

INFORMASI OBJEK WISATA DI BUNGUS TELUK KABUNG BERBASIS WEB

Ninda Kurnia Neril¹, Ardoni²

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

FBS Universitas Negeri Padang

Email:Nindakurnia0209@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to describe how to find information about the existing tourism objects in Bungus Teluk Kabung. by using PHP Progaming (hyperlink prepreccssor) web based aplication. This application was used as a tool to find information about wisata objects field. Descriptive method with data collection technique through observation , interview, and library in study to library. From the observation and interview was data as a material to design a website that made as a medium of information and promotion in Bungus it, can be summarized as follows: first, technology has become a leading thing in all fields. second, this website is dynamic by using the aplication framework codeignite (Ci), which is one of the software that is designed specifically in designing the website.

Keyword: *information about the existing tourist*

A. Pendahuluan

Pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. Dalam setiap kota di Indonesia pasti memiliki tempat pariwisata yang indah dan menarik namun terbatasnya informasi membuat wisatawan kurang mengetahui objek wisata yang ada di kota tersebut. Bungus Teluk Kabung adalah sebuah kecamatan di Kota Padang Provinsi Sumatera Barat, sebelumnya wilayah kecamatan ini masuk ke dalam wilayah Kabupaten Pariaman, namun berdasarkan PP nomor 17 tahun 1980, sejak 21 Maret 1980 menjadi wilayah administrasi Kota Padang, dengan kota kecamatan Teluk kabung.

Website merupakan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses seluruh dunia selama terkoneksi ke jaringan internet, yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak,

¹Mahasiswa penulis Makalah Prodi Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan untuk wisuda periode September 2017.

²Pembimbing, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

data animasi, suara, dan video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang berbentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Winarno (2011:2) *world wide web* (yang biasa disingkat WWW atau *Web*) adalah media informasi global yang bisa dipakai oleh *user*-nya untuk saling bertukar informasi dan sekarang bahkan fungsinya melebar, mulai dari sosialisasi hingga transaksi. Karena *web* sudah merupakan layanan internet paling terkenal, banyak orang yang beranggapan bahkan *web* itulah yang disebut internet. Padahal *web* hanya salah satu bagian dari internet, seperti halnya *e-mail*. Internet lebih dulu ada sebelum *web*, tapi internet menjadi sangat terkenal setelah adanya *World Wide Web*. Secara umum *website (web)* dipahami sebagai sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk digital baik itu teks, gambar, animasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga dapat diakses dari seluruh dunia yang memiliki koneksi internet. *Website* adalah *world wide web* yang disimpan didalam *file* yang berbeda-beda sebagai halaman *web* yang menyediakan segala informasi yang dapat diakses secara gratis. Tidak hanya memperoleh informasi teks, tetapi juga gambar, video, dan suara. *Web* terdiri dari *page* atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *childpage*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *web*. Jadi, *web* dapat menjadi penyampai informasi bagi publik. *User* dapat melakukan pencarian informasi dengan kata kunci, sehingga data-data tersebut tampil berupa informasi.

Untuk membangun sebuah *website*, diperlukan suatu langkah-langkah persiapan yang secara umum dibagi dalam lima tahap: (1) merumuskan tujuan membuat *website*, berdasarkan isi maupun tujuan, suatu *website* biasanya dapat digolongkan menjadi seperti berikut ini: (a) *website marketing*, berfungsi sebagai media presentasi dan pemasaran; (b) *website customer service*, berfungsi sebagai media untuk melayani konsumen; (c) *website commerce*, berfungsi sebagai media transaksi *online*; (d) *website informasi* berfungsi sebagai media informasi berita; (2) menentukan isi *website*, faktor yang paling penting dalam suatu *website* adalah isi dari itu sendiri. Hal tersebut berkaitan dengan manfaat yang akan diperoleh pengunjung dari sebuah *website*; (3) menentukan target panggung, meskipun suatu *website* mempunyai sifat terbuka dalam arti sebuah *website* bebas dikunjungi oleh semua orang, namun alangkah baiknya apabila dalam pembuatan *website* perlu dilakukan gambaran target yang akan dituju oleh sebuah *website*.

Desain web yang baik bertumpu pada prinsip pokok yaitu membuatnya sederhana serta menjaga kerjanya tetap cepat ketika diakses. Pengunjung atau *netter* tidak ingin menjadi kebingungan ketika melihat situs yang dibuat dengan sedikit sentuhan rasa seni. *Homepage* yang bagus paling tidak memenuhi karakter berikut: (1) isinya menarik; (2) tampilan bagus (enak di pandang); (3) *navigasi*-nya jelas, tidak membingungkan pengunjung, dan; (4) kecepatan *homepage* tersebut tinggi. Menurut Kasiman (2006:2) *PHP* singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen *HTML*. Penggunaan *PHP* memungkinkan *Web* dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs *Web* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. *PHP* merupakan *software open-source*

yang disebar dan diselesaikan secara gratis serta dapat di-*download* secara bebas dari situs resminya, *PHP* ditulis menggunakan bahasa C. Sedangkan Menurut (2008:1) wisata terjadi karena adanya keterpauan antara berbagai fasilitas yang saling mendukung dan berkeselimbangan. Setiap fasilitas memiliki peranan yang sama pentingnya alam mewujudkan wisata tersebut.

B. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan ini adalah metode deskriptif dengan teknik observasi atau pengamatan langsung ke lapangan, pengumpulan data, Wawancara serta melakukan studi kepustakaan dengan menggunakan buku-buku atau bacaan yang dianggap berkaitan dengan pembahasan dan penulisan.

Menurut Sugiyono (2014:5) penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Penemuan berarti data yang di peroleh dari penelitian itu adalah data yang betul-betul baru yang sebelumnya belum pernah diketahui. Pembuktian berarti data yang diperoleh itu digunakan untuk membuktikan adanya keraguan-keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.

C. Pembahasan

1. Gambaran Umum Bungus Teluk Kabung

Kecamatan Bungus Teluk Kabung berada dalam jarak 12 km dari pusat kota dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Pesisir Selatan. Kecamatan Bungus Teluk kabung memiliki beberapa pulau dan pantai di antaranya pulau Pamutusan, Pasumpahan, Swarnadwipa, Sirandah dan pulau Pagang, selain itu juga terdapat kawasan objek wisata seperti pantai sako dan pantai carolina. Bungus Teluk Kabung sangat kurangnya informasi tentang objek wisatanya, karena terbatasnya informasi melalui sosial media mengakibatkan orang luar tidak bisa mengetahui tempat wisata tersebut. oleh karena itu dibangunlah sebuah *Website* yang bisa menyebarluaskan informasi tentang objek wisata yang ada di Bungus Teluk Kabung.

Membangun sistem informasi berbasis *website* sebagai media informasi dan promosi yang efektif dan efisien merupakan upaya untuk memberitahukan tempat wisata yang ada di Bungus Teluk Kabung agar menyebar luas serta bisa diakses kapanpun dan dimana saja. *Website* yang dibangun untuk menginformasikan dan mempromosikan wisata yang ada di Bungus Teluk Kabung ini bersifat dinamis.

2. Implementasi

Implementasi adalah sebuah tindakan yang dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibangun ini dapat diimplementasikan ke dalam sebuah sistem, apakah aplikasi ini mampu memberikan manfaat yang baik bagi *user*. Implementasi juga dilakukan untuk mengetahui batasan sistem yang diperlukan dalam menjalankan aplikasi ini.

3. Spesifikasi Sistem

Dalam membangun aplikasi system berbasis *web* ini dibutuhkan beberapa spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak untuk menunjang pembangunan sistem yang sesuai kebutuhan.

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan pada saat implementasi sistem berbasis *web* yaitu dengan menggunakan *laptop* pada saat *testing* implementasi *Web Server*. Namun untuk ke depannya akan digunakan dalam jaringan internet.

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan pada saat implementasi aplikasi Sistem ini adalah sebagai berikut:

1) Sistem Operasi Windows 8

Sistem Operasi Windows 8 Adalah Sistem Operasi yang dikembangkan oleh Microsoft Corporation yang menggunakan antar muka bergrafis.

2) *Mowes Portable*.

Mowes Portable merupakan sebuah server local yang fungsinya sama dengan XAMPP, WAMPP, APP Server dan lainnya.

3) *Adobe Dreamweaver Cs6*.

Adobe Dreamweaver Cs6 adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat *website* yang menggunakan HTML, PHP, Javascript, dan lain-lain.

4) *Text editor* seperti *Notepad ++*, dan lainnya.

Text editor seperti *Notepad* merupakan sebuah aplikasi sebuah teks editor simple yang sudah ada sejak windows 1.0 tahun 1985 yang ada di setiap system windows baik XP, Vista, Server dan sebagainya.

5) *Browser Google Chrome, Mozilla Firefox*.

Browser Google Chrome adalah sistem operasi sumber terbuka yang dirancang oleh google Inc. Sedangkan *Mozilla Firefox* adalah peramban web lintas platform gratis yang dikembangkan oleh yayasan mozilla dan ratusan sukarelawan.

4. Langkah-langkah Mencari Informasi Objek Wisata di Bungus Teluk Kabung

Bagi pengunjung yang ingin pergi dan yang akan pergi ke tempat wisata yang ada di Bungus Teluk Kabung dapat dilihat informasinya seperti fasilitas, wisata apa saja yang ada dan lainnya, maka pengunjung dapat melihat pada link Wisatabungus.lapaukito.com maka akan muncul seperti gambar dibawah ini.

a. Tampilan Beranda

Klik beranda untuk melihat profil Bungus Teluk kabung, maka akan muncul seperti gambar berikut.



Gambar 1
Tampilan Beranda

b. Tampilan Menu Tata Pulau dan Pantai

Klik wisata maka akan muncul pulau dan pantai yang ada, seperti gambar dibawah.

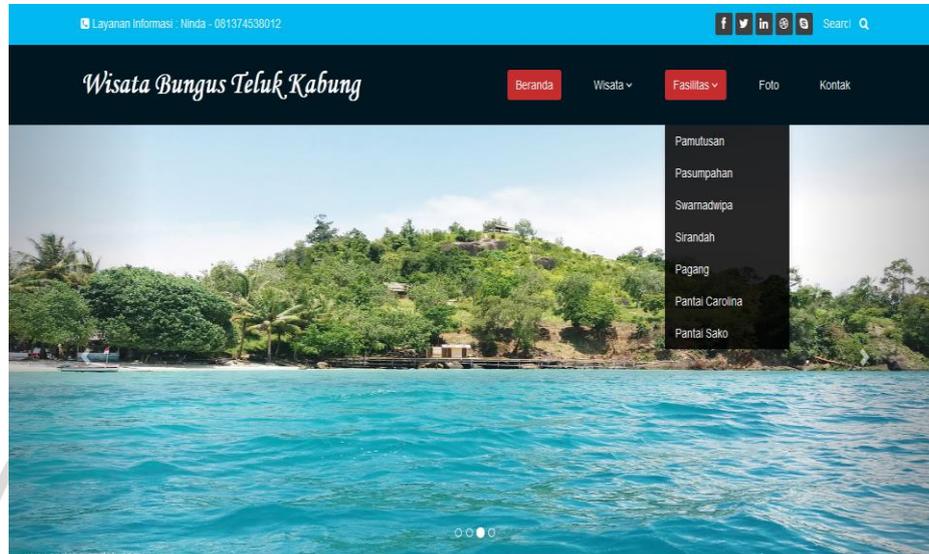


Gambar 2
Tampilan Menu Tata Pulau dan Pantai

c. Tampilan Fasilitas

Klik fasilitas maka akan muncul fasilitas yang tersedia dipulau dan pantai, seperti gambar dibawah.

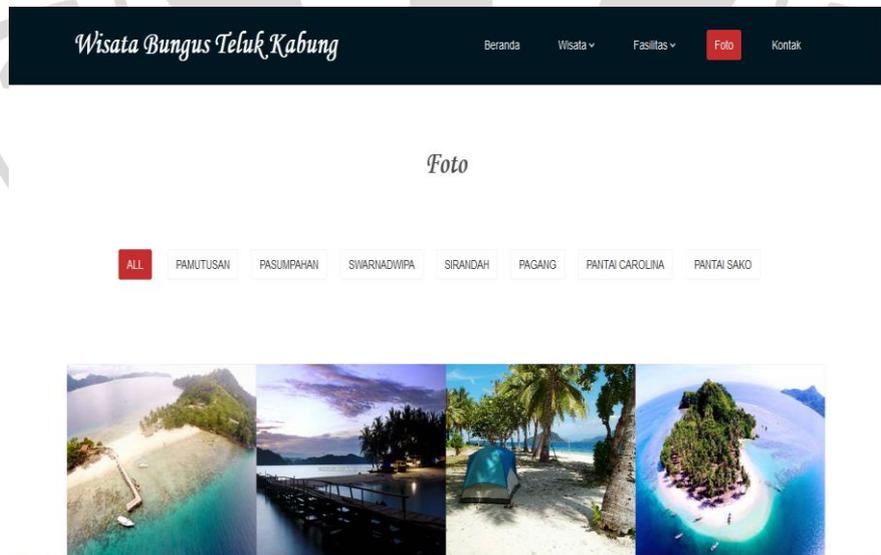
Klik foto maka akan muncul seperti gambar dibawah.



Gambar 3
Tampilan Fasilitas

d. Tampilan *Form* Foto

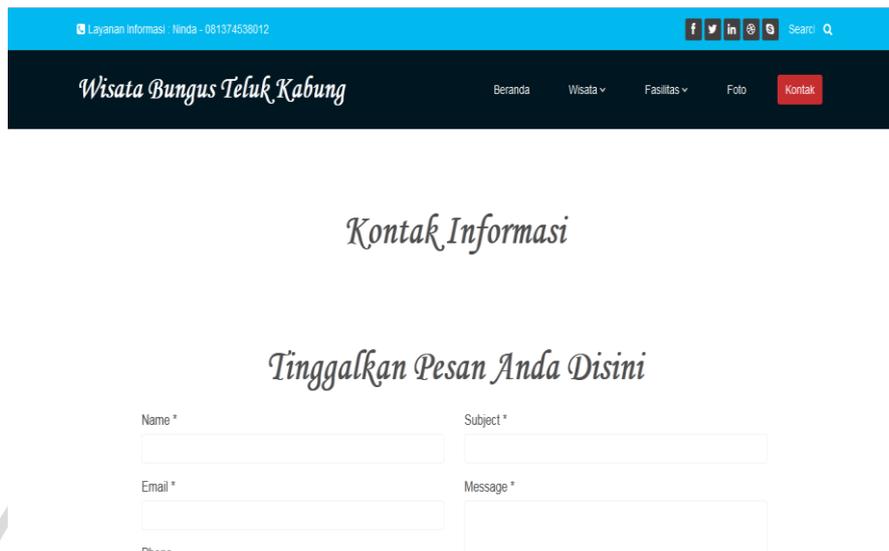
Klik foto maka akan muncul seperti gambar dibawah.



Gambar 4
Tampilan *Form* Foto

e. Tampilan Kontak

Klik kontak maka akan muncul seperti gambar dibawah.



The screenshot shows a contact form titled 'Kontak Informasi' on the website 'Wisata Bungus Teluk Kabung'. The form is titled 'Tinggalkan Pesan Anda Disini' and contains four input fields: 'Name *', 'Subject *', 'Email *', and 'Message *'. There is also a 'Phone' field at the bottom left. The website header includes a navigation menu with 'Beranda', 'Wisata', 'Fasilitas', 'Foto', and 'Kontak' (highlighted in red). The top bar shows 'Layanan Informasi | Ninda - 081374538012' and social media icons for Facebook, Twitter, LinkedIn, and Instagram, along with a search bar.

Gambar 5
Tampilan Kontak

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan urain yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dapat di simpulkan bahwa Dalam membangun aplikasi system berbasis *web* ini dibutuhkan beberapa spesifikasi (1) implementasi; (2) spesifikasi sistem, dalam spesifikasi sistem dibutuhkan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak untuk menunjang pembangunan sistem yang sesuai kebutuhan. Langkah-langkah dalam mencari informasi objek wisata di Bungus Teluk Kabung yaitu; (a) klik tampilan beranda; (b) klik tampilan menu pulau dan pantai; (c) klik tampilan fasilitas; (d) klik tampilan form foto; (e) klik tampilan kontak. Berdasarkan simpulan diatas disarankan (1) kepada tempat wisata Bungus Teluk Kabung agar menggunakan *website* sebagai media informasi dan promosi tempat wisata di Bungus Teluk Kabung. Agar Bungus Teluk Kabung tersebut lebih dikenal lagi tidak hanya masyarakat sekitar saja, melainkan mendunia. Lebih baik menggunakan *website* dari pada hanya berupa spanduk saja. (2) Bagi pengunjung yang ingin melihat wisata bungus dapat mengakses *website* yang telah disediakan agar mempermudah mencari tempat yang dituju.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan makalah tugas akhir penulis dengan pembimbing Dr. Ardoni, M.Si.

Daftar Rujukan

- Edy Winarno. A. S. (2011). *Web programing dengan visual basic*. Jakarta: pt elex media kompotindo.
- Kasiman. P. (2006). *Aplikasi web dengan php dan mysql*. yogyakarta: cv andi offset.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan penekatan kuantitatif, kualitatif, dan R%D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyitno. (2001). *Perencanaan Wisata*. Yogyakarta: Kanisius.