

Rancang dan Bangun Website Informasi dan Promosi Wisata Kota Palembang Menggunakan Metode Agile–Extreme Programming

Muhammad Fahrul Rozi^{*1}, Diana²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma

*e-mail: ojikmdr@gmail.com¹

Received: 11.04.2025	Revised: 07.05.2025	Accepted: 23.05.2025	Available online: 07.06.2025
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: The tourism information and promotion website for Palembang City is designed as an interactive platform aimed at presenting comprehensive information on tourist destinations, local culture, culinary specialties, and various events to visitors in an engaging and practical manner. The system is developed using the Agile–Extreme Programming method, a hybrid approach combining Extreme Programming (XP) and Agile Development, emphasizing iterative development, collaboration, and adaptability to changing requirements. System modeling includes Entity Relationship Diagram (ERD), Data Flow Diagram (DFD), flowcharts, and general system design to ensure clear workflows and functional efficiency. The website's main features include user login and registration systems, a homepage providing quick access to tourism content, and a contact menu for direct communication with administrators. The platform also supports multimedia content, tourism location search, and social media integration, all of which expand promotional reach and enhance the overall user experience.

Keywords : Website, Palembang Tourism, Digital Promotion, Agile–Extreme Programming, Information System.

Abstrak: Website informasi dan promosi wisata Kota Palembang dirancang sebagai platform interaktif yang bertujuan untuk menyajikan informasi lengkap mengenai destinasi wisata, budaya lokal, kuliner khas, dan berbagai acara kepada wisatawan secara praktis dan menarik. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode Agile–Extreme Programming, yaitu pendekatan gabungan dari metode Extreme Programming (XP) dan Agile Development yang menekankan pada pengembangan iteratif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan. Pemodelan sistem dilakukan melalui Entity Relationship Diagram (ERD), Data Flow Diagram (DFD), flowchart, dan desain sistem umum guna memastikan kejelasan alur dan efisiensi fungsional. Fitur utama dalam website ini meliputi sistem login dan pendaftaran pengguna, beranda yang menyediakan akses cepat ke konten wisata, serta menu kontak untuk memudahkan komunikasi langsung dengan pengelola. Website ini juga didukung oleh konten multimedia, fitur pencarian lokasi wisata, serta integrasi media sosial yang memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh.

Kata Kunci : Website, Wisata Palembang, Promosi Digital, Agile–Extreme Programming, Sistem Informasi.

1. PENDAHULUAN

Kota Palembang, sebagai ibu kota Provinsi Sumatera Selatan, memiliki potensi pariwisata yang sangat kaya, baik dari segi sejarah, budaya, maupun kuliner. Destinasi seperti Jembatan Ampera, Benteng Kuto Besak, hingga wisata kuliner seperti pempek dan tekwan menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Namun, upaya promosi pariwisata di Palembang masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam penyampaian informasi yang tidak terintegrasi dan kurang efektif menjangkau generasi digital saat ini. Media promosi tradisional seperti brosur, pamflet, atau baliho tidak mampu memberikan informasi yang interaktif, cepat, dan fleksibel seperti yang dibutuhkan di era digital.

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pengembangan website menjadi salah satu solusi strategis untuk menyebarluaskan informasi dan mempromosikan potensi wisata secara global. Website yang interaktif, responsif, dan informatif dapat meningkatkan minat wisatawan dan memperluas jangkauan promosi. Selain itu, website dapat menjadi media komunikasi dua arah antara pemerintah daerah sebagai pengelola destinasi dan wisatawan sebagai pengguna layanan informasi.

Dalam merancang dan membangun website informasi dan promosi wisata, diperlukan metode pengembangan perangkat lunak yang mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan kebutuhan pengguna dan perkembangan teknologi. Salah satu metode yang cocok untuk kebutuhan ini adalah metode Agile, yang menawarkan pendekatan iteratif dan fleksibel. Agile memungkinkan tim pengembang untuk beradaptasi secara cepat terhadap feedback pengguna, melakukan perbaikan secara berkala, dan menyusun prioritas pengembangan berdasarkan kebutuhan aktual.

Menurut penelitian oleh Wasino, Setyawan, dan Maupa (2023), website destinasi wisata yang dirancang secara responsif dan berbasis strategi Agile dapat meningkatkan kinerja layanan informasi

serta mendukung upaya pemasaran digital secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan metodologi pengembangan yang tepat sangat mempengaruhi keberhasilan media promosi digital.

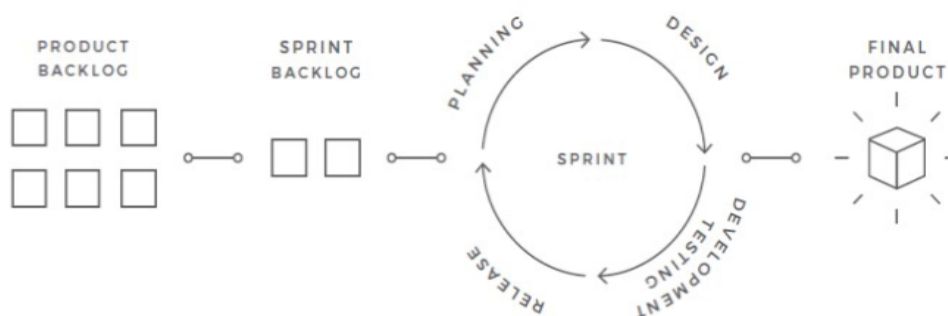
Selanjutnya, penelitian oleh Putra Nizar Aditya dan Bagus Mulyawan (2025) mengembangkan website layanan informasi wisata dengan menggunakan metode Agile Scrum. Hasilnya menunjukkan bahwa metode ini memungkinkan fleksibilitas tinggi dalam penambahan fitur, peningkatan antarmuka, dan pengelolaan waktu pengembangan yang lebih efisien. Pendekatan ini terbukti mampu menciptakan produk yang lebih sesuai dengan harapan pengguna.

Sementara itu, Syawal dan Kurniawan (2023) mengembangkan sistem e-tourism berbasis website pada Dinas Pariwisata Kota Palembang. Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa sistem e-tourism berbasis digital memberikan solusi konkret bagi pemerintah daerah untuk mempromosikan wisata lokal secara lebih luas, sekaligus mengatasi permasalahan keterbatasan informasi wisata yang sebelumnya banyak dikeluhkan wisatawan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa rancang bangun website informasi dan promosi wisata berbasis metode Agile sangat relevan untuk diterapkan di Kota Palembang. Penggunaan pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan website yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga fungsional, dinamis, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna serta perkembangan teknologi.

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* merupakan suatu pendekatan sistematis dalam proses pengembangan sistem informasi yang mencakup serangkaian tahapan berurutan, mulai dari perencanaan, analisis, perancangan, hingga implementasi. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien. SDLC memberikan struktur yang jelas terhadap aktivitas pengembangan sistem, sehingga memudahkan tim pengembang dalam mengelola waktu, sumber daya, dan kualitas sistem yang dihasilkan.



Gambar 1. Metode Agile-Extreme Programming

Secara umum, SDLC terdiri dari empat fase utama, yaitu: *planning* (perencanaan kebutuhan dan tujuan sistem), *analysis* (analisis kebutuhan pengguna dan sistem), *design* (perancangan struktur dan antarmuka sistem), serta *implementation* (penerapan dan pengujian sistem yang telah dirancang). Pendekatan ini juga dapat diintegrasikan dengan metode pengembangan yang lebih fleksibel seperti Agile Development, yang menekankan pada iterasi cepat, kolaborasi tim, dan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan.

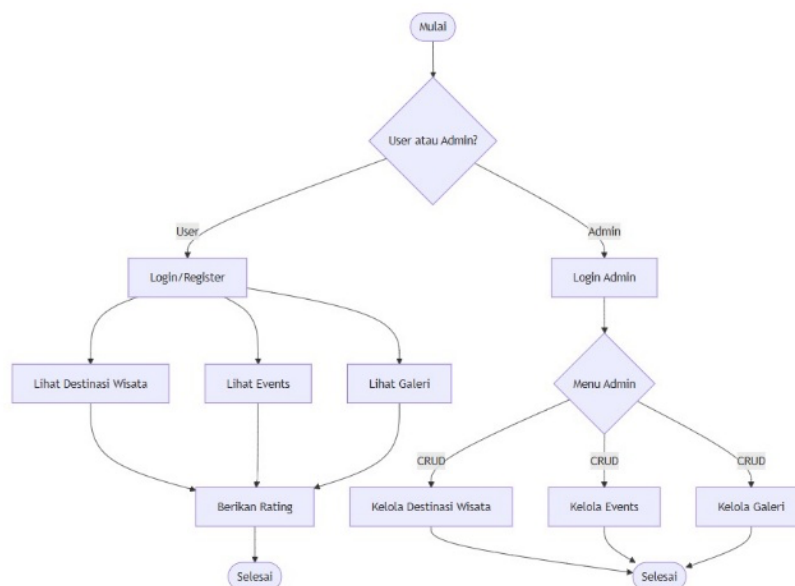
Menurut Pratasik dan Rianto (2020), metode Agile Development merupakan salah satu pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dinilai efektif dalam meningkatkan efisiensi proses SDLC, khususnya dalam pengelolaan sumber daya manusia dan kebutuhan yang dinamis. Dalam penelitian mereka, pendekatan Agile digunakan untuk mengembangkan aplikasi yang berfokus pada fleksibilitas, kecepatan respons terhadap perubahan, serta keterlibatan aktif dari pengguna dalam setiap tahap pengembangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Website informasi dan promosi wisata Kota Palembang ini dirancang untuk menyajikan informasi destinasi, budaya, kuliner, dan event secara interaktif kepada wisatawan. Menggunakan

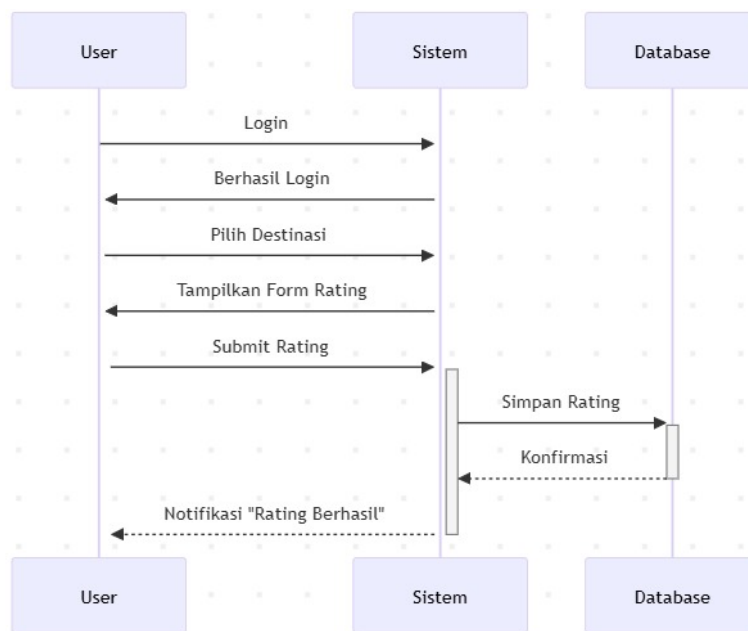
metode Agile–Extreme Programming (gabungan antara Extreme Programming dan Agile), sistem dikembangkan secara iteratif, responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna, dan berorientasi pada hasil cepat. Website ini mendukung konten multimedia, fitur pencarian lokasi, serta integrasi media sosial untuk memperluas jangkauan promosi. Pemodelan sistem dilakukan melalui ERD untuk struktur data, flowchart untuk alur sistem, DFD untuk arus data, dan perancangan sistem secara umum untuk memastikan efisiensi dan fungsionalitas.

1. Flowchart



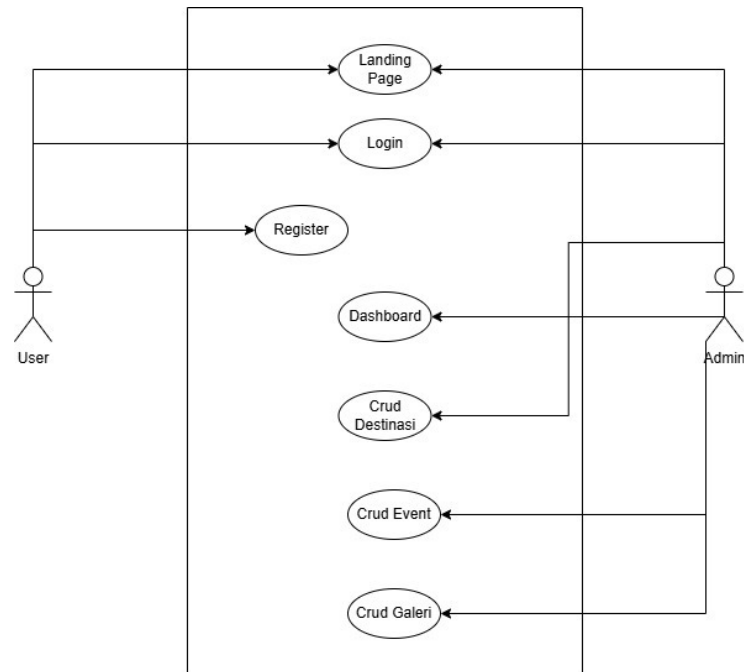
Gambar 2. Flowchart

2. Sistem



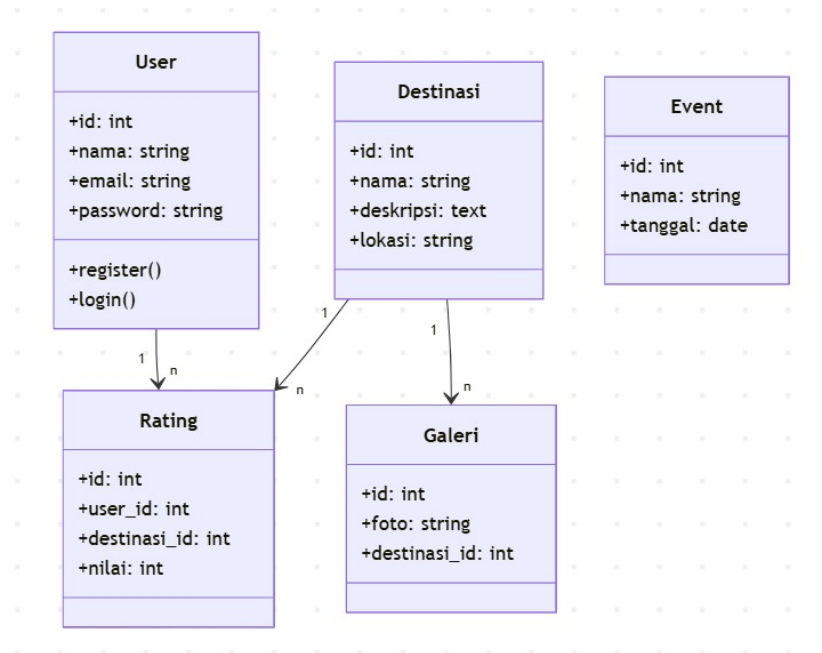
Gambar 3. Sistem

3. DFD



Gambar 4. DFD

4. ERD



Gambar 4. ERD

Tampilan fitur-fitur yang tersedia pada website ini meliputi beberapa elemen utama yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi akses. Berikut adalah fitur-fitur :

A. Fitur Login

Gambar 5. Login

Berikut ini merupakan tampilan dari menu login yang digunakan sebagai antarmuka awal bagi pengguna untuk memasukkan informasi akun mereka, seperti nama pengguna dan kata sandi, sebelum dapat mengakses fitur-fitur atau layanan utama dari sistem.

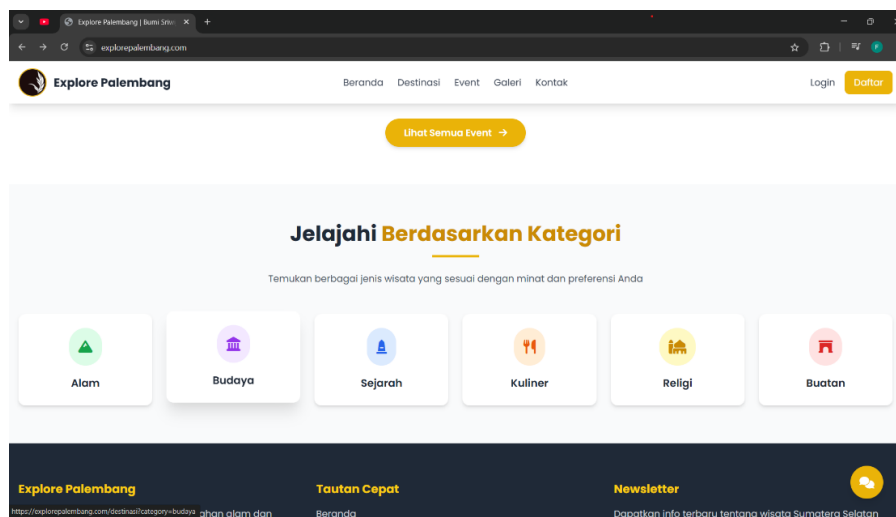
B. Fitur Pendaftaran

Gambar 5. Pendaftaran Login

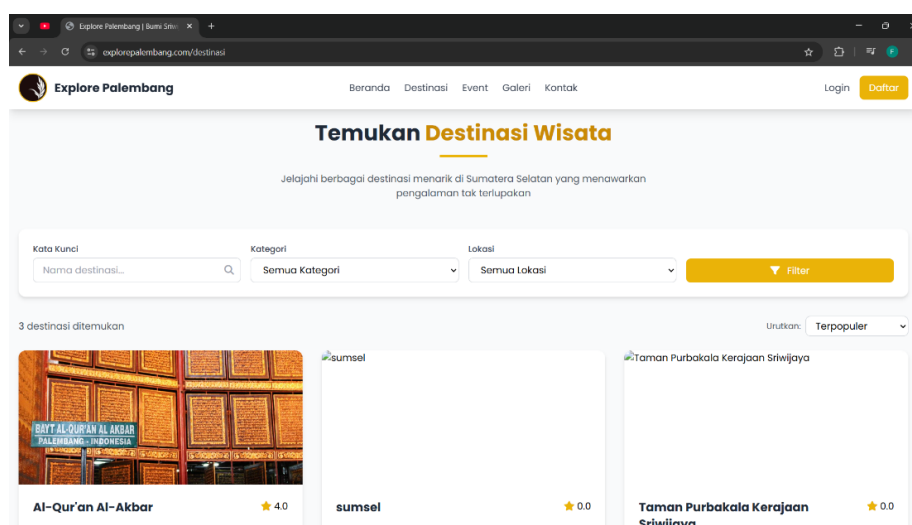
Berikut ini merupakan tampilan dari menu pendaftaran login, yaitu sebuah antarmuka yang dirancang untuk memungkinkan pengguna baru melakukan proses pendaftaran akun dengan mengisi data-data yang diperlukan.

C. Beranda

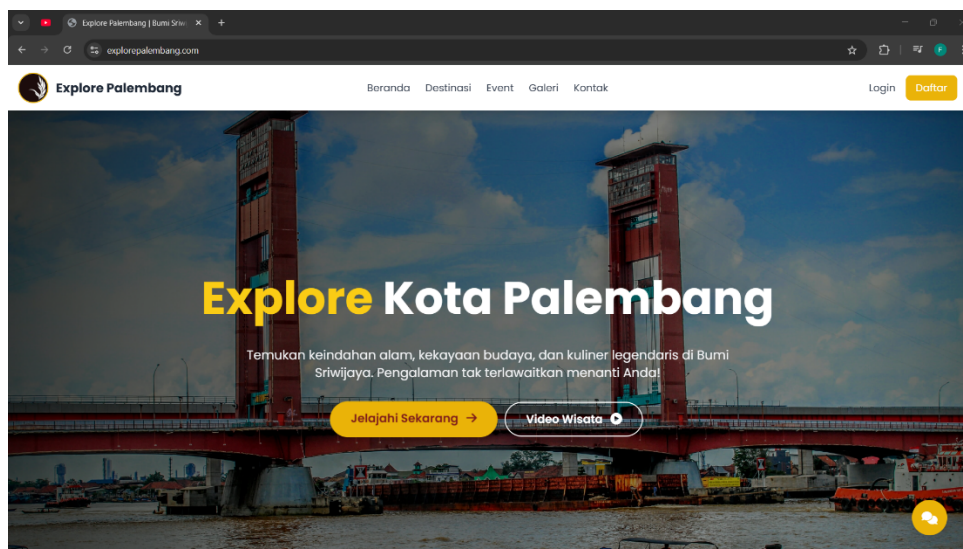
Berikut ini merupakan tampilan dari menu beranda, yaitu halaman utama yang pertama kali ditampilkan setelah pengguna berhasil masuk ke dalam sistem atau aplikasi, di mana halaman ini berfungsi sebagai pusat navigasi yang menyajikan ringkasan informasi penting, akses cepat ke berbagai fitur utama, serta menyediakan antarmuka yang ramah pengguna untuk memudahkan interaksi dan penggunaan layanan secara efisien dan efektif.



Gambar 6. Beranda



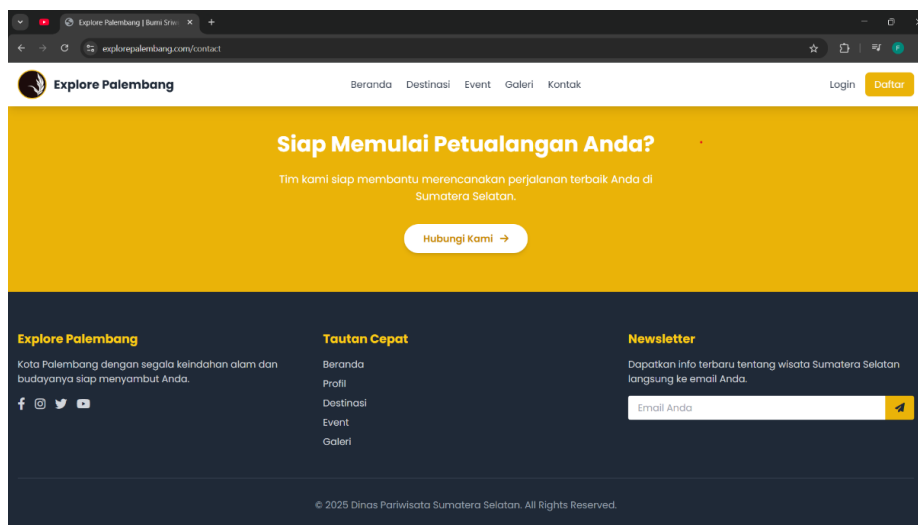
Gambar 7. Destinasi Wisata



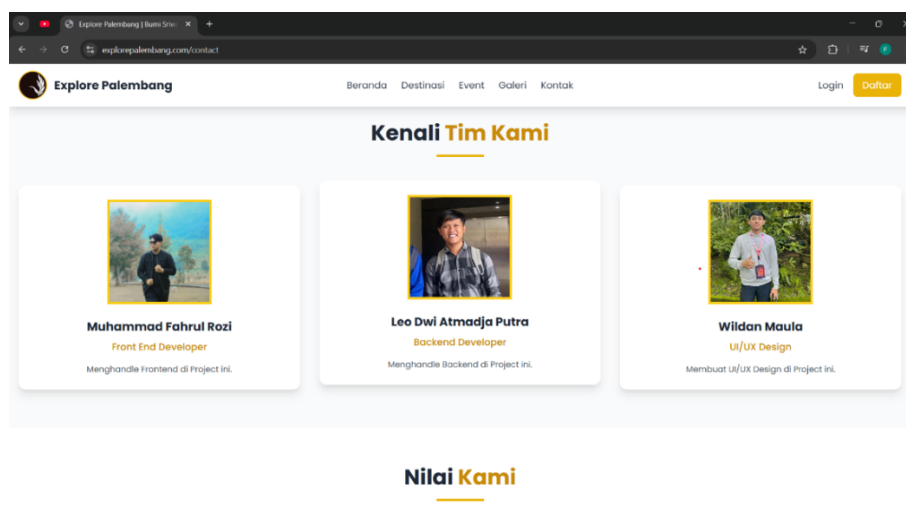
Gambar 8. Explore

D. Kontak

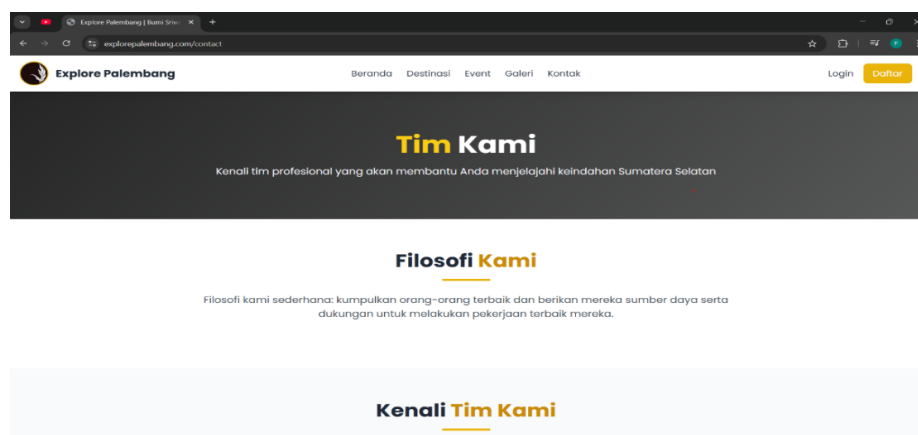
Berikut ini merupakan tampilan dari menu Kontak, yaitu sebuah halaman yang dirancang khusus untuk menampilkan informasi yang berkaitan dengan cara menghubungi pihak pengelola atau pengembang sistem.



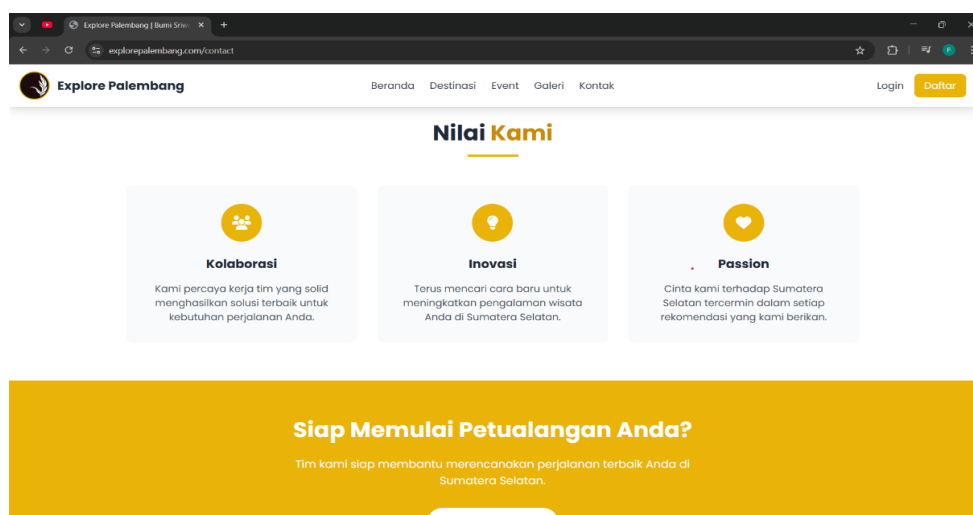
Gambar 9. Kontak



Gambar 10. Team



Gambar 11. Filosofi



Gambar 12. Nilai

4. KESIMPULAN

Website informasi dan promosi wisata Kota Palembang dirancang sebagai platform interaktif untuk menyajikan destinasi, budaya, kuliner, dan acara kepada wisatawan. Dengan metode pengembangan Agile–Extreme Programming, sistem dibangun secara iteratif dan adaptif terhadap perubahan. Pemodelan sistem mencakup ERD, DFD, flowchart, dan desain sistem umum untuk menjamin fungsionalitas dan efisiensi. Fitur utama meliputi login, pendaftaran, beranda dengan akses cepat ke konten wisata, serta menu kontak yang memudahkan komunikasi dengan pengelola. Dukungan konten multimedia, pencarian lokasi, dan integrasi media sosial memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, PN, & Mulyawan, B. (2025). *Perancangan Website Travel Menggunakan Metode Agile*. Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi, 13(1).
- Candra, MAA, & Wulandari, IA (2021). Sistem informasi prestasi berbasis web pada SMP Negeri 7 Kota Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMIK)*, 1 (1), 1-10. (Catatan: Pastikan ada halaman yang tepat jika tersedia)
- Dianta, I. A., Santoso, A. B., & Sabiq, M. (2024). Utilizing WhatsApp API for School Payment System Implementation with CodeIgniter. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Komunikasi (JTIK)*, 15(1), 168–177.
- Hoirotun Nafi'ah, & Eko Hariadi. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Website dengan Model Pembelajaran PjBL untuk Meningkatkan Kompetensi Instalasi Jaringan Fiber Optik (Studi Kasus: Kelas XI TKJ di SMK Negeri 1 Cerme). *Jurnal IT-Edu*, 9(3), 20–30.
- Kepada Suli, K. (2023). Rancang bangun sistem informasi desa berbasis website (studi kasus Desa Walenrang). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 13, 40-50.
- Kesuma Astuti, F., & Sri Agustina, D. (2022). Membangun Website MTS Negeri 01 OKU Timur Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Ilmu Komputer (JIK)*, 13 (1), 25-34. (Catatan: Periksa nomor halaman dan volume/jurnal yang tepat)
- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale dengan Framework CodeIgniter pada CV Powershop. *Jurnal Comasie*, 4(2). Retrieved from <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>
- Pratasik, S., & Rianto, I. (2020). Pengembangan Aplikasi E-DUK Dalam Pengelolaan SDM Menggunakan Metode Agile Development. *Jurnal Cerdas CogITo*, 6 (2), 204–216. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i2.267.204-216>
- Syahputra, F., & Saptadi, M. A. (2023). Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Iklan Berbasis Web. *SISFOTech - Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 12(2), 89–96.
- Syawal, A., & Kurniawan. (2023). *Perancangan dan Implementasi E-Tourism Berbasis Website Pada Dinas Pariwisata Kota Palembang*. JUPITER, 15(1a).

- Tanaka, MF, & Dianta, YM (2023). Rancang Bangun Sistem Smart Kost menggunakan NodeMCU berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi* , 9 (1), 48–55. <https://doi.org/10.37715/juisi.v9i1.4315>
- Wasino, DEH, Setyawan, IR, & Maupa, H. (2023). *Desain Situs Web yang Responsif berdasarkan Strategi Agile sebagai Pendukung Pemasaran Destinasi Wisata* . JATISI, 10(1). <https://doi.org/10.35957/jatisi.v10i1.3088>Jurnal MDP
- Widya Susanti, E., Ummami, I., & Winarti, W. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Jurnal Perkuliahan Berbasis Web Guna Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* , 4 (2), 386-393. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v4i2.556>