SISTEM INFORMASI PARIWISATA SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA TIDORE KEPULAUAN

TOURISM INFORMATION SYSTEM AS A MEDIA PROMOTION IN DEPARTMENT CULTURE AND TOURISM TIDORE ISLANDS CITY

Hairil Kurniadi Siradjuddin Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas Khairun Ternate hairil.kurniadi@unkhair.ac.id

Abstrak

Untuk mengetahui potensi wisata diperlukan system computer untuk membangun dan merancang sebuah system informasi pariwisata yang terintergrasi kedalam sebuah database berbasis web programming. Penelitian dilakukan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tidore Kepulauan, Metode yang digunakan dalam penelititan ini adalah menggunakan metode waterfall yang merupakan bagian dari SDLC (siklus hidup system) yang memiliki beberapa tahapan dalam pembangunan system, Teknik dalam pengumpulan data yaitu dengan cara studi pustaka dan literature, metode studi pustaka digunakan untuk pencarian dan pengumpulan data, software recruitment yang digunakan seperti, macromedia dreamwaver, PHP MySQL, Local Server serta hardware yang kompatibel dalam menunjang pembuatan sistem informasi promosi pariwisata. Hasil yang diharapkan adalah dengan adanya system informasi pariwisata ini dapat membantu promosi dan pengenalan tentang pariwisata di Kota Tidore Kepulauan, referensi belajar untuk pelajar dan mahasiswa serta pusat data bagi instansi yang terkait dengan pariwisata. Kesimpulannya adalah dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis web ini dapat membuka akses dan jaringan didaerah agar lebih dikenal secara nasional maupun internasional.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pariwisata, Kota Tidore Kepulauan

Abstract

To find out tourism potential, a computer system is needed to build and design an integrated tourism information system into a web programming based database. The study was conducted at the Tidore Islands Culture and Tourism Office, The method used in this study is to use the waterfall method which is part of the SDLC (system life cycle) which has several stages in system development, Techniques in data collection are by way of literature and literature study, Literature study method is used for searching and collecting data, recruitment software used Macromedia Dreamweaver, PHP MySQL, Local Server and compatible hardware to support the creation of tourism promotion information systems. The expected result is that with this tourism information system can help the promotion and introduction of tourism in the City of Tidore Islands, learning references for students and students as well as data centers for agencies related to tourism. The conclusion is that with

this web-based tourism information system can open access and regional networks to be better known nationally and internationally.

Keywords: Information system of culture and tourism, Tidore Island City

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dewasa ini sangat mempengaruhi aktivitas atau kegiatan manusia,diantara pengaruh perkembangan teknologi tersebut yaitu penggunaan teknologi informasi dalam menyelesaikan masalah-masalah kehidupan manusia diberbagai aspek, seperti aspek pendidikan, industry, perttanian, agri bisnis, militer, publikasi dan promosi.

Pemanfaatan teknologi informasi di bidang publikasi dan promosi dapat dijadikan alat bantu untuk menciptakan media promosi, diantaranya penggunaan media internet sebagai alat publikasi atau penawaran suatu produk kepada khalayak ramai yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Kota Tidore Kepulauan sebagai salah satu tujuan dari kunjungan wisata secara tidak langsung ikut terpengaruh dengan kemajuan teknologi tersebut. Kota ini memiliki luas wilayah 9.564,7 km² dan berpenduduk sebanyak 98.025 iiwa (2010). Beberapa objek wisata yang ada di kota ini adalah pantai Ake Sahu, taman laut Pulau Maitara, (Tanjung Tongowai), Kesultanan Tidore Sonyine museum Malige, pantai Cobo, benteng Tahua dan tugu pendaratan "Sebastiano De Elcano" (pelaut dari Spanyol).

Kurangnya sarana dan prasarana berbasis teknologi merupakan faktor penyebab terhambatnya kemajuan serta kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang suatu daerah dalam hal ini adalah kebudayaan yang merupakan modal bagi pengembangan pariwisata, untuk lebih jelasnya dapat disampaikan beberapa permasalahan yang terjadi di Kota Tidore yang berkaitan dengan perkembangan serta kemajuan dan peningkatan kunjungan wisata didaerah:

- a. Belum adanya media atau akses internet didaerah segingga menyulitkan bagi masyarakat yang ingin mencari informasi dan berkunjung ke kota Tidore.
- b. Data dan dokumen yang berhubungan dengan pariwisata masih dikelola dengan cara manual serta belum terhimpun dalam sebuah database.
- c. Belum adanya situs yang berisi tentang pariwisata didaerah
- d. Sering terjadinya pengklaiman terhadap budaya daerah yang merupakan potensi besar dari pariwisata.
- e. Letak geografis bangsa Indonesia yang terlalu luas sehingga mengakibatkan kurangnya kontrol dari pemerintah pusat.

Pemanfaatan teknologi informasi pariwisata yang berbasis luas dan besar memperkenalkan karakteristik budaya suatu daerah keseluruh pelosok Indonesia bahkan internasional dengan menggunakan teknologi berbasis internet (web database Programming) sehingga seluruh informasi yang menyangkut pariwisata disuatu daerah dapat terhimpun atau terpusat dalam sebuah database,dan memudahkan bagi (user), pengunjung maupun pelajar/mahasiswa untuk memanfaatkan system informasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas maka perlu adanya pembangunan Sistem Informasi Pariwisata Sebagai Media Promosi pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Tidore Kepulauan", agar dapat membantu pemerintah dalam mempromosikan informasi wisata diKota Tidore Kepulauan

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah system yang bisa mengolah Data, informasi dan dokumen tentang pariwisata dengan cepat.dan akurat. Agar dapat membantu pemerintah dalam mempromosikan informasi wisata di Kota Tidore Kepulauan

LANDASAN TEORI

Pengertian sistem

Pengertian sistem menurut Romney dan Steinbart (2015:3) Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponenkomponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiridari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Pengertian sistem menurut Anastasia Diana & Lilis Setiawati (2011:3), Sistem merupakan "serangkaian bagian yang saling tergantung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu".

Pengertian informasi

Menurut Romnev dan Steinbart (2015:4) Informasi (information) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi.

Pengertian Sistem Informasi

Menurut Krismaji (2015:15) Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan

Pengertian Pariwisata

Menurut Prof. Salah Wahab dalam Oka A Yoeti (1994; 116.). Pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu Negara itu sendiri/ diluar negeri, meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain untuk sementara waktu mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya, dimana ia memperoleh pekerjaan tetap.

Pengertian Promosi

Promosi menurut Dharmesta (2008;349), menyatakan: promosi adalah arus informasi atau persuasi satu arah yang dibuat untuk mengarahkan seseorang atau organisasi kepada tindakan yang menciptakan pertukaran dalam pemasaran

Menurut Buchari Alma (2007;179) Promosi yaitu adalah sejenis komunikasi yang memberikan penjelasan yang meyakinkan calon konsumen tentang barang dan jasa.

Pengertian Web

Menurut Rafi'I (2008:2) menjelaskan, "Web adalah suatu ruang informasi dimana sumber-sumber informasi dalam bentuk halaman-halaman baik teks, gambar, suara, dan video bahkan dilengkapi juga dengan link untuk menghubungkan dengan halaman lain, dapat diidentifikasi oleh pengenal global yang disebut Uniform Resource Identifier (URL)".

MySQL

Menurut Buana (2014:2), "MySQL Merupakan database server yang paling digunakan dalam pemograman sering PHP. MySQL digunakan untuk menyimpan data dalam database dan memanipulasi data-data yang diperlukan. Manipulasi data tersebut berupa menambah, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam database".

Macromedia Dreamwaver 8

Macromedia Dreamweaver 8 atau yang disebut "Dreamweaver 8" adalah sebuah perangkat lunak aplikasi untuk mendesain dan membuat halaman web, anda tidak perlu lagi mengetik kode-kode HTML atau kode - kode lainnya. Selain HTML, Dreamweaver 8 juga mendukung CSS, JavaScript,PHP, ASP dan bahasa pemrograman lainnya. Dreamweaver 8 adalah versi terbaru dari Dreamweaver. Versi pertamanya sendiri diluncurkan sekitar tahun 1994 oleh Macromedia Inc. Dalam versi terbaru ini, banyak sekali fasilitas ditambahkan. baru yang Dreamweaver juga menyediakan beberapa template halaman web terbaru, termasuk fasilitas Starter Pages (Arief Ramadhan;2007:2).

PHP My Admin

Menurut Nugroho (2013), "phpMyAdmin adalah tools yang dapat digunakan dengan mudah untuk memanajemen database MySQL secara visual dan Server MySQl, sehingga kita tidak perlu lagi harus menulis query SQL

setiap akan melakukan perintah operasi database". Tools ini cukup populer, Anda dapat mendapatkan fasilitas ini ketika menginstal paket triad phpMyAdmin, karena termasuk dalam xampp yang sudah di instal.

XAMPP

Menurut Buana (2014:4), "XAMPP adalah perangkat lunak opensource yang diunggah secara geratis dan bisa dijalankan di semua semua operasi seperti windows, linux, solaris, dan mac"

Menurut Nugroho (2013), di dalam folder utama xampp, terdapat beberapa folder penting yang perlu diketahui. Untuk lebih memahami setiap fungsinya, Anda dapat melihat penjelasannya sebagai berikut:

Folder.	Keterangan		
Apache	Folder utama dari		
	Apache Webserver		
Htdocs	Folder utama untuk menyimpan data-		
	data latihan web,		
	baik PHP maupun		
	HTML biasa		
Manual	Berisi subfolder		
	yang di dalamnya		
	terdapat manual		
	program dan		
	database, termasuk		
	manual PHP dan		
	MySQL		
MySQL	Folder utama untuk		
	database MySQL		
	Server. PHP Folder		
	utama untuk		
	program PHP		

Sumber: Nugroho 2013

METODE PENELITIAN Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Literatur.

Teknik Studi Literatur (Pustaka) dilakukan dengan kegiatan penghimpunan data, keterangan dan informasi dengan cara mempelajari, mendalami, menelaah dan mengutip teori-teori atau konsep secara cermat atas berbagai dokumen, arsip, hasil laporan, buku-buku ilmiah, persatuan perundang-undangan dan bahan-bahan tertulis lainnya yang relevan dengan variable atau topic judul penelitian.

- Penelitian Lapangan
 Dalam penelitian lapangan ini dilaksanakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian yaitu dengan
- 3. Wawancara
 Wawancara yaitu suatu teknik
 pengumpulan data dengan cara
 mengadakan tanya jawab langsung
 kepada responden dengan
 menggunakan wawancara terstruktur
 yang disiapkan oleh penulis.
- 4. Dokumentasi.

melalui:

Pada teknik ini peneliti melakukan pengumpulan data dan dokumen tertulis berupa gambar serta data-data visual yang bisa menjadi acuan dalam penelitian

Analisa data dan Informasi

Setelah melakukan proses observasi dan riset pustaka, maka data dan informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut :

- System informasi pariwisata di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata masih dikelola secara manual.
- 2. Data dan dokumen di lapangan masih belum terpusat.
- 3. Masih kurangnya akses internet di Kota Tidore Kepulauan.

- 4. Belum adanya website yang menyediakan tentang Informasi Pariwisata Kota TIKEP.
- 5. System informasi berbasis web cocok untuk mengelola informasi secara online.
- 6. System informasi berbasis web cocok untuk media promosi Pariwisata Kota Tidore Kepuluan.
- 7. Target dari system informasi ini adalah pengunjung local maupun nasional.
- 8. Sebagai referensi dan media pembelajaran bagi pelajar dan mahasiswa.

dalam pengumpulan data ini dapat penulis simpulkan bahwa diperlukan sebuah tampilan website yang dinamis serta menyediakan informasi dalm berntuk teks dan visual agar pengunjung atau pengguna lebih mudah dalam mendapatkan informasi yang di inginkan

Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan system yang gunakan adalah metode waterfall yang merupakan salah satu metode dari system development life cycle (SDLC), dimana ada beberapa fase yang harus dilalui dalam perancangan system.

a. Perencanaan.

Pada tahapan ini terdapat beberapa hal yang dilakukan, yaitu: *Permintaan untuk mempelajari system*, yaitu dimana konsultan dalam hal ini mempelajari sistem lama yang sedang berjalan. Output yang dihasilkan dalam fase ini adalah konsultan mencoba memahami keinginan klien tentang sistem yang diinginkan oleh mereka.

Peninjauan awal,pada tahap ini konsultan melakukan peninjauan terhadap sistem yang sedang berjalan untuk mengetahui sistem tersebut.

b. Analisis.

Pada analisis tahapan terdapat beberapa yang dilakukan,diantaranya: Mencari kembali masalah,dalam tahap ini konsultan menganalisa masalah yang ada pada sistem lama sebagai bahan analisa terhadap sistem yang akan dibuat. Output pada tahap ini adalah setelah melakukan analisa, konsultan mendapatkan masalah yang ada pada sistem lama.

Memahami sistem yang sedang berjalan, konsultan pada tahap ini diharuskan memahami sistem lama yang sedang berjalan untuk membuat sistem baru. Output yang dihasilkan adalah konsultan dapat memahami terhadap sistem yang sedang berjalan.

c. Desain

Dalam fase desain, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan, diantaranya adalah: *Desain logical*, pada tahapan ini dibuat rancangan algoritma serta flowchart untuk sistem yang akan dibangun. Pada tahapan ini output yang dihasilkan adalah algoritma atau prosedur untuk perancangan sistem serta diagram alur sistem yang telah dibuat.

Desain system, pada tahap dilakukan perancangan proses bisnis atas sistem yang akan dibuat, selain itu juga dilakukan proses pemodelan menggunakan data flow diagram (DFD) untuk merancang alur dari dan perancangan database sistem menggunakan entity relationship diagram (ERD). Output yang didapat adalah proses bisnis atas sistem tersebut, alur sistem dengan DFD, dan juga rancangan database dengan ERD.

d. Implementasi dan Testing.

Pada tahapan implementasi dimana rancangan yang dibuat mulai dijalankan untuk membangun sistem tersebut

e. Pemeliharaan (Maintenance)

maintenance Tahapan atau pemeliharaan merupakan tahapan terakhir dari metodologi pengembangan sistem menggunakan model SDLC, tahapan ini aktifitas pada yang dilakukan adalah perawatan terhadap sedang berjalan sistem yang mengawasi terhadap kesalahankesalahan yang terjadi pada sistem yang berjalan.

Alat dan Bahan yang digunakan

Perangkat Keras, Spesifikasi perangkat keras sebagai berikut:

- 1. Processor Intel Pentium Core 2 Duo 2.00 GHz.
- 2. Memory 1 GB
- 3. PCI VGA 512 MB
- 4. Harddisk 500 GB
- Perangkat Jaringan (Kabel UTP, Modem, dan lain-lain)
- 6. Mouse, keyboard, dan monitor.

Spesifikasi perangkat lunak (*software*) sebagai berikut:

- 1. Database server
- 2. PHP
- 3. OS Wiindows
- 4. XAMPP
- 5. Macromedia Dreamwaver
- 6. Macromedia Flash.

Analisa Sistem yang Berjalan

Permasalahan sistem yang terjadi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwsata Kota Tidore Kepulauan menyangkut data dan informasi tentang pariwisata yang belum terhimpun dalam sebuah sistem yang baik, sehingga mengakibatkan sering terjadinya kesalahan tetntang informasi pariwisata, begitupun orang yang ingin mencari tahu tentang informasi pariwisata sangat kesulitan untuk mendapatkannya, dikarenakan pengolahannya masih manual serta datanya masih dalam bentuk dokumen-dokumen dan masih terpisah sehingga tidak ada akses yang jelas untuk mendapatkannya,apalagi bagi pengunjung yang berada diluar daerah.

Dokumen-dokumen yang ada dalam sistem informasi ini sebenarnya sudah tersedia di lapangan, hanya saja dokumen itu tidak terdata dengan baik sehingga memerlukannya pihak-pihak yang mengalami kesulitan dalam mendapatkan atau mencarinya kembali, sebagian besar dokumen yang menunjang sistem informasi ini didapat dari situs-situs pribadi yang hanya menjadi tambahan maupun pemanis disitus mereka dan dari buku-buku pariwisata, *literature* serta *riset* terhadap hal-hal yang terkait dengan pembuatan sistem informasi pariwisata.

Perencanaan dan Konsep Usulan Sistem

Sistem informasi pariwisata berbasis web yang kami bangun ini adalah sebagai solusi untuk menjawab permasalahan yang terjadi Kota Tidore Kepulauan menyangkut data dan informasi tentang pariwisata yang belum terhimpun dalam sebuah sistem yang baik, sehingga mengakibatkan sering terjadinya kesalahan tetntang informasi pariwisata, begitupun orang yang ingin mencari tahu tentang informasi pariwisata sangat kesulitan untuk mendapatkannya, dikarenakan pengolahannya masih manual datanya masih dalam bentuk dokumendokumen dan masih terpisah sehingga ada akses yang ielas mendapatkannya, apalagi bagi pengunjung yang berada diluar daerah.

Oleh karena itu sistem informasi pariwisata berbasis web yang merupakan system komputerisasi yang mamanfaatkan jaringan internet adalah solusi yang tepat untuk memabangun sebuah system yang terpusat dalam sebuah database sehingga informasi bisa diterima dengan cepat, akurat serta efektif dan efesien,daripada menggunakan metode yang masih manual.

Sistem yang terkomputerisasi dan memiliki berbasis internet banyak keunggulan apalagi ditengah perkembangan teknologi yang sangat pesat, maka pembuatan sistem ini sangat diperlukan karena sistem computer memiliki keunggulan diantaranya adalah: Sistem dapat bekerja lebih cepat dan memiliki tingkat ketelitian yang sangat tinggi

PERANCANGAN SISTEM Perancangan Tabel Admin

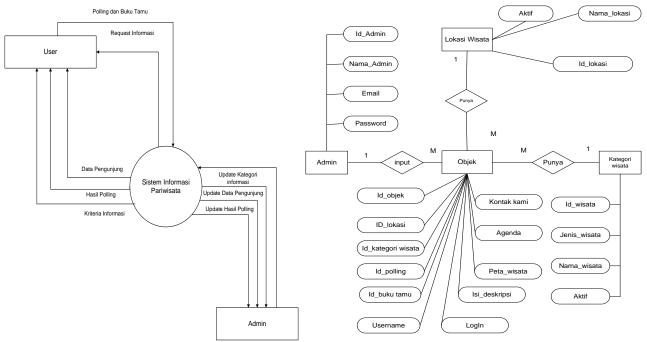
Tabel admin		
Nama Kolom	Tipe data	Ket
Adm_id	Varchar(5)	
Adm_usernam	varchar(15)	
e		
Adm_passwor	Varchar(12)	
d		
Adm_email	Varchar(15)	

Perancangan Tabel Navigasi.

Tabel Navigasi			
Nama Kolom	Tipe data	Ket	
Nav_id	varchar(6)		
Nav_name	varchar(15)		

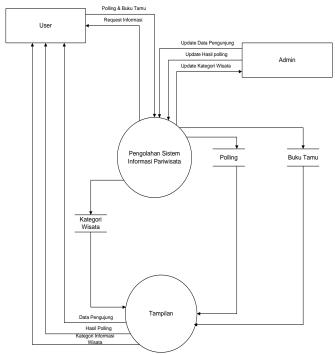
Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan alat bantu dalam perancangan global bagi program aplikasi yang dibuat. Tujuannya adalah untuk mencerminkan keadaan sistem yang akan dibangun secara umum (Umagapi, Ambarita, A)



Gambar 1. Diagram Konteks

DFD Level 0



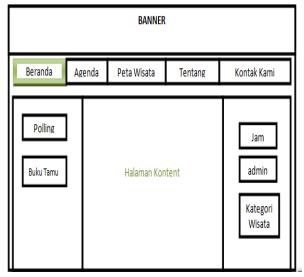
Gambar 2. Diagram Level 0

Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut merupaka diagram Entity Relationship Diagram yang ditampilkan pada gambar berikut:

Gambar 3. Erd Sistem Promosi Pariwisata

Perancangan Interface Sistem Desain Menu Utama



Gambar 4. Halaman Beranda Interface

IMPLEMENTASI SISTEM

Tahapan implementasi merupakan tahapan untuk menguji kelayakan suatu system informasi yang selanjutnya dioperasikan sesuai dengan fungsi dan kelayakannya.

Menu Utama



Gambar 5. Tampilan Menu utama

Halaman Menu Agenda



Gambar 6. Menu Agenda

Halaman Menu Peta Wisata



Gambar 7. Menu peta wisata

Halaman Menu Profil



Gambar 8. Menu Profil

Halaman Menu Admin



Gambar 9. Menu Admin

Konsep Maintenance dan Pemeliharaan

Tahap terakhir dari metode pengembangan system menggunakan Waterfall adalah pemeliharaan (maintenance system) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam tahapan maintenance, diantaranya sebagai berikut:

a. Maintenance aplikasi

dimana pada proses ini dilakukan modifikasi software, perbaikan error atau umpan balik dari user terhadap software yang telah mereka gunakan.

b. Maintenance Informasi

- yang dimaksudkan untuk keakuratan dan dinamisasi data serta informasi maka admin harus sering memperbaharui (*update*) isi dari content website tersebut,
- c. Maintenance software dan hardware perlunya dilakukan pemeliharaan hardware dan software secara berkala untuk mengetahui kerusakan dan permsalahan yang dialami oleh perangkat tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dan konsep pengembangan sistem pada Sistem Informasi Promosi Pariwisata pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tidore Kepulauan maka dapat disimpulkan sebagai berikut. 1). Sistem Informasi ini dapat dijadikan sebagai media promosi diharapkan dapat memberikan informasi pariwisata serta untuk meningkatkan tingkat dan minat kunjungan wisatawan ke Kota TIKEP. 2). Pendistribusian program aplikasi ini sangat mudah, client hanya membutuhkan web browser saja karena program aplikasi ini berbasis web

Berdasarkan kesimpulan diatas maka disarankan: dapat 1). Upaya yang dilakukan untuk optimalisasi aplikasi diperlukan saran prasarana internet dan jaringan yang memadai. 2). Perlunya dilakukan sosialisasi menegenai manfaat dari aplikasi ini, melalui internet dan media massa, khususnya kepada wisatawan agar menjadi referensi bagi mereka yang akan berwisata,dan untuk kepentingan pendidikan bagi pelajar dan mahasiswa yang memerlukan informasi berkaitan dengan kurikulum yang pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- A Yoeti, Oka, 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Edisi Revisi. Penerbit Angkasa: Bandung
- Buchari Alma. 2007, *Manajemen Pemasaran & Pemasaran Jasa*. CV.Alfabeta: Bandung
- Ramadhan Arief, 2007, Student Guide Series: Macromedia Dreamweaver 8, Elex Media Komputindo.
- Basu Swasta, Dharmesta dan Irawan, 2008, *Manajemen Pemasaran Modern*, Liberty, Yogyakarta.
- Rafi'i, Muhammad. 2008. *Cara Cepat Membuat Website*. Tiara Aksa: Surabaya
- Anastasia Diana, Lilis Setiawati. 2011. Sistem Informasi Akuntansi, Perancangan, Prosedur dan Penerapan. Edisi 1. Andi: Yogyakarta
- Nugroho, Bunafit. 2013. *Dasar Pemograman Web PHP MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta:

 Gava Media
- Buana, I Komang Setia. 2014. *Jago* pemrograman PHP. Dunia Komputer: Jakarta
- Romney, Marshal R. & Paul John Steinbart, 2015. *Sistem Informasi Akuntansi*. Salemba Empat: Jakarta
- Darman Umagapi, Arisandy Ambarita, Sistem Informasi Geografis Wisata Bahari pada Dinas Pariwisata Kota Ternate, Jurnal Ilmiah ILKOMINFO Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, Vol 1 No 2 Juli 2018, eISSN: 2621-4970, pISSN: 2621-4962