

PENGENALAN BUDAYA DAN PARIWISATA KABUPATEN BELU NUSA TENGGARA TIMUR WEBSITE

Stefanus Manek

Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang
epen.manek@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini mengalami perkembangan yang pesat dari waktu ke waktu banyak dampak yang timbul dari perkembangan informasi. Salah satunya yang bisa dimanfaatkan melalui media internet. Secara makna sebuah website adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Dengan hadirnya aplikasi ini penulis mengharapkan dapat membagi informasi-informasi potensi kebudayaan dan pariwisata yang dimiliki daerah perbatasan kabupaten Belu Provinsi Nusa Tenggara Timur kepada para parawisataan yang hendak berkunjung.

Untuk melakukan proses pencarian wisata pada aplikasi pengenalan budaya dan pariwisata kabupaten belu menggunakan 13 data dari jenis wisata dimana setiap jenis wisata memiliki kriteria masing-masing. Jenis wisata yang dicari diantaranya jenis wisata alam, jenis wisata religi, jenis wisata kuliner dan jenis wisata sejarah.

Pada pengujian sistem yang dilakukan dengan menggunakan 3 web browser yakni mozilla firefox, google chrome dan opera mini dengan hasil semua fungsi dari sistem berjalan dengan kuantitas 100%. Pada pengujian fungsional meliputi hak akses admin dengan presentase keberhasilan dari hak akses admin adalah 100%. Dari pengujian user dapat ditarik kesimpulan 55% menyatakan Sangat Baik, 17,5% menyatakan Baik, 17,5% menyatakan Cukup dan 10% menyatakan Kurang. Pada pengujian Metode dihitung nilai keakurasian metode dengan jumlah data sebanyak 13 data dengan hasil nilai keakurasian sebesar 100%.

Kata kunci : Website, Budaya, Pariwisata, Html, Adobe Dreamweaver CS6

1. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan keanekaragaman budaya yang terdiri dari berbagai suku-suku yang terbentuk menjadi satu kesatuan Republik Indonesia. Masing-masing daerah memiliki seni budaya yang berbeda-beda yang menjadikan keunikan dan ciri khas dari masing-masing daerah di Indonesia. Di lain sisi pada umumnya orang belum terlalu mengenal budaya-budaya yang ada Indonesia salah satu contohnya adalah daerah Pulau Timor khususnya kabupaten Belu yang secara geografis terletak di ujung timur pulau timor sebagai suatu daerah perbatasan antara Indonesia dan Timor Leste. Sebagai daerah perbatasan tentunya tidak menjadi suatu persoalan penulis memperkenalkan tentang potensi budaya dan tempat pariwisata yang dimiliki kabupaten Belu. Budaya dan Pariwisata memiliki keterkaitan karena dilihat sebagai potensi besar yang harus diperkenalkan ke khalayak banyak yang tentunya akan berdampak pada kemajuan perekonomian dan pendapatan sebuah daerah.

Dari permasalahan di atas tentunya perlu adanya solusi yang dapat memecahkan masalah tersebut, sehingga website dengan melalui media internet merupakan salah satu pilihan yang tepat dilaterbelakangi dengan kemajuan teknologi yang dimiliki saat ini merupakan pilihan yang tepat yang dijadikan sebagai sebuah acuan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana proses perancangan dalam membangun Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Belu Ntt Berbasis Website sehingga wisatawan bisa mengetahui dan memilih tempat pariwisata mana saja yang harus dikunjungi.
2. Bagaimana proses membangun Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Belu Berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman *html.php,css* dan *javascript*
3. Bagaimana proses memperkenalkan nilai-nilai kebudayaan dan tempat pariwisata sebagai potensi yang dimiliki kabupaten Belu.

1.3 BATASAN MASALAH

1. Pada pengenalan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Belu Ntt berbasis web hanya digunakan untuk pengenalan wisata dan budaya dari kabupaten Belu saja.
2. System yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *HTML,PHP,JAVA SCRIPT,dan CSS*
3. Bahasa yang digunakan untuk mendeskripsikan penjelasan tentang budaya dan pariwisata kabupaten Belu yakni bahasa nasional bahasa Indonesia

1.4 TUJUAN

Adapun tujuan penulis yang ingin dicapai dari pembuatan website ini adalah :

1. Untuk mempermudah wisatawan lokal maupun mancanegara apabila ingin berkunjung ke kabupaten Belu sebagai daerah perbatasan antara Indonesia dan Timor Leste yang tentunya memiliki potensi budaya dan pariwisata
2. Menghasilkan website yang berguna bagi wisatawan mancanegara maupun wisatawan local untuk mengetahui potensi kebudayaan dan tempat pariwisata yang dimiliki kabupaten Belu
3. Tentunya dengan adanya website pengenalan budaya dan pariwisata yang dimiliki dapat diketahui masyarakat banyak karena banyak tempat wisata dari kabupaten Belu yang harus dijadikan sebuah potensi alam dan budaya sehingga berdampak pada pendapatan kondisi ekonomi dari kabupaten Belu itu sendiri.

1.5 LUARAN YANG DIHARAPKAN

Keluaran yang diharapkan dari pembuatan website ini jika tentunya aplikasi ini dapat diandalkan para wisatawan sebagai media informasi dan gambaran secara spesifik tentang budaya dan pariwisata yang ada di kabupaten Belu Provinsi Ntt.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PENELITIAN TERKAIT

Proses pengembangan pariwisata dan kebudayaan bersifat tangible (bendawi) yang merupakan salah satu bentuk edukatif kultural dan bertujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat tentang peninggalan sejarah purbakala untuk dapat dipahami dan akhirnya dapat dicintai. Melalui benda-benda peninggalan nenek moyang kita dapat belajar, memahami dan mengambil sisi positif tentang kehidupan masa lalu dan peradabannya untuk menata kehidupan masa kini dan menatap ke masa depan. Minat masyarakat terhadap pariwisata budaya benda-benda purbakala saat ini masih dalam bentuk konsumsi yang memanjakan indera penglihatan, sehingga obyek wisata yang menarik adalah bila secara fisik mengagumkan, seperti Candi Borobudur, Candi Prambanan, dan lainnya. Museum dan tempat tempat peninggalan sejarah dan purbakala lainnya masih menjadi pilihan selanjutnya.

Keanekaragaman kebudayaan Indonesia dapat menjadi dasar untuk berkembangnya industri industri kreatif. Namun Industri-industri kreatif yang berbasis budaya tidak melulu harus berkonotasi tradisional, kuno, sulit berkembang. Namun

sebaliknya harus bersifat dinamis, adaptif terutama dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. (Anindito, et al., 2014)

2.2 PARIWISATA

Ditinjau dari sisi pengertian pariwisata, maka pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat lain yang bersifat sementara, yang dilakukan secara perorangan maupun kelompok sebagai usaha mencapai keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup.

Sedangkan Hunziger dan Krapf, mengatakan pariwisata sebagai keseluruhan jaringan dan gejala yang berkaitan dengan tinggalnya orang asing di suatu tempat, dengan syarat yang penting yang memberi keuntungan yang bersifat permanen maupun sementara. (Tanaamah & Wardoyo, 2008)

Berdasarkan pemahaman diatas maka diperlukan sebuah aplikasi online berbasis *Website* sebagai media pengenalan budaya dan pariwisata yang memiliki peranan dan manfaat mengenalkan pariwisata dan kebudayaan sebagai potensi sebuah daerah

2.3 WEB

Singkatan dari *WEB* yakni Word wide web merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat.

Pandangan menurut simarmata mengatakan tentang sistem informasi berbasis web melibatkan campuran antara print publishing (penerbitan percetakan) dan tingkat pengembangan perangkat lunak, antara pemasaran dan komputasi antara komunikasi internal dan relasi eksternal, dan antara seni dan teknologi. (Adnyana & Efendi, 2014)

Website sebagai sebuah aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, suara, animasi, video) yang didalamnya menggunakan protokol HTTP (*hyper text transfer protocol*) dan untuk mengaksenya menggunakan aplikasi sebuah perangkat lunak yaitu browser. Browser memiliki beberapa jenis diantaranya *internet explorer* yang diproduksi oleh *microsoft*, *mozilla firefox*, *google chrome*, *opera* dan *safari* yang diproduksi oleh *apple*. proses yang dilakukan didalam browser dilakukan terhadap semua komponen-komponen yang terdapat didalamnya. (Suhartanto, 2012)

2.4 HTML

Singkatan dari *HTML (Hyper Text Markup Language)* adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext yang dapat dieksekusi dari satu platform komputer ke platform komputer lain nya tanpa melakukan suatu perubahan apapun dengan suatu alat tertentu. (Rivai & Purnama, 2014)

Menurut Winarno dan Utomo (2010:66) “HTML singkatan dari Hypertext Markup Language dan berguna untuk menampilkan halaman web”.

HTML atau HyperText Markup Language merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. (Prayitno & Safitri, 2015)

HTML atau *HyperText Markup Language* merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. (Prayitno & Safitri, 2015).

Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan di halaman *web browser*. Berikut Kode HTML

```
<HTML>
</HTML>
```

Tag-tag dalam html diatas adalah kode yang digunakan untuk me-mark-up(memoles) tek *ASCII* menjadi file *HTML*. Setiap teks diapit dengan tanda kurung runcing. ada tag pembuka yaitu <HTML> dan tag penutup yaitu </HTML> yang ditandai dengan tanda slash(garis miring). dibagian depan awal tulisannya. Teks ini Kaidah bahwa yang berada diantara kedua tag ini adalah isi dari dokumen HTML. (Suhartanto, 2012)

2.5 ADOBE DREAMWEAVER

Adobe Dreamweaver adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor WYSIWYG visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai *Design view*).

Kode editor dengan fitur standar seperti *syntax highlighting, code completion, dan code collapsing* serta fitur lebih canggih seperti *real-time syntax checking dan codeintrospection* untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. (Rozaq et al., 2015)

Menurut Madcoms(2013:2) “*Adobe Dreamweaver CS6* adalah versi terbaru dari *Adobe Dreamweaver* yang merupakan bagian dari *Adobe Creative Suite6*.”

Dreamweaver memiliki beberapa kemampuan bukan hanya sebagai software untuk desain web saja tetapi juga untuk menyunting kode dan beberapa pembuatan aplikasi *web* dengan

menerapkan beberapa jenis bahasa pemrograman antara lain HTML, *coldfusion*, PHP, CSS, *Javascript*, dan XML.

Dreamweaver dijadikan sebuah *software* utama yang digunakan oleh *web desaigner* maupun *web programmer* dalam satu pengembangan suatu situs *web*. hal ini disebabkan oleh ruang kerja, dan kemampuan *dreamweaver*, yang mampu meningkatkan produktifitas dan kreatifitas dalam *desaign* maupun membangun suatu situs *web*. (Hardyana & Maimunah, 2013)

3. METODE PENELITIAN

3.1 ANALISIS

Tahap analisis merupakan suatu yang menjelaskan dan menguraikan seluruh pokok-pokok permasalahan yang ada. Analisa merupakan suatu proses tanggapan awal untuk masuk ke bagian perancangan dari suatu sistem yang akan dibuat.

Tahap perancangan merupakan tahap awal dari pengerjaan suatu sistem yang tentunya dilakukan setelah proses analisa dari suatu sistem.

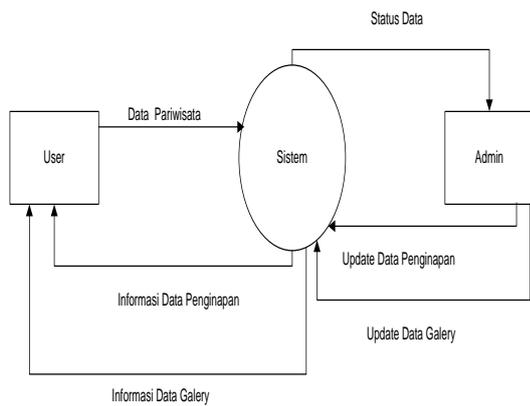
1. Sistem yang sedang berjalan

pengenalan budaya dan pariwisata kabupaten belu yang terletak di provinsi NTT yang secara geograis terletak diujung barat pulau timor merupakan wilayah dengan kondisi yang strategis selain merupakan daerah perbatasan dengan Timor Leste tentunya memiliki potensi budaya dan pariwisata yang harus dikenal baik secara domestik maupun Internasional. Dari ini penulis tentunya menginginkan agar budaya dan pariwisata kabupaten belu lebih dikenal dengan adanya media informasi Berbasis *Website* sehingga memberikan kemudahan bagi masyarakat banyak apabila ingin mengunjungi daerah perbatasan ini.

2. Sistem yang akan dibangun

Sistem yang akan dibangun pada pengenalan budaya dan pariwisata kavupaten belu berbasis *Website* adalah sebgai berikut

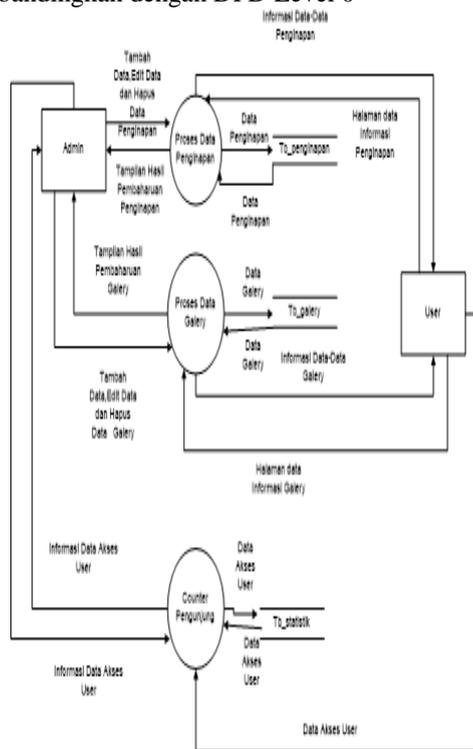
1. Pengenalan budaya dan pariwisata kabupaten belu NTT hanya berbasis webste
2. Aplikasi ini terdiri dari 4 menu utama diantaranya menu cek wisata, menu pariwisata, menu berita dan menu lokasi yang didalamnya memiliki beberapa sub menu.
3. Perangkat yang dibutuhkan
4. Dalam proses pembuatan aplikasi ini menggunakan dua kebutuhan aplikasi *Adobe Dreamweaver Cs6* dan *severnya* menggunakan *xampp*



Gambar 3.4 DFD Level 0

3.3.2 DFD Level 1

Penjelasan tentang DFD Level 1 pada Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Belu Nusa Tenggara Timur berbasis website ini adalah proses penjelasan alur menjadi lebih detail dari pengambaran sistem jika dibandingkan dengan DFD Level 0



Gambar 3.4 DFD level 1

Gambar 3.5 DFD Level 1

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

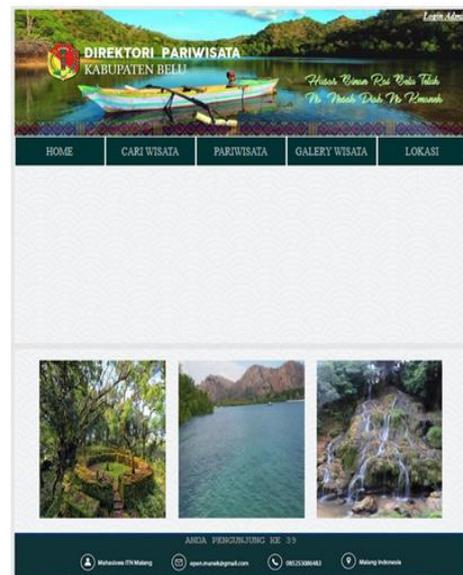
4.1 Implementasi

Dari hasil analisa dan perancangan hingga saat ini maka dipeeroleh hasil sebagai berikut.

1. Tampilan Utama

Tampilan utama merupakan tampilan awal

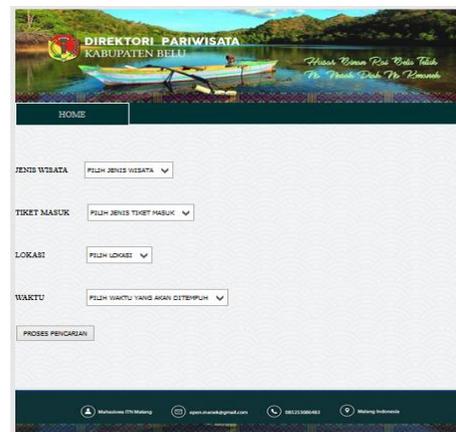
setelah user mengakses ke website ini. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Tampilan Utama

2. Tampilan menu Cari Wisata

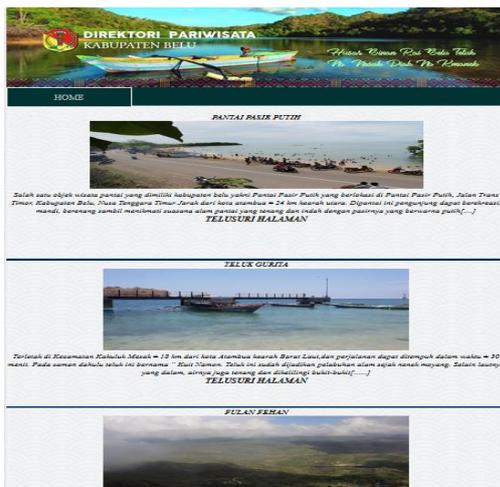
Tampilan menu cari wisata yang berfungsi apabila user ingin melakukan pencarian wisata terlebih dahulu memilih kriteria jenis wisata yang ada Tampilanya dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.1 Tampilan Cari Wisata

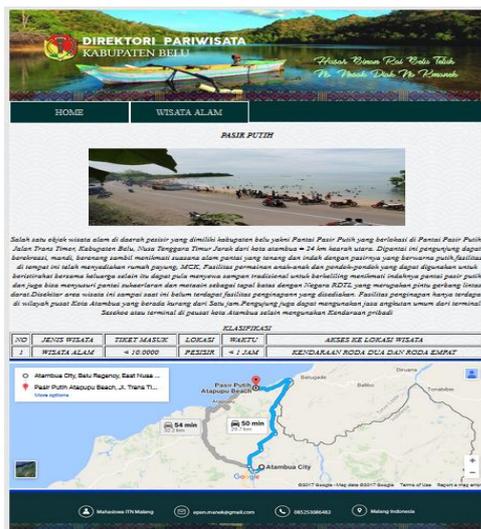
3. Tampilan Menu Pilihan Wisata Alam

Tampilan menu Pilihan wisata yaitu menampilkan menu dan deskripsi singkat untuk memilih salah satu jenis wisata alam. Tampilannya seperti pada gambar 4.3



Gambar 4.1.3 Jenis-Jenis Wisata Alam

- 4. Tampilan Menu Pilihan Jenis Wisata Alam
Tampilan Menu jenis wisata alam yang dipilih yakni jenis wisata alam Pasir Putih. Maka tampilannya seperti gambar 4.4



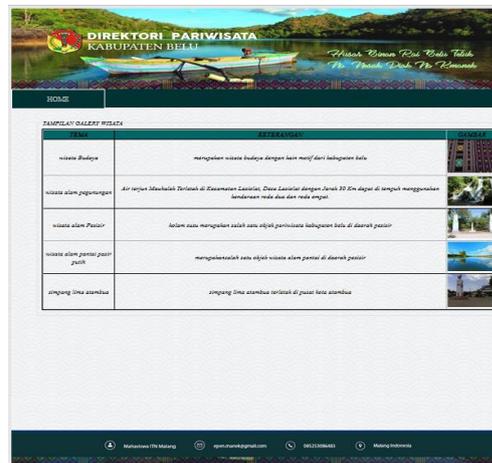
Gambar 4.4 Tampilan Jenis Wisatav Alam Pasir Putih

- 5. Tampilan Menu Penginapan
Tampilan menu penginapan yaitu tampilan nama-nama dan data-data penginapan yang ada di kabupaten Belu. Tampilannya seperti gambar 4.6



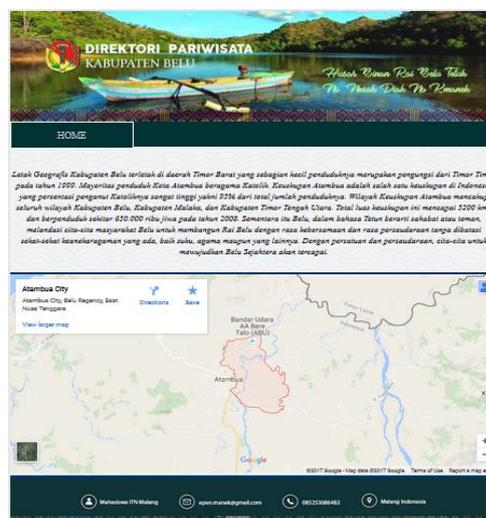
Gambar 4.6 tampilan menu penginapan

- 6. Tampilan menu galeri
Tampilan menu galeri yaitu tentang mendeskripsikan jenis-jenis galery tentang wisata yang ada. Tampilannya seperti pada gambar 4.7



Gambar 4.7 Tampilan Menu Gallery

- 7. Tampilan menu lokasi
Menu lokasi yaitu tampilan yang menjelaskan tentang letak geografis kabupaten Belu. Tampilannya seperti pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Tampilan Menu lokasi

8, Tampilan Menu Admi

Pada menu ini adalah tampilan awal ahalaman admin setelah melakukan Proses Login Admin



Gambar 4.9 Tampilan Menu Administrator

4.2 Pengujian Tampilan Browser

Pengujian tampilan dilakukan untuk mengevaluasi web pengenalan budaya dan pariwisata kabupaten Belu sebelum diterapkan. Pengujian dengan menggunakan dua jenis browser. Keterangan seperti terlihat tabel dibawah ini

Tabel 4.1 Tampilan Pengujian Dengan Menggunakan Web Browser

Item ujinkakakiitem uji	Firefox	Google crome	Opera Mini
Halaman utama	✓	✓	✓
Halaman cek wisata	✓	✓	✓
Halaman menu pilihan wisata alam	✓	✓	✓
Halaman salah satu pilihan wisata alam	✓	✓	✓
Halaman salah menu pilihan temukan wisata	✓	✓	✓
Halaman salah satu menu pilihan akomodasi	✓	✓	✓
Halaman menu galery	✓	✓	✓
Halaman menu lokasi	✓	✓	✓

Pada tabel 4.1 pengujian tampilan menu website. dengan keterangan :

- ✓ Berfungsi
- X Gagal

Dengan hasil sistem telah diuji dengan menggunakan dua jenis web browser, dan 100% bisa ditampilkan di

mozila firefox dan 100% bisa ditampilkan di browser google crome.

4.2 Pengujian Fungsional

Hasil pengujian fungsional yang sudah dilakukan ditunjukkan pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Tampilan Pengujian fungsi

No	Hak Akses	Fungsi	Berhasil	gagal
1	Admin	Login	✓	X
2	Admin	Data galery	✓	X
3	Admin	Data penginapan	✓	X

Keterangan:

- ✓ Berhasil
- X Gagal

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pengujian secara fungsional berhasil 100% berjalan baik dari hak akses admin dan dan hak akses user.

4.3 Pengujian User

Pengujian system merupakan proses pengujian fungsionalitas aplikasi. dari 10 responded pengujian aplikasi, yang bertujuan untuk memperoleh hasil, dimana pengguna bisa memberikan penilaian saat aplikasi dicoba meliputi:

1. Penilaian terhadap tampilan aplikasi
2. Seberapa mudah pengguna menggunakan aplikasi
3. Kinerja sistem dalam menjalankan aplikasi
4. Fungsi Website sebagai media informasi Pengenalan budaya dan pariwisata

Tabel 4.3 Tabel Pengujian User

No	Uraian	SB	B	C	K
1	Tampilan Aplikasi	5	3	2	
2	Kemudahan Dalam Menjalankan Apliaksi	6	2	2	
3	Kinerja aplikasi saat dijalankan	7	1	2	
4	Fungsi aplikasi sebagai media informasi budaya dan pariwisata Kabupaten Belu	8	1	1	

Keterangan :

1. SB: sangat Baik
2. B: Baik
3. C: Cukup
4. K: Kurang

Berdasarkan hasil pengujian

pada tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pengujian pada user dari 10 user dalam perhitungan:

Dijumlahkan pemilih

Sangat baik : 5 + 4 + 7 + 6 = 22

Baik : 3 + 2 + 1 + 1 = 7

Cukup : 2 + 2 + 2 + 1 = 7

Kurang	:2 + 2 = 4	
Dibagi dengan jumlah seluruh pilihan <i>user</i>	:	
10 x 4 = 40		
Pemilihan yang menyatakan Sangat Baik		
22/40 x 100 % = 55 %		
Pemilih yang menyatakan Baik	: 7/40 x	
100 % = 17,5 %		
Pemilih yang menyatakan Kurang	: 7/40 x	
100 % = 17,5 %		
Pemilih yang menyatakan Cukup	: 4/40 x	
100 % = 10 %		

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan antara lain

1. Pada pengujian sistem yang dilakukan dengan menggunakan 3 web browser yakni *mozilla firefox*, *google chrome* dan *opera mini* dengan hasil semua fungsi dari sistem berjalan dengan kuantitas 100%.
2. Pada pengujian fungsional meliputi hak akses *admin* dengan presentase keberhasilan dari hak akses *admin* adalah 100 %.
3. Dari pengujian *user* dapat ditarik kesimpulan 55 % menyatakan Sangat Baik, 17,5 % menyatakan Baik, 17,5 % menyatakan Cukup dan 10 % menyatakan Kurang.
4. Pada pengujian Metode dihitung nilai keakurasian metode dengan jumlah data sebanyak 13 data dengan hasil nilai keakurasian sebesar 100%.

5.2 Saran

Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Belu Nusa Tenggara Timur berbasis *website* bisa dikembangkan lagi bukan hanya berbasis *website* tetapi juga bisa dikembangkan dengan berbasis *mobile phone* seperti android dan *windows phone*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adnyana, I. B., & Efendi, R. (2014). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS.
- [2] Anindito, K., Julianto, E., & W.P., Y. S. (2014). Pengembangan Aplikasi Layanan Informasi Wisata Budaya.
- [3] Prayitno, A., & Safitri, Y. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital.
- [4] Rivai, D. A., & Purnama, B. E. (2014). Pembangunan Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Siswa.
- [5] Rozaq, A., Lestari, K. F., & Handayani, S. (2015). SISTEM INFORMASI PRODUK DAN DATA CALON JAMAAH HAJI DAN.
- [6] Septi, E. H., & Maimunah, (2013). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI PRODUK SPARE. *Nusa Mandiri*, 1-10.
- [7] Suhartanto, M. (2012). Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu.
- [8] Tanaamah, A. R., & Wardoyo, R. (2008). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBGIS PARIWISATA.