

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata adalah suatu kegiatan atau aktivitas, serta pelayanan yang dapat menciptakan pengalaman bagi perjalanan wisatawan (Muljadi AJ, 2019). Pariwisata telah mengalami perubahan sedemikian maju dan menjadi suatu fenomena yang sangat global dengan melibatkan ratusan bahkan jutaan SDM (Sumber Daya Manusia) baik dari instansi pemerintah, industri pariwisata dan kalangan masyarakat.

Perkembangan informasi mempunyai peranan yang sangat penting sebagai penunjang media promosi untuk memperkenalkan pariwisata yang ada pada suatu daerah, yang nantinya dapat mengangkat potensi pariwisata dan perekonomian daerah tersebut. Oleh karena itu sangat diperlukan pengolahan sistem informasi yang baik, sebagai media promosi pariwisata Kabupaten Lampung Barat, agar pariwisata Kabupaten Lampung Barat ini dapat diketahui khalayak luas, baik nasional maupun internasional. Atas dasar identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas maka perlu di buatlah sebuah website untuk menginformasikan dan mempromosikan pariwisata yang dimiliki Kabupaten Lampung Barat kepada masyarakat luas.

Website Pariwisata Lampung Barat dibuat untuk mempromosikan pariwisata yang ada pada Kabupaten Lampung Barat yang memiliki alamat <https://www.pariwisatalampungbarat.com>, website tersebut dikelola dibawah Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Lampung Barat. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik mendeskripsikan **“Pembuatan Website Di *Tourist Information Centre* Kabupaten Lampung Barat”**

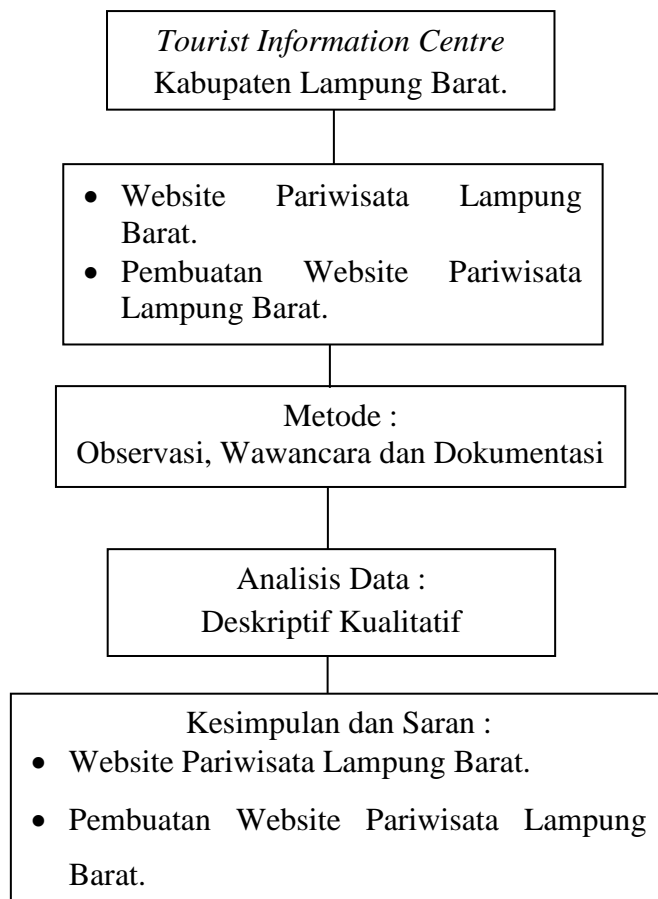
1.2. Tujuan

Dari adanya permasalahan tersebut maka tujuan penelitian didapatkan antara lain :

1. Mendeskripsikan Website Pariwisata Lampung Barat Kabupaten Lampung Barat.
2. Mendeskripsikan Pembuatan Website Pariwisata Lampung Barat.

1.3. Kerangka Pemikiran

Website Pariwisata Lampung Barat merupakan salah satu media promosi pariwisata Kabupaten Lampung Barat yang berisikan tentang atraksi wisata, aksesibilitas dan fasilitas disetiap atraksi wisata yang ada. Data yang di dapat mengenai website pariwisata Lampung Barat diperoleh melalui tahapan wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan langsung di kantor *Tourist Information Centre* Kabupaten Lampung Barat. Metode analisis pada laporan tugas akhir ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

(Sumber: penulis 2022)

1.4. Kontribusi

1. Bagi Penulis

Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan memperluas wawasan serta pengalaman sebagai salah satu penerapan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

2. *Tourist Information Centre* Kabupaten Lampung Barat

Laporan Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagai bahan masukan agar *Tourist Information Centre* Kabupaten Lampung Barat dapat mengembangkan konten-konten wisata pada website Pariwisata Lampung Barat yang sudah ada sehingga dapat meningkatkan kunjungan wisatawan di Kabupaten Lampung Barat.

3. Politeknik Negeri Lampung

Laporan Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi bacaan untuk kebutuhan akademisi dalam bidang ini.

4. Pembaca

Meningkatkan pemahaman pembaca terkait Pembuatan Website di *Tourist Information Centre* Kabupaten Lampung Barat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang berada di suatu tempat yang memiliki keunikan, nilai, keindahan dan kemudahan yang berwujud keanekaragaman kekayaan alam maupun buatan manusia yang menarik dan mempunyai nilai untuk dikunjungi dan dilihat oleh wisatawan (Utama, 2015). Pada UU Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata menjelaskan bahwa daya tarik wisata adalah suatu yang menjadi sasaran wisata yang terdiri atas:

1. Daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam, flora dan fauna.
2. Daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan puurbakala, peninggalan sejarah, seni dan budaya, wisata agro, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi dan kompleks hiburan

Menurut (Cooper et al, 2005), terdapat 4 komponen yang harus dimiliki oleh sebuah daya tarik wisata, yaitu atraksi (*attraction*), aksesibilitas (*accessibility*), fasilitas (*amenity*) dan pelayanan tambahan (*anchilliary*) sebagai berikut:

1. Atraksi (*Attraction*)

Atraksi wisata merupakan komponen yang penting dalam menarik wisatawan untuk menentukan potensi - potensi wisata disuatu daerah yang berpedoman kepada apa yang menjadi kebutuhan wisatawan. Modal atraksi yang menarik wisatawan ada 4, yaitu:

a. *Natural resources* (alam)

Merupakan kegiatan pariwisata yang memanfaatkan potensi alam untuk menikmati keindahan alam yang masih alami atau sudah ada usaha budidaya (Cooper et al, 2005).

b. Atraksi wisata budaya

Atraksi wisata budaya merupakan daya tarik wisata yang berupa hasil olah cipta, rasa dan karsa manusia. Daya tarik wisata budaya dapat dibedakan menjadi daya tarik yang berwujud dan tidak berwujud (Cooper et al, 2005),.

c. Atraksi buatan manusia.

Atraksi wisata budaya meliputi fasilitas rekreasi dan hiburan atau taman bertema, fasilitas peristirahatan terpadu, serta fasilitas rekreasi (Cooper et al, 2005).

d. Atraksi petualangan

Atraksi petualangan dilakukan di alam terbuka dimana wisatawan dituntut untuk memiliki kecepatan terhadap apa yang diinstruksikan oleh pemandu atau *guide* yang jauh lebih berpengalaman untuk memandu wisatawan. Atraksi wisata petualangan dapat melatih jasmani dan rohani agar menjadi lebih segar dan bugar. Atraksi wisata petualangan memiliki resiko yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan jenis atraksi wisata lainnya (Anindita, 2010).

2. Akseibilitas (*Accessibility*)

Aktivitas merupakan hal yang penting dalam kegiatan pariwisata. Segala macam transportasi menjadi akses penting dalam pariwisata. Jika suatu daerah tidak tersedia akseibilitas yang baik seperti bandara, pelabuhan dan jalan raya maka tidak akan ada wisatawan yang berkunjung. Jika suatu daerah memiliki potensi wisata, maka harus disediakan akseibilitas yang memadai sehingga daerah tersebut dapat dikunjungi.

3. Fasilitas (*Amenity*)

Fasilitas merupakan segala macam sarana dan prasarana yang diperlukan oleh wisatawan selama berada di daerah tujuan wisata. Sarana dan prasarana yang dimaksud seperti : penginapan, rumah makan dan transportasi. Adapun prasarana yang banyak diperlukan perkembangan pariwisata seperti jalan raya, air, tenaga listrik, bandara, pelabuhan, kotak sampah, telepon dan lain-lain

4. Pelayanan Tambahan (*Anchilliary*)

Pelayanan tambahan harus disediakan oleh pemerintah daerah dari suatu daerah tujuan wisata, baik wisatawan maupun pelaku usaha pariwisata. Pelayanan yang disediakan termasuk pemasaran, pembangunan fisik (jalan raya, listrik, telepon, dan lain-lan). Serta mengkoordinasi segala kegiatan dengan segala peraturan perundang-undangan dan norma yang berlaku baik di jalan raya maupun di daya tarik wisata. *Anchilliary* merupakan hal-hal yang mendukung sebuah kepariwisataan, seperti: lembaga pengelolaan, BPW dan *stakeholder* yang berperan dalam kepariwisataan.

2.2 Website

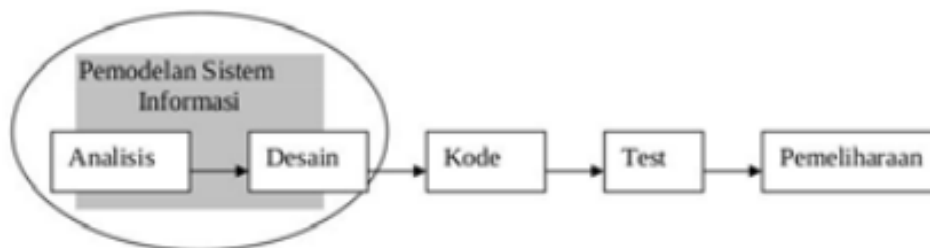
Website atau web merupakan layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung dengan internet. Menurut Arief (2011), web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-

dokumen multimedia yang berupa teks, gambar, suara, animasi dan video di dalamnya yang menggunakan protocol HTTP (hyper text transfer protokol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut dengan browser.

Sedangkan menurut Hidayat (2010), website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan yang lain disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hipertexs*.

2.3 Pembuatan Website

Menurut Mulyanto (2009) fase-fase *Software Development Life Cycle* (SDLC) model klasik terlihat pada gambar 2 pada fase ini harus dikerjakan secara lengkap sehingga akan menghasilkan desain yang lengkap. Kualitas informasi yang didapat dari fase analisis kebutuhan atau analisis sistem sangat mempengaruhi kualitas sistem yang dikembangkan. Metode *waterfall* merupakan suatu metode pengembangan *software* dimana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan dimulai dari tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan.



Gambar 2. *Waterfall*
Sumber: Mulyanto 2009

Rincian proses dari masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Pada proses ini dilakukan penganalisaan dan pengumpulan kebutuhan system yang meliputi Domain informasi, fungsi yang dibutuhkan untuk kerja atau performansi dan antar muka. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut di dokumentasikan dan diperlihatkan kembali kepada pelanggan.

2. Desain

Pada proses desain dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang diperkirakan sebelum dibuat proses pengkodean (coding). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface* dan detail algoritma procedural.

3. Pengkodean

Pengkodean merupakan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman.

4. Tes pengujian

Setelah proses pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses pengujian pada program perangkat lunak, baik pengujian logika internal maupun pengujian eksternal. Fungsional untuk memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan.

5. Pemeliharaan

Proses pemeliharaan merupakan bagian paling akhir dari siklus pengembangan yang dilakukan setelah perangkat lunak dipergunakan. Pada penelitian ini tahapan yang digunakan sampai pada tahap tes atau pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah system yang digunakan sesuai dengan yang diharapkan atau belum.