

PENGELOLAAN DESA WISATA KAMPUNG BATIK CIBULUH MELALUI WEBSITE

TUGAS AKHIR

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Kelulusan Ujian Akhir Semester (UAS) Genap

TA. 2022/2023

Dosen Pengampu : Anton Sukamto, S.Kom, M.Ti

Disusun Oleh :

- | | |
|----------------------------|-----------|
| 1. Cindy Kevina | 212310021 |
| 2. Dyas Tri Apriliansyah | 212310015 |
| 3. Fauzan Rindu | 212310011 |
| 4. Muhamad Yannuar Maulana | 212310023 |



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA DAN PARIWISATA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA KESATUAN BOGOR
2023**

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan salawat semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Tugas Akhir yang berjudul "Pengelolaan Desa Wisata Kampung Batik Melalui Website" ini penulis susun untuk memenuhi persyaratan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Kelulusan Ujian Akhir Semester Program S1 Program Studi Teknologi Informasi IBIK Kesatuan Bogor

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan tugas akhir ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Bambang Pamungkas, Ak., MBA, CA, CPA, CPA (Aust), ASEAN CPA, CIMBA, CSFA, CFrA, CGAE selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Kesatuan.
2. Bapak Dr. Jan Horas V Purba, Ir. M, Si selaku Dekan Fakultas Informatika dan Pariwisata IBI Kesatuan
3. Bapak Edi Nurachmad, S.Kom, M.Kom, selaku ketua Program Studi Teknologi Informasi S1, sekaligus Dosen pembimbing yang sangat sabar untuk memberikan bimbinganannya dan juga wejangan untuk mengerjakan skripsi ini
4. Bapak Anton Sukanto, S.Kom., M.TI. Selaku dosen mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

5. Seluruh keluarga besar serta kedua orang tua, kakak, dan adik yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat.
6. Teman-teman TI 2021 yang telah memberikan inspirasi dan motivasi kepada kami dalam mengerjakan tugas laporan ini.

Semoga semua kebaikan dan apa yang telah diberikan mendapatkan ridho dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat konstruktif sangat diharapkan dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini

Semoga kiranya tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca dan terlebih khususnya bagi penulis juga.

Bogor, 22 Juli 2023

Penulis

ABSTRAK

CINDY KEVINA

DYAS TRI APRILIANSYAH

FAUZAN RINDU

MUHAMMAD YANNUAR MAULANA

Teknologi Informasi

PENGELOLAAN DESA WISATA KAMPUNG BATIK CIBULUH MELALUI WEBSITE

Tugas Akhir : 49 halaman

Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh merupakan destinasi pariwisata yang kaya akan budaya batik dan pesona alam. Namun, pengelolaan dan promosi potensi wisata di desa ini masih terbatas dan belum optimal. Untuk mengatasi tantangan ini, proposal ini mengajukan pembangunan sebuah website yang bertujuan untuk meningkatkan pengelolaan dan promosi Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh.

Website ini akan dirancang sebagai platform informasi yang interaktif dan mudah digunakan untuk memfasilitasi pengelolaan dan pemasaran destinasi wisata. Fitur-fitur utama yang akan disediakan meliputi informasi tentang atraksi wisata, acara dan kegiatan, paket wisata, serta layanan pemesanan secara daring. Selain itu, akan ada pula mekanisme umpan balik dari pengunjung untuk meningkatkan kualitas layanan.

Penelitiannya akan melibatkan metode analisis kebutuhan, perancangan sistem, dan pengembangan website dengan teknologi terkini. Dalam prosesnya, akan ada pula kajian literatur tentang manfaat website untuk pengelolaan destinasi wisata dan penerapan terbaik dalam industri pariwisata.

Kata kunci : Desa Wisata , Kampung Batik Cibuluh , Website

ABSTRACT

CINDY KEVINA

DYAS TRI APRILIANSYAH

FAUZAN RINDU

MUHAMMAD YANNUAR MAULANA

Information Technology

**MANAGEMENT OF CIBULUH BATIK VILLAGE TOURISM VILLAGE
THROUGH WEBSITE**

Final Project : 49 pages

Batik Cibuluh Tourist Village is a tourism destination rich in batik culture and natural charm. However, the management and promotion of tourism potential in this village are still limited and not optimal. To overcome these challenges, this proposal proposes the development of a website aimed at enhancing the management and promotion of Batik Cibuluh Tourist Village.

The website will be designed as an interactive and user-friendly information platform to facilitate the management and marketing of the tourist destination. Key features that will be provided include information on tourist attractions, events and activities, tour packages, and online reservation services. Additionally, there will be a feedback mechanism from visitors to improve service quality.

The research will involve methods such as needs analysis, system design, and website development using cutting-edge technology. During the process, a literature review will also be conducted on the benefits of websites for managing tourist destinations and best practices in the tourism industry.

Keywords: Tourist Village, Kampung Batik Cibuluh, Website.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup.....	6
1.6 Metode Penelitian	6
1.7 Waktu dan Tempat Penelitian.....	7
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Definisi.....	9
2.1.1 Definisi Perancangan	9
2.1.2 Definisi Website	10
2.1.3 Definisi Perancangan Website.....	11
2.1.4 Definisi Pengelolaan	12
2.1.5 Definisi Desa Wisata.....	13
2.2 Software yang Digunakan.....	14
2.2.1 Bahasa Pemrograman.....	14
2.2.2 Bahasa Pemrograman HTML	15
2.2.3 Bahasa Pemrograman CSS.....	16
2.2.4 Bahasa Pemrograman Java Script	17
2.2.5 Visual Studio Code.....	18
2.2.6 XAMPP	19
2.2.7 Composer	20

2.2.8 Laravel	22
2.3 UML (Unified Modeling Language).....	24
2.3.1 Use Case Diagram.....	24
2.3.2 Activity Diagram.....	25
2.3.3 Entity Relationship Diagram.....	27
BAB III KERANGKA KERJA	28
3.1 Gambaran Umum Kampung Batik Cibuluh.....	28
3.1.1 Sejarah Singkat	28
3.2 Kerangka Kerja Perancangan.....	30
3.3 Hipotesis	31
3.4 Desain Penelitian.....	31
3.5 Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
3.6 Metode Pengumpulan Data	32
3.7 Metode Analisa Program.....	33
3.8 Jadwal Penelitian.....	35
BAB IV RANCANGAN SISTEM.....	36
4.1 Rancangan Fungsional	36
4.1.1 Use Case Diagram.....	36
4.1.2 Activity Diagram.....	37
4.2 Desain Interface	39
4.2.1 Desain Halaman Beranda	39
4.2.2 Desain Halaman Login.....	40
4.2.3 Desain Halaman Reservasi.....	41
4.2.4 Desain Halaman Toko	44
BAB V PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Perancangan	30
Gambar 3. 2 Model Waterfall.....	34
Gambar 4. 1 Use Case Website Kampung Batik.....	36
Gambar 4. 2 Activity Diagram Kampung Batik	38
Gambar 4. 3 Beranda Website.....	39
Gambar 4. 4 Halaman Login Website	40
Gambar 4. 5 Halaman Detail Paket Reservasi	41
Gambar 4. 6 Detail Paket	42
Gambar 4. 7 Form Pembayaran	42
Gambar 4. 8 Halaman Pembayaran.....	43
Gambar 4. 9 Halaman Selesai Pembayaran	43
Gambar 4. 10 Halaman Toko	44
Gambar 4. 11 Detail Produk.....	45
Gambar 4. 12 Halaman Checkout Produk.....	45

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Use Case Diagram	25
Table 2. 2 Activity Diagram	26
Table 2. 3 Entity Relationship Diagram	27
Table 3. 1 Kuisisioner Wawancara.....	33
Table 3. 2 Jadwal Penelitian.....	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang kaya akan nilai seni dan makna historis. Seiring dengan perkembangan zaman, budaya batik di Indonesia menghadapi tantangan besar, terutama dalam menghadapi penetrasi budaya dari luar yang dapat menggeser dan menggantikan keberadaan batik sebagai identitas budaya bangsa. Untuk itu, perlu upaya pelestarian dan promosi budaya batik agar tidak hilang dan tetap menjadi bagian yang hidup dari kekayaan budaya Indonesia. Salah satu wilayah di Indonesia yang kaya akan warisan budaya batik adalah Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh di Bogor. Desa ini memiliki potensi besar untuk menjadi destinasi pariwisata unggulan yang menampilkan keindahan batik tradisional Indonesia. Namun, upaya pelestarian dan promosi budaya batik di Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh masih perlu ditingkatkan. Untuk mengatasi tantangan tersebut, warga Desa Cibuluh bersama dengan pemerintah desa dan pihak terkait telah membentuk "Kampung Batik" sebagai wadah untuk melestarikan, mengembangkan, dan mempromosikan budaya batik. Dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan serta memperluas jangkauan promosi, perlu adanya solusi teknologi informasi yang tepat..

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, website telah menjadi alat yang sangat efektif untuk mempromosikan dan mengelola destinasi pariwisata. Dengan adanya website khusus untuk Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh, diharapkan dapat meningkatkan visibilitas, daya tarik, dan aksesibilitas destinasi tersebut. Website ini akan menjadi platform yang interaktif dan informatif bagi pengunjung, memuat informasi tentang budaya batik, atraksi wisata, jadwal acara, serta layanan pemesanan paket wisata. Penyusun menyadari pentingnya peran teknologi informasi dalam memajukan pariwisata dan budaya di era digital seperti sekarang ini. Melalui website yang

akan dikembangkan dalam tugas akhir ini, kami berupaya untuk memberikan solusi efektif bagi Kampung Batik Cibuluh untuk meningkatkan visibilitasnya di dunia maya. Dengan adanya website ini, diharapkan masyarakat lokal dan wisatawan dari berbagai penjuru dapat lebih mudah mengakses informasi tentang acara budaya, workshop batik, produk-produk batik, serta sejarah dan keunikan kampung ini. Selain itu, kami akan mengimplementasikan fitur-fitur interaktif yang akan memungkinkan para pengguna untuk berinteraksi dengan komunitas lokal, mengenal lebih jauh proses pembuatan batik, serta berpartisipasi dalam upaya pelestarian budaya melalui donasi atau dukungan lainnya.

Pengembangan website Kampung Batik Cibuluh ini juga diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat setempat dan para pelaku industri kreatif. Dengan terciptanya media yang lebih terjangkau dan mudah diakses, diharapkan wisatawan akan semakin tertarik untuk mengunjungi kampung ini, berinteraksi dengan masyarakat setempat, dan membeli produk-produk batik unik sebagai bentuk dukungan terhadap pelestarian budaya. Selain itu, pemanfaatan teknologi informasi dalam promosi dan pemasaran produk batik di kampung ini dapat membantu para pengrajin untuk memperluas pasar dan meningkatkan pendapatan mereka. Dengan latar belakang tersebut, kami berkomitmen untuk menyusun tugas akhir ini dengan sepenuh hati dan profesionalisme, serta berharap bahwa hasil dari proposal ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi Kampung Batik Cibuluh dan komunitasnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah berdasarkan latar belakang sebelumnya :

1. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan website yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh?

2. Apa saja informasi dan fitur yang perlu disediakan dalam website untuk memperkenalkan potensi wisata, kebudayaan, dan produk batik yang dimiliki oleh Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh?
3. Bagaimana mengintegrasikan fitur interaktif dalam website yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan masyarakat setempat dan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan budaya, seperti workshop batik atau acara budaya lainnya?
4. Bagaimana meningkatkan keterlibatan dan partisipasi masyarakat desa serta para pelaku industri kreatif dalam mengelola dan memelihara konten dan informasi yang ada di dalam website?

Rumusan masalah di atas akan menjadi pedoman utama dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi tahapan pengembangan website untuk Pengelolaan Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh. Dengan menggali jawaban atas setiap pertanyaan tersebut, proposal tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan solusi konkret dalam pengembangan website yang efektif, interaktif, dan berdaya guna untuk memajukan Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh serta meningkatkan partisipasi dan manfaat bagi masyarakat lokal dan para pengunjung.

1.3 Tujuan

Tujuan utama dari proposal tugas akhir ini adalah untuk mengembangkan sebuah website yang berfungsi sebagai wadah informasi yang komprehensif dan interaktif untuk memperkenalkan potensi wisata, kebudayaan, dan produk batik yang ada di Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan visibilitas dan daya tarik kampung sebagai destinasi wisata budaya yang unik dan menarik. Selain itu, tujuan lainnya adalah menciptakan sebuah platform interaktif yang melibatkan pengguna dalam berinteraksi langsung dengan masyarakat setempat dan pelaku industri kreatif di Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh. Dengan adanya fitur-fitur interaktif, pengguna dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan budaya,

seperti workshop batik, acara budaya, dan aktivitas lainnya, sehingga tercipta pengalaman yang berkesan dan mendalam bagi para pengunjung.

Selain sebagai media promosi dan pemasaran, website ini juga bertujuan untuk memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat bantu dalam pengelolaan keuangan dan administrasi di Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh. Integrasi sistem pembayaran online, pencatatan data keuangan, serta pengelolaan pemesanan dan reservasi secara efisien dan transparan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan sumber daya.

Dalam rangka meningkatkan promosi dan pemasaran Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh, website ini juga diharapkan dapat menjadi sarana edukasi bagi pengunjung, baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Dengan informasi yang lengkap dan mendalam tentang nilai-nilai budaya dan proses pembuatan batik yang unik di kampung, diharapkan para pengunjung dapat meningkatkan apresiasi dan kesadaran terhadap keberagaman budaya Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dimaksudkan dari studi ini meliputi :

1. Manfaat bagi Kampung Batik Cibuluh:

- **Peningkatan Promosi dan Pemasaran:** Dengan adanya website yang informatif dan interaktif, Kampung Batik Cibuluh akan dapat meningkatkan promosi dan pemasaran potensi wisata, kebudayaan, dan produk batiknya secara lebih luas dan efektif. Hal ini dapat menarik lebih banyak wisatawan untuk berkunjung dan mendukung perkembangan pariwisata di kampung.
- **Pemberdayaan Masyarakat Lokal:** Melibatkan masyarakat desa dalam pengelolaan website akan meningkatkan rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap pariwisata dan

kebudayaan di kampung. Dengan ikut serta dalam pengelolaan konten website, masyarakat dapat berpartisipasi aktif dalam mempromosikan dan melestarikan budaya batik, sehingga memberdayakan ekonomi lokal.

2. Manfaat bagi Penyusun Proposal Tugas Akhir:

- Pengalaman Praktis: Penyusun proposal akan mendapatkan pengalaman praktis dalam merancang dan mengembangkan sebuah website, serta mengimplementasikan berbagai fitur dan teknologi untuk kepentingan pengelolaan destinasi wisata.
- Penguasaan Ilmu dan Keterampilan: Penyusun proposal akan menguasai ilmu dan keterampilan dalam bidang rekayasa perangkat lunak serta penerapan teknologi informasi dalam pengembangan website.

3. Manfaat bagi Pengembang Ilmu:

- Kontribusi terhadap Riset dan Pengembangan Teknologi: Proposal tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teknologi informasi yang terkini dan efektif untuk pengelolaan destinasi wisata dan pelestarian budaya.
- Penerapan *Best Practices*: Pengembangan website ini dapat menjadi contoh penerapan *best practices* dalam pengelolaan pariwisata dan kebudayaan melalui teknologi informasi, yang dapat diadopsi dan diterapkan dalam proyek serupa di tempat lain.

4. Manfaat bagi Peneliti Lain:

- Referensi dan Inspirasi: Proposal tugas akhir ini akan menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian atau proyek serupa dalam bidang pengembangan website untuk pariwisata dan kebudayaan.

- Informasi dan Pembelajaran: Melalui hasil penelitian dan implementasi website ini, peneliti lain dapat memperoleh informasi dan pembelajaran mengenai strategi promosi, pemanfaatan teknologi informasi, dan pengelolaan destinasi wisata berbasis web.

1.5 Ruang Lingkup

Untuk memastikan agar penulit penelitian tidak menyimpang dari tujuan atau membuat penelitian menjadi terlalu kompleks, ada beberapa batasan sebagai berikut :

1. Pengujian terbatas pada pengembangan website. Penelitian ini akan berfokus pada perancangan, pengembangan, dan implementasi website yang informatif dan interaktif untuk Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh di Bogor, Jawa Barat.
2. Ruang lingkup penelitian mencakup penyediaan informasi komprehensif tentang potensi wisata, kebudayaan, dan produk batik yang ada di Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini diantaranya :

1. Metode pengumpulan data, terdiri dari :
 - Metode Wawancara
 - Metode Pengamatan (Observasi)
2. Dalam metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Fase pengembangan sistem aplikasi ini disebut juga sebagai siklus hidup pengembangan sistem informasi, dengan tahapan –tahapan diantaranya :
 1. Perencanaan Sistem
 2. Analisis Kebutuhan Sistem

3. Perancangan Sistem
4. Implementasi Sistem
5. Pengujian Sistem
6. Perawatan Sistem

1.7 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan oleh penyusun untuk mengembangkan website Kampung Batik Cibuluh kurang lebih dilaksanakan selama 2 (dua) bulan terhitung sejak tanggal 23 Mei 2023 sampai dengan 15 Juli 2023 dan bertempat di Kampung Batik Cibuluh Bogor.

1.8 Sistematika Penulisan

Di dalam laporan Tugas Akhir ini terdiri atas beberapa bagian dengan rincian penjelasannya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan sistem yang saat ini berkembang di masyarakat guna mendapatkan kelebihan serta kelemahan yang harus dikembangkan.

BAB III : KERANGKA KERJA

Bab ini menjelaskan sistem yang diusulkan, perangkat lunak, perangkat keras, dan konfigurasi komputer dari desain dan pengembangan interface yang telah dibuat dimana akan dijelaskan struktur program, desain menu, desain *input*, desain *output*, pembuatan *interface*, *setting properties*, dan struktur file.

BAB IV : RANCANGAN SISTEM

Bab ini merupakan paparan fungsional dan desain *interface* dari Website Kampung Batik. Bab ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan implementasi desain, dan fungsional dari website ini.

BAB V : PENUTUP

Membahas mengenai kesimpulan dan saran dari seluruh proses yang sudah dilaksanakan dalam Tugas Akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber – sumber referensi dan literatur terkait yang digunakan dalam mengerjakan aplikasi dan pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi

Dengan memperhatikan permasalahan-permasalahan dan tujuan dari penelitian ini. Maka judul yang diambil dalam penelitian ini adalah “**PENGELOLAAN DESA WISATA KAMPUNG BATIK CIBULUH MELALUI WEBSITE**”. Adapun beberapa definisi dari sistem yaitu sebagai berikut :

2.1.1 Definisi Perancangan

Perancangan adalah proses yang sistematis dan terarah untuk merencanakan dan mengembangkan struktur, tata letak, fitur, serta fungsionalitas. Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan sebuah tampilan dan pengalaman pengguna yang efisien, estetis, dan sesuai dengan kebutuhan serta tujuan yang diinginkan. Proses perancangan melibatkan analisis kebutuhan pengguna, pemilihan teknologi, pengaturan tata letak, dan integrasi fitur-fitur interaktif, sehingga dapat menghasilkan solusi digital yang optimal. Menurut Dan Brown (penulis buku *Communicating Design*, 2010) Perancangan yang baik adalah tentang merangkul pengguna. Ini adalah tentang mengerti apa yang diinginkan pengguna dan memberikan pengalaman yang mereka butuhkan dengan cara yang elegan. Kutipan di atas menyoroti pentingnya perancangan yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Proses perancangan haruslah memahami secara mendalam apa yang diinginkan dan diharapkan oleh pengguna, serta memberikan solusi yang sesuai dengan cara yang menarik dan elegan. Dengan memprioritaskan pengalaman pengguna yang baik, perancangan dapat menghasilkan sebuah platform yang efisien,

mudah digunakan, dan dapat memenuhi tujuan yang diinginkan oleh pengguna.

2.1.2 Definisi Website

Website adalah kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital seperti teks, gambar, animasi, dan video yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet selama terkoneksi dengan jaringan internet Menurut Lukmanul Hakim (2004), website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet Sementara itu, menurut Sholechul Azis (2013), website merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menarik untuk dikunjungi

Website memiliki berbagai jenis dan fungsi, seperti website informasi, website *e-commerce*, website hiburan, dan lainnya Fungsi utama dari sebuah website adalah menyampaikan informasi Dengan tersedianya informasi, website dapat digunakan untuk mengubah pengunjung menjadi prospek. Untuk mengubah pengunjung situs web menjadi prospek, pengelola website dapat menyediakan formulir agar pengunjung dapat menyampaikan alamat email dan informasi lainnya sehingga menjadi prospek yang teridentifikasi

Website yang menyediakan informasi menekankan kualitas konten yang disediakan karena itu merupakan tujuan utamanya

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa website adalah kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital seperti teks, gambar, animasi, dan video yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website memiliki berbagai jenis dan fungsi, seperti website

informasi, website *e-commerce*, website hiburan, dan lainnya. Fungsi utama dari sebuah website adalah menyampaikan informasi dan dapat digunakan untuk mengubah pengunjung menjadi prospek.

2.1.3 Definisi Perancangan Website

Perancangan website adalah proses perencanaan dan pengembangan website yang meliputi pemilihan teknologi, desain, dan pengembangan konten yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

Tahapan dalam perancangan website meliputi perencanaan, desain, pengembangan, dan pengujian. Pemilihan teknologi yang tepat dan desain yang memperhatikan kebutuhan pengguna sangat penting dalam perancangan website. Website merupakan suatu kumpulan halaman-halaman informasi dalam bentuk data digital berupa teks, gambar, animasi, dan video yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet selama terkoneksi dengan jaringan internet. Perancangan website juga dapat melibatkan pemilihan desain yang sederhana dan modern dengan memperhatikan pemilihan warna, tipografi, dan layout yang sesuai dengan prinsip desain.

Proses perancangan website melibatkan beberapa aspek penting, di antaranya:

1. Perencanaan: tahap perencanaan meliputi pemilihan topik, tujuan, dan sasaran website, serta menentukan ruang lingkup proyek dan sumber daya yang diperlukan
2. Desain: tahap desain meliputi pemilihan tampilan, warna, dan *layout* website, serta pemilihan *font* dan desain *layout*
3. Pengembangan: tahap pengembangan meliputi pembuatan konten, pemrograman, dan pengujian website

4. Promosi: tahap promosi meliputi upaya untuk memperkenalkan website kepada pengguna dan mempromosikan konten yang ada di dalamnya

2.1.4 Definisi Pengelolaan

Pengelolaan adalah proses merencanakan, mengatur, mengawasi, dan mengkoordinasikan berbagai aspek atau sumber daya dalam suatu organisasi, proyek, atau sistem dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan secara efisien dan efektif. Pengelolaan mencakup pengalokasian sumber daya, pengambilan keputusan, perencanaan strategis, pelaksanaan tugas, dan evaluasi hasil untuk memastikan pencapaian target dan tujuan yang telah ditetapkan. Kutipan Peter F. Drucker, seorang ahli manajemen terkenal, menyatakan bahwa pengelolaan merupakan seni untuk mengubah sumber daya yang dimiliki oleh suatu organisasi atau proyek menjadi hasil yang diinginkan. Dalam konteks pengelolaan, sumber daya dapat berupa manusia, waktu, keuangan, teknologi, dan lainnya. Melalui pengaturan dan pengelolaan sumber daya dengan tepat, tujuan yang diinginkan dapat dicapai dengan lebih efisien dan efektif.

Pengelolaan memegang peranan kunci dalam memastikan keberhasilan dan kesuksesan suatu entitas. Dalam berbagai lingkup, seperti bisnis, pemerintahan, dan organisasi non-profit, pengelolaan berperan dalam menyusun strategi, mengarahkan tim, mengoptimalkan proses, serta mengevaluasi hasil untuk mencapai kinerja yang optimal. Dengan adanya pengelolaan yang baik, suatu entitas dapat berjalan secara lancar, produktif, dan berdaya saing tinggi, serta mampu mengatasi tantangan dan perubahan yang dihadapinya.

2.1.5 Definisi Desa Wisata

Desa Wisata adalah sebuah kawasan pedesaan yang dikembangkan menjadi destinasi wisata dengan memanfaatkan potensi alam, budaya, dan tradisi lokal. Tujuan utama dari pengembangan desa wisata adalah untuk mempromosikan dan melestarikan kekayaan budaya dan alam, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat melalui aktivitas pariwisata yang berkelanjutan. Kutipan dari Eduardo Fayos-Sola, seorang ahli pariwisata berkelanjutan, menekankan pentingnya desa wisata sebagai contoh nyata tentang bagaimana pariwisata dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat lokal dan lingkungan. Melalui pengembangan desa wisata, potensi alam, budaya, dan tradisi lokal di pedesaan dapat dikelola secara berkelanjutan untuk tujuan pariwisata. Dengan cara ini, pariwisata dapat menjadi sumber daya ekonomi yang berkelanjutan bagi masyarakat setempat tanpa mengorbankan atau merusak budaya dan lingkungan mereka.

Desa wisata berfokus pada pengalaman autentik dan interaksi dengan masyarakat setempat. Wisatawan yang mengunjungi desa wisata dapat mengenal, menghormati, dan mengapresiasi keunikan budaya serta alam pedesaan. Selain itu, pendapatan dari sektor pariwisata juga dapat membantu meningkatkan taraf hidup masyarakat setempat melalui berbagai program pengembangan ekonomi, pendidikan, dan kesejahteraan sosial.

Dalam pengembangan desa wisata, penting untuk mempertimbangkan aspek berkelanjutan, seperti pelestarian lingkungan, pelestarian budaya, partisipasi aktif masyarakat lokal, dan distribusi manfaat yang adil. Dengan pendekatan berkelanjutan, desa wisata dapat menjadi contoh model pariwisata yang memberikan manfaat jangka panjang bagi semua pihak yang

terlibat, termasuk masyarakat setempat, wisatawan, dan lingkungan.

2.2 Software yang Digunakan

Software adalah perangkat lunak komputer yang dipakai untuk memerintah perangkat keras komputer agar melakukan tugas - tugas tertentu. Pada proses perancangan website Kampung Batik Cibuluh Bogor ini. Penulis menggunakan beberapa program atau *Software* diantaranya :

2.2.1 Bahasa Pemrograman

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman skrip sisi server yang dirancang khusus untuk pengembangan aplikasi web. PHP digunakan secara luas untuk membuat halaman web dinamis dengan kemampuan untuk berinteraksi dengan pangkalan data, menghasilkan konten dinamis, dan berkomunikasi dengan server lainnya. PHP biasanya disematkan di dalam kode HTML dan dieksekusi di server sebelum hasilnya dikirim ke browser pengguna. PHP adalah bahasa pemrograman yang populer dan kuat untuk pengembangan aplikasi web. Berbeda dengan bahasa pemrograman yang dieksekusi di sisi klien (seperti *JavaScript*), PHP dieksekusi di sisi server. Artinya, PHP diproses di server sebelum halaman web dikirim ke perangkat pengguna, yang memungkinkan penggunaan fitur-fitur *server-side* seperti mengakses pangkalan data, mengelola sesi pengguna, dan menghasilkan konten dinamis.

Salah satu keunggulan PHP adalah fleksibilitasnya dalam menggabungkan kode PHP dengan HTML dan CSS untuk membuat halaman web yang dinamis dan interaktif. Selain itu, PHP mendukung berbagai jenis pangkalan data, sehingga memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi web yang terhubung dengan berbagai sistem pengelolaan basis data (DBMS).

PHP telah digunakan secara luas oleh banyak pengembang web dan menjadi salah satu bahasa pemrograman paling populer untuk pembuatan website dan aplikasi web. Berkat kemudahan dalam belajar dan digunakan, PHP menjadi pilihan yang populer untuk proyek-proyek web berbasis *server-side* yang memerlukan kinerja tinggi dan interaksi dengan berbagai sumber daya server.

2.2.2 Bahasa Pemrograman HTML

HTML (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa markup standar yang digunakan untuk membuat dan mengatur struktur konten pada halaman web. HTML menggunakan tag-tag khusus untuk mendefinisikan elemen-elemen pada halaman, seperti teks, gambar, hyperlink, tabel, formulir, dan lainnya. Saat halaman HTML diakses oleh *browser*, *browser* akan menginterpretasikan tag-tag HTML untuk menampilkan konten secara visual kepada pengguna. HTML merupakan dasar dari setiap halaman web yang ada di internet. Bahasa pemrograman ini mengizinkan pengembang web untuk mengatur bagaimana konten harus disusun dan ditampilkan pada halaman web. Penggunaan tag-tag HTML yang spesifik memungkinkan pengembang untuk menambahkan teks, gambar, audio, video, link, dan elemen interaktif lainnya pada halaman web.

Setiap elemen dalam HTML didefinisikan menggunakan tag, yang terdiri dari nama elemen yang dikelilingi oleh tanda kurung siku (<>). Contohnya, tag <h1> dan </h1> digunakan untuk menandai teks sebagai judul utama, sedangkan tag digunakan untuk menyisipkan gambar ke dalam halaman web.

Selain itu, HTML juga mendukung penggunaan atribut pada tag yang memungkinkan pengembang untuk memberikan informasi tambahan atau mengatur perilaku elemen. Atribut ini dapat digunakan untuk menentukan properti seperti warna teks,

lebar gambar, tautan ke halaman lain, atau aksi yang harus diambil oleh formulir saat diserahkan.

HTML bekerja bersama dengan bahasa pemrograman lain, seperti CSS (*Cascading Style Sheets*) dan *JavaScript*, untuk menciptakan halaman web yang menarik, responsif, dan interaktif. HTML merupakan fondasi utama dalam pengembangan web dan memungkinkan informasi dan konten untuk diakses dan dinikmati oleh pengguna di seluruh dunia melalui internet.

2.2.3 Bahasa Pemrograman CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah bahasa gaya yang digunakan untuk mengatur tampilan atau presentasi dari halaman web yang ditulis dalam bahasa markup seperti HTML atau XML. CSS memungkinkan pengembang web untuk mengontrol bagaimana elemen-elemen pada halaman web akan ditampilkan pada layar, kertas, atau media lainnya. Dengan CSS, pengembang dapat menentukan warna, ukuran, tata letak, dan efek visual lainnya dari elemen-elemen pada halaman web secara terpusat atau *cascading* (berlapis-lapis). CSS merupakan bahasa pemrograman yang berfungsi untuk mengatur tampilan atau gaya dari elemen-elemen yang ada pada halaman web. Bahasa ini terpisah dari bahasa *markup* seperti HTML, yang bertanggung jawab untuk mengatur struktur dan konten pada halaman. Dengan menggunakan CSS, pengembang web dapat memisahkan antara tata letak dan konten, sehingga memudahkan dalam mengelola dan mengubah tampilan halaman secara konsisten.

Dalam CSS, tampilan dari elemen-elemen pada halaman web ditentukan melalui aturan gaya yang didefinisikan menggunakan selektor dan properti. Selektor berfungsi untuk memilih elemen mana yang akan diberi gaya, sedangkan properti berisi nilai-nilai

yang mengatur berbagai aspek tampilan, seperti warna teks, ukuran *font*, *margin*, *padding*, dan efek visual lainnya.

CSS mendukung konsep kaskade (*cascading*), yang berarti jika beberapa aturan gaya berlaku untuk elemen yang sama, maka aturan dengan tingkat keutamaan yang lebih tinggi atau lebih spesifik akan berlaku. Hal ini memungkinkan pengembang untuk membuat perubahan secara terpusat dan efisien pada tampilan halaman web.

CSS berperan penting dalam menciptakan desain dan tampilan yang menarik, konsisten, dan responsif pada halaman web. Dengan menggunakan CSS, pengembang dapat mencapai fleksibilitas dan konsistensi tampilan antarhalaman, serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi dan berinteraksi dengan konten pada halaman web.

2.2.4 Bahasa Pemrograman Java Script

JavaScript adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang digunakan untuk membuat interaksi dan perilaku dinamis pada halaman web. *JavaScript* dapat dijalankan di sisi klien (*client-side*) oleh *browser* pengguna, dan memungkinkan pengembang untuk menambahkan efek visual, mengolah data, mengatur tampilan halaman, serta berkomunikasi dengan server dan elemen lainnya pada halaman web. *JavaScript* merupakan bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Netscape pada tahun 1995 dan saat ini digunakan secara luas untuk pengembangan aplikasi web interaktif. Bahasa ini dijalankan oleh *browser* pengguna, yang berarti setiap perangkat yang memiliki *browser* web dapat mengeksekusi kode *JavaScript*.

JavaScript memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada halaman web. Pengembang dapat menggunakan *JavaScript* untuk menambahkan animasi, responsifitas, validasi formulir, manipulasi DOM (*Document Object Model*), dan mengatur interaksi pengguna dengan elemen-elemen pada halaman. Bahasa ini juga digunakan untuk memproses dan mengirimkan data melalui permintaan (*request*) dan respons (*response*) HTTP ke server, tanpa perlu melakukan pembaruan halaman secara keseluruhan (*refresh*).

Selain digunakan untuk pengembangan aplikasi web, *JavaScript* juga populer dalam pengembangan aplikasi *mobile*, perangkat lunak berbasis server, dan bahkan dalam pengembangan game dengan bantuan kerangka kerja (*framework*) tertentu.

Ketika digunakan bersama dengan HTML dan CSS, *JavaScript* memungkinkan pengembang untuk menciptakan halaman web yang dinamis, interaktif, dan responsif. Oleh karena itu, *JavaScript* merupakan bahasa pemrograman yang penting dan sering digunakan dalam ekosistem web modern.

2.2.5 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah salah satu editor kode sumber yang sangat populer dan banyak digunakan oleh para pengembang perangkat lunak. Dengan antarmuka pengguna yang sederhana dan intuitif, *VS Code* menyediakan lingkungan pengembangan yang efisien dan nyaman untuk berbagai bahasa pemrograman dan kerangka kerja.

Editor ini menonjolkan fitur-fitur seperti penyorotan sintaks, yang memudahkan pengembang dalam mengenali dan memahami struktur kode sumber dengan lebih mudah. Selain itu, fitur pengutipan otomatis juga membantu mengurangi kesalahan pengetikan dan mempercepat proses penulisan kode.

Salah satu keunggulan utama dari *VS Code* adalah kemampuan untuk mengintegrasikan dengan berbagai bahasa pemrograman dan kerangka kerja secara langsung. Pengembang dapat dengan mudah menambahkan ekstensi untuk mendukung bahasa atau kerangka kerja tertentu, memperluas fungsionalitas editor sesuai kebutuhan proyek.

Selain itu, *VS Code* juga dilengkapi dengan dukungan *Git* bawaan yang memudahkan pengembang dalam mengelola kode sumber dengan sistem kontrol versi. Hal ini memungkinkan kolaborasi tim yang lebih baik dan pengelolaan kode yang lebih efisien.

Dengan performa yang ringan dan cepat, serta dukungan lintas platform untuk Windows, macOS, dan Linux, Visual Studio Code menjadi pilihan editor kode sumber yang populer bagi banyak pengembang perangkat lunak dalam mengembangkan berbagai jenis proyek.

2.2.6 XAMPP

XAMPP adalah sebuah perangkat lunak (*software*) berbasis aplikasi server yang berfungsi untuk menghadirkan lingkungan pengembangan web yang lengkap dan mudah dijalankan di komputer lokal. XAMPP terdiri dari komponen utama seperti Apache (*web server*), MySQL (sistem pengelolaan basis data), PHP (bahasa pemrograman *server-side*), dan Perl. Nama XAMPP sendiri merupakan singkatan dari "X" (menunjukkan bahwa aplikasi ini bersifat lintas *platform*), "Apache", "MySQL", "PHP", dan "Perl". XAMPP adalah solusi yang populer digunakan oleh para pengembang web dan programmer untuk membuat dan menguji proyek-proyek web di lingkungan pengembangan lokal (*localhost*) sebelum diterapkan di server web yang sebenarnya. Dengan menggunakan XAMPP, pengembang dapat membuat dan menjalankan aplikasi web dengan cepat tanpa harus terhubung ke internet atau memiliki akses ke server jarak jauh.

Komponen utama XAMPP adalah:

1. Apache: Apache adalah server web yang digunakan untuk meng-host dan mengirimkan halaman web ke pengguna melalui protokol HTTP. Dalam XAMPP, Apache berfungsi sebagai server lokal yang mengelola halaman web yang dibuat dan diuji oleh pengembang.
2. MySQL: MySQL adalah sistem pengelolaan basis data (DBMS) yang memungkinkan pengembang untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses data secara efisien. Dalam XAMPP, MySQL digunakan untuk membuat dan mengelola basis data yang diperlukan oleh aplikasi web yang dikembangkan.
3. PHP: PHP adalah bahasa pemrograman server-side yang digunakan untuk membuat halaman web dinamis dan berinteraksi dengan basis data serta berbagai elemen lain pada halaman web. XAMPP menyediakan lingkungan PHP yang lengkap untuk pengembang menguji dan menjalankan kode PHP mereka.

XAMPP menyediakan pengalaman pengembangan web yang mudah, cepat, dan bebas biaya. Ini merupakan pilihan populer bagi pengembang web pemula maupun berpengalaman yang ingin mengembangkan aplikasi web secara lokal sebelum meluncurkannya ke lingkungan produksi yang sesungguhnya di server web.

2.2.7 Composer

Composer adalah alat manajemen paket (*package manager*) untuk bahasa pemrograman PHP. Ini dirancang untuk mengelola dan mengatur dependensi serta paket-paket pihak ketiga yang

diperlukan dalam pengembangan aplikasi PHP. Composer memungkinkan pengembang untuk dengan mudah menginstal, memperbarui, dan menghapus paket-paket PHP dengan cara yang terotomatisasi dan efisien. Dalam pengembangan aplikasi PHP, sering kali diperlukan penggunaan pustaka atau komponen pihak ketiga untuk memperluas fungsionalitas atau memenuhi kebutuhan tertentu. Penggunaan pustaka pihak ketiga mempermudah pengembangan, karena pengembang tidak perlu menulis ulang kode yang serupa, tetapi dapat menggunakan solusi yang sudah ada.

Ini adalah peran penting Composer. Dengan Composer, pengembang dapat mendefinisikan dependensi dan kebutuhan paket-paket pihak ketiga dalam file konfigurasi "composer.json" untuk proyek mereka. Setelah file konfigurasi didefinisikan, Composer dapat menginstal semua paket-paket tersebut secara otomatis dengan menjalankan perintah "composer install" pada *terminal* atau *command prompt*.

Selain itu, Composer juga memastikan bahwa paket-paket yang digunakan memiliki versi yang sesuai, sehingga dapat meminimalkan konflik dan masalah yang mungkin terjadi. Pengembang juga dapat dengan mudah memperbarui paket-paket ke versi terbaru dengan menjalankan perintah "composer update".

Selain mengelola paket-paket pihak ketiga, Composer juga menyediakan mekanisme *autoloading* (pemuatan kelas otomatis) yang mempermudah penggunaan kelas-kelas dalam proyek. Dengan *autoloading*, pengembang tidak perlu secara eksplisit memanggil setiap kelas yang digunakan, karena Composer akan melakukan pemuatan kelas secara otomatis ketika dibutuhkan. Secara keseluruhan, Composer merupakan alat yang sangat berharga dalam pengembangan aplikasi PHP modern, karena

membantu mengelola dependensi, paket-paket, dan *autoloading* dengan cara yang efisien dan terotomatisasi, sehingga mempercepat proses pengembangan dan memastikan keberlangsungan proyek secara lebih mudah dan terstruktur.

2.2.8 Laravel

Laravel adalah kerangka kerja (*framework*) aplikasi web sumber terbuka (*open-source*) yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP. Laravel dirancang untuk menyederhanakan dan mempercepat proses pengembangan aplikasi web dengan menyediakan berbagai fitur dan alat bantu yang kuat. Dengan arsitektur yang elegan, Laravel mendukung konsep pengembangan berorientasi objek dan mempromosikan penggunaan kode yang bersih dan mudah dipelihara. Laravel adalah salah satu kerangka kerja PHP yang paling populer dan banyak digunakan oleh para pengembang web. Dikembangkan oleh Taylor Otwell pada tahun 2011, Laravel menyediakan banyak fitur canggih dan inovatif yang memudahkan pengembangan aplikasi web yang kompleks.

Beberapa fitur utama dari Laravel meliputi:

1. Eloquent ORM: Laravel menyediakan *Eloquent*, ORM (*Object-Relational Mapping*) yang kuat, yang memungkinkan pengembang untuk berinteraksi dengan basis data menggunakan objek dan model PHP. *Eloquent* menyederhanakan proses pengaksesan dan manipulasi data, serta menjaga integritas struktur basis data dengan menggunakan konvensi penggunaan model dan hubungan relasional antara tabel-tabel dalam basis data.
2. Routing: Laravel menyediakan sistem *routing* yang kuat untuk mengatur URL dan menghubungkannya dengan

fungsi-fungsi yang sesuai dalam kode aplikasi. Ini memudahkan pengembang untuk menentukan bagaimana URL akan diakses oleh pengguna dan menentukan tindakan apa yang akan diambil oleh aplikasi ketika URL tertentu diakses.

3. Blade Template Engine: Laravel menggunakan *Blade* sebagai mesin template untuk memisahkan tampilan dari logika aplikasi. *Blade* menyediakan sintaks yang sederhana dan intuitif untuk menggabungkan tampilan dengan kode PHP, membuat tampilan aplikasi menjadi lebih terstruktur dan mudah dipelihara.
4. Middleware: *Middleware* adalah fitur yang memungkinkan pengembang untuk menambahkan lapisan logika yang akan dijalankan sebelum atau sesudah permintaan HTTP diproses oleh aplikasi. *Middleware* dapat digunakan untuk autentikasi, otorisasi, atau mengubah permintaan sebelum mencapai kontroler.
5. Konsol Artisan: Laravel dilengkapi dengan konsol Artisan yang kuat, yang menyediakan berbagai perintah untuk membantu pengembang dalam tugas-tugas rutin, seperti pembuatan model, kontroler, migrasi basis data, dan banyak lagi.

Dengan fitur-fitur yang lengkap dan kemudahan penggunaan, Laravel telah menjadi pilihan favorit untuk pengembangan aplikasi web PHP. Kerangka kerja ini mendukung pengembangan aplikasi yang efisien, terstruktur, dan mudah dikelola, serta memiliki komunitas aktif yang besar yang terus berkontribusi untuk meningkatkan dan mengembangkan Laravel lebih baik lagi.

2.3 UML (Unified Modeling Language)

UML adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan oleh pengembang perangkat lunak untuk merepresentasikan sistem perangkat lunak secara grafis. Bahasa ini menyediakan sejumlah notasi yang didefinisikan secara standar, seperti diagram kelas, diagram use case, diagram aktivitas, dan lainnya, yang digunakan untuk menggambarkan berbagai aspek sistem perangkat lunak. Berikut adalah jenis diagram UML yang digunakan pada perancangan website Kampung Batik Cibuluh Bogor :

2.3.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah salah satu jenis diagram dalam bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor-aktor (pengguna eksternal) dan fungsi-fungsi (*use case*) dalam suatu sistem perangkat lunak atau aplikasi. Use Case Diagram digunakan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan fungsional dari sistem serta menjelaskan interaksi antara pengguna dengan sistem. Use Case Diagram membantu dalam pemahaman awal tentang bagaimana suatu sistem atau aplikasi akan digunakan oleh pengguna dan bagaimana interaksi antara pengguna dan sistem tersebut terjadi. Diagram ini memfokuskan pada fungsionalitas dan perilaku sistem dari perspektif pengguna eksternal, yang disebut aktor.

Use Case Diagram memberikan gambaran visual tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem dalam situasi-situasi yang berbeda. Diagram ini membantu tim pengembang, pemangku kepentingan, dan analis sistem untuk mengidentifikasi kebutuhan dan fungsionalitas yang harus diterapkan dalam sistem. Selain itu, Use Case Diagram juga berfungsi sebagai dokumen acuan awal untuk merancang dan

menguji aplikasi sebelum dimulainya proses pengembangan yang lebih mendalam

Berikut adalah tabel elemen utama pada Use Case Diagram:





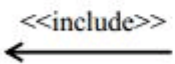
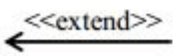
Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Table 2. 1 Use Case Diagram

2.3.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah salah satu jenis diagram dalam bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk menggambarkan aliran kerja atau aliran aktivitas dalam suatu proses atau sistem. Activity Diagram

memvisualisasikan serangkaian aktivitas, keputusan, dan pengaturan waktu yang terjadi dalam proses bisnis atau alur kerja, sehingga membantu memahami dan menganalisis proses secara visual. Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan proses bisnis, alur kerja, atau aktivitas dalam sistem dari perspektif tingkat tinggi. Diagram ini terdiri dari sejumlah simbol grafis, termasuk node aktivitas, garis aliran, penghubung pengaturan waktu, dan simbol keputusan. Activity Diagram membantu memvisualisasikan alur aktivitas dalam proses secara sistematis, sehingga memudahkan untuk memahami urutan dan interaksi aktivitas dalam suatu sistem.

Elemen utama dalam Activity Diagram meliputi:



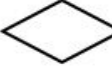



Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Table 2. 2 Activity Diagram

2.3.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah salah satu jenis diagram dalam bahasa pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara entitas (objek) dalam suatu sistem basis data. ERD merupakan alat yang efektif untuk merancang dan memvisualisasikan struktur data dalam basis data, dengan menunjukkan bagaimana entitas berinteraksi dan terhubung satu sama lain. ERD digunakan untuk menggambarkan skema basis data dalam bentuk grafis, dengan memvisualisasikan entitas-entitas dan hubungan antara entitas tersebut. Entitas dalam konteks ERD adalah objek atau tabel yang menyimpan data dalam basis data. Sedangkan hubungan menggambarkan keterkaitan dan asosiasi antara entitas.

Elemen utama dalam Entity Relationship Diagram meliputi:


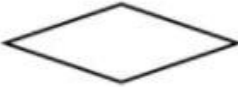


Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lain. one to one, One to many, dan many to many.
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

Table 2. 3 Entity Relationship Diagram

BAB III

KERANGKA KERJA

3.1 Gambaran Umum Kampung Batik Cibuluh

3.1.1 Sejarah Singkat

Kampung Batik Cibuluh adalah Sebuah Program Kampung Wisata Edukasi, yang mengembangkan potensi wilayahnya yaitu Batik, melalui Edukasi dan Ekonomi Kreatif yang Terfokus pada Pembedayaan Kaum Ibu sebagai Kontribusi terhadap Kesetaraan Gender di Indonesia.

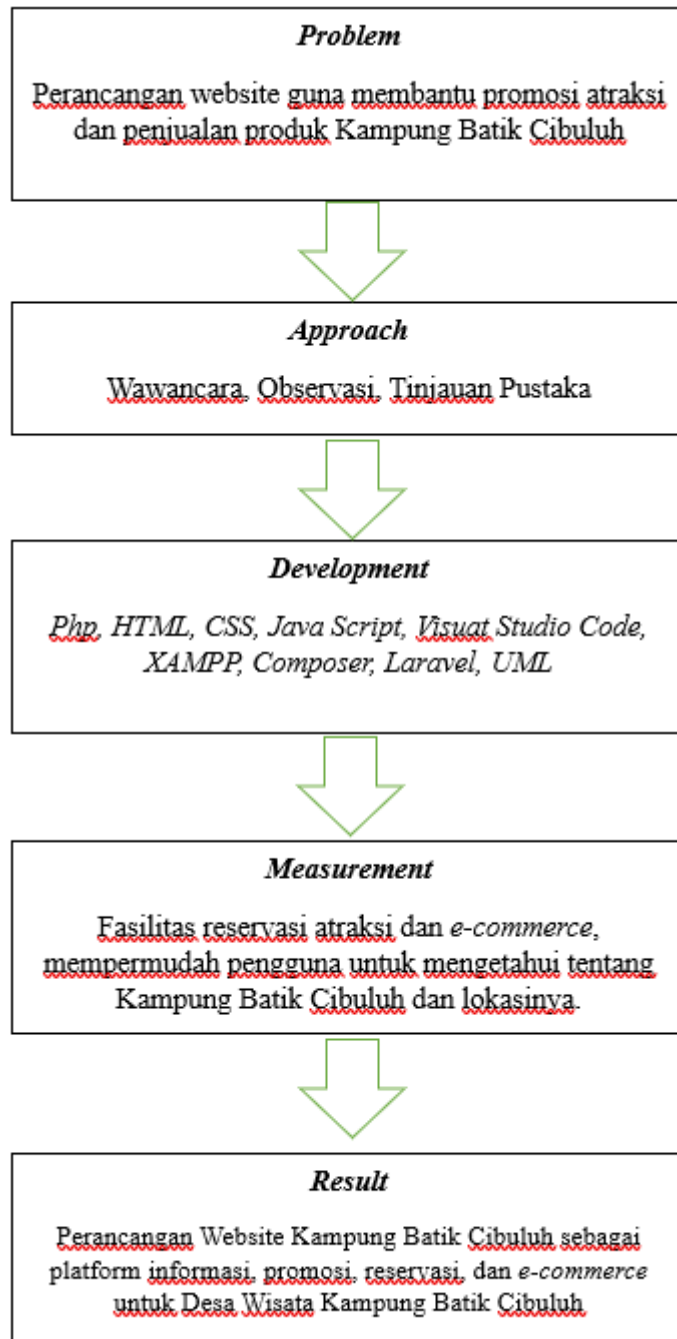
Kampung Batik Cibuluh di Resmikan pada 24 Agustus 2019 sebagai Kampung Batik pertama di Kota Bogor dan Kawasan Penghasil Batik Cap dan Batik Tulis baik Klasik-Tradisional maupun Kontemporer yang Mengangkat Keanekaragaman Ikon Kota Bogor. Eksistensi Kampung Batik Cibuluh lebih mengutamakan kepada Padat Karya (*Labor Intensive*) dimana di dalam Proses Produksi hampir keseluruhan bersifat manual dan di dalamnya menerapkan sistem pemberdayaan masyarakat

Berdirinya Kampung Batik Cibuluh di pelopori oleh Dina Ayu Widiastuti, S.E. Berawal dari mengikuti sebuah pelatihan Wirausaha Baru ketika masih duduk di bangku SMA, Dina mendapatkan banyak pengetahuan terkait bagaimana memulai usaha dan proses produksi membatik. Di tahun 2014 berbekal dari hobi menggambar dan kepercayaan diri Dina mencoba memulai usaha di bidang industri batik sambil mengasah kemampuan membatik secara otodidak. Kendala demi kendala banyak ditemui pada proses pengembangan usaha khususnya di bidang SDM. Pada dasarnya Kota Bogor bukan merupakan daerah penghasil batik

seperti daerah-daerah pada umumnya, maka dari itu SDM menjadi faktor kendala utama untuk mengembangkan Industri Batik dan melihat banyaknya permasalahan sosial ekonomi di lingkungan sekitar. Sampai akhirnya Dina mencoba untuk bersinergi dengan pemerintah daerah untuk memberikan pelatihan serta pendampingan kepada masyarakat sekitar.

Saat ini ada 6 jenis batik yang terdapat di Kampung Batik Cibuluh, masing-masing dengan keunikan dan kelebihan masing-masing. 6 Jenis batik ini masing-masing dikelola oleh 6 kepala keluarga pengrajin batik yang juga menjadi tiang pendiri dari Kampung Batik Cibuluh.

3.2 Kerangka Kerja Perancangan



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Perancangan

3.3 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah : Jika Perancangan Website Kampung Batik Cibuluh maka akan mampu memberikan informasi terkait Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh, memberikan informasi lokasi yang baik kepada wisatawan, menyediakan fasilitas reservasi atraksi bagi pengunjung, dan fasilitas *e-commerce* apabila pengunjung tertarik untuk membeli cinderamata dari Kampung Batik Cibuluh

3.4 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan tergolong kedalam penelitian deskriptif, Penelitian Deskriptif adalah jenis penelitian ilmiah yang bertujuan untuk menggambarkan dan mengungkapkan karakteristik atau keadaan suatu fenomena secara sistematis dan obyektif. Penelitian deskriptif tidak bertujuan untuk menjelaskan atau menyimpulkan hubungan sebab-akibat atau menyusun prediksi, melainkan fokus pada menggambarkan apa adanya fenomena yang diteliti. Penelitian deskriptif sering digunakan dalam ilmu sosial, sains, psikologi, dan bidang lainnya untuk mengumpulkan dan menganalisis data tentang suatu fenomena tanpa mengubah variabel-variabel yang ada. Tujuan utama dari penelitian deskriptif adalah memberikan gambaran yang komprehensif tentang karakteristik atau keadaan dari suatu populasi atau situasi tertentu.

3.5 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian : Kampung Batik Cibuluh Jl. Neglasari I,
RT.02/RW.04, Cibuluh, Kec. Bogor Utara, Kota
Bogor, Jawa Barat 16151

Waktu Penelitian : 23 Mei 2023 – 15 Juli 2023

3.6 Metode Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dilakukan setelah penelitian dilakukan atau disusun. Metode Pengumpulan Data adalah proses atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari subjek penelitian atau sumber yang relevan dalam rangka memperoleh data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau mencapai tujuan penelitian. Metode pengumpulan data membantu peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dan obyektif, sehingga data yang diperoleh dapat diandalkan dan valid. Adapun teknik pengumpulan datanya dapat dilakukan dengan :

1. Pengamatan / Observasi

Pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara kunjungan langsung pada Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh serta untuk mempelajari proses informasi yang sedang berjalan secara langsung.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti (*interviewer*) dengan responden atau subjek penelitian (*interviewee*) untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan tanggapan secara lisan. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka atau melalui telepon, dan bertujuan untuk menggali informasi, persepsi, pendapat, atau pengalaman dari responden terkait dengan topik penelitian. Bentuk pertanyaan yang diberikan kepada narasumber telah disusun kedalam tabel sebagai berikut :

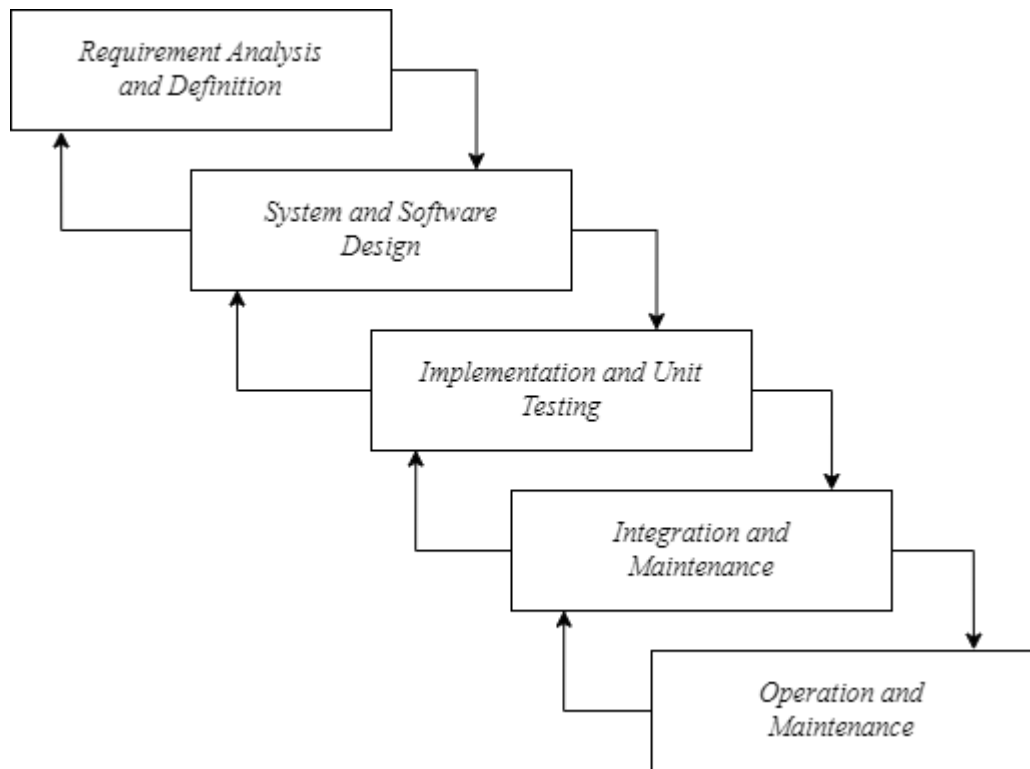
Narasumber	Pertanyaan	Jawaban
Pengelola	Apakah Kampung Batik Cibuluh sudah memiliki website?	Sudah, namun tidak terkelola dengan baik
Warga	Bagaimana dengan penjualan dan proses reservasi untuk atraksi di Kampung Batik Cibuluh?	Penjualan masih secara tatap muka, untuk reservasi dapat dilakukan melalui whatsapp dan instagram

Table 3. 1 Kuisisioner Wawancara

3.7 Metode Analisa Program

Metode Analisa Program adalah serangkaian teknik dan prosedur yang digunakan untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengevaluasi komponen-komponen program komputer atau perangkat lunak dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja, efisiensi, dan kualitas program. Metode analisis program melibatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana program berfungsi, mengidentifikasi masalah, dan menyusun solusi atau rekomendasi perbaikan. Metode analisis program merupakan bagian dari disiplin ilmu komputer dan pengembangan perangkat lunak. Tujuan utama dari analisis program adalah untuk memahami dan memperbaiki program yang sudah ada atau mengidentifikasi masalah dan kelemahan dalam desain dan implementasi program.

Metode analisa program yang digunakan pada penelitian ini adalah *model waterfall* atau *The Waterfall Model* yang memisahkan dan membedakan tahapan – tahapan spesifikasi dan pengembangan. Dalam *software lifecycle (waterfall model)* terdapat beberapa tahapan utama yang menggambarkan aktivitas pengembangan software.



Gambar 3. 2 Model Waterfall

Keterangan :

1. *Requirement Analysis and Definition*, merupakan layanan, batasan dan tujuan dari sistem yang dibuat dengan mengkondisikan bersama para pengguna sistem. Hal ini didefinisikan secara detail dan ditampilkan sebagai spesifikasi dari sistem.
2. *System and Software Design*, proses desain sistem dan membagi kebutuhan sistem akan *software* dan *hardware*. Hal tersebut membangun arsitektur sistem keseluruhan. Desain *software* meliputi identifikasi dan penjabaran abstrasi sistem *software* dasar dan keterhubungannya.
3. *Implementation and Unit Testing*, selama tahapan ini, desain *software* direalisasikan sebagai sekumpulan program atau unit program. Unit testing meliputi verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and Maintenance*, unit – unit program individual digabungkan (*integrated*) dan diujicoba (*tested*) sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhan – kebutuhan software telah terpenuhi. Setelah pengajuan, sistem software disampaikan pada pelanggan.
5. *Operation and Maintenance*, biasanya tahapan ini merupakan tahapan terpanjang dalam *lifecycle*. Sistem diinstall dan digunakan secara praktikal. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan yang tidak diketahui pada tahapan sebelumnya, memperbaiki implementasi unit sistem dan meningkatkan layanan sistem ketika terdapat kebutuhan baru.

3.8 Jadwal Penelitian

No	Keterangan Kegiatan	Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Survei Lapangan												
2.	Pengumpulan Data												
3.	Analisis Sistem												
4.	Perancangan Website												
5.	Pembuatan Website												
6.	Testing dan Implementasi												
7.	Pembuatan Tugas Akhir												

Table 3. 2 Jadwal Penelitian

BAB IV

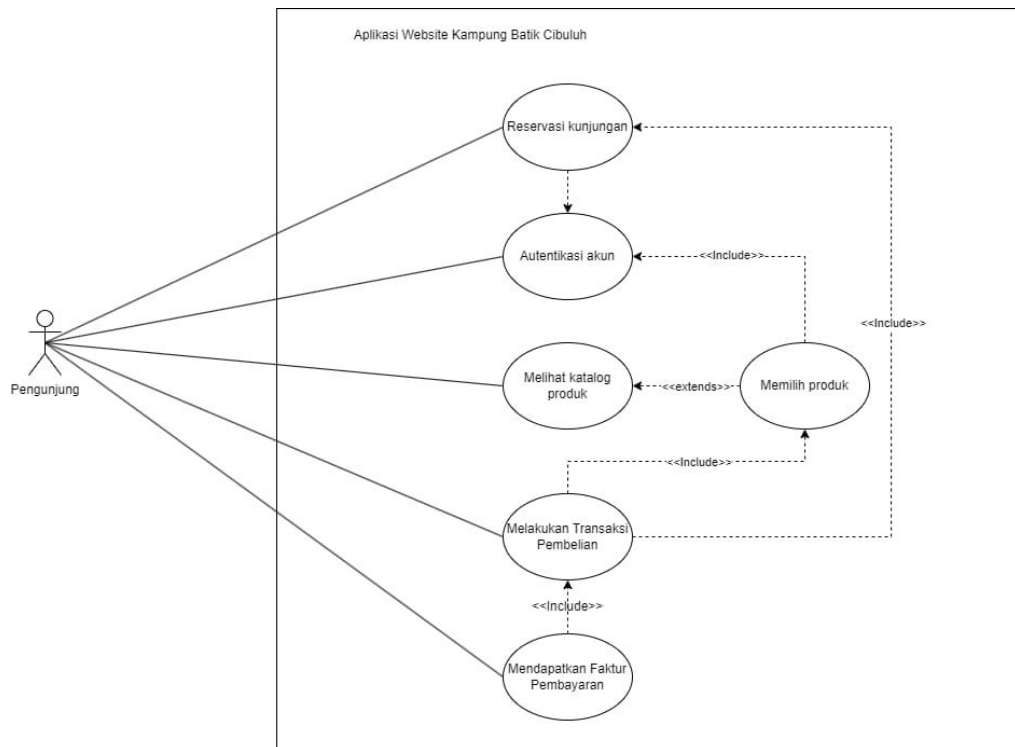
RANCANGAN SISTEM

4.1 Rancangan Fungsional

4.1.1 Use Case Diagram

Secara sederhana, Use Case dapat dianggap sebagai skenario atau alur cerita yang menjelaskan bagaimana aktor atau pengguna eksternal berinteraksi dengan sistem untuk mencapai tujuan tertentu. Use Case membantu dalam memahami kebutuhan fungsional dari sistem, menentukan fungsi-fungsi yang harus dilakukan oleh sistem, dan merancang antarmuka yang sesuai untuk pengguna.

Berikut merupakan Use Case Diagram dari Website Kampung Batik Cibuluh :



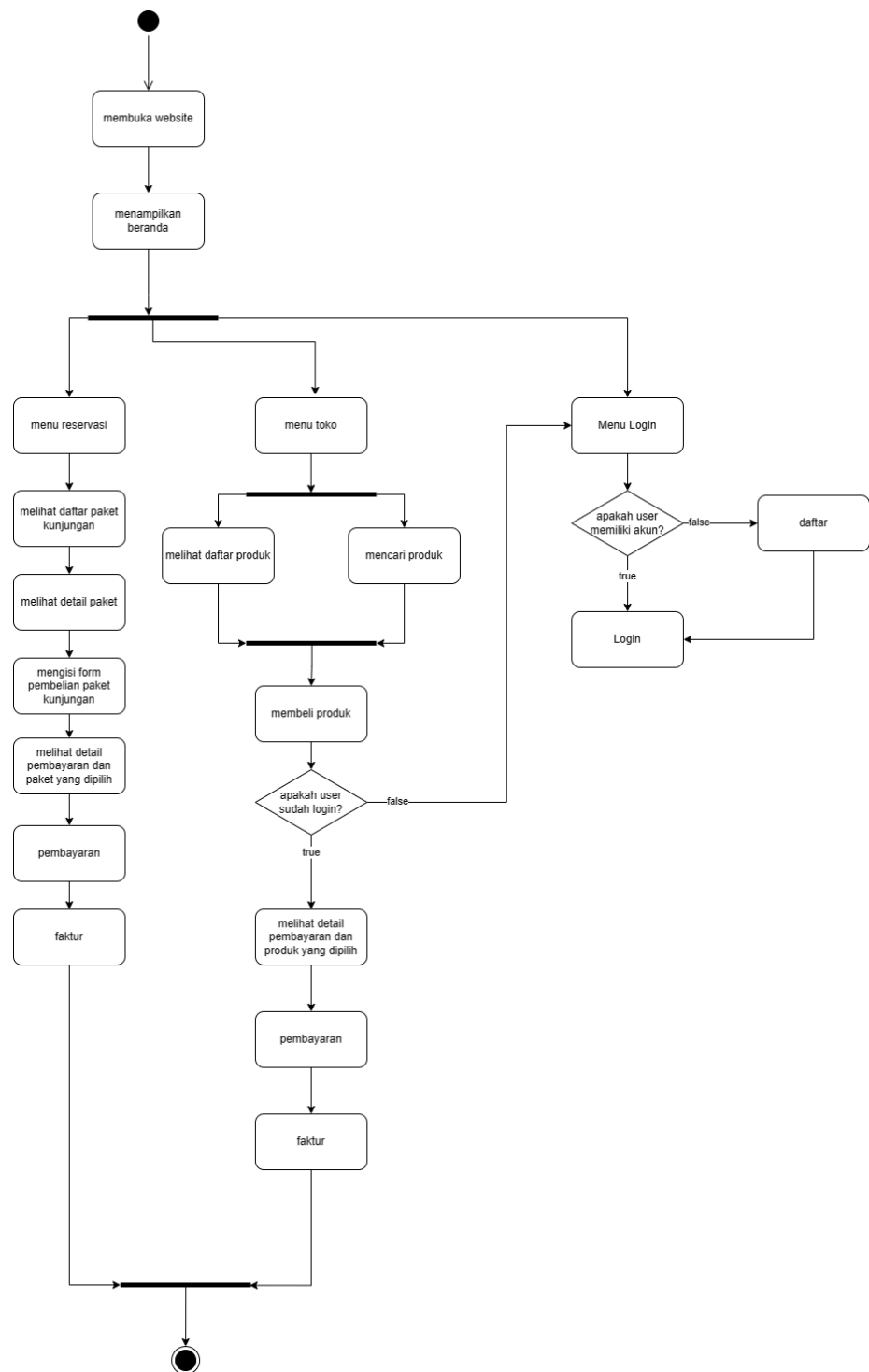
Gambar 4. 1 Use Case Website Kampung Batik

Gambar diatas menggambarkan Use Case Diagram dari Website Kampung Batik Cibuluh yang menjelaskan bahwa terjadi interaksi antara pengunjung. Pengunjung website akan dihadapkan dengan menu Reservasi Kunjungan, Autentikasi, Melihat Katalog Produk, Melakukan Transaksi Pembelian, dan Mendapatkan Faktur Pembayaran.

4.1.2 Activity Diagram

Activity Diagram membantu dalam pemodelan dan analisis proses bisnis atau alur kerja dengan menggambarkan langkah-langkah atau tindakan-tindakan yang harus dilakukan, keputusan yang harus diambil, dan bagaimana alur aktivitas berlangsung dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Diagram ini sangat berguna dalam menggambarkan proses yang kompleks, mengidentifikasi masalah dalam alur kerja, dan merancang perbaikan atau peningkatan proses guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses.

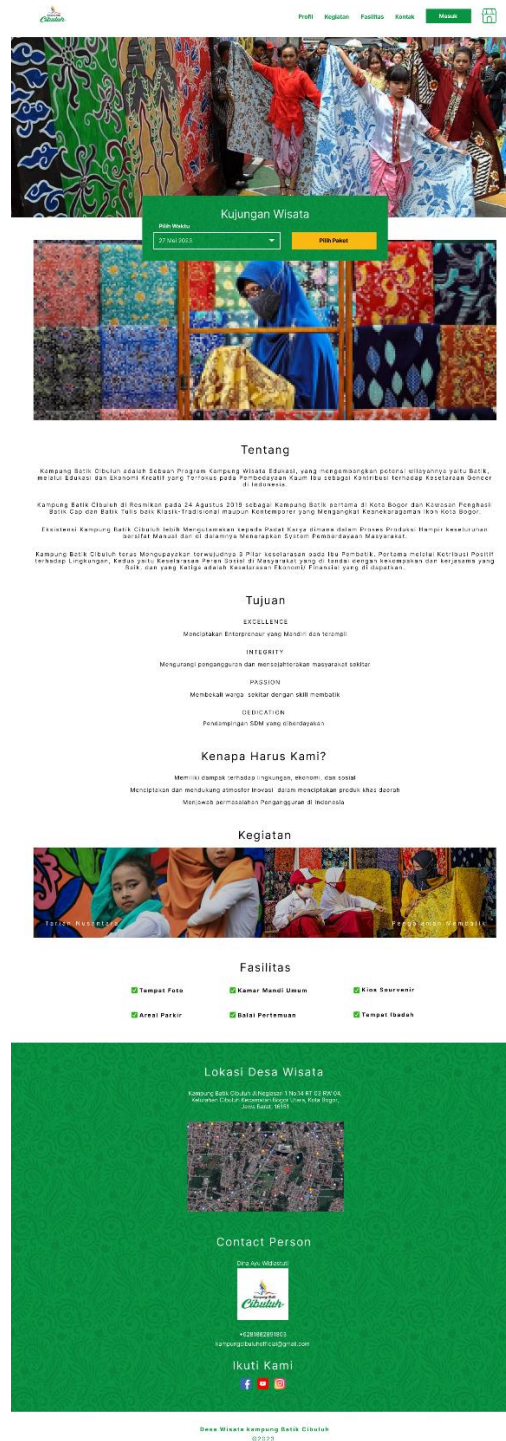
Berikut merupakan Activity Diagram dari Website Kampung Batik Cibuluh



Gambar 4. 2 Activity Diagram Kampung Batik

4.2 Desain Interface

4.2.1 Desain Halaman Beranda



Gambar 4. 3 Beranda Website

Gambar diatas merupakan tampilan menu Beranda, para pengunjung website dapat melihat informasi – informasi seputaran Kampung Batik Cibuluh, melihat dokumentasi, memilih menu reservasi dan toko, serta lokasi Kampung Batik Cibuluh dan kontak.


4.2.2 Desain Halaman Login







Gambar 4. 4 Halaman Login Website

merupakan tampilan menu login, halaman login tidak diperwajibkan untuk semua pengunjung. Namun apabila pengunjung ingin melakukan transaksi pembelian barang maka pengunjung diwajibkan untuk melakukan autentikasi atau login terlebih dahulu. Dan apabila pengunjung tidak memiliki akun, maka pengunjung akan diarahkan kepada menu daftar.

4.2.3 Desain Halaman Reservasi




Paket Kunjungan Wisata

Paket	Detail Paket	Pembayaran	Batas
PAKET WISATA A	 <p>PAKET WISATA A Peserta akan diantar dari di kawasan legendaris Candi Prasek memandiri oleh pengantar-pengantar yang sudah terlatih dan akan di dampingi dengan memperkenalkan Alam-ahat dan juga pengetahuan yang akan di berikan selama proses kegiatan Experience berlangsung seperti (Apparel, Celemek, Kain Mori, Cantang Cap, Ceking Tuli, Kompor, Wajan, Lilit Naga, Pawang).</p> <p>Dalam kegiatan Experience memandiri ini peserta akan di antar Proses pembuatan Batik Cap dan Batik Tuli baik klasik-tradisional maupun kontemporer yang menggaris kreativitasnya dan bisa juga.</p> <p>Peserta juga di akan di antar Rangkaian Cara proses Pembuatan dan Perawatan Kain. Selain kegiatan Membuat Pociota juga dapat Memadara Peling hasil kerjanya sendiri sebagai souvenir.</p> <p>TERMASUK Banci, Notoomo Dendi, Batik Eksperimental, Tarian Negeri, Partisipasi Masing Saverini, Batik Atraksi, Tour Guide, Free Parking</p> <p>HARGA Rp150.000,00 / ORANG CSX KETESSELIDIKAN</p>		
PAKET WISATA B	 <p>PAKET WISATA B Peserta akan di antar dari di kawasan legendaris Candi Prasek memandiri oleh pengantar-pengantar yang sudah terlatih dan akan di dampingi dengan memperkenalkan Alam-ahat dan juga pengetahuan yang akan di berikan selama proses kegiatan Experience berlangsung seperti (Apparel, Celemek, Kain Mori, Cantang Cap, Ceking Tuli, Kompor, Wajan, Lilit Naga, Pawang).</p> <p>Dalam kegiatan Experience memandiri ini peserta akan di antar Proses pembuatan Batik Cap dan Batik Tuli baik klasik-tradisional maupun kontemporer yang menggaris kreativitasnya dan bisa juga.</p> <p>Peserta juga di akan di antar Rangkaian Cara proses Pembuatan dan Perawatan Kain. Selain kegiatan Membuat Pociota juga dapat Memadara Peling hasil kerjanya sendiri sebagai souvenir.</p> <p>TERMASUK Banci, Notoomo Dendi, Batik Eksperimental, Tarian Negeri, Partisipasi Masing Saverini, Batik Atraksi, Tour Guide, Free Parking</p> <p>HARGA Rp100.000,00 / ORANG CSX KETESSELIDIKAN</p>		
PAKET WISATA C	 <p>PAKET WISATA C Peserta akan di antar dari di kawasan legendaris Candi Prasek memandiri oleh pengantar-pengantar yang sudah terlatih dan akan di dampingi dengan memperkenalkan Alam-ahat dan juga pengetahuan yang akan di berikan selama proses kegiatan Experience berlangsung seperti (Apparel, Celemek, Kain Mori, Cantang Cap, Ceking Tuli, Kompor, Wajan, Lilit Naga, Pawang).</p> <p>Dalam kegiatan Experience memandiri ini peserta akan di antar Proses pembuatan Batik Cap dan Batik Tuli baik klasik-tradisional maupun kontemporer yang menggaris kreativitasnya dan bisa juga.</p> <p>Peserta juga di akan di antar Rangkaian Cara proses Pembuatan dan Perawatan Kain. Selain kegiatan Membuat Pociota juga dapat Memadara Peling hasil kerjanya sendiri sebagai souvenir.</p> <p>TERMASUK Banci, Notoomo Dendi, Batik Eksperimental, Tarian Negeri, Partisipasi Masing Saverini, Batik Atraksi, Tour Guide, Free Parking</p> <p>HARGA Rp100.000,00 / ORANG CSX KETESSELIDIKAN</p>		
PAKET WISATA D	 <p>PAKET WISATA D Peserta akan di antar dari di kawasan legendaris Candi Prasek memandiri oleh pengantar-pengantar yang sudah terlatih dan akan di dampingi dengan memperkenalkan Alam-ahat dan juga pengetahuan yang akan di berikan selama proses kegiatan Experience berlangsung seperti (Apparel, Celemek, Kain Mori, Cantang Cap, Ceking Tuli, Kompor, Wajan, Lilit Naga, Pawang).</p> <p>Dalam kegiatan Experience memandiri ini peserta akan di antar Proses pembuatan Batik Cap dan Batik Tuli baik klasik-tradisional maupun kontemporer yang menggaris kreativitasnya dan bisa juga.</p> <p>Peserta juga di akan di antar Rangkaian Cara proses Pembuatan dan Perawatan Kain. Selain kegiatan Membuat Pociota juga dapat Memadara Peling hasil kerjanya sendiri sebagai souvenir.</p> <p>TERMASUK Banci, Notoomo Dendi, Batik Eksperimental, Tarian Negeri, Partisipasi Masing Saverini, Batik Atraksi, Tour Guide, Free Parking</p> <p>HARGA Rp80.000,00 / ORANG CSX KETESSELIDIKAN</p>		

Contact Person

090-890-0820



+6289080820
kubouryuhah@facebook.com

Ikuti Kami

[f](#) [y](#) [t](#)

Desa Wisata kampung Batik Cibuluh
©2022

Gambar 4. 5 Halaman Detail Paket Reservasi

merupakan tampilan halaman detail paket reservasi, pada halaman ini pengunjung dapat melihat paket atraksi apa saja yang tersedia pada Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh.

Gambar 4. 6 Detail Paket

menampilkan tampilan untuk Detail Paket. Dimana terdapat penjelasan tentang paket yang dipilih, harga paket per-orangan, tanggal yang dipilih, jumlah paket yang dipilih, dan total harga dari paket yang telah dipilih oleh pengunjung.

Gambar 4. 7 Form Pembayaran

menampilkan Form Pembayaran dimana pengunjung diwajibkan untuk mengisi informasi pribadi untuk melanjutkan reservasi paket atraksi dan memilih metode pembayarang. Pada Form Pembayaran juga menampilkan Kembali rincian dari pesanan reservasi paket yang telah pengunjung pilih dengan total keseluruhan harga yang harus dibayarkan.

Selamatkan Pembayaran dalam 0 Hari, 5 Jam, 59 Menit, 59 Detik

Silakan Transfer ke

<p>Rekening Virtual</p> <p>Bank Mandiri</p> <p>Rekening Virtual</p> <p>8558120600019588</p> <p>Selamatkan Pembayaran Sebelum</p> <p>16-06-2023 20:48</p> <p>Status Pembayaran</p> <p><input type="checkbox"/> Menunggu Pembayaran</p>	<p>mandiri</p>	<p>Transfer ke : 51508531700</p> <p>Total Pembayaran</p> <p>Rp7.500.000</p>
---	----------------	---

Instruksi Pembayaran

Atas Mandiri

Rekening Bank Mandiri

Mandiri Makin Berkembang

KLIK DI SINI SETELAH PEMBAYARAN

Gambar 4. 8 Halaman Pembayaran

menampilkan Halaman Pembayaran yang berisikan instruksi pembayaran, nomor faktur, detail pemesan, dan detail paket yang dipilih.

TerimaKasih telah melakukan Reservasi

Informasi Pembayaran Paket Kunjungan Wisata akan segera dikirim melalui email yang telah Anda daftarkan.

Mohon agar bukti Pembayaran dan Identitas Anda harus dibawa pada saat berkunjung.

Bila dalam 1x7x jam E-Tiket belum Anda terima, silahkan menghubungi Kontak +6281862861803 atau email kumpangbatik@gmail.com

Desi Ayu Widiyanti

+6281862861803

kumpangbatik@gmail.com

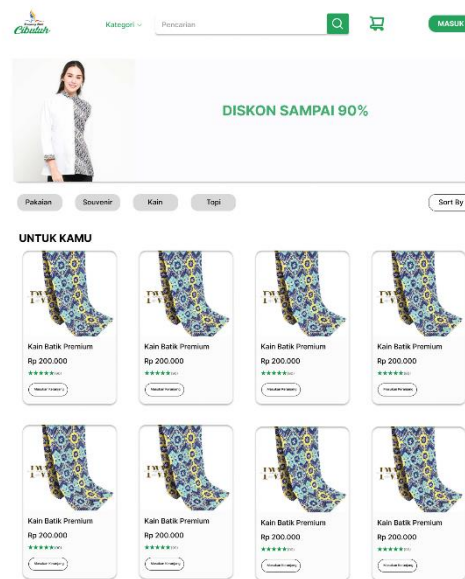
Ikuti Kami

Desa Wisata Kampung Batik Cibaluh

Gambar 4. 9 Halaman Selesai Pembayaran

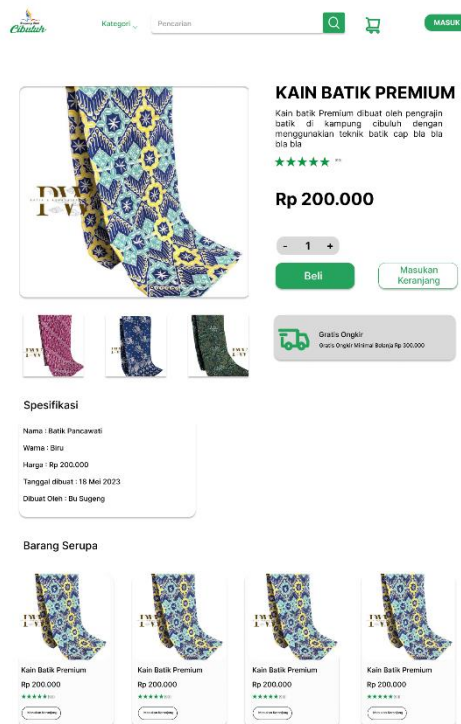
menampilkan halaman Selesai Pembayaran, pengunjung akan diberikan informasi dan diarahkan Kembali ke beranda.

4.2.4 Desain Halaman Toko



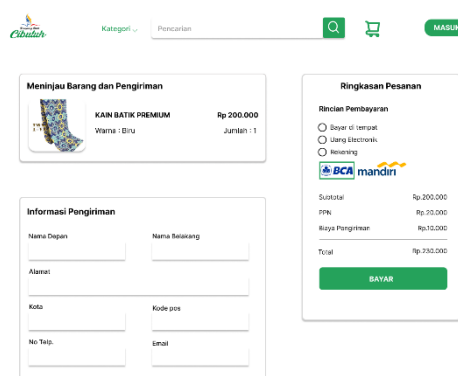
Gambar 4. 10 Halaman Toko

menampilkan halaman toko, pengunjung dapat melihat list produk yang dijual di toko, mencari produk, melihat keranjang, dan memilih kategori produk.



Gambar 4. 11 Detail Produk

menampilkan halaman detail produk, pengunjung dapat melihat informasi spesifikasi produk, harga produk,, menambahkan produk ke keranjang atau langsung membeli produk.



Gambar 4. 12 Halaman Checkout Produk

menampilkan halaman checkout produk dimana pengunjung diwajibkan mengisi informasi pengiriman produk, dan memilih metode pembayaran. Pada halaman ini juga ditampilkan tinjauan produk yang dipilih.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan :

1. Website ini memiliki fitur lengkap dan desain yang menarik untuk pengelolaan Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh. Website ini akan menjadi alat yang efektif dalam mempromosikan destinasi wisata dan kekayaan budaya batik di desa tersebut.
2. Dengan adanya website ini, diharapkan pengunjung atau wisatawan akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi mengenai atraksi wisata, jadwal acara, dan paket wisata yang ditawarkan oleh Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh.
3. Website ini juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengguna dalam menggunakan teknologi informasi, khususnya dalam mengakses dan memanfaatkan informasi melalui platform digital.
4. Pembangunan website ini juga diharapkan dapat meningkatkan visibilitas dan daya tarik Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh secara nasional dan internasional, sehingga dapat menarik lebih banyak wisatawan untuk berkunjung dan mengenal keindahan budaya batik Indonesia.

5.2 Saran

Dari proposal pembangunan website untuk pengelolaan Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Saran untuk Pengguna Website:

1. Eksplorasi Fitur: Manfaatkan fitur-fitur yang disediakan dalam website dengan baik. Eksplorasi informasi tentang atraksi wisata,

paket wisata, dan jadwal acara yang ditawarkan oleh Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh untuk memaksimalkan pengalaman wisata Anda.

2. Berikan Umpan Balik: Jika Anda menemukan masalah atau memiliki saran untuk meningkatkan kualitas website, berikan umpan balik kepada pengelola website. Umpan balik Anda akan membantu dalam pengembangan dan pemeliharaan website agar dapat lebih baik lagi.
3. Patuhi Kebijakan dan Etika: Saat menggunakan website, patuhi kebijakan dan etika yang berlaku. Jangan melakukan tindakan yang merugikan atau melanggar aturan dalam penggunaan website.
4. Bagikan Pengalaman: Bagikan pengalaman wisata Anda di Desa Wisata Kampung Batik Cibuluh melalui fitur umpan balik atau media sosial. Pengalaman Anda dapat membantu calon wisatawan lain dalam memahami dan memilih destinasi wisata yang tepat.

Saran untuk Pengelola Website:

1. Monitoring dan Responsif: Lakukan pemantauan secara berkala terhadap kinerja website, termasuk statistik kunjungan, umpan balik pengguna, dan performa teknis. Tanggapi dengan cepat dan tepat terhadap masalah atau keluhan pengguna.
2. Perbarui Konten: Pastikan konten website selalu diperbarui dengan informasi terbaru dan relevan. Sajikan informasi mengenai acara dan paket wisata yang terbaru, serta promosikan kegiatan yang menarik wisatawan.
3. Interaksi dengan Pengguna: Aktif berinteraksi dengan pengguna melalui fitur umpan balik atau media sosial. Dengarkan masukan dan saran dari pengguna untuk meningkatkan kualitas website dan layanan yang ditawarkan.
4. Keamanan dan Privasi: Prioritaskan keamanan data dan privasi pengguna. Selalu perbarui lapisan keamanan dan pastikan informasi pribadi pengguna terlindungi dengan baik.
5. Promosi dan Kolaborasi: Lakukan upaya promosi aktif untuk meningkatkan visibilitas website dan menarik lebih banyak wisatawan. Kolaborasi dengan lembaga pariwisata atau pihak terkait untuk memperluas jangkauan promosi.
6. Evaluasi dan Pengembangan: Selalu lakukan evaluasi atas kinerja dan respons pengguna terhadap website. Gunakan hasil evaluasi ini sebagai dasar untuk pengembangan dan perbaikan terus-menerus agar website tetap relevan dan bermanfaat bagi para pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, A. (2010). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lukmanul Hakim. (2004). Perancangan Website. *Jurnal Informatika*, 1(1), 1-7.
- Mulia Rahmi, 180212125, FTK, PTI, 082239068035. (n.d.). PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN WEBSITE UNTUK KOMUNITAS BACA BUKU DENGAN WORDPRESS (STUDI KASUS KOMUNITAS GILA BACA) SKRIPSI Diaju. Diambil dari
<https://repository.arraniry.ac.id/22952/1/Mulia%20Rahmi%2C%20180212125%2C%20FTK%2C%20PTI%2C%20082239068035.pdf>
- Perancangan Disain Website Pada Koperasi Duta Masyarakat (DUMAS) Semarang. (n.d.). Diambil dari
<https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/JTIM/article/download/152/133>
- Yamin, M. (2020). Peran Strategis Teknologi Informasi dalam Pengembangan Pariwisata Berbasis Desa. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 1(1), 1-10.
- Yuniarto, H. E., & Herlianto, Y. (2019). Pengembangan Desa Wisata Berbasis Kearifan Lokal: Studi Kasus Kampung Batik Cibuluh. *Jurnal Kebijakan Pariwisata*, 7(1), 56-69.