



Seminar Nasional Ilmu Teknik dan Aplikasi Industri (SINTA)

Homepage: sinta.eng.unila.ac.id



Strategi Perancangan Website Yang Interaktif Untuk Meningkatkan Promosi Pariwisata Dan Konservasi Pada Wilayah Binaan UPTD Tahura Wan Abdulrachman

Deny Budiyanto ^{1,*}, Trisya Septiana ², R. Arum Priadi ³, Rio Ariesta Pradipta ⁴

Universitas Lampung, Bandar Lampung^{1,2,3,4}

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Riwayat artikel:
Diterima 11/11/2024
Direvisi 13/01/2025
Dipublish 22/05/2025

Kata kunci:
Pengelolaan
Asset
Inovasi
Aplikasi
Web
Company Profil

Dengan seirungnya berkembang teknologi informasi, seluruh dan lini bisnis swasta maupun pemerintahan mulai memanfaatkan teknologi informasi untuk mengembangkan proses bisnis yang sudah berjalan. Tidak ketinggalan adalah UPTD Tahura Wan Abdul Rachman. UPTD Tahura Wan Abdul Rachman adalah salah satu UPTD dibawah Struktur Dinas Kehutanan Provinsi Lampung, UPTD yang mengelola semua kawasan hutan di wilayah gunung betung termasuk didalamnya ada asset destinasi wisata yang terkenal di provinsi lampung. Berdasarkan Perkembangan dan peningkatan okupansi pengunjung di beberapa destinasi yang dimiliki oleh Pemprov tersebut, mengharuskan UPTD Tahura Provinsi Lampung melakukan terobosan dan inovasi untuk pengelolaan asset yang menjadi andalan untuk pendapatan PAD (Pendapatan Asset Daerah). Di Indonesia, data menunjukkan bahwa dari 255,5 juta penduduk Indonesia, 72 juta atau 28% dari total populasi sudah menjadi pengguna internet aktif, dan 21% diantaranya adalah pengguna internet via mobile. Belum adanya satu pintu sistem informasi berbasis web terpadu yang dapat membantu calon pengunjung mendapatkan informasi mengenai destinasi tempat wisata dan terkait informasi pelayanan dari UPTD Tahura yang perlu diketahui oleh publik, UPTD Tahura menyadari bahwa sistem yang digunakan sekarang harus dilakukan perubahan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Melihat dari peluang yang bisa dikembangkan maka dalam penelitian ini memiliki tujuan membantu UPTD Tahura dalam merancang sistem informasi berbasis web satu pintu dalam penjualan produk jasa lingkungan ataupun produk yang diperjualkan secara manual. Oleh sebab itu UPTD Tahura WAR dapat terbantu untuk mewujudkan sistem satu pintu semua produk, membantu pembukuan, deposit dan monitoring transaksi, serta dapat memperluas pasar dan secara efektif mendukung aktivitas organisasi dengan aplikasi web atau portal company profil yang dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap aspek layanan jasa lingkungan maupun produk hasil alam yang dipasarkan melalui media internet.

Korespondensi.
E-mail: denyberbudi@gmail.com (Deny Budiyanto)

1. Pendahuluan

Lampung memiliki potensi alam yang sangat melimpah. Hal ini terlihat dari hasil pertanian Lampung yang beragam dan menduduki posisi teratas nasional untuk produksi pertanian seperti padi, singkong, kopi dan lada. TAHURA alias Taman Hutan Rakyat memiliki program Kemitraan Kepada Masyarakat termasuk petani dari beberapa komoditas tersebut, Dimana Tahura WAR memiliki luas 22,249,31 ha. Kawasan Tahura WAR merupakan penyanggah paru paru kota bagi Kota Bandar Lampung sekaligus sebagai etalase kehutanan Lampung dimana terdapat youth camp centre, air terjun, taman kupu-kupu dan lain-lain yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan, Pendidikan, Penunjang budaya, dan budaya itu sendiri. Sebagai Provinsi yang luas dan cukup banyak memiliki potensi alam dan jasa wisata, dan Pendidikan maka Taman Hutan Raya (Tahura) Wan Abdul Rachman merupakan salah satu aset berharga bagi Provinsi Lampung. Dikenal sebagai "paru-paru kota", tahura ini memiliki nilai penting dalam pelestarian lingkungan, pendidikan, dan pariwisata.

Pengguna milenial mengharapkan pengalaman digital yang mulus, intuitif, dan menarik saat mereka menjelajahi suatu website. Oleh karena itu, perancangan website yang baik tidak hanya mencakup aspek visual yang menarik, tetapi juga mengintegrasikan elemen-elemen interaktif, navigasi yang mudah dipahami, dan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Selain itu, perancangan website yang responsif menjadi semakin penting karena tren penggunaan perangkat mobile terus meningkat. Pengguna sekarang mengakses internet melalui berbagai perangkat, mulai dari desktop hingga smartphone dan tablet. Oleh karena itu, website harus dirancang agar dapat memberikan pengalaman yang optimal di semua platform bagi para calon pengunjung Tahura Wan Abdulrachman.

2. Metodologi

2.1. Alat dan bahan

Tabel 1. Alat yang digunakan dalam penelitian

No	Nama Alat	Spesifikasi	Deskripsi
1	Laptop	Processor Intel Core i7-10750U, RAM 16GB, SSD 512GB, Sistem Operasi windows 10	Perangkat keras yang digunakan sebagai compiler dalam pemrograman

No	Nama Alat	Spesifikasi	Deskripsi
2	Trello	Online Trello	Tools yang digunakan sebagai <i>kanban board</i> untuk memvisualisasi alur kerja
3	Visual Studio Code	Versi 1.80.1	<i>Integrated Development Environment (IDE)</i> untuk melakukan pengembangan aplikasi <i>smartphone</i> berbasis <i>android</i>
4	Niaga Hoster	Website Hosting	Tools untuk melakukan hosting <i>API</i>
5	Figma	Versi 28.4.12.3	Perangkat lunak untuk melakukan perancangan antarmuka
6	Google Chrome	Version 128.0.6613.120 (Official Build) (64-bit)	Tools browser untuk pengembangan web
7	Wordpress	Wordpress 6.5	Software yang digunakan untuk merancang website (Front-End) dan Back-End (Database)

2.2.1 Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan dalam pengerjaan penelitian dan pengembangan sistem ini adalah :

Tabel 2. Bahan penelitian yang digunakan sebagai berikut :

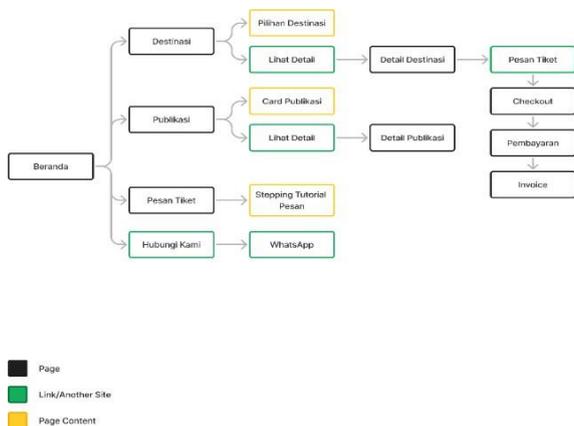
NO	Bahan	Keterangan
1	HTML, CSS, Javascript	Tiga teknologi utama yang digunakan untuk membangun struktur, desain, dan interaktivitas web.
2	Frameworks dan Libraries	jQuery: Library JavaScript untuk memudahkan manipulasi DOM. SASS/SCSS: Preprocessor CSS yang membuat penulisan CSS lebih efisien.
3	Content Management System (CMS)	Alat yang memungkinkan pengelolaan konten dengan antarmuka pengguna yang sederhana
4	Hosting	Situs untuk menyimpan data konten web
5	Domain	Alamat domain web

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Desain Sistem

Dalam desain system ini dilakukan perancangan rancang bangun elemen-elemen termasuk arsitektur

client – server, komponen frond-end dan back-end. Kemudian pada komponen database untuk menyimpan dan mengelola data yang dibutuhkan oleh website.



3.2. Pengembangan

Pada tahapan ini membuat sebuah perancangan antarmuka yang meliputi pembuatan antarmuka dari setiap halaman yang ditampilkan pada website. Pada Tahap ini dilakukan pengembangan sisi klien, HTML, CSS, dan JavaScript untuk membuat tampilan website sesuai dengan desain yang direncanakan. Framework seperti React, Vue.js, atau Angular dapat digunakan.

3.2.1. Perancangan Antarmuka

Tahapan ini dilakukan melalui pembuatan wireframe:

1. Pembuatan Wireframe
Dari perancangan tampilan dan tata letak website, peneliti melakukan pembuatan sketsa kasar dari tampilan dan tata letak website, seperti : Mengatur elemen menu, tombol, dan navigasi.
2. Desain Visual
Pada tahapan ini peneliti melakukan pengembangan dengan Pembuatan Mockup, maksud dari pembuatan mockup disini adalah melakukan penyusunan tampilan visual lengkap dari antarmuka, termasuk warna tipografi dan elemen visual lainnya.
3. Melakukan perancangan prototipe (User Testing)
Membangun prototipe interaktif dari desain untuk melihat bagaimana elemen-elemen antarmuka berfungsi, Tools yang digunakan adalah figma, Adobe XD, photoshop yang digunakan.
4. Tahap Pengembangan Sistem(Development)
FronD-End Development: Implementasi kode HTML, CSS, dan Javascript untuk merealisasikan desain ke dalam website yang fungsional

Back-End Development: Mengembangkan fitur-fitur pendukung seperti database, server, dan sistem login, jika diperlukan.

3.2.2. Tahap Testing

Tahapan testing atau pengujian dilakukan menggunakan metode Blackbox testing. Pengujian dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi untuk dilakukan perbaikan. Pengujian dilakukan secara langsung pada website. Teknik pengujian ini menggunakan panduan pada *decision table testing*. *Blackbox testing* atau pengujian secara langsung pada website ini dilakukan dengan cara mengecek aplikasi terhadap use case yang telah dirancang. Hasil akhir dari pengujian adalah aplikasi telah bebas dari kesalahan yaitu bug sehingga diharapkan saat sampai ketangan pengguna website sudah siap digunakan.

3.2.3. Tahap Pemeliharaan dan Pengembangan Lanjutan

Analisis dilakukan mengenai hasil dari pengujian mengenai pengembangan Website yang dilakukan setelah proses pengujian telah selesai dan data pengujian telah terkumpul. Pada tahapan akhir website telah siap digunakan namun secara berkala dilakukan pembaharuan untuk memastikan performa yang optimal, memperbaharui konten, serta memperbaiki masalah yang timbul. Dari data yang dihasilkan dan telah dianalisis kemudian dilakukan pengambilan kesimpulan dan saran.

4. Kesimpulan

Pengembangan website yang dilakukan telah mencapai tahap yang matang, dengan semua elemen UI/UX yang dirancang secara cermat, dan diuji untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Website telah melalui tahapan perencanaan yang baik, riset pengguna secara mendalam, desain antarmuka yang menarik dan fungsional, serta pengujian yang efektif.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa website sudah layak di operasionalkan dan dapat di implementasikan untuk kebutuhan instansi tujuan yang telah di tetapkan dan mampu memenuhi kebutuhan penggunanya.

Daftar Pustaka

Hasnia Minanda. 2024. Analisis Strategi Pengembangan Digital Tourims Sebagai Promosi Pariwisata di Desa Wisata Kembang Kuning Lombok Timur. Jurnal Ilmiah Hospitality, Vol. 13 No.1

Sunaryo, B., 2013. Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia. Jakarta: Gava Media

Saputra, R., 2016. Strategi Pengembangan Wisata di Kawasan Gunung Andong Magelang, Semarang: Universitas Diponegoro.

Timothy, 1999. "Participatory Planning: a view of Tourism in Indonesia". *Annals of Tourism Research Journal*, Volume Vol. 26 No.2, pp. 27-40. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (n.d.). Pulau Pahawang. Diakses dari https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/pulau_pahawang