

# Website Destinasi Wisata Di Kabupaten Karanganyar Dengan Wordpress

**Devi Rizki Zahrahwani**

*Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Pratama Mulia Surakarta*

devirizki9@gmail.com

---

## **ABSTRACT**

*Tourism websites in Karanganyar Regency are used as a tool to deliver information and new tourism promotion media in Karanganyar Regency to people who want to know new and populer toursin Karanganyar Regency. The website is one form of regional tourism promotion in Karanganyar Regency, in order to attract tourist to visit the Karanganyar Regency. This website is useful as an information and as a place for tourism promotion in Karanganyar Regency. Themore tourist visiting, the income of surrounding community and regional income will increase. Methods of research carried out direct observation, interview with the government and through mass media related to the issue raised. Touris website in Karanganyar Regency are made using WordPress and with MySQL database and the time of research began in April 2019.*

**Keyword** : Website Destinasi, WordPress, MySQL database.

## **I. PENDAHULUAN**

Pariwisata atau *tourism* adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan dari suatu tempat menuju tempat lain yang bersifat sementara. Biasanya dilakukan oleh orang yang ingin menyegarkan pikiran setelah bekerjadan memanfaatkan waktu libur dengan menghabiskan waktu bersama orang terdekat untuk berekreasi. Potensi objek wisata di setiap daerah berbeda-beda tergantung keadaan geografis dan kebudayaan suatu daerah. Hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan untuk datang berkunjung dan menikmati objek wisata tersebut.

Industri pariwisata di Indonesia khususnya di Kabupaten Karanganyar banyak memberi peran penting bagi perekonomian daerah karena dapat memberikan pemasukan dana bagi pemerintah

setempat sehingga menambah lapangan kerja bagi masyarakat sekitar obyek wisata. Misalnya, adanya pedagang kecil seperti pedagang makanan ringan dan penjual cinderamata yang dapat mengurangi angka pengangguran dan kemiskinan. Industri pariwisata secara tidak langsung memberi peran penting bagi perkembangan budaya Indonesia karena dengan adanya sebuah obyek wisata maka dapat memperkenalkan keanekaragaman budaya yang dimiliki suatu negara.

Kabupaten Karanganyar adalah sebuah wilayah di Jawa Tengah yang berada di lereng barat Gunung Lawu, sehingga mempunyai pesona pariwisata alam yang begitu banyak. Banyak alternatif tempat wisata yang bisa dikunjungi di Kabupaten Karanganyar antara lain Air Terjun Parang Ijo, Air Terjun Jumog, Air Terjun Sewawar, Air Terjun Sedinding, Taman

Pancasila, Candi Cetho, Candi Suku, Alun-alun Karanganyar, Lembah Semilir dan masih banyak potensi wisata yang belum diketahui oleh publik. Berbagai alternatif wisata tersebut nyatanya belum mampu menarik banyak wisatawan bahkan wisatawan asing.

Hal tersebut dikarenakan media promosi yang digunakan untuk memberi informasi kepada masyarakat tentang pariwisata di Kabupaten Karanganyar seperti siaran televisi, *internet*, radio dan media tulis belum tentu membuat masyarakat untuk tertarik berkunjung ke tempat pariwisata di Kabupaten Karanganyar. Permasalahan tersebut juga dikarenakan belum sempurnanya kerjasama antara dinas Pariwisata Kabupaten Karanganyar dengan pihak tempat-tempat wisata dan transportasi wisata yang ada. Sehingga ada beberapa tempat wisata yang belum sepenuhnya diketahui oleh publik.

Permasalahan inilah yang membuat penulis ingin membuat sebuah media promosi yang berupa *website* yang berisi berbagai macam tempat destinasi pariwisata yang berada di Kabupaten Karanganyar. *Website* adalah suatu halaman *web* yang saling berhubungan yang umumnya berada pada *server* yang sama berisikan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok atau organisasi. Karena dengan menggunakan *website*, diharapkan masyarakat dari berbagai daerah di Indonesia dapat mengetahui potensi-potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Karanganyar.

Banyaknya program aplikasi yang mendukung pembuatan *website* membuat penulis memilih *WordPress* untuk membuat *website* diatas. Karena *WordPress* adalah program yang ringan sehingga mampu beroperasi di komputer berspesifikasi rendah dan juga *WordPress* mendukung banyak bahasa pemrograman. Pembuatan *website* dilakukan dengan cara melakukan pengambilan gambar dan video di tempat yang akan di promosikan dan menambahkan teks dan gambar yang menarik

sehingga pembaca *website* merasa ingin segera berkunjung ke Kabupaten Karanganyar.

Permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini berdasarkan penjelasan sebelumnya adalah kurang maksimalnya iklan pariwisata di Kabupaten Karanganyar. Permasalahan tersebut tentu saja dapat diselesaikan dengan menambah iklan di dunia maya dengan membuat sebuah *web*. Dari situlah yang menjadi latar belakang penulis membuat “**Website yDestinasi Wisata Kabupaten Karanganyar Dengan WordPress**”.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Pariwisata

Menurut Yoeti (2015), Pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri atau diluar negeri, meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain untuk sementara waktu mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya, dimana ia memperoleh pekerjaan tetap.

Pengembangan pariwisata adalah suatu usaha untuk mengembangkan atau memajukan objek wisata agar objek wisata tersebut lebih baik dan lebih menarik ditinjau dari segi tempat maupun benda-benda yang ada di dalamnya untuk dapat menarik minat wisatawan untuk mengunjunginya.

### B. Internet

Menurut Hannif Sofia dan Budhi Prianto (2015 : 1), *internet* merupakan kumpulan dari jutaan komputer diseluruh dunia yang terkoneksi satu sama lain. Media koneksinya bisa melalui sambungan telepon, serat optik (*fiber optic*), kabel koaksial (*coaxial cabel*), satelit atau dengan koneksi *wireless*.

Menurut Hannif Sofia dan Budhi Prianto (2016 : 6), *international network* atau *internet* terdiri atas ratusan ribu jaringan lebih kecil yang menghubungkan organisasi pendidikan, komersial, militer bahkan perorangan. Susunan

seperti ini dinamakan jaringan *server* atau *client*. Komputer *client* adalah komputer yang meminta data atau layanan. *Server* atau *host* komputer adalah komputer pusat penyedia data atau layanan yang diminta. Ketika komputer *client* meminta misalnya informasi beragam penerbangan dan harga tiket ke komputer *server*, komputer *server* mengirim informasi tersebut kembali ke komputer *client*.

### C. Website

Pengertian *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *WorldWideWeb* (WWW) di *internet*. *Website* pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy John, Tim Berners-Lee. Pada 1991 *website* terhubung dengan jaringan. Tujuan dari dibuatnya *website* pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja.

#### 1) Konsep Dasar Web

*Web* Merupakan fasilitas *hiperteks* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya. Ada 2 kategori dalam perograman *web*, yaitu pemrograman *ServerWeb* dan *ClientWeb*. Pada pemrograman *ServerSide*, perintah-perintah program (*script*) dijalankan di *serverweb*, kemudian hasil dikirimkan ke *browser* dalam bentuk HTML biasa. Adapun pada *ClientSide*, perintah program dijalankan pada *browserweb* sehingga ketika klien meminta dokumen *script*, maka *script* dapat di-download dari *server* kemudiandijalankan pada *browser* yang bersangkutan.

#### 2) World Wide Web

*World Wide Web*, biasa lebih terkenal disingkat sebagai WWW adalah suatu ruang informasi yang dipakai oleh pengenal global yang disebut Pengidentifikasi Sumber Seragam untuk mengenal pasti sumber daya berguna. WWW sering dianggap sama dengan *Internet* secara

keseluruhan, walaupun sebenarnya ia hanyalah bagian daripada *Internet*.

### 3) Domain

*Domain* adalah sebuah *string* pengenal yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *server* seperti *web server* atau *mailserver* pada sebuah jaringan komputer ataupun *internet* agar mudah untuk diakses oleh *user*.

### D. Web Programing

#### 1) WordPress

*WordPress* merupakan penerus resmi dari *software b2/cafelog* yang dikembangkan oleh Michel Valdrighi dan merupakan aplikasi sumber terbuka atau biasa disebut *Open Source* yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog atau *Blog Engine*. Nama *WordPress* diusulkan oleh Christine Selleck yang merupakan teman dekat Matt Mullenweg yang merupakan pendiri sekaligus pengembang *WordPress*.

#### 2) Content Manajemen System (CMS)

*Content Manajemen System* atau CMS adalah *software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi dari suatu situs *web*.

Elemen CMA digunakan untuk mengelola konten yang mungkin tidak memiliki pengetahuan mengenai HTML untuk mengelola pembuatan, perubahan, dan penghapusan isi dari suatu situs *web* tanpa perlu memiliki keahlian sebagai seorang *webmaster*.

#### 3) MySQL

*MySQL* adalah sebuah perangkat lunak *Database Management System* atau DBMS yang multialur, multipengguna, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL* AB membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus di mana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

#### 4) Apache

Server HTTP *Apache* atau Server *Web/WWW Apache* adalah *server web* yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs *web*. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas *web/www* ini menggunakan HTTP.

#### 5) PHP Myadmin

*PhpMyAdmin* merupakan bagian untuk mengelola basis data *MySQL* yang ada di komputer. Untuk membukanya, buka *browser* lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpmyadmin>, maka akan muncul halaman *phpMyAdmin*. Di situ nantinya seseorang bisa membuat (*create*) basis data baru, dan mengelolanya.

#### 6) XAMPP

*XAMPP* adalah *software webserver apache* yang didalamnya tertanam *server MySQL*, yang didukung dengan bahasa pemrograman *PHP* untuk membuat *website* yang dinamis. *XAMPP* sendiri mendukung dua sistem operasi yaitu Windows dan Linux. Untuk OS Linux, proses penginstalan menggunakan *commandline* sedangkan untuk OS Windows proses penginstalan menggunakan *interfacce grafis*, sehingga penginstalan menjadi lebih mudah dan cepat.

### III. METODOLOGI

Dalam pelaksanaan pembuatan *website* pariwisata ini membutuhkan beberapa alat dan bahan diantaranya komputer atau laptop dengan spesifikasi standar, dibutuhkan pula beberapa *software* khusus yang akan digunakan dalam pembuatan *website* pariwisata ini. Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Karanganyar. Penulis memilih Kabupaten Karanganyar karena Kabupaten Karanganyar mempunyai potensi pariwisata yang begitu besar dan sebagian belum tersorot oleh media, sehingga banyak obyek wisata baru yang belum diketahui oleh wisatawan.

## A. Metode Pembuatan Website

### 1) Karakteristik Calon Pengakses

Calon pengakses dari *website* destinasi wisata di kabupaten Karanganyar dengan *WordPress* adalah mereka yang ingin menghabiskan liburan bersama orang terdekat di Kabupaten Karanganyar.

### 2) Klasifikasi Menu Utama

Pembagian menu dibagi menjadi 5 menu yang berdasarkan kabar terbaru, obyek wisata baru, obyek wisata unggulan, *contact person* dan profil pembuat *web*. yaitu Karanganyar News, Wisata Baru, Wisata Unggulan, Hubungi Kami, Tentang.

### 3) Perancangan Aplikasi

Perancangan *website* destinasi wisata di Kabupaten Karanganyar dengan *WordPress* adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan materi pembuatan *website*.
- b. Pembuatan menu *website*.
- c. Pemberian informasi yang berkaitan dengan destinasi wisata.
- d. Pembuatan alamat *website*.
- e. Pengaksesan *website* oleh *user*

### 4) Implementasi

*Website* destinasi wisata di Kabupaten Karanganyar dengan *WordPress* digunakan sebagai alat bantu atau sebagai media promosi pariwisata di Kabupaten Karanganyar khususnya destinasi wisata baru yang belum diketahui banyak wisatawan domestik maupun wisatawan asing agar lebih mudah memilih tempat untuk menghabiskan masa liburan bersama orang terdekat.

## B. Perancangan System

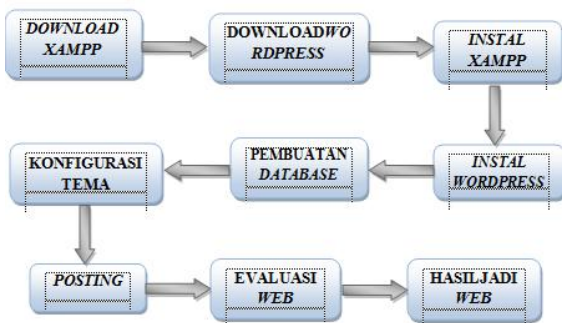
1. Pengumpulan materi: pengumpulan materi pembuatan *website* berupa foto, alamat, denah lokasi, video serta informasi mengenai biaya masuk tempat wisata, biaya sewa penginapan dan kendala yang ada.

2. Pembuatan menu *website*: pembuatan menu navigasi di dalam *website* untuk memandu *user* dalam pengaksesan dan penggunaan *website*.
3. Pemberian informasi: pemberian informasi untuk menjadikan sumber pengetahuan dan menjadi media sosialisasi bagi calon pengunjung agar lebih mudah dalam melakukan kunjungan wisata.
4. Pembuatan alamat *website*: sebagai pengidentifikasi sebuah dokumen di situs *website* dan untuk memudahkan, penamaan dan memudahkan untuk mengingat suatu alamat *website*.
5. Pengaksesan *website*: sebagai media untuk mempermudah *sharing* konten serta informasi dengan *user*.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Tahap Pengerjaan

Dalam pengerjaan *website* pariwisata, agar dapat berjalan lancar dan terstruktur dengan baik, maka perlu dibuat sebuah rancangan berupa diagram alur yang menggambarkan alur atau jalannya proses pembuatan yang berupa langkah-langkah pengerjaan. Diagram alur tahapan pembuatan *website* pariwisata.

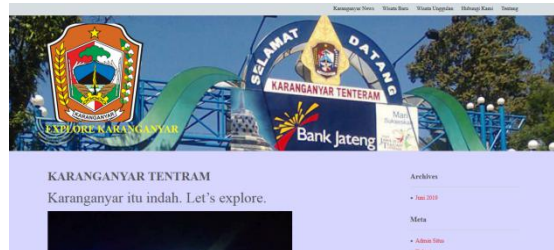


##### B. Hasil Website

Setelah melewati berbagai tahap instalasi dan konfigurasi, dimulai dari proses *download* berbagai komponen hingga *posting* konten yang ada didalam *website* hingga *website* siap untuk digunakan. Berikut merupakan tampilan yang akan *user* lihat.

##### 1) Halaman Utama

Halaman ini yang akan tampil saat pertama kali *website* di akses. *User* secara otomatis akan masuk kedalam halaman ini. Di halaman ini, kita bisa melihat keseluruhan konten yang ada didalam *website* ini.



##### 2) Menu Web

Berikut merupakan tampilan *menu* yang ada di *website*. Memudahkan *user* untuk memilah informasi apa saja yang ingin dilihat. Sehingga mempersingkat waktu yang diperlukan untuk mencari informasi yang diinginkan.



##### 3) Isi konten

Konten dari *website* ini berupa destinasi wisata baru, wisata unggulan ataupun berita mengenai pariwisata di Kabupaten Karanganyar.



#### V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan penelitian yang telah dilakukan terhadap purwarupa sistem keamanan *locker* laboratorium dengan *auto id* RFID berbasis dan biometri sebagai akses yang

terintegrasi, dapat disimpulkan bahwa sistem yang telah dirancang dapat melakukan perekaman data akses dengan baik dan data tersebut berhasil diintegrasikan dengan basis data, dengan memanfaatkan jaringan *WiFi* sebagai sarana pengiriman data. Perangkat keamanan *locker* ini yang berfungsi sebagai pendeteksi sekaligus perekam *tag id user akses*, dapat bekerja dengan baik ketika digunakan pada sistem. Setiap *tag* yang didekatkan pada *reader RFID* maupun *scan finger* yang ditempelkan di sensor sidik jari dapat terbaca dan ditampilkan nama *user* pada layar *LCD*.

Proses integrasi dengan *basisdata* berhasil dilakukan sebagai penghubung perangkat dengan *basisdata*. Data *id tag* dari hasil pembacaan *reader* dan *pemindaian dari sensor sidik jari* pada perangkat, berhasil dikirimkan ke *basisdata* dan berhasil menerima respon balasan berupa identitas dari pengguna yang ditampilkan pada layar *LCD*. Proses dapat dilakukan dalam waktu kurang dari 5 detik, selama perangkat sudah terkoneksi dengan jaringan *WiFi*. Serta komponen lain yang digunakan juga pada sistem dapat digunakan sesuai yang diinginkan.

## REFERENSI

- Adelheid, A. (2016). *Cara Cepat Membuat Segala Jenis website*. Bekasi: Elex Media Komputindo.
- Ali Zaki, S. C. (2017). *Kiat Jitu Membuat Website Tanpa Modal*. Bekasi: Elex Media Komputindo.
- Hanni sofia, B. P. (2015). *Panduan Mahir Akses Internet*. Depok: Kriya Pustaka.
- Jarot, S. (2016). *Tips Dan Trik Menguasai Internet*. Kediri: Media Kita.
- Muljadi. (2012). *Kepariwisata Dan Perjalanan*. Klaten: Rajawali Pers.
- Pendit, N. S. (1999). *Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradya Paramita.
- Putri, A. S. (2016). *Membuat Web Profil Politeknik Pratama Mulia Surakarta*. Solo: Politama.
- Sari, R. V. (2017). *Pembuatan Video Promosi Pariwisata Alam Dan Sejarah Kota Temnanggung*. Solo: Politama.
- Spillane, J. J. (2015). *Ekonomi Pariwisata: Sejarah Dan Prospeknya*. Jakarta: Kanisius.
- Sutanto, B. (2015). *Tips Dan Trik Membuat Website*. Bandung: Media Kita.
- Suwantoro, G. (2015). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Kencana.
- Widiyatmoko, J. (2015). *Mengenal Lebih Dekat Internet*. Yogyakarta: Citra Aji Parama.
- Yoeti, O. A. (2012). *Dasar-Dasar Pengertian Hospitaliti Dan Pariwisata*. Bandung: Angkasa.