

## SISTEM GAUNGGUWANG SEBAGAI PENYEDIA INFORMASI DESA GUWANG BAGI PARA WISATAWAN

D.A.P.D. Pramesti<sup>1</sup>, I.W. Santiyasa<sup>2</sup>, dan I.G.N.A.C. Putra<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Desa Guwang merupakan salah satu desa yang saat ini sedang berusaha untuk mengembangkan potensi wisatanya karena Desa Guwang memiliki banyak objek wisata seperti *Hidden Canyon* Beji Guwang, Taman Asoka, *Hidden Mini Zoo*, dan Pasar Seni Guwang. Untuk mengembangkan potensi tersebut, informasi dari tempat-tempat wisata itu harus tersedia agar pihak desa dan pengelola tempat wisata dapat melakukan promosi sehingga para wisatawan tidak merasa kekurangan informasi ketika mereka ingin mengunjunginya. Informasi-informasi penting seperti harga tiket masuk, jam operasional, dan titik lokasi dapat disajikan dalam sebuah sistem berbasis *website*. Melalui *website* ini, para wisatawan dapat membeli tiket tempat wisata secara daring. Tak hanya itu, terdapat informasi lain yang disajikan dalam *website* ini, di antaranya berita harian Guwang, profil Desa Guwang, dan informasi kuliner yang ada di Desa Guwang. Sistem yang diberi nama GaungGuwang ini akan membantu pihak desa dan pengelola tempat wisata untuk mengembangkan potensi wisata mereka.

**Kata kunci :** Desa Guwang, wisata, GaungGuwang, sistem berbasis *website*

### ABSTRACT

Guwang Village is one of the villages developing its tourism potential because Guwang Village has many tourist attractions such as Hidden Canyon Beji Guwang, Asoka Park, Hidden Mini Zoo, and Guwang Art Market. To develop this potential, information from tourist attractions must be available so that the village and tourism managers can carry out promotions so that tourists do not feel a lack of information when they want to visit them. A website-based system can present important information such as ticket prices, operating hours, and location points. Through this website, tourists can buy tickets for tourist attractions online. Besides that, there is other information presented on this website, including Guwang daily news, profiles of Guwang Village, and culinary information in Guwang Village. The system, named GaungGuwang, will help the village and tourism managers to develop their tourism potential.

**Keywords:** Guwang Village, tourism, GaungGuwang, website-based system

---

<sup>1</sup> *Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, dwayuputri35@gmail.com.*

<sup>2</sup> *Universitas Udayana.*

<sup>3</sup> *Universitas Udayana.*

*Submitted: 7 November 2022*

*Revised: 25 November 2022*

*Accepted: 27 November 2022*

## 1. PENDAHULUAN

Bali merupakan sebuah pulau yang digemari oleh para wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata. Banyak faktor yang memengaruhi para wisatawan untuk datang ke Pulau Bali, seperti keindahan alamnya, keberagaman seni dan budayanya, dan lain-lain. Bali memiliki beberapa kabupaten yang selalu dijadikan destinasi pariwisata, salah satunya adalah Kabupaten Gianyar. Kabupaten Gianyar merupakan salah satu kabupaten di Bali yang namanya telah dikenal oleh para wisatawan, baik lokal maupun internasional karena memiliki daya tariknya tersendiri. Pemerintah Kabupaten Gianyar mengeluarkan SK nomor 29 tahun 1988 tanggal 10 Februari 1988 sebagai peraturan untuk menetapkan objek-objek wisata yang terletak di Kabupaten Gianyar. Adapun objek-objek wisata tersebut yaitu objek wisata dengan nuansa alam, objek wisata museum, objek wisata yang berasal dari peninggalan sejarah maupun peninggalan purbakala, objek wisata berbasis pusat kesenian, kerajinan, dan lain-lain. Desa Guwang merupakan salah satu desa yang memiliki keberagaman objek-objek wisata tersebut.

Desa Guwang merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar. Desa Guwang memiliki beberapa objek wisata dari 46 objek wisata yang disebutkan dalam SK nomor 29 tahun 1988 tanggal 10 Februari 1988, antara lain *Hidden Canyon* Beji Guwang, Pasar Seni Guwang, Bali *Mini Zoo*, dan Taman Asoka (Taman Lebah). Akan tetapi, belum banyak informasi yang beredar mengenai tempat-tempat wisata tersebut, seperti harga tiket, jam operasional, titik lokasi, dan lain-lain. Tentu saja hal ini akan membuat para wisatawan merasa kekurangan informasi ketika ingin mengunjungi tempat-tempat tersebut. Selain itu, Desa Guwang belum memiliki *website* resmi untuk memperkenalkan desa mereka kepada para wisatawan. Maka dari itu, dirancangkah sebuah desain antarmuka dari sistem bernama GaungGuwang yang dapat membantu para wisatawan untuk mengenal tempat-tempat wisata yang berada di Desa Guwang. Selain tempat wisata, sistem ini juga akan memberikan informasi kepada para wisatawan seperti berita harian Desa Guwang, profil dari Desa Guwang, dan tempat-tempat kuliner yang ada di Desa Guwang. Di samping itu, melalui sistem ini, para wisatawan juga dapat memesan tiket ke tempat-tempat wisata yang ada di Desa Guwang secara daring. Sistem ini diharapkan dapat dikembangkan untuk membantu para wisatawan ketika ingin berkunjung ke Desa Guwang dan pihak desa yang sedang mengembangkan potensi wisata.

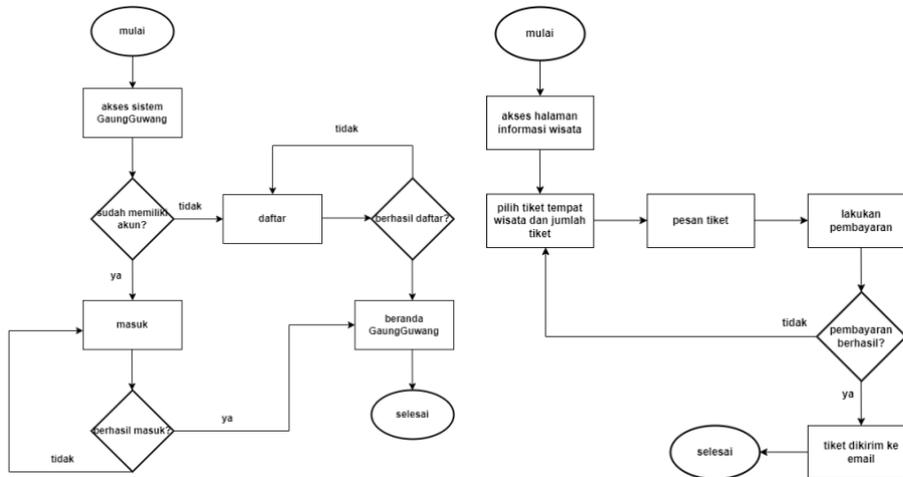
## 2. METODE PELAKSANAAN

Untuk mendesain antarmuka Sistem GaungGuwang, hal pertama yang dilakukan adalah membuat alur dari fitur-fitur yang terdapat dalam sistem tersebut dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan sistem. Setelah membuat alur dari sistem, antarmuka dari Sistem GaungGuwang akan didesain sesuai dengan alur yang telah dibuat. Jika desain dari antarmuka sistem telah selesai dibuat, maka antarmuka tersebut akan diberikan kepada pihak CV. Avatar Solution yang selanjutnya akan disosialisasikan kepada pihak Desa Guwang dan para wisatawan sehingga dapat digunakan. Alur dari metode pelaksanaan dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Alur Metode Penelitian

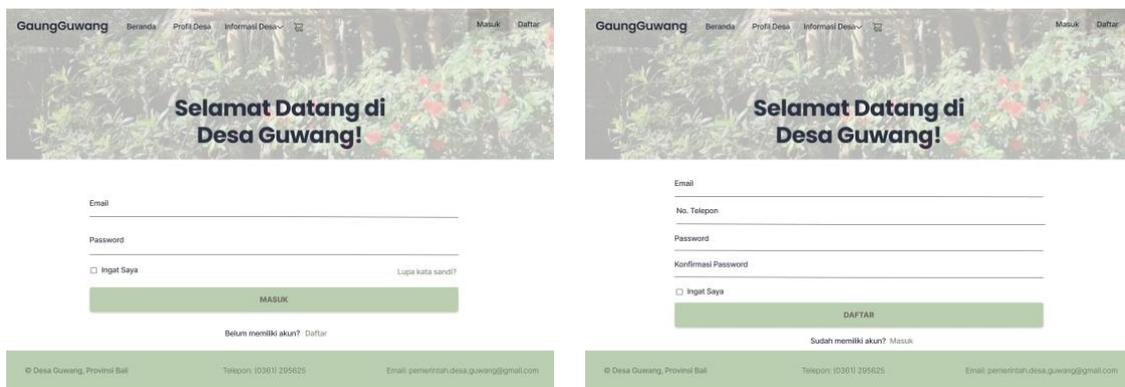
Alur yang dibuat dalam Sistem GaungGuwang merupakan alur dari dua fitur utama, yaitu alur dari fitur masuk dan daftar serta alur dari fitur transaksi. Ketika pengguna akan menggunakan sistem untuk pertama kali, pengguna dapat melakukan masuk jika telah memiliki akun atau daftar jika belum memiliki akun. Selanjutnya, pengguna dapat memesan tiket masuk dari tempat wisata yang ada, lalu sistem akan mengkonfirmasi pembayaran. Jika berhasil, maka tiket akan dikirimkan secara daring melalui email. Alur dari kedua fitur tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Alur dari Fitur Login, Register, dan Transaksi

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

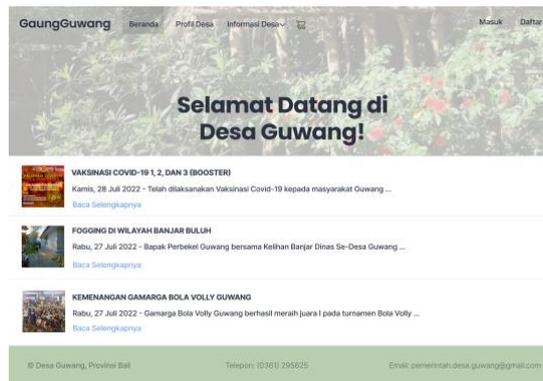
Sebelum menggunakan sistem GaungGuwang, para wisatawan atau pengguna dapat masuk ke sistem login jika sudah memiliki akun ataupun daftar jika belum memiliki akun. Tampilan dari kedua fitur tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Tampilan Fitur Daftar dan Masuk

Setelah berhasil masuk ke sistem, akan sistem akan menampilkan beranda yang berisi berita-berita harian yang ada di Desa Guwang. Tampilan fitur beranda dapat dilihat pada Gambar 3.3.

## Sistem GaungGuwang sebagai Penyedia Informasi Desa Guwang bagi Para Wisatawan



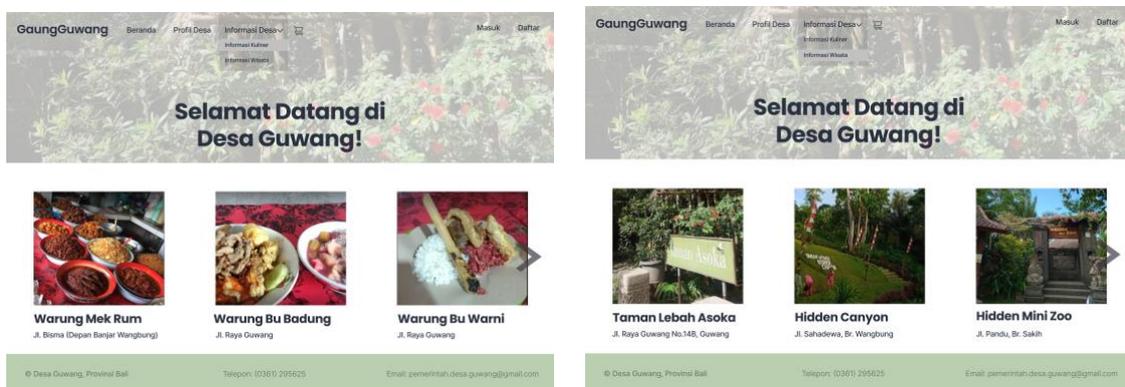
Gambar 3.2 Tampilan Fitur Beranda

Selanjutnya, terdapat fitur profil desa yang berisi tentang informasi umum mengenai Desa Guwang, seperti maskot, luas wilayah, batas desa, dan lain-lain. Tampilan fitur profil desa dapat dilihat pada Gambar 3.4.



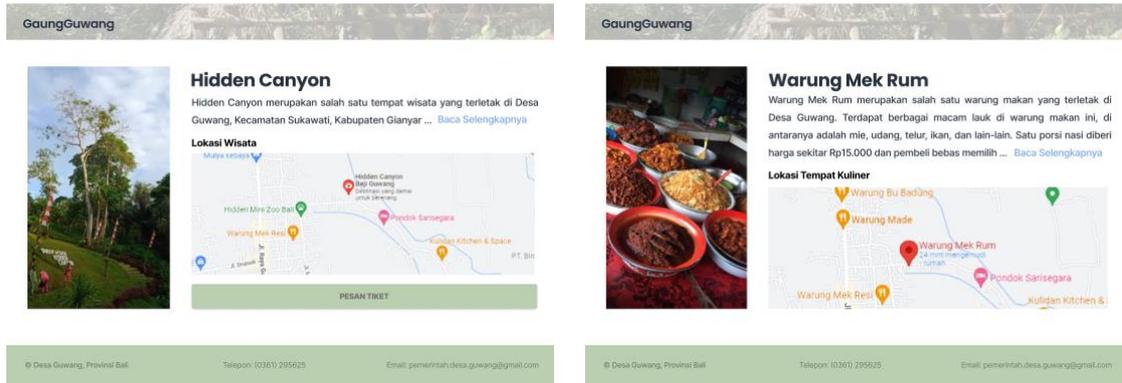
Gambar 3.3 Tampilan Fitur Profil Desa

Untuk mengetahui informasi yang terdapat di Desa Guwang, seperti informasi kuliner atau tempat wisata, para wisatawan dapat mengklik fitur informasi, lalu memilih informasi mana yang diinginkan. Tampilan dari kedua fitur tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.5.



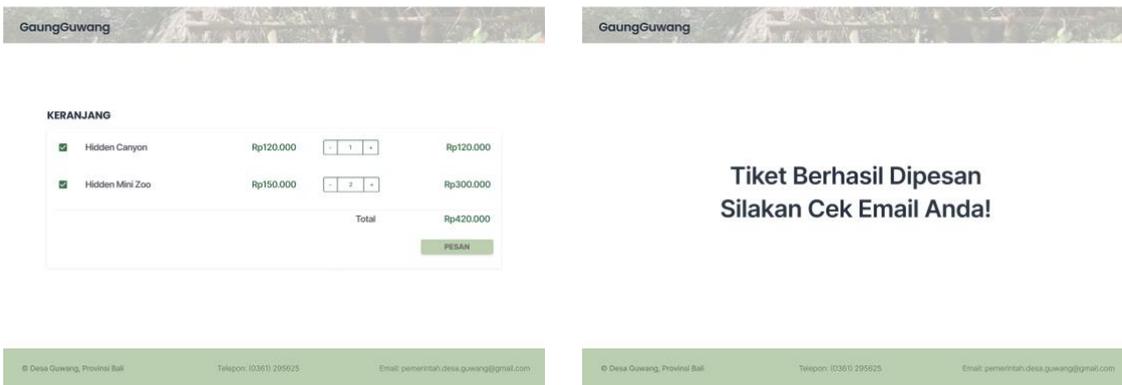
Gambar 3. 4 Tampilan Fitur Informasi Kuliner dan Informasi Wisata

Jika para wisatawan mengklik salah satu gambar yang ada di katalog, maka akan muncul informasi yang lebih detail. Tampilan dari detail informasi dapat dilihat pada Gambar 3.7.



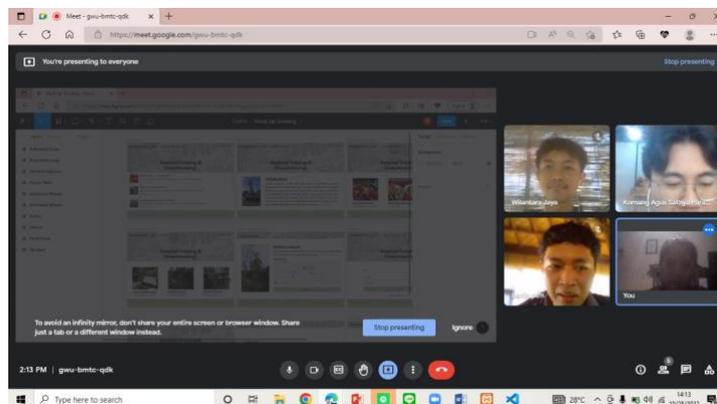
Gambar 3. 5 Detail Informasi Wisata dan Informasi Kuliner

Jika para wisatawan mengklik tombol pesan tiket yang berada di fitur informasi wisata, maka sistem akan langsung menuju fitur keranjang untuk memesan tiket dari masing-masing tempat wisata. Lalu, setelah berhasil memesan tiket, sistem akan menampilkan bahwa tiket telah berhasil dipesan dan dikirim ke email pengguna. Tampilan dari fitur keranjang dan berhasil memesan tiket dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3. 6 Tampilan Fitur Keranjang dan Berhasil Dipesan

Dokumentasi penyerahan sistem GaungGuwang kepada pihak CV. Avatar Solution dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3. 7 Dokumentasi Penyerahan Sistem GaungGuwang

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Desain antarmuka dari sistem GaungGuwang telah berhasil dibuat dan diserahkan kepada CV. Avatar Solution. Dari desain antarmuka yang telah dibuat, sistem ini diharapkan dapat dikembangkan lagi sehingga bisa digunakan sebagaimana mestinya. Selain itu, agar sistem ini dapat diketahui oleh lebih banyak wisatawan, Desa Guwang dapat mempromosikannya melalui media sosial resmi Desa Guwang, seperti Facebook, Instagram, dan lain-lain.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih diberikan kepada pihak jurusan teknik informatika, terutama dosen pembimbing akademik Drs. I Wayan Santiyasa, M.Si., serta pembimbing selama melaksanakan praktek kerja lapangan yang telah memberikan dukungan kepada kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam membuat sistem berbasis *website* untuk meningkatkan potensi wisata Desa Guwang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adnyana, I. G. and K. Suryati (2021). Implementasi Automatic Hand Sanitizer/Anti Bacteria dalam Masa Covid-19 di Desa Guwang Sukawati. *Jurnal PKM Widya Mahadi*. **Vol. 1:2**, pp. 21-29.
- Anggreswari, N. P. Y. and A. A. R. Jayaningsih (2018). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Objek Wisata Hidden Canyon Beji Guwang. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*. **Vol. 4:1**, pp 30-40.
- Lubis, R. F. (2017). Perancangan Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Menggunakan User Centered Design dalam Pembelajaran Keragaman Budaya. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*. **Vol. 4:1**, pp 1-6.
- Muliawati, A. *et all* (2021). Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa dengan Metode Goal-Directed Design. *Jurnal Ilmiah MATRIK*. **Vol. 23:2**, pp 229-238.
- Pamungkas, M. G. R., A. Muliawati, and A. O. Indarso (2021). Perancangan User Interface Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode Goal-Directed Design (Studi Kasus: Desa Sukamanah). *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SEMANIKA)*. pp 1-9.
- Parwita, W. G. S., R. A. Mutiarani, and I. N. W. Adnyana (2021). Implementasi Aplikasi Sistem Informasi Desa dan Kependudukan Berbasis Web di Desa Kukuh Kerambitan. *Jurnal Widya Laksana*. **Vol. 10:1**, pp 27-32.
- Raharja, K. A. and L. P. Mahyuni (2021). Model Pengelolaan Bisnis Obyek Wisata Hidden Canyon di Bali Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana dan Sustainability. *Jurnal Muara Ilmu Ekonomi dan Bisnis*. **Vol. 5:2**, pp 433-446.
- Risti, F. E. and I. P. Anom (2018). Potensi Hidden Canyon Beji Guwang Sebagai Daya Tarik Wisata Alam di Desa Guwang Kecamatan Sukawati, Gianyar. *Jurnal Destinasi Pariwisata*. **Vol. 5:2**, pp 269-273.
- Siwi, K. D. P., A. Triayudi, and Sumiati (2018). Aplikasi E-Ticketing Pariwisata di Kabupaten Serang Berbasis Web. *Seminar Nasional Rekayasa Teknologi Informasi*. pp 189-195.
- Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata.