modern yang layak diunggah di Instagram dan menawarkan pengalaman anti-mainstream sebagaimana ditegaskan Yahya (2018), dan pada akhirnya digital tourism memberikan manfaat berupa transparansi biaya, peningkatan efisiensi distribusi melalui pemanfaatan informasi telematika, serta fungsi sebagai panduan budaya dan gaya hidup yang turut mendorong perekonomian lokal serta membuka peluang bisnis bagi masyarakat (Wiyanto dkk., 2022; Eko dkk., 2020).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. populasi penelitian ini mencakup seluruh individu yang memiliki potensi atau minat terhadap

pemanfaatan situs web sistem informasi wisata alam Kabupaten Enrekang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 orang dari masyarakat lokal maupun luar Kabupaten Enrekang, dengan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner secara online. Penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data sebagai berikut: Wawancara, Observasi, Studi Pustaka dan Literatur dan Kuesioner.

Instrumen penelitian disesuaikan dengan metode pengumpulan data yang digunakan, meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, studi pustaka serta kuesioner Analisis data dilakukan melalui dua tahapan utama sesuai rumusan masalah, yaitu

1. Teknik prototyping, yang mencakup penyusunan sitemap, pembuatan sketsa, pengembangan mockup, hingga pembuatan prototipe interaktif sebagai gambaran visual fungsi dan tampilan sebelum pengembangan akhir, serta analisis kesesuaian fungsional dan usability pada
2. Skala Guttman yang mengevaluasi kesesuaian fitur sistem dengan jawaban “ya” bernilai 1 dan “tidak” bernilai 0 berdasarkan persentase kelayakan yang dibandingkan dengan tabel konversi, dan analisis usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terdiri atas 10 pernyataan dengan lima pilihan jawaban dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju, di mana skor dihitung berdasarkan kontribusi setiap respons kemudian dikalikan 2,5 untuk memperoleh nilai akhir yang diinterpretasikan melalui skala SUS (grade A+ sampai D) serta memungkinkan penilaian kategori NPS yang mencakup Promoter, Passive, dan Detractor.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan beberapa instrumen melalui studi pustaka dan survei lapangan yang bertujuan mengidentifikasi permasalahan serta menganalisis kebutuhan pengguna. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi dan percakapan dengan pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Enrekang untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kondisi aktual dan kebutuhan sistem, yang selanjutnya menjadi dasar bagi penentuan fitur dan fungsi utama, penyusunan spesifikasi teknis, perancangan arsitektur informasi, serta penetapan indikator keberhasilan sistem. Penelitian ini berlokasi di Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Enrekang dan direncanakan berlangsung selama dua bulan. Kabupaten Enrekang, yang berada di Provinsi Sulawesi Selatan pada koordinat 3°14'–3°53' LS dan 119°40'–120°06' BT dengan luas wilayah

1.821,53 km², terletak sekitar 250 kilometer di utara Kota Makassar dan memiliki karakter geografis berbukit serta berhawa sejuk karena berada di kawasan Pegunungan Latimojong.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian di Dinas Pariwisata Kabupaten Enrekang menunjukkan bahwa daerah ini belum memiliki sistem informasi kepariwisataan berbasis website yang dapat diakses publik, sehingga diperlukan perancangan sistem informasi pariwisata yang memungkinkan calon wisatawan memperoleh informasi destinasi secara mudah melalui media digital.

1. Perancangan Website Sistem Informasi yang Efektif

a) Tahap Perancangan (Define)

Tahap pendefinisian dilakukan melalui studi pustaka dan survei lapangan guna mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna. Hasil observasi dan wawancara dengan Dinas Pariwisata Kabupaten Enrekang menunjukkan belum tersedianya platform resmi yang terpusat untuk informasi pariwisata. Temuan ini menjadi dasar perumusan tujuan sistem, penetapan fitur inti meliputi informasi destinasi, peta interaktif, galeri media, dan reservasi serta penyusunan spesifikasi teknis dan arsitektur informasi untuk pengembangan *Sissenrekang*.

b) Tahap Perancangan

Setelah tahap *define*, perancangan prototipe sistem dilakukan melalui penyusunan *use case* dan *activity diagram* untuk menggambarkan interaksi pengguna admin serta alur kerja sistem. Struktur navigasi kemudian dirumuskan dalam bentuk *sitemap* sebagai dasar keterhubungan halaman. Selanjutnya dibuat *wireframe* untuk memvisualisasikan tata letak awal, yang kemudian dikembangkan menjadi *mockup* digital guna memfinalisasi desain antarmuka sebelum tahap implementasi website *sissenrekang.com*.

c) Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, website *sissenrekang.com* dibangun menggunakan CMS WordPress dengan fitur utama meliputi informasi destinasi, galeri media, peta interaktif, sistem reservasi, serta halaman blog dan informasi umum. Struktur situs dirancang agar informatif dan *user-friendly*, mencakup halaman Beranda, Destinasi, Reservasi, Informasi, dan login admin. Halaman Beranda menampilkan navigasi utama dan pengenalan platform, sementara halaman Destinasi dan Blog menyajikan informasi lengkap, galeri, dan peta interaktif untuk memudahkan eksplorasi pengguna. Halaman Reservasi memungkinkan pemesanan layanan wisata secara praktis dan terintegrasi, sedangkan halaman Informasi menyediakan data umum dan peta lokasi.

Validasi sistem dilakukan melalui analisis kesesuaian fungsional menggunakan Skala Guttman oleh tiga validator, dengan hasil menunjukkan skor maksimal 45 dari 45, atau 100%, yang mengindikasikan bahwa seluruh fitur berfungsi optimal dan sistem layak dari aspek *functional suitability*.

Tabel 1 . Rekapitulasi Hasil Pengujian Aspek Fungsional

No	Jawaban	Skor Oleh		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
1.	Ya	15	15	15
2.	Tidak	0	0	0

Sumber: Data Diolah (2025)

d) Tahap Penyebaran

Tahap akhir pengembangan sistem adalah fase penyebarluasan, di mana website Sissenrekanng diuji coba terbatas dengan kelompok pengguna tertentu untuk mengevaluasi kelemahan dan kekurangan. Hasil uji coba ini menjadi dasar penyempurnaan sistem, memastikan kinerja optimal, serta kesiapan website sebelum diluncurkan secara luas kepada masyarakat.

2. Hasil Evaluasi Website

a) Analisis Model Bisnis

Analisis operasional sistem mencakup komponen biaya, harga pokok produksi, model bisnis, dan pemeliharaan tahunan. Total biaya pengembangan sistem mencapai Rp6.625.585, terdiri dari biaya persediaan bahan baku (Rp624.900), operasional pendukung seperti pengembangan web, perangkat, dan langganan aplikasi (Rp5.500.685), serta biaya observasi lapangan di 10 lokasi wisata (Rp500.000). Harga pokok produksi disusun berdasarkan total biaya ini dan tidak disertai margin keuntungan, karena sistem bersifat non-komersial dengan tujuan efisiensi dan aksesibilitas bagi masyarakat.

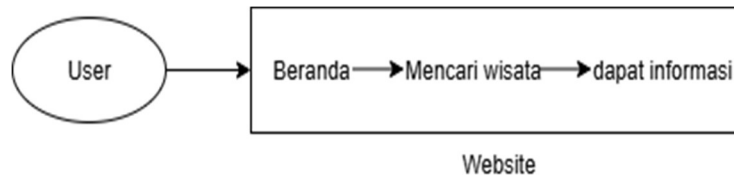
Sebelum implementasi sistem, akses informasi pariwisata bersifat terfragmentasi, melalui media sosial atau kunjungan langsung ke instansi terkait, sehingga memerlukan waktu dan tenaga.



Gambar 1 Model Bisnis Dinas Pariwisata sebelum ada sistem

Sumber: Peneliti (2025)

Setelah implementasi website, alur pencarian informasi menjadi lebih sederhana, terpusat, dan efisien, di mana pengguna dapat langsung mengakses halaman beranda untuk memperoleh informasi destinasi secara lengkap.



Gambar 2 Model Bisnis Dinas Pariwisata sesudah ada sistem
Sumber: Peneliti (2025)

b) Pengujian Usabilitas

Pengujian kegunaan (*usability testing*) website *sissenrekang.com* dilakukan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan dari perspektif pengguna dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang diperkenalkan oleh Brooke (1986). Instrumen terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai oleh 30 responden menggunakan skala Likert 1–5. Skor untuk setiap pernyataan dihitung dengan prosedur standar SUS, kemudian diakumulasi untuk memperoleh skor rata-rata, sehingga memberikan gambaran objektif mengenai persepsi pengguna terhadap kegunaan sistem.

Analisis demografis menunjukkan mayoritas responden berusia 18–24 tahun (86,7%) dan 73,3% berjenis kelamin perempuan. Sekitar 53,3% responden belum pernah mengunjungi Kabupaten Enrekang, menunjukkan bahwa sistem ini juga berperan dalam mengenalkan potensi wisata kepada pengguna baru.

Tabel 2. Hasil *usability Testing*

Nama	Nomor Pertanyaan										Total	Skor (*2,25)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	5	3	5	3	5	1	5	3	5	2	37	83,25
R2	5	2	5	3	5	1	5	3	5	2	36	81
R3	5	3	5	1	5	3	5	2	5	3	37	83,25
R4	5	2	5	3	5	2	5	2	5	1	35	78,75
R5	5	2	5	2	5	3	5	3	4	2	36	81
....
R30	5	2	4	3	5	2	4	3	5	3	36	81
Jumlah Skor											2441,25	
Rata-Rata											81,375	

Sumber: Data Diolah (2025)

Hasil pengolahan skor SUS menunjukkan nilai rata-rata 81,375, yang berdasarkan interpretasi standar termasuk kategori *Excellent* dengan grade A dan NPS *Acceptable Promoter*.

Tabel 3. Hasil Interpretasi Skor SUS

<i>Grade</i>	<i>SUS</i>	<i>Persentil</i>	<i>Adjektif</i>	<i>NPS</i>
A	81,375	90-95	<i>Excellent</i>	<i>Acceptable Promoter</i>

Sumber: Olah data, 2025

Temuan ini menegaskan bahwa website *sissenrekang.com* memiliki tingkat usability yang sangat baik, memudahkan pengguna dalam mengakses informasi destinasi, galeri media, peta interaktif, reservasi, serta halaman informasi dan blog.

Pembahasan

Berikut ini penjelasan untuk Sub judul kedua.

1. Perancangan Sistem Informasi

Digital marketing berkembang menjadi strategi dominan dalam promosi pariwisata karena mampu memperluas jangkauan informasi secara cepat, terukur, dan efisien. Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan visibilitas destinasi wisata dan citra daerah (Putra, 2019; Listyanto & Pramana, 2020; Hasanah, 2021). Dalam konteks ini, pengembangan *sissenrekang.com* menjadi solusi untuk menyediakan media promosi terpusat bagi Kabupaten Enrekang. Pemilihan WordPress sebagai CMS didukung oleh temuan Aribowo (2022), yang menegaskan fleksibilitas, kemudahan pengelolaan, serta stabilitas WordPress dalam membangun sistem informasi berbasis konten.

Pengembangan website dilakukan melalui model Four-D yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Observasi dengan Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata mengungkap ketiadaan platform informasi pariwisata sebelumnya, sehingga sistem dirancang untuk menghadirkan fitur destinasi, peta lokasi, dan galeri visual secara terintegrasi. Proses desain memanfaatkan use case diagram, activity diagram, sitemap, dan mockup untuk memastikan kesesuaian alur layanan dengan kebutuhan pengguna. Prinsip ini sejalan dengan temuan Mao et al. (2005) dan Dennis et al. (2015) yang menekankan pentingnya pemodelan proses dan keterlibatan pengguna dalam memastikan efektivitas antarmuka. Validasi menggunakan analisis kesesuaian fungsional menunjukkan tingkat kelayakan 100%, menandakan bahwa seluruh fitur berjalan optimal.

Tahap pengembangan juga diperkuat melalui observasi lapangan dan penyusunan RAB untuk memastikan sistem sesuai kondisi nyata dan didukung alokasi sumber daya memadai. Pendekatan ini mengikuti rekomendasi Hevner et al. (2004) serta Turban et al. (2018) terkait pentingnya basis

empiris dan dukungan infrastruktur dalam pengembangan sistem informasi. Website ini mengimplementasikan konsep digital tourism yang dikemukakan Setiawan et al. (2022) dan terbukti efektif dalam memperluas jangkauan promosi, memperkuat citra destinasi, serta meningkatkan potensi kunjungan wisatawan. Dengan demikian, *sissenre kang.com* berfungsi sebagai media strategis yang memperkuat transformasi digital pariwisata Kabupaten Enrekang secara terpadu dan berkelanjutan.

2. Hasil Evaluasi Website terhadap Akseibilitas Informasi

Evaluasi sistem merupakan tahapan penting dalam pengembangan sistem informasi untuk memastikan kesesuaian solusi dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang dikembangkan oleh Brooke (1995), dengan 30 responden sesuai rekomendasi Bangor et al. (2008) yang menyatakan bahwa ukuran sampel tersebut cukup stabil untuk pengujian usability. Hasil evaluasi menunjukkan skor 81,375, yang menurut interpretasi SUS berada pada kategori baik karena melampaui skor standar 68 (Martoyo & Suprpto, 2015). Temuan ini menegaskan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi dan mampu memberikan pengalaman akses yang efektif bagi pengguna.

Sistem Informasi Wisata Alam Kabupaten Enrekang berperan tidak hanya sebagai penyedia informasi, tetapi juga sebagai media peningkatan daya tarik destinasi melalui pengelolaan konten yang terstruktur. Hal ini sejalan dengan pandangan Buhalis dan Law (2008), yang menegaskan bahwa teknologi informasi meningkatkan daya saing destinasi melalui penyebaran informasi yang efisien. Perubahan perilaku wisatawan yang semakin mengandalkan internet dalam perencanaan perjalanan (Xiang et al., 2015) memperkuat relevansi sistem ini sebagai bagian dari digitalisasi sektor pariwisata.

Melalui kombinasi hasil evaluasi SUS dan dukungan konsep digital marketing (Chaffey & Ellis-Chadwick, 2019), *sissenre kang.com* dinilai mampu memberikan akses informasi yang mudah, memperluas jangkauan promosi, serta meningkatkan visibilitas pariwisata Kabupaten Enrekang secara lebih terarah dan efektif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Website *sissenre kang.com* dikembangkan menggunakan CMS WordPress sebagai platform promosi wisata Enrekang melalui model penelitian R&D dan pengembangan metode Four-D, mulai dari perancangan hingga mockup, dengan hasil validasi memperoleh skor 100% dan dinyatakan layak secara fungsional; website divalidasi dengan Analisis Kesesuaian

Fungsional dan Skala Guttman serta mendapat skor SUS 81,375 yang menunjukkan sistem layak dan nyaman digunakan, sehingga Bombangsilopi diharapkan bermanfaat bagi pengelola, pengguna, serta mendukung wisata di Kabupaten Enrekang, dan untuk meningkatkan kualitas serta manfaat sistem diperlukan pembaruan informasi secara berkala mengenai destinasi wisata termasuk alamat, kontak, dan ulasan pengguna agar konten tetap informatif, akurat, dan relevan, serta perlu dilakukan peninjauan lebih lanjut untuk memastikan keakuratan dan kelayakan informasi data wisata yang terdaftar sebelum ditampilkan dalam sistem guna menjaga kualitas data yang disajikan kepada pengguna.

DAFTAR REFERENSI

- APJII. (2023). *Laporan Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Jakarta.
- Aribowo, D., Desmira, D., & Ramadhon, M. R. (2022, June). Sistem informasi berbasis website sekolah menggunakan WordPress. In *Vocational Education National Seminar (VENS)* (Vol. 1, No. 1).
- Aziz, Muhammad Hilmy. "Model Pariwisata Digital dalam Pengembangan Pariwisata Indonesia." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 22.3 (2022): 2279-2286.
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2008). An empirical evaluation of the system usability scale. *Intl. Journal of Human-Computer Interaction*, 24(6), 574-594.
- Dennis, A., Wixom, B., & Tegarden, D. (2015). *Systems analysis and design: An object-oriented approach with UML*. John wiley & sons.
- Hasibuan, I. M., Mutthaqin, S., Erianto, R., & Harahap, I. (2023). Kontribusi Sektor Pariwisata Terhadap Perekonomian Nasional. *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan* <https://doi.org/10.30651/jms.v8i2.19280>
- Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information systems research. *MIS quarterly*, 75-105.
- Junaidi, H., & Rusdi, Z. (2023). Perancangan Sistem Informasi Perjalanan Wisata Alam Dan Komunitas Berbasis Website. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 11(1).
- Kawulur, Maria U., Yaulie DY Rindengan, and Xaverius BN Najoan. "Virtual Tour e-Tourism Objek Wisata Alam di Kabupaten Biak Numfor." *Jurnal Teknik Informatika* 13.3 (2018).
- Martoyo, W. U., & Suprpto, F. (2015). Kajian evaluasi usability dan utility pada situs web. *SESINDO* 2015.
- Rahmawati, A. (2021). *Pengaruh Kualitas Informasi Website terhadap Minat Wisatawan untuk Berkunjung*. *Jurnal Pariwisata dan Perhotelan*, 12(3), 45-55.
- Setiawan, H. C. B., Kurniawan, A., & Komara, B. D. (2022). Strategi Digital Tourism dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan di Desa Hendrosari Kabupaten Gresik. *SAUJANA*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Turban, E., Pollard, C., & Wood, G. (2018). *Information technology for management: On-demand strategies for performance, growth and sustainability*. John Wiley & Sons.
- Watson, R. T. (2007). *Information Systems*. <http://Globaltext.Org/>

- Wiyanto, W., Fadhilah, S., Siswandi, A., Informatika, T., Pelita Bangsa, U., & Id, W. A. (2022). E-Tourism Sebagai Media Informasi Wisata Kabupaten Bekasi Berbasis Website. *Journal of Practical Computer Science*, 2(1).
- Whitten, J. L., Bentley, L. D., & Dittman, K. C. (2004). *Metode Desain Dan Analisis Sistem*. Yogyakarta: Andi.