



Perancangan Media Informasi Digital Berbasis Website Interaktif untuk Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi

Bayu Hardi Caniago

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
E-mail: Caniagoboss77@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Kuantan Singingi merupakan daerah yang memiliki potensi budaya dan pariwisata yang beragam, seperti kekayaan adat istiadat, kesenian tradisional, serta destinasi wisata alam yang bernilai historis dan memiliki daya tarik tinggi. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya terpublikasi secara optimal akibat keterbatasan media informasi digital yang terintegrasi dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media informasi digital berbasis website interaktif yang dapat menyajikan informasi budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi secara komprehensif, menarik, dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan sistem (system development life cycle). Perancangan website menekankan aspek antarmuka dan pengalaman pengguna untuk meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui studi literatur, observasi, dan pengumpulan data terkait budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah website interaktif yang menyajikan informasi budaya dan pariwisata secara terstruktur, dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti galeri multimedia, lokasi objek wisata, dan menu pencarian informasi. Website yang dirancang diharapkan menjadi media promosi, edukasi budaya, dan pusat informasi pendukung pengembangan pariwisata daerah. Penelitian menunjukkan bahwa website interaktif efektif dalam meningkatkan akses informasi, memperluas promosi, dan memperkuat identitas budaya serta pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi.

Artikel Info

Article History:
Submitted/Received: 11/12/2025
First Revised: /11/12/2025
Accepted: 16/12/2025
Publication Date: 16/12/2025

Kata Kunci:

Media Informasi Digital,
Website Interaktif, Budaya,
Pariwisata, Kabupaten
Kuantan Singingi.



Copyright (c) 2025. Bayu Hardi Caniago

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penyebaran informasi dan promosi daerah. Media digital berbasis internet, khususnya website, menjadi sarana strategis dalam menyampaikan informasi secara cepat, luas, dan mudah diakses oleh masyarakat (Laudon & Laudon, 2020). Website interaktif tidak hanya berfungsi sebagai penyedia informasi, tetapi juga sebagai media komunikasi dua arah yang mampu meningkatkan keterlibatan pengguna melalui fitur-fitur interaktif (Pressman & Maxim, 2020).

Kabupaten Kuantan Singingi merupakan salah satu daerah di Provinsi Riau yang memiliki potensi budaya dan pariwisata yang sangat beragam. Potensi tersebut meliputi kekayaan budaya lokal seperti adat istiadat, kesenian tradisional, dan upacara adat, serta destinasi wisata alam dan buatan yang memiliki nilai sejarah dan daya tarik tinggi (Koentjaraningrat, 2009). Salah satu ikon budaya yang dikenal secara luas adalah Pacu Jalur, yang telah menjadi identitas budaya daerah dan berpotensi menarik wisatawan dari berbagai daerah, bahkan mancanegara (Sedyawati, 2014). Selain itu, Kabupaten Kuantan Singingi juga memiliki berbagai objek wisata alam seperti sungai, air terjun, dan kawasan pedesaan yang masih asri dan berpotensi dikembangkan sebagai destinasi wisata unggulan daerah.

Namun demikian, potensi budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi tersebut belum sepenuhnya dikenal secara luas oleh masyarakat luar daerah. Salah satu faktor penyebabnya adalah keterbatasan media informasi yang efektif, terintegrasi, dan mudah diakses. Informasi mengenai budaya dan pariwisata masih tersebar pada berbagai media yang bersifat parsial dan kurang terstruktur, serta belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal (Buhalis & Law, 2008). Kondisi ini mengakibatkan informasi sulit diperoleh, kurang menarik, dan tidak mampu memberikan pengalaman eksplorasi yang maksimal bagi calon wisatawan.

Di sisi lain, kebutuhan masyarakat akan informasi digital yang akurat, aktual, dan interaktif semakin meningkat. Pengguna internet cenderung menginginkan media informasi yang tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga didukung oleh elemen visual seperti gambar, video, peta lokasi, serta fitur interaktif yang memudahkan pencarian dan pemahaman informasi (Nielsen, 2012). Tanpa adanya media digital yang dirancang secara baik dan terstruktur, potensi budaya dan pariwisata daerah berisiko kurang terekspos dan kalah bersaing dengan daerah lain yang telah lebih dahulu memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana promosi (UNWTO, 2021).

Oleh karena itu, diperlukan suatu media informasi digital berbasis website interaktif yang mampu menyajikan informasi budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi secara komprehensif, menarik, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Website interaktif diharapkan dapat menjadi sarana promosi yang efektif, media edukasi budaya, serta pusat informasi resmi yang mendukung pengembangan sektor pariwisata daerah (Buhalis, 2008). Melalui perancangan website yang memperhatikan aspek antarmuka pengguna (user interface), pengalaman pengguna (user experience), dan konten informatif yang relevan, diharapkan mampu meningkatkan minat kunjungan wisata serta memperkuat identitas budaya Kabupaten Kuantan Singingi di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada perancangan media informasi digital berbasis website interaktif yang dapat menjadi solusi dalam mengoptimalkan penyebaran informasi budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi secara efektif dan berkelanjutan.

2. Metodologi

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh data dan informasi yang relevan serta akurat sebagai dasar dalam perancangan media informasi digital berbasis website interaktif untuk budaya dan pariwisata Kabupaten

Kuantan Singingi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen resmi yang relevan. Studi ini bertujuan untuk memperoleh landasan teori mengenai media informasi digital, website interaktif, user interface, user experience, serta konsep budaya dan pariwisata. Selain itu, studi literatur juga digunakan sebagai dasar dalam menentukan metode penelitian dan pendekatan perancangan sistem.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi penyebaran informasi budaya dan pariwisata di Kabupaten Kuantan Singingi, baik melalui media yang telah ada maupun kondisi di lapangan. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, kebutuhan pengguna, serta peluang pengembangan media informasi digital yang lebih efektif dan terintegrasi.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan pihak-pihak terkait, seperti pengelola pariwisata daerah, dinas terkait, tokoh budaya, atau pihak yang berkompeten dalam bidang budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data primer berupa informasi, masukan, dan kebutuhan pengguna yang berkaitan dengan konten serta fitur yang akan dikembangkan pada website.

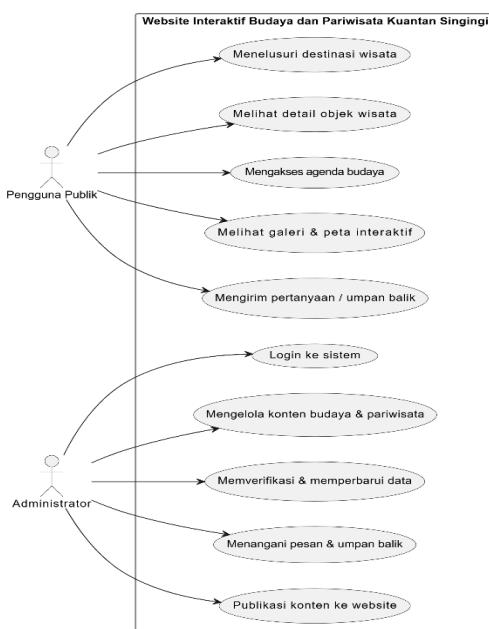
4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa dokumen, foto, video, arsip, serta data pendukung lainnya yang berkaitan dengan budaya dan objek pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi. Data dokumentasi digunakan sebagai bahan konten dalam website serta sebagai pendukung dalam analisis dan perancangan media informasi digital.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (user) dan sistem dalam perancangan media informasi digital berbasis website interaktif untuk budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi. Diagram ini menunjukkan fungsi-fungsi utama yang dapat diakses oleh pengguna serta peran masing-masing aktor dalam sistem.



Gambar 1. Use Case Diagram

3.2 Activity Diagram

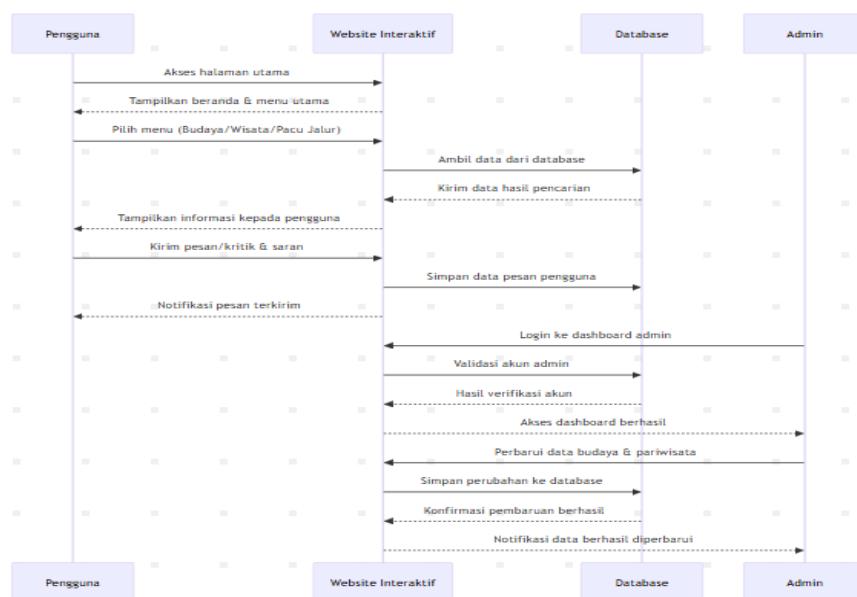
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas atau proses kerja sistem dalam media informasi digital berbasis website interaktif untuk budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi. Diagram ini menunjukkan urutan aktivitas mulai dari pengguna mengakses website hingga sistem menampilkan informasi yang dibutuhkan.



Gambar 2. Activity Diagram

3.3 Sequence Diagram

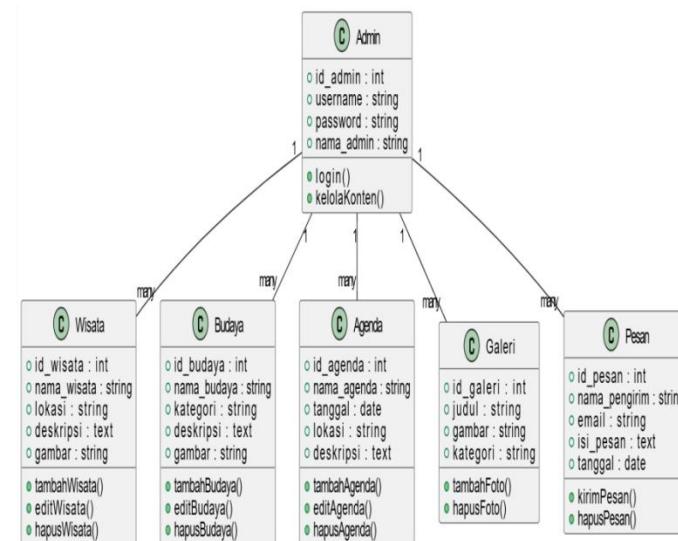
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan urutan interaksi antar objek dalam sistem media informasi digital berbasis website interaktif untuk budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi. Diagram ini menunjukkan aliran pesan yang terjadi secara berurutan dari waktu ke waktu antara pengguna, sistem, dan basis data.



Gambar 3. Sequence Diagram

3.4 Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur kelas dalam sistem media informasi digital berbasis website interaktif untuk budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi. Diagram ini menunjukkan kelas-kelas utama beserta atribut, metode, dan hubungan antar kelas yang membentuk sistem secara keseluruhan.



Gambar 4. Class Diagram

3.5 Tampilan Interface Berbasis Web

Tampilan antarmuka (user interface) pada media informasi digital berbasis web untuk budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi dirancang dengan memperhatikan kemudahan akses melalui peramban (web browser) tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Desain antarmuka dibuat responsif sehingga dapat menyesuaikan tampilan pada berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone.

1. Tampilan Input Data Budaya

Tampilan input data budaya pada sistem berbasis web ini digunakan oleh admin untuk mengelola informasi budaya Kabupaten Kuantan Singingi. Tampilan dirancang sederhana dan terstruktur dengan form input yang jelas, sehingga memudahkan admin dalam memasukkan dan memperbarui data budaya.

Gambar 5. Tampilan Input Data Budaya

2. Tampilan Input Data Pariwisata

Tampilan input data pariwisata pada sistem berbasis web ini digunakan oleh admin untuk mengelola informasi destinasi wisata Kabupaten Kuantan Singingi. Tampilan dirancang terstruktur dengan form input yang jelas, sehingga memudahkan proses pengisian dan pengelolaan data pariwisata.

Gambar 6. Tampilan Input Data Pariwisata

3. Tampilan Input Galeri Multimedia

Tampilan input galeri multimedia pada sistem berbasis web ini digunakan oleh admin untuk mengelola konten multimedia berupa gambar dan video yang berkaitan dengan budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi. Tampilan dirancang sederhana dan terstruktur sehingga memudahkan admin dalam menambahkan dan mengelola data galeri.

Gambar 7. Tampilan Input Galeri Multimedia

4. Tampilan Input Informasi Berita / Agenda

Tampilan input informasi berita dan agenda pada sistem berbasis web ini digunakan oleh admin untuk mengelola konten informasi terkait budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi. Tampilan dirancang sederhana dan terstruktur sehingga memudahkan admin dalam memasukkan dan memperbarui data informasi.

The screenshot shows a web-based form titled "Form Input Informasi Berita / Agenda". The form consists of several input fields and a file upload section. At the top, there is a field for "ID Informasi" with the value "Otomatis". Below it is a "Judul Informasi" field with placeholder text "Masukkan judul berita atau agenda". A "Jenis Informasi" dropdown menu is set to "-- Pilih Jenis --". The "Tanggal" field is a date input set to "dd/mm/yyyy". The "Isi Informasi" field is a large text area with placeholder text "Isi berita atau agenda kegiatan". Below these is a "Gambar Pendukung" section with a "Choose File" button and a message "No file chosen". Under "Status Publikasi", there are two radio buttons: "Aktif" (selected) and "Tidak Aktif". At the bottom right are "Reset" and "Simpan" buttons.

Gambar 8. Tampilan Input Informasi Berita / Agenda

4. Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan pada penelitian mengenai Perancangan Media Informasi Digital Berbasis Website Interaktif untuk Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi web mampu menjadi solusi yang efektif dalam penyediaan dan penyebaran informasi budaya dan pariwisata daerah. Website interaktif yang dirancang memungkinkan informasi disajikan secara terstruktur, mudah diakses, dan dapat menjangkau masyarakat luas tanpa batasan ruang dan waktu. Perancangan sistem dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, baik dari sisi admin maupun pengunjung. Dari sisi admin, website mempermudah proses pengelolaan data budaya, pariwisata, galeri multimedia, serta informasi berita dan agenda melalui tampilan input yang sederhana dan terstruktur. Dari sisi pengunjung, website memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang informatif dan menarik melalui penyajian konten teks, gambar, dan media pendukung lainnya. Selain itu, penerapan prinsip user interface dan user experience dalam perancangan tampilan website berkontribusi dalam meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan pengguna saat mengakses informasi. Desain antarmuka yang responsif dan konsisten menjadikan website dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, sehingga meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Dengan adanya media informasi digital berbasis website interaktif ini, diharapkan dapat mendukung promosi budaya dan pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi secara lebih optimal, meningkatkan minat kunjungan wisata, serta memperkuat identitas budaya daerah di era digital. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan website interaktif dapat menjadi sarana strategis dalam pengembangan sektor budaya dan pariwisata daerah secara berkelanjutan.

5. Daftar Pustaka

- Al-Hafiz, N. W., & Haswan, F. (2018). Sistem Informasi Monografi Kecamatan Singingi. *Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi)*, 3(1), 1-10.
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2008.01.005>

- Chiou, W. C., Lin, C. C., & Perng, C. (2010). A strategic framework for website evaluation based on a review of the literature from 1995–2006. *Information & Management*, 47(5–6), 282–290. <https://doi.org/10.1016/j.im.2010.06.002>
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience – A research agenda. *Behaviour & Information Technology*, 25(2), 91–97. <https://doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Haswan, F. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penduduk Kelurahan Sungai Jering Berbasis Web Dengan Object Oriented Programming. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 1(2), 92–100.
- Hidayat, R., & Nugroho, E. (2019). Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi daerah. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(3), 287–294. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019631192>
- Ismail, A., & Yunan, Y. S. M. (2016). Service quality as a predictor of customer satisfaction and loyalty in tourism industry. *International Journal of Economics and Financial Issues*, 6(S7), 125–129.
- Ladhari, R. (2010). Developing e-service quality scales: A literature review. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 17(6), 464–477. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2010.06.003>
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to usability. *Nielsen Norman Group Journal*, 15(1), 1–7.
- Rahmawati, D., & Pratama, R. (2020). Pemanfaatan website sebagai media informasi dan promosi pariwisata daerah. *Jurnal Sistem Informasi*, 16(2), 120–130. <https://doi.org/10.21609/jsi.v16i2.950>
- Santoso, B., & Anwar, S. (2018). Pengembangan sistem informasi berbasis web untuk promosi pariwisata. *Jurnal Informatika*, 12(1), 45–54.
- Suryanto, T., & Kurniawan, A. (2017). Peran teknologi informasi dalam pengembangan pariwisata daerah. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 1(2), 93–102.
- Zhang, P., & Von Dran, G. (2001). User expectations and rankings of quality factors in different website domains. *International Journal of Electronic Commerce*, 6(2), 9–33. <https://doi.org/10.1080/10864415.2001.11044247>