

Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi

Supriyanta¹⁾, Khoirun Nisa²⁾

^{1) 2)}Jurusan Sistem Informasi

Akademi Manajemen Informatika dan Komputer "BSI Yogyakarta"

¹⁾Supriyanta.spt@bsi.ac.id, ²⁾ni154ok@gmail.com

ABSTRAK - Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang potensial untuk dikembangkan pada masa modern sekarang ini, namun tidak semua tempat wisata dapat berkembang dengan baik. Salah satu faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya tempat wisata adalah kurangnya promosi atau penyampaian informasi kepada para wisatawan. Perkembangan internet sekarang ini semakin maju sehingga banyak dimanfaatkan oleh pengelola tempat wisata sebagai media informasi dan promosi. Desa wisata Karangrejo di daerah Loano Purworejo memiliki potensi untuk lebih berkembang. Untuk itulah perlunya memanfaatkan internet dengan membuat rancangan *website* desa wisata Karangrejo sebagai media informasi dan promosi. Penelitian yang dilakukan untuk merancang *website* tersebut menggunakan metode air terjun dan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan studi pustaka. Sedangkan perangkat lunak yang digunakan dalam merancang *website* desa wisata Karangrejo adalah XAMPP, *DreamweaverCS 5.5*, *AdobePhotoshop CS 5* serta menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, PHP, CSS, *Java Script*, dan *JQuery*. Implementasi dari *website* ini disertai dengan pengujian *blackbox*.

Kata Kunci: *Media Informasi, Media Promosi, Pariwisata*

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komputer berkembang sangat pesat. Teknologi ini sangat bermanfaat bagi para penggunanya. Internet juga salah satu revolusi terbesar dalam kemajuan teknologi informasi, karena internet mampu mengerjakan segala jenis pekerjaan dengan lebih cepat dan lebih akurat. Terbukti dengan meningkatnya para pengguna internet dari tahun ke tahun tanpa mengenal usia maupun strata. Pengguna internet banyak dimanfaatkan oleh para pelaku bisnis untuk melakukan proses promosi atau memberi informasi, sehingga informasi tersebut dapat diterima oleh semua pengguna internet dimanapun dan kapanpun.

Desa Karangrejo yang terletak di Kecamatan Loano Kabupaten Purworejo Propinsi Jawa Tengah merupakan salah satu desa yang menyimpan banyak potensi wisata, baik keindahan alamnya maupun budaya masyarakat setempat. Namun tidak banyak orang yang mengetahui keindahan desa wisata ini, sehingga wisatawan yang berkunjungpun kurang.

Pariwisata di Desa Karangrejo akan diinformasikan dan dipromosikan secara online menggunakan *website*. Informasi potensi di desa tersebut jika tersebar luas tentunya akan mengundang para wisatawan untuk datang menikmati desa wisata Karangrejo. Informasi yang jelas dan lengkap tentu akan menarik perhatian berbagai pihak dan bisa mempopulerkan desa wisata tersebut. *Website* berisi berbagai informasi yang ada, pendekatan dalam pembuatan *website* menggunakan metode waterfall atau metode air terjun dan menggunakan teknik

pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan studi pustaka.

Penelitian Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Loano inidi buat dengan tujuan untuk :

1. Membantu promosi Desa Wisata Karangrejo Loano Purworejo agar semakin terkenal, menjadi lebih ramai pengunjung dan dapat meningkatkan pendapatan desa tersebut.
2. Membantu para wisatawan dalam pencarian informasi tentang Desa Wisata Karangrejo.
3. Memberikan kemudahan bagi para wisatawan dalam melakukan pemesanan, bertransaksi untuk berkunjung ke tempat wisata tersebut.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pembahasan jurnal ini memakai berbagai materi pustaka terkait dengan *website* yaitu :

A. Internet

Menurut Sibero (2013:10) "*Internet (Interconnected Network)* adalah jaringan komputer yang meng-hubungkan antar jaringan secara global, *internet* dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas".

B. Website

Menurut Raharjo (2011:2) "*World Wide Web (WWW)*, sering disingkat dengan *web*, adalah suatu layanan di dalam jaringan yang berupa ruang informasi". Sedangkan menurut Sibero (2013:11) "*World Wide Web (W3)* atau yang dikenal

juga dengan istilah *web* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan *internet*".

C. **HTML**

Menurut Raharjo (2011:4) "HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language*, yaitu bahasa (aturan) standar yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar, video atau audio ke dalam halaman *web*". Bahasa HTML merupakan bahasa yang digunakan untuk membuat halaman *website* dengan menggunakan *tag-tag* yang telah dideklarasikan pada halaman *notepad* dan dapat saling berhubungan dengan dokumen HTML lainnya atau yang sering disebut dengan istilah *link*.

D. **PHP**

PHP juga disebut sebagai pemrograman *Server Side Programming*, dikarenakan PHP bersifat *Open Source* atau bahasa dengan hak cipta terbuka, atau dengan kata lain pengguna diperbolehkan untuk mengembangkan kode-kode fungsi PHP sesuai dengan kebutuhannya. (Sibero, 2013:49)

E. **CSS**

Menurut Raharjo (2011:185) mengemukakan bahwa "*Cascading Style Sheet* (CSS) adalah suatu bahasa yang bekerja sama dengan HTML untuk mendefinisikan bagaimana suatu isi halaman *web* ditampilkan atau dipresentasikan. Presentasi ini meliputi *style* atau gaya teks, *link*, maupun tata letak (*layout*) halaman". Sedangkan menurut Kadir (2013:138) "*Cascading Style Sheets* (CSS) adalah skrip yang ditujukan secara khusus untuk mengatur tampilan aplikasi *web*".

F. **Java script**

Menurut Kadir (2013:58) "*Java script* adalah bahasa skrip yang digunakan untuk mengontrol tindakan-tindakan yang diperlukan di halaman *web*". Sedangkan menurut Raharjo (2011:221) "*Java script* adalah bahasa yang berfungsi membuat

skrip-skrip program yang dapat dikenal dan dieksekusi oleh *web browser* dengan tujuan untuk menjadikan halaman *web* lebih bersifat interaktif".

G. **WebServer**

Menurut Simarmata (2010:88) "*Web Server* adalah potongan perangkat lunak yang mendukung berbagai protokol *Web*, seperti HTTP, HTTPS, dan lain-lain untuk memproses permintaan *client*". Sedangkan Menurut Sadeli (2013:2) "*WebServer* adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan HTTP dan HTTPS dari klien yang dikenal dengan *webbrowser* yang umumnya berbentuk dokumen HTML".

H. **WebBrowser**

Menurut Sibero (2013:12) mengemukakan bahwa "*WebBrowser* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi *web*".

I. **Basis Data**

Basis Data sendiri terdiri dari dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis berarti markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek. (Fathansyah, 2007:1).

J. **XAMPP**

Menurut Yudhanto dan Agus Purbaya (2014:11) "XAMPP merupakan program paket PHP dan MySQL berbasis *opensource* yang saat ini merupakan andalan para programmer PHP dalam melakukan programming dan melakukan testing hasil programnya". Sedangkan menurut Sadeli (2013:4) "Xampp adalah program yang berisi paket *Apache*, *MySQL*, dan *phpMyAdmin*".

1. **Apache**

Menurut Sadeli (2013:2) "*Apache* (*Server HTTP Apache* atau *ServerWeb/WWW Apache*) adalah *webserver* yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (*Unix*, *BSD*, *Linux*, *Microsoft Windows* dan *Novell Netware* serta *platform* lainnya) yang

berguna untuk melayani dan memfungsikan situs *web*”.

2. MySQL

Menurut Sibero (2013:97) “MySQL atau dibaca “*My Sekuel*” dengan suatu RDBMS (*Relational Database Management System*) merupakan aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data. MySQL sendiri pertama dikembangkan oleh MySQL AB yang kemudian diakuisisi oleh *Sun Microsystem* dan terakhir dikelola oleh *Oracle Cooperation*.”

3. *PhpMyAdmin*

Menurut Rahman (2013:21) “*PHPMyadmin* adalah sebuah *software* berbasis pemrograman PHP yang dipergunakan sebagai administrator MySQL melalui *browser (web)* yang digunakan untuk *management database*”.

K. **Water Fall**

Model *Water Fall* juga dikenal dengan model tradisional atau model klasik Herlambang dan Haryanto Tanuwijaya (2005:186). Dengan adanya model air terjun, dapat membantu mengatasi kerumitan yang terjadi akibat proyek-proyek pengembangan perangkat lunak. Langkah-langkah penting dalam model ini menurut Herlambang dan Haryanto Tanuwijaya (2005:186) adalah sebagai berikut:

1. Penentuan dan analisis spesifikasi
Jasa, kendala dan tujuan dihasilkan dari konsultasi dengan pengguna sistem kemudian dibuat dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh pemakai dan staf pengembang.
2. Desain sistem dan sistem informasi
Proses desain sistem membagi kebutuhan-kebutuhan menjadi sistem informasi atau perangkat keras. Proses tersebut menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan.
3. Implementasi dan ujicoba unit
Selama tahap ini desain sistem informasi didasari sebagai sebuah program lengkap atau unit program.
4. Integrasi dan ujicoba sistem
Unit program diintegrasikan dan diuji menjadi sistem yang lengkap untuk

meyakinkan bahwa persyaratan bahwa persyaratan sistem informasi telah terpenuhi.

5. Operasi dan pemeliharaan

Ini adalah fase yang terpanjang. Sistem dipasang, digunakan dan dilakukan pemeliharaan termasuk pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

L. **Informasi**

Menurut Laudon & Laudon dalam Kadir (2009:3) mengemukakan bahwa “Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi bentuk yang bermakna dan berguna bagi manusia”. Sedangkan menurut Hoffer, dkk dalam Kadir (2009:3) “Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakannya”.

M. **Promosi**

Menurut Rangkuti (2009:49) Promosi berasal dari kata *promote* dalam bahasa Inggris diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan, promosi dalam bidang penjualan juga dapat diartikan sebagai alat untuk meningkatkan penjualan. Sedangkan menurut Kotler dalam Rangkuti (2009:49) “Promosi mencakup semua alat-alat bauran pemasaran (*marketing mix*) yang peran utamanya adalah lebih mengadakan komunikasi yang sifatnya membujuk”.

III. **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan data tentang daerah Desa Wisata Karangrejo Loano Purworejo. Untuk pengumpulan datanya dilakukan secara Pengamatan (*Observation*), Wawancara (*Interview*), Studi Kepustakaan (*Literatur*)

1. Merancang *interface website* publik desa wisata Karangrejo yang meliputi Halaman Beranda atau bagian awal ketika *website* dibuka, profil, paket wisata, cara pemesanan, buku tamu, galeri, info lain berupa info tentang makanan khas dan info tentang akses lokasi Desa Wisata Karangrejo.
2. Merancang *interface website* admin yang digunakan untuk memasukkandata, mengubahdata, ataupun menghapus data-data yang ada dalam *website*.

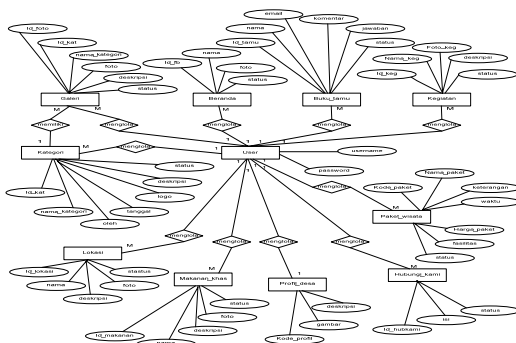
3. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah dengan bahasa PHP, CSS, *Java Script*, dan *Jquery*, sedangkan MySQL sebagai *database* nya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa wisata Karangrejo berdiri sejak tahun 2009, dicanangkan langsung oleh Bupati Purworejo Bp Drs. Mahsun Zain dengan menawarkan keindahan alam dan budaya masyarakat setempat. Saat memasuki pintu masuk desa Karangrejo, anda akan langsung disuguhi bangunan bersejarah peninggalan Belanda bernama Bendung Kedung Putri yang dibangun pada tahun 1925 dan hingga saat ini masih berfungsi sebagai saluran irigasi yang mengairi kurang lebih 6000 hektar sawah di Kabupaten Purworejo. Terdapat jalur petualangan sepanjang 12 km dengan waktu tempuh dua sampai tiga jam dengan mengambil *start* di desa Penungkulan Kecamatan Gebang dan istirahat di Karangrejo serta *finish* di jembatan tambak.

Di desa wisata Karangrejo bisa ditemui bangunan bersejarah berupa Gapura dan rumah milik lurah pertama desa Karangrejo yang bernama lurah Glondong dibangun pada tahun 1913. Selain rumah lurah Glondong terdapat pula kompleks makam kuno bernama makam Silencu dimana terdapat raga Pangeran Dipokusumo. Pangeran Dipokusumo ini merupakan ahli strategi perang yang menjadi kepercayaan Pangeran Diponegoro dalam melawan pendudukan belanda tahun 1825 hingga 1830. Pangeran Dipokusumo sendiri gugur pada tahun 1855 dan dimakamkan di makam Silencu.

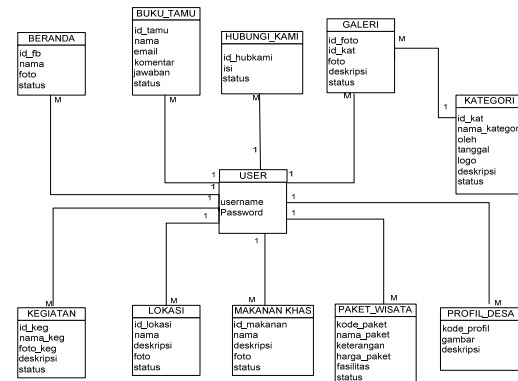
Entity Relationship Diagram, di buat untuk menggambarkan rencana pembuatan basis data, adapun rancangan yang di buat adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Entity Relationship Diagram

Sumber : Hasil Olahan Penulis tahun 2014

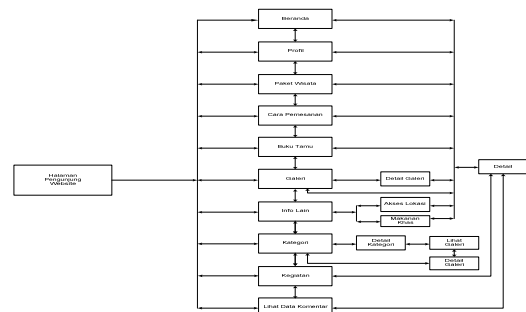
Logical Relational Structure (LRS), yaitu tahapan berikutnya setelah membuat ERD untuk memantapkan rencana pembuatan basis data. LRS yang di buat adalah sebagai berikut :



Gambar 2 Logical Relational Structure (LRS)

Sumber : Hasil Olahan Penulis tahun 2014

Struktur Navigasi Halaman Pengunjung Website, ialah gambar yang berisi rencana menu pilihan dan sub menu dari webssite yang akan di buat, rencananya sebagai berikut



Gambar 3 Struktur navigasi halaman User

Sumber : Hasil Olahan Penulis tahun 2014

Halaman Index Admin

Setelah admin berhasil melakukan *login*, maka akan tampil halaman utama *administrator* pada URL: http://localhost/desa/admin_Index.php dengan tampilan sebagai berikut :



Gambar 4 Halaman Index Admin

Sumber : Hasil Olahan Penulis tahun 2014

Halaman *User Index* atau Beranda

Halaman *index* atau beranda pengunjung *website* merupakan halaman utama dari *website* desa wisata Karangrejo. Pada halaman *Index* ini pengunjung *website* dapat melihat kabar-kabar terbaru di desa wisata dalam bentuk *slide* foto dan menampilkan alamat dari desa wisata Karangrejo. Halaman *Index* atau beranda pengunjung *website* berada pada alamat URL: <http://localhost/desa/index.php>. Berikut tampilan halaman *index* atau beranda pengunjung *website*:



Gambar 5 Halaman *Index* atau Beranda *User*
Sumber : Hasil Olahan Penulis tahun 2014

Halaman *User* Cara Pemesanan

Pada halaman cara pemesanan pengunjung *website* dapat melihat cara pemesanan paket wisata desa wisata Karangrejo. Halaman cara pemesanan pengunjung *website* berada pada alamat URL: http://localhost/desa/halaman_index.php?halaman=tampilcarapemesanan. Berikut tampilan halaman cara pemesanan pengunjung *website*:



Gambar 6 Halaman *User* Cara Pemesanan
Sumber : Hasil Olahan Penulis tahun 2014

V. PENUTUP

Website desa wisata Karangrejo Loano di buat untuk menginformasikan berbagai kekayaan alam yang bisa di jadikan tujuan wisata. Informasi yang disajikan diharapkan akan mempermudah masyarakat untuk berwisata. Website diharapkan dapat membantu meningkatkan promosi desa wisata Karangrejo sehingga menjadi maju, banyak

pengunjung dan berdampak pada kesejahteraan warga Karangrejo.

Website bisa membantu para calon wisatawan dalam mencari informasi tentang Desa Wisata Karangrejo. Wisata alami di desa-desa sekarang banyak di cari, dengan website bisa diberikan informasi yang berbentuk naskah, gambar maupun video.

Calon wisatawan dapat melakukan transaksi pemesanan untuk berkunjung ke Desa Wisata Karangrejo, transaksi dilakukan dari jauh sehingga mudah dan hemat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi.
- [2] Fathansyah. 2007. Basis Data. Bandung: Informatika.
- [3] Handono, Budi. 2008. Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- [4] Herlambang, S., dan Haryanto Tanuwijaya. 2005. Sistem Informasi Konsep Teknologi dan Manajemen. Surabaya: Graha Ilmu.
- [5] Kadir, Abdul. 2013. Belajar Sendiri Pasti Bisa jQuery. Yogyakarta: Andi.
- [6] Kadir, Abdul. 2009. Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relational. Yogyakarta: Andi
- [7] Kadir, Abdul. 2009. From Zero To Pro Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan Database MySQL . Yogyakarta: Andi .
- [8] Nugroho, Bunafit. 2011. Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Gaya Media.
- [9] Pramono, A., dan M Syafii. 2005. Kolaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP untuk aplikasi Website. Malang: Andi.
- [10] Prasetyo, Eko. 2008. Pemograman Web PHP & MySQL untuk Sistem Informasi Perpustakaan . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [11] Pribadi, Wikan. 2010. 16 Cara Efektif Mendatangkan Pelanggan Lewat Internet Mempromosikan Bisnis dan Menjaring Pasar Lebih Luas. Jakarta: Bukune.
- [12] Puspitosari, Heni A. 2010. *Having Fun With Adobe Dreamweaver CS4*. Tangerang: PT. Intan Sejati Klaten.
- [13] Raharjo, Budi. 2011. Belajar Pemograman Web. Bandung: Modula.

- [14] Rahman, Su. 2013. Cara Gampang Bikin CMS PHP Tanpa Ngoding . Jakarta: PT TransMedia.
- [15] Rangkuti, Freddy. 2009. Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [16] Sadeli, Muhammad. 2013. Toko Baju Online dengan php dan MySql. Palembang: Maxikom.
- [17] Sibero, Alexander FK. 2013. Web Programming Power Pack. Yogyakarta: MediaKom.
- [18] Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Web. Yogyakarta: Andi.
- [19] Yudhanto, Y., dan Agus Purbaya. 2014. Toko Online dengan PHP dan MySQL. Jakarta: PT Elex Media Komputindo