Perancangan Website Curug sebagai Media Promosi dan Pengelolaan Curug Cierang di Desa Wangunsari

Ai Dina Agustin[1]
[1]ai.dina_ti21@nusaputra.ac.id
[1]Program Studi Teknik Informatika, Teknik dan Desain, Universitas Nusa Putra, Kabupaten Sukabumi, Indonesia

Artikel Info

Kata kunci:

Curug Cierang
Desa Wangunsari
Promosi Wisata
Teknologi Informasi
Website

ABSTRAK

Indonesia memiliki potensi wisata alam yang belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal. Seiring dengan peningkatan jumlah wisatawan, penting untuk mempromosikan destinasi wisata yang kurang dikenal, seperti Curug Cierang di Desa Wangunsari. Dalam era teknologi informasi yang berkembang, penelitian ini membahas pemanfaatan teknologi informasi sebagai sarana untuk mempromosikan dan mengelola Curug Cierang guna meningkatkan kesadaran masyarakat tentang potensi wisata lokal serta mengintegrasikan teknologi informasi dalam upaya pengembangannya. Penelitian ini menciptakan sebuah situs web yang berisi seluruh informasi mengenai Curug Cierang sebagai alat promosi dan pengelolaan, yang diharapkan dapat membantu pemerintah, masyarakat Desa Wangunsari, dan industri pariwisata dalam memaksimalkan potensi curug yang belum banyak dikenal ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan berharga dalam memajukan potensi wisata lokal serta mendorong perkembangan ekonomi di daerah tersebut.

Author Korespondensi :

Ai Dina Agustin,
Program Studi Teknik Informatika, Teknik dan Desain
Fakultas Teknik, Komputer, dan Desain
Universitas Nusa Putra, Sukabumi 43152
Email: ai.dina_ti21@nusaputra.ac.id

1. PENDAHULUAN

Indonesia, dengan kekayaan alamnya yang luar biasa, memiliki banyak potensi wisata yang belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal. Kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia melalui seluruh pintu masuk pada Januari 2023 mencapai 735.947, meningkat sebesar 503,34% dibandingkan Januari 2022 yang hanya berjumlah 121.978 kunjungan [1]. Data ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam jumlah wisatawan yang berkunjung ke Indonesia. Salah satu destinasi wisata yang memiliki potensi besar tetapi belum banyak dikenal adalah Curug Cierang di Desa Wangunsari. Meskipun menawarkan pemandangan alam yang menakjubkan, curug ini masih kurang dikenal oleh masyarakat luas, sehingga menjadi peluang yang belum dieksplorasi sepenuhnya dalam upaya pengembangan dan promosi wisata lokal.

Dalam era teknologi informasi yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi menjadi kunci dalam meningkatkan promosi dan pengelolaan destinasi wisata seperti Curug Cierang. Teknologi informasi memungkinkan informasi tentang curug ini dapat dengan mudah diakses oleh wisatawan potensial, baik dari dalam maupun luar negeri [2]. Peran media digital telah terbukti efektif dalam mempromosikan suatu wilayah, di mana beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan jumlah wisatawan [3], [4]. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, potensi wisata Curug Cierang dapat diperkenalkan ke dunia, meningkatkan jumlah pengunjung, serta memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan ekonomi lokal.

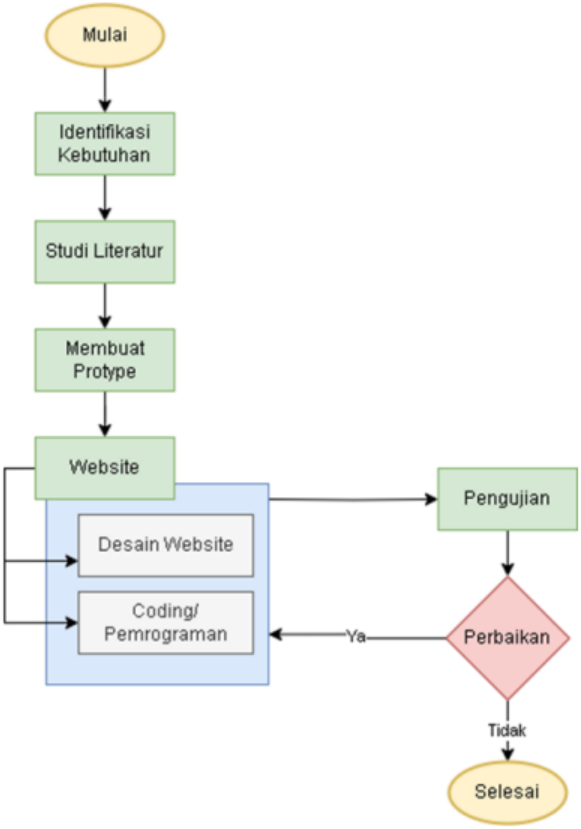
Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan promosi dan pengelolaan Curug Cierang. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat mengatasi tantangan kurangnya kesadaran masyarakat tentang potensi wisata lokal di sekitar mereka. Selain itu, penelitian ini juga

akan mempertimbangkan aspek praktis dalam pengelolaan dan pelestarian curug agar dapat terus dinikmati oleh generasi mendatang. Dalam konteks ini, penting untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi informasi dapat diintegrasikan secara efektif dalam upaya promosi dan pengelolaan wisata Curug Cierang.

Sebagai langkah konkret, penelitian ini menghasilkan sebuah website yang berfungsi sebagai media promosi dan pengelolaan Curug Cierang di Desa Wangunsari. Website ini berisi berbagai informasi penting mengenai curug, termasuk daya tarik utama, aksesibilitas, fasilitas yang tersedia, serta agenda wisata yang dapat menarik perhatian wisatawan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan berharga bagi pemerintah lokal, komunitas Desa Wangunsari, serta pelaku industri pariwisata dalam memaksimalkan potensi wisata yang belum banyak dikenal ini.

2. METODE

Dalam pengembangan website ini, digunakan metode prototipe, yaitu metode yang melibatkan serangkaian langkah berulang guna memungkinkan penyesuaian kebutuhan sistem secara terus-menerus melalui evaluasi dan perbaikan. Dengan pendekatan ini, website yang dikembangkan dapat berfungsi secara optimal sesuai dengan harapan pengguna dan kebutuhan promosi Curug Cierang



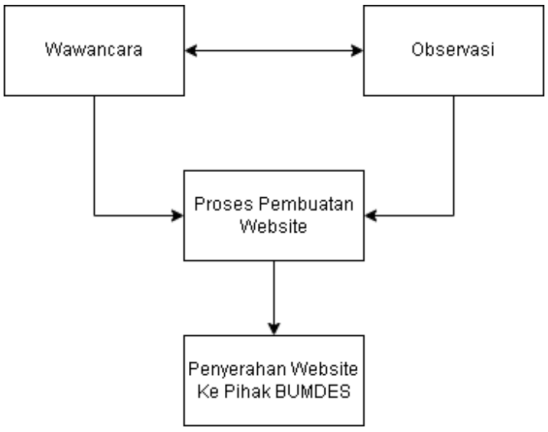
Gambar 1. Metode penelitian

Berdasarkan gambar 1, metode prototipe dalam pengembangan website ini terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan, di mana pengguna dan pengembang bersama-sama menentukan format keseluruhan sistem, mengidentifikasi kebutuhan utama, serta menyusun garis besar sistem yang akan dibuat. Setelah itu, dilakukan studi literatur dengan mencari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel, serta dokumen lain yang relevan untuk memperkuat argumentasi dari hasil identifikasi kebutuhan.

Tahap berikutnya adalah pembuatan prototipe, yang dimulai dengan desain website berdasarkan analisis kebutuhan. Desain ini mencakup daftar fitur dan tampilan yang akan digunakan agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Setelah desain selesai, dilakukan pembuatan program atau pengkodean, yang melibatkan pengembangan fitur-fitur website pada sisi front-end dan back-end. Setelah prototipe awal selesai, dilakukan pengujian oleh pengguna, yang kemudian memberikan kritik dan saran untuk perbaikan. Tahap terakhir adalah perbaikan dan evaluasi, di mana pengembang melakukan modifikasi berdasarkan hasil pengujian hingga website siap digunakan dan dikembangkan lebih lanjut.

2.1. Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data adalah sebuah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah:



Gambar 2. Metode pengumpulan data

Berdasarkan metode pengumpulan data pada Gambar 2, metode Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah Curug Cierang, permasalahan yang dihadapi, serta harapan masyarakat dan pemangku kepentingan terhadap promosi dan pengelolaan curug melalui sebuah website. Wawancara ini dilakukan dengan berbagai pihak terkait, termasuk pemangku kepentingan lokal, BUMDES Wangunsari, dan masyarakat sekitar curug. Setelah melakukan wawancara, peneliti melanjutkan dengan observasi langsung ke Curug Cierang. Observasi ini mencakup pemahaman tentang kondisi curug, sarana dan prasarana yang tersedia, serta bagaimana wisatawan saat ini mengakses informasi mengenai curug. Hasil observasi ini memberikan wawasan penting dalam perencanaan pengembangan wisata berbasis teknologi.

Salah satu fokus utama penelitian ini adalah pembuatan website khusus untuk Curug Cierang yang berfungsi sebagai sarana utama promosi dan pengelolaan wisata. Website ini dikembangkan secara informatif dan menarik, mencakup berbagai fitur seperti informasi tentang curug, peta lokasi, galeri foto, ulasan wisatawan, sesi tanya jawab (Q&A), serta kontak yang dapat diakses oleh wisatawan potensial. Tahap akhir dari penelitian ini adalah penyerahan website kepada pihak BUMDES Wangunsari sebagai pengelola resmi. Website ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung promosi dan pengelolaan Curug Cierang secara berkelanjutan.

2.2. Identifikasi Kebutuhan

Pada tahap ini, pengembang dan pengguna bekerja sama untuk menentukan kebutuhan utama dalam pembuatan sistem. Identifikasi kebutuhan dilakukan untuk memahami fitur-fitur yang diperlukan dalam website serta bagaimana sistem ini akan berfungsi untuk memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks pengembangan website untuk promosi dan pengelolaan Curug Cierang, identifikasi kebutuhan meliputi pengumpulan informasi terkait aspek teknis, seperti desain antarmuka, fitur interaktif, serta kebutuhan pengguna, baik dari sisi wisatawan maupun pihak pengelola. Selain itu, tahap ini juga mencakup identifikasi kebutuhan informasi, termasuk konten yang akan disajikan di dalam website, seperti deskripsi Curug Cierang, peta lokasi, galeri foto, ulasan wisatawan, serta kontak resmi yang dapat dihubungi. Dengan identifikasi yang tepat, pengembangan website dapat berjalan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memperkaya landasan teoritis dalam pengembangan website ini. Tahap ini melibatkan pencarian dan analisis berbagai sumber tertulis, baik dalam bentuk buku, jurnal, artikel ilmiah, laporan penelitian, maupun dokumen lain yang relevan dengan permasalahan yang dikaji. Studi literatur bertujuan untuk mendapatkan wawasan tentang metode yang telah digunakan dalam pengembangan website serupa, memahami tantangan yang mungkin dihadapi, serta mencari solusi terbaik berdasarkan penelitian terdahulu [5]. Selain itu, studi literatur juga membantu dalam memperkuat argumentasi ilmiah dalam penelitian ini, terutama dalam hal efektivitas media digital sebagai alat promosi dan pengelolaan destinasi wisata. Dengan adanya referensi dari berbagai

sumber, pengembangan website ini dapat dilakukan dengan pendekatan yang lebih sistematis dan berbasis pada teori yang kuat.

2.4. Metode Prototype

Pembuatan prototype merupakan tahap awal dalam pengembangan website sebelum sistem yang sebenarnya dibangun [6]. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan rancangan awal yang menggambarkan struktur dan tampilan website secara keseluruhan. Prototipe ini dibuat sebagai model awal yang memungkinkan pengguna untuk memberikan masukan sebelum pengembangan lebih lanjut dilakukan. Dalam proses ini, terdapat dua langkah utama, yaitu desain website dan pembuatan program (pengkodean).

2.4.1 Desain Website

Desain website dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam tahap ini, ditentukan struktur halaman, tata letak elemen visual, skema warna, serta navigasi yang akan digunakan dalam website [7], [8]. Desain yang baik akan memastikan bahwa website mudah digunakan oleh pengunjung dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. Selain itu, desain website juga harus mempertimbangkan aspek responsivitas agar dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan smartphone.

2.4.2 Pembuatan Program

Setelah desain website selesai, langkah berikutnya adalah pengkodean atau pengembangan sistem. Pada tahap ini, dilakukan implementasi fitur-fitur yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai. Pengkodean dilakukan pada dua sisi, yaitu front-end dan back-end. Pengembangan front-end berfokus pada tampilan antarmuka pengguna, sedangkan back-end bertanggung jawab atas logika pemrograman dan pengelolaan data. Proses ini dilakukan secara bertahap untuk memastikan bahwa website dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan awal.

2.5. Pengujian, Perbaikan, dan Evaluasi

Setelah prototipe website selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah pengujian untuk memastikan bahwa sistem berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk pengelola wisata dan calon pengguna, untuk mengevaluasi aspek fungsionalitas, tampilan, serta kemudahan navigasi. Pengguna diberikan kesempatan untuk mencoba berbagai fitur dalam website, seperti pencarian informasi, akses galeri foto, dan navigasi ke peta lokasi. Jika ditemukan kendala atau kekurangan, maka pengembang akan mencatatnya untuk dilakukan perbaikan pada tahap selanjutnya.

Setelah pengujian selesai, dilakukan tahap perbaikan berdasarkan masukan yang diperoleh. Perbaikan ini mencakup penyempurnaan tampilan antarmuka, optimalisasi kecepatan akses, serta peningkatan fitur agar website lebih responsif dan mudah digunakan. Evaluasi dilakukan secara berulang hingga website benar-benar siap digunakan secara optimal. Setelah seluruh perbaikan selesai, website kemudian diserahkan kepada pihak pengelola, dalam hal ini BUMDES Wangunsari, agar dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai media promosi dan pengelolaan wisata Curug Cierang.

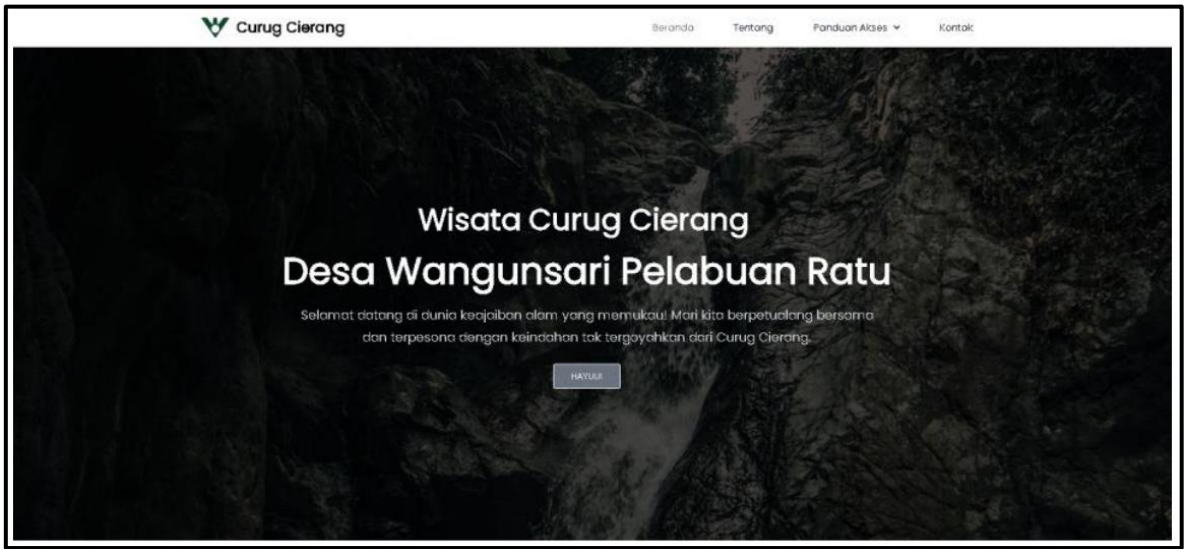
3. PEMBAHASAN HASIL

Single Page Application merupakan suatu bentuk implementasi aplikasi berbasis web yang menghadirkan hanya satu halaman sebagai antarmuka pengguna [4]. Aplikasi ini mengambil pendekatan di mana hanya satu dokumen web yang diperbarui secara dinamis melalui penggunaan JavaScript saat menampilkan berbagai jenis konten. Hal ini memberikan keuntungan berupa peningkatan kinerja, pengurangan beban, dan peningkatan kenyamanan pengguna. Pada hasil dan pembahasan ini akan menjelaskan tampilan akhir dan juga menu apa saja yang ada dalam Website Curug Cierang, yaitu sebagai berikut:

3.1. Home Page/Beranda

Halaman Utama merupakan sebuah halaman pembuka pada saat kita masuk ke dalam website tersebut yang terdapat berupa gambar dari pemandangan Curug Cierang dan juga terdapat sebuah button yang menyambungkan ke dalam video kanal YouTube dari Desa Wangunsari yang akan di rilis nantinya pada saat peresmian Curug Cierang.

ISSN: 3047-8510



Gambar 3. Interface Home page/beranda

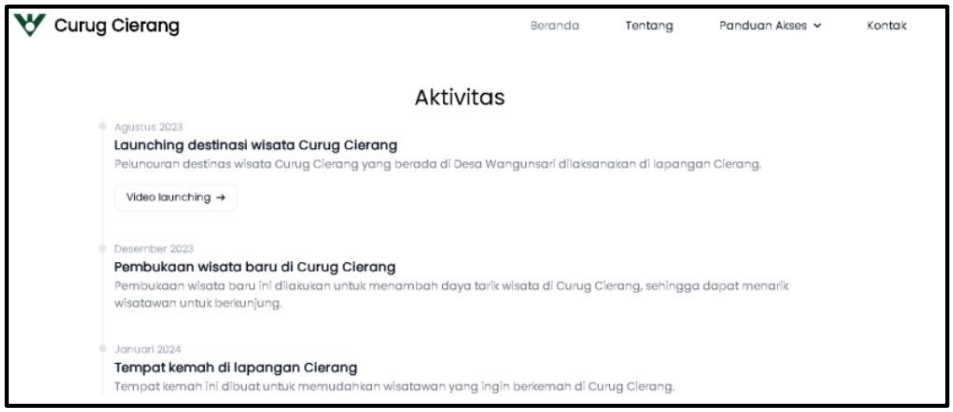
3.2. About Page/Tentang

Pada halaman Tentang berisi mengenai deskripsi dari wisata alam Curug Cierang. Memberikan deskripsi rinci tentang keindahan dan pesona alam Curug Cierang, memungkinkan pengunjung untuk memahami dengan lebih baik pesona alamnya serta memperoleh wawasan yang mendalam mengenai tempat wisata alam tersebut.

Gambar 4. Interface about page/tentang

3.3. Activity Page/Aktifitas

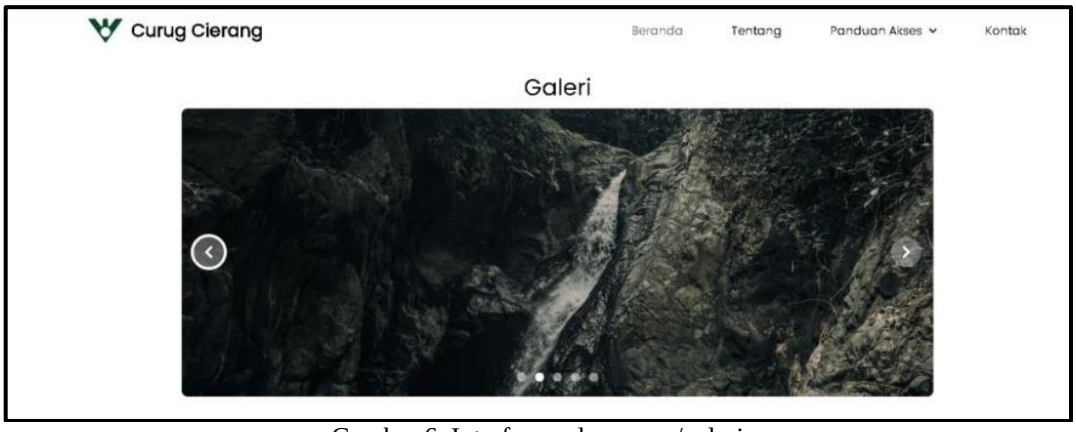
Aktivitas merupakan suatu alur waktu yang menggabungkan seluruh informasi terkait Curug Cierang, mencakup pembaruan terbaru dan pemberitahuan mengenai perkembangan terbaru di destinasi tersebut, memberikan pengunjung akses cepat dan terkini terhadap semua informasi yang relevan dengan Curug Cierang.



Gambar 5. Interface activity page/tentang

3.4. Galery Page/galeri

Galeri ini memuat berbagai foto yang memperlihatkan pesona dan keindahan wisata alam Curug Cierang, memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi destinasi tersebut secara visual melalui gambar-gambar yang menghadirkan pengalaman dan pemandangan yang menarik.



Gambar 6. Interface galery page/galeri

3.5. Maps Page/Peta

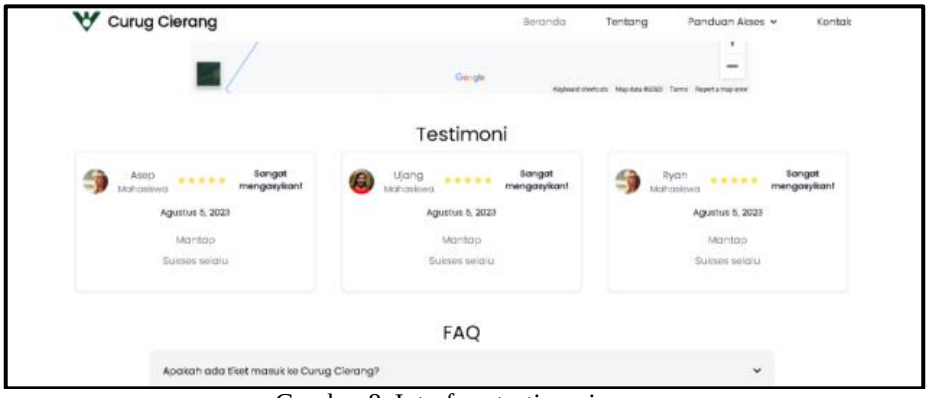
Peta ini merupakan menu yang digunakan untuk menunjukkan lokasi Curug Cierang, dan dengan satu klik, pengunjung dapat langsung mengakses Google Maps untuk mendapatkan petunjuk arah dan informasi lebih lanjut mengenai letak persis dari destinasi ini.

Gambar 7. Interface maps page/peta

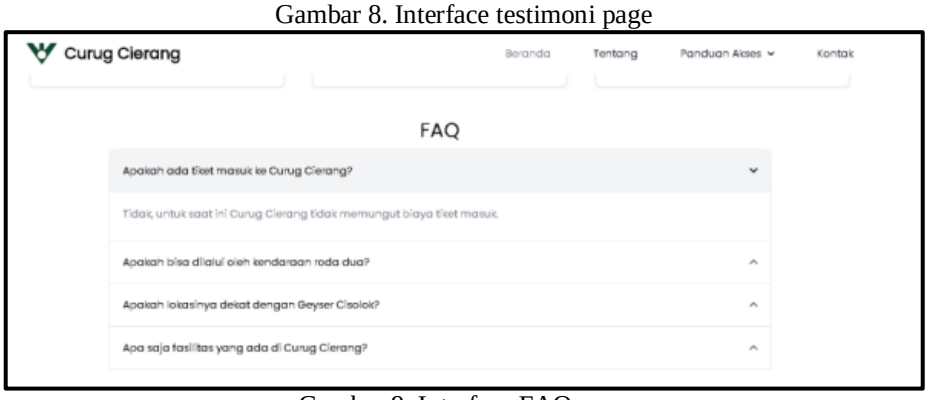
3.6. Testimoni and FAQS Page

ISSN: 3047-8510

Testimoni berisi catatan pengalaman dan kesan pribadi yang dibagikan oleh para pengunjung yang telah mengunjungi Curug Cierang, memberikan wawasan langsung dari perspektif mereka dan membantu calon pengunjung untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang apa yang dapat mereka harapkan ketika berkunjung ke destinasi tersebut. FAQ atau Frequently Asked Question merupakan sebuah kumpulan pertanyaan yang sering ditanyakan terhadap wisata alam Curug Cierang ini, seperti menanyakan tiket ataupun transportasi.



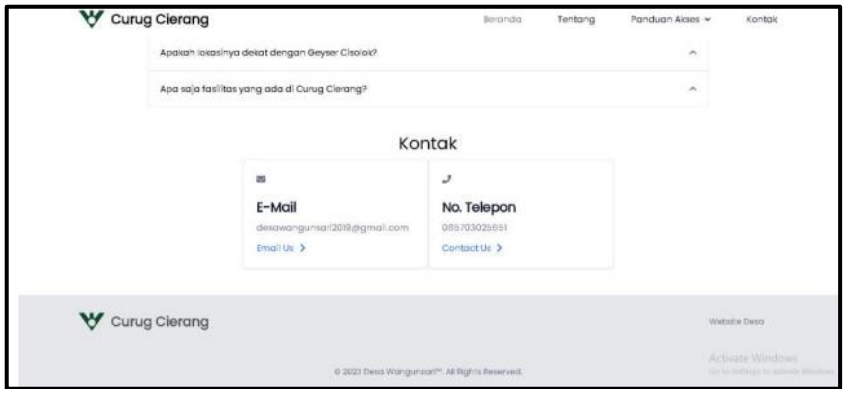
Gambar 8. Interface testimoni page



Gambar 9. Interface FAQ page

3.7. Contact Page/Kontak

Kontak ini berupa informasi kontak pemangku kepentingan dari wisata alam Curug Cierang, kontak ini diperlukan apabila memiliki kendala ataupun ingin menjalin kerja sama dengan pihak pengelola Curug Cierang.



Gambar 10. Interface contact page/kontak

Dengan demikian, penelitian ini memberikan panduan yang berharga bagi pemangku kepentingan seperti pemerintah lokal, instansi terkait Desa Wangunsari, dan pelaku industri pariwisata, untuk memaksimalkan potensi wisata Curug Cierang yang belum banyak dikenal. Diharapkan penelitian ini dapat

membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang potensi wisata yang ada di sekitar mereka dan memungkinkan generasi mendatang untuk terus menikmati keindahan alam tersebut.

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi informasi memiliki peran penting dalam meningkatkan promosi dan pengelolaan wisata alam. Berdasarkan hasil penelitian, pembuatan website khusus untuk Curug Cierang terbukti menjadi langkah strategis dalam upaya memperkenalkan destinasi wisata ini kepada masyarakat luas. Website yang dikembangkan mencakup berbagai informasi penting, seperti deskripsi curug, aktivitas yang dapat dilakukan, galeri foto, peta lokasi, testimoni wisatawan, pertanyaan yang sering diajukan, serta informasi kontak. Dengan adanya platform ini, wisatawan dapat dengan mudah mengakses informasi yang mereka butuhkan, sehingga pengalaman berkunjung ke Curug Cierang menjadi lebih terarah dan menyenangkan. Penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga bagi pemangku kepentingan, termasuk pemerintah lokal, instansi terkait di Desa Wangunsari, serta pelaku industri pariwisata, dalam upaya memaksimalkan potensi wisata Curug Cierang yang masih kurang dikenal. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap potensi wisata lokal serta mendorong upaya pelestarian dan pengembangan destinasi wisata untuk generasi mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua rekan-rekan yang telah berperan aktif dalam proses pembuatan jurnal ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Desa Wangunsari yang telah menjadi tempat KKN kami, serta elemen masyarakat desa yang turut serta dalam peninjauan lokasi Curug Cierang. Penghargaan khusus juga kami sampaikan kepada kelompok KKN Desa Wangunsari Gelombang 2 yang telah bekerja keras dalam menjalankan program kerja ini. Kontribusi dan dukungan dari semua pihak merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kesuksesan penelitian ini. Kami sangat berterima kasih dan berharap hasil dari jurnal ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi masyarakat serta mendukung pengembangan destinasi wisata Curug Cierang di Desa Wangunsari.

REFERENCES

[1] A. D. V. Venata and J. S. Aji, "Visiting Jogja: Sebuah Inovasi Digital Daerah Sebagai Media Promosi Pariwisata," *NeoRespublica : Jurnal Ilmu Pemerintahan*, vol. 5, no. 1, pp. 319–328, Oct. 2023, doi: 10.52423/neores.v5i1.186.

[2] M. I. Katik Rajo Endah, F. Mubarak, I. Syafganti, and F. Syah, "Integrasi Desa Wisata melalui Optimalisasi Peta Rute Wisata sebagai Konten Pemasaran Pariwisata," *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, vol. 14, no. 1, pp. 12–24, Sep. 2023, doi: 10.35814/coverage.v14i1.4659.

[3] D. Dahliah, "KOMUNIKASI PEMASARAN PARIWISATA: STUDI KASUS DINAS KABUPATEN PANGANDARAN," *Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, vol. 4, no. 3, pp. 190–205, Dec. 2024, doi: 10.53866/jimi.v4i3.626.

[4] D. Yanuarita and A. Desnia, "Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu Melalui Media Sosial Instagram sebagai Sarana Promosi di Sekolah Alam Kebun Tumbuh," *Jurnal Penelitian Inovatif*, vol. 3, no. 2, pp. 245–256, May 2023, doi: 10.54082/jupin.153.

[5] C. A. Sari *et al*., "Membangun Media Pembelajaran Animasi 3D dengan Plotagon untuk Guru SMA-SMK," *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer)*, vol. 2, no. 2, pp. 73–80, 2023, doi: 10.12487/JNPMIK.v1i1.xxxxx.

[6] T. Pricillia and Zulfachmi, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)," *Jurnal Bangkit Indonesia*, vol. 10, no. 1, pp. 6–12, Mar. 2021, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.

[7] I. Insiyyah, A. Dharmawan, and J. Gondohanindijo, "Implementasi Sistem Informasi Kepegawaian Non-ASN Berbasis Website Menggunakan Codeigniter 3 Pada Diskominfo Jawa Tengah," *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 7, no. 4, pp. 1046–1052, Jul. 2024, doi: 10.31539/intecoms.v7i4.10677.

[8] U. Rahardja, N. Lutfiani, and M. S. Alpansuri, "Pemanfaatan Google Formulir Sebagai Sistem Pendaftaran Anggota Pada Website Aptisi.or.id," *SISFOTENIKA*, vol. 8, no. 2, p. 128, Jul. 2018, doi: 10.30700/jst.v8i2.401.