

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI WISATA BUDAYA DI KAMPUNG ADAT TARUNG
SUMBA BARAT**

Mardiana Tena Bolo¹, Yulius Nahak Tetik², Maria Wilda Malo³

Universitas Stella Maris Sumba

E-mail: mardianatenabolo761@gmail.com¹, yuliusteti@gmail.com²,
mariawildamalo@gmail.com³

Abstrak

Kampung Adat Tarung merupakan salah satu destinasi wisata budaya yang memiliki kekayaan tradisi dan nilai-nilai kearifan lokal di Kabupaten Sumba Barat. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya dikenal secara luas karena keterbatasan media promosi yang efektif dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah website sebagai media promosi yang informatif dan menarik guna mendukung pengembangan pariwisata budaya di Kampung Adat Tarung. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall, yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Website dirancang dengan pendekatan user-friendly dan responsif, serta memuat informasi mengenai sejarah, budaya, aktivitas wisata, galeri foto dan video, serta fitur peta lokasi. Hasil pengujian menggunakan metode black-box menunjukkan bahwa semua fitur website berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan adanya website ini, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik wisata Kampung Adat Tarung serta memperluas jangkauan promosi ke wisatawan lokal maupun mancanegara. Website juga menjadi sarana edukatif untuk memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat luas secara digital.

Kata Kunci: Kampung Adat Tarung, Pariwisata Budaya, Website Promosi, Kearifan Lokal, Metode Waterfall, Media Informasi Digital.

Abstract

tradition and local wisdom in West Sumba Regency. However, its potential has not been widely recognized due to the lack of effective and easily accessible promotional media. This study aims to design and implement a website as an informative and engaging promotional platform to support the development of cultural tourism in Kampung Adat Tarung. The system development method used in this study is the Waterfall model, which includes the stages of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The website is designed to be user-friendly and responsive, and it features information about the village's history, culture, tourist activities, photo and video galleries, as well as an interactive location map. Testing using the black-box method shows that all website features function properly and meet user needs. The presence of this website is expected to enhance the tourism appeal of Kampung Adat Tarung and expand its promotional reach to both domestic and international tourists. Additionally, the website serves as an educational medium to introduce local culture to a broader audience through digital platforms.

Keywords: Tarung Traditional Village, Cultural Tourism, Promotional Website, Local Wisdom, Waterfall Method, Digital Information Media.

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan ekonomi dan pelestarian budaya di Indonesia. Kampung Adat Tarung, yang terletak di Sumba Barat, Nusa Tenggara Timur, memiliki kekayaan budaya yang sangat unik, mulai dari arsitektur rumah adat, upacara tradisional, hingga nilai-nilai kearifan lokal yang masih terjaga. Namun, potensi wisata budaya di Kampung Adat Tarung belum sepenuhnya dikenal oleh masyarakat luas, baik di tingkat nasional maupun internasional (Putra et al., 2023).

Di era digital saat ini teknologi informasi khususnya internet telah menjadi sarana utama dalam mengakses informasi dan melakukan promosi. Penggunaan website sebagai media promosi dapat menjadi solusi yang efektif untuk memperkenalkan keindahan dan kekayaan budaya Kampung Adat Tarung kepada khalayak yang lebih luas (Purba & Irwansyah, 2022). Website yang dirancang dengan baik tidak hanya dapat menyajikan informasi yang lengkap, tetapi juga mampu membangun daya tarik visual dan emosional terhadap objek wisata yang dipromosikan (Indriastiningsih et al., 2024).

Desain dan implementasi website promosi wisata budaya ini bertujuan untuk menyediakan platform digital yang informatif, menarik, dan mudah diakses, sehingga mampu meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi Kampung Adat Tarung. Dengan demikian, proyek ini tidak hanya mendukung pelestarian

budaya lokal, tetapi juga dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan ekonomi masyarakat setempat melalui sektor pariwisata (Perdana, 2024).

Berdasarkan survey pendahuluan yang telah dilakukan pada wisatawan, masyarakat lokal, dan pelaku pariwisata di kampung Adat Tarung, ditemukan bahwa masih minimnya akses informasi digital kampung Adat ini menjadi salah satu hambatan utama dalam pengembangan pariwisata budaya (Surtikanti et al., 2021). Meskipun nama kampung Tarung telah tercantum disitus pemerintah kabupaten Sumba Barat sebagai wisata unggulan. tetapi tidak terdapat informasi lebih lanjut pada situs tersebut mengenai kampung tarung (Syaban et al., 2021). Padahal di era digital, seluruh informasi digital menjadi aspek penting dalam pemasaran destinasi wisata. Hasil penelitian terkait potensi kampung tarung beberapa potensi arsitektur, sejarah, budaya, ekonomi, dan lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai materi informasi pada website resmi kabupaten Sumba Barat sebagai bahan rujukan bagi Masyarakat (Kuncoro, 2022).

Oleh karena itu, diperlukan perancangan dan implementasi sebuah website sebagai media promosi wisata budaya dikampung adat Tarung. Website ini diharapkan mampu menyajikan informasi secara menarik, informatif, dan mudah diakses oleh masyarakat luas, sehingga dapat mendorong peningkatan kunjungan wisatawan serta pelestarian budaya lokal. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti terbentuk untuk melakukan penelitian yang berjudul desain dan implementasi website sebagai media promosi wisata budaya di Kampung Adat Tarung, Kabupaten Sumba Barat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan langkah sistematis dan ilmiah untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengimplementasikan data guna mencapai tujuan penelitian. Dalam skripsi ini, pendekatan yang digunakan adalah metode rekayasa perangkat lunak berbasis model Waterfall, yang mencakup tahapan-tahapan berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, baik dari sisi pengelola wisata Kampung Adat Tarung maupun calon wisatawan. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan dan wawancara langsung dengan masyarakat lokal serta pelaku pariwisata.

2. Perancangan Sistem (Desain)

Setelah kebutuhan dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah mendesain struktur website. Fokus utama pada perancangan ini meliputi antarmuka pengguna (UI), pengalaman pengguna (UX), navigasi, tata letak informasi, serta elemen visual yang

mendukung nilai budaya lokal.

3. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan membangun website menggunakan bahasa pemrograman PHP CSS, dan JavaScript, serta memanfaatkan

4. framework Bootstrap untuk menciptakan desain yang responsif dan modern.

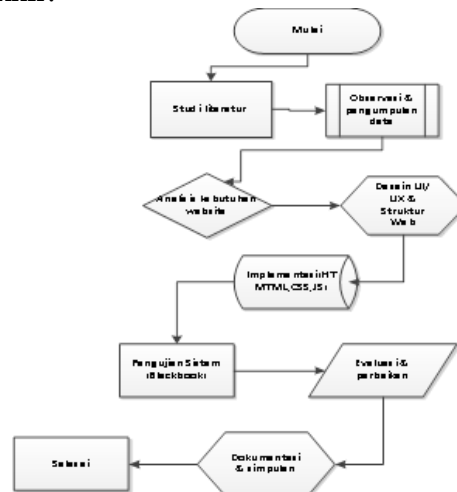
5. Pengujian Sistem (Testing)

Pengujian dilakukan dengan metode Blackbox Testing untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai kebutuhan dan tidak terjadi kesalahan fungsi.

6. Evaluasi dan Dokumentasi

Website diuji oleh beberapa pengguna awal untuk memperoleh masukan terkait tampilan, navigasi, dan isi informasi. Evaluasi ini digunakan untuk perbaikan akhir sebelum penyusunan dokumentasi secara menyeluruh.

Berikut adalah diagram alir (flowchart) yang menggambarkan alur proses penelitian dari awal hingga evaluasi akhir:



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian dengan Flowchart .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Dan Pembahasan

1. Implementasi Sistem

Berdasarkan analisis dan desain yang telah dicapai maka diperlukan implementasi sistem sebagai tolak ukur atau pengujian sistem yang telah dibuat. Implementasi sistem merupakan sebuah proses penerapan sistem atau merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan. Dalam penerapan sistem tersebut di perlukan perangkat lunak dan perangkat keras.

1) Perangkat Lunak

Perangkat lunak merupakan perangkat yang berfungsi untuk mengontrol perangkat keras, karena perangkat keras tidak akan berfungsi tanpa adanya perangkat lunak. Adapun perangkat lunak yang diperlukan:

- Sistem operasi windows 11
- Sublime Text
- XAMPP dan MySQL
- Bahasa pemrograman PHP
- Google Chrome

2) Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini agar dapat dijalankan dengan baik adalah sebagai berikut:

- Leptop Toshiba dengan procesor intel Core i3 inside

- b. RAM 3 GB
- c. Hardisk 500GB
- d. Keyboard e. Mouse
- e. Modem / Jaringan Internet
- f. Printer

2. Pembahasan Sistem

1) Interface Halaman Beranda



Gambar 4. 6. Halaman Beranda

Halaman ini merupakan halaman awal pada saat website dibuka, terdiri dari beberapa menu yaitu Beranda, profil kami, cara pembelian produk, semua motor, hubungi kami dan angsuran kredit. Halaman utama ini terdiri atas beberapa menu yaitu home, tentang, dokumentasi, kata pengunjung, dan contact

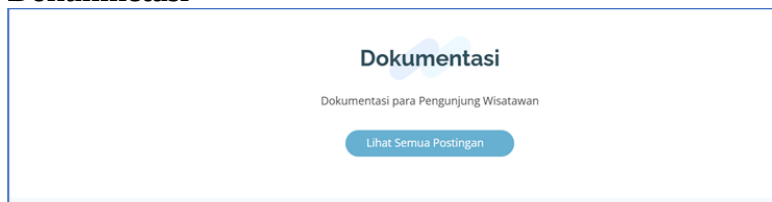
2) Halaman Tentang



Gambar 4. 7. Halaman Tentang

Pada halaman ini, menampilkan informasi tentang sejarah kampung tarung, Pengunjung/hari. Untuk mengakses halaman ini, pengguna harus memilih dan klik pada menu tentang pada navigasi bar.

3) Halaman Dokumentasi



Gambar 4. 8. Halaman Dokumentasi

Pada halaman ini, menampilkan foto dokumentasi pengunjung di kampung adat tarung, Pengunjung/hari. Untuk mengakses halaman ini, pengguna harus memilih dan klik pada menu dokumentasi pada navigasi bar. Dan untuk melihat semua postingan dokumentasi gambar atau foto, pilih dan klik pada tombol Lihat Semua Postingan yang di tunjukan pada Gambar 4.3

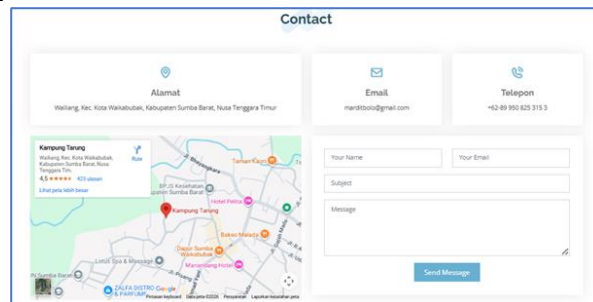
4) Halaman Kata Pengunjung



Gambar 4. 9. Halaman Kata Pengunjung

Pada halaman ini, menampilkan testimoni pengunjung tentang kampung adat Tarung. Untuk mengakses halaman ini, pengguna harus memilih dan klik pada menu Kata Pengunjung pada navigasi bar.

5) Halaman Kontak



Gambar 4. 10. Halaman Kontak

Pada halaman ini, menampilkan informasi kontak Pengelola Website Kampung Tarung. Untuk mengakses halaman ini, pengguna harus memilih dan klik pada menu Contact pada navigasi bar.

KESIMPULAN

Dengan adanya pengembangan sistem untuk mempromosikan wisata budaya di Kampung Adat Tarung, diharapkan dapat membantu mempromosikan objek Wisata Budaya dan berguna untuk membantu pengunjung ataupun wisatawan local maupun mancanegara untuk meningkatkan pendapatan daerah maupun masyarakat yang bermukim di sekitar Kampung Tarung

Saran

Agar sistem informasi pariwisata dapat berjalan lebih baik lagi, penulis memberikan beberapa saran berikut:

- Sistem informasi ini diharapkan kedepannya memiliki tampilan website yang lebih menarik, dengan menampilkan informasi wisata dan paket – paket wisata di kampung Tarung
- Untuk kedepannya juga diharapkan sistem ini melakukan penambahan bahasa asing dan fasilitas forum wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D., Ramadhani, Y. R., Harto, P., Gumilar, E. B., Lusiani, L., Pramayanti, D. I., Arsawan, I. W. E., Wicaksono, G., Nisa, T. F., & Tanwir, T. (2024). Metode penelitian kuantitatif.
- Farida, L. D. (2016). Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus: Website Pariwisata Di Asia Tenggara). *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 1–3.
- Indriastiningsih, E., Fitriyadi, F., & Kartinawati, E. (2024). Pelatihan pembuatan website landingpage sebagai media branding kompetitif Desa Wisata Gentan Bulu. *PROFICIO*, 5(1), 621–627.

- Kuncoro, R. B. (2013). Pembuatan Website Tempat Pariwisata Rumah Dome New Nglepen. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(1).
- Landa, R. (2021). *Advertising by design: generating and designing creative ideas across media*. John Wiley & Sons.
- Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarto, B. A. (2019). Sistem informasi pariwisata berbasis web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 15–20.
- Nugroho, D., & Angela, P. (2024). The impact of social media analytics on sme strategic decision making. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 5(2), 169–178.
- Perdana, R. A. (2024). Strategi Pengembangan Pantai Walakiri Sebagai Destinasi Wisata Di Kabupaten Sumba Timur. *Tourism, Hospitality And Culture Insights Journal*, 4(1), 65–74.
- Purba, H., & Irwansyah, I. (2022). User Generated Content dan Pemanfaatan Media Sosial Dalam Perkembangan Industri Pariwisata: Literature Review. *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 9(2), 229–238.
- Putra, I. G. E. P., Suniantara, I. K. P., & Ramayasa, I. P. (2023). Media Promosi Pengenalan Desa Wisata Baha Mengwi Badung Berbasis Multimedia. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 5(1), 9–17.
- Surtikanti, S., Saputra, R. R., Pernanda, F. R., & Saputra, H. (2021). Desain website untuk pariwisata. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(3), 613–618.
- Syaban, I., Mewengkang, N. N., & Golung, A. (2018). Peranan penggunaan website sebagai media informasi Dinas Pariwisata Kabupaten Halmahera Utara. *Acta Diurna Komunikasi*, 7(4).