

Pengembangan Website Desa Wisata Kedang Ipil Sebagai Media Informasi, Administrasi dan Promosi

Karyo Budi Utomo*¹, Tien Rahayu Tulili², Muhammad Fauzan Noor³

^{1,2}Program Studi Teknologi Rekayasa Komputer, Politeknik Negeri Samarinda

³Program Studi Pariwisata, Politeknik Negeri Samarinda

e-mail : *kbu@polnes.ac.id, tien.tulili@polnes.ac.id, 3m.fauzan_noor@polnes.ac.id

Abstrak

Potensi wisata yang besar di Desa Kedang Ipil hingga saat ini masih belum termaksimalkan, selain belum semua potensi wisata difungsikan menjadi tempat wisata yang dapat menambah pendapatan asli desa, juga tingkat kunjungan wisatawan ke desa tersebut masih relatif rendah. Wisatawan masih di dominasi dari warga dalam lingkup Kabupaten Kutai Kartanegara. hal tersebut terjadi karena publikasi potensi wisata belum dilakukan secara terstruktur dan belum mengoptimalkan potensi teknologi informasi komunikasi. Menjawab permasalahan tersebut maka perlu dibangun sebuah website desa wisata sebagai media informasi, administrasi dan promosi. website di bangun dengan menggunakan konsep pemrograman terstruktur dan alat perancangan sistem menggunakan Logical Relational Structure yang merupakan tahapan berikut setelah desain Entity Relationship Diagram (ERD), serta struktur navigasi website yang menggunakan pendekatan struktur navigasi komposit. hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menghasilkan aplikasi website wisata sebagai media informasi, administrasi dan promosi. aplikasi website wisata telah dilakukan pengujian dengan menggunakan metode Blackbox testing, dan hasil pengujian menunjukkan semua fitur fungsional aplikasi telah berfungsi seperti yang diharapkan,

Kata Kunci: Kedang Ipil, Desa wisata, Kandua Raya

Abstract

The tourism in Desa Kedang Ipil has not been yet reach its maximum potential. It can be shown from the facts that not all its tourism is exploited as a tourism destination place which can help the local people in economy; and the number of the non-domestic tourists visiting the place is relatively low. Some reasons behind this are because the publicity of the tourism place has not yet been done in a structured way and the lack of information technology use as well. One solution offered to cope the problems is the use of information technology that is a development of a website of Desa Kedang Ipil tourism as a media to spread information and promotion, as well as to administer the tourism itself. Some approaches are used in the development, such as a structured programming, Logical Relational Structure as its tool in the system design, Entity Relationship Diagram (ERD), and a navigated structure of the website

in which it uses a composite navigated structure approach. The result of this community service is a website of Desa Kedang Ipil tourism in which its website is used as a media to spread the information and promotion of the potential tourism and to administer the tourism itself. Some testing approach are implemented in the product, those are the Blackbox testing and the conventional testing on all functionalities of the website.

Keywords: *Kedang Ipil, tourism village, Kandua Raya*

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan arah pembangunan jangka panjang Kabupaten Kutai Kartanegara tahun 2005-2025, bahwa pada periode ketiga (2016-2020) tema pembangunan daerah fokus pada terwujudnya masyarakat Kabupaten Kutai Kartanegara yang maju, mandiri, dan sejahtera dengan meningkatnya peranan sektor pertanian, perkebunan dan pariwisata sebagai leading sector pembangunan daerah yang berbasis kerakyatan dan lestari (Perda Kukar, 2005). Langkah tersebut kemudian di breakdown lebih detail yang dituangkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah daerah (RPJMD) Kabupaten Kutai Kartanegara periode 2016-2021.

Visi pembangunan daerah Kabupaten Kutai Kartanegara, sesuai yang tertera dalam Peraturan daerah nomor 7 tahun 2016 adalah “*Terwujudnya Kabupaten Kutai Kartanegara yang Maju, Mandiri, Sejahtera, dan Berkeadilan*” untuk kemudian diuraikan ke dalam bentuk rumusan umum yang dituangkan dalam misi daerah (Perda Kukar no 7 tahun 2016). sektor pariwisata memiliki peranan yang sangat penting, mengingat hal tersebut menjadi komitmen pemerintah daerah yang secara bertahap meninggalkan ketergantungan pendapatan daerah dari sektor Dana Bagi Hasil (DBH) yang didominasi dari sektor pertambangan.

Sebagai wujud keseriusan pemerintah kabupaten Kutai Kartanegara dalam bidang pariwisata, pada tanggal 17 november 2016 pemerintah kabupaten Kutai Kartanegara menetapkan desa Kedang Ipil sebagai desa wisata (Humas Pemkab Kukar, 2016). Desa Kedang ipil adalah salah satu desa yang

terletak di Kecamatan Kota Bangun, desa Kedang ipil merupakan salah satu wilayah di Kabupaten Kutai Kartanegara yang berada di tengah aktivitas perekonomian berbasis sumber daya alam (Efendi, Sardjono dan Matius, 2018). Desa Kedang Ipil merupakan salah satu desa tertua di Kecamatan Kota Bangun Kabupaten Kutai Kartanegara. Desa Kedang Ipil sudah ada jauh sebelum Indonesia merdeka yaitu berdiri sejak tahun 1917 dan Desa Kedang Ipil juga satu-satunya desa di Kecamatan Kota Bangun yang mempunyai adat-istiadat dan Budaya yang khas serta memiliki kekayaan objek Wisata Alam dan Budaya (kedangipil, 2017).

Potensi wisata yang besar di Desa Kedang Ipil hingga saat ini masih belum termaksimalkan, selain belum semua potensi wisata difungsikan menjadi tempat wisata yang dapat menambah pendapatan asli desa, juga tingkat kunjungan wisatawan ke desa tersebut masih relatif rendah. Pengunjung/wisatawan masih di dominasi dari warga kecamatan Kota Bangun atau wilayah-wilayah lain dalam lingkup Kabupaten Kutai Kartanegara. Cukup sedikit wisatawan yang berasal dari Kota Samarinda atau bahkan kota Balikpapan dan kota Bontang serta Kabupaten/Kota di provinsi Kalimantan Timur lainnya. Realita tersebut diatas dipengaruhi oleh beberapa permasalahan kondisi sumber daya yang dimiliki oleh desa tersebut, diantaranya: 1) Posisi/letak desa kedang ipil 18 km dari jalan poros Kota Tenggarong – Kota Bangun. Dan jalan yang dilalui merupakan perkebunan kelapa sawit dengan kondisi jalan berkerikil; 2) Tingkat penguasaan penduduk pada Teknologi Informasi masih relatif rendah,

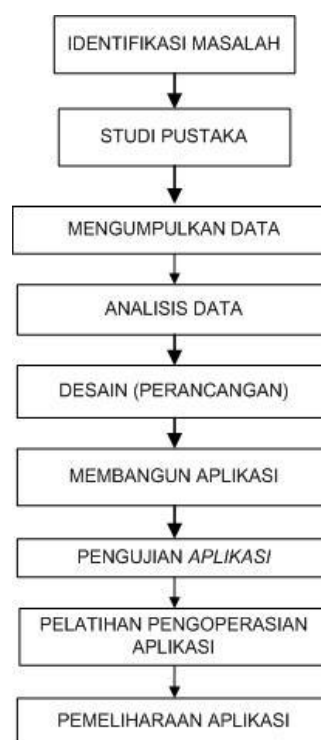
sehingga optimalisasi teknologi informasi dalam penyampaian informasi dan promosi belum termaksimalkan; 3) Potensi wisata yang dimiliki belum terekspose secara luas dan belum dilakukan secara sistematis, masih menonjolkan promosi dari mulut ke mulut; 4) Belum memiliki laman atau situs resmi sebagai sarana promosi dan pemasaran yang dapat menjadi rujukan bagi calon wisatawan; 5) Profil atau potensi wisata desa kedang ipil yang dipublikasikan di media internet tidak dilakukan oleh pihak desa, melainkan dilakukan oleh pihak ketiga (wisatawan & media); 6) Kurang siapnya masyarakat desa menerima wisatawan atau turis dari dalam maupun luar negeri; serta 7) Penataan tempat wisata Kandua Raya masih sangat sederhana (Hadiyatno, Ernayani dan Indriastuty, 2018).

Kondisi alam di Objek Wisata Alam Kandua Raya yang masih sangat natural atau alami menampilkan pesona alam yang sangat indah (Hadiyatno, Ernayani dan Indriastuty, 2018). Terlepas dari semua persoalan yang diuraikan diatas, kunci dari kesuksesan untuk dapat menyerap jumlah wisatawan adalah bagaimana cara desa kedang ipil dalam memasarkan potensi wisata yang ada dengan memaksimalkan penggunaan teknologi informasi sebagai media informasi, dan promosi wisata. Menurut Yusrina (2015) Pemasaran merupakan hal yang diprioritaskan bagi perusahaan karena pemasaran merupakan tolok ukur keberhasilan perusahaan dalam menciptakan nilai perusahaan (Yusrina dan Saifi, 2017).

Berpijak pada permasalahan tersebut, terutama permasalahan pada poin 2 hingga 5, maka tujuan dari pengabdian kepada masyarakat yang kami lakukan adalah mengembangkan website desa wisata kedang ipil sebagai media penyampaian informasi, administrasi, serta promosi wisata yang ada di desa kedang ipil. Dan untuk mensukseskan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kami menggandeng kelompok sadar wisata (Pokdarwis) "KANDUA RAYA".

II. METODE

Secara umum tahapan pelaksanaan kegiatan dapat kami sampaikan pada gambar 1. Untuk lebih fokus dan hasil kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra, maka proses pelaksanaan kegiatan diawali dengan mengidentifikasi permasalahan di lapangan secara faktual, selanjutnya mempelajari literatur studi pustaka, mengumpulkan data, analisis data, perancangan system, development (fase pembuatan aplikasi), pengujian aplikasi, pelatihan pengoperasian aplikasi, dan kemudian diakhiri dengan pemeliharaan aplikasi pasca aplikasi website sudah diluncurkan secara resmi.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Kegiatan-kegiatan dari masing-masing tahapan adalah sebagai berikut :

a) Identifikasi Masalah

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada fase identifikasi masalah adalah dengan melakukan wawancara kepada pengunjung/wisatawan, perangkat desa kedang ipil, warga desa kedang ipil, serta kelompok sadar wisata "KANDUA RAYA", mengenai persoalan atau permasalahan apa yang mereka hadapi

terkait dengan pariwisata di desa Kedang Ipil. Hasil wawancara tersebut kemudian dirumuskan di ketemukan detail permasalahan yang ada.

b) Studi Pustaka

Kegiatan yang dilakukan pada fase Studi Pustaka adalah mempelajari literatur yang terkait dengan pariwisata, serta ilmu teknologi informasi yang bersumber dari buku-buku, jurnal maupun konten yang tersedia di halaman internet.

c) Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan 3 (tiga) cara, yakni : 1) dengan melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan wisata di desa kedang ipil; 2) mengumpulkan dokumen-dokumen pendukung yang berupa data berupa gambar, video, sejarah/asal mula/latar belakang, naratif atas potensi wisata alam dan wisata budaya serta kerajinan tangan di desa Kedang Ipil; 3) Melakukan pengamatan langsung.

d) Analisis Data

Kegiatan fase Analisa data dilakukan setelah semua data dokumen terkumpul, data di pilah-pilah berdasar kategori yang di tentukan, serta data-data yang masih bersifat parsial di lengkapi sehingga menjadi satu kesatuan data yang utuh dan muda untuk dibaca.

e) Desain (Perancangan)

Kegiatan yang dilakukan pada fase perancangan dilakukan setelah teridentifikasinya masalah dan data yang telah dianalisis. Dokumen perancangan yang dihasilkan pada fase ini meliputi *Logical Relational Structure*, desain database, desain struktur navigasi halaman *front end*, serta desain struktur navigasi halaman *back end (administrator)*

f) Membangun Aplikasi

Kegiatan membangun aplikasi dilakukan berdasarkan hasil perancangan system yang dilakukan di fase sebelumnya. Aplikasi website dibangun dengan menggunakan Bahasa *client side* HTML 5, CSS 3, dan *JavaScript*, Bahasa

server side menggunakan PHP, *web server* menggunakan Apache, serta menggunakan database MariaDB. Aplikasi yang dihasilkan akan bersifat *Responsive*, yang dapat menyesuaikan resolusi perangkat (device) yang digunakan pengguna, yang meliputi *smartphone*, *Tablet*, serta *Desktop (Notebook)*.

g) Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox testing*. *Blackbox Testing* merupakan Teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak (Jan, Shah, Johar, Shah dan Khan, 2016; Watkins, 2001). *Blackbox Testing* bekerja dengan mengabaikan struktur kontrol sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi domain (Watkins, 2001). Pengujian akan terus di lakukan hingga hasil pengujian atas semua fungsi telah dinyatakan layak 100%.

h) Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilakukan setelah hasil pengujian yang menggunakan metode *Blackbox Teseting*, secara fungsional hasil penguian atas semua fungsi yang ada (front end/back end) telah mencapai 100%.

i) Pemeliharaan

Pemeliharaan akan dilakukan secara terus menerus selama aplikasi website difungsikan. Dan fase pemeliharaan dilakukan setelah aplikasi website di implementasikan kepada pengguna yang dalam hal ini adalah kelompok sadar wisata “KANDUA RAYA”.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan teknologi informasi dalam pengelolaan pariwisata di desa wisata kedang ipil adalah merupakan pengembangan aplikasi website desa wisata kedang ipil sebagai media informasi, Keberadaan website memiliki manfaat yang luas bagi pengelola maupun penggunanya. Website akan menyebarkan informasi melalui dunia digital dan dapat diakses oleh siapapun dan

dimanapun selama ada jaringan internet (Riyanto dan Kurniawati, 2018). Administrasi dan promosi. Fitur website dikembangkan berdasarkan permasalahan utama desa tersebut dalam mengembangkan dan memperkenalkan potensi wisata yang dimilikinya kepada kalayak luas.

Perancangan

Dalam perancangan pengembangan website desa wisata, penulis menggunakan alat perancangan system berupa *Logical Relational Structure*, desain database, desain struktur navigasi halaman *front end*, serta desain struktur navigasi halaman *back end (administrator)*.

1. *Logical Relational Structure*

Logical Relational Structure merupakan tahapan berikut setelah desain *Entity Relationship Diagram (ERD)* (Supriyanta dan Nisa, 2015). Penulis tidak menyampaikan desain *Entity Relationship Diagram* karena penulis berpandangan bahwa keduanya relatif memiliki kesamaan fungsi sehingga tidak perlu disampaikan secara berulang. *Logical Relational Structure* seperti pada gambar 2, memiliki 12 entitas, yakni entitas Berita, event, testimoni, profil, obyek wisata, kategori, gallery, fasilitas, penginapan, paket wisata, reservasi, serta entitas user.

2. Rancangan Struktire Navigasi

Struktur navigasi yang diterapkan pada website desa wisata menggunakan struktur navigasi komposit. Struktur navigasi ini banyak digunakan dalam pembuatan website karena struktur ini dapat digunakan dalam pembuatan website sehingga dapat memberikan keinteraksian yang lebih tinggi.

Pada website desa wisata, struktur navigasi dibagi menjadi 2, yakni struktur navigasi halaman *front end* dan struktur navigasi halaman *back end (administrator)*.

a) *Struktur Navigasi Front end*

Struktur navigasi *front end* seperti yang tersaji pada gambar 3, menggambarkan rancangan menu

berserta sub-sub menu yang dimiliki oleh sebagian menu.

b) *Struktur Navigasi Back end*

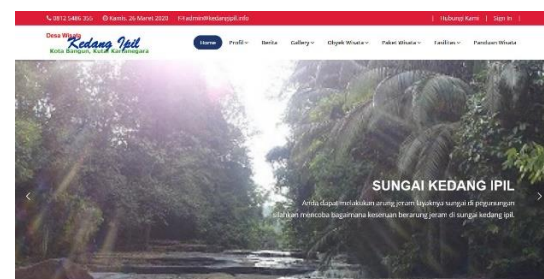
Struktur navigasi back end seperti yang tersaji pada gambar 4, menggambarkan bagaimana hirarki keterkaitan sub menu dengan masing-masing menu.

c) *Pengembangan Aplikasi*

Website desa wisata Kedang Ipil dikembangkan dengan menggunakan Bahasa *client side* HTML 5, CSS 3, dan *JavaScript*, Bahasa *server side* menggunakan PHP versi 7.3.2, *web server* menggunakan Apache, serta menggunakan database MariaDB. Aplikasi yang dihasilkan akan bersifat *Responsive*, yang dapat menyesuaikan resolusi perangkat (device) yang digunakan pengguna, yang meliputi *smartphone*, *Tablet*, serta *Desktop (Notebook)*.

d) *Halaman Utama (front end)*

Merupakan halaman yang muncul pertama kali saat pengunjung mengakses website, seperti yang tersaji pada gambar 5, halaman ini memiliki *image header* yang sangat lebar dengan dengan 3 slide yang akan ditampilkan secara bergantian di bawah *menu header*.



Gambar 5. Halaman Utama Website (1

Seperti yang kami sajikan pada gambar 6, Saat halaman di geser ke bawah, maka image header akan tergulung tetapi menu header tidak turut serta tergulung, dengan demikian akan memudahkan pengunjung dalam mengakses menu

JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DIKEMAS VOL. 4, No. 2 Tahun 2020



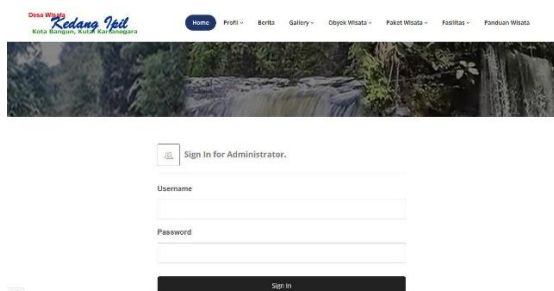
Gambar 6. Halaman Utama Website (2)

Pada halaman utama selain penyajian jenis wisata yang tersedia, menu reservasi juga kami diletakan di halaman utama

tanpa harus mengklik menu terlebih dahulu, dengan tujuan untuk mempermudah bagi calon wisatawan melakukan pemesanan paket wisata di desa kedang ipil.

e) Halaman Login

Seperti yang tersaji dalam gambar 7, Merupakan halaman pintu gerbang untuk masuk ke dalam halaman administrator (*back end*), untuk mengakses menu ini dengan menekan menu *sign in* yang berada pada pojok atas kanan halaman utama website.

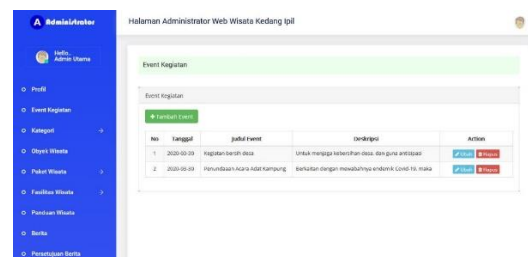


Gambar 7. Halaman Login

Pada halaman login, keberadaan menu header tetap dipertahankan, hal tersebut dimaksudkan jika administrator ingin mengakses menu yang ada pada halaman utama dapat langsung melakukannya.

f) Halaman Administrator (*back end*)

Halaman administrator seperti yang tersaji dalam gambar 8, hanya dimiliki oleh beberapa pengguna yang di tunjuk oleh Pokdarwis “Kandua Raya”, halaman ini berfungsi untuk memelihara data yang akan ditampilkan pada halaman utama serta untuk mengetahui beberapa laporan atau feed back yang diberikan oleh wisatawan ataupun calon wisatawan, beberapa contoh laporan yang tersedia adalah laporan pemesanan paket wisata, laporan kritik atau saran yang diberikan oleh wisatawan.



Gambar 8. Halaman Administrator

g) Pengujian

Dengan mempertimbangkan cepatnya proses pengujian serta biaya yang murah, maka pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox testing*. Pengujian dilakukan dengan menjalankan tiap-tiap fungsionalitas system aplikasi web wisata. dan untuk mendapatkan hasil yang maksimal atas perangkat lunak yang dihasilkan, maka pengujian dilakukan oleh beberapa jenis user dan pihak yang berpotensi menggunakan aplikasi web wisata tersebut. Pihak-pihak yang terlibat dalam pengujian meliputi : 1) 2 orang dari kelompok sadar wisata “Kandua Raya”; 2) 1 orang dari staf desa kedang ipil; serta 3) 3 orang masyarakat umum yang diambil secara acak dan dikondisikan sebagai wisatawan yang ingin dan yang telah melakukan perjalanan wisata di desa Kedang Ipil.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa setiap fungsionalitas aplikasi web wisata berjalan sesuai dengan yang direncanakan, meski demikian terdapat beberapa usulan tambahan dari pengguna masyarakat (wisatawan). Diantaranya tambahan peta lokasi secara detail serta detail transportasi yang melayani rute dari Balikpapan dan Samarinda menuju ke desa Kedang Ipil.

IV. KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi web wisata desa kedang ipil merupakan salah satu luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat, analisis kebutuhan aplikasi web wisata di dasarkan pada referensi web sejenis serta berdasarkan kebutuhan pengguna dalam hal ini kelompok sadar wisata “Kandua Raya”, aparat desa kedang ipil, serta masyarakat wisatawan.

Untuk menjamin kualitas perangkat lunak, aplikasi web wisata desa kedang ipil telah dilakukan pengujian dengan menggunakan *Blackbox Testing*. Hasil pengujian dengan melibatkan beberapa jenis user dan pihak yang berpotensi menggunakan aplikasi web wisata tersebut menunjukkan semua fitur fungsional aplikasi web wisata telah menunjukkan fungsi sebagaimana yang diharapkan. Beberapa catatan yang diberikan oleh pengguna mengenai tambahan beberapa fitur saat melakukan uji coba akan dilakukan penyesuaian sebelum aplikasi web wisata di publikasikan.

V. SARAN

Saran yang dapat diberikan berdasarkan dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah tim lakukan antara lain :

1. Sebaiknya pimpinan peternakan mengikutsertakan pengurusnya untuk mengikuti pelatihan sejenis agar dapat menyusun laporan pertanggungjawaban yang benar sesuai standar.
2. Sebaiknya untuk laporan pertanggungjawaban periode berikutnya agar disusun sesuai dengan SAK EMKM yang telah tim berikan pada waktu pelatihan dan pendampingan penyusunan

laporan keuangan entitas mikro kecil dan menengah.

REFERENSI

- [1] Efendi, H., Sardjono, M. A., Matius, P. (2018). Strategi Adaptasi Masyarakat Kutai Menghadapi Perkembangan Pembangunan Ekonomi Berbasis Sda (Studi Kasus: Wilayah Kedang Ipil, Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur). JURNAL Penelitian Ekosistem Dipterokarpa. Vol 4. No 2
- [2] Hadiyatno, D., Ernayani, R., Indriastuty, N. (2018). Menumbuhkembangkan Ekonomi Kreatif Dalam Upaya Meningkatkan Wisata Daerah Di Desa Kedang Ipil. Jurnal Abdi Masyarakat Ilmu Ekonom Fakultas Ekonomi Universitas Balikpapan. Vol 01. No 01
- [3] Humas Pemkab Kukar. (2016). Marli Resmikan Desa Wisata Kandua Raya di Desa Kedang Ipil. Retrieved March 26, 2020, from <https://humas.kukarkab.go.id/berita/osial-budaya/marli-resmikan-desa-wisata-kandua-raya-di-desa-kedang-ipil>
- [4] Jan, S. R., Shah, S. T. U., Johar, Z. U., Shah, Y., Khan, F. (2016). An Innovative Approach to Investigate Various Software Testing Techniques and Strategies. Int. J. Sci. Res. Sci. Eng. Technol., vol. 2, no. 2, pp. 682–689.
- [5] Kedangipil.blogspot.com. (2017). Kedang Ipil Lestarian Budayaku. Retrieved March, 26, 2020, from <http://kedangipil.blogspot.com/p/profil.html>
- [6] Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara tahun 2005 – 2025
- [7] Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara Nomor 7 tahun 2016

- tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara tahun 2016 – 2021
- [8] Riyanto, S., Kurniawati, I. D. (2018). Rancang Bangun Website Desa Kresek-Madiun Untuk Media Informasi Potensi Wisata Alam Dan Kulinier. *JUSIKOM PRIMA (Jurnal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima)*. Vol 1. No 2
- [9] Supriyanta, Nisa, K. (2015). Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi. *Jurnal Bianglala Informatika*. Vol 3. No 1
- [10] Watkins, J. (2001). *Testing IT An Off The Shelf Software Testing Process*.
- [11] Yusrina, D., Saifi, M. (2017). Analisis Biaya Pemasaran Menurut Daerah Pemasaran Pada Kemampuan Menghasilkan Laba Perusahaan (Studi pada PT. Bella Agung Citra Mandiri Tahun 2015). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*. Vol 47. No 2
-