

PENGEMBANGAN *WEBSITE* PARIWISATA PADA DINAS PARIWISATA, PEMUDA, DAN OLAHRAGA KOTA BALIKPAPAN MENGGUNAKAN METODE *PERSONAL EXTREME PROGRAMMING*

Nama Mahasiswa : Abdul Rasyid
NIM : 10211001
Dosen Pembimbing Utama : Sri Rahayu Natasia, S.Komp., M.Si., M.Sc.
Dosen Pembimbing Pendamping : Arif Wicaksono Septyanto, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kota Balikpapan merupakan lembaga pemerintahan yang bergerak di bidang kepariwisataan, kepemudaan, dan keolahragaan. Sektor pariwisata adalah salah satu sektor yang menjadi prioritas utama dari visi pembangunan Kota Balikpapan. *Website* cintabalikpapan merupakan *platform* yang menampilkan berbagai informasi pariwisata sebagai upaya untuk memperkenalkan pariwisata di Kota Balikpapan. Namun, pada *website* tersebut ditemukan permasalahan oleh pengguna seperti tidak memiliki struktur konten pada halaman *landingpage*, penyusunan tata letak dan ukuran gambar yang tidak proporsional, informasi pariwisata ditampilkan kurang menarik, serta fitur lokasi yang tidak menampilkan *maps*. Selain itu, terdapat permasalahan pada proses pelaporan data wisatawan oleh pengelola wisata yang membutuhkan waktu cukup lama dalam rekap laporan dan perhitungan jumlah wisatawan masih kurang efisien dikarenakan dilakukan secara manual. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan pengembangan *Website* Pariwisata pada Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kota Balikpapan menggunakan metode *Personal Extreme Programming* yang terdiri dari tujuh tahapan di antaranya *requirement*, *planning*, *iteration initialization*, *design*, *implementation*, *system testing*, dan *retrospective*. Pengembangan sistem dikerjakan dalam 5 iterasi dengan menyelesaikan 43 *user story* dan 263 *story point*. Sistem yang dikembangkan menghasilkan perubahan tampilan *user interface* berdasarkan masalah *usability*, selain itu terdapat fitur utama yaitu kelola pariwisata, *event* pariwisata, berita pariwisata, kelola data pengelola wisata, rekap laporan wisatawan, *monitoring* laporan wisatawan, dan *generate* kunjungan wisata. Pengujian sistem menggunakan metode *black box testing* dengan hasil seluruh fitur berjalan sesuai dengan fungsionalitas sistem. Selain itu, telah diperoleh nilai *usability scale* pada *website* pariwisata yaitu 79,67 yang menunjukkan bahwa aspek *acceptability* dapat diterima, *grade scale* berada pada kategori cukup, dan *rating* sistem termasuk *good*. Dengan adanya pengembangan *website* pariwisata dapat menyelesaikan temuan masalah *usability* oleh pengguna, memungkinkan manajemen laporan data wisatawan yang lebih efektif, dan perhitungan jumlah wisatawan dapat lebih efisien.

Kata kunci: *Website, Pariwisata, Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kota Balikpapan, Personal Extreme Programming (PXP), Usability*



**INSTITUT TEKNOLOGI
KALIMANTAN**