

Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis *Website* di Kota Makassar Sebagai Media Promosi dan Informasi

Muhammad Reza Zadillah Putra¹, Valentino Aris², Muh. Jamil³

Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar

Corresponding Author: valentino.aris@unm.ac.id

Published: February, 2026

ABSTRACT

The problem addressed in this study is the lack of comprehensive and clear culinary tourism information media in Makassar City. This study aims to design a website as an information medium for tourists and as a promotional medium for culinary businesses. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. Validation results by three validators showed that all tested features functioned properly. Evaluation using the System Usability Scale (SUS) yielded a score of 81.41, indicating a good level of usability.

Keywords: *Information System, Culinary, Makassar City, Website, ADDIE*

ABSTRAK

Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini yaitu kurangnya media informasi wisata kuliner di Kota Makassar yang lengkap dan jelas. Penelitian ini bertujuan merancang sebuah website sebagai media informasi bagi wisatawan dan sebagai media promosi bagi pelaku usaha kuliner. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil validasi oleh tiga validator menunjukkan semua fitur yang diuji berfungsi dengan baik. Evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor 81,41 yang menunjukkan tingkat usability yang baik.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Kuliner, Kota Makassar, Website, ADDIE*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu (Wahid, 2015). Pariwisata merupakan salah satu sektor yang menjanjikan sebagai peningkatan nilai tambah ekonomi terhadap sebuah produk khususnya aset pariwisata nasional baik alam, budaya atau buatan (Lubis et al., 2020). Pariwisata menjadi salah satu sektor yang menyumbangkan pendapatan asli daerah dan mempunyai potensi untuk dikembangkan. Pariwisata merupakan suatu aset strategis sebagai daya tarik yang dinilai penting untuk suatu daerah dan menjadi sebagai pendorong pembangunan daerah yang memiliki potensi objek wisata (Firmansyah et al., 2018). Oleh karena itu, perlu adanya dorongan antara informasi pariwisata dan kebutuhan masyarakat. Sehingga, analisis pariwisata diperlukan untuk tujuan tersebut.

Sektor pariwisata saat ini tengah menjadi aspek pembangunan yang semakin berkembang sejak abad ke-21 dimana setiap daerah berupaya meningkatkan potensi yang dimiliki (Kusumastuti, 2016). Industri pariwisata telah mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa dekade terakhir dan kini menjadi salah satu industri paling populer di seluruh dunia (Suban, 2023). Selain itu pengembangan pariwisata memegang peranan penting dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu daerah (Mulyono et.al, 2022). Perkembangan pariwisata di suatu daerah tercermin dalam jumlah kunjungan wisatawan dari tahun ke tahun, demikian pula dengan Kota Makassar. Dikutip

dari Badan Pusat Statistik Kota Makassar, jumlah kunjungan wisatawan ke Kota Makassar sepanjang tahun 2023 mencapai 3,7 juta orang.

Berbagai event besar yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Makassar nampaknya berhasil menarik minat wisatawan untuk kembali berwisata di Kota Makassar. Hal ini disebabkan oleh tingginya minat wisatawan untuk mengeksplorasi lebih dalam destinasi-destinasi yang unik maupun destinasi wisata yang baru di Kota Makassar dan sekitarnya (Ainun et.al, 2024). Hal itu sejalan dengan misi Pemerintah Kota Makassar untuk mengembangkan kembali sektor pariwisata di Kota Makassar. Salah satu bentuk wisata yang pesat perkembangannya adalah wisata kuliner.

Peningkatan minat dari wisatawan lokal maupun mancanegara perlu dimanfaatkan secara optimal dengan menawarkan destinasi-destinasi wisata yang lebih unik dan menarik. Ini mencakup tidak hanya destinasi alam, budaya, dan sejarah, tetapi juga potensi kuliner khas daerah sebagai daya tarik wisata. Khususnya wisata kuliner saat ini memiliki daya tarik tersendiri bagi para wisatawan, karena menawarkan pengalaman yang lebih khusus dan autentik saat mengunjungi suatu daerah. Potensi wisata kuliner sangat menarik untuk dikembangkan, dan dapat menjadi bagian dari agenda pemerintah setempat, karena jenis wisata ini menekankan pada keberagaman makanan, kepuasan rasa, dan keunikan setiap hidangan (Jariyah et.al, 2024).

Kuliner merujuk pada segala hal yang berkaitan dengan makanan dan minuman, mulai dari persiapan bahan, memasak, dan hingga konsumsi. Kegiatan kuliner juga mencakup pada mengeksplor dan penemuan cita rasa baru, serta memahami nilai-nilai kebudayaan yang terkandung dalam hidangan (Fransiska, 2024). Kuliner dapat menjadi ciri khas karena mengandung simbol suatu daerah, sehingga suatu destinasi pariwisata dapat mengemas kuliner sebagai salah satu alat guna membedakan dirinya dengan destinasi pariwisata lainnya. Kuliner ditentukan oleh budaya, komunitas dan kebangsaan yang berbeda sehingga memiliki pilihan dan perbedaan antara suatu tempat dengan yang lain (Tominc, 2023).

Wisata kuliner merupakan kegiatan yang dilakukan ketika sedang berwisata dengan mencicipi makanan khas yang ada di suatu daerah (Saksosno, et al., 2018). Saat ini wisata kuliner menjadi salah satu hal baru dalam sektor pariwisata yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Wisata kuliner ini dapat menjadi pendukung bagi potensi wisata alam, wisata budaya, wisata sejarah dan wisata bahari yang ada pada suatu daerah. Tidak lengkap rasanya jika wisatawan berkunjung ke suatu daerah tanpa mencicipi makanan khas daerah tersebut. Dengan berbagai keanekaragaman Indonesia membuat di setiap wilayah Indonesia tentu memiliki kuliner dengan cita rasa tersendiri. Makanan adalah elemen penting dalam pengalaman wisata (Hall C.M, 2006). Makanan khas inilah yang dapat dijadikan daya tarik wisata yang dapat mengangkat citra dari suatu daerah.

Kota Makassar merupakan ibu kota Provinsi Sulawesi Selatan, yang terkenal kaya akan keanekaragaman kuliner khasnya. Kuliner khas yang terdapat di Makassar diantaranya seperti Coto Makassar, Sop Konro, Konro Bakar, Pallubasa, Sop Saudara, Pallumara, Palekko, Mie Titi dan lain sebagainya. Keanekaragaman kuliner di Kota Makassar ini membuat potensi yang cukup besar untuk dikembangkan dalam rangka sebagai penunjang dalam mengembangkan potensi wisata kuliner bagi para wisatawan lokal dan wisatawan asing yang berkunjung ke Kota Makassar. Kota Makassar juga sangat potensial untuk pengembangan wisata kuliner *seafood*, hal ini disebabkan selain perairan Makassar masih bersih dari pencemaran lingkungan sehingga biota laut banyak berkembang biak, juga karena letaknya yang strategis dan menjadi pintu gerbang kawasan timur Indonesia.

Dengan potensi yang besar di Kota Makassar ini belum didukung dengan informasi yang memadai mengenai tempat-tempat kuliner khas Sulawesi Selatan di Kota Makassar. Selama ini ketika membicarakan dan menunjukkan lokasi dimana pusat kuliner berada, seringkali keterangan yang didapatkan hanyalah terbatas pada nama kulinernya. Sedangkan kejelasan tentang lokasi dimana pusat kuliner dan informasi-informasi yang terkait seperti jam operasional dan menu favorit dari sebuah tempat makan tersebut tidak diinformasikan dengan baik dan jelas.

Masalah yang sering dialami oleh wisatawan yang sedang berkunjung ke Kota Makassar adalah kurangnya informasi mengenai tempat-tempat makan atau restoran yang biasa dijadikan sebagai destinasi kuliner. Seringkali wisatawan kebingungan mencari lokasi kuliner yang ingin dikunjungi. Seperti halnya saat ingin memakan Coto, akibat banyaknya kuliner Coto di kota Makassar sendiri seringkali membuat wisatawan kebingungan mencari tempat makan Coto mana

yang enak. Sama halnya dengan kuliner lainnya seperti Pallubasa, Pisang Ijo, dll. Hal ini pernah dialami oleh keluarga saya sendiri yang berkunjung dari luar kota yang merasa kebingungan mencari tempat kuliner yang enak dan tepat akibat kurangnya informasi yang tersedia.

Oleh karena itu, menghadapi permasalahan yang ada, maka diperlukan sebuah sarana yang memadai untuk memberikan informasi yang baik dan jelas serta lengkap tentang tempat kuliner yang ada di Kota Makassar. Salah satu langkah yang dapat diambil dengan menciptakan sebuah platform *digital tourism* berbasis *website* yakni "Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Website di Kota Makassar" sebagai solusi untuk memudahkan wisatawan dalam mencari destinasi-destinasi kuliner yang ada di Kota Makassar. Hal ini juga didukung berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Suliman, Seniati, Nur Iman, 2022) dengan judul "Perancangan *Website* Pencarian Lokasi Tempat Wisata Kuliner Di Kota Kendari". Pada penelelitian ini menyatakan bahwa dengan merancang sebuah *website* pencarian lokasi tempat wisata kuliner di Kota Kendari dengan bantuan Google Maps akan mempermudah masyarakat dalam menemukan lokasi tempat wisata kuliner. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Laurensia Suryani Balut, Lambang Probo Sumirat, Alda Raharja, 2024) dengan judul "Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web di Labuan Bajo NTT" juga menyatakan sistem informasi website memberikan informasi dan kemudahan mengenai kuliner bagi masyarakat atau pun wisatawan yang datang ke Labuan Bajo.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) untuk mengembangkan produk berbasis WordPress yang menyediakan informasi tentang wisata kuliner meliputi kuliner khas dan kuliner oleh-oleh Kota Makassar. Sugiyono (2013) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu serta menguji keefektifan dari produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *ADDIE* dalam pengembangannya. Menurut Sugiyono (dalam Kurnia et al., 2019) Model *ADDIE* ini terdapat 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation & Evaluation*. Dimulai dari tahap analisis yang dilakukan dengan wawancara untuk mengetahui permasalahan, kemudian tahapan rancangan meliputi *use case diagram, activity diagram, prototype, dan mockup*, kemudian tahap pengembangan menggunakan CMS *wordpress* dengan elementor, kemudian tahapan implementasi serta evaluasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan melibatkan survei pustaka dan survei lapangan yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis permasalahan yang ada. Survei lapangan dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kuliner khas Sulawesi Selatan, rumah makan/restoran populer yang dikunjungi wisatawan dan kuliner oleh-oleh yang ada di Kota Makassar. Kegiatan ini mencakup wawancara dengan pihak pelaku usaha kuliner untuk mendapatkan informasi mengenai kuliner khas Sulawesi Selatan di Kota Makassar. Evaluasi sistem dilakukan dengan metode pengujian *Black Box Testing* untuk menguji fungsionalitas dan pengujian usability dengan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan dan kenyamanan penggunaan sistem (Brooke, 1996). Perangkat yang digunakan meliputi laptop dengan prosesor *AMD Ryzen 3 5300U with Radeon Graphics*, sistem operasi Windows 11, WordPress 6.5 dengan Elementor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1). Hasil Penelitian

Website KulinerMakassar.id dikembangkan menggunakan platform WordPress, dengan menyesuaikan tema, plugin, dan kustomisasi yang disesuaikan dengan rancangan sistem. Website ini menjadi media promosi bagi pelaku usaha kuliner dan sebagai media informasi bagi wisatawan, dengan menu utama seperti Beranda, Tentang Kami, Kuliner Khas, Rumah Makan Populer, dan Oleh-Oleh.

a. Tabel 1. Tabel Uji Validator

Transisi	Skenario	Output	Berikan Tanda Centang (✓)
T1	User mengklik menu Beranda	Sistem menampilkan Halaman Utama	✓

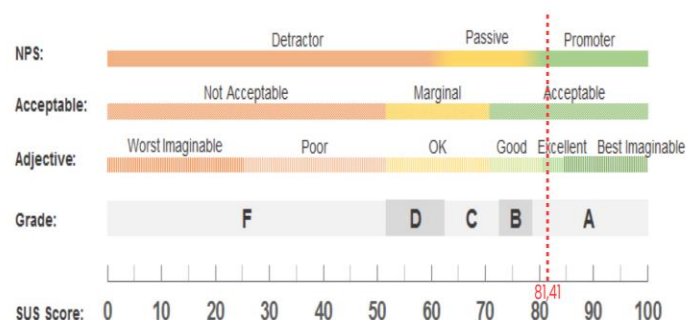
T2	User mengklik Lokasi Kuliner Khas	Sistem mengarahkan ke Lokasi Kuliner Khas	✓
T3	User mengklik Kuliner Khas Selengkapnya	Sistem menampilkan Halaman Kuliner Khas	✓
T4	User mengklik Lokasi Rumah Makan populer	Sistem mengarahkan ke Lokasi Rumah Makan	✓
T5	User mengklik Rumah Makan Populer Selengkapnya	Sistem menampilkan Halaman Rumah Makan Populer	✓
T6	User mengklik tombol WhatsApp Oleh Oleh	Sistem mengarahkan ke WhatsApp Oleh Oleh	✓
T7	User mengklik tombol Keranjang Oleh Oleh	Sistem mengarahkan ke Platform Pemesanan Online (Gojek/Shopee)	✓
T8	User mengklik tombol Instagram Oleh Oleh	Sistem mengarahkan ke Instagram Oleh Oleh	✓
T9	User mengklik Lokasi Oleh Oleh	Sistem mengarahkan ke Lokasi Oleh Oleh	✓
T10	User mengklik Oleh Oleh Selengkapnya	Sistem menampilkan Halaman Oleh Oleh	✓
T11	User mengklik menu FAQ	Sistem menampilkan menu FAQ	✓
T12	User mengklik Video	Sistem memutar Video	✓
T13	User mengklik menu Tentang Kami	Sistem menampilkan Halaman Tentang Kami	✓
T14	User mengklik menu narahubung (E-mail)	Sistem mengarahkan ke E-mail kulinermakassar100@gmail.com	✓
T15	User mengklik menu narahubung (WhatsApp)	Sistem mengarahkan ke WhatsApp narahubung	✓
T16	User mengklik menu Kuliner Khas	Sistem menampilkan halaman Kuliner Khas	✓
T17	User mengklik Lokasi Kuliner Khas	Sistem mengarahkan ke Lokasi Kuliner Khas	✓
T18	User mengklik Rumah Makan Selengkapnya	Sistem menampilkan Halaman Rumah Makan Populer	✓
T19	User mengklik Gambar Rumah Makan	Sistem menampilkan Postingan Rumah Makan	✓
T20	User mengklik Lokasi Rumah Makan	Sistem mengarahkan ke Lokasi Rumah Makan	✓
T21	User mengklik menu Kembali	Sistem mengarahkan kembali ke Halaman Rumah Makan Populer	✓
T22	User mengklik Oleh Oleh Selengkapnya	Sistem menampilkan Halaman Oleh Oleh	✓
T23	User mengklik Tambahkan Oleh Oleh	Sistem mengarahkan ke Laman Google Form Pendaftaran Usaha	✓
T24	User mengklik tombol WhatsApp Oleh Oleh	Sistem mengarahkan ke WhatsApp Oleh Oleh	✓
T25	User mengklik tombol Keranjang Oleh Oleh	Sistem mengarahkan ke Platform Pemesanan Online (Gojek/Shopee)	✓
T26	User mengklik tombol Instagram Oleh Oleh	Sistem mengarahkan ke Instagram Oleh Oleh	✓
T27	User mengklik Lokasi Oleh Oleh	Sistem mengarahkan ke Lokasi Oleh Oleh	✓

Dari hasil evaluasi pengujian diatas yang dilakukan oleh 3 orang validator menunjukkan bahwa seluruh skenario pengujian dinyatakan valid, tidak ditemukan error atau kendala dalam penggunaan *website*. Hal ini menunjukkan bahwa *website* Sistem Informasi Wisata Kuliner Kota Makassar telah memenuhi aspek fungsionalitas, siap dioperasikan dan layak digunakan sebagai media promosi dan informasi.

b. Tabel 2. Tabel Interpretasi Hasil Skor SUS

Nama	Nomor Pertanyaan										Total	Skor (*2,25)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	37	83,25
R2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	35	78,75
R3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	90
R4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	2	35	78,75
R5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	85,5
...	..	..	..	..	..	..	..	..	..	..	..	...
R70	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	87,75
Jumlah Skor											5699,25	
Rata-Rata											81,41	

Hasil keseluruhan pada perhitungan ini menunjukkan jumlah skor sebesar 5699,25 yang menunjukkan tingkat usabilitas dan kemudahan penggunaan sistem oleh pengguna dinilai sangat baik. Rata-rata skor diperoleh dengan membagi total skor keseluruhan dengan jumlah responden yang mengikuti pengujian. Pada penelitian ini total skor yang didapat adalah 5699,25 yang diperoleh dari 70 responden. Maka perhitungan rata-ratanya adalah $5699,25 \div 70 = 81,41$.



Gambar 1. Hasil Interpretasi Skor SUS

Berdasarkan kategori pada interpretasi skor SUS, berikut kategori-kategori yang telah disesuaikan dengan nilai akhir skor SUS:

1. *Grade Scale*, nilai SUS 81,41 masuk ke dalam skala kelas peringkat A yang berarti sistem informasi KulinerMakassar.id sangat bagus.
2. *Adjective Rating*, nilai SUS 81,41 termasuk kategori *Excellent* dimana *website* KulinerMakassar.id terbilang sangat baik.
3. *Acceptability Range*, nilai SUS 81,41 termasuk dalam kategori *Acceptable*.
4. *Percentile Rank*, nilai SUS 81,41 berada pada kisaran 90 – 95 merupakan skor yang cukup tinggi.
5. *Net Promoter Score* (NPS), nilai SUS 81,41 termasuk dalam kelas *Promoter* yang berarti pengguna memberikan respon yang positif dalam merekomendasikan *website* KulinerMakassar.id.

Dari hasil pengujian usabilitas pada *website* KulinerMakassar.id, sistem informasi wisata kuliner ini memiliki skor sebesar 81,41. Berdasarkan pada penilaian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sistem ini mudah digunakan oleh pengguna sebagai sarana untuk mendapatkan informasi terkait wisata kuliner. Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan pemerintah setempat dapat lebih mudah mengelola dan mempromosikan wisata kuliner yang ada di Kota Makassar.

2). Pembahasan

KulinerMakassar.id merupakan sebuah sistem informasi berbasis *website* yang dikembangkan untuk menyediakan informasi lengkap mengenai wisata kuliner di Kota Makassar. Informasi didalamnya meliputi kuliner khas, rumah makan populer serta oleh-oleh kuliner baik makanan dan minuman yang kerap dijadikan wisatawan sebagai buah tangan ketika berkunjung ke Kota Makassar. Sistem informasi ini dikembangkan menggunakan WordPress sebab kemudahan penggunaan serta fleksibilitas yang dimilikinya. WordPress juga mulai digunakan sebagai CMS karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya (Risianto, 2014). Penggunaan WordPress ini dipilih sebab memudahkan untuk membangun *website* tanpa harus memprogramnya secara manual. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut (Surniandari & Gustaman, 2012) model ADDIE mencakup lima tahapan, yaitu: analisis (*analysis*) untuk mengidentifikasi kebutuhan, rancangan (*design*) untuk menganalisis konsep tampilan sistem informasi yang akan dikembangkan, pengembangan (*Development*) berfokus pada penciptaan produk yang akan dikembangkan, implementasi (*implementation*) untuk melakukan uji coba agar dapat mengetahui tingkat kemudahan navigasi dan terakhir evaluasi (*evaluation*) digunakan sebagai acuan apakah *website* yang dibuat layak atau tidak untuk digunakan dalam skala luas. Model penelitian ADDIE dipilih karena lebih rinci dan mudah dipahami oleh peneliti serta pertimbangan bahwa model ini bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap dan sistematis.

Tahap analisis (*analysis*) pada penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan pengumpulan kebutuhan yang dilakukan dengan studi pustaka dan survei lapangan. Pada tahap perancangan (*design*), sistem didesain sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam proses perancangan ini melibatkan beberapa aspek, yaitu: *use case diagram*, *activity diagram*, *prototype*, dan *mockup*. Pada tahap pengembangan (*development*), *website* dibangun menggunakan CMS WordPress dengan Elementor untuk memperluas fungsionalitas *website*. Pada tahap implementasi (*implementation*), sistem informasi wisata kuliner Kota Makassar akan diuji coba dalam skala kecil dengan melibatkan kelompok pengguna terbatas. Hasil dari uji coba ini akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan serta pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan kualitas layanan yang diberikan kepada pengguna. Dalam proses uji coba, setiap kekurangan yang ditemukan akan diperbaiki agar sistem dapat berfungsi secara optimal sesuai dengan kebutuhan pengguna. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem informasi ini telah siap digunakan sebelum diperkenalkan secara lebih luas.

Evaluasi efektivitas sistem dilakukan dengan pengujian fungsionalitas dengan metode *Black Box Testing* dan pengujian usabilitas dengan *System Usability Scale* (SUS). Dari hasil pengujian SUS menunjukkan bahwa sistem informasi yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 81,41. Berdasarkan interpretasi SUS, nilai di atas 68 mengindikasikan bahwa usabilitas sistem berada di atas rata-rata atau dalam kategori baik (Martoyo & Suprpto, 2015). *Website* sistem informasi wisata kuliner yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 81,41 dan berada pada *percentile* 90 – 95 yang berarti bahwa nilai *percentile rank* KulinerMakassar.id berada di atas rata-rata, dimana skor rata-rata/

skor minimal untuk sistem informasi dikatakan *acceptable* adalah jika *percentile rank* mendapat <50 (Sari, 2019). Suatu sistem informasi dapat dikatakan berhasil, salah satunya jika sistem informasi tersebut dapat digunakan dengan mudah dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna (Widiatmoko, dkk., 2015). Sistem informasi wisata kuliner yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai penyedia informasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan daya tarik destinasi wisata khususnya wisata kuliner melalui pengelolaan konten yang lebih terstruktur. Penerapan teknologi informasi dalam industri pariwisata dapat meningkatkan daya saing destinasi melalui penyebaran informasi yang lebih efektif dan interaksi yang lebih baik dengan wisatawan (Buhalis, Law, 2008). Evaluasi sistem menggunakan *System Usability Scale* (SUS) memberikan wawasan mengenai kekuatan dan kelemahan sistem, sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas layanan.

KESIMPULAN

Website sistem informasi wisata kuliner yaitu KuliinerMakassar.id berhasil dikembangkan menggunakan metode (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* yang memiliki tahapan *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). *Website* yang dibangun mencakup berbagai menu utama seperti Beranda, Tentang Kami, Kuliner Khas, Rumah Makan Populer dan Oleh-Oleh. Validasi pada *website* dilakukan dengan analisis kesesuaian fungsional melalui *Black Box Testing* untuk menunjukkan kelayakan sistem. Kemudian evaluasi usabilitas dengan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor 81,41 yang menunjukkan tingkat usabilitas dan kemudahan penggunaan sistem oleh pengguna dinilai sangat baik. Secara keseluruhan, *webiste* KulinerMakassar.id diharapkan dapat memberikan manfaat maksimal bagi pengelola maupun pengguna, serta menjadi sarana yang informatif dan dapat digunakan dengan mudah dan efisien oleh masyarakat dalam eksplorasi wisata kuliner di Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Brooke, J. (1996). SUS: A quick and dirty usability scale. *Usability Evaluation in industry*, 189. Sauro, J., & Lewis, J. R. (2018, May). Item Benchmarks For The System Usability Scale. *Journal of Usability Scale*, Vol. 13, 158-167.
- Buhalis, D., & Law, R. (2008). Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the Internet—The state of eTourism research. *Tourism management*, 29(4), 609-623.
- DeLone, W. H., & McLean, E. R. (2003). The DeLone and McLean model of information systems success: a ten-year update. *Journal of management information systems*, 19(4), 9-30.
- Firmansyah, M. D., Santoso, E., & Dewi, R. K. (2018). Sistem Rekomendasi Tempat Wisata di Kota Malang Menggunakan Metode Hybrid Fuzzy-Floyd Warshall. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2442-2447.
- Fowler, A., & Wilkinson, T. (1998). An examination of the role of the information systems centre. *The Journal of Strategic Information Systems*, 7(2), 87-111.
- Fransiska, H., & Azhari, A. (2024). SISTEM INFORMASI PARIWISATA DIKABUPATEN LAMPUNG TENGAH BERBASIS WEB GIS. *Journal of Computer Science and Informatics (JOCSI)*, 2(1), 7-11.
- Gozali, G. (2021). Analisis Pengalaman Wisatawan Sebagai Basis Pengembangan Destinasi Wisata Kuliner. *Jurnal Minfo Polgan*, 10(1), 45-52.
- Hall, C. M. (2006). Introduction: Culinary tourism and regional development: From slow food to slow tourism?. *Tourism Review International*, 9(4), 303.
- Hall, C. M., Sharples, L., Mitchell, R., Macionis, N., & Cambourne, B. (Eds.). (2004). *Food tourism around the world*. Routledge.
- Husein, M. F., & Wibowo, A. (2000). Sistem Informasi Komputer. *Penerbit Eiex Media Komputindo*, Jakarta.
- Jariyah, A., Sahabuddin, R., Rakib, M., & Najamuddin, N. (2024). POTENSI KOTA MAKASSAR SEBAGAI KOTA WISATA KULINER MENUJU MAKASSAR KOTA KREATIF. *Referensi: Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi*, 12(1), 115-127.

- Kotler, P. (2017). Philip Kotler: some of my adventures in marketing. *Journal of Historical Research in Marketing*, 9(2), 203-208.
- Kusumastuti, S. Y. (2016). Peranan sektor pariwisata dalam perekonomian Indonesia: analisis input-output. *SKRIPSI-2014*.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2004). *Management information systems: Managing the digital firm*. Pearson Educación.
- Martoyo, W. U., & Suprpto, F. (2015). Kajian evaluasi usability dan utility pada situs web. SESINDO 2015.
- Murtadho, Ahmad, and M. Rifki Shihab. "Analisis Situs E-Tourism Indonesia: Studi Terhadap Persebaran Geografis, Pengklasifikasian Situs Serta Pemanfaatan Fungsi Dan Fitur." *Journal of Information Systems* 7.1 (2011): 13-25.
- Rahmawati, S., Widayat, R. M., & Zitri, I. (2024, June). COLLECTIVE ACTION DINAS PARIWISATA DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI GUNA MENINGKATKAN INDUSTRI PARIWISATA DI KABUPATEN BIMA. In *SEMINAR NASIONAL LPPM UMMAT* (Vol. 3, pp. 1094-1107).
- Risdanto, B. (2014). Pengembangan e-learning Berbasis Web Menggunakan CMS (Content Management System) Wordpress di SMA Negeri 1 Kota Magelang. Magelang: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saksono, N. D., Sari, Y. A., & Dewi, R. K. (2018). Rekomendasi lokasi wisata kuliner menggunakan metode K-Means clustering dan simple additive weighting. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(10), 3835-3842.
- Shabrina, V. G. (2019). Pengaruh Revolusi Digital terhadap Pemasaran dan Perilaku Konsumen. *Jurnal Pewart Indonesia*, 1(2), 131-141.
- Tominc, A. (2023). Between the Balkans and Central Europe: Celebrity chefs, national culinary identity and the post-socialist elite in Slovenia. *Food and Foodways*, 31(2), 67-89.
- Wahid, A. (2015). *Strategi Pengembangan Wisata Nusa Tenggara Barat Menuju Destinasi Utama Wisata Islami* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA).
- Widiatmoko, M.E., Suyanto, M., Sofyan, A. F. Analisis Sistem Informasi dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus: Website STMIK Amikom Yogyakarta). *Jurnal Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta*. Volume VII, No. 1. 2015
- Yanti, D. (2019). Analisis strategi pengembangan digital tourism sebagai promosi pariwisata di Toba Samosir. *Jurnal Darma Agung*, 27(1), 814-821.