

Aplikasi Pemandu Wisata Kampoeng Ciherang Berbasis *Web*

Fauzi Ramdani¹, Syarif Hidayatulloh²

¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya, Bandung
e-mail: ¹fauziramdani234@gmail.com, ²syarif@ars.ac.id

Abstrak

Tempat wisata alam merupakan sebuah objek menarik bagi semua orang, pemandangan yang indah dan alami menjadi daya Tarik tersendiri agar orang-orang mau berkunjung ke tempat tersebut. Salah satunya adalah objek wisata Kampoeng Ciherang yang berada di Tanjungsari-Sumedang. Namun saat ini kurangnya media informasi untuk memperkenalkan wisata tersebut. Oleh sebab itu perlu adanya perkembangan teknologi informasi yaitu dengan dibuatkannya aplikasi pemandu wisata berbasis *web* untuk membantu masyarakat agar lebih mengetahui tentang objek wisata Kampoeng Ciherang. Agar meningkatkan kualitas aplikasi dan kepuasan wisatawan, pengembangan sistem menggunakan framework Laravel, tampilan desain menggunakan framework bootstrap, dan database MySQL digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web* ini. Studi ini menghasilkan aplikasi pemandu wisata Kampoeng Ciherang yang akan memudahkan orang untuk mendapatkan informasi dan meningkatkan kepuasan mereka saat mengunjungi Kampoeng Ciherang.

Kata Kunci : Wisata, Kampoeng Ciherang, aplikasi, *web*, Laravel

Abstarct

Natural attractions are an attractive object for everyone, beautiful and natural scenery is the main attraction so that people want to visit these places. One of them is the Kampoeng Ciherang tourist attraction located in Tanjungsari-Sumedang. But at this time the lack of media information to introduce the tour. Therefore, it is necessary to develop information technology, namely by making a web-based tour guide application to help the public know more about the Kampoeng Ciherang tourist attraction. Making this web-based application was built using the Laravel framework as a development system, the Bootstrap framework as a display design and MySQL as a database in order to further improve the quality of an application and tourist satisfaction. The result of this research is the Kampoeng Ciherang tourist guide application which will make it easier to get information and satisfaction when traveling in Kampoeng Ciherang.

Keywords: *Tourism, Kampoeng Ciherang, application, web, Laravel*

Corresponding Author:

Syarif Hidayatulloh

Email: syarif@ars.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perjalanan wisata tidak lengkap tanpa bantuan seorang pemandu wisata. Pemandu wisata memberikan informasi, bimbingan, penjelasan, dan petunjuk tentang objek wisata serta membantu wisatawan dalam hal apa pun yang mereka butuhkan. Dengan pengertian ini, jelas betapa pentingnya pemandu wisata dalam melakukan aktivitas perjalanan wisata[1]. Berwisata adalah kegiatan mengunjungi lokasi tertentu untuk menghabiskan waktu luang atau mengalihkan perhatian dari aktivitas sehari-hari dengan tujuan untuk menenangkan pikiran dan hati[2].

Saat ini, teknologi informasi sangat penting dan dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi saat ini sedang berkembang dengan begitu cepat seiring dengan semakin kompleksnya kebutuhan manusia akan informasi yang cepat, mudah, dan efisien. Kemajuan ini sangat dibutuhkan dalam berbagai hal, salah satunya adalah untuk memudahkan mencari informasi tentang

wisata Kampoeng Ciherang[3]. Teknologi informasi adalah cara ilmu pengetahuan yang digunakan untuk memecahkan masalah secara sistematis dan efektif[4].

Kampoeng Ciherang merupakan salah satu tempat wisata alam yang populer di Sumedang. Selain keindahan pemandangan alamnya, banyaknya wahana wisata menjadi salah satu daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke tempat tersebut. Namun kurangnya informasi seperti tempat lokasi, rute petunjuk arah, dan kurangnya panduan wisata sering kali menjadi penghambat bagi wisatawan untuk berkunjung. Di antara banyak lokasi wisata di Kabupaten Sumedang, beberapa memiliki potensi yang luar biasa, tetapi karena kurangnya layanan informasi, wisatawan belum tertarik untuk mengunjunginya[5].

Solusi untuk mempermudah akses data diperlukan karena masalah tersebut. Oleh karena itu, penulis mencoba menyelesaikan masalah ini dengan membuat aplikasi pemandu wisata Kampoeng Ciherang berbasis *web* dengan menggunakan framework Laravel dan Bootstrap. ini dimaksudkan untuk membantu wisatawan mendapatkan informasi dan panduan tentang semua fasilitas yang ada di Kampoeng Ciherang[6].

Pemrograman *web* terdiri dari kata "pemrograman" dan "*web*." Pemrograman *web* dapat didefinisikan sebagai proses pembuatan program atau aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Bahasa pemrograman sendiri adalah bahasa yang digunakan untuk memberikan instruksi kepada komputer untuk memproses data dan menampilkan informasi sesuai dengan program[7]. Salah satu definisi dari "*website*" adalah sekumpulan halaman web yang terdiri dari beberapa halaman yang masing-masing berisi informasi digital dalam bentuk teks, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur internet. *Web* adalah aplikasi yang menyimpan dokumen multimedia yang bekerja dengan protokol HTTP, yang dapat diakses melalui perangkat lunak yang terhubung ke internet. Dengan kata lain, *website* adalah halaman *web* yang dibuat oleh browser web seperti Firefox, Chrome, dan Mozilla, sedangkan internet adalah jaringan yang digunakan untuk mengirimkan konten dari *website*[8].

Laravel adalah framework PHP yang dirilis di bawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep model view controller (MVC). Laravel adalah pengembangan *website* berbasis MVP yang ditulis dalam PHP dan dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan pemeliharaan serta meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan sintaks yang ekspresif, jelas, dan menghemat waktu[9]. Salah satu framework CSS yang paling populer, Bootstrap memungkinkan desain *web* menjadi responsif sehingga dapat dilihat dari berbagai ukuran perangkat dengan tampilan yang menarik. Selain itu, karena tidak perlu menulis banyak CSS (bahkan tidak perlu jika memerlukan pengaturan desain yang berbeda dengan Bootstrap), pengaturan desain menjadi lebih cepat. Hampir semua browser desktop dan mobile mendukung Bootstrap[10].

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini dilakukan di tempat wisata Kampoeng Ciherang yang berada di Desa Cijambu, Kec. Tanjungsari, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan juli 2023.

2.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan di dalam penelitian ini adalah:

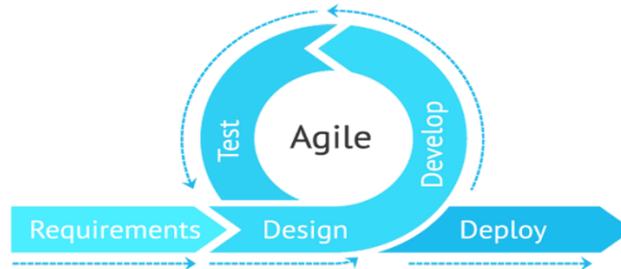
1. Observasi
Observasi yang dilakukan yaitu mengamati secara langsung maupun tidak langsung, proses pemandu wisata di tempat wisata Kampoeng Cherang.
2. Wawancara
Untuk mendapatkan data yang akurat, pengurus tempat wisata Kampoeng Ciherang diwawancarai secara langsung. Materi wawancara memiliki hubungan langsung dengan subjek penelitian yang akan dibahas., mengenai apa saja wahana yang terdapat di tempat wisata Kampoeng Ciherang,

Sejarah terbangun nya tempat wisata Kampoeng Ciherang, dan siapa saja tokoh penting dalam pembangunan nya.

3. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode mengumpulkan data dari buku, skripsi, jurnal, tesis, dan literatur lainnya yang dapat membantu penelitian Anda.

2.2 Metode Agile



Gambar 1. Metode *Agile*

Metode *Agile* adalah sebuah metode pengembangan software dimana terdiri dari aturan-aturan dan solusi yang sudah disepakati. Metode ini dilakukan dengan sistem kolaborasi antara pengembang software secara terstruktur. Metode *agile* sangat cocok untuk pembuatan proyek aplikasi dalam jangka pendek dikarenakan metode ini sangat mudah beradaptasi jika terjadi perubahan dalam pembangunan suatu proyek aplikasi. Penelitian ini menggunakan metode *Agile* bertujuan untuk mempercepat dan melengkapi setiap tahapan proses yang dilalui oleh peneliti dengan tetap menjaga kualitas dari sebuah aplikasi dan kepuasan dari pengguna.

2.3 Analisa Sistem

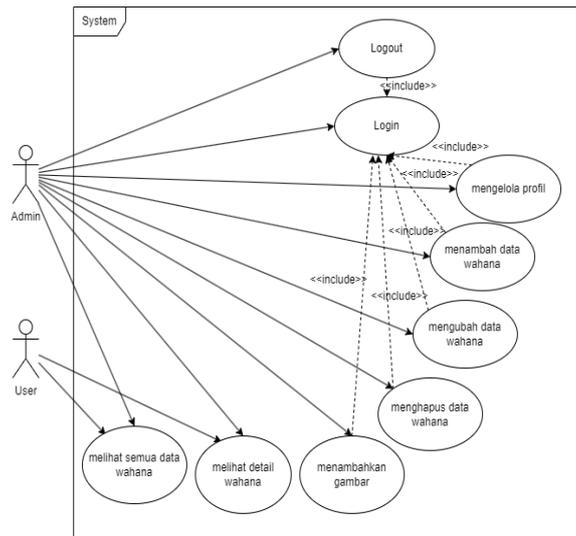
Sistem yang dibuat dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan basis data Mysql, di dalam data Mysql terdapat kebutuhan sistem yang di inginkan oleh pengguna dimana data tersebut di dapatkan dari hasil wawancara dan observasi, berikut adalah kebutuhan sistem itu sendiri:

1. Sistem mampu menampilkan semua data
2. Sistem mampu menampilkan detail data
3. Sistem mampu menambahkan data
4. Sistem mampu mengubah data
5. Sistem mampu menghapus data

Tahapan ini merupakan suatu proses yang bisa dilakukan oleh sistem aplikasi. Dalam perancangan aplikasi ini menggunakan permodelan *unified modeling language* (UML). Diagram yang akan dirancang adalah *use case diagram* dan *activity diagram*.

A. Use Case Diagram

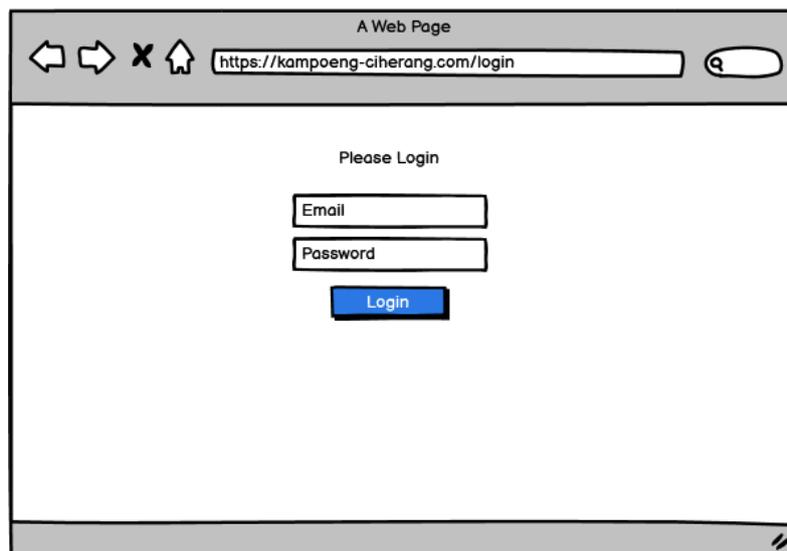
Use Case Diagram pada penelitian ini adalah gambaran relasi dari setiap aktor dengan sistem yang telah dirancang. Berikut gambaran dari *Use Case Diagram*:



Gambar 2. Use Case Diagram Aplikasi

2.4 Desain

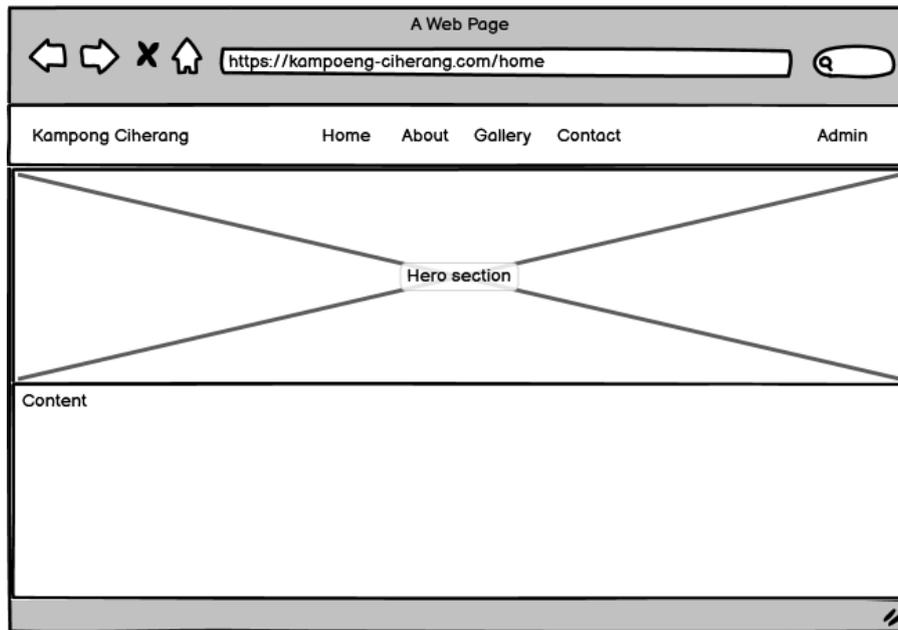
1. Login



Gambar 3. Sketsa Halaman Login

Untuk masuk ke sistem yang telah dibuat, halaman login memungkinkan pengguna memasukkan email dan password yang telah mereka daftarkan di database. Pesan kesalahan akan dikirim jika terjadi kesalahan data.

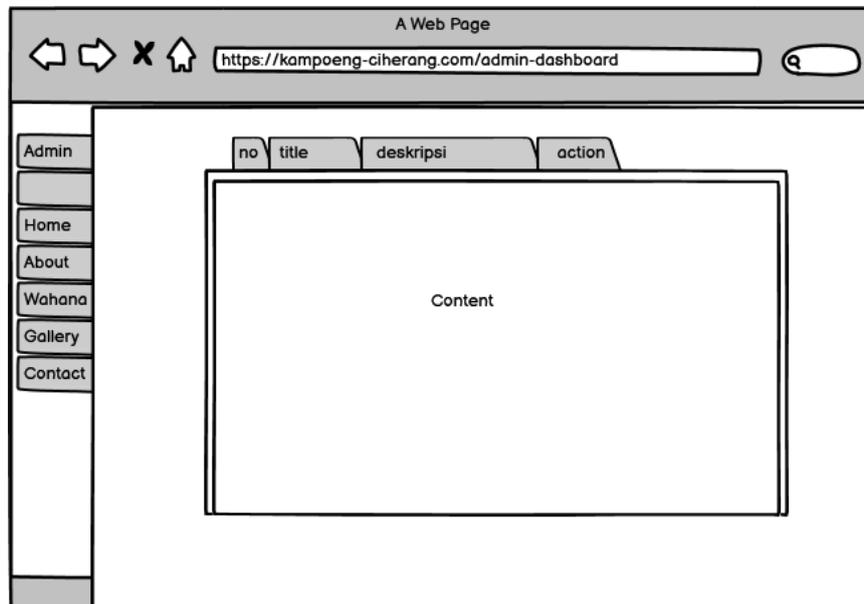
2. Halaman Utama Aplikasi



Gambar 4. Sketsa Halaman Utama Aplikasi

Halaman ini bertujuan untuk menampilkan halaman utama seperti navbar, dan semua content yang terdapat di dalam aplikasi. Ketika user berhasil masuk ke dalam sistem aplikasi maka halaman ini akan menampilkan semua wahana yang terdapat di tempat wisata kampoeng ciherang, dan informasi tentang wisata kampoeng ciherang.

3. Halaman *Dashboard* Admin



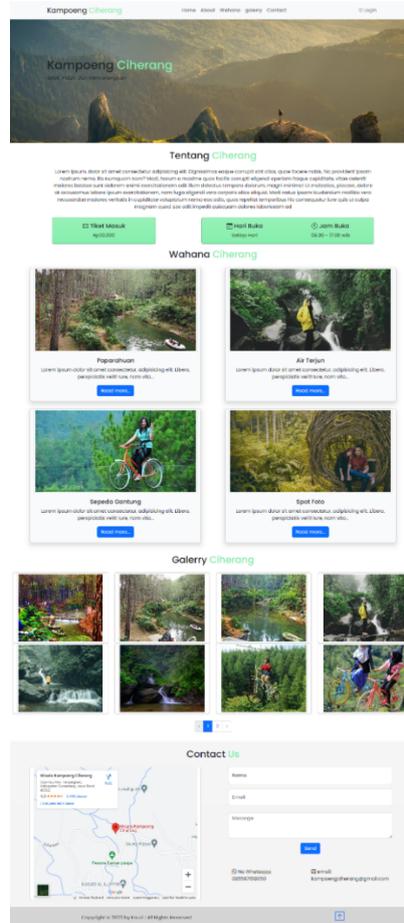
Gambar 5. Sketsa Halaman *Dashboard* Admin

Halaman ini bertujuan untuk admin dalam mengelola aplikasi, seperti mengubah profil aplikasi, menambah data wahana, mengubah data wahana, menghapus data wahana, menambahkan gambar, dan menghapus gambar.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan Aplikasi

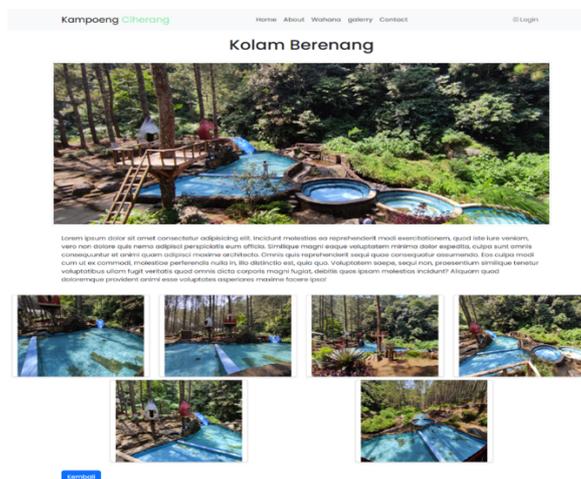
1. Halaman Utama



Gambar 6. Halaman Utama Aplikasi

Halaman utama pada aplikasi ini adalah halaman dimana *user*/pengguna mengakses semua informasi yang sudah di ditampilkan di dalam aplikasi seperti, wahana, galerry foto, dan contact. Dalam halaman ini diharapkan dapat mengenalkan lebih jauh tentang wisata kampung cihierang kepada *user*/pengguna.

2. Halaman Detail Wahana



Gambar 7. Halaman Detail Wahana

Setelah melihat halaman utama *user/pengguna* bisa melihat detail wahana yang telah ditampilkan di dalam halaman utama. Pada halaman ini *user/pengguna* dapat melihat detail dari wahana beserta semua foto yang berhubungan dengan wahana tersebut.

3. Halaman Login

Daftar sekarang'." data-bbox="159 164 831 286"/>

Kampoeng Cihorang Home About Wahana gallery Contact Login

Please Login

Email address

Password

Login

Belum punya akun? [Daftar sekarang](#)

Gambar 8. Halaman Login Admin

Pada halaman ini admin diharuskan Login terlebih dahulu untuk bisa mengakses halaman admin *dashboard* dengan memasukkan alamat email dan password yang telah di daftarkan sebelumnya.

4. Halaman Register

Login'." data-bbox="172 477 813 632"/>

Kampoeng Cihorang Home About Wahana gallery Contact Login

Daftar Akun

Nama

Email address

Password

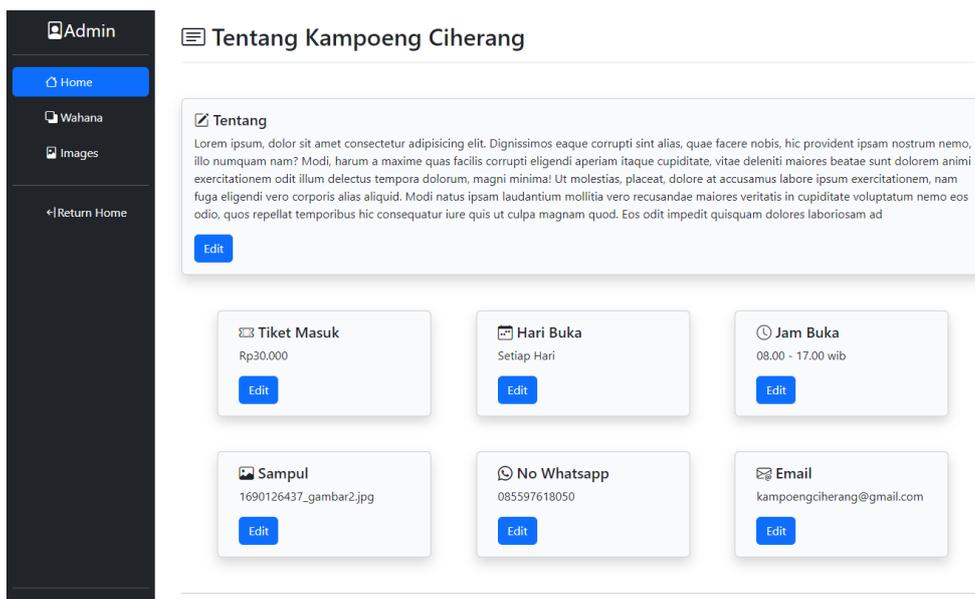
Daftar

Sudah punya akun? [Login](#)

Gambar 9. Halaman Register Admin

Halaman ini bertujuan untuk membuat atau mendaftarkan akun admin dengan mengisi kan form yang telah di sediakan seperti username, email, dan password.

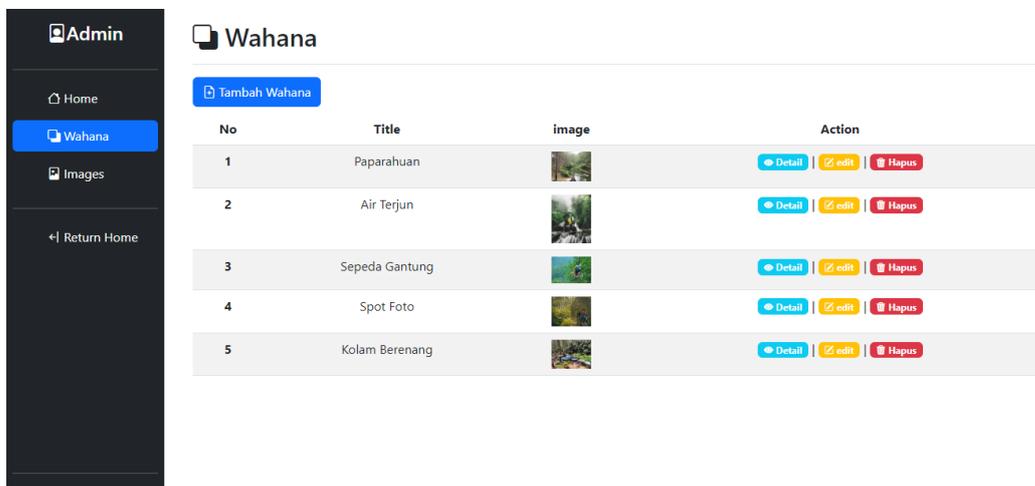
5. Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 10. Halaman *Dashboard Admin*

Setelah berhasil login admin, maka halaman *dashboard* admin ini bisa di akses. Halaman ini berisikan profil utama yang terdapat pada aplikasi, seperti keterangan informasi mengenai wisata kampoeng ciherang, harga tiket, hari buka, jam buka, contact, dan gambar sampul pada halaman utama. Selanjutnya admin bisa mengubah informasi tersebut dengan menekan tombol edit. Jika ada data yang dirubah maka informasi di halaman utama pun ikut berubah.

6. Halaman Admin *Dashboard Wahana*



Gambar 11. Halaman Admin *Dashboard Wahana*

Pada halaman ini terdapat daftar semua wahana yang ada di wisata kampoeng ciherang. Admin dapat melakukan aksi yang seperti yang terdapat pada tampilan seperti lihat detail, edit, dan hapus wahana. Jika admin menghapus salah satu wahana maka semua gambar yang berhubungan dengan wahana tersebut akan ikut terhapus. Admin juga bisa menambah wahana dengan menekan tombol tambah wahana.

7. Halaman Admin Tambah Wahana

The screenshot shows the 'Tambah Wahana' page. The sidebar on the left contains the following items: 'Admin' (with a user icon), 'Home' (with a house icon), 'Wahana' (with a folder icon and highlighted in blue), 'Images' (with a photo icon), and 'Return Home' (with a left arrow icon). The main content area is titled 'Tambah Wahana' and features a form with the following elements: a text input for 'Nama Wahana'; a 'Sampul' section with a 'Pilih File' button and the text 'Tidak ada file yang dipilih'; an 'Image' section with a 'Pilih File' button and the text 'Tidak ada file yang dipilih'; a text area for 'Keterangan'; and two buttons at the bottom: a blue 'Create' button and a yellow 'Kembali' button.

Gambar 12. Halaman Admin Tambah Wahana

Pada halaman ini admin bisa menambah wahana baru dengan mengisi form yang sudah disediakan. Admin juga bisa menambah satu atau lebih gambar, data yang telah dimasukan akan ditampilkan di halaman utama aplikasi.

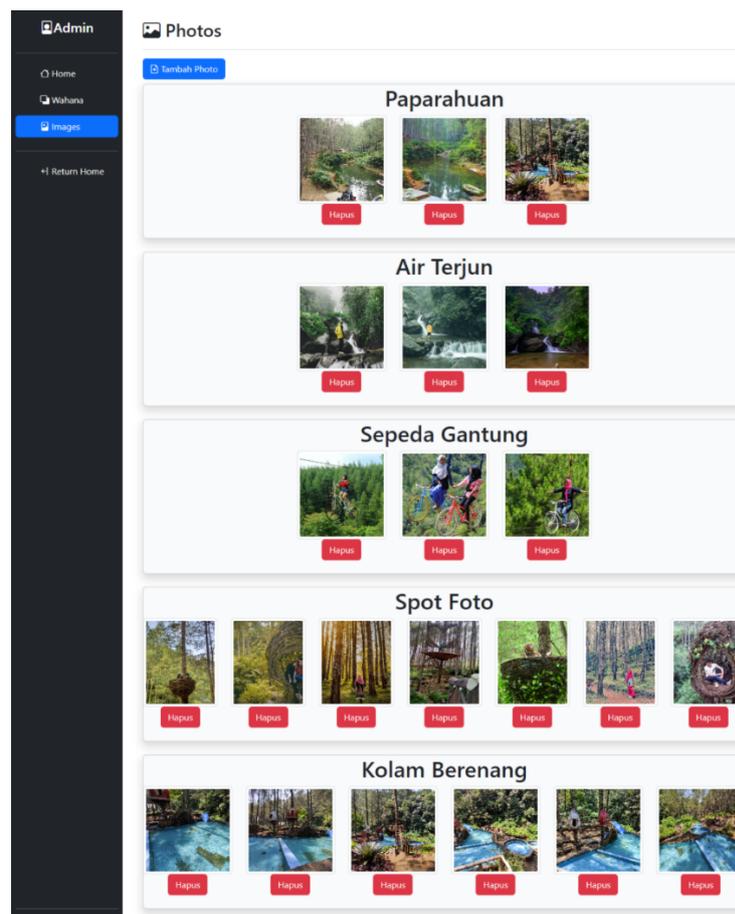
8. Halaman Admin Edit Wahana

The screenshot shows the 'Edit Wahana' page. The sidebar on the left contains the following items: 'Admin' (with a user icon), 'Home' (with a house icon), 'Wahana' (with a folder icon and highlighted in blue), 'Images' (with a photo icon), and 'Return Home' (with a left arrow icon). The main content area is titled 'Edit Wahana' and features a form with the following elements: a text input for 'Nama Wahana' containing the text 'Kolam Berenang'; a 'Sampul' section with a 'Pilih File' button and the text 'Tidak ada file yang dipilih'; a text area for 'Keterangan' containing a large block of Lorem Ipsum text; and two buttons at the bottom: a blue 'Edit' button and a yellow 'Kembali' button.

Gambar 13. Halaman Admin Edit Wahana

Pada halaman ini admin dapat melakukan perubahan data wahana, data sebelumnya masih terisi di dalam form, jika admin merubah data tersebut lalu menekan tombol edit maka data akan berubah, dan data yang baru akan ditampilkan di halaman utama aplikasi.

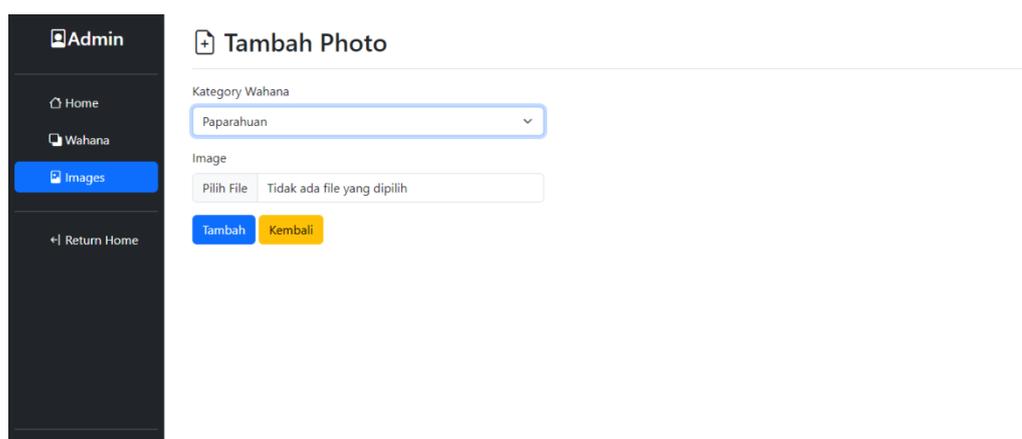
9. Halaman Admin *Dashboard Image*



Gambar 14. Halaman Admin *Dashboard Image*

Pada halaman ini admin dapat menambah foto dan menghapus foto. Admin hanya cukup menekan tombol hapus maka foto tersebut berhasil tehapus.

10. Halaman Admin Tambah Gambar



Gambar 15. Halaman Admin Tambah Gambar

Pada halaman ini admin dapat menambah satu atau lebih foto sesuai kategori wahana yang telah dipilih. Foto yang telah ditambahkan akan ditampilkan di halaman utama aplikasi.

3.2 Hasil Aplikasi

a. Input

Proses *input* pada aplikasi *web* wisata kampoeng ciherang ini hanya dapat dilakukan oleh admin, setelah melakukan *Login* terlebih dahulu. Berikut proses input yang dilakukan dalam aplikasi ini:

1. Menambah data wahana
2. Menambah foto sesuai kategori wahana

b. Proses

Pada aplikasi ini terdapat beberapa proses diantaranya:

1. Proses autentikasi admin pada saat melakukan login
2. Proses menambah daftar wahana
3. Proses menambah foto sesuai kategori wahana
4. Proses merubah data informasi
5. Proses merubah data wahana
6. Proses menghapus wahana
7. Proses menghapus foto

c. Output

Proses *output* dalam aplikasi ini adalah menampilkan semua data pada halaman utama aplikasi. Ketika admin menambah data baru, maka data tersebut akan ditampilkan pada halaman utama aplikasi.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan perancangan sistem aplikasi yang telah di buat, maka dapat diperoleh sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Penulis memilih *framework* laravel sebagai back-end dan *framework* bootstrap sebagai front-end dalam pembuatan aplikasi ini, agar dalam perancangannya sesuai dengan apa yang di inginkan. Dan dengan permasalahan yang ada penulis berhasil membuat sebuah aplikasi sistem informasi wisata kampoeng ciherang berbasis *web*.
2. Dengan adanya aplikasi ini wisatawan dapat dengan mudah mendapatkan informasi dengan lebih lengkap hanya dengan mengakses aplikasi *website* ini. Wisatawan dapat mengakses *website* kapanpun dan dimanapun.
3. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kemajuan teknologi khususnya dalam sektor pariwisata. Tempat wisata dapat diperkenalkan lebih jauh kepada masyarakat khususnya untuk tempat wisata kampoeng ciherang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pesik, Y. H., Tanusaputra, J. W., & Trisno, I. B. (2022). Sistem Informasi Pemandu Wisata Berbasis Website. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 5(6).
- [2] Rajagukguk, C. S. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Danau Toba Berbasis WEB Menggunakan Metode Agile* (Doctoral dissertation, Prodi Teknik Informatika).
- [3] Niamkholidin. (2020) "Konsep Dasar Teknologi Informasi", Medium.com, hlm. 1-22
- [4] Arifin, M. S., Rachmat, Z., Laratmase, P., Muniarty, P., Sudirjo, F., Ilyas, M., ... & Hartati, L. (2023). *Sistem Informasi Manajemen*. Global Eksekutif Teknologi.
- [5] Naatonis, R. N. (2020). APLIKASI PEMANDU PARIWISATA DI KOTA KUPANG BERBASIS MOBILE WEBSITE. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1319-1324.
- [6] Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64-70.

- [7] Albarra Naufala Erdanto. (2019, September 28). Penerapan MVC Pada Framework Laravel - Albarra Naufala Erdanto - Medium. Medium; Medium. <https://medium.com/@albarranaufala/penerapan-mvc-pada-framework-laravel-f4588b8dcfcb>
- [8] Fadillah, E. K. N., Suryatiningsih, S., & Budiawan, R. (2018). Aplikasi Informasi Pariwisata Berbasis Web (modul Pengelolaan Informasi Wisata Dan Pemandu Wisata). *eProceedings of Applied Science*, 4(3).
- [9] Hermanto, B. (2019). Sistem Informasi Manajemen Keuangan pada PT. Hulu Balang Mandiri Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Komputasi*, 7(1), 17-26.
- [10] Abdulloh, R. (2022). *7 Materi Pemrograman Web untuk Pemula 4: Bootstrap & MariaDB*. PT Elex Media Komputindo.