

Penerapan Metode Prototipe Dalam Pembangunan Website Promosi Dusun Gedong Menggunakan CMS Wordpress

Suharyadi*, Evi Maria, Purwanto

Fakultas Teknologi Informasi, Prodi D3 Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

Email: ¹ haryadi@uksw.edu, ² evi.maria@uksw.edu, ³ purwanto@uksw.edu

Email Penulis Korespondensi: haryadi@uksw.edu

Submitted: 03/03/2022; Accepted: 31/03/2022; Published: 31/03/2022

Abstrak—Dusun Gedong adalah salah satu dusun di wilayah desa Tajuk, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang Propinsi Jawa Tengah. Dusun ini berada di lereng gunung merbabu di ketinggian 1.700 mdpl. Akses jalan ke dusun ini cukup sulit dan hanya dapat dilalui oleh satu kendaraan roda empat. Dusun ini memiliki potensi wisata keindahan alam yang menakjubkan dan hasil bumi yang melimpah melalui hasil sayur mayur. Namun sulitnya akses ke dusun ini yang membuat potensi dusun kurang dikenal oleh masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mempromosikan potensi dusun Gedong agar dikenal dan masyarakat luas dapat mengenal dusun Gedong. Sehingga dengan dikenalnya dusun ini, maka diharapkan banyak mendatangkan pengunjung untuk menikmati potensi alam dusun Gedong dan potensi hasil bumi, sehingga dapat lebih meningkatkan ekonomi masyarakat dusun Gedong. Solusi yang digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan dibangunnya website yang berisi profil dusun Gedong, potensi-potensi alam, serta memasarkan paket-paket wisata yang ada di dusun Gedong. Pembangunan website dengan menggunakan CMS Wordpress yang merupakan aplikasi open source dan banyak didukung dengan plugin yang banyak, serta CMS ini sudah banyak digunakan oleh website-website besar lainnya. Hasilnya pemesanan dapat langsung direspon oleh pengelola, sehingga memudahkan baik bagi pengelola maupun calon wisatawan dalam bertransaksi.

Kata Kunci: Wisata; E-commerce; Prototipe; Website; Promosi; Wordpress

Abstract—Abstract—Gedong Hamlet is one of the hamlets in the Tajuk village area, Getasan District, Semarang Regency, Central Java Province. This hamlet is located on the slopes of Mount Merbabu at an altitude of 1,700 meters above sea level. Road access to this village is quite difficult and can only be passed by one four-wheeled vehicle. This hamlet has tourism potential of amazing natural beauty and abundant produce through vegetables. However, the difficulty of access to this hamlet makes the potential of the hamlet less well known by the public. This study aims to promote the potential of Gedong hamlet so that it is known and the wider community can get to know Gedong hamlet. So with the recognition of this hamlet, it is hoped that many visitors will come to enjoy the natural potential of Gedong hamlet and the potential of agricultural products, so that it can further improve the economy of the people of Gedong hamlet. The solution used to overcome this problem is to build a website that contains a profile of Gedong hamlet, natural potentials, and market tourism packages in Gedong hamlet. Website development using CMS Wordpress which is an open source application and is supported by many plugins, and this CMS has been widely used by other large websites. The result is that orders can be immediately responded to by the manager, making it easier for both managers and prospective tourists to transact.

Keywords: Tourism; E-Commerce; Prototype; Website; Promotion; Wordpress

1. PENDAHULUAN

Dalam era teknologi informasi seperti saat ini, keberadaan sebuah website sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting. Website bagi sebuah perusahaan atau organisasi bukan saja dimanfaatkan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, namun juga dimanfaatkan sebagai media promosi. Penelitian ini dilakukan di dusun Gedong, Desa Tajuk, Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Jawa Tengah. Dusun Gedong adalah sebuah dusun terdekat dengan puncak gunung Merbabu dengan ketinggian dusun 1.700 mdpl. Dengan kondisi jalan yang hanya bisa dilalui oleh satu kendaraan roda empat ukuran sedang dan kondisi jalan yang ekstrim, maka membuat akses terhadap dusun ini menjadi terbatas. Keterbatasan akses terhadap dusun ini yang membuat potensi dusun kurang dikenal oleh masyarakat luas. Dusun Gedong memiliki potensi yang sangat luar biasa, terutama potensi keindahan alam yang dikenal dengan puncak G-Pass [1]. Selain keindahan alam, potensi dusun Gedong adalah produk-produk pertanian seperti sayuran dan peternakan. Hampir semua penduduk dusun Gedong bekerja sebagai petani sayuran organik, tanaman kopi serta beternak sapi perah. Sehari-hari mereka bekerja di ladang dan mengurus ternak serta kembali ke rumah di sore hari. Kondisi seperti ini, sangat mustahil mereka memiliki waktu yang cukup untuk menaruh perhatian terhadap aspek pemasaran, maka adalah wajar bila potensi daerah tidak terpublikasi dengan baik karena keetrbatasan waktu dan tenaga. Disamping itu aspek mutu sumber daya manusia yang masih rendah untuk mempelajari Teknologi Informasi. Pelatihan fotografi pernah diberikan kepada karang taruna Kridha Arum dusun Gedong untuk menunjang promosi wisata G-Pass [2].

Kebedaraan media sosial diakui sebagai media yang sangat potensial dalam memperkenalkan sebuah daerah tertentu terutama yang menarik untuk dikunjungi. Pengguna media social yang meningkat saat ini bagi pelaku usaha bisnis merupakan peluang yang besar. Website dan social media lainnya sering dipakai sebagai sara untuk mempromosikan pdoor mereka. Kawasan wisata yang berbasis masyarakat adalah salah satu Kawasan wisata yang banyak dipromosikan melalui media online. Untuk menarik minat wisatawan, promosi online penting untuk digunakan untuk menarik minat mereka untuk datang berwisata. [3]. Demikian juga dengan potensi keindahan alam dusun Gedong yaitu G-Pass dikenal oleh masyarakat luas melalui media sosial. Para wisatawan yang berkunjung ke dusun

Gedong selalu tidak ketinggalan mengabadikan momen berharga yaitu pemandangan yang indah melalui akun media sosial yang dimiliki. Dusun Gedong dikenal dengan puncak G-Pass nya yang memiliki keindahan yang luar biasa. Namun demikian masih banyak potensi dusun ini yang belum terekspos oleh masyarakat luas dusun Gedong. Hal ini terbukti juga bahwa sebagian besar masyarakat yang datang ke puncak G-Pass mengetahui keberadaan obyek wisata melalui media sosial.

Mengacu pada permasalahan diatas, dimana kondisi geografis menjadi salah satu kendala akses potensi daerah, maka solusi Teknologi Informasi menjadi salah satu jalan keluarnya. *Website* merupakan salah satu teknologi yang sampai saat ini masih diandalkan sebagai sarana untuk mempromosikan suatu potensi daerah. Globalisasi dunia memiliki andil yang cukup kuat dalam mempercepat perkembangan pariwisata dewasa ini yang mengacu pada perkembangan teknologi informasi. Hal ini membuat segala informasi tentang pariwisata di suatu daerah mudah di dapat, baik melalui baliho, brosur dan internet. Akan tetapi informasi yang di dapat kadang kurang mewakili kebutuhan dari pengguna karena informasi yang diberikan kurang lengkap.

Tidak adanya informasi yang lengkap menjadi salah satu penyebab para calon wisatawan tidak mengetahui keberadaan suatu obyek wisata yang diinginkan, baik ketidaktahuan tentang profil obyek wisata maupun lokasi tempat wisata yang diinginkan. Teknologi berbasis internet yaitu *website* yang merupakan jaringan komputer global yang berkembang pesat saat ini menjadi solusi tepat sebagai teknologi untuk penyampaian informasi, sehingga potensi suatu daerah dapat diakses oleh masyarakat luas. [4]

Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Hasugian yaitu perancangan sebuah *website* sebagai sarana promosi produk *fashion* agar lebih dikenal oleh masyarakat luas, merancang sebuah *website* sebagai media promosi. *Website* yang dibangun juga diupayakan agar menarik untuk mendapatkan daya tarik konsumen[5].

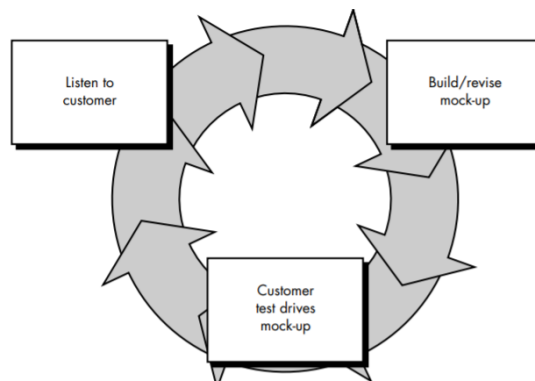
Selain sebagai media promosi dan penyebaran informasi, *website* juga dimanfaatkan sebagai alat untuk kepentingan komersial atau jual beli secara *online*. Seperti Penelitian yang dilakukan oleh Muhaimin dalam penelitiannya memanfaatkan aplikasi *e-commerce* untuk meningkatkan penjualan sebuah produk *rolling door* [6]. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah produk aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli secara *online*, antara pelanggan dan admin sales.

Tujuan dari penelitian ini adalah memperkenalkan potensi dusun Gedong melalui media informasi digital yaitu *website*. *Website* yang dirancang dan dibangun diharapkan dapat memenuhi keinginan masyarakat dusun Gedong dan dapat mengatasi permasalahan kurang dikenalnya potensi dusun Gedong, dan berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode prototipe dalam merancang dan membangun *website*. Menggunakan metode prototipe akan menghasilkan rancangan *website* yang sesuai dengan tujuan dan keinginan *user* dalam hal ini masyarakat dusun Gedong. *Website* yang dibangun tidak hanya memuat informasi mengenai potensi daerah dusun Gedong saja namun juga dilengkapi dengan *website e-commerce* untuk jual beli hasil-hasil pertanian. *E-commerce* memiliki dampak dalam meningkatkan efisiensi, selain itu juga *e-commerce* berdampak terhadap penghematan biaya, terutama biaya promosi. Kontrol terhadap barang juga akan terjamin dengan adanya *e-commerce* serta memperbaiki distribusi dan membantu perusahaan untuk selalu menjaga hubungan dengan para pelanggan maupun dengan pemasok [7]. Perancangan *ecommerce* juga diterapkan oleh perusahaan JNE yang berupa Website PESONA (Pesanan Oleh-Oleh Nasional). *Website* ini merupakan *website* jual beli yang berisikan makanan, minuman oleh-oleh khas daerah diseluruh nusantara [8].

2. METODOLOGI PENELITIAN

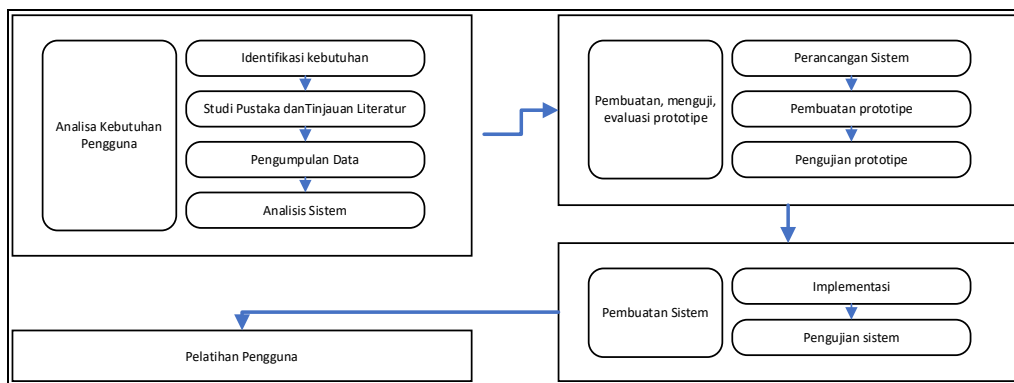
2.1 Tahapan Penelitian

Luaran dari penelitian pembangunan *website* dusun Gedong ini adalah produk *website* yang didalamnya berisi konten promosi dan transaksi. Dalam pembangunan *website*, peneliti menggunakan metode perancangan sistem prototipe. Metode pengembangan sistem model prototipe merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan.



Gambar 1. Model Prototipe (Pressman, 2001)

Dalam implementasinya, seringkali calon pemakai sistem mengajukan keinginan sistem seperti apa yang akan dipakai, namun pengetahuan yang dimiliki sangat terbatas, mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi *input*, pemrosesan, atau persyaratan *output* yang diinginkan. Sementara disisi lain pengembang kurang dapat membaca apa yang diinginkan calon pengguna sistem, sehingga belum yakin akan algoritma apa yang akan dipakai. Dalam hal ini, pendekatan sistem dengan metode prototipe menjadi pendekatan yang terbaik [9]. Dengan pendekatan prototipe memungkinkan antara pengembang dan pemakai berdiskusi selama pembangunan sistem. Setiap tahapan pembangunan berakhir, memungkinkan antara tim pengembang dan pemakai berdiskusi untuk keberlanjutannya. Tujuan pengembang dalam membuat sebuah *prototyping* adalah untuk mengumpulkan informasi dari pemakai agar dapat berinteraksi dengan model prototipe yang dikembangkan. Hal ini dikarenakan sebuah prototipe hanya menggambarkan versi awal dari sistem keseluruhan yang lebih besar [10]. Metode prototipe juga pernah dilakukan dalam pembangunan sebuah *website* desa wisata yang berada di dusun Srumbung Gunung, Desa Poncoruso, Kecamatan Bawen kabupaten Semarang, yaitu pembangunan website desa wisata kreatif perdamaian. Website ini berhasil dibangun dengan menggunakan metode ini, karena memiliki kultur pemakai yang sama. [11]



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Pada gambar 2 ditunjukkan langkah-langkah atau tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini, dimulai dari menganalisa kebutuhan calon pengguna sistem dan mendengarkan apa yang diinginkan. Pada tahap ini peneliti atau pengembang menggali segala kebutuhan sesuai tujuan yang diinginkan. Kebutuhan akan data serta tampilan sudah dapat diketahui dari fase ini. Setelah mendengarkan serta menganalisa kebutuhan pengguna maka dilanjutkan membangun prototipe atau *mockup* dari *website* yang akan dibangun. Selanjutnya desain ditunjukkan kepada calon pengguna dan pada tahap ini memungkinkan untuk dilakukan evaluasi dan perubahan jika diperlukan. Tahap selanjutnya adalah penulisan program dengan menggunakan bahasa pemrograman, namun dalam kasus ini peneliti menggunakan CMS (*Content Management System*) *Wordpress* dalam pembangunan *website*. Beberapa alasan menggunakan CMS karena dengan CMS dibutuhkan waktu yang singkat serta banyak disediakan *plugin* untuk mendukung kinerja *website*. Kelebihan lain atas CMS *Wordpress* adalah CMS ini sangat powerful dan banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar serta memiliki *plugin* untuk mendukung SEO (*Search Engine Optimization*) atau kemudahan sebuah *website* ditemukan dengan mesin pencarian [12][13]. Pengujian adalah tahap selanjutnya setelah dilakukan penulisan program. Dalam tahap ini pengguna yang melakukan pengujian dengan diperhadapkan pada kasus yang dihadapi. Dalam tahap ini pun masih memungkinkan untuk dilakukan perubahan jika ditemukan kelemahan atas sistem yang sudah dibangun.

2.2 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini antara peneliti atau tim pengembang bertemu dengan calon pengguna, dalam hal ini pihak dusun Gedong yang diwakili oleh ketua karang taruna Kridha Arum Dusun Gedong. Kebutuhan-kebutuhan dianalisis dalam tahap ini, dengan mendengarkan pengguna dalam memaparkan tujuan yang akan dicapai. Pada tahap ini semua kebutuhan seharusnya sudah didapatkan sebagai dasar untuk membangun *mockup* atau desain. Pada tahap analisis kebutuhan ini bisa dihasilkan desain tampilan yang diharapkan dan alur algoritma.

Kebutuhan yang berhasil diidentifikasi dari hasil analisa adalah *website* yang dapat menampilkan potensi lain selain wisata G-Pass, yaitu hasil bumi penduduk setempat, serta paket-paket wisata yang perlu untuk ditawarkan kepada calon wisatawan. Potensi lain tersebut dikemas dalam paket-paket wisata, antara lain paket wisata edukasi, paket wisata budaya, dan paket wisata alam. Dalam setiap paket memungkinkan pengunjung *website* untuk melakukan transaksi pemesanan paket wisata, sehingga perlu disematkan aplikasi untuk melakukan pemesanan. Sedangkan untuk penjualan hasil bumi berupa tanaman organik dan hasil ternak susu, diberikan fasilitas berupa *website e-commerce* sebagai wadah untuk menawarkan hasil bumi masyarakat kepada masyarakat atau pengunjung *website*.

2.3 Membangun, Menguji Dan Evaluasi Prototipe

Setelah mendengarkan masukan-masukan dari calon pengguna, tahap selanjutnya adalah dilakukan perancangan dan pengkodean terhadap sistem yang diusulkan. Dalam tahap ini termasuk melakukan perancangan antar muka masukan maupun luaran, dan alur program. Kebutuhan *software* dan *hardware* juga diinventaris pada tahap ini. Prototipe yang

sudah jadi kemudian dilakukan pengujian yang dilakukan bersama antara pengembang dan calon pemakai. Tolok ukur pengujian berpatokan terhadap tujuan yang diinginkan dari analisa kebutuhan pada tahap sebelumnya. Setelah melakukan pengujian terhadap prototipe, langkah terakhir dalam tahap ini adalah melakukan evaluasi. Bagaimana kinerja sistem, kecepatan akses, kelengkapan fitur, kecepatan dalam melakukan *feedback* terhadap sebuah permintaan. Jika dalam fase ini ada yang perlu dilakukan koreksi, maka pengembang akan melakukan sampai tujuan semula tercapai.

2.4 Pembangunan sistem

Pada tahap ini prototipe sudah sesuai yang diinginkan oleh pengguna, dan tahap berikutnya adalah pembangunan atau implementasi sistem. Hal-hal yang perlu dilakukan dalam implementasi *website* di Dusun Gedong adalah kemampuan sumber daya manusia yang akan mengoperasikan sistem ini. Kemampuan sumber daya manusia menjadi hal yang sangat penting dalam pengelolaan sebuah *website*, hal ini dikarenakan pihak pengguna harus mampu untuk mandiri dan tidak tergantung oleh pengembang. Pada tahap pembangunan sistem ini ada dua tahap kegiatan yang dilakukan yaitu implementasi dan pengujian. Implementasi menyangkut mengunggah aplikasi ke hosting dengan alamat domain tertentu. Website dusun Gedong, sudah dihosting ke internet dengan alamat domain <https://dusun-gedong.com>. Tahap berikutnya adalah pengujian terhadap sistem. Sistem diakses oleh pengguna dengan kondisi sesuai kebutuhan, akses terhadap informasi yang ada, dan yang terpenting adalah uji coba untuk melakukan transaksi pemesanan paket wisata. Semua dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

2.5 Pelatihan Pengguna

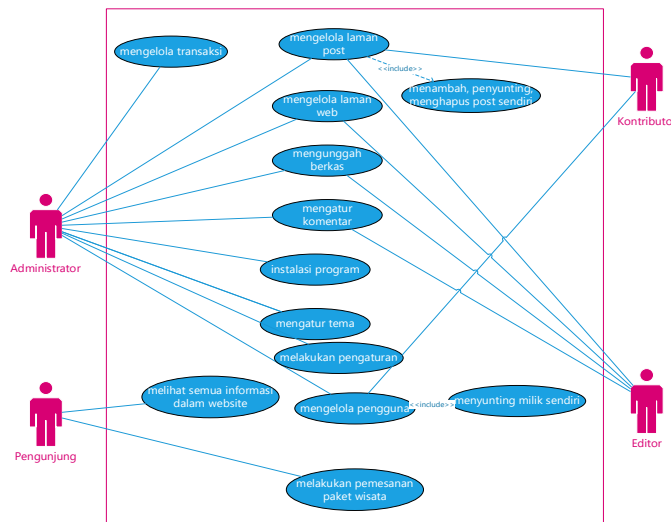
Tahap terakhir dalam metode pelaksanaan penelitian ini adalah pelatihan pengguna. Hal ini menjadi bagian yang sangat penting mengingat faktor manusia menjadi faktor penentu terhadap keberhasilan jalannya sebuah sistem. Sasaran Pelatihan adalah operator *website* yaitu para pemuda anggota karang taruna dusun Gedong, yang bertindak sebagai administrator, editor maupun kontributor. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada operator terhadap proses bisnis pengelolaan potensi wisata dusun Gedong. Secanggih apapun sistem yang sudah diterapkan, namun jika tidak didukung oleh kemampuan operator sebagai penggunanya maka implementasi sebuah sistem akan gagal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil diskusi, observasi dan pengamatan yang dilakukan, telah berhasil disusun beberapa kebutuhan yang harus direalisasikan untuk mengatasi permasalahan di atas, yaitu pembangunan website sebagai media promosi potensi dusun Gedong. Website yang akan dibangun harus mampu menjawab semua permasalahan yang dihadapi, yaitu bagaimana potensi dusun Gedong dapat diketahui oleh masyarakat luas, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan minat pengunjung untuk datang ke dusun Gedong. Website yang dibangun harus berisi informasi mengenai profil dusun Gedong, penanggung jawab *website*, potensi alam serta paket-paket wisata yang ditawarkan.

3.1 Pengaturan Pengguna

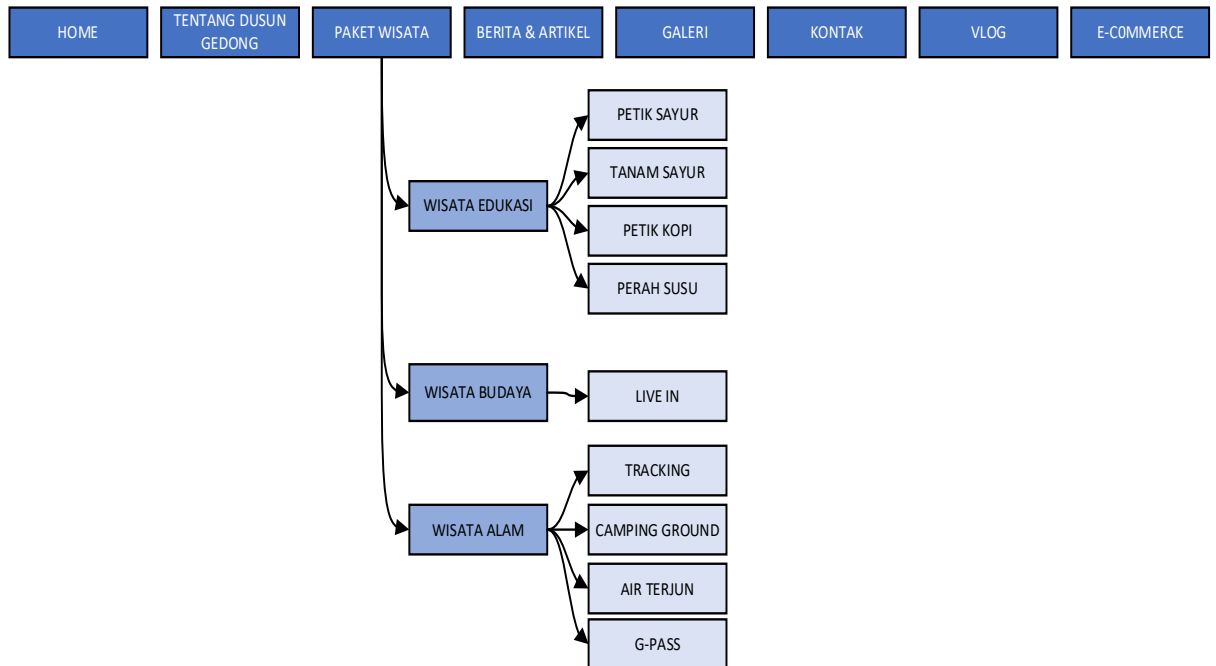
Website dusun Gedong dirancang untuk memiliki banyak pemakai dalam pengelolaannya, karena pekerjaan dan tugas dalam pengelolaan ini dirasa tidak akan maksimal jika hanya dikerjakan oleh satu orang saja. Pemakai website dibagi menjadi tiga kategori yaitu sebagai administrator, editor, dan kontributor. Masing-masing pengguna digambarkan dalam diagram *usecase* seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Design Use Case Website

3.2 Design Menu

Dari diskusi maka design awal website seperti ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Design Menu Homepage website dusun Gedong

Menu-menu yang dibutuhkan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, berikut adalah penjelasan dari tiap menu yang ditampilkan dalam website :

1. **Home:** digunakan sebagai halaman *default* saat website dibuka. Berisi informasi tentang *website* dusun Gedong, profil dusun, lokasi dusun Gedong serta informasi potensi apa saja yang ada di dusun Gedong.
2. **Tentang Dusun Gedong:** berisi informasi mengenai profil dusun Gedong, lokasi, potensi alam dan potensi lainnya yang mungkin diperlukan oleh pengunjung *website*
3. **Paket Wisata:** Menu Paket wisata ini untuk mengadopsi kebutuhan dusun Gedong untuk memasarkan potensi lain selain G-Pass. Paket wisata dibagi menjadi 3 kategori, yaitu :
 - a. Paket Wisata Edukasi yang berisi paket wisata petik sayur, paket wisata, tanam sayur, paket wisata petik kopi, dan paket wisata perah susu
 - b. Paket Wisata Budaya yang berisi paket wisata *live in*
 - c. Paket Wisata Alam yang terdiri atas paket wisata *tracking*, paket wisata air terjun, dan paket wisata pemandangan G-Pass.
4. **Berita dan Artikel:** Menu ini berisi tentang informasi atau event-event yang sedang atau sudah terjadi, misalnya memberitakan kunjungan wisatawan ke G-Pass. Berita juga berisi informasi apapun yang berhubungan dengan wisata di dusun Gedong.
5. **Galeri:** Menu ini berisi foto-foto aktivitas yang ada di dusun Gedong, foto-foto hasil bumi dan keindahan alam dusun Gedong.
6. **Kontak:** Halaman ini berisi alamat kontak person pihak yang bertanggungjawab terhadap *website*. Informasi dan nomor kontak ini bisa dihubungi jika ada pihak pengunjung yang membutuhkan informasi tertentu mengenai dusun Gedong
7. **Vlog:** Laman ini berisi koleksi video blog dari pengelola maupun video blog dari pengunjung yang berisi tentang eksplorasi keindahan alam dusun Gedong.
8. **E-Commerce:** Khusus untuk E-commerce berisi link untuk menuju ke toko online milik dusun Gedong yang menjual berbagai produk pertanian.

3.3 Design Form Transaksi

Laman transaksi ini digunakan untuk memberikan fasilitas kepada pengunjung web yang berminat dan tertarik untuk memesan salah satu paket wisata. Link untuk menuju laman transaksi ada di setiap laman paket wisata. Tampilan laman transaksi pemesanan paket wisata seperti pada gambar 4.



FORM PESAN PAKET WISATA

Nama No- HP/ WA

Email Pilihan Paket :

Tanggal Pelaksanaan Jumlah Peserta

Catatan tambahan

Gambar 4. Design Laman Transaksi Paket Wisata

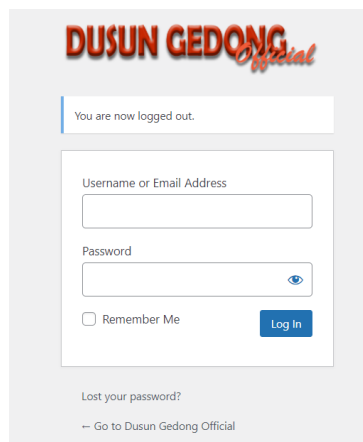
Desain *form* Transaksi pada gambar 4 dibuat sedemikian rupa mengikuti apa yang dibutuhkan oleh pengelola *website*. Pemesanan paket wisata harus jelas siapa yang memesan paket, harus mencantumkan nomor kontak atau nomor telepon agar pengelola dapat menghubungi calon wisatawan yang memesan, Alamat email dibutuhkan untuk kepentingan mengirimkan informasi yang lebih lengkap, dari pengelola kepada calon wisatawan. Kolom pilihan paket diperlukan untuk menjelaskan paket wisata apa yang akan dipesan sesuai pilihan. Kolom paket wisata ini dibutuhkan karena persiapan tiap paket wisata berbeda-beda. Persiapan paket wisata petik sayur akan berbeda persiapan untuk paket wisata petik kopi. Demikian juga dengan pemesanan paket wisata perah susu, harus dipersiapkan jam pelaksanaannya, dikarenakan untuk perah susu waktu yang dilakukan hanya dua kali dalam sehari yaitu pagi dan sore, kolom tanggal pelaksanaan menjelaskan kapan kegiatan dilaksanakan dan jumlah orang yang akan mengikutinya. Jumlah orang ini sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan segala persiapan yang harus disediakan oleh pengelola. Catatan tambahan diperlukan untuk menambahkan informasi yang belum tercantum pada kolom-kolom seperti pada gambar 4. Tombol “KIRIM” berfungsi untuk mengeksekusi perintah pengiriman informasi paket wisata ke email pengelola.

3.4 Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah semua desain prototipe, algoritma dan prosedur sudah dievaluasi dan dinyatakan lolos baik oleh pengembang maupun oleh pengguna. Pada tahap ini juga aplikasi diunggah ke *web hosting* dengan nama domain <https://dusun-gedong.com>.

1. Laman login

Gambar 5 adalah laman login yang digunakan untuk akses masuk *user* sebagai administrator, editor maupun kontributor. *Username* yang didaftarkan akan secara otomatis dideteksi hak aksesnya sesuai saat pendaftaran.



DUSUN GEDONG Official

You are now logged out.

Username or Email Address

Password

Remember Me

Lost your password?

— Go to Dusun Gedong Official

Gambar 5. Laman Login

2. Laman Utama

Laman utama atau laman *Home* adalah laman yang dibuka pertama kali disaat alamat URL diakses. Laman ini memuat informasi singkat mengenai laman dusun Gedong. Dari laman *Home* ini pengunjung bisa langsung menuju menu yang diinginkan. Tampilan laman utama ditampilkan seperti gambar 6.



Gambar 6. Laman Utama Website Dusun Gedong

3. Laman Paket Wisata

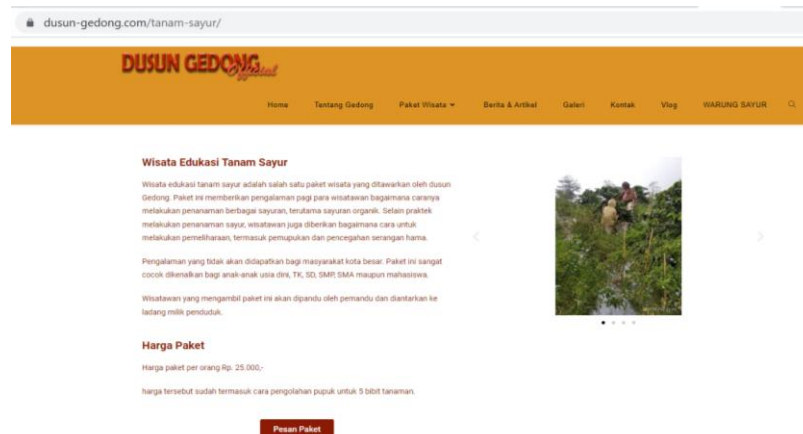
Laman paket wisata berisi daftar paket wisata yang ditawarkan oleh dusun Gedong. Seperti desain menu pada gambar 3, maka setelah diimplementasikan maka laman Paket Wisata seperti ditunjukkan pada gambar 7. Laman paket wisata ini dibagi menjadi tiga kategori yaitu wisata edukasi yang berisi paket-paket wisata untuk edukasi, antara lain edukasi tanam sayur, edukasi petik sayur, edukasi petik kopi dan edukasi cara pemerah susu sapi. Syarat dan ketentuan dalam pemesanan paket wisata ini harus dilakukan beberapa hari sebelum pelaksanaan, dikarenakan harus dipersiapkan lahan untuk edukasi maupun sapi yang akan diperah.



Gambar 7. Laman Pilihan Paket Wisata

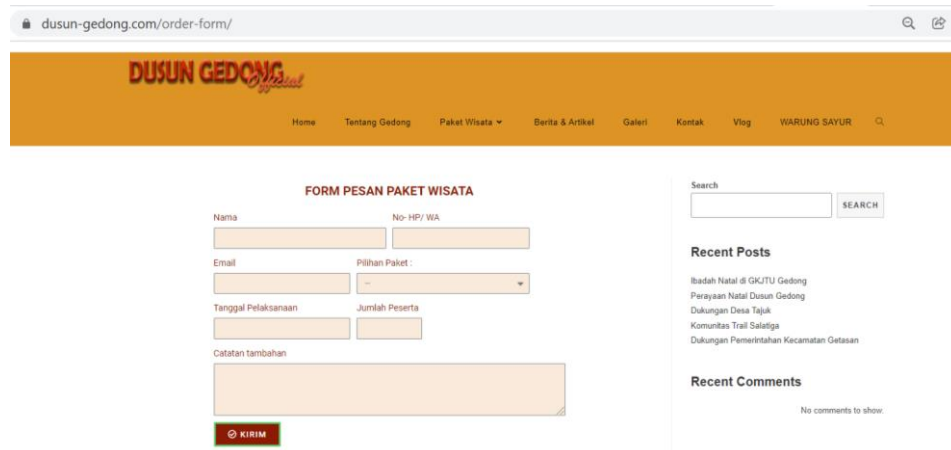
4. Laman Pemesanan Paket Wisata

Pada laman pemesanan paket ini terbuka saat dipilih salah satu paket wisata. Dalam laman tersebut disajikan informasi kepada para pengunjung mengenai deskripsi paket wisata, serta biaya dan fasilitas apa saja yang diberikan. Tampilan laman pemesanan paket wisata ditunjukkan pada gambar 8.



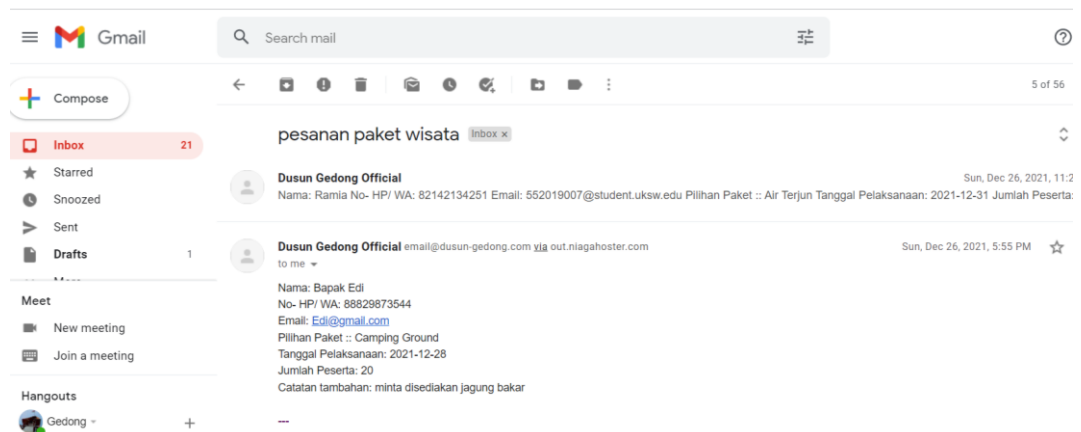
Gambar 8. Laman Pemesanan Paket Wisata

Pada gambar 8 disediakan fasilitas untuk pesan paket dengan menekan tombol “Pesan Paket”. Dengan menekan tombol “pesan paket”, pengunjung akan diarahkan untuk mengisi form permintaan pesan paket seperti pada gambar 9.



Gambar 9. Form Pemesanan Paket

Setelah pengunjung menekan tombol Pesan Paket, semua informasi yang dimasukkan dalam formulir pemesanan tersebut akan dikirimkan ke email admin untuk ditindaklanjuti. Tampilan pesan yang masuk ke email admin, ditunjukkan seperti pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Inbox Pesanan Paket Wisata

Notifikasi melalui email akan diberikan oleh sistem saat ada pesan yang masuk. Dengan pesan ini administrator akan menindaklanjuti dengan meneruskan pesan tersebut kepada penanggungjawab paket wisata.

4. KESIMPULAN

Desain perancangan *website* dengan metode prototipe dinilai sangat efektif dalam pembangunan *website* dusun Gedong. Hal ini dikarenakan dengan metode prototipe, tim peneliti atau pengembang selalu melibatkan calon pengguna dalam setiap tahap pembangunannya, sehingga akan mempercepat proses pembangunan. Selain itu yang tidak kalah pentingnya adalah *website* yang dibangun adalah *website* yang sesuai kebutuhan pengguna untuk menjawab masalah yang dihadapi. Adanya *website* dusun Gedong dengan alamat URL <https://dusun-gedong.com> ini, maka masalah yang dihadapi dusun Gedong yaitu akses ke lokasi yang sulit dapat teratasi. *Website* menghilangkan batasan ruang dan waktu, sehingga calon pengunjung dapat mengeksplorasi potensi dusun Gedong tanpa harus hadir secara fisik. Kesulitan akses jalan ke lokasi yang menjadi salah satu penyebab tidak teraksennya potensi dusun Gedong dapat diatasi dengan hadirnya *website* ini. Diharapkan dengan adanya sistem ini, potensi dusun Gedong dapat lebih dikenal sehingga pada akhirnya dapat menaikkan taraf kesejahteraan masyarakat dusun Gedong.

REFERENCES

- [1] “WISATA SEMARANG : Wah, Ada Gardu Pandang Perahu di Gedong Pass.” <https://www.solopos.com/wisata-semarang-wah-ada-gardu-pandang-perahu-di-gedong-pass-833958>.



- [2] E. Maria and M. Setyawan, "PENINGKATAN KREATIVITAS KARANG TARUNA MELALUI PELATIHAN FOTOGRAFI UNTUK DESTINASI WISATA GEDONG PASS (G-PASS)," vol. 5, pp. 520-525, 2021.
- [3] C. Adhanisa and A. Fatchiya, "Efektivitas Website Dan Instagram Sebagai Sarana Promosi Kawasan Wisata Berbasis Masyarakat," *J. Sains Komun. dan Pengemb. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 451-466, 2017.
- [4] K. Saputra, "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Sebagai Media Promosi Di Singkawang-Kalimantan Barat," *J. Ekon. dan Bisnis Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 11-16, 2017, doi: 10.37673/jebi.v2i1.48.
- [5] P. S. Hasugian, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *J. Inform. Pelita Nusant.*, vol. 3, no. 1, pp. 82-86, 2018.
- [6] M. Hasanudin, "Aplikasi E-Commerce Sistem Informasi Penjualan Rolling Door Berbasis Rapid Application Development," *Petir*, vol. 12, no. 1, 2019, doi: 10.33322/petir.v12i1.368.
- [7] Alwendi, "Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan," *Manaj. Bisnis*, vol. 17, no. 3, pp. 317-325, 2020, [Online]. Available: <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/>.
- [8] T. A. Darajat, "Analisa Sistem e-Commerce Pada Perusahaan JNE - Indonesia," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 89-91, 2019.
- [9] R. S. Pressman, *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach*. 2010.
- [10] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54-61, 2017, doi: 10.37438/jimp.v2i2.67.
- [11] Suharyadi, E. Maria, and R. K. Hudiono, "Pembangunan Website Dusun Srumbung Gunung dan Pelatihan Administrator Website : Solusi Promosi Era Kenormalan Baru," *Pros. Sendimas*, vol. 5, no. 1, pp. 172-176, 2020.
- [12] A. Q. Aini and J. D. Pribadi, "Pembuatan Website Menggunakan Cms Wordpress Sebagai Media Promosi Pada Rumah Crochet Batu," *J. Apl. Bisnis*, vol. 3, pp. 287-292, 2017, [Online]. Available: <http://jab.polinema.ac.id/index.php/jab/article/view/92/pdf>.
- [13] A. Achmad, "Studi Content Management System (Cms) Dan Pembuatan Web Edukasi Di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Ft Unm," *J. Ilm. d'Computare*, vol. 6, pp. 52-57, 2016.