

PERANCANGAN WEBSITE WISATA DESA WISATA CEMAGI SEBAGAI PUSAT INFORMASI WISATA DESA

I.B. A. Widhiana¹, L. G. Astuti², L. A.A. R. Putri³

ABSTRAK

Pariwisata memiliki potensi besar dalam mendukung perekonomian lokal. Desa Cemagi, sebagai destinasi wisata yang menakjubkan di Kabupaten Badung, menghadapi tantangan dalam menyajikan informasi komprehensif kepada pengunjung. Untuk mengatasi hal ini, kami mengembangkan sebuah platform website interaktif yang menggabungkan penelitian mendalam tentang destinasi wisata di Desa Cemagi dengan pengembangan teknologi web. Melalui survei langsung dan pengumpulan data yang teliti, kami menyajikan informasi mendalam mengenai objek wisata, budaya lokal, dan aktivitas menarik di Desa Cemagi. Pengembangan teknologi web melibatkan penggunaan React, Vite, dan TailwindCSS untuk menciptakan website yang responsif dan menarik. Dengan pendekatan ini, website ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan wisata informatif, tetapi juga menjadi platform interaktif yang mengundang pengunjung untuk menjelajahi kekayaan alam dan budaya Desa Cemagi. Website ini memberikan pengalaman berwisata yang tak terlupakan, memperkuat pariwisata lokal, dan merangsang eksplorasi keindahan Desa Cemagi. Melalui proyek ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi positif dalam memajukan pariwisata lokal serta mempromosikan pesona Desa Cemagi.

Kata kunci : Desa Cemagi, Platform Website, Pariwisata, Informasi Wisata, Interaktif

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan modern menjadikan informasi berperan penting dalam setiap sektor kehidupan manusia (Enga, Y. M., Faizal, Edi., Suprawoto, T., Suryati, P., Sumiyatun. 2022). Tidak dapat dipungkiri bahwa adanya teknologi informasi sangat bermanfaat bagi banyak orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Apandi, Ahmad. 2023). Kehadiran teknologi membawa dampak besar dalam berbagai lini kehidupan, salah satunya pada bidang pariwisata (Pesik, Y. H., Tanusaputra, J. W., & Trisno, I. B. 2022). Pariwisata merupakan salah satu sektor yang menjanjikan sebagai peningkatan nilai tambah ekonomi terhadap sebuah produk khususnya aset pariwisata nasional baik alam, budaya atau buatan (Sephiana, N., Cahyani, L., Tahir, M., Dellia, P., & Aisyiah, J. 2022). Berbagai perubahan juga penting di sektor pariwisata secara otomatis ikut memengaruhi perkembangan kepariwisataan itu sendiri, mulai dari sektor pariwisata sampai kepada segala aktivitas yang ada di dalamnya (Kuswara, A., Supriatna, A. D., & Gunadhi, E. 2020). Salah satu desa wisata yang mengembangkan sektor pariwisata adalah desa cemagi.

Desa wisata merupakan salah satu atraksi wisata yang dapat dikembangkan serta memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat (Gautama, B. P., Yuliawati, A. K., Nurhayati, N. S., Fitriyani, E., & Pratiwi, I. I. 2020). Desa wisata atau *rural tourism* merupakan kawasan pedesaan yang memiliki berbagai macam atraksi wisata (alam, budaya dan minat khusus) yang dikemas sedemikian rupa untuk menarik minat wisatawan berkunjung

¹ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, ibariwidhiana@student.unud.ac.id

² Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, lg.astuti@unud.ac.id

³ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, rahningputri@unud.ac.id

Submitted: 10 April 2025

Revised: 29 April 2025

Accepted: 30 April 2025

(Prabowo, S. E., Hamid, D., & Prasetya, A. 2016). Desa Cemagi berlokasi di wilayah Kecamatan Mengwi, termasuk satu diantara 17 desa wisata di Kabupaten Badung Bali. Desa Wisata Cemagi telah ditetapkan sebagai Desa Wisata semenjak tahun 2018, berdasar SK Pemerintah Daerah (Diwyarthi, N. D. M. S., et al. 2024). Desa cemagi merupakan suatu desa yang memiliki potensi keunikan beragam, berupa alam pedesaan dan kehidupan sosial budaya masyarakat setempat (Mekarini, N. W., et al. 2024). Pesona alamnya yang memukau dan keberagaman budayanya menjadikan desa ini sangat diminati oleh para wisatawan. Namun, pencarian informasi yang lengkap mengenai potensi wisata di Desa Cemagi seringkali menjadi tantangan bagi wisatawan. Keterbatasan platform digital yang menyajikan informasi terkini dan mendalam tentang destinasi wisata di desa ini membuat pengunjung merasa kesulitan memahami semua yang ditawarkan.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan sebuah solusi inovatif seperti sebuah platform digital yang menyediakan informasi mendalam mengenai destinasi – destinasi wisata yang ada di Desa Cemagi. Platform yang ingin dibuat adalah sebuah website yang menyediakan informasi mendalam dan terkini mengenai destinasi wisata di Desa Cemagi. Website ini dirancang dengan tujuan utama untuk memberikan pengalaman interaktif kepada pengunjung, memungkinkan mereka menjelajahi keindahan Desa Cemagi secara lebih dekat dan mendalam. Alasan memilih platform website adalah aksesibilitas dan keterjangkauan yang dimilikinya. Tujuan utama dari aksesibilitas website (*website accessibility*) adalah untuk memastikan bahwa halaman-halaman pada suatu website bisa dengan mudah untuk diarahkan dan dibaca (Zhafirah, Burhanuddin Auliya, Januarita Dwi. 2022). Website dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dari mana saja dengan menggunakan perangkat apapun yang terhubung ke internet. Dengan menggunakan platform website, informasi mengenai destinasi wisata Desa Cemagi dapat sampai kepada wisatawan potensial di seluruh dunia tanpa batasan geografis atau waktu.

Melalui website interaktif dan informatif ini, kami berharap wisatawan tidak hanya memperoleh informasi mengenai objek wisata, tetapi juga mendapatkan gambaran yang jelas tentang budaya dan kehidupan masyarakat lokal. Kami akan menyediakan galeri foto dan peta interaktif yang memudahkan para pengunjung merencanakan kunjungan mereka. Dengan menyajikan informasi yang akurat, mendalam, dan menghibur, website ini diharapkan akan menjadi panduan wisata yang sangat bermanfaat bagi para pengunjung, menciptakan pengalaman berwisata yang tak terlupakan di Desa Cemagi.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang akan digunakan untuk menciptakan sebuah platform website informasi wisata di Desa Cemagi adalah dengan menggabungkan penelitian mendalam tentang destinasi wisata di desa tersebut dan pengembangan teknologi web. Pertama, tim akan melakukan survei langsung di Desa Cemagi untuk mengidentifikasi berbagai destinasi wisata yang ada, memahami keunikan setiap tempat, dan mendokumentasikan informasi yang relevan. Selanjutnya, informasi ini akan dikompilasi dan disusun dengan cermat untuk memastikan keakuratan dan keberagaman konten.

Sementara itu, dalam pengembangan teknologi web, tim akan menggunakan berbagai *tools* seperti React sebagai *Framework Javascript*, Vite sebagai *Build Tools*, serta TailwindCSS untuk *styling* website. Selain itu, teknologi responsive web design akan diterapkan agar website dapat diakses dengan lancar melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel pintar.

Metode pelaksanaan ini diarahkan untuk memastikan bahwa website yang dihasilkan tidak hanya informatif tetapi juga mudah diakses, menarik, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan pendekatan ini, diharapkan website dapat menjadi sumber informasi yang komprehensif dan interaktif tentang keindahan dan keunikan destinasi wisata di Desa Cemagi, mengundang para wisatawan untuk menjelajahi dan merasakan pesona desa tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada website yang berhasil dibuat, memiliki fitur berupa menampilkan beberapa destinasi wisata yang ada di Desa Cemagi. Tak hanya itu, website ini juga menampilkan detail informasi dari setiap destinasi wisata seperti lokasi, tarif parkir, serta galeri dari destinasi wisata.

Gambar 3.1. menunjukkan tampilan awal dari website wisata Desa Wisata Cemagi. Gambar tersebut juga menunjukkan navigasi menu dari website wisata Desa Wisata Cemagi.



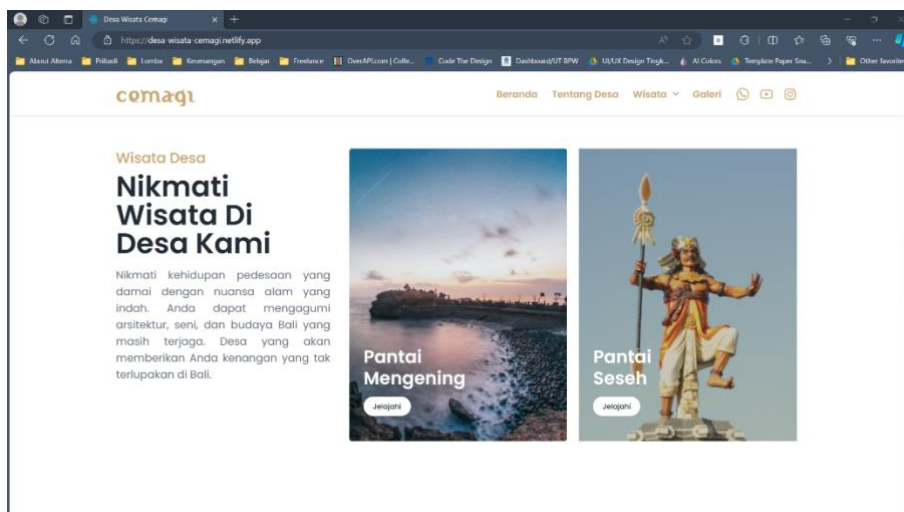
Gambar 3.1. tampilan awal website wisata desa wisata cemagi

Gambar 3.2. menunjukkan navigasi menu dari website seperti menu beranda, tentang desa, wisata dan juga galeri.



Gambar 3.2. tampilan navigasi menu website wisata desa wisata cemagi

Gambar 3.3. menunjukkan tampilan destinasi wisata desa yang ada di Desa Wisata Cemagi. Jika menekan tombol “jelajahi” pada salah satu destinasi maka akan diarahkan ke halaman detail dari destinasi wisata desa tersebut.



Gambar 3.3. tampilan destinasi wisata desa yang ada

Gambar 3.4. menunjukkan tampilan galeri dari wisata desa yang ada di Desa Wisata Cemagi



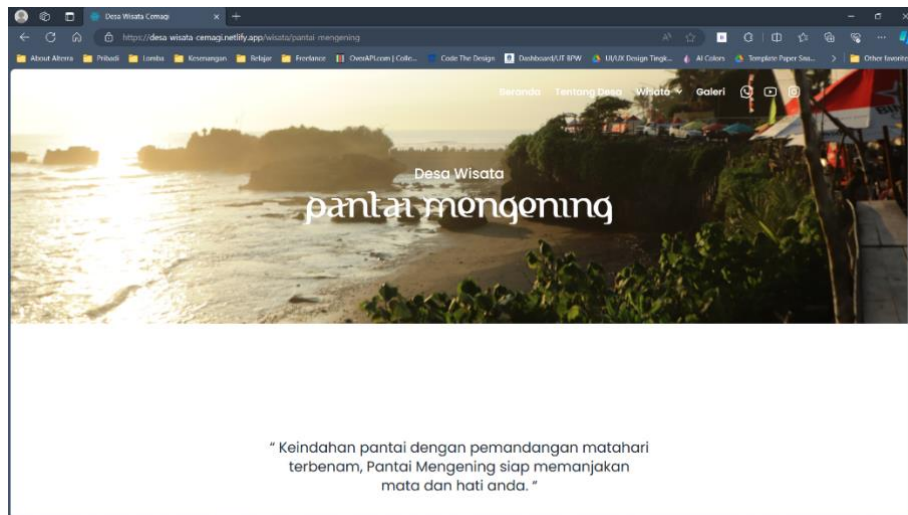
Gambar 3.4. tampilan galeri dari wisata desa yang ada

Gambar 3.5. menunjukkan tampilan halaman tentang desa yang membahas mengenai sejarah singkat dari desa wisata cemagi.



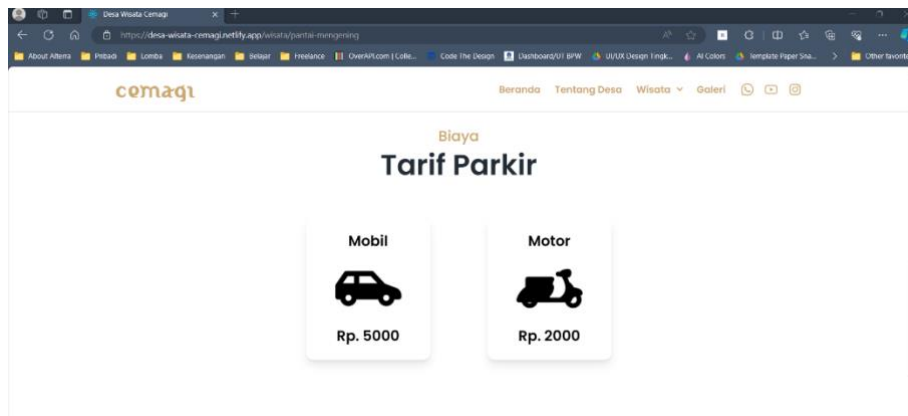
Gambar 3.5. tampilan halaman tentang desa wisata cemagi

Gambar 3.6. menunjukkan tampilan halaman detail dari salah satu destinasi wisata. Disini penulis mengambil salah satu contoh destinasi wisata adalah pantai mengening.



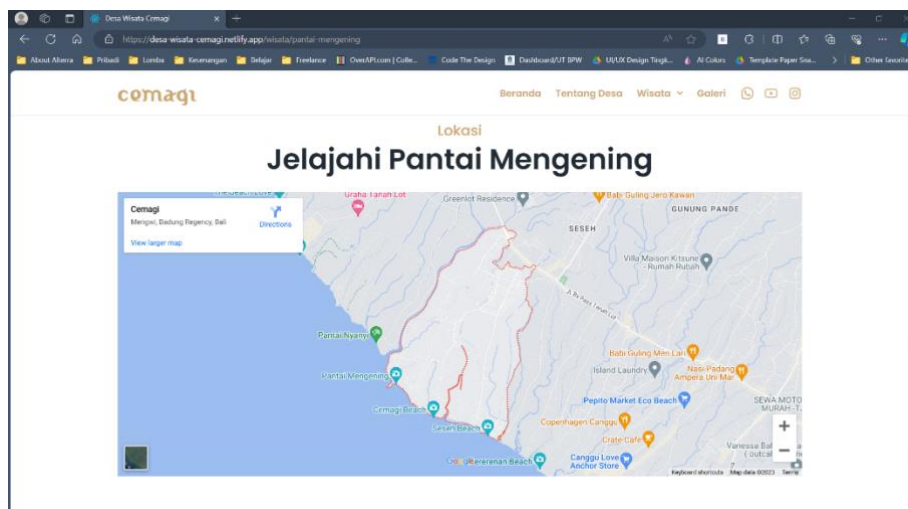
Gambar 3.6. tampilan awal wisata pantai mengening

Gambar 3.7. menunjukkan tampilan mengenai informasi biaya parkir dari destinasi wisata pantai mengening



Gambar 3.7. Tampilan informasi biaya parkir dari destinasi wisata pantai mengening

Gambar 3.8. menunjukkan tampilan mengenai informasi lokasi dari destinasi wisata pantai mengening



Gambar 3.8. Tampilan informasi lokasi dari destinasi wisata pantai mengening

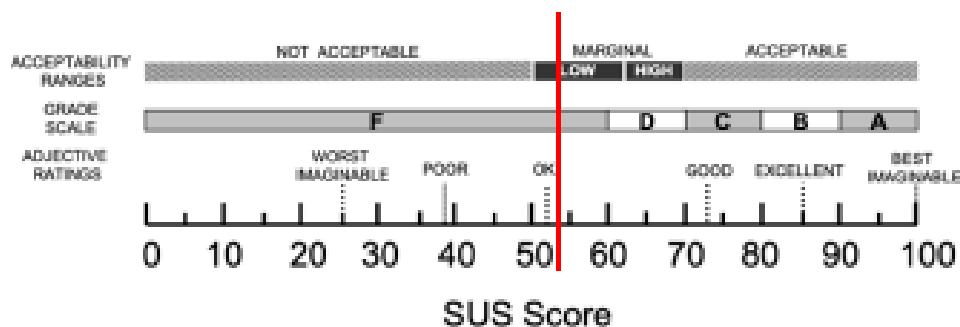
Setelah menyelesaikan pembuatan website, penulis kembali mendiskusikan hasilnya dengan pembimbing lapangan dan pihak perbekel desa cemagi. Mereka memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap website yang telah dibuat.

Pada gambar 3.9. menunjukkan *System Usability Scale* (SUS) sebagai indikator kesuksesan dari website yang telah dibuat. *System Usability Scale* merupakan sebuah metode pengujian usability suatu produk atau sistem yang dikemas dalam bentuk kuesioner. Skala kuesioner SUS ini menggunakan skala likert dengan lima skala. Penilaian pada skala 1 dapat diartikan pengguna merasakan ketidaksetujuan yang tinggi, sedangkan pada skala 5 dapat diartikan pengguna merasakan kesetujuan yang tinggi (Rinaldy Leonard, 2022). Proses penghitungan skor SUS memiliki aturan tersendiri. Untuk pernyataan bernomor ganjil, dihitung dengan mengurangi 1 dari skor yang diberikan (Persamaan 1). Sedangkan untuk pernyataan bernomor genap, dihitung dengan mengurangi skor yang diberikan dari 5 (Persamaan 2). Setelah itu, semua skor yang telah diubah dijumlahkan, dan hasilnya dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir (Persamaan 3).

Responden	Skor Hasil SUS											Nilai X2.5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	
R1	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	33	82,5
R2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5
R3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32	80
R4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	33	82,5
R5	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28	70
	Skor Rata-Rata											78.5

Gambar 3.9. Skor Hasil SUS

Ketika skor SUS telah didapatkan maka akan melakukan pengukuran indikator penilaian skor SUS. Apabila skor SUS yang didapatkan berada dibagian *accaptable* maka website yang telah dibuat dapat dikategorikan sukses. Dikarenakan skor rata-rata SUS yang didapatkan 78,5, berdasarkan pengukuran indikator skor SUS pada gambar 3.10. maka website yang dibuat dinyatakan *acceptable* atau dapat dikatakan sukses.



Gambar 3.10. Indikator skor SUS

4. KESIMPULAN

Platform website wisata desa wisata cemagi sudah berhasil dibuat dan diimplementasikan di Desa Cemagi. Website ini menyajikan informasi yang akurat dan menarik mengenai destinasi wisata di desa tersebut. Website ini bukan hanya sekadar sumber informasi, tetapi juga wadah interaktif yang menghubungkan pengunjung dengan kekayaan alam dan budaya Desa Cemagi. Hasil evaluasi berdasarkan penilaian *System Usability Scale*, menunjukkan bahwa website telah mencapai standar yang diinginkan. Dengan demikian, perancangan website ini bukan hanya menjadi langkah maju dalam membangun pariwisata lokal, tetapi juga merupakan upaya konkret dalam melestarikan dan mempromosikan keindahan Desa Cemagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Perbekel Desa Cemagi beserta seluruh staf yang ada di Kantor Perbekel Desa Cemagi atas bimbingan, dukungan, dan bantuan yang luar biasa dalam proses pembuatan website wisata ini. Penulis berharap website ini tidak hanya menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi pengunjung, tetapi juga menjadi alat promosi yang efektif untuk mengangkat potensi wisata Desa Cemagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apandi, Ahmad. (2023). PEMBUATAN WEBSITE SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA MENGGUNAKAN PENDEKATAN OBJECT ORIENTED ANALYSIS AND DESIGN (OOAD). Jurnal Teknik dan Science. Vol. 2(2), 23-33.
- Diwyarthi, N. D. M. S., et al. (2024). Pendampingan Penguatan Minat dan Keterampilan Masyarakat Desa Wisata dalam Era Industry 4.0 dan Society 5.0. Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat. Vol. 2(2), 198-208.
- Enga, Y. M., Faizal, Edi., Suprawoto, T., Suryati, P., Sumiyatun. (2022). SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN NAGEKEO BERBASIS WEBSITE. Journal Speed. Vol. 14(3), 68-74.
- Gautama, B. P., Yulhawati, A. K., Nurhayati, N. S., Fitriyani, E., & Pratiwi, I. I. (2020). Pengembangan Desa Wisata melalui Pendekatan Pemberdayaan Masyarakat. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol. 1(4), 355-369.
- Kuswara, A., Supriatna, A. D., & Gunadhi, E. (2020). Sistem Informasi Wisata Pantai Berbasis Web Di Kabupaten Garut. Jurnal Algoritma. Vol. 16(2), 201–207.
- Mekarini, N. W., et al. (2024). The role of women in enhancing economic standards in rural areas through the implementation of waste reform in Desa Cemagi. Journal Community Empowerment. Vol. 9(2), 312-321.
- Pesik, Y. H., Tanusaputra, J. W., & Trisno, I. B. (2022). Sistem Informasi Pemandu Wisata Berbasis Website. Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI). Vol. 5(6), 998–1007.
- Prabowo, S. E., Hamid, D., & Prasetya, A. (2016). Analisis Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Desa Wisata (Studi Pada Desa Pujonkidul Kecamatan Pujon Kabupaten Malang). Jurnal Administrasi Bisnis (JAB). Vol. 33(2), 18-24.
- Rinaldy Leonard, V., Zaman, B., Bahri, S., Informatika, T., & Kharisma Makassar, S. (2022). PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE LELANGYUK MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN. JTRISTE, Vol. 9(1), 31–45.
- Sephiana, N., Cahyani, L., Tahir, M., Dellia, P., & Aisyiah, J. (2022). Sistem Informasi Wisata Kuliner Sebagai Referensi Pengenalan Objek Wisata Madura Berbasis Website. Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika. Vol. 9(1), 29–39.
- Zhafirah, Burhanuddin Auliya, Januarita Dwi. (2022). Analisis Aksesibilitas 10 Website E-Commerce Menggunakan Metode Fuzzy Analytical Hierarchy Process Dan Simple Additive Weighting. Journal of Informatics, Information System, Software Engineering and Applications. Vol. 4(2), 80-94.

Halaman ini sengaja dikosongkan