

Sistem Informasi Media Promosi dan Edukasi Wisata Sejarah Kampung Kapitan di Kota Palembang Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)

Fenny Purwani¹, Muhammad Faiz Maulana², Redho Zulfanur³, Muhammad Rifqi Thoohaa Anas⁴, M. Faqih Ibrahim Al-Fathi⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
fennypurwani_uin@radenfatah.ac.id, 2210803010@radenfatah.ac.id, 2220803028@radenfatah.ac.id,
2210803009@radenfatah.ac.id, 2210803002@radenfatah.ac.id

Abstrak

Kampung Kapitan di Palembang merupakan kawasan cagar budaya yang memiliki nilai sejarah dan akulturasi budaya, namun belum didukung media informasi digital yang memadai sehingga promosi dan edukasi kepada wisatawan belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem informasi berbasis web yang menyajikan informasi sejarah, budaya, arsitektur, galeri, peta interaktif, dan produk lokal sebagai media promosi dan edukasi terpadu. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Rapid Application Development (RAD) melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, konstruksi, implementasi, dan pengujian menggunakan Black Box Testing. Pada tahap implementasi, prosedur penelitian meliputi pengunggahan sistem ke server hosting, konfigurasi domain dan database, pembuatan serta pengujian QR Code, penempatan QR Code di titik kawasan wisata, serta pemberian pelatihan penggunaan sistem kepada pengelola Kampung Kapitan. Hasil yang diharapkan adalah tersedianya sistem informasi yang mampu meningkatkan aksesibilitas informasi, memperkuat promosi budaya, serta mendukung pengembangan ekonomi kreatif masyarakat setempat.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Kampung Kapitan, Media Promosi, Edukasi Wisata, Rapid Application Development (RAD).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk pariwisata. Pemanfaatan media digital menjadi kebutuhan penting untuk mendukung promosi destinasi wisata serta menyediakan informasi yang mudah diakses oleh masyarakat. Kota Palembang sebagai kota bersejarah memiliki banyak kawasan bernilai budaya tinggi, salah satunya Kampung Kapitan. Kawasan ini merupakan cagar budaya yang mencerminkan akulturasi budaya Tionghoa, Palembang, dan Belanda. Namun, potensi sejarah dan budaya tersebut belum dimanfaatkan secara optimal karena minimnya media informasi digital serta terbatasnya promosi berbasis teknologi. Permasalahan utama yang dihadapi Kampung Kapitan meliputi: kurangnya dokumentasi sejarah yang terstruktur, informasi yang tersebar dan tidak terintegrasi, promosi wisata yang masih konvensional, serta belum adanya platform digital yang menampilkan potensi ekonomi kreatif masyarakat setempat.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya jumlah kunjungan masyarakat serta kurang teresponnya nilai budaya dan ekonomi lokal. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis web yang dapat menyajikan informasi sejarah, budaya, arsitektur, dan produk lokal Kampung Kapitan secara terpadu. Sistem ini diharapkan mampu menjadi media edukasi dan promosi yang efektif bagi wisatawan maupun masyarakat, serta membuka peluang pengembangan ekonomi kreatif di kawasan tersebut. Manfaat yang diharapkan meliputi penyediaan informasi komprehensif yang mudah diakses, peningkatan daya tarik wisata, pemberdayaan masyarakat lokal, serta dukungan bagi pelestarian budaya kawasan. Penelitian ini juga memberi kontribusi akademik bagi pengembangan teknologi informasi pada sektor pariwisata. Nilai kebaruan (novelty) penelitian terletak pada integrasi fitur edukasi sejarah, promosi budaya, katalog produk lokal, peta interaktif, dokumentasi visual, buku tamu digital, serta dashboard pengelolaan konten dalam satu platform terpadu. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung hanya fokus pada promosi wisata atau informasi budaya tanpa menggabungkan aspek sejarah, edukasi, dan ekonomi kreatif secara menyeluruh.

METODE

Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengembangan sistem informasi berbasis web yang bertujuan menyajikan informasi sejarah, budaya, dan potensi ekonomi kreatif di Kampung Kapitan. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2025 dimulai dari bulan September-Desember dengan lokasi objek penelitian di Kampung Kapitan, 7 Ulu, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

Alat penelitian meliputi laptop sebagai perangkat pengembangan sistem, smartphone untuk pengujian tampilan mobile dan pemindaian QR Code, serta perangkat lunak seperti XAMPP, PHP, MySQL, HTML, CSS, JavaScript, dan Bootstrap. Bahan penelitian mencakup data sejarah Kampung Kapitan, dokumentasi visual, informasi budaya, serta data tentang produk lokal masyarakat.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui:

- Observasi langsung di kawasan Kampung Kapitan untuk mengidentifikasi kondisi dan potensi wisata.
- Wawancara dengan masyarakat lokal dan pengelola kawasan.
- Studi pustaka melalui jurnal, artikel, dan penelitian terdahulu.
- Dokumentasi berupa foto, video, dan arsip yang relevan.

Pengembangan sistem menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) melalui empat tahap utama:

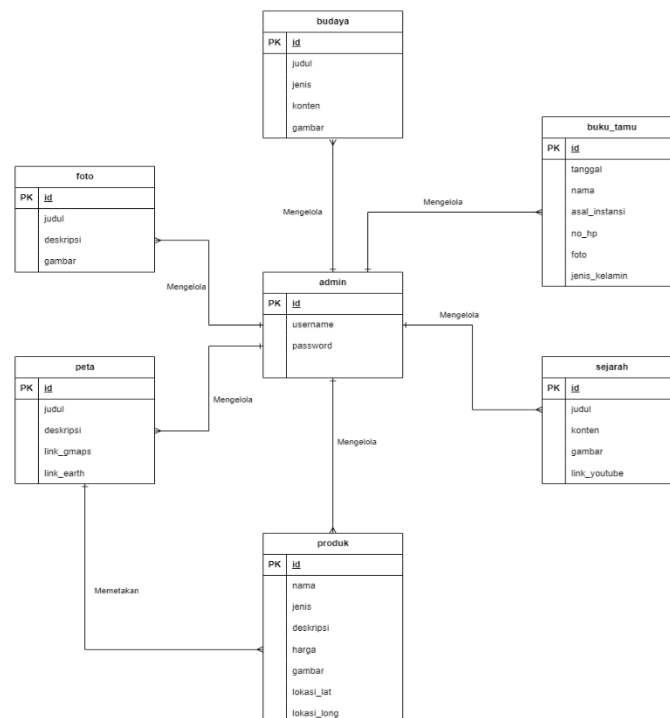
1. Requirements Planning, yaitu identifikasi kebutuhan pengguna terkait informasi sejarah, budaya, peta interaktif, galeri, dan produk lokal.
2. User Design, yaitu pembuatan prototipe antarmuka yang dievaluasi bersama pengguna.
3. Construction, yaitu pembangunan sistem menggunakan PHP, HTML, CSS, JavaScript, dan MySQL.
4. Cutover, yaitu pengujian, evaluasi, perbaikan, dan implementasi sistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

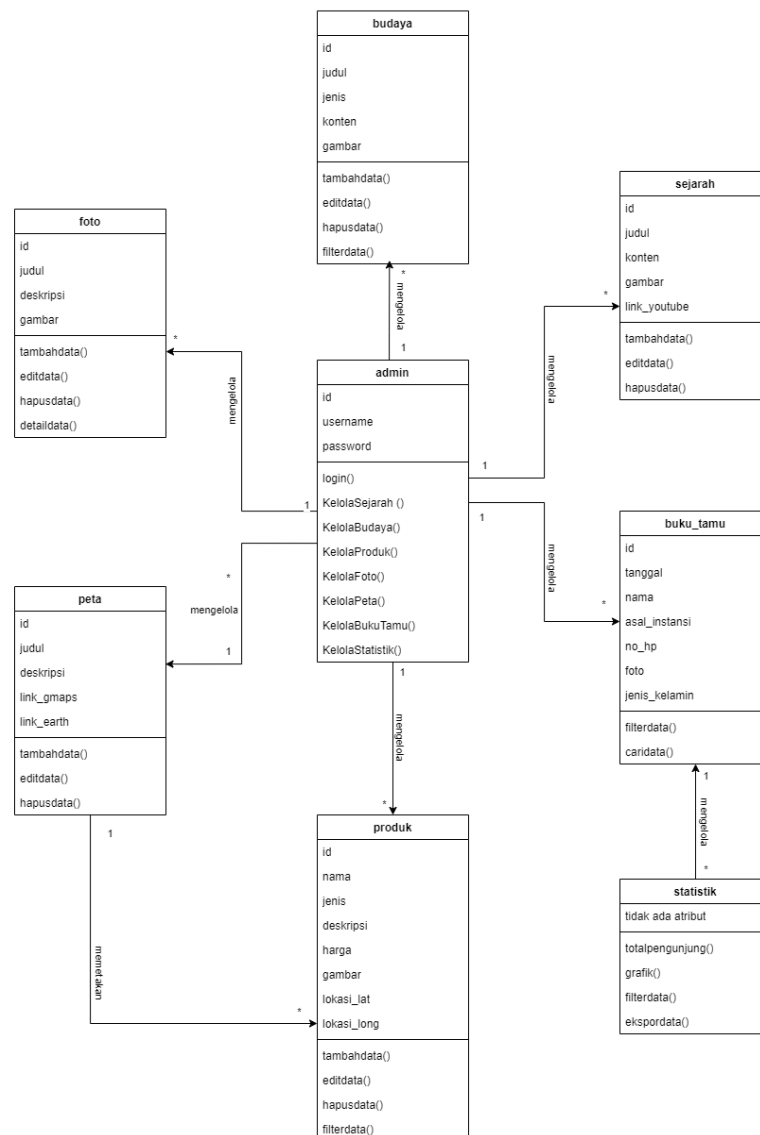
Perancangan Sistem

Perancangan sistem menggunakan Unified Modelling Language (UML), meliputi:

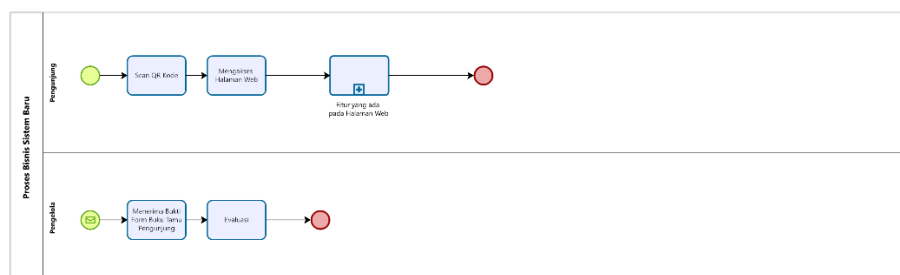
- ERD untuk merancang struktur basis data

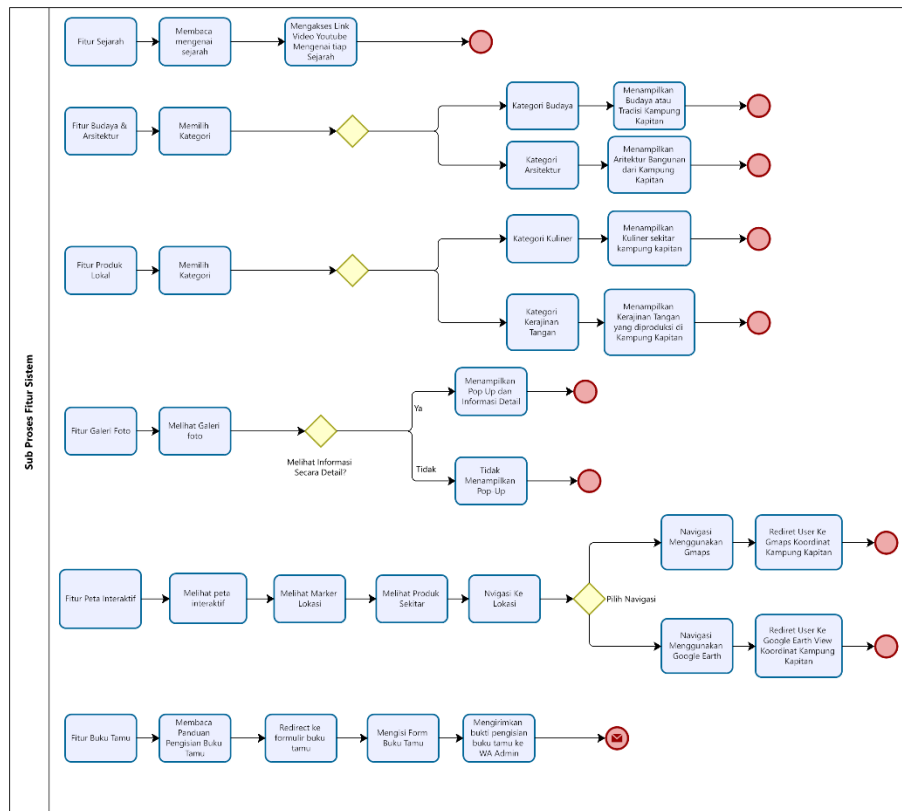


- Class Diagram untuk mendefinisikan hubungan struktur data dan relasi antar entitas tabel.



- BPMN untuk menggambarkan alur proses bisnis.





Powered by

 Modeler

Fitur-fitur yang dirancang antara lain:

- Beranda: Halaman utama yang menampilkan pengenalan Kampung Kapitan dan informasi umum kawasan wisata



- Sejarah: Menyajikan informasi sejarah Kampung Kapitan secara kronologis sebagai media edukatif bagi pengunjung



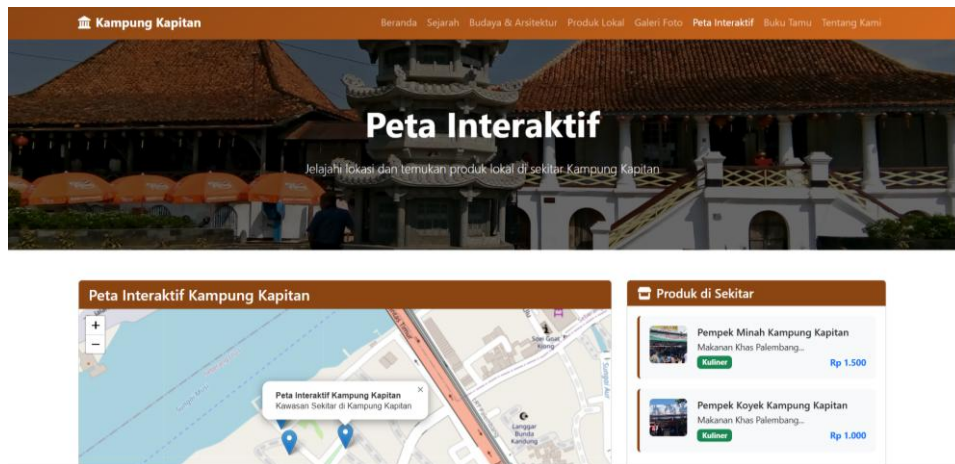
- Budaya & Arsitektur: Menampilkan informasi budaya, tradisi, serta bentuk arsitektur khas Kampung Kapitan



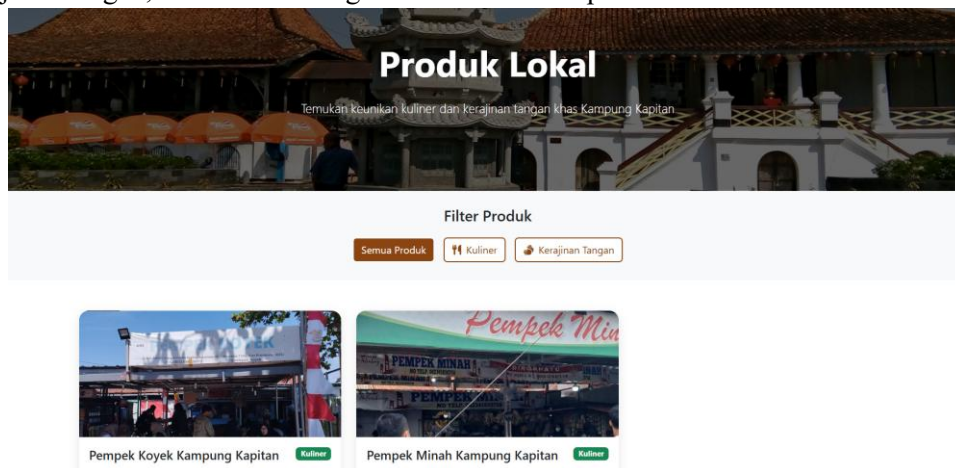
- Galeri Foto: Menyediakan dokumentasi visual berupa foto dan penjelasan mengenai kegiatan atau bangunan bersejarah



- Peta interaktif: Menampilkan lokasi Kampung Kapitan dan titik-titik penting di sekitarnya melalui integrasi peta digital

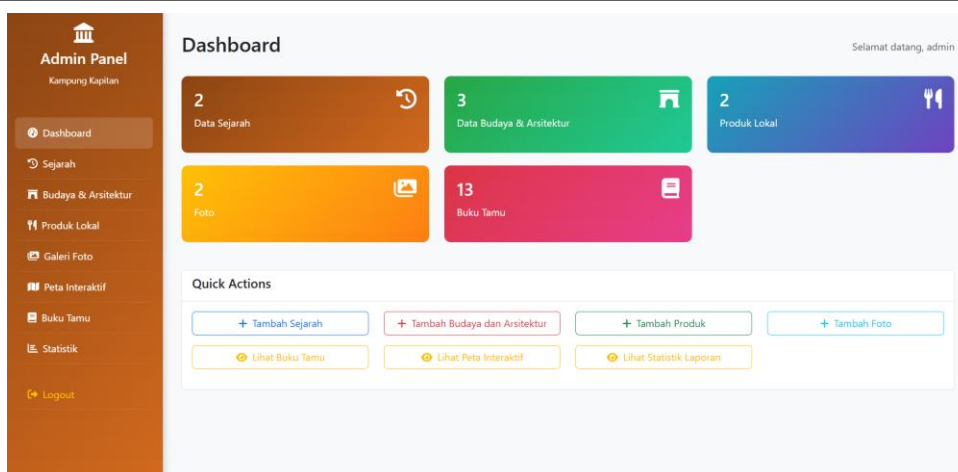


- Produk lokal (Ekonomi Kreatif): Menampilkan katalog produk masyarakat seperti kuliner, kerajinan tangan, dan souvenir dengan informasi deskriptif.

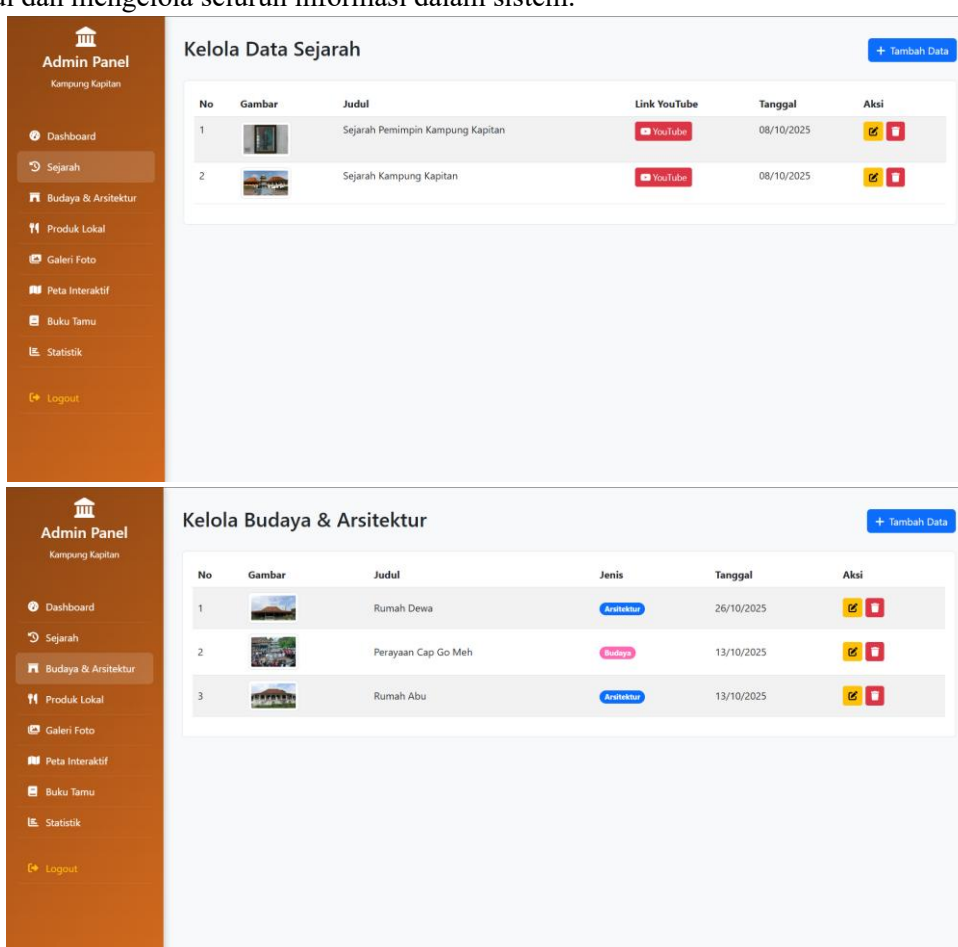


- Buku Tamu Digital: Formulir daring yang digunakan pengunjung untuk mencatat data kunjungan

- Dashboard Admin: Antarmuka pengelolaan sistem bagi administrator untuk mengatur konten dan data sistem



- Manajemen Konten (Sejarah, Budaya Arsitektur, Galeri Foto, Peta Interaktif, Produk Lokal): untuk memperbarui dan mengelola seluruh informasi dalam sistem.




Admin Panel
Kampung Kapitan

Dashboard
Sejarah
Budaya & Arsitektur
Produk Lokal
Galeri Foto
Peta Interaktif
Buku Tamu
Statistik
Logout

Kelola Produk Lokal

Tambah Produk

No	Gambar	Nama	Jenis	Harga	Tanggal	Aksi
1		Pempek Koyek Kampung Kapitan	Kuliner	Rp 1.000	08/10/2025	 
2		Pempek Minah Kampung Kapitan	Kuliner	Rp 1.500	08/10/2025	 


Admin Panel
Kampung Kapitan

Dashboard
Sejarah
Budaya & Arsitektur
Produk Lokal
Galeri Foto
Peta Interaktif
Buku Tamu
Statistik
Logout

Kelola Galeri Foto

Tambah Foto





Admin Panel
Kampung Kapitan

Dashboard
Sejarah
Budaya & Arsitektur
Produk Lokal
Galeri Foto
Peta Interaktif
Buku Tamu
Statistik
Logout

Kelola Peta Interaktif

Informasi Peta

Judul Peta
Peta Interaktif Kampung Kapitan

Deskripsi
Kawasan Sekitar di Kampung Kapitan

Link Google Maps (opsional)
<https://www.google.com/maps/dir/?api=1&destination=-2.9950114,104.762534a,16>

Link Google Earth (opsional)
<https://earth.google.com/web/@-2.99511578,104.76312618,4.12520534a,16>

Simpan Pengaturan

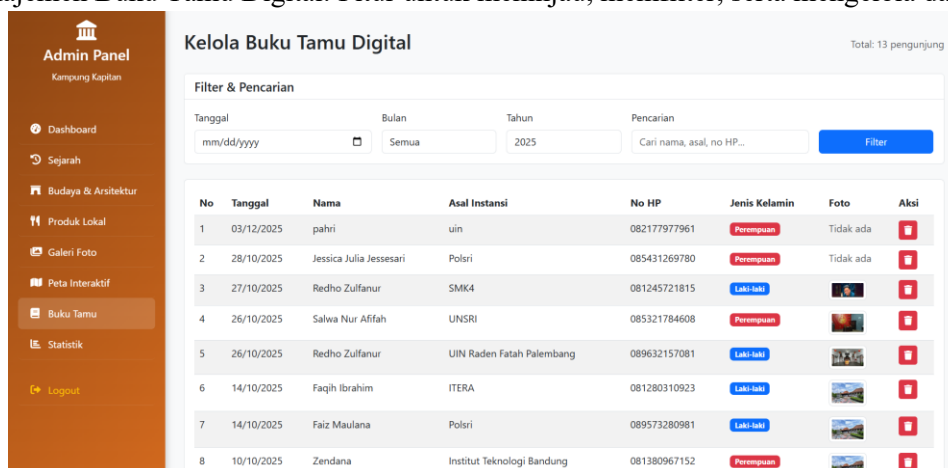
Preview Peta Interaktif



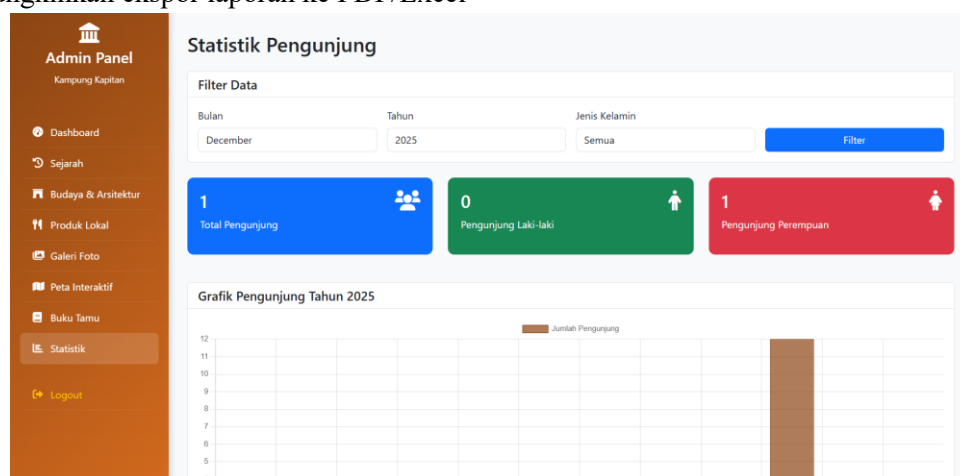
Produk di Sekitar Kampung Kapitan

Pempek Minah Kampung Kapitan
Makanan Khas Palembang...
-2.99512080, 104.76228320
Kuliner

- Manajemen Buku Tamu Digital: Fitur untuk meninjau, memfilter, serta mengelola data tamu.



- Statistik dan Laporan Pengunjung: Menyajikan data kunjungan dalam bentuk grafik dan memungkinkan ekspor laporan ke PDF/Excel



Anggaran Biaya

Biaya penelitian mencakup transportasi observasi, pembuatan dan pencetakan QR Code, pencetakan buku panduan, serta kebutuhan teknis lainnya. Total estimasi anggaran sebesar Rp 75.000.

No	Kebutuhan	jumlah	Satuan	Total
1	Transportasi Observasi	2 kali	25.000	50.000
2	Stand QR	2 unit	10.000	20.000
3	QR Print	2 unit	2.000	4.000
4	Guide Book Print	2 unit	500	1.000
5	Domain	-	-	-
6	Hosting	-	-	-

Prosedur Penelitian

Prosedur implementasi sistem meliputi:

- Mengunggah sistem ke server hosting
- Mengonfigurasi domain dan database
- Membuat dan menguji QR Code
- Menempatkan QR Code pada titik di kawasan wisata
- Memberikan pelatihan kepada pengelola terkait penggunaan dashboard admin
- Melakukan uji coba sistem bersama pengguna akhir

KESIMPULAN

Pengembangan sistem informasi media promosi dan edukasi Kampung Kapitan berbasis web ini menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan informasi dan kurangnya promosi digital kawasan wisata. Sistem yang dibangun dengan metode RAD menghasilkan platform terpadu yang menyajikan informasi sejarah, budaya, arsitektur, galeri visual, peta interaktif, serta katalog produk lokal. Keberadaan dashboard admin dan integrasi QR Code mendukung kemudahan pengelolaan konten serta akses bagi wisatawan. Sistem ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik wisata, memperluas jangkauan promosi, serta memberikan manfaat nyata bagi masyarakat lokal.

SARAN

Penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur integrasi sistem pembayaran, serta pengembangan aplikasi mobile untuk meningkatkan aksesibilitas. Selain itu, diperlukan kolaborasi berkelanjutan dengan pengelola Kampung Kapitan agar pembaruan data dan konten dapat terus dilakukan sehingga sistem tetap relevan dan informatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinkes Sumsel, "Profil Kesehatan Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan 2019," *Dinkes Provinsi Sumatera Selatan*, p. xvi+96, 2023, [Online]. Available: <https://drive.google.com/file/d/1tdFCVQIXUyr80CYPdOYSAwUiwsJKzd98/view>
- Medi Ardi Yansyah and C. Persada, "KAJIAN MORFOLOGI KAMPUNG KAPITAN SEBAGAI KAWASAN PERMUKIMAN TEPIAN AIR YANG BERKELANJUTAN (STUDI KASUS: KAMPUNG KAPITAN 7 ULU, PALEMBANG)," *J. Wil. dan Kota*, vol. 10, no. 01, pp. 27–34, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/wilayahkota/article/view/4747>
- M. A. Tarana and S. Paramita, "Komunikasi Pariwisata Kampung Kapitan di Palembang," *Prologia*, vol. 5, no. 2, p. 201, 2021, doi: 10.24912/pr.v5i2.10128.
- N. Hidayat and K. Hati, "Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE)," *J. Sist. Inf.*, vol. 10, no. 1, pp. 8–17, 2021.
- S. Sutari Sri Rejeki, "PEMBUATAN NEON BOX, BROSUR DAN STIKER SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA SANGGAR RIAS SEKAR SARI SEMARANG," *J. Ilm. Sist. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 3, pp. 31–43, 2021.
- G. Rachmad Rizky Trianto, Azmi Alfarizi, Anisa Putri Kusumaningrum and P. A. A. Pradini, "A Bibliometric Analysis on Historical Tourism in 2023," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. November, pp. 1065–1076, 2023.
- M. Nuh, "Penyuluhan Mengelola Website Sebagai Media Publikasi, Komunikasi Dan Informasi Pada Pesantren Hidayatullah Jonggol," *J. Pedes - Pengabd. Bid.*, vol. 2, pp. 110–117, 2022, [Online]. Available: <https://journal.interstudi.edu/index.php/jurnalpedes/article/view/1646/282>
- D. Widiyanto, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ypt Purworejo)," *J. Ekon. dan Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 24–31, 2022.
- J. Nana, "Sistem Informasi Berbasis Website Untuk Promosi Pariwisata Di Kabupaten Malaka," *HOAQ (High Educ. Organ. Arch. Qual. J. Teknol. Inf.)*, vol. 13, no. 1, pp. 27–32, 2023, doi: 10.52972/hoaq.vol13no1.p27-32.
- L. Ifriandi, R. I. Abdul, and J. Firkam, "Sistem Informasi Edukasi Pengenalan Budaya Dan Tempat Wisata Di Kabupaten Tojo Una-Una Berbasis Android," *JSIAI J. Sci. Appl. Informatics*, vol. 5, no. 2, pp. 124–131, 2022.
- J. Toyo, A. Muh Nurul Akbar, P. Yapono, and N. Israwati Aulia, "Pemanfaatan Sistem Informasi terhadap Situs Sejarah di Wakatobi dengan Menggunakan Aplikasi Website," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 8948–8960, 2024, [Online]. Available: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/14081>
- F. Fatimah, "Implementasi Budaya Religius dalam Membina Akhlak Siswa di MI Rahmatullah Kota Jambi," *J. Pendidik. Guru*, vol. 2, no. 1, pp. 68–78, 2021, doi: 10.47783/jurpendigu.v2i1.189.