

PENGEMBANGAN PROGRAM WISATA KUNINGAN BERBASIS WEB

Dion Muhammad Azhar¹, Asti Herliana²

¹Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl. Sekolah Internasional No. 1-2 Antapani, Bandung, 022-7100124
e-mail: Dionsmu97@gmail.com

²Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl. Sekolah Internasional No. 1-2 Antapani, Bandung, 022-7100124
e-mail : asti@ars.ac.id

Abstrak

Informasi yang cepat, akurat serta mudah didapat pada dasarnya adalah suatu kebutuhan bagi masyarakat zaman ini. Salah satu informasi yang paling sering dibutuhkan adalah informasi destinasi wisata. Kabupaten Kuningan memiliki banyak destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan dalam kota maupun luar kota. Akan tetapi, informasi mengenai destinasi wisata masih kurang diketahui oleh masyarakat. Pengembangan Program Wisata Kuningan Berbasis Web ini adalah untuk mempermudah para calon wisatawan sehingga Menghasilkan suatu media informasi yang mudah dipahami dan akurat dalam membantu untuk mencari informasi tempat wisata dikabupaten kuningan serta untuk mempermudah para calon pendaki melakukan pendaftaran pendakian gunung ciremai. Dengan tersedianya form pendaftaran pendakian, fasilitas penyewaan alat camping atau pendakian dan penjualan makanan khas kabupaten kuningan secara online melalui website explore kuningan. Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya sebuah aplikasi program wisata kuningan berbasis web dapat memudahkan calon wisatawan untuk mendapatkan informasi menyeluruh mengenai destinasi wisata, utamanya daerah kabupaten kuningan. Hal ini juga dapat meningkatkan kunjungan wisatawan ke kuningan, karena secara tidak langsung dengan adanya website juga dapat mengenalkan program wisata kuningan lebih luas lagi. Dengan tersedianya form pendaftaran pendakian, penyewaan alat camping atau pendakian dapat mempermudah para calon pendaki yang ingin melakukan pendakian di gunung ciremai.

Kata Kunci: Informasi, Wisata Kuningan, Website.

Abstract

Information that is fast, accurate and easy to obtain is basically a necessity for today's society. One of the most frequently needed information is tourist destination information. Kuningan Regency has many interesting tourist destinations to be visited by tourists in the city and outside the city. However, information about tourist destinations is still poorly known by the public. The development of this Web-based Kuningan Tourism Program is to make it easier for potential tourists to produce an information media that is easy to understand and accurate in helping to find information on tourist attractions in Kuningan Regency and to make it easier for prospective climbers to register to climb Mount Ciremai. With the availability of climbing registration forms, camping or climbing equipment rental facilities and selling typical food of Kuningan regency online through the Explore Kuningan website. The result of this research is that the existence of a web-based application for a Kuningan tourism program can make it easier for potential tourists to get comprehensive information about tourist destinations, especially in the Kuningan district. This can also increase tourist visits to Kuningan, because indirectly the existence of the website can also introduce the Kuningan tourism program more broadly. With the availability of climbing registration forms, camping or climbing equipment rental can make it easier for prospective climbers who want to climb Mount Ciremai.

Keywords: Information, Kuningan Tourism, Website.

1. Pendahuluan

Peranan pariwisata dalam pembangunan ekonomi diberbagai daerah tidak diragukan lagi. Banyak daerah mengembangkan potensi pariwisata dengan serius karena pariwisata bisa mendatangkan banyak keuntungan bagi masyarakat disekitarnya seperti pengurangan angka pengangguran serta pengentasan kemiskinan (Pitana dan Diarta, 2009:2). Salah satu daerah di Jawa Barat tepatnya di Kabupaten Kuningan menyimpan banyak tempat wisata potensial yang belum banyak diketahui kalangan umum. Menurut Ridwan Kamil Kabupaten Kuningan punya segala potensi yang dibutuhkan untuk membentuk sebuah Kabupaten Wisata, mulai dari keindahan alam, masyarakat yang kreatif, hingga suasana yang asri (Irfan, 2018). Salah satu Objek Wisata yang menjadi andalan Kabupaten Kuningan adalah Sukageuri view. Daya tarik objek wisata ini adalah pemandangan dari atas bukit seluas 35 hektare ini yang menampilkan pemandangan Gunung Ciremai dan pantai utara Jawa Barat yang juga dilengkapi dengan beberapa spot foto yang menarik. Selain itu keberadaan warung kopi yang menyajikan kopi lokal khas Kuningan juga menjadikan tambahan daya tarik wisata di wilayah ini (Irfan, 2018). Daya tarik tempat wisata yang tidak kalah menarik adalah tempat *camping* cukup menjanjikan seperti Buper Ipukan, Bukit Lambosir, Cibunar Kuningan, Cadas Gantung, Buper Bukit Trijaya, Bukit seribu Bintang, Palutungan dan masih banyak lagi. Sangat disayangkan dari banyak tempat wisata tersebut jumlah pengunjung terbilang sedikit atau sepi berbeda dengan Wisata pendakian gunung ciremai di Kabupaten Kuningan yang selalu ramai pendaki. Saat libur imlek yang bertepatan dengan akhir pekan januari 2020 misalnya, tercatat jumlah pendaki di jalur palutungan mencapai 447 menurut *radarcirebon.tv*, hal ini menyebabkan petugas ranger pun sangat sulit untuk memantau para pendaki.

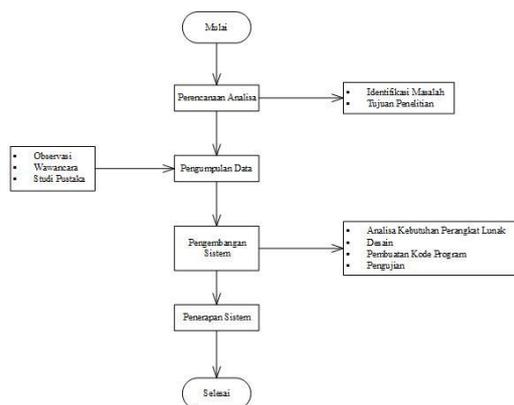
Besarnya potensi wisata di kabupaten Kuningan tidak serta merta meningkatkan perekonomian masyarakat di Kabupaten Kuningan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengenalan potensi wisata Kabupaten Kuningan kepada masyarakat luas. Oleh sebab itu dengan dibuatnya sebuah sistem informasi mengenai wisata di Kabupaten Kuningan dan sistem pendataan pendaki gunung ciremai diharapkan potensi wisata ini dapat lebih diketahui masyarakat luas

sehingga dapat meningkatkan jumlah wisatawan, dan dengan dibuatkan sistem pendataan pendaki gunung ciremai akan lebih terorganisir jumlah para pendaki dan terdata dengan baik. Mengacu pada permasalahan yang terjadi di sektor pariwisata Kabupaten Kuningan, di usulkan sebuah media informasi dan promosi berbasis *website* yang terdapat di dalam nya menu objek wisata di Kabupaten Kuningan, penyewaan alat pendakian, *camping*, promosi penjualan makanan khas Kuningan dan pendaftaran pendakian gunung ciremai.

Usulan penelitian berupa pembuatan *website*, pada penelitian kali ini didasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang telah membuktikan bahwa dengan *website* permasalahan yang serupa dapat diselesaikan dengan baik. Adapun penelitian yang dijadikan acuan adalah penelitian yang telah dilakukan oleh (Soraya dan Supriatna, 2017) dengan objek penelitiannya yakni pemesanan paket wisata di CV. Ekatama *Tour & Travel* yang berdomisili di Kabupaten Garut. Dalam pemesanan paket wisatanya pelanggan diharuskan untuk datang langsung ketempat perusahaan sehingga menyulitkan pelanggan yang jaraknya jauh terutama yang berasal dari luar kota. Dengan adanya *website* tersebut maka di perkirakan potensi wisata lebih ramai dikunjungi oleh wisatawan serta meningkatkan perekonomian masyarakat disekitar objek wisata. Penelitian lain yang sebelumnya telah dilakukan oleh (Styana dan Hakim, 2017) yang menggunakan metode SDLC. Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu sistem informasi untuk pemesanan paket wisata tubing. Penelitian ini menggunakan pengembangan sistem model waterfall SDLC, yang terdiri dari tahapan perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pemeliharaan. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL Server sebagai databasenya. Hasil penelitian berupa Paket Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Air River Tubing Berbasis *Web Mobile*, yang dapat membantu proses pemesanan transaksi konsumen dan admin.

2. Metode Penelitian

Penelitian Pengembangan Program Wisata Kuningan Berbasis *Web* terdiri dari beberapa tahapan sebagai penunjang kebutuhan penelitian, diantaranya:



Gambar 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Program Wisata Kuningan Berbasis Website

Berikut penjabaran dari kerangka berpikir pada penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan. Adapun tahapan yang terdapat pada kerangka berpikir yaitu:

A. Tahap Analisa Masalah

Objek pada penelitian ini adalah beberapa tempat wisata yang berada di Kabupaten Kuningan merupakan salah satu daerah di Jawa Barat menyimpan banyak tempat wisata potensial yang belum banyak diketahui kalangan umum. Dengan dibuatnya sebuah sistem informasi mengenai wisata di Kabupaten Kuningan dan sistem pendataan pendaki gunung ciremai diharapkan potensi wisata ini dapat lebih diketahui masyarakat luas sehingga dapat meningkatkan jumlah wisatawan, dan dengan dibuatkan sistem pendataan pendaki gunung ciremai akan lebih terorganisir jumlah para pendaki dan terdata dengan baik. Mengacu pada permasalahan yang terjadi di sektor pariwisata Kabupaten Kuningan, di usulkan sebuah media informasi dan promosi berbasis *website* yang terdapat di dalamnya menu objek wisata di Kabupaten Kuningan, penyewaan alat pendakian, *camping*, promosi penjualan makanan khas Kuningan dan pendaftaran pendakian gunung ciremai.

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah:

1) Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung ke Taman Wisata Gunung Ciremai Kabupaten Kuningan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem

informasi wisata kuningan berbasis *web*. Data-data tersebut meliputi data daftar paket wisata pendakian, data sewa peralatan pendakian, dan data daftar makanan guna menambah pengetahuan dan gambaran penulis.

2) Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada narasumber yang bertanggung jawab dalam operasional pendakian di Taman Wisata Gunung Ciremai Kabupaten Kuningan.

3) Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penelitian ini digunakan dalam rangka memperoleh data sekunder, usaha pengumpulan informasi berupa teori ilmiah yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

C. Teknik Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model air terjun (*waterfall*) yang terbagi menjadi empat tahapan yaitu:

1) Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara insentif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak yang digunakan oleh pengguna. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *web* ini adalah dengan menggunakan XAMPP, MySQL, *Web Browser*, dan *Text Editor Sublime*.

2) Desain

Desain *database* pada sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis *web* ini penulis menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS). Untuk desain antarmuka pada pembuatan aplikasi sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis *web* ini penulis menggunakan HTML dan *Bootstrap CSS Framework*.

3) Pembuatan Kode Program

Dalam pembuatan kode program desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini harus sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada pengembangan aplikasi *web* ini penulis menggunakan bahasa pemrograman terstruktur yaitu PHP dan *Javascript*.

4) Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi *logic* dan fungsional untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan hasil keluaran sesuai dengan keinginan. Pada pengujian yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *blackbox testing*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi program wisata kuningan berbasis *web* yang dapat memudahkan calon wisatawan untuk mendapatkan informasi menyeluruh mengenai destinasi wisata, utamanya daerah kabupaten kuningan. Hal ini juga dapat meningkatkan kunjungan wisatawan ke kuningan, karena secara tidak langsung dengan adanya *website* juga dapat mengenalkan program wisata kuningan lebih luas lagi. Dengan tersedianya form pendaftaran pendakian, penyewaan alat camping atau pendakian dapat mempermudah para calon pendaki yang ingin melakukan pendakian di gunung ciremai. Halaman-halaman web yang terdapat dalam website secara umum terbagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu:

1. Halaman *dashboard* yang digunakan admin untuk mengelola konten yang akan ditampilkan pada *website*.
2. Halaman *website* yang menampilkan hasil pengelolaan konten yang dibuat oleh admin dan bisa diakses oleh pengunjung *website*.

3.2. Perancangan Sistem

3.2.1. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

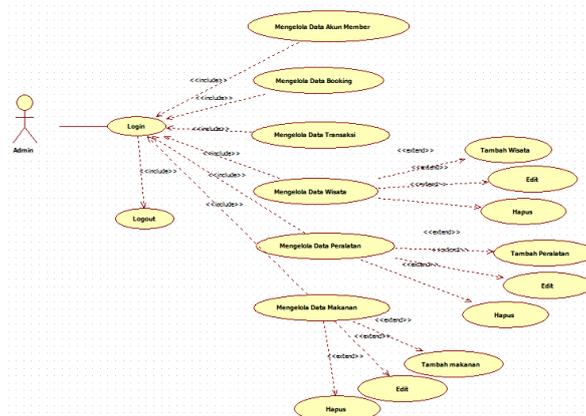
Pembuatan *website* sistem informasi mengenai wisata di Kabupaten Kuningan dan sistem pendataan pendaki gunung ciremai diharapkan agar potensi wisata ini dapat lebih diketahui masyarakat luas sehingga dapat meningkatkan jumlah wisatawan, dan dengan dibuatkan sistem pendataan pendaki gunung ciremai akan lebih terorganisir jumlah para pendaki dan terdata dengan baik. Mengacu pada permasalahan yang terjadi di sektor pariwisata Kabupaten Kuningan, di usulkan sebuah media informasi dan promosi berbasis *website* yang terdapat di dalamnya menu objek wisata di Kabupaten Kuningan, penyewaan alat *camping*, promosi

penjualan makanan khas Kuningan dan pendaftaran pendakian gunung ciremai.

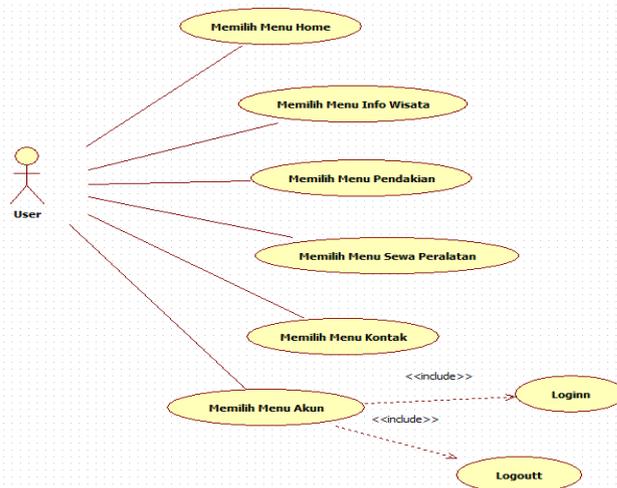
3.2.2. Perancangan Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem digambarkan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Tahap-tahap pemodelan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Desain ERD* dan *LRS*.

1. Use Case Diagram

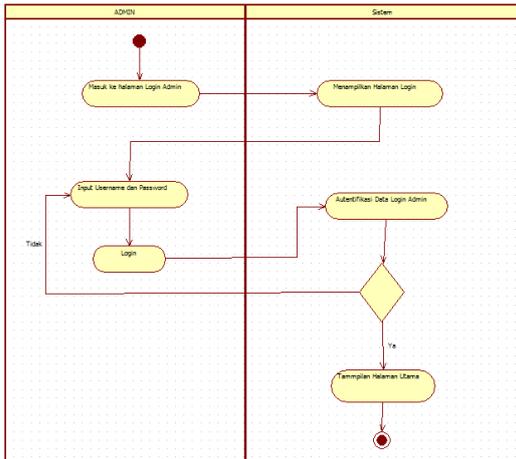


Gambar 2. Use Case Diagram Admin

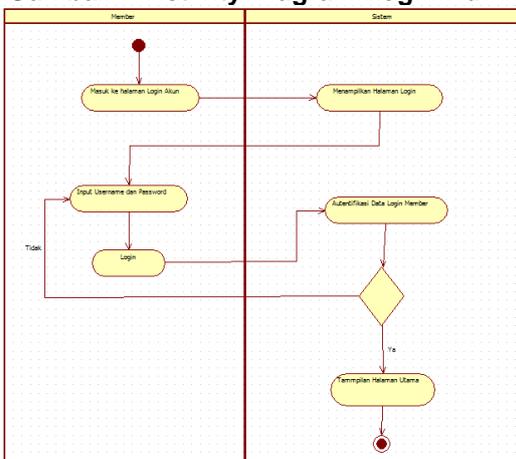


Gambar 3. Use Case Diagram User

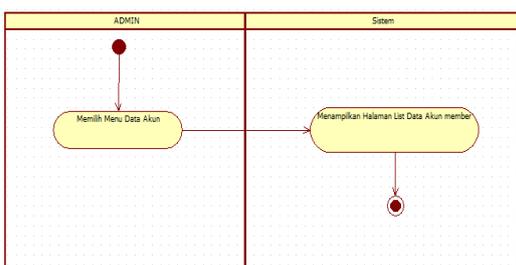
2. Activity Diagram



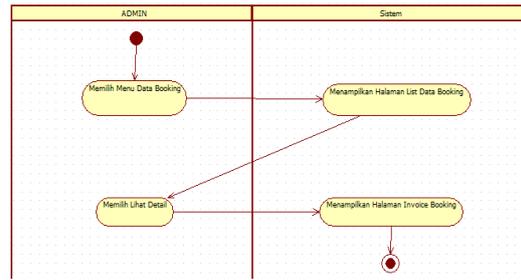
Gambar 4. Activity Diagram Login Admin



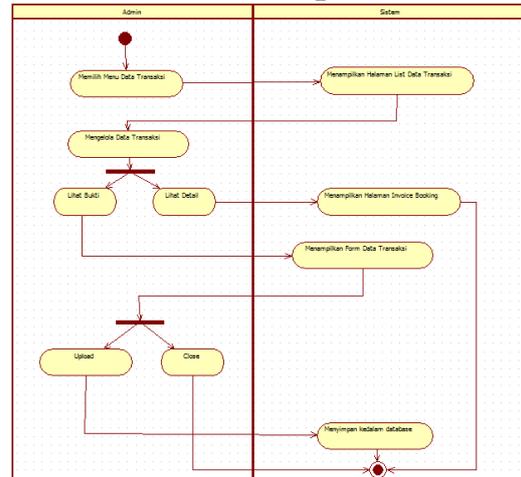
Gambar 5. Activity Diagram Login Member



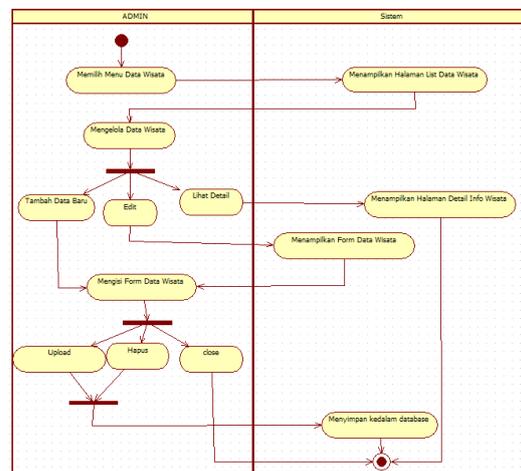
Gambar 6. Activity Diagram Menu Data Akun



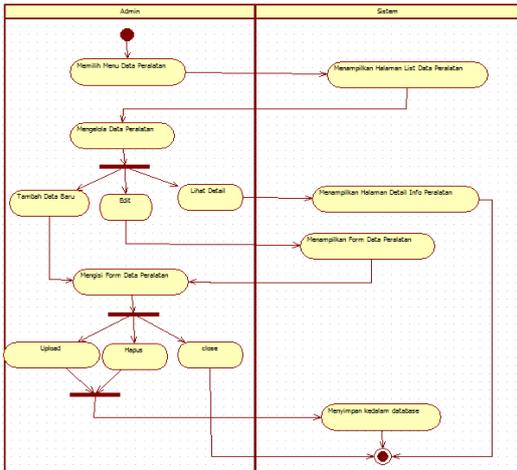
Gambar 7. Activity Diagram Login Booking



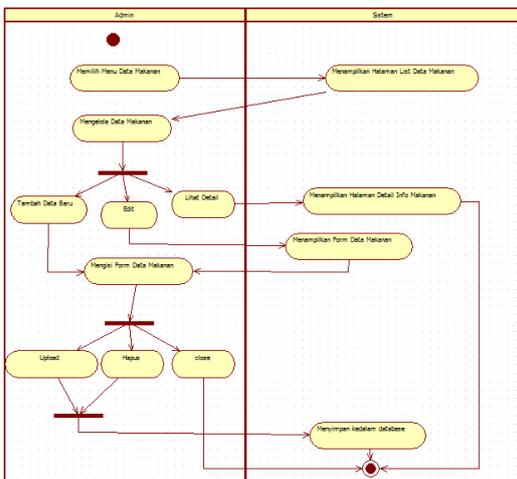
Gambar 8. Activity Diagram Menu Data Transaksi



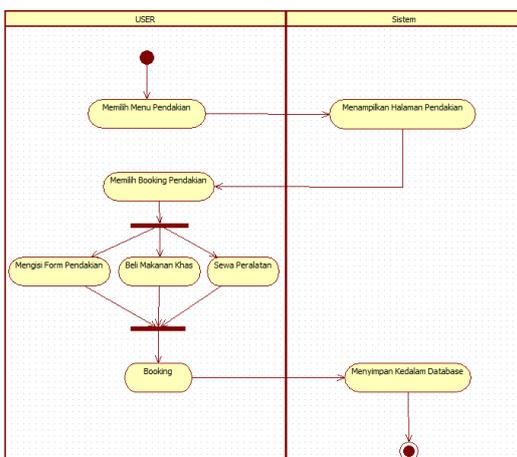
Gambar 9. Activity Diagram Menu Data Wisata



Gambar 10. Activity Diagram Menu Data Peralatan

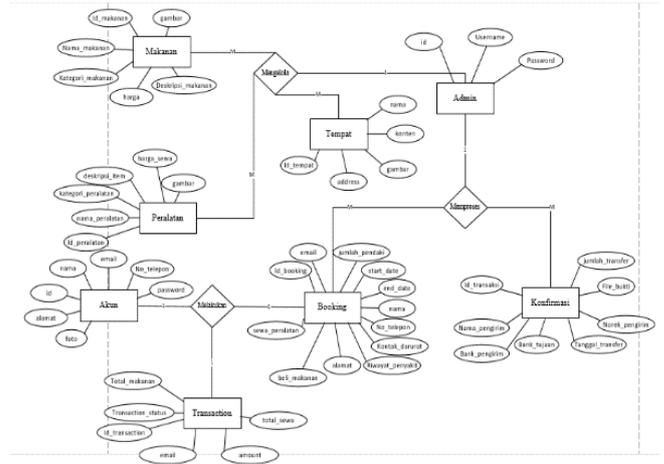


Gambar 11. Activity Diagram Menu Data Makanan



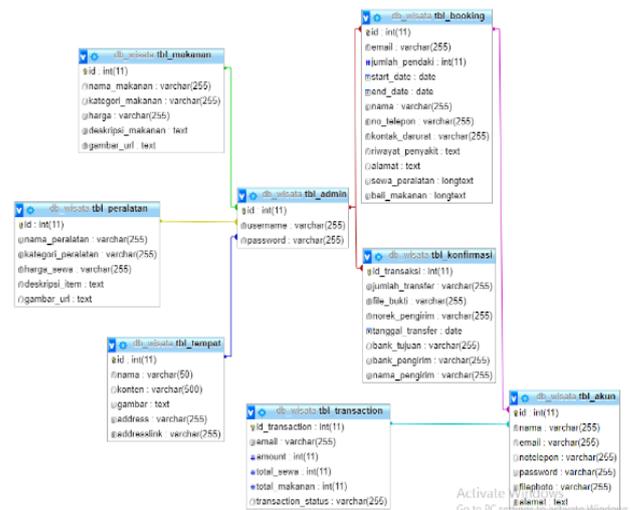
Gambar 12. Activity Diagram Menu Data Pendakian

3. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 13. Entity Relationship Diagram(ERD)

4. Logical Record Structure(LRS)



Gambar 14. Logical Record Structure (LRS)

4. Kesimpulan

Hasil Rancangan Pengembangan Program Wisata Kuningan Berbasis Web dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya *website* pengembangan program wisata di kabupaten Kuningan ini akan memudahkan calon wisatawan untuk mendapatkan informasi lengkap terutama mengenai tempat wisata, lokasi, serta info penting tersangkut tempat wisata tujuan. karena tersedia

deskripsi wisata meliputi lokasi, info tiket masuk serta informasi penting lainnya.

2. Dengan adanya *website* ini dapat meningkatkan kemajuan perekonomian bagi masyarakat disekitarnya, karena dengan semakin ramai tempat wisata maka PAD (Pendapatan Asli Daerah) di Kabupaten Kuningan akan semakin meningkat.

Mempermudah para calon pendaki untuk melakukan pemesanan pendakian melalui *website*, karena tersedianya fitur *booking* pendakian para pendaki juga dapat melihat kuota pendaki yang tersedia serta dapat melakukan penyewaan peralatan pendakian atau *camping* dan membeli makanan khas Kabupaten Kuningan.

Referensi

- A.S, Rosa. & M. Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Arief, M. R. (2011). *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.
- Gellinas, U. J., Dull, R.B. (2012). *Accounting information systems, 9th ed. USA: South Western Cengage Learning*
- Horison & Ahamad Syarif. (Oktober 2016). *Sistem Informasi Geografis Sarana Pada Kabupaten Pamasan Barat. ISSN : 2338-2724, Vol. 4, No. 2, 40-50*
- Irawan. (2011). *Panduan Berinternet untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: ANDI.
- Nidhra, Srinivas, and Dondeti, Jagruthi, 2012, *Blackbox and Whitebox Testing Techniques - ALiterature Review, International Journal of Embedded Systems and Applications (IJESA) Vol.2, No.2, June 2012*
- Oktavian, & Diar Puji. (2010). *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Mediakom.
- Romney, Marshall B, dan Paul John Steinbart. 2015. *Accounting Information System, 13th ed England: Pearson Educational Limited*.
- Sulistiyono, & Ratno Putro. (2013). *Development Using CMS*.
- Sukamto R,A. dan M. Shalahuddin, 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Sibero, Alexander F,K. 2013. *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: MediaKom.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: ANDI.
- Tiolina Evi & Malabay. (Mei 2009). *Analisis Pengembangan Aplikasi Web untuk Profil Perusahaan. ISSN : 1979-2328. 122-127*
- Widodo, B. P., & Purnomo, H. D. (2016). *Perancangan Aplikasi Pencarian Layanan Kesehatan Berbasis HTML 5 Geolocation*. *Jurnal Sistem Komputer*.
- Yadi Utama. (Oktober 2014). *Sistem Informaasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. ISSN Print : 2085-1588. ISSN Online : 2355-4614. Vol. 3, No. 2, 359-370*
- Zaki, A. (2008). *36 Menit Belajar Komputer PHP dan Mysql*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mulyadi. (2016). *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Stair, Ralph M., dan Reynolds, George W. 2012. *"Fundamentals of Information Systems (With Access Code)"*. USA: Cengage Learning.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM, Universitas Negeri Makassar.
- Afrizal, M. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok: Rajagrafinda Persada.
- Destiningrum, Mara, and Qadhli Jafar Adrian. 2017. *"Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus Rumah Sakit Yukum*

-
- medical Centre*). "Teknoinfo 11(2): 30-37
- Rinandi Awan Sagita dan Hari Sugiarto. (2016). Penerapan Metode Waterfall Pada Sitem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web. Indonesian Journal on Networking and Security, Vol. 5 No. 4.
- Muslihudin, Muhamad Oktafianto. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: Andi.
- Ade Hendini. (2016). "Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus : Distro Zhezha Pontianak)". Jurnal Khatulistiwa Informatika. 4. 107-116.