

LAPORAN KERJA PRAKTIK

PERANCANGAN WEBSITE PROFILE CANDI ARJUNA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI WISATA PADA DINAS PARIWISATA BANJARNEGARA



Awal Dian Rustiani

S1TIS230516

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STIMIK TUNAS BANGSA
BANJARNEGARA
2026**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

PERANCANGAN WEBSITE PROFILE CANDI ARJUNA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI WISATA PADA DINAS PARIWISATA BANJARNEGARA



Awal Dian Rustiani

S1TIS230516

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STIMIK TUNAS BANGSA
BANJARNEGARA
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Kerja Praktik dengan judul:
**PERANCANGAN WEBSITE PROFILE CANDI ARJUNA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI WISATA PADA
DINAS PARIWISATA BANJARNEGARA**

Disusun Oleh:
Awal Dian Rustiani
S1TIS230516

Telah diperiksa dan disetujui sebagai persyaratan menempuh mata kuliah Kerja
Praktik.

Banjarnegara, 26 Juni 2026

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Fajar Juanidi, EP. M.Kom.
NIDN.

Luthfi Nur Azizah, M.Pd.
NIDN.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Purwanto, M.Kom
NIDN. 0605047603

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul **"Perancangan Website Profile Candi Arjuna sebagai Media Informasi dan Promosi Wisata pada Dinas Pariwisata Banjarnegara"** dengan baik.

Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi mata kuliah Kerja Praktik pada Program Studi Sistem Informasi, STIMIK Tunas Bangsa Banjarnegara.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STIMIK Tunas Bangsa Banjarnegara.
2. Bapak Fajar Juanidi, EP., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama penyusunan laporan kerja praktik.
3. Ibu Luthfi Nur Azizah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam penyusunan laporan kerja praktik.
4. Kedua orang tua serta keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis.
5. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan motivasi, bantuan, serta dukungan selama pelaksanaan kerja praktik dan penyusunan laporan.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan perbaikan pada masa yang akan datang.

Banjarnegara, 26 Juni 2026

Penulis

RINGKASAN

AWAL DIAN RUSTIANI. Perancangan Website Profile Candi Arjuna sebagai Media Informasi dan Promosi Wisata pada Dinas Pariwisata Banjarnegara. Dibimbing oleh Fajar Juanidi, EP., M.Kom. dan Luthfi Nur Azizah, M.Pd.

Candi Arjuna merupakan salah satu destinasi wisata unggulan di Kabupaten Banjarnegara yang memiliki nilai sejarah, budaya, dan potensi wisata yang tinggi. Meskipun demikian, penyampaian informasi mengenai objek wisata tersebut masih dilakukan melalui berbagai media yang belum terintegrasi sehingga masyarakat mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang lengkap. Kondisi tersebut menyebabkan proses promosi wisata menjadi kurang optimal serta belum mampu memberikan kemudahan bagi calon wisatawan dalam memperoleh informasi paket wisata.

Kerja praktik ini bertujuan untuk merancang sebuah *website profile* sebagai media informasi dan promosi wisata Candi Arjuna yang dapat membantu pengelola dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat secara lebih efektif. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan identifikasi kebutuhan sistem, analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional, perancangan alur sistem menggunakan *flowchart*, perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, penyusunan kamus data, serta perancangan antarmuka pengguna (*user interface*).

Hasil kerja praktik berupa rancangan *website* yang terdiri atas halaman utama, halaman informasi destinasi wisata, paket wisata, registrasi pengguna, masuk ke sistem, pemesanan paket wisata, pengelolaan data pengguna, pengelolaan destinasi wisata, pengelolaan paket wisata, transaksi, konfirmasi pembayaran, pengaturan *website*, serta laporan transaksi. Rancangan tersebut diharapkan dapat menjadi acuan dalam proses pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis *website* pada Dinas Pariwisata Kabupaten Banjarnegara.

Dengan adanya rancangan *website* ini, diharapkan penyampaian informasi dan promosi wisata Candi Arjuna dapat dilakukan secara lebih terstruktur, mudah diakses oleh masyarakat, serta mampu mendukung pengembangan layanan pariwisata berbasis teknologi informasi di Kabupaten Banjarnegara.

Kata Kunci: *website profile*, perancangan sistem, media informasi, promosi wisata, Candi Arjuna.

DAFTAR ISI

LAPORAN KERJA PRAKTIK	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
KATA PENGANTAR	4
RINGKASAN.....	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	7
DAFTAR GAMBAR	8
BAB I PENDAHULUAN.....	9
1.1. Latar Belakang	10
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Batasan Masalah.....	10
1.4. Tujuan	10
1.5. Manfaat	14
BAB II TINJAUAN SISTEM	15
2.1. Profil Instansi	15
2.2. Sejarah Instansi	16
2.3. Kegiatan	17
2.4. Struktur Organisasi.....	18
2.5. Fungsi dan Tugas	19
2.7. Hak Akses Pengguna.....	21
BAB III METODE PELAKSANAAN	23
3.1. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik	23
3.2. Alur Kerja Praktik	23
3.3. Bidang Kajian Kerja Praktik	25
3.3.1. Teknik Pengumpulan Data	25

3.3.2.	Metode Perancangan Sistem.....	26
3.4.	Tinjauan Pustaka	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1.	Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	36
4.1.1.	Analisis Sistem yang Berjalan.....	36
4.1.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	37
4.1.3.	Pengolahan Data.....	39
4.2.	Analisis Masalah.....	40
4.2.1.	Perancangan Sistem.....	40
4.2.2.	<i>Flowchart</i> Sistem	42
4.2.3.	<i>Activity Diagram</i>	44
4.2.4.	<i>Use Case Diagram</i>	45
4.2.5.	<i>Class Diagram</i>	47
4.2.6.	Relasi Tabel.....	49
4.2.7.	Kamus Data	51
4.2.8.	Perancangan Antarmuka Pengguna (<i>User Interface</i>).....	55
4.3.	Solusi dan Rekomendasi Masalah	79
4.3.1.	Pembahasan Hasil	79
4.3.2.	Rekomendasi Pengembangan.....	81
BAB V KESIMPULAN		83
5.1.	Kesimpulan	83
5.2.	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		85
DAFTAR LAMPIRAN.....		86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Kunjungan Wisatawan Candi Arjuna.....	12
Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Praktik	23
Tabel 4.1 Hasil Pengolahan Data Website Candi Arjuna.....	39
Tabel 4.2 Kamus Data Tabel Role.....	51
Tabel 4.3 Kamus Data Tabel User.....	52
Tabel 4.4 Kamus Data Tabel Destinasi	52
Tabel 4.5 Kamus Data Tabel Paket Wisata	53
Tabel 4.6 Kamus Data Tabel Transaksi.....	53
Tabel 4.7. Kamus Data Tabel Pembayaran	54
Tabel 4.8 Kamus Data Tabel Invoice	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Candi Arjuna Dieng	16
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Pengurus Candi Arjuna Dieng	19
Gambar 3.1 Alur Kerja Praktik.....	25
Gambar 4.1. Flowchart Perancangan Website Candi Arjuna	41
Gambar 4.2 Flowchart Website Candi Arjuna	43
Gambar 4.3 Activity Diagram Pengunjung (User)	45
Gambar 4.4 Activity Diagram Admin	45
Gambar 4.5 Use Case Admin	46
Gambar 4.6 Use Case User (Wisatawan)	47
Gambar 4.7 Class Diagram Website Candi Arjuna	48
Gambar 4.8 Perancangan Halaman Awal.....	55
Gambar 4.9 Perancangan Halaman Register	56
Gambar 4.10 Perancangan Halaman Login	58
Gambar 4.11 Perancangan Halaman Dashboard Admin	59
Gambar 4.12 Perancangan Halaman Tambah User	61
Gambar 4.13 Perancangan Halaman Tambah Destinasi	62
Gambar 4.14 Perancangan Halaman Tambah Paket	64
Gambar 4.15 Perancangan Halaman CRUD Paket	65
Gambar 4.16 Perancangan Halaman CRUD Role.....	67
Gambar 4.17 Perancangan Halaman Transaksi	69
Gambar 4.18 Perancangan Halaman Detail Transaksi	70
Gambar 4.19 Perancangan Halaman Hasil Export Transaksi.....	72
Gambar 4.20 Perancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran	73
Gambar 4.21 Perancangan Halaman Pengaturan	75
Gambar 4.22 Perancangan Halaman Ubah Password Admin	76

Gambar 4.23 Perancangan Halaman Pesan Destinasi untuk User.....	77
Gambar 4.24 Perancangan Halaman Invoice Pesanan User	78
Gambar Lampiran 1.1. Foto Bersama Bapak Widi Satria selaku Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Banjarnegara.....	86
Gambar Lampiran 1.2. Ruang Tamu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Banjarnegara.....	86
Gambar Lampiran 1.3. Candi Arjuna (foto pada tanggal 19 April 2026)	87

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis dalam meningkatkan perekonomian daerah. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik melalui publikasi Statistik Pariwisata Indonesia 2023, sektor pariwisata memberikan kontribusi terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) serta berperan dalam menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan pendapatan masyarakat. Data tersebut dipublikasikan oleh BPS pada tahun 2023 dan diakses pada tahun 2026 melalui laman resmi BPS (<https://www.bps.go.id>). Hal ini menunjukkan bahwa sektor pariwisata memiliki peran penting dalam pembangunan ekonomi, khususnya di tingkat daerah.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pola promosi pariwisata mengalami perubahan yang signifikan, dari metode konvensional menuju *digital* berbasis internet. *Website* menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan informasi secara luas, cepat, dan mudah diakses oleh masyarakat.

Kabupaten Banjarnegara memiliki berbagai potensi wisata yang menarik, salah satunya adalah Candi Arjuna yang terletak di kawasan Dataran Tinggi Dieng. Candi Arjuna merupakan peninggalan sejarah yang memiliki nilai budaya tinggi serta menjadi salah satu destinasi unggulan yang menarik minat wisatawan domestik maupun mancanegara. Namun demikian, penyebaran informasi mengenai objek wisata ini masih belum optimal, terutama dalam pemanfaatan media *digital* sebagai sarana promosi.

Berdasarkan data kunjungan wisatawan yang diperoleh dari Dinas Pariwisata Kabupaten Banjarnegara periode 2021–2024, jumlah pengunjung Candi Arjuna mengalami peningkatan setiap tahunnya. Data tersebut bersumber dari laporan statistik kunjungan wisata Dinas Pariwisata Banjarnegara tahun 2024, yang diambil pada bulan Januari 2026. Adapun data kunjungan wisatawan dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Data Kunjungan Wisatawan Candi Arjuna

Tahun	Jumlah Wisatawan
2021	45.230 orang
2022	62.145 orang
2023	78.320 orang
2024	85.670 orang

Sumber: Dinas Pariwisata Banjarnegara (2024), diakses tahun 2026 Meskipun jumlah kunjungan wisatawan menunjukkan tren peningkatan, potensi tersebut masih dapat dikembangkan lebih optimal melalui strategi promosi yang lebih efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi *digital* berupa *website* profil wisata. *Website* dapat menjadi media informasi yang menyajikan data secara lengkap, seperti sejarah, lokasi, fasilitas, galeri, serta informasi pendukung lainnya.

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia dalam laporan Tren Pariwisata Indonesia 2022, digitalisasi pariwisata melalui media *online* seperti *website* dan *platform digital* lainnya dapat meningkatkan minat kunjungan wisatawan karena kemudahan akses informasi yang diberikan. Laporan tersebut diterbitkan pada tahun 2022 dan diakses pada tahun 2026 melalui situs resmi Kemenparekraf (<https://kemenparekraf.go.id>).

Dalam konteks akademik, istilah “perancangan” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, atau perbuatan merancang sesuatu sebelum diwujudkan. Dengan demikian, perancangan *website* profil wisata merupakan langkah awal dalam membangun sistem informasi yang terstruktur dan efektif.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah belum tersedianya *website* khusus yang menyajikan informasi lengkap mengenai Candi Arjuna sebagai media promosi resmi dari Dinas Pariwisata Kabupaten Banjarnegara. Informasi yang tersedia masih tersebar di berbagai media dan belum terintegrasi dengan baik, sehingga menyulitkan wisatawan dalam memperoleh informasi yang akurat dan terpercaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu sistem berupa *website* profil wisata yang mampu menjadi media informasi dan promosi yang efektif. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul “Perancangan *Website Profile* Candi Arjuna Sebagai Media Informasi dan Promosi Wisata pada Dinas Pariwisata Banjarnegara”

sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas penyebaran informasi serta daya tarik wisata di Kabupaten Banjarnegara.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini adalah “Bagaimana merancang *website* profil dan sistem pemesanan paket wisata Candi Arjuna sebagai media informasi dan transaksi wisata yang terintegrasi?”.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam laporan Kerja Praktik ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan laporan kerja praktik, maka batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. *Website* yang dirancang mencakup profil wisata Candi Arjuna serta sistem informasi pemesanan paket wisata.
2. *Website* menyediakan fitur informasi destinasi wisata, galeri, fasilitas, dan lokasi.
3. *Website* menyediakan fitur transaksi pemesanan paket wisata secara *online*.
4. Sistem mencakup proses registrasi dan *Login* pengguna.
5. Sistem mencakup pengelolaan transaksi, pembayaran, dan *invoice*.
6. Pengguna sistem terdiri dari admin dan *user* (wisatawan).
7. Pengujian sistem difokuskan pada fungsionalitas, *UI/UX*, dan kecepatan akses.
8. Data diperoleh dari Dinas Pariwisata Kabupaten Banjarnegara.

1.4. Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktik (KP) pada Candi Arjuna Dieng adalah sebagai berikut:

1. Merancang *website* profil dan sistem pemesanan paket wisata Candi Arjuna berbasis web.
2. Merancang sistem informasi wisata yang terintegrasi dengan fitur transaksi online.
3. Merancang sistem yang dapat mempermudah wisatawan dalam melakukan pemesanan paket wisata.

4. Merancang sistem pengelolaan data transaksi, pembayaran, dan laporan oleh admin.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari laporan kerja praktik mengenai perancangan *website* profil Candi Arjuna sebagai media informasi dan promosi wisata pada Dinas Pariwisata Banjarnegara adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Laporan kerja praktik ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang teknologi informasi dan sistem informasi, terutama terkait dengan perancangan *website* sebagai media informasi dan promosi wisata berbasis digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Dinas Pariwisata Banjarnegara

Digunakan sebagai media informasi dan promosi dalam memperkenalkan objek wisata Candi Arjuna kepada masyarakat luas dan sebagai sistem informasi dan transaksi pemesanan wisata.

- b. Bagi Masyarakat/Wisatawan

Memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi yang lengkap, akurat, dan mudah diakses mengenai Candi Arjuna, seperti lokasi, sejarah, fasilitas, dan daya tarik wisata.

- c. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang serta mengembangkan *website* sebagai media informasi dan promosi berbasis teknologi.

BAB II

TINJAUAN SISTEM

2.1. Profil Instansi

Candi Arjuna merupakan salah satu destinasi wisata sejarah dan budaya yang berada di kawasan Dataran Tinggi Dieng, Kabupaten Banjarnegara, Provinsi Jawa Tengah. Kawasan ini dikenal sebagai salah satu kompleks percandian Hindu tertua di Indonesia yang menjadi peninggalan peradaban Kerajaan Mataram Kuno. Keberadaan Candi Arjuna tidak hanya memiliki nilai historis yang tinggi, tetapi juga menjadi simbol warisan budaya yang masih terjaga hingga saat ini.

Secara geografis, Candi Arjuna terletak di daerah pegunungan dengan kondisi alam yang sejuk dan panorama yang khas. Lingkungan sekitar candi dikelilingi oleh perbukitan serta hamparan alam Dieng yang menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Kombinasi antara nilai sejarah, budaya, dan keindahan alam menjadikan Candi Arjuna sebagai salah satu tujuan wisata unggulan yang banyak dikunjungi wisatawan domestik maupun mancanegara.

Pengelolaan kawasan wisata Candi Arjuna berada di bawah koordinasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara. Dalam pengelolaannya, pemerintah daerah berupaya menjaga keseimbangan antara aspek pelestarian cagar budaya dengan pengembangan sektor pariwisata. Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan kualitas pelayanan wisata, fasilitas pendukung, serta penyebaran informasi kepada masyarakat melalui media promosi yang lebih *modern* dan terintegrasi.

Sebagai objek wisata unggulan, Candi Arjuna memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan sektor pariwisata daerah. Selain menjadi sarana edukasi sejarah dan budaya, kawasan ini juga memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat sekitar, terutama dalam bidang perdagangan, jasa, dan usaha pariwisata lokal. Oleh karena itu, keberadaan Candi Arjuna tidak hanya dipandang sebagai situs bersejarah, tetapi juga sebagai aset daerah yang memiliki potensi besar dalam mendukung pembangunan pariwisata berbasis budaya dan teknologi informasi.



Gambar 2.1 Candi Arjuna Dieng

Sumber: <https://www.tournesia.com/blog/candi-arjuna-dieng/>

2.2. Sejarah Instansi

Candi Arjuna merupakan salah satu kompleks percandian Hindu tertua di Pulau Jawa yang diperkirakan dibangun pada abad ke-7 hingga abad ke-8 Masehi pada masa Kerajaan Mataram Kuno. Kompleks ini terletak di kawasan Dataran Tinggi Dieng yang dikenal sebagai pusat perkembangan agama Hindu pada masa tersebut.

Nama “Arjuna” diambil dari tokoh pewayangan dalam kisah Mahabharata yang melambangkan keberanian dan kebijaksanaan. Kompleks Candi Arjuna terdiri dari beberapa bangunan candi, antara lain Candi Arjuna sebagai candi utama, serta candi pendukung seperti Candi Semar, Candi Srikandi, Candi Puntadewa, dan Candi Sembadra.

Pada masa penjajahan Belanda, kawasan Candi Arjuna mulai mendapat perhatian melalui kegiatan laporan kerja praktik arkeologi dan pemugaran. Upaya pelestarian terus dilakukan untuk menjaga keutuhan struktur bangunan candi dari kerusakan akibat faktor alam maupun manusia. Setelah Indonesia merdeka, pengelolaan kawasan ini dilanjutkan oleh pemerintah melalui instansi terkait di

bidang kebudayaan dan pariwisata.

Saat ini, Candi Arjuna dikelola oleh pemerintah daerah melalui Dinas Pariwisata Kabupaten Banjarnegara sebagai salah satu objek wisata unggulan. Selain berfungsi sebagai situs bersejarah, Candi Arjuna juga menjadi destinasi wisata budaya yang banyak dikunjungi wisatawan, baik domestik maupun mancanegara. Pengelolaan ini tidak hanya berfokus pada aspek pariwisata, tetapi juga pada pelestarian nilai sejarah dan budaya yang terkandung di dalamnya.

2.3. Kegiatan

Sebagai salah satu objek wisata unggulan di Kabupaten Banjarnegara, Candi Arjuna memiliki berbagai kegiatan yang mendukung operasional, pelestarian, serta pengembangan sektor pariwisata. Kegiatan-kegiatan tersebut melibatkan pengelola, masyarakat sekitar, dan wisatawan.

Adapun kegiatan yang dilakukan di kawasan Candi Arjuna antara lain sebagai berikut:

1. Kegiatan Pariwisata

Kegiatan ini berkaitan dengan aktivitas kunjungan wisatawan yang datang untuk menikmati keindahan dan nilai sejarah Candi Arjuna, meliputi:

- a. Kunjungan wisatawan domestik dan mancanegara
- b. Wisata edukasi sejarah dan budaya
- c. Kegiatan fotografi dan rekreasi

2. Kegiatan Pelestarian

Kegiatan ini bertujuan untuk menjaga keaslian dan kelestarian bangunan candi, antara lain:

- a. Perawatan dan pemeliharaan bangunan candi secara berkala
- b. Pengawasan kawasan wisata dari kerusakan atau vandalisme
- c. Kerja sama dengan instansi terkait dalam pelestarian cagar budaya

3. Kegiatan *Event* dan Budaya

Kawasan Candi Arjuna juga sering menjadi lokasi berbagai kegiatan budaya dan *event*, seperti Dieng *Culture Festival*, Ritual tradisional masyarakat setempat, dan Pertunjukan seni dan budaya daerah.

4. Kegiatan Operasional

Kegiatan operasional merupakan aktivitas rutin yang dilakukan dalam

pengelolaan kawasan wisata Candi Arjuna guna menjaga kenyamanan, keamanan, dan pelayanan bagi wisatawan. Adapun kegiatan operasional tersebut meliputi:

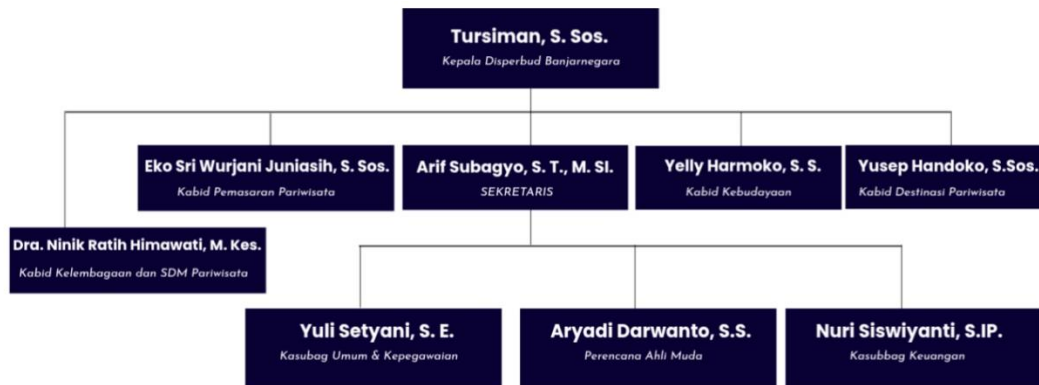
- a. Pelayanan informasi wisata kepada pengunjung mengenai lokasi, sejarah, fasilitas, dan kegiatan wisata yang tersedia.
 - b. Pengelolaan fasilitas umum seperti area parkir, toilet, tempat ibadah, dan area istirahat wisatawan.
 - c. Pengelolaan kebersihan dan keamanan kawasan wisata agar lingkungan wisata tetap nyaman dan tertata.
 - d. Pemantauan kondisi kawasan wisata sebagai bentuk upaya menjaga kelestarian lingkungan dan bangunan cagar budaya.
5. Kegiatan Promosi

Dalam mendukung peningkatan jumlah kunjungan wisatawan, pengelola melakukan berbagai kegiatan promosi berbasis digital maupun kerja sama antarinstansi. Kegiatan promosi tersebut antara lain:

- a. Promosi melalui media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, *TikTok*, dan *YouTube* untuk memperkenalkan daya tarik wisata Candi Arjuna kepada masyarakat luas.
- b. Penyebaran informasi wisata melalui media *website* sebagai sarana penyampaian informasi terkait profil wisata, sejarah, fasilitas, galeri, dan lokasi wisata.
- c. Kerja sama dengan instansi pemerintah, komunitas pariwisata, serta pihak terkait dalam mendukung pengembangan dan promosi wisata daerah.
- d. Publikasi kegiatan budaya dan event wisata, seperti Dieng *Culture Festival* dan kegiatan budaya lokal lainnya.

2.4. Struktur Organisasi

Struktur organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara disusun secara hierarkis untuk mendukung pengelolaan sektor pariwisata dan kebudayaan, termasuk pengelolaan objek wisata Candi Arjuna.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Pengurus Candi Arjuna Dieng

Struktur organisasi ini menunjukkan adanya pembagian tugas yang jelas dan terarah dalam pengelolaan sektor pariwisata, sehingga mendukung pengembangan dan promosi wisata secara optimal.

2.5. Fungsi dan Tugas

Fungsi dan tugas dalam struktur organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara dibagi sesuai dengan peran masing-masing bagian, yaitu:

1. Kepala Dinas
 - a. Menentukan kebijakan di bidang pariwisata dan kebudayaan.
 - b. Mengawasi seluruh kegiatan operasional.
 - c. Bertanggung jawab terhadap pengembangan destinasi wisata.
2. Sekretaris Dinas
 - a. Mengelola administrasi umum dan kepegawaian.
 - b. Mengelola keuangan.
 - c. Melakukan perencanaan program kerja.
 - d. Mengkoordinasikan kegiatan antar bidang.
3. Bidang Pemasaran Pariwisata
 - a. Melaksanakan promosi wisata.
 - b. Mengelola informasi pariwisata.
 - c. Mengembangkan strategi pemasaran *digital*.

4. Bidang Destinasi Pariwisata
 - a. Mengembangkan objek wisata
 - b. Mengelola fasilitas wisata
 - c. Meningkatkan kualitas destinasi
5. Bidang Kelembagaan dan SDM Pariwisata
 - a. Mengembangkan sumber daya manusia pariwisata.
 - b. Membina pelaku usaha wisata.
 - c. Mengelola kelembagaan pariwisata.
6. Bidang Kebudayaan
 - a. Melestarikan budaya daerah.
 - b. Mengelola kegiatan seni dan tradisi.
 - c. Menjaga warisan budaya.

2.6. Gambaran Umum Website Profil

Website profil yang dirancang dalam laporan kerja praktik ini merupakan sebuah sistem berbasis web yang digunakan sebagai media informasi dan promosi wisata untuk Candi Arjuna yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Banjarnegara. *Website* ini dibuat sebagai solusi atas keterbatasan penyebaran informasi yang sebelumnya masih belum terintegrasi dan belum optimal dalam pemanfaatan media *digital*.

Secara umum, *website* profil ini berfungsi untuk menyediakan informasi yang lengkap, akurat, dan mudah diakses oleh masyarakat luas, khususnya wisatawan yang ingin mengetahui lebih lanjut mengenai Candi Arjuna. *Website* ini dirancang dengan konsep *user-friendly* sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai kalangan pengguna.

Adapun tujuan utama dari pengembangan *website* ini adalah:

1. Menyediakan media informasi wisata yang terpusat dan terstruktur
2. Meningkatkan promosi wisata secara *digital*
3. Memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan
4. Mendukung digitalisasi sektor pariwisata sesuai perkembangan teknologi

2.6.1. Fitur Utama Website

Website profil ini memiliki beberapa fitur utama, antara lain:

1. Halaman Beranda menampilkan informasi umum, deskripsi singkat, dan

tampilan awal yang menarik bagi pengunjung.

2. Profil Wisata yang berisi sejarah, latar belakang, dan informasi umum mengenai Candi Arjuna.
3. Galeri akan menampilkan dokumentasi berupa foto-foto kawasan wisata.
4. Fasilitas yang akan memberikan informasi mengenai sarana dan prasarana yang tersedia di lokasi wisata.
5. Lokasi sebagai penyedia peta lokasi untuk memudahkan wisatawan dalam menemukan lokasi wisata.
6. Kontak berisi informasi kontak pengelola yang dapat dihubungi oleh pengunjung.

2.6.2. Karakteristik Website

Website yang dirancang memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. *User-friendly* agar mudah digunakan oleh pengguna
2. Responsif agar dapat diakses melalui berbagai perangkat (*desktop* dan *mobile*)
3. Interaktif untuk menyajikan informasi secara menarik dan tidak monoton
4. Akses cepat agar mendapatkan waktu *loading* halaman yang optimal.

2.7. Hak Akses Pengguna

Dalam sistem *website* profil Candi Arjuna, hak akses pengguna dibedakan berdasarkan peran (*role*) untuk menjaga keamanan data serta memastikan pengelolaan sistem berjalan dengan baik. *Website* ini dirancang dengan dua jenis pengguna utama, yaitu admin dan pengunjung (*user*).

1. Admin

Admin merupakan pengguna yang memiliki hak akses penuh terhadap sistem *website*. Admin bertanggung jawab dalam mengelola seluruh konten dan informasi yang ditampilkan pada *website*. Adapun hak akses admin meliputi:

- a. Menambah data informasi wisata (profil, sejarah, fasilitas, dll)
- b. Mengedit dan memperbarui data yang sudah ada
- c. Menghapus data yang tidak diperlukan
- d. Mengelola galeri foto
- e. Mengelola informasi kontak

f. Mengatur tampilan konten *website*

Dengan adanya hak akses ini, admin dapat memastikan bahwa informasi yang ditampilkan selalu akurat, terbaru, dan relevan.

2. Pengunjung (*User*)

Pengunjung merupakan pengguna umum yang mengakses *website* untuk memperoleh informasi mengenai wisata Candi Arjuna. Adapun hak akses pengunjung meliputi:

- a. Melihat informasi profil wisata
- b. Mengakses galeri foto
- c. Melihat fasilitas yang tersedia
- d. Mengakses informasi lokasi
- e. Melihat informasi kontak

Pengunjung hanya memiliki hak akses *Read-only*, sehingga tidak dapat melakukan perubahan terhadap data yang ada dalam sistem.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik

Pelaksanaan Kerja Praktik (KP) ini dilakukan pada objek wisata Candi Arjuna yang berada di bawah pengelolaan Dinas Pariwisata Kabupaten Banjarnegara. Lokasi ini dipilih karena merupakan salah satu destinasi wisata unggulan yang memiliki potensi besar dalam pengembangan media informasi berbasis *digital*.

Kerja Praktik dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai bulan Maret hingga Mei 2026. Selama periode tersebut, penulis melakukan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan perancangan dan pengembangan *website* profil sebagai media informasi dan promosi wisata.

Adapun rincian waktu pelaksanaan kegiatan Kerja Praktik dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Praktik

No	Kegiatan	Maret	April	Mei
1	Observasi lokasi dan pengumpulan data			
2	Analisis kebutuhan sistem			
3	Perancangan sistem (UI/UX & struktur <i>website</i>)			
4	Pengembangan <i>website</i>			
5	Pengujian sistem			
6	Penyusunan laporan			

3.2. Alur Kerja Praktik

Alur kerja praktik dalam penelitian ini menggambarkan tahapan kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan Kerja Praktik pada objek wisata Candi Arjuna.

Alur ini disusun secara sistematis mulai dari tahap awal hingga tahap akhir guna memastikan proses perancangan *website* profil dapat berjalan dengan terarah dan sesuai tujuan. Secara umum, tahapan dalam alur kerja praktik meliputi:

1. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi permasalahan terkait penyebaran informasi wisata yang masih belum optimal.

2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur.

3. Analisis Kebutuhan Sistem

Menganalisis kebutuhan sistem yang akan dikembangkan, baik dari sisi pengguna maupun fitur.

4. Perancangan Sistem

Mendesain tampilan (*UI/UX*), struktur *website*, serta alur navigasi.

5. Pengembangan Sistem

Membangun *website* profil sesuai dengan hasil perancangan.

6. Pengujian Sistem

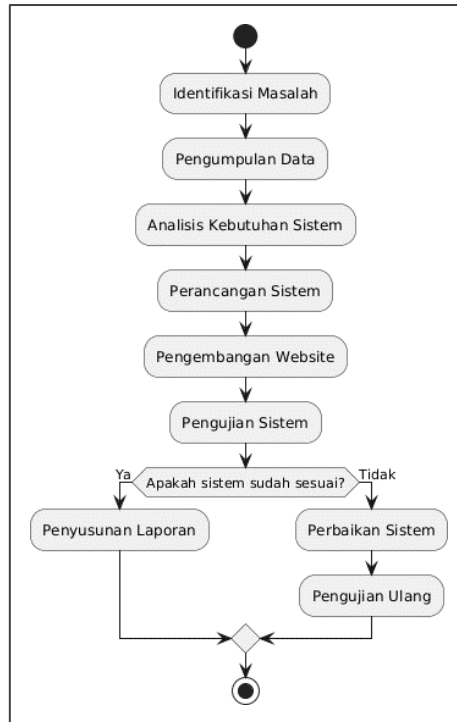
Melakukan pengujian untuk memastikan sistem berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhan.

7. Evaluasi

Mengevaluasi hasil pengujian untuk mengetahui kekurangan sistem.

8. Penyusunan Laporan

Menyusun laporan sebagai dokumentasi hasil kerja praktik.



Gambar 3.1 Alur Kerja Praktik

3.3. Bidang Kajian Kerja Praktik

Bidang kajian dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini berfokus pada penerapan teknologi informasi dalam pengembangan sistem berbasis *website* sebagai media informasi dan promosi wisata pada Candi Arjuna di Kabupaten Banjarnegara. Kajian ini mencakup teknik pengumpulan data serta metode perancangan sistem yang digunakan dalam membangun *website* profil wisata.

3.3.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini, teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam perancangan sistem. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2022), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai kondisi yang sebenarnya.

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini, observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kondisi objek wisata Candi Arjuna, meliputi

fasilitas yang tersedia, penyampaian informasi kepada wisatawan, serta media promosi yang digunakan oleh pengelola. Hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam menganalisis kebutuhan *website* yang akan dirancang.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2022), wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab antara peneliti dengan narasumber untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara mendalam.

Pada kerja praktik ini, wawancara dilakukan dengan pihak pengelola atau petugas yang terkait dengan pengelolaan wisata Candi Arjuna. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan sistem, proses penyampaian informasi kepada wisatawan, serta kendala yang dihadapi dalam kegiatan promosi wisata.

c. Studi Literatur

Menurut Zed (2018), studi literatur merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menelaah berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian.

Pada kerja praktik ini, studi literatur dilakukan dengan mempelajari berbagai referensi yang berkaitan dengan sistem informasi, *website*, digital marketing pariwisata, *WordPress*, *UI/UX*, dan metode pengembangan sistem.

d. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2019), dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengambilan atau pengumpulan dokumen, foto, arsip, dan catatan yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam pelaksanaan kerja praktik ini, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kawasan wisata, fasilitas pendukung, struktur organisasi, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pengelolaan Candi Arjuna sebagai bahan pendukung dalam proses perancangan *website*.

3.3.2. Metode Perancangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam kerja praktik ini adalah metode *Waterfall*. Menurut Pressman dan Maxim (2020), *Waterfall*

merupakan model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan dan sistematis, dimana setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya.

Metode *Waterfall* dipilih karena proses pengembangan *website* profil Candi Arjuna memiliki kebutuhan yang relatif jelas dan tidak mengalami banyak perubahan selama proses pengembangan. Selain itu, metode ini memudahkan dalam dokumentasi serta pengelolaan tahapan kerja secara terstruktur. Tahapan metode *Waterfall* yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Kebutuhan yang dianalisis meliputi kebutuhan pengguna, kebutuhan informasi, dan kebutuhan fungsional *website*.

b. Perancangan Sistem (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan dengan membuat rancangan antarmuka pengguna (*User Interface*), struktur navigasi *website*, rancangan basis data, serta desain halaman yang akan digunakan dalam sistem.

c. Implementasi (*Coding*)

Pada tahap ini dilakukan pembangunan *website* menggunakan *platform WordPress* sebagai *Content Management System (CMS)* dengan menyesuaikan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

d. Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan seluruh fitur *website* berjalan sesuai kebutuhan. Pengujian difokuskan pada fungsi halaman, tampilan *website*, navigasi, dan aksesibilitas pengguna.

e. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap pemeliharaan dilakukan apabila ditemukan kesalahan atau diperlukan penyesuaian terhadap konten maupun fitur *website* setelah sistem digunakan.

3.4. Tinjauan Pustaka

3.4.1. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan data menjadi informasi yang bermanfaat. Sistem informasi digunakan untuk mendukung kegiatan operasional serta membantu dalam pengambilan keputusan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2026), sistem adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu kesatuan. Sedangkan informasi adalah data yang telah diolah sehingga memiliki makna dan nilai guna bagi penerima. Berdasarkan pengertian tersebut, sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu kesatuan yang mengolah data menjadi informasi yang berguna. Sistem informasi memiliki beberapa komponen utama, yaitu:

- a. Perangkat keras (*hardware*) yaitu perangkat fisik seperti komputer dan *server*.
- b. Perangkat lunak (*software*) yaitu program atau aplikasi yang digunakan dalam sistem.
- c. Basis data (*Database*) sebagai tempat penyimpanan data secara terstruktur.
- d. Prosedur sebagai langkah atau aturan dalam menjalankan sistem.
- e. Pengguna (*user*) sebagai pihak yang menggunakan sistem.

Adapun fungsi sistem informasi antara lain:

- a. Mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat.
- b. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja.
- c. Mempermudah pengelolaan data.
- d. Menyediakan informasi secara cepat dan akurat.

Kegiatan pelaksanaan Kerja Praktik ini, sistem informasi yang dibahas berupa *website* profil wisata yang digunakan sebagai media informasi dan promosi *digital* untuk Candi Arjuna di Kabupaten Banjarnegara. Sistem ini diharapkan dapat membantu dalam penyampaian informasi kepada masyarakat secara lebih efektif, terstruktur, dan mudah diakses.

3.4.2. XAMPP

XAMPP adalah software atau aplikasi komputer yang banyak digunakan dalam dunia web developer yang juga bisa dipelajari untuk membuat *website*. *XAMPP* merupakan perangkat lunak berbasis *web server* yang bersifat *open source* (bebas) serta mendukung di berbagai sistem operasi seperti *OS Linux*, *OS Windows*, *Mac OS*, dan juga *Solaris*. *XAMPP* bisa dilakukan untuk menghemat anggaran karena mampu menggantikan peran *web hosting* dengan cara menyimpan *file website* ke dalam *hosting* lokal agar bisa dipanggil lewat *browser*. Software *XAMPP* dikembangkan oleh tim bernama *ApacheFriends* pada tahun 2002, yang bisa didapatkan secara gratis dengan label *GNU (General Public License) (Apache Friends, 2002)*. *XAMPP* adalah singkatan dari *X (cross platform)*, *A (Apache)*, *M (MySQL/MariaDB)*, *P (PHP)*, dan *P (Perl) website* ke dalam *hosting* lokal agar bisa dipanggil lewat *browser*.

X = Cross platform adalah Kode penanda dari *software cross platform* yang berarti dapat dijalankan di banyak sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, *Mac OS*, dan *Solaris*.

A = Apache adalah Aplikasi *web server* gratis dan bisa dikembangkan oleh banyak orang (*open source*) untuk menciptakan halaman *website* yang benar berdasarkan kode program *PHP* yang ditulis oleh pengembang *web developer*.

M = MySQL / MariaDB adalah Aplikasi *Database server* yang menerapkan bahasa pemrograman *SQL (Structured Query Language)* yang berfungsi untuk mengelola dan membuat sistem *Database* yang terstruktur dan sistematis seperti mengolah, mengedit, dan menghapus daftar melalui *Database*.

Perl Bahasa pemrograman untuk memenuhi berbagai kebutuhan (*cross platform*) yang bisa berjalan di banyak sistem operasi sehingga sangat fleksibel, misalnya sebagai penunjuk eksistensi dari *PHP*. Biasanya digunakan untuk membuat *website* dinamis seperti *CMS (Content Management System)* Fungsi utama *XAMPP* adalah sebagai *server* lokal untuk menyimpan berbagai jenis data *website* yang sedang dalam proses pengembangan.

- a. Mengakses dan memodifikasi *Database PhpMyAdmin* *XAMPP* bisa digunakan untuk mengatur halaman *Database* pada *PhpMyAdmin*, dengan hanya mengakses *server* lokal komputer tanpa koneksi *internet*.

PhpMyAdmin memungkinkan kamu untuk bebas mengedit, menghapus, memperbarui atau menambahkan *user*, dan juga *Database* dengan mudah.

- b. Menguji fitur dan mengakses *website* tanpa internet *XAMPP* bisa digunakan untuk menguji kinerja fitur juga menampilkan konten yang ada di dalam *website* kepada orang lain tanpa koneksi internet, cukup dengan mengakses *XAMPP control panel*. *XAMPP* dapat bekerja secara *offline* seperti *web hosting* biasa namun tidak bisa diakses banyak orang, sehingga dapat digunakan untuk mempelajari *WordPress* tanpa koneksi *internet* sehingga lebih mudah dalam proses pengerjaan *front end* dan *back end*. *XAMPP* biasanya digunakan oleh mahasiswa ataupun pelajar untuk melihat hasil desain *website* sebelum dipublikasikan.
- c. *XAMPP* bisa menjalankan *Laravel* (*framework* milik *PHP* yang berfungsi untuk mempermudah *programmer* mengembangkan tampilan *website*) melalui perangkat komputer. Sehingga dapat melakukan modifikasi kode program atau *script* dan juga membuat fitur baru dengan lebih cepat dan lebih mudah.

Adapun komponen utama dari *XAMPP* antara lain:

1. *XAMPP control panel*

Control panel adalah komponen yang digunakan untuk mengatur komponen lain di *XAMPP*. Dengan menggunakan *control panel* kamu dapat mengaktifkan fungsi *Apache*, *MySQL*, *Filezilla*, *config*, *Netstat* dan konfigurasi *XAMPP* lainnya.

2. *Htdocs*

Htdoc adalah komponen *XAMPP* dalam bentuk direktori. *Folder htdocs* memiliki fungsi untuk berfungsi untuk menyimpan *file* dan *folder* yang akan dijalankan, seperti *file PHP*, *HTML*, dan *skript* lainnya. Kapasitas *folder htdocs* tergantung pada kapasitas partisi yang ada. Letak *folder htdocs* biasanya di *path C:\XAMPP\htdocs*.

3. *Config*

Config atau konfigurasi. Konfigurasi adalah komponen *XAMPP*.

4. *Netstat*

Netstat adalah komponen *XAMPP* yang berfungsi untuk memastikan apakah ada aplikasi lain yang menggunakan *port default XAMPP*. Jika *port XAMPP* standar sudah digunakan oleh aplikasi lain, aplikasi *XAMPP* tidak dapat berfungsi dengan baik.

5. *PHPMYAdmin*

phpMyAdmin adalah komponen *XAMPP* yang berfungsi untuk pengelolaan *Database* melalui *browser*. Dengan menggunakan fitur ini, kamu dapat mengelola *Database* menggunakan *browser*.

3.4.3. *Website*

Website merupakan kumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, maupun video yang dapat diakses melalui jaringan *internet* menggunakan perangkat seperti komputer atau smartphone dengan bantuan aplikasi *browser*. *Website* biasanya memiliki alamat khusus yang disebut *domain* dan dapat diakses oleh pengguna kapan saja selama terhubung dengan jaringan internet.

Website berfungsi sebagai media penyampaian informasi yang efektif karena dapat diakses secara luas oleh masyarakat tanpa batasan waktu dan tempat. Selain itu, *website* juga dapat digunakan sebagai sarana promosi, komunikasi, serta pengelolaan data secara *digital*. Secara umum, *website* dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. *Website statis* adalah *Website* yang kontennya bersifat tetap dan jarang mengalami perubahan.
- b. *Website dinamis* adalah *Website* yang kontennya dapat diperbarui secara berkala dan memungkinkan adanya interaksi dengan pengguna.
- c. *Website interaktif* adalah *Website* yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan sistem, seperti melalui formulir, komentar, atau fitur lainnya.

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini, *website* yang dibangun merupakan *website* dinamis yang digunakan sebagai media informasi dan promosi wisata untuk Candi Arjuna di Kabupaten Banjarnegara. *Website* ini dirancang untuk menyajikan informasi yang lengkap, akurat, dan mudah diakses oleh masyarakat.

Adapun manfaat penggunaan *website* dalam bidang pariwisata antara lain:

1. Mempermudah penyampaian informasi kepada wisatawan.
2. Meningkatkan jangkauan promosi wisata.
3. Menyediakan informasi secara cepat dan *real-time*.
4. Meningkatkan daya tarik wisata melalui tampilan visual yang menarik.

3.4.4. Wordpress

WordPress merupakan *Content Management System (CMS)* berbasis *open-source* yang digunakan untuk membangun dan mengelola *website* secara efisien. Menurut *W3Techs (2025)*, *WordPress* merupakan *CMS* yang paling banyak digunakan di dunia karena fleksibilitas, kemudahan pengelolaan konten, serta dukungan komunitas yang luas.

Dalam kerja praktik ini, *WordPress* digunakan sebagai *platform* pengembangan *website* profil Candi Arjuna karena mampu mendukung pengelolaan informasi wisata secara terstruktur, mudah diperbarui oleh administrator, serta dapat dikembangkan sesuai kebutuhan organisasi.

Penggunaan *WordPress* pada penelitian ini dilakukan melalui instalasi pada *web server* sehingga *website* dapat menggunakan *domain* dan *hosting* resmi sesuai kebutuhan instansi.

Dalam penggunaannya, *WordPress* memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

- a. Mudah digunakan (*user-friendly*) agar dapat digunakan oleh pemula maupun professional.
- b. Banyak tema (*themes*) untuk memudahkan dalam menentukan tampilan *website*.
- c. Dukungan *plugin* menambah fitur sesuai kebutuhan tanpa harus membuat dari awal.
- d. Fleksibel dan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sistem.
- e. Komunitas besar banyak tutorial dan dukungan pengguna.

Komponen utama dalam *WordPress* meliputi:

- a. *Themes* digunakan untuk mengatur tampilan *website*.
- b. *Plugins* digunakan untuk menambahkan fungsi tertentu pada *website*.
- c. *Posts* dan *Pages* digunakan untuk membuat konten.
- d. *Dashboard* sebagai pusat pengelolaan *website*.

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini, *WordPress* digunakan sebagai *platform* dalam pengembangan *website* profil wisata untuk Candi Arjuna di Kabupaten Banjarnegara.

3.4.5. Basis Data (*Database*)

Basis data (*Database*) merupakan kumpulan data yang tersimpan secara terstruktur dan saling berhubungan, sehingga dapat dikelola, diakses, dan diperbarui dengan mudah. Basis data digunakan untuk menyimpan berbagai informasi yang diperlukan dalam suatu sistem agar dapat diolah menjadi informasi yang bermanfaat.

Dalam sistem informasi, basis data memiliki peran penting sebagai tempat penyimpanan data yang terorganisir. Data yang disimpan dalam basis data dapat berupa teks, angka, maupun multimedia yang berkaitan dengan kebutuhan sistem. Pengelolaan basis data biasanya menggunakan sistem manajemen basis data (*Database Management System* atau *DBMS*). Salah satu *DBMS* yang umum digunakan adalah *MySQL* yang terintegrasi dalam *XAMPP*. *MySQL* menggunakan bahasa *SQL* (*Structured Query Language*) untuk mengelola data, seperti menambah, mengubah, menghapus, dan menampilkan data. Adapun fungsi utama basis data dalam sistem informasi antara lain:

- a. Menyimpan data secara terstruktur dan sistematis.
- b. Mempermudah proses pencarian dan pengolahan data.
- c. Mengurangi terjadinya duplikasi data.
- d. Menjaga konsistensi dan keakuratan data.
- e. Mendukung penyajian informasi secara cepat dan tepat.

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini, basis data digunakan untuk menyimpan data yang berkaitan dengan *website* profil wisata Candi Arjuna di Kabupaten Banjarnegara, seperti data profil wisata, galeri, informasi fasilitas, serta data pendukung lainnya.

3.4.6. UI/UX (*User Interface & User Experience*)

UI (*User Interface*) dan *UX* (*User Experience*) merupakan dua aspek penting dalam pengembangan *website* yang berkaitan dengan tampilan serta pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

User Interface (UI) adalah tampilan visual yang berinteraksi langsung dengan pengguna, seperti *layout* halaman, warna, tombol, ikon, dan elemen desain lainnya. *UI* bertujuan untuk menciptakan tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan nyaman digunakan.

Sedangkan *User Experience (UX)* adalah pengalaman pengguna secara keseluruhan saat menggunakan *website*, mulai dari kemudahan navigasi, kecepatan akses, hingga kenyamanan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. *UX* berfokus pada bagaimana pengguna merasa saat menggunakan sistem.

Beberapa prinsip dasar dalam *UI/UX* antara lain:

- a. Konsistensi tampilan untuk penggunaan warna, *font*, dan *layout* yang seragam.
- b. Kemudahan navigasi agar pengguna dapat dengan mudah berpindah antar halaman.
- c. Responsif tampilan dapat menyesuaikan berbagai perangkat (*desktop* dan *mobile*).
- d. Aksesibilitas yang mudah untuk digunakan oleh berbagai kalangan pengguna.
- e. Kecepatan akses *website* dapat dimuat dengan cepat.

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini, penerapan *UI/UX* digunakan dalam perancangan *website* profil wisata Candi Arjuna di Kabupaten Banjarnegara agar informasi yang disajikan dapat diakses dengan mudah, menarik, dan nyaman bagi pengguna.

3.4.7. Digital Marketing Pariwisata

Digital marketing pariwisata merupakan upaya promosi dan penyebaran informasi wisata yang dilakukan melalui media *digital* seperti *website*, media sosial, dan *platform online* lainnya. Pemanfaatan teknologi *digital* dalam bidang pariwisata bertujuan untuk menjangkau masyarakat secara lebih luas, cepat, dan efektif.

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (2020), digitalisasi pariwisata menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan daya saing destinasi wisata, karena mampu memperluas jangkauan promosi serta memberikan kemudahan akses informasi bagi wisatawan.

Beberapa media yang digunakan dalam *digital marketing* pariwisata antara lain:

- a. *Website* sebagai pusat informasi resmi destinasi wisata.
- b. Media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, dan *TikTok* untuk promosi *visual*.
- c. *Search Engine (Google)* untuk meningkatkan visibilitas melalui pencarian.
- d. *Platform digital* lainnya seperti *blog* dan forum wisata.

Adapun manfaat *digital marketing* dalam sektor pariwisata antara lain:

- a. Meningkatkan jangkauan promosi wisata.
- b. Mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi.
- c. Meningkatkan daya tarik destinasi wisata.
- d. Mendorong peningkatan jumlah kunjungan wisatawan.

Pelaksanaan Kerja Praktik ini, *digital marketing* pariwisata diterapkan melalui pengembangan *website* profil wisata untuk Candi Arjuna di Kabupaten Banjarnegara. *Website* tersebut berfungsi sebagai media utama dalam menyampaikan informasi secara digital kepada masyarakat luas.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Sebelum dilakukan perancangan *website*, proses penyampaian informasi mengenai objek wisata Candi Arjuna masih dilakukan melalui berbagai media yang belum terintegrasi. Informasi wisata diperoleh wisatawan melalui media sosial, brosur, rekomendasi dari pengunjung lain, maupun situs informasi pariwisata yang dikelola oleh pihak lain.

Kondisi tersebut menyebabkan informasi yang diterima wisatawan sering kali tidak lengkap dan tidak diperbarui secara berkala. Selain itu, wisatawan mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang terpusat mengenai profil wisata, lokasi, fasilitas, galeri, maupun informasi pendukung lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak pengelola, ditemukan beberapa permasalahan pada sistem yang berjalan, yaitu:

1. Belum tersedia *website* resmi yang menyajikan informasi wisata secara terpusat.
2. Informasi wisata masih tersebar pada berbagai media yang berbeda.
3. Pengelolaan konten wisata masih dilakukan secara manual.
4. Proses promosi digital belum dilakukan secara optimal.
5. Wisatawan kesulitan memperoleh informasi secara cepat dan akurat.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan sebuah *website* yang dapat menjadi media informasi dan promosi wisata secara terintegrasi.

4.1.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada objek wisata Candi Arjuna, diketahui bahwa proses penyampaian informasi kepada wisatawan masih dilakukan melalui berbagai media yang terpisah. Informasi mengenai sejarah wisata, fasilitas, lokasi, dan kegiatan wisata umumnya diperoleh melalui media sosial, situs informasi pariwisata milik pihak lain, serta promosi secara langsung. Kondisi tersebut menyebabkan informasi yang diterima wisatawan belum terpusat dalam satu media yang dapat diakses secara mudah dan konsisten.

Selain itu, pengelolaan informasi wisata masih dilakukan secara manual sehingga proses pembaruan informasi membutuhkan waktu yang relatif lebih lama.

Informasi yang tersebar pada berbagai media juga berpotensi menimbulkan perbedaan data yang diterima oleh wisatawan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan suatu sistem berbasis *website* yang mampu menyediakan informasi wisata secara terintegrasi serta mendukung kegiatan promosi *digital* secara lebih terstruktur.

4.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui fungsi-fungsi yang diperlukan oleh sistem sehingga *website* yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh *website* yang akan dikembangkan. Kebutuhan tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan pengelola wisata, studi literatur, serta analisis terhadap permasalahan yang ditemukan pada sistem yang berjalan.

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan layanan atau fungsi yang harus disediakan oleh sistem agar dapat digunakan sesuai tujuan pengembangan. *Website* Candi Arjuna dirancang untuk menyediakan informasi wisata sekaligus mendukung proses pengelolaan data oleh administrator.

Sistem yang dikembangkan harus mampu menampilkan informasi mengenai profil wisata Candi Arjuna, galeri foto, fasilitas wisata, serta lokasi wisata yang dapat diakses oleh pengunjung. Selain itu, sistem juga menyediakan fitur registrasi dan *Login* pengguna sebagai sarana autentikasi sebelum mengakses layanan tertentu.

Dari sisi administrator, sistem harus mampu mendukung pengelolaan data pengguna, pengelolaan destinasi wisata, pengelolaan paket wisata, pengelolaan transaksi, serta proses konfirmasi pembayaran. Sistem juga dirancang untuk menghasilkan *invoice* pemesanan secara otomatis dan menyediakan fasilitas ekspor data transaksi sebagai bahan pelaporan dan dokumentasi administrasi.

2. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan kualitas sistem yang akan dibangun. Kebutuhan ini bertujuan untuk memastikan bahwa *website* dapat digunakan secara optimal oleh pengguna.

Website yang dikembangkan harus dapat diakses selama dua puluh empat jam melalui jaringan internet sehingga informasi wisata dapat diperoleh kapan saja. Tampilan *website* juga harus responsif agar dapat menyesuaikan berbagai ukuran perangkat, baik komputer maupun perangkat bergerak seperti *smartphone* dan *tablet*.

Selain itu, *website* harus memiliki antarmuka yang mudah dipahami oleh pengguna, mendukung keamanan melalui sistem autentikasi *Login*, serta dapat berjalan dengan baik pada berbagai *browser* masa kini. Faktor performa juga menjadi perhatian sehingga *website* diharapkan memiliki waktu akses yang cepat untuk meningkatkan kenyamanan pengguna saat mengakses informasi wisata.

3. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Dalam proses pengembangan *website* Candi Arjuna diperlukan perangkat keras yang mendukung kegiatan perancangan website candi arjuna. Perangkat yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas komputer dengan *prosesor Intel Core i3* Generasi ke-10, memori *RAM* sebesar 8 *GB*, media penyimpanan *SSD* berkapasitas 256 *GB*, *monitor* dengan resolusi 1366×768 *piksel*, serta koneksi internet menggunakan layanan *WiFi* dengan kecepatan 10 *Mbps*.

Spesifikasi tersebut dinilai telah memadai untuk menjalankan perangkat lunak pengembangan *website*, melakukan pengelolaan basis data, serta mendukung proses pengujian sistem selama pelaksanaan kerja praktik.

4. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengembangan *website* terdiri atas sistem operasi *Windows 11 Pro* sebagai *platform* utama pengembangan sistem. Sistem operasi merupakan perangkat lunak yang berfungsi mengelola sumber daya perangkat keras dan menyediakan layanan bagi aplikasi yang digunakan dalam pengembangan sistem (Pressman & Maxim, 2020).

Untuk membangun lingkungan server lokal digunakan *XAMPP* versi 8.2.1 yang berfungsi sebagai paket perangkat lunak yang mengintegrasikan *Apache*, *PHP*, dan *MySQL* sehingga memudahkan proses pengembangan dan pengujian *website* secara lokal. Menurut *Apache Friends* (2024), *XAMPP* merupakan

salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan untuk membangun lingkungan pengembangan *web* berbasis *PHP*.

Pengelolaan basis data dilakukan menggunakan *MySQL* versi *9.7 LTS*. *Database* digunakan untuk menyimpan dan mengelola data yang berkaitan dengan pengguna, destinasi wisata, paket wisata, transaksi, pembayaran, dan informasi lainnya yang terdapat pada *website*.

Pengembangan *website* dilakukan menggunakan *WordPress* versi *7.0* sebagai *Content Management System (CMS)*. *WordPress* dipilih karena memiliki kemudahan dalam pengelolaan konten, fleksibilitas pengembangan, serta dukungan plugin yang beragam sehingga sesuai untuk pengembangan *website* informasi dan promosi wisata.

Selama proses pengembangan, digunakan *Google Chrome* sebagai *web browser* untuk melakukan pengujian tampilan dan fungsionalitas *website*. Selain itu, *Visual Studio Code* versi *1.124* digunakan sebagai *text editor* untuk melakukan penyesuaian kode program, konfigurasi sistem, dan pengelolaan *file* pendukung *website*.

Tahap perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) dilakukan menggunakan *Figma*. Menurut *Figma (2024)*, *Figma* merupakan *platform* desain berbasis *cloud* yang digunakan untuk membuat rancangan antarmuka serta *prototype* sistem sebelum tahap implementasi dilakukan. Penggunaan *Figma* membantu proses visualisasi desain sehingga tampilan *website* dapat dirancang sesuai kebutuhan pengguna.

4.1.3. Pengolahan Data

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur kemudian diolah menjadi informasi yang digunakan sebagai dasar perancangan *website*.

Pengolahan data dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan kebutuhan sistem, kebutuhan pengguna, informasi wisata, dan data pendukung lainnya.

Tabel 4.1 Hasil Pengolahan Data *Website* Candi Arjuna

No	Data	Hasil Pengolahan
1	Profil Wisata	Informasi sejarah dan deskripsi wisata
2	Dokumentasi	Galeri foto wisata

No	Data	Hasil Pengolahan
3	Lokasi	Integrasi <i>Google Maps</i>
4	Fasilitas	Daftar fasilitas wisata
5	Kontak	Informasi pengelola
6	Data Pengguna	Registrasi dan <i>Login</i>
7	Data Paket	Informasi paket wisata
8	Data Transaksi	Pemesanan dan pembayaran

4.2. Analisis Masalah

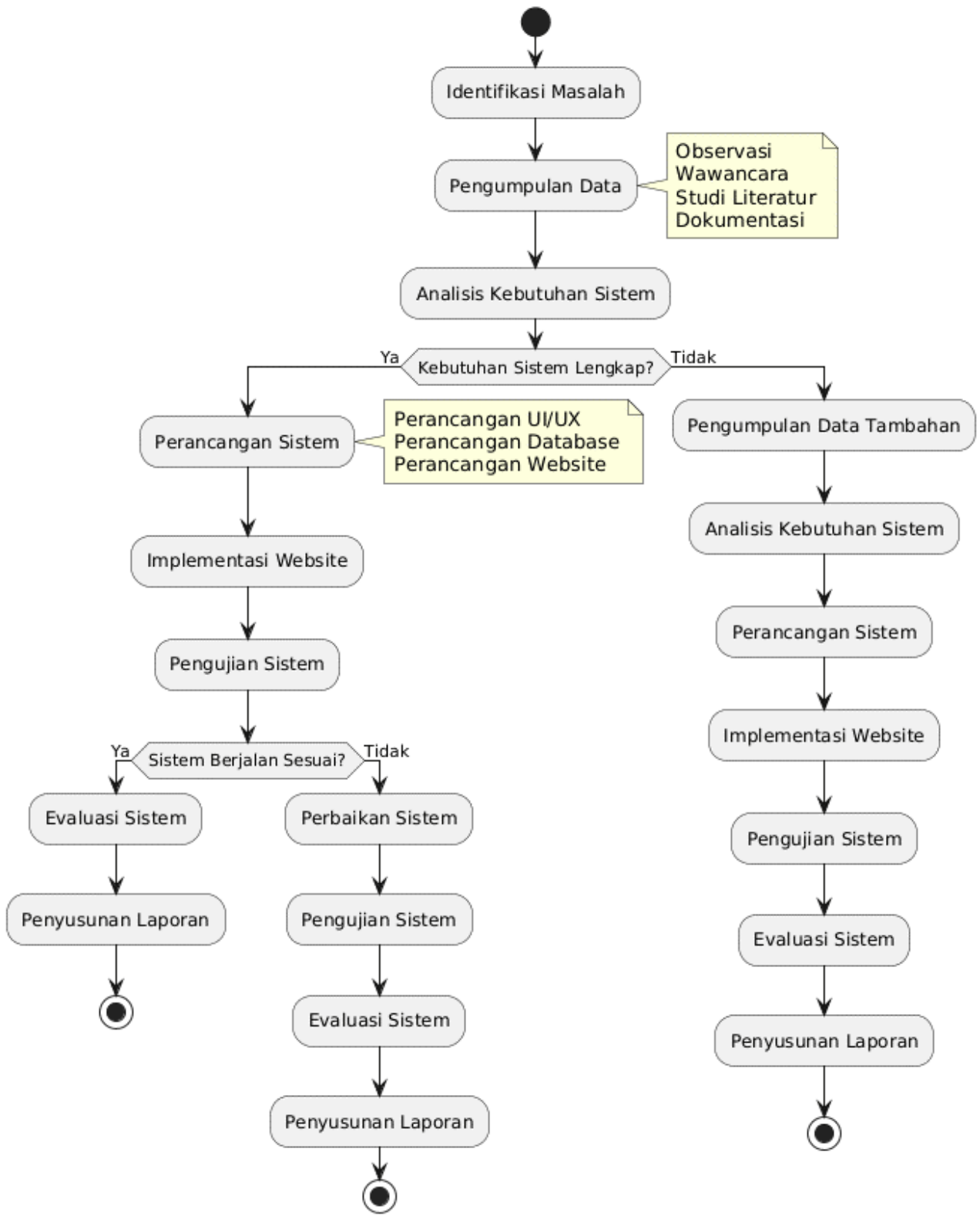
Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, diperlukan suatu sistem berbasis *website* yang dapat mengintegrasikan berbagai informasi wisata dalam satu platform. *Website* Candi Arjuna dirancang untuk mendukung penyampaian informasi wisata secara lebih terstruktur, memudahkan proses pengelolaan data oleh administrator, serta membantu pengembangan promosi wisata berbasis digital.

4.2.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan sebagai tahap lanjutan setelah proses analisis kebutuhan sistem selesai dilaksanakan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pengembangan sistem. Metode yang digunakan dalam perancangan *website* Candi Arjuna mengacu pada tahapan *Waterfall* yang terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan evaluasi sistem.

Proses perancangan diawali dengan identifikasi masalah yang ditemukan pada sistem yang sedang berjalan. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.

Setelah kebutuhan sistem ditentukan, dilakukan perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*), struktur *website*, dan basis data yang akan digunakan. Hasil perancangan kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk *website* menggunakan platform *WordPress*. *Website* yang telah selesai dibangun selanjutnya diuji untuk memastikan seluruh fitur dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Apabila ditemukan kesalahan atau ketidaksesuaian, maka dilakukan perbaikan sebelum sistem digunakan. Alur perancangan *website* Candi Arjuna dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2. Flowchart Perancangan Website Candi Arjuna

4.2.2. *Flowchart* Sistem

Flowchart merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan urutan proses, aliran data, serta hubungan antar aktivitas dalam suatu sistem secara logis dan sistematis. Menurut Pressman dan Maxim (2020), *Flowchart* digunakan sebagai alat bantu dalam perancangan sistem untuk memvisualisasikan alur proses sehingga memudahkan pengembang maupun pengguna dalam memahami cara kerja sistem yang dibangun.

Pada *Website* Candi Arjuna, *Flowchart* sistem digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dan administrator mulai dari proses akses *website* hingga proses pengelolaan data dan transaksi. *Flowchart* ini dibuat untuk memberikan gambaran mengenai mekanisme kerja sistem secara keseluruhan sehingga setiap proses yang terjadi pada *website* dapat dipahami dengan lebih mudah.

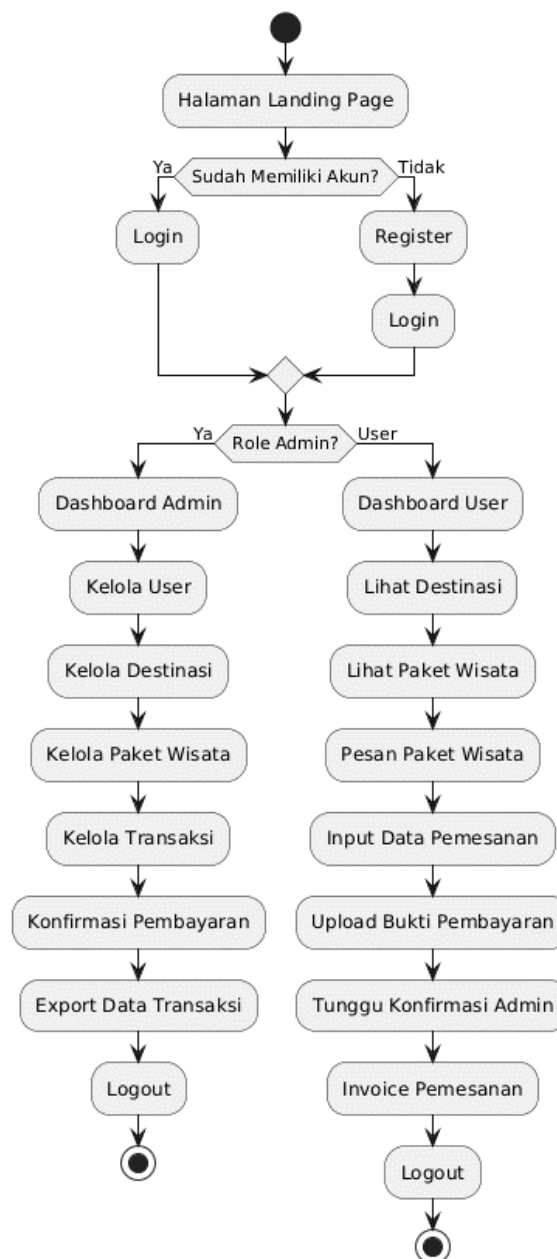
Gambar 4.3 menunjukkan alur sistem *Website* Candi Arjuna yang diawali ketika pengguna mengakses halaman Halaman Awal. Pada tahap ini, sistem akan menampilkan halaman utama *website* yang berisi informasi umum mengenai wisata Candi Arjuna. Selanjutnya pengguna melakukan pengecekan status kepemilikan akun. Pengguna yang belum memiliki akun diwajibkan melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum dapat masuk ke dalam sistem, sedangkan pengguna yang telah memiliki akun dapat langsung melakukan *Login*.

Setelah proses *Login* berhasil dilakukan, sistem akan memeriksa hak akses pengguna berdasarkan *role* yang dimiliki. Apabila pengguna memiliki hak akses sebagai *administrator*, maka sistem akan mengarahkan pengguna menuju *dashboard* admin. Pada halaman tersebut *administrator* dapat melakukan berbagai aktivitas pengelolaan sistem, meliputi pengelolaan data pengguna, pengelolaan data destinasi wisata, pengelolaan paket wisata, pengelolaan transaksi, konfirmasi pembayaran, serta melakukan ekspor data transaksi untuk kebutuhan pelaporan. Setelah seluruh aktivitas selesai dilakukan, *administrator* dapat keluar dari sistem melalui fitur *logout*.

Sementara itu, apabila pengguna memiliki hak akses sebagai wisatawan atau *user*, sistem akan mengarahkan pengguna menuju *dashboard user*. Pada halaman tersebut pengguna dapat melihat informasi destinasi wisata dan paket wisata yang tersedia. Apabila pengguna ingin melakukan pemesanan paket wisata, maka

pengguna harus mengisi data pemesanan sesuai kebutuhan perjalanan wisata. Setelah data pemesanan berhasil disimpan, pengguna dapat mengunggah bukti pembayaran sebagai syarat verifikasi transaksi.

Bukti pembayaran yang telah diunggah selanjutnya akan diperiksa oleh *administrator*. Selama proses verifikasi berlangsung, pengguna menunggu konfirmasi pembayaran dari administrator. Setelah pembayaran dinyatakan *valid*, sistem akan menghasilkan *invoice* pemesanan yang dapat diakses oleh pengguna sebagai bukti transaksi. Proses penggunaan sistem diakhiri dengan aktivitas *logout* untuk keluar dari *website*.



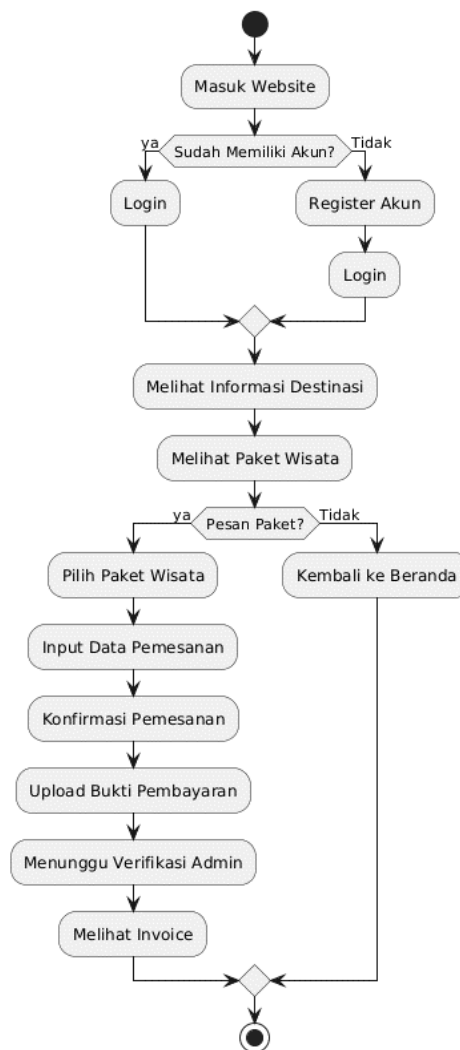
Gambar 4.3 Flowchart Website Candi Arjuna

Berdasarkan *Flowchart* tersebut dapat diketahui bahwa *Website* Candi Arjuna memiliki dua aktor utama, yaitu *administrator* dan wisatawan. Masing-masing aktor memiliki hak akses dan fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan sistem, sehingga proses pengelolaan informasi wisata dan pemesanan paket wisata dapat berjalan secara terstruktur dan terintegrasi.

4.2.3. Activity Diagram

1. Activity Diagram Pengunjung (User)

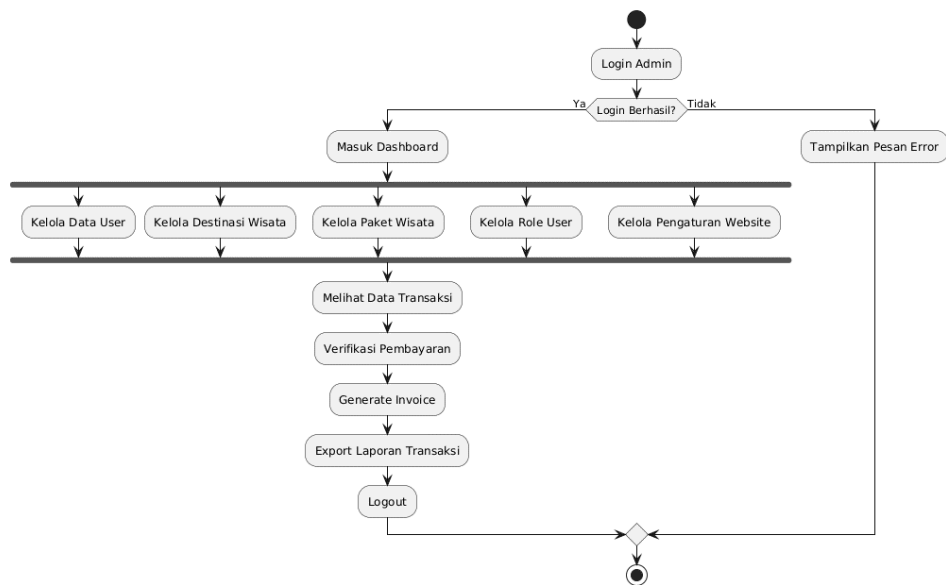
Activity Diagram di bawah menunjukkan bahwa pengguna dapat mengakses *website* untuk melihat informasi destinasi dan paket wisata. Apabila ingin melakukan pemesanan, pengguna harus memiliki akun terlebih dahulu dengan melakukan registrasi dan *Login*. Setelah itu pengguna dapat memilih paket wisata, melakukan pemesanan, mengunggah bukti pembayaran, dan melihat *invoice* setelah pembayaran diverifikasi oleh admin.



Gambar 4.4 Activity Diagram Pengunjung (User)

2. Activity Diagram Admin

Activity Diagram admin menggambarkan proses pengelolaan *website* yang dimulai dari *Login* ke *dashboard* admin. Setelah berhasil masuk, admin dapat mengelola data pengguna, destinasi wisata, paket wisata, *role* pengguna, serta pengaturan *website*. Admin juga bertugas melakukan verifikasi pembayaran, membuat *invoice*, dan mengekspor laporan transaksi sebagai bahan pelaporan.



Gambar 4.5 Activity Diagram Admin

4.2.4. Use Case Diagram

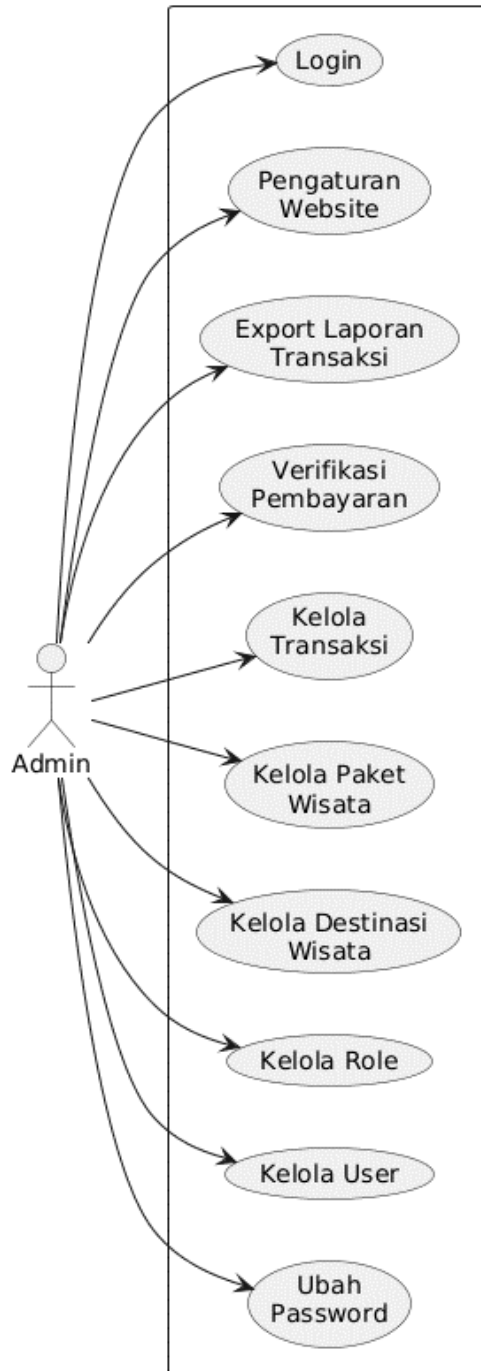
Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem yang dikembangkan. Pada *Website* Candi Arjuna terdapat dua aktor utama yaitu Admin dan *User* (Wisatawan). Admin memiliki hak akses penuh terhadap pengelolaan sistem, sedangkan *User* hanya dapat mengakses informasi wisata dan melakukan pemesanan paket wisata.

1. Use Case Admin

Admin merupakan pengelola sistem yang bertugas mengelola seluruh data dan aktivitas *website*. Hak akses admin meliputi antara lain:

- a. *Login*
- b. Mengelola *User*
- c. Mengelola *Role*
- d. Mengelola Destinasi Wisata

- e. Mengelola Paket Wisata
- f. Mengelola Transaksi
- g. Verifikasi Pembayaran
- h. Mengelola Pengaturan *Website*
- i. Mengubah *Password*
- j. *Export* Laporan Transaksi

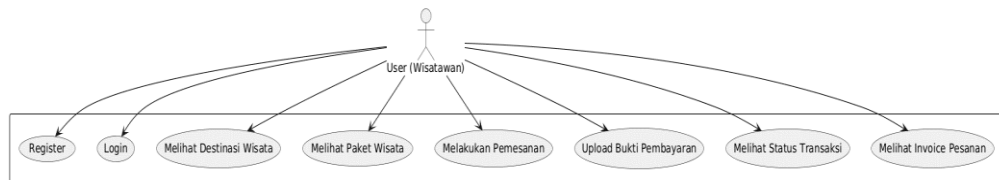


Gambar 4.6 Use Case Admin

2. Use Case User (Wisatawan)

User merupakan pengunjung *website* yang menggunakan sistem untuk memperoleh informasi wisata dan melakukan pemesanan. Hak akses *user* meliputi antara lain:

- a. *Register*
- b. *Login*
- c. Melihat Destinasi Wisata
- d. Melihat Paket Wisata
- e. Melakukan Pemesanan
- f. Upload Bukti Pembayaran
- g. Melihat Status Transaksi
- h. Melihat *Invoice* Pesanan

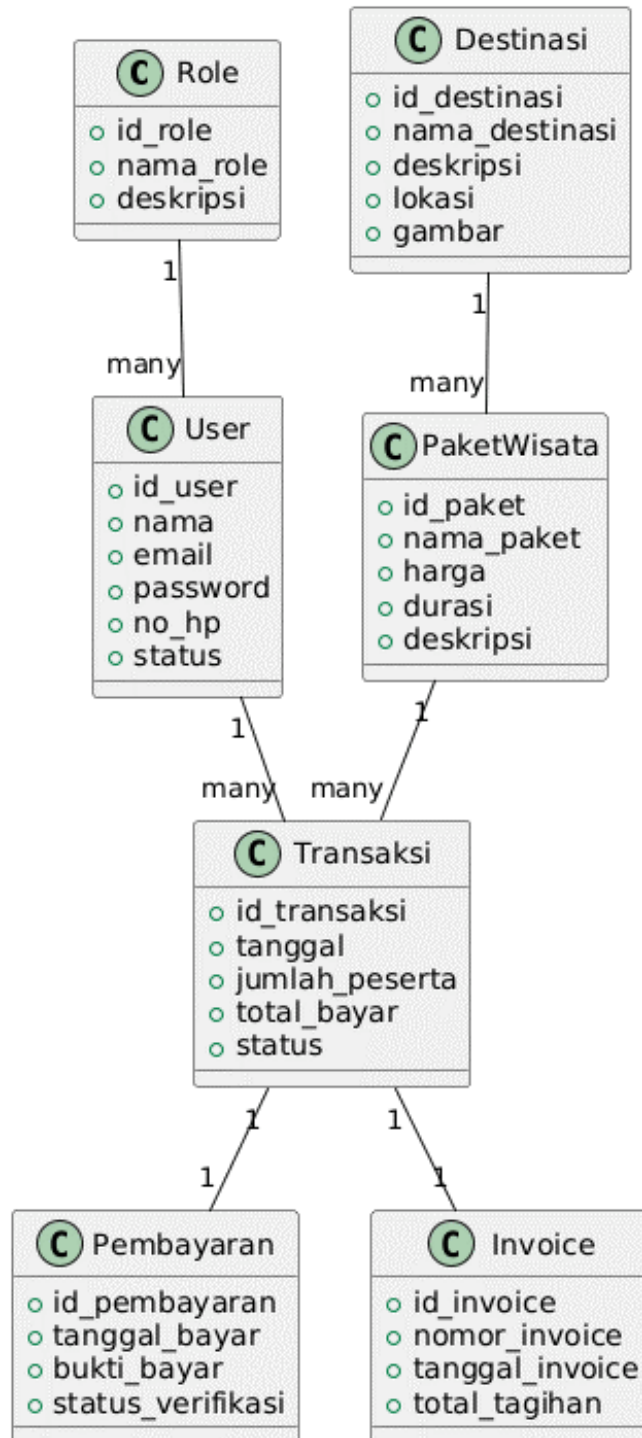


Gambar 4.7 Use Case User (Wisatawan)

4.2.5. Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan struktur kelas yang terdapat pada sistem *Website* Candi Arjuna beserta atribut dan hubungan antar kelas. Diagram ini menunjukkan bagaimana data dikelola dalam sistem serta hubungan antar entitas yang digunakan dalam proses pengelolaan wisata dan transaksi.

Class Diagram merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan struktur kelas yang terdapat pada sistem *Website* Candi Arjuna serta hubungan antar kelas yang saling berinteraksi dalam proses pengelolaan data. Diagram ini dibuat untuk memberikan gambaran mengenai objek-objek utama yang digunakan dalam sistem beserta keterkaitannya sehingga memudahkan proses pengembangan dan implementasi sistem.



Gambar 4.8 Class Diagram Website Candi Arjuna

Pada *website* yang dirancang, terdapat beberapa kelas utama yaitu *User*, *Role*, *Destinasi*, *Paket Wisata*, *Transaksi*, *Pembayaran*, dan *Pengaturan Website*. Kelas *User* digunakan untuk menyimpan data pengguna yang terdiri dari *administrator* dan *wisatawan*. Setiap pengguna memiliki hak akses tertentu yang ditentukan oleh kelas *Role*. Hubungan antara *User* dan *Role* menunjukkan bahwa setiap pengguna

memiliki satu peran, sedangkan satu peran dapat dimiliki oleh beberapa pengguna.

Kelas Destinasi digunakan untuk menyimpan informasi mengenai objek wisata yang ditampilkan pada *website*. Informasi tersebut meliputi nama destinasi, deskripsi, lokasi, dan dokumentasi pendukung. Setiap destinasi dapat memiliki beberapa paket wisata yang disimpan pada kelas Paket Wisata. Hubungan ini menunjukkan bahwa satu destinasi dapat menawarkan lebih dari satu paket wisata kepada pengunjung. Kelas Transaksi digunakan untuk mencatat seluruh aktivitas pemesanan paket wisata yang dilakukan oleh wisatawan. Data transaksi berhubungan langsung dengan data pengguna dan paket wisata yang dipilih. Melalui kelas ini, sistem dapat mengelola informasi pemesanan, jumlah peserta, tanggal pemesanan, serta status transaksi yang sedang berlangsung.

Proses pembayaran pada *Website Candi Arjuna* didukung oleh kelas Pembayaran yang berfungsi menyimpan data bukti pembayaran yang diunggah oleh wisatawan. Data tersebut kemudian diverifikasi oleh *administrator* sebagai dasar penentuan status transaksi sebelum dinyatakan selesai atau berhasil diproses.

Selain itu, terdapat kelas Pengaturan *Website* yang digunakan untuk mengelola informasi umum *website* seperti identitas *website*, alamat, kontak, dan informasi lain yang ditampilkan pada halaman utama. Kelas ini hanya dapat diakses oleh *administrator* sebagai pengelola sistem.

Berdasarkan hubungan antar kelas tersebut, dapat diketahui bahwa seluruh proses dalam *website* saling terintegrasi mulai dari pengelolaan pengguna, pengelolaan destinasi wisata, pemesanan paket wisata, hingga proses pembayaran. Dengan adanya *Class Diagram* ini, struktur sistem dapat digambarkan secara lebih jelas sehingga mempermudah proses pembangunan dan pengembangan *Website Candi Arjuna* sebagai media informasi dan promosi wisata berbasis *web*.

4.2.6. Relasi Tabel

Relasi tabel digunakan untuk menggambarkan hubungan antar tabel yang terdapat pada basis data *Website Candi Arjuna*. Relasi ini bertujuan untuk menjaga konsistensi data, meminimalkan redundansi data, serta mempermudah proses pengelolaan informasi yang terdapat dalam sistem.

Basis data *Website Candi Arjuna* dibangun menggunakan beberapa tabel utama yang saling berelasi, yaitu tabel *roles*, *users*, *destinations*, *packages*, *transactions*, *payments*, dan *settings*. Relasi antar tabel tersebut membentuk struktur

basis data yang terintegrasi sehingga mampu mendukung proses pengelolaan data dan operasional sistem secara menyeluruh.

1. Relasi Tabel *Role* dan *User*

Tabel *roles* berfungsi untuk menyimpan data hak akses pengguna dalam sistem. Setiap data pengguna yang tersimpan pada tabel *users* memiliki satu *role* tertentu, seperti *administrator* atau wisatawan. Hubungan antara tabel *roles* dan *users* adalah *One to Many* (1:M), yaitu satu *role* dapat dimiliki oleh banyak pengguna, sedangkan satu pengguna hanya memiliki satu *role*.

2. Relasi Tabel Destinasi dan Paket Wisata

Tabel *destinations* digunakan untuk menyimpan data destinasi wisata yang tersedia pada *website*. Setiap destinasi dapat memiliki beberapa paket wisata yang tersimpan pada tabel *packages*. Hubungan antara tabel *destinations* dan *packages* adalah *One to Many* (1:M), dimana satu destinasi dapat memiliki banyak paket wisata, sedangkan satu paket wisata hanya berasal dari satu destinasi.

3. Relasi Tabel *User* dan Transaksi

Tabel *transactions* digunakan untuk menyimpan data pemesanan paket wisata yang dilakukan oleh pengguna. Setiap transaksi dibuat oleh satu pengguna yang terdaftar pada sistem. Hubungan antara tabel *users* dan *transactions* adalah *One to Many* (1:M), yaitu satu pengguna dapat melakukan banyak transaksi, sedangkan satu transaksi hanya dimiliki oleh satu pengguna.

4. Relasi Tabel Paket Wisata dan Transaksi

Setiap transaksi berkaitan dengan paket wisata yang dipilih oleh wisatawan. Oleh karena itu, tabel *transactions* memiliki hubungan dengan tabel *packages*. Hubungan antara tabel *packages* dan *transactions* adalah *One to Many* (1:M), yaitu satu paket wisata dapat dipesan dalam banyak transaksi, sedangkan satu transaksi hanya berkaitan dengan satu paket wisata.

5. Relasi Tabel Transaksi dan Pembayaran

Tabel *payments* digunakan untuk menyimpan data pembayaran yang dilakukan oleh wisatawan. Data pembayaran berupa bukti transfer yang diunggah oleh pengguna untuk diverifikasi oleh *administrator*. Hubungan antara tabel *transactions* dan *payments* adalah *One to One* (1:1), dimana setiap transaksi memiliki satu data pembayaran dan setiap pembayaran hanya

terkait dengan satu transaksi.

6. Relasi Tabel Pengaturan *Website*

Tabel *settings* digunakan untuk menyimpan informasi umum *website* seperti nama *website*, alamat, kontak, logo, serta informasi pendukung lainnya. Tabel ini berdiri sendiri dan tidak memiliki relasi langsung dengan tabel lainnya karena digunakan sebagai konfigurasi sistem. Berdasarkan relasi antar tabel tersebut, seluruh data pada *Website* Candi Arjuna dapat terhubung secara terstruktur sehingga mendukung proses pengelolaan destinasi wisata, paket wisata, transaksi pemesanan, pembayaran, serta manajemen pengguna secara terintegrasi.

4.2.7. Kamus Data

Kamus data merupakan deskripsi rinci mengenai struktur data yang digunakan dalam sistem. Menurut Pressman dan Maxim (2020), kamus data digunakan untuk mendokumentasikan atribut, tipe data, serta hubungan antar data yang terdapat dalam basis data sehingga memudahkan proses pengembangan, pemeliharaan, dan pengelolaan sistem informasi. Pada *Website* Candi Arjuna, kamus data digunakan sebagai acuan dalam perancangan basis data yang mendukung proses pengelolaan pengguna, destinasi wisata, paket wisata, transaksi, pembayaran, dan *invoice*.

1. Kamus Data Tabel *Role*

Tabel *role* digunakan untuk menyimpan data hak akses yang dimiliki oleh setiap pengguna dalam sistem. Data pada tabel ini menjadi dasar dalam proses pengaturan wewenang pengguna berdasarkan perannya masing-masing.

Tabel 4.2 Kamus Data Tabel *Role*

Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
<i>id_role</i>	<i>Integer</i>	<i>Primary Key</i>
<i>nama_role</i>	<i>Varchar(15)</i>	Nama hak akses pengguna
<i>deskripsi</i>	<i>Text</i>	Keterangan <i>role</i>

Berdasarkan Tabel 4.2, tabel *role* berfungsi untuk mengelola informasi mengenai jenis hak akses yang tersedia pada sistem. Data tersebut digunakan untuk membedakan kewenangan antara *administrator* dan wisatawan sehingga keamanan serta pengelolaan sistem dapat berjalan dengan lebih terstruktur.

2. Kamus Data Tabel *User*

Tabel *user* digunakan untuk menyimpan seluruh data pengguna yang terdaftar pada *Website* Candi Arjuna. Informasi yang tersimpan meliputi identitas pengguna, akun *Login*, serta status pengguna dalam sistem.

Tabel 4.3 Kamus Data Tabel *User*

Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
<i>id_user</i>	<i>Integer</i>	<i>Primary Key</i>
<i>id_role</i>	<i>Integer</i>	<i>Foreign Key</i> dari tabel <i>Role</i>
<i>nama</i>	<i>Varchar(26)</i>	Nama pengguna
<i>Email</i>	<i>Varchar(25)</i>	<i>Email</i> pengguna
<i>Password</i>	<i>Varchar(18)</i>	<i>Password</i> pengguna
<i>no_hp</i>	<i>Varchar(13)</i>	Nomor telepon pengguna
<i>status</i>	<i>Varchar(20)</i>	Status akun pengguna

Berdasarkan Tabel 4.3 tabel *user* berfungsi sebagai tempat penyimpanan data pengguna yang dapat mengakses sistem. Data tersebut digunakan untuk proses autentikasi, pengelolaan akun, serta pencatatan aktivitas pengguna dalam *website*.

3. Kamus Data Tabel Destinasi

Tabel destinasi digunakan untuk menyimpan informasi mengenai objek wisata yang ditampilkan pada *website*. Informasi yang disimpan meliputi identitas destinasi, lokasi, deskripsi, dan dokumentasi pendukung.

Tabel 4.4 Kamus Data Tabel Destinasi

Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
<i>id_destinasi</i>	<i>Integer</i>	<i>Primary Key</i>
<i>nama_destinasi</i>	<i>Varchar(40)</i>	Nama destinasi wisata
<i>deskripsi</i>	<i>Text</i>	Deskripsi destinasi
<i>lokasi</i>	<i>Varchar(50)</i>	Lokasi destinasi
<i>gambar</i>	<i>Varchar(80)</i>	Foto destinasi

Berdasarkan Tabel 4.4, tabel destinasi digunakan untuk mengelola seluruh informasi objek wisata yang tersedia pada *website* sehingga wisatawan dapat memperoleh informasi yang lengkap dan mudah dipahami.

4. Kamus Data Tabel Paket Wisata

Tabel paket wisata digunakan untuk menyimpan informasi mengenai

paket wisata yang ditawarkan kepada wisatawan. Setiap paket wisata terhubung dengan satu destinasi wisata tertentu.

Tabel 4.5 Kamus Data Tabel Paket Wisata

Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
id_paket	<i>Integer</i>	<i>Primary Key</i>
id_destinasi	<i>Integer</i>	<i>Foreign Key</i> dari tabel <i>Destinasi</i>
nama_paket	<i>Varchar(30)</i>	Nama paket wisata
harga	<i>Decimal</i>	Harga paket wisata
durasi	<i>Varchar(10)</i>	Durasi perjalanan
deskripsi	<i>Text</i>	Deskripsi paket wisata

Berdasarkan Tabel 4.5, tabel paket wisata digunakan untuk menyimpan informasi paket yang dapat dipilih oleh wisatawan saat melakukan pemesanan melalui *website*.

5. Kamus Data Tabel Transaksi

Tabel transaksi digunakan untuk mencatat seluruh aktivitas pemesanan paket wisata yang dilakukan oleh pengguna.

Tabel 4.6 Kamus Data Tabel Transaksi

Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
id_transaksi	<i>Integer</i>	<i>Primary Key</i>
id_user	<i>Integer</i>	<i>Foreign Key</i> dari tabel <i>User</i>
id_paket	<i>Integer</i>	<i>Foreign Key</i> dari tabel <i>Paket Wisata</i>
tanggal	<i>Date</i>	Tanggal transaksi
jumlah_peserta	<i>Integer</i>	Jumlah peserta wisata
total_bayar	<i>Decimal</i>	Total biaya yang dibayarkan
status	<i>Varchar(30)</i>	Status transaksi

Berdasarkan Tabel 4.6, tabel transaksi berfungsi untuk menyimpan data pemesanan wisata mulai dari informasi pengguna, paket wisata yang dipilih, hingga status transaksi yang sedang berlangsung.

6. Kamus Data Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran digunakan untuk menyimpan data pembayaran yang dilakukan oleh wisatawan sebagai bagian dari proses penyelesaian transaksi.

Tabel 4.7. Kamus Data Tabel Pembayaran

Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
id_pembayaran	Integer	Primary Key
id_transaksi	<i>Integer</i>	<i>Foreign Key</i> dari tabel Transaksi
tanggal_bayar	<i>Date</i>	Tanggal pembayaran
bukti_bayar	<i>Varchar(55)</i>	<i>File</i> bukti pembayaran
status_verifikasi	<i>Varchar(30)</i>	Status verifikasi pembayaran

Berdasarkan Tabel 4.7, tabel pembayaran digunakan untuk mencatat bukti pembayaran yang diunggah oleh wisatawan serta hasil verifikasi yang dilakukan oleh *administrator* sebelum transaksi dinyatakan selesai.

7. Kamus Data Tabel *Invoice*

Tabel *invoice* digunakan untuk menyimpan data tagihan yang dihasilkan dari transaksi pemesanan paket wisata.

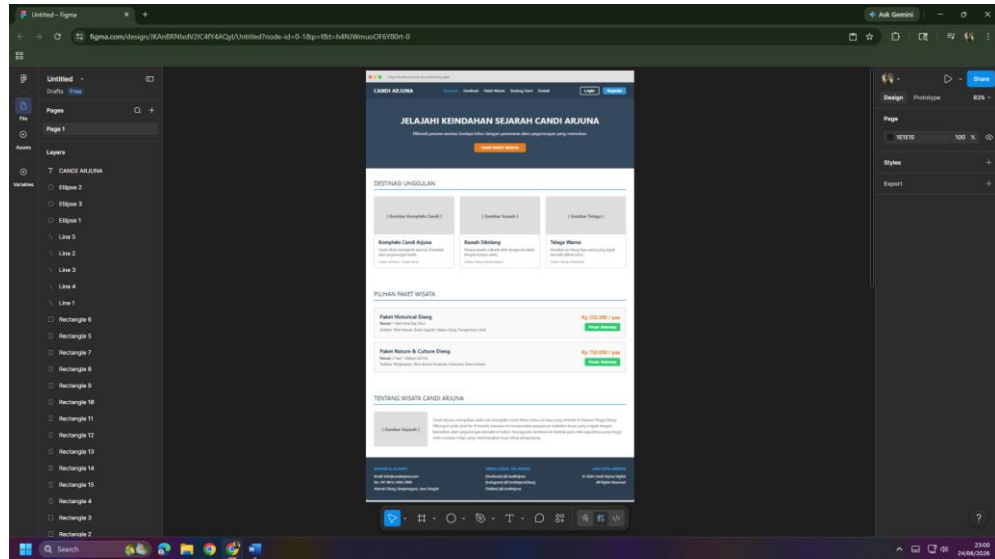
Tabel 4.8 Kamus Data Tabel Invoice

Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
<i>id_invoice</i>	<i>Integer</i>	<i>Primary Key</i>
id_transaksi	<i>Integer</i>	<i>Foreign Key</i> dari tabel Transaksi
nomor_invoice	<i>Varchar(50)</i>	Nomor <i>invoice</i>
tanggal_invoice	<i>Date</i>	Tanggal <i>invoice</i> dibuat
total_tagihan	<i>Decimal</i>	Total tagihan transaksi

Berdasarkan Tabel 4.8, tabel *invoice* digunakan untuk menghasilkan dokumen tagihan yang dapat diakses oleh wisatawan sebagai bukti transaksi yang telah dilakukan melalui sistem.

4.2.8. Perancangan Antarmuka Pengguna (*User Interface*)

1. Perancangan Halaman Awal



Gambar 4.9 Perancangan Halaman Awal

Halaman Awal merupakan halaman utama yang pertama kali ditampilkan ketika pengguna mengakses *website* Candi Arjuna. Halaman ini dirancang sebagai media penyampaian informasi awal sekaligus sarana promosi wisata yang bertujuan menarik minat pengunjung untuk mengenal lebih jauh destinasi wisata yang tersedia.

Bagian atas halaman menampilkan navbar yang berisi menu navigasi seperti Beranda, Destinasi, Paket Wisata, Tentang Kami, Kontak, *Login*, dan *Register*. Menu navigasi tersebut berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai informasi yang tersedia pada *website*. Bagian utama halaman menampilkan gambar utama (banner) Candi Arjuna yang dipadukan dengan judul serta deskripsi singkat mengenai objek wisata. Tampilan tersebut dirancang untuk memberikan kesan pertama yang menarik sekaligus memperkenalkan identitas *website* kepada pengunjung.

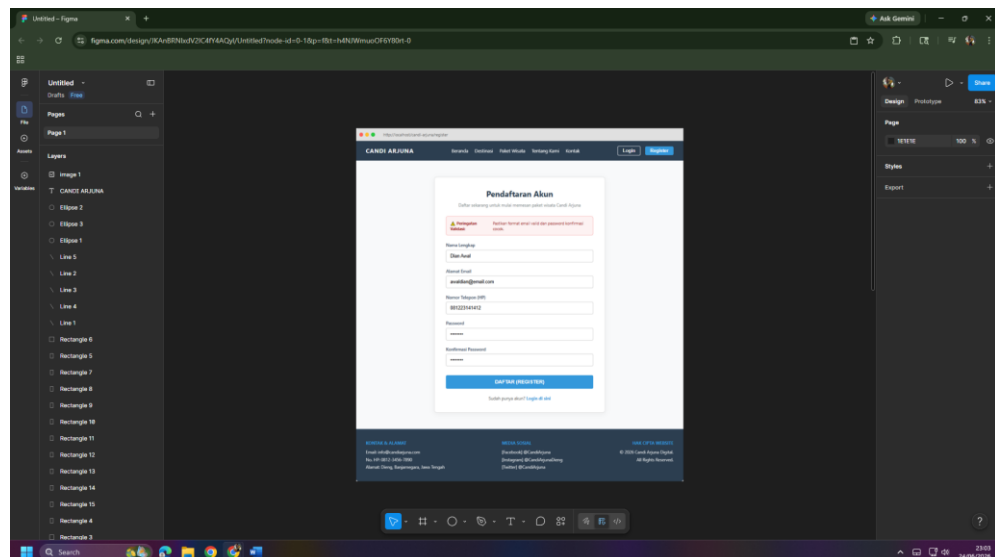
Bagian selanjutnya menampilkan informasi destinasi unggulan yang berisi beberapa destinasi wisata yang tersedia. Informasi yang disajikan meliputi nama destinasi, deskripsi singkat, lokasi, serta gambar destinasi. Fitur tersebut bertujuan membantu pengguna memperoleh gambaran umum mengenai objek wisata yang dapat dikunjungi. Informasi paket wisata juga disediakan dalam halaman ini yang berisi daftar paket perjalanan yang ditawarkan kepada wisatawan. Informasi yang ditampilkan meliputi nama

paket, harga, durasi perjalanan, serta tombol pemesanan. Melalui fitur tersebut, pengguna dapat mengetahui berbagai pilihan paket wisata sebelum melakukan pemesanan.

Halaman Awal juga dilengkapi dengan informasi mengenai wisata Candi Arjuna yang berisi sejarah singkat, daya tarik wisata, serta keunggulan destinasi. Penyajian informasi tersebut bertujuan menambah wawasan pengunjung mengenai nilai sejarah dan budaya yang dimiliki kawasan wisata Candi Arjuna. Bagian bawah halaman menampilkan footer yang berisi informasi kontak, alamat pengelola, media sosial, serta informasi hak cipta *website*. Keberadaan footer berfungsi sebagai sumber informasi tambahan yang dapat dimanfaatkan pengunjung apabila memerlukan informasi lebih lanjut mengenai layanan wisata yang tersedia.

Perancangan Halaman Awal dilakukan dengan memperhatikan aspek kemudahan akses, keteraturan penyajian informasi, serta kenyamanan pengguna saat menjelajahi *website*. Melalui halaman ini, pengunjung diharapkan dapat memperoleh informasi wisata secara cepat dan mudah sehingga dapat mendukung kegiatan promosi digital wisata Candi Arjuna secara lebih optimal.

2. Perancangan Halaman *Register*



Gambar 4.10 Perancangan Halaman *Register*

Halaman *Register* merupakan halaman yang digunakan oleh calon pengguna (wisatawan) untuk melakukan pendaftaran akun sebelum dapat memanfaatkan fitur pemesanan paket wisata pada *Website* Candi Arjuna.

Halaman ini dirancang untuk memudahkan proses pendaftaran sehingga data pengguna dapat tersimpan secara terstruktur dalam sistem.

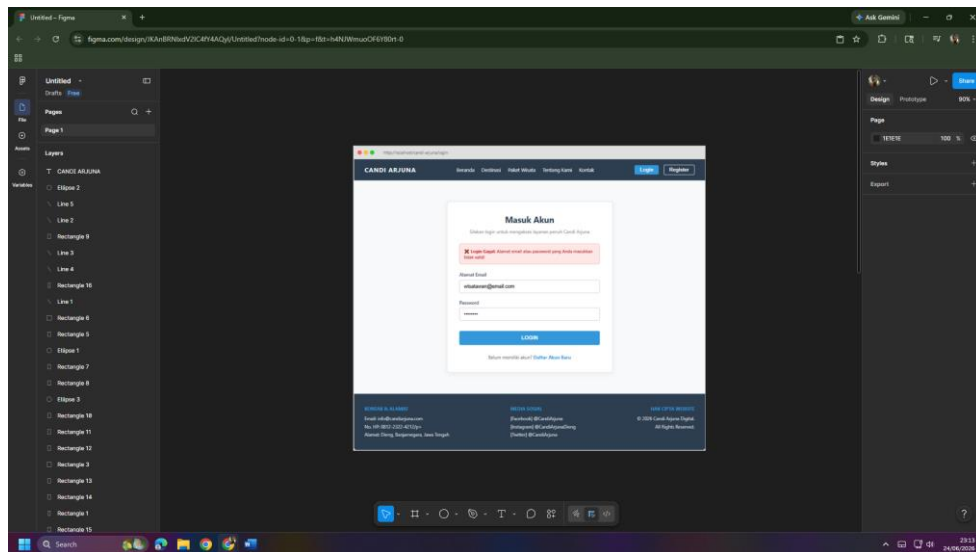
Bagian formulir pendaftaran memuat beberapa data yang wajib diisi oleh pengguna, yaitu nama lengkap, alamat *Email*, nomor telepon, *Password*, dan konfirmasi *Password*. Data tersebut berfungsi sebagai identitas pengguna sekaligus sarana komunikasi yang digunakan selama proses pemesanan paket wisata. Kelengkapan data yang diisikan akan membantu sistem dalam mengelola informasi pengguna secara lebih akurat.

Selain formulir pendaftaran, halaman ini dilengkapi dengan tombol Daftar (*Register*) yang berfungsi untuk menyimpan data pengguna ke dalam *Database*. Sebelum data disimpan, sistem akan melakukan proses validasi untuk memastikan bahwa seluruh data telah diisi dengan benar serta sesuai dengan format yang telah ditentukan. Proses validasi tersebut dilakukan untuk mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan pengisian data dan menjaga kualitas informasi yang tersimpan dalam sistem.

Keberhasilan proses pendaftaran akan menghasilkan akun yang dapat digunakan oleh pengguna untuk masuk ke dalam sistem melalui halaman *Login*. Sebaliknya, apabila ditemukan kesalahan atau data yang belum sesuai, sistem akan menampilkan pesan peringatan sehingga pengguna dapat melakukan perbaikan sebelum proses pendaftaran dilanjutkan. Perancangan halaman *Register* dibuat dengan tampilan yang sederhana, terstruktur, dan mudah dipahami oleh pengguna. Kemudahan penggunaan menjadi salah satu aspek yang diperhatikan agar proses pendaftaran dapat dilakukan dengan cepat tanpa menimbulkan kesulitan bagi pengguna baru. Penerapan validasi data juga berfungsi untuk menjaga konsistensi dan keamanan data pengguna yang tersimpan dalam sistem.

Keberadaan halaman *Register* memiliki peranan penting dalam mendukung proses pemesanan paket wisata karena seluruh aktivitas transaksi yang dilakukan wisatawan akan terhubung dengan akun pengguna yang telah terdaftar pada *Website* Candi Arjuna. Dengan demikian, proses pengelolaan data pengguna dan transaksi dapat dilakukan secara lebih terorganisasi serta mudah dipantau oleh administrator sistem.

3. Perancangan Halaman *Login*



Gambar 4.11 Perancangan Halaman *Login*

Halaman *Login* merupakan halaman autentikasi yang digunakan oleh pengguna untuk masuk ke dalam sistem *Website* Candi Arjuna sesuai dengan hak akses yang dimiliki. Halaman ini dapat digunakan oleh administrator maupun wisatawan yang telah memiliki akun dan terdaftar dalam sistem.

Bagian formulir masuk memuat dua data utama yang harus diisi oleh pengguna, yaitu alamat *Email* dan *Password*. Kedua data tersebut digunakan sebagai identitas akun yang telah didaftarkan sebelumnya. Setelah seluruh data diisi dengan benar, pengguna dapat menekan tombol *Login* untuk melakukan proses verifikasi akun.

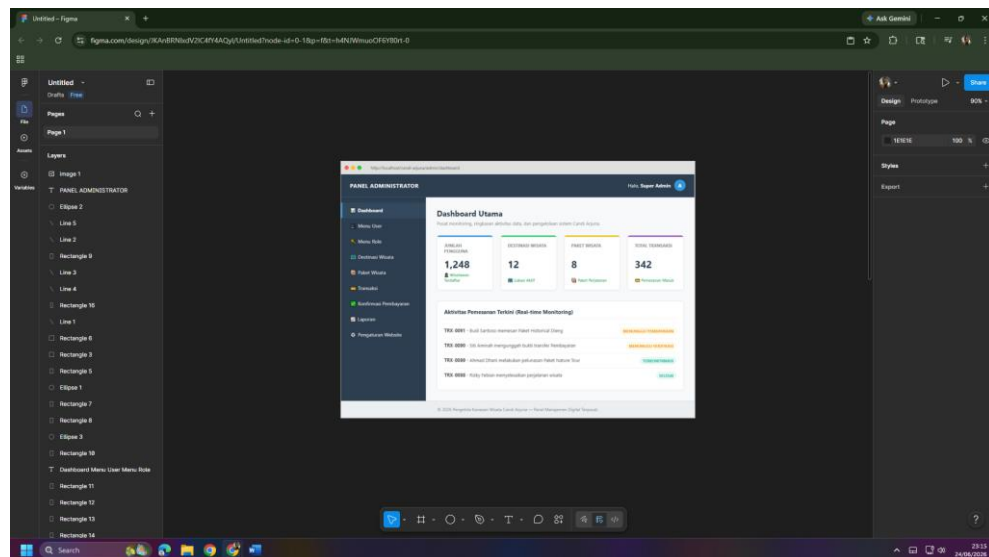
Proses verifikasi dilakukan oleh sistem dengan mencocokkan data yang dimasukkan pengguna dengan data yang tersimpan pada *Database*. Apabila alamat *Email* dan *Password* sesuai, pengguna akan diarahkan ke halaman yang telah disesuaikan dengan hak akses masing-masing. Pengguna yang memiliki hak akses sebagai administrator akan diarahkan menuju halaman Dashboard administrator untuk mengelola data *website*, sedangkan pengguna dengan hak akses wisatawan akan diarahkan menuju halaman utama pengguna untuk mengakses informasi wisata dan melakukan pemesanan paket wisata.

Kondisi sebaliknya akan terjadi apabila data yang dimasukkan tidak sesuai dengan data yang tersimpan dalam sistem. Sistem akan menampilkan pesan kesalahan yang menginformasikan bahwa alamat *Email* atau *Password*

yang digunakan tidak valid. Mekanisme tersebut diterapkan sebagai salah satu upaya untuk menjaga keamanan sistem dan mencegah akses oleh pihak yang tidak memiliki kewenangan. Fasilitas tambahan berupa tautan menuju halaman *Register* juga disediakan untuk membantu pengguna yang belum memiliki akun. Melalui fasilitas tersebut, pengguna baru dapat melakukan proses pendaftaran terlebih dahulu sebelum memanfaatkan layanan yang tersedia pada *Website Candi Arjuna*.

Perancangan halaman *Login* dibuat dengan tampilan yang sederhana, terstruktur, dan mudah dipahami oleh pengguna. Kemudahan penggunaan menjadi salah satu aspek yang diperhatikan agar proses masuk ke dalam sistem dapat dilakukan secara cepat dan efisien. Keberadaan halaman *Login* memiliki peran penting dalam mendukung keamanan data, pengelolaan hak akses pengguna, serta kelancaran penggunaan *Website Candi Arjuna* secara keseluruhan.

4. Perancangan Halaman Dashboard Admin



Gambar 4.12 Perancangan Halaman *Dashboard Admin*

Halaman Dashboard Administrator merupakan halaman utama yang diakses oleh administrator setelah berhasil melakukan proses *Login* ke dalam sistem. Halaman ini berfungsi sebagai pusat pengelolaan *Website Candi Arjuna* yang menyediakan berbagai informasi penting terkait data dan aktivitas yang berlangsung dalam sistem.

Berbagai informasi ringkas ditampilkan untuk membantu administrator dalam memantau kondisi *website* secara menyeluruh. Informasi tersebut

meliputi jumlah pengguna yang terdaftar, jumlah destinasi wisata, jumlah paket wisata, serta jumlah transaksi yang telah dilakukan oleh wisatawan. Penyajian informasi secara singkat dan terpusat bertujuan untuk memudahkan administrator dalam memperoleh gambaran umum mengenai aktivitas sistem tanpa harus membuka setiap menu secara terpisah.

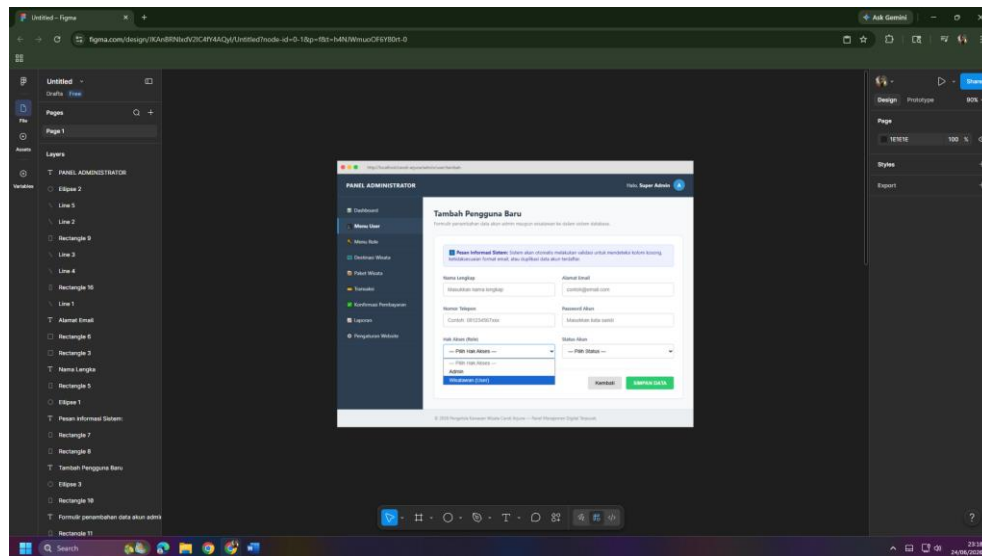
Fasilitas navigasi juga disediakan untuk menghubungkan administrator dengan seluruh fitur pengelolaan yang tersedia dalam sistem. Menu yang dapat diakses meliputi menu User (pengguna), Role (hak akses pengguna), Destinasi Wisata, Paket Wisata, Transaksi, Konfirmasi Pembayaran, Laporan, dan Pengaturan *Website*. Melalui menu tersebut, administrator dapat melakukan pengelolaan data sesuai dengan kebutuhan operasional *website*.

Rancangan halaman dibuat dengan struktur antarmuka yang terorganisasi sehingga informasi dapat disajikan secara jelas dan mudah dipahami. Penggunaan ikon, kotak informasi (card), serta menu navigasi yang tersusun secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kemudahan administrator dalam mengelola seluruh data yang terdapat pada sistem.

Fungsi lain dari halaman Dashboard adalah sebagai sarana pemantauan (monitoring) aktivitas *website*. Administrator dapat mengetahui perkembangan jumlah pengguna, aktivitas pemesanan paket wisata, serta status transaksi yang sedang berlangsung. Informasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mendukung proses pengelolaan dan pengambilan keputusan.

Keberadaan halaman Dashboard Administrator memungkinkan seluruh aktivitas pengelolaan *Website* Candi Arjuna dilakukan secara terpusat, mulai dari pengelolaan data wisata, pengaturan informasi *website*, hingga pengawasan transaksi yang dilakukan oleh wisatawan. Dengan demikian, proses administrasi *website* dapat berjalan lebih efektif, terstruktur, dan mudah dikendalikan oleh administrator.

5. Perancangan Halaman Tambah User



Gambar 4.13 Perancangan Halaman Tambah User

Halaman Tambah Pengguna merupakan halaman yang digunakan oleh administrator untuk menambahkan data pengguna baru ke dalam sistem *Website Candi Arjuna*. Fitur ini dirancang untuk mendukung pengelolaan akun pengguna secara lebih terstruktur, baik untuk administrator maupun wisatawan yang akan menggunakan layanan yang tersedia pada *website*.

Bagian formulir pengisian data menyediakan beberapa informasi yang harus diisi oleh administrator, antara lain nama lengkap, alamat *Email*, nomor telepon, *Password*, status akun, dan hak akses pengguna. Seluruh data yang dimasukkan akan disimpan ke dalam *Database* dan digunakan sebagai identitas pengguna ketika mengakses sistem.

Fasilitas pengaturan hak akses juga disediakan untuk menentukan kewenangan yang dimiliki oleh setiap pengguna. Hak akses tersebut digunakan untuk membedakan pengguna yang memiliki wewenang mengelola sistem dengan pengguna yang hanya dapat memanfaatkan layanan tertentu sesuai tugas dan fungsinya. Pengaturan ini bertujuan untuk menjaga keamanan sistem sekaligus memastikan setiap pengguna hanya dapat mengakses fitur yang sesuai dengan kewenangannya.

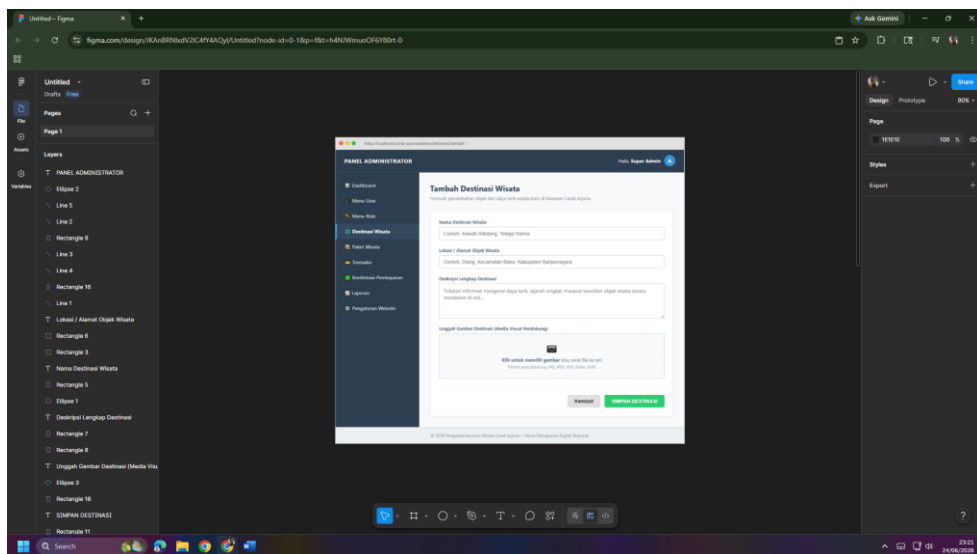
Proses penyimpanan data dilakukan melalui tombol Simpan yang tersedia pada halaman. Setelah seluruh data terisi, sistem akan melakukan validasi untuk memastikan bahwa tidak terdapat data yang kosong, kesalahan format alamat *Email*, maupun data pengguna yang sudah terdaftar sebelumnya.

Tahap validasi tersebut penting untuk menjaga konsistensi dan keakuratan data yang tersimpan dalam sistem.

Keberhasilan proses penyimpanan akan menyebabkan data pengguna secara otomatis masuk ke dalam daftar pengguna dan dapat digunakan untuk melakukan proses *Login*. Sebaliknya, apabila ditemukan kesalahan pada data yang dimasukkan, sistem akan menampilkan pesan informasi sehingga administrator dapat melakukan perbaikan sebelum data disimpan.

Perancangan halaman Tambah Pengguna dibuat dengan tampilan yang sederhana, teratur, dan mudah dipahami oleh administrator. Kemudahan penggunaan menjadi salah satu aspek yang diperhatikan agar proses pengelolaan akun dapat dilakukan secara cepat dan efisien. Melalui halaman ini, administrator dapat mengelola data pengguna secara lebih efektif serta menjaga keteraturan pengaturan hak akses dalam *Website* Candi Arjuna.

6. Perancangan Halaman Tambah Destinasi



Gambar 4.14 Perancangan Halaman Tambah Destinasi

Halaman Tambah Destinasi Wisata merupakan halaman yang digunakan oleh administrator untuk menambahkan data destinasi wisata yang akan ditampilkan pada *Website* Candi Arjuna. Fitur ini berfungsi sebagai sarana pengelolaan informasi destinasi sehingga data yang disajikan kepada wisatawan dapat diperbarui secara mudah, terstruktur, dan sesuai dengan kondisi terbaru di lapangan.

Bagian formulir pengisian data menyediakan beberapa informasi yang harus diisi oleh administrator, yaitu nama destinasi, deskripsi destinasi, lokasi

wisata, dan gambar destinasi. Seluruh informasi tersebut akan disimpan ke dalam *Database* dan menjadi sumber data utama yang ditampilkan pada halaman destinasi wisata di *website*.

Informasi nama destinasi digunakan sebagai identitas objek wisata yang ditampilkan kepada pengunjung. Deskripsi destinasi berisi penjelasan mengenai daya tarik wisata, sejarah singkat, keunikan, maupun informasi pendukung lainnya yang dapat menambah wawasan wisatawan. Informasi tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai destinasi wisata yang tersedia.

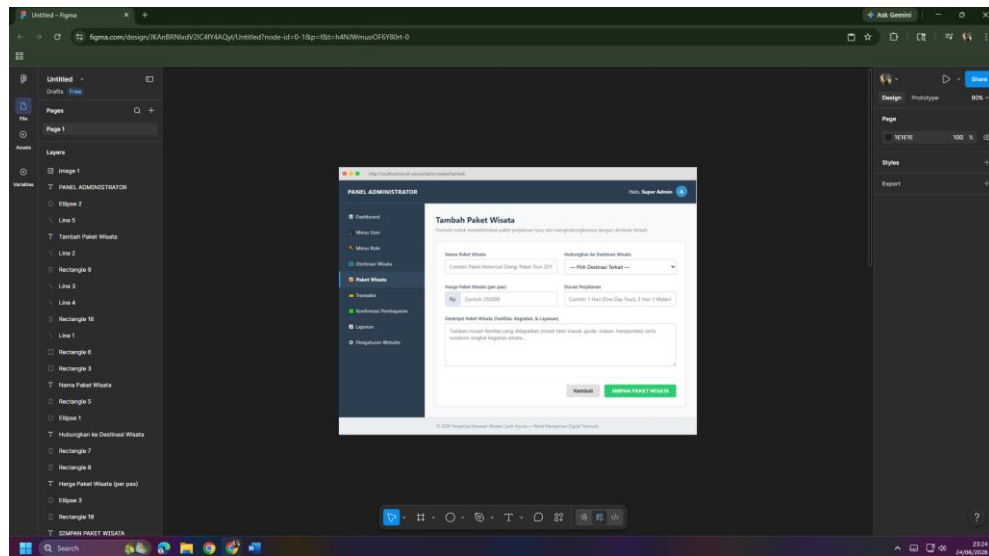
Keterangan lokasi digunakan untuk menunjukkan letak destinasi wisata sehingga memudahkan wisatawan dalam mengetahui posisi objek wisata yang akan dikunjungi. Informasi lokasi yang jelas dapat membantu pengunjung dalam merencanakan perjalanan secara lebih efektif.

Fasilitas unggah gambar juga disediakan sebagai media pendukung informasi. Gambar yang ditampilkan berfungsi untuk memberikan gambaran visual mengenai kondisi destinasi wisata sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh pengunjung. Penggunaan media visual juga dapat meningkatkan minat wisatawan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai destinasi yang ditawarkan.

Proses penyimpanan data dilakukan melalui tombol Simpan yang tersedia pada halaman. Setelah seluruh data diisi dengan lengkap, sistem akan melakukan validasi untuk memastikan bahwa informasi yang dimasukkan telah sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan. Apabila proses validasi berhasil, data destinasi akan tersimpan secara otomatis dan dapat ditampilkan pada halaman *website* yang dapat diakses oleh wisatawan.

Perancangan halaman Tambah Destinasi Wisata dibuat dengan antarmuka yang sederhana, teratur, dan mudah digunakan oleh administrator. Kemudahan penggunaan tersebut bertujuan untuk mendukung proses pengelolaan data wisata secara lebih efisien. Melalui halaman ini, administrator dapat memperbarui informasi destinasi secara berkala sehingga informasi yang tersedia pada *Website Candi Arjuna* selalu relevan, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan promosi wisata.

7. Perancangan Halaman Tambah Paket



Gambar 4.15 Perancangan Halaman Tambah Paket

Halaman Tambah Paket Wisata merupakan halaman yang digunakan oleh administrator untuk menambahkan data paket wisata yang akan ditawarkan kepada wisatawan melalui *Website* Candi Arjuna. Fitur ini dirancang untuk mendukung pengelolaan informasi paket wisata agar dapat disajikan secara lengkap, terstruktur, dan mudah dipahami oleh pengguna.

Bagian formulir pengisian data menyediakan beberapa informasi yang harus diisi oleh administrator, meliputi nama paket wisata, destinasi wisata, harga paket, durasi perjalanan, dan deskripsi paket wisata. Seluruh data yang dimasukkan akan disimpan ke dalam *Database* dan ditampilkan pada halaman paket wisata yang dapat diakses oleh wisatawan.

Informasi nama paket digunakan sebagai identitas setiap paket wisata yang tersedia dalam sistem. Administrator juga dapat menentukan destinasi wisata yang terkait dengan paket tersebut sehingga hubungan antara data destinasi dan paket wisata dapat dikelola secara terintegrasi. Keterkaitan tersebut memudahkan pengguna dalam mengetahui destinasi yang termasuk dalam paket wisata yang dipilih.

Keterangan harga paket digunakan untuk memberikan informasi mengenai biaya yang harus dibayarkan oleh wisatawan. Sementara itu, informasi durasi perjalanan berfungsi untuk menjelaskan lama kegiatan wisata yang ditawarkan dalam paket tersebut. Penyajian informasi harga dan durasi diharapkan dapat membantu wisatawan dalam mempertimbangkan

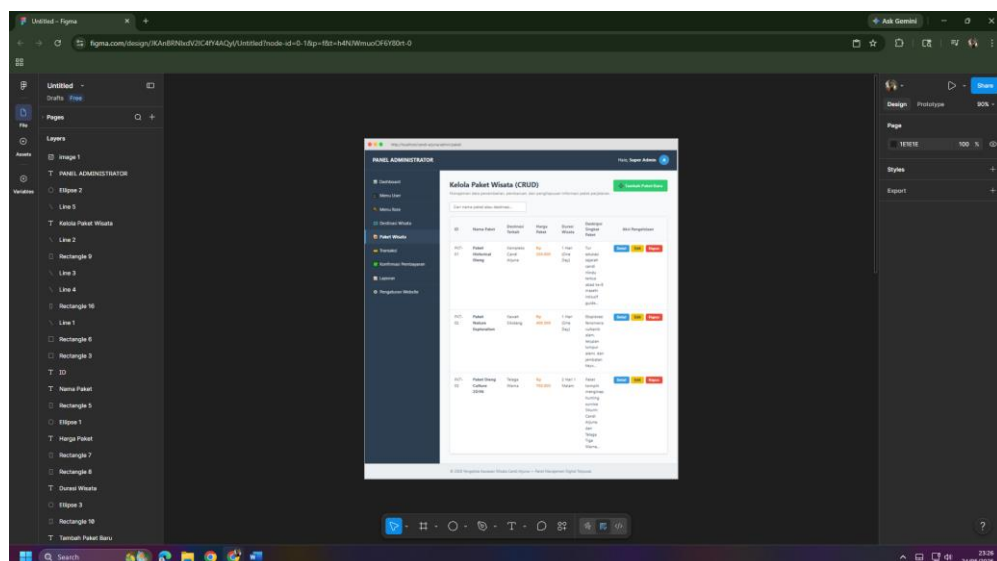
pilihan paket wisata yang sesuai dengan kebutuhan dan anggaran yang dimiliki.

Kolom deskripsi paket wisata digunakan untuk menjelaskan berbagai informasi pendukung, seperti fasilitas yang diperoleh, rangkaian kegiatan wisata, serta layanan yang tersedia dalam paket tersebut. Informasi yang lengkap dan jelas akan membantu wisatawan dalam memahami manfaat yang diperoleh sebelum melakukan pemesanan.

Proses penyimpanan data dilakukan melalui tombol Simpan yang tersedia pada halaman. Sebelum data disimpan ke dalam *Database*, sistem akan melakukan validasi untuk memastikan bahwa seluruh informasi telah diisi dengan lengkap dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Proses validasi tersebut bertujuan untuk menjaga keakuratan dan konsistensi data yang tersimpan dalam sistem.

Perancangan halaman Tambah Paket Wisata dibuat dengan tampilan yang sederhana, terstruktur, dan mudah digunakan oleh administrator. Kemudahan penggunaan tersebut bertujuan untuk mendukung proses pengelolaan data paket wisata secara lebih efektif dan efisien. Melalui halaman ini, administrator dapat memperbarui dan menambahkan informasi paket wisata secara berkala sehingga informasi yang tersedia pada *Website* Candi Arjuna selalu relevan dan sesuai dengan kebutuhan promosi wisata.

8. Perancangan Halaman *CRUD* Paket



Gambar 4.16 Perancangan Halaman *CRUD* Paket

Halaman Pengelolaan Data Paket Wisata merupakan halaman yang digunakan oleh administrator untuk mengelola seluruh data paket wisata yang tersedia pada *website* Candi Arjuna. Pengelolaan data tersebut dilakukan melalui fungsi dasar sistem yang dikenal sebagai *Create*, *Read*, *Update*, dan *Delete* (*CRUD*). Istilah *CRUD* merupakan serangkaian operasi yang digunakan untuk menambah data (*Create*), menampilkan data (*Read*), memperbarui data (*Update*), dan menghapus data (*Delete*) dalam suatu sistem informasi.

Fitur pengelolaan data paket wisata dirancang untuk membantu administrator dalam mengatur informasi paket wisata secara terstruktur dan efisien. Melalui halaman ini, administrator dapat menambahkan paket wisata baru, melihat data paket yang telah tersimpan, melakukan perubahan informasi, serta menghapus data yang sudah tidak digunakan.

Daftar paket wisata ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat informasi seperti nama paket wisata, destinasi yang terkait, harga paket, durasi perjalanan, serta deskripsi singkat paket wisata. Penyajian data dalam bentuk tabel bertujuan untuk mempermudah administrator dalam melakukan pencarian, pemantauan, dan pengelolaan informasi paket wisata.

Fitur penambahan data (*Create*) digunakan untuk memasukkan paket wisata baru ke dalam sistem. Proses tersebut dilakukan melalui tombol Tambah Paket yang akan menampilkan formulir pengisian data paket wisata. Setelah data berhasil disimpan, informasi paket wisata akan langsung ditampilkan pada daftar data yang tersedia.

Fitur menampilkan data (*Read*) berfungsi untuk menyajikan seluruh informasi paket wisata yang tersimpan dalam basis data. Melalui fitur ini, administrator dapat melihat data paket wisata secara lengkap sehingga proses pengelolaan informasi dapat dilakukan dengan lebih mudah.

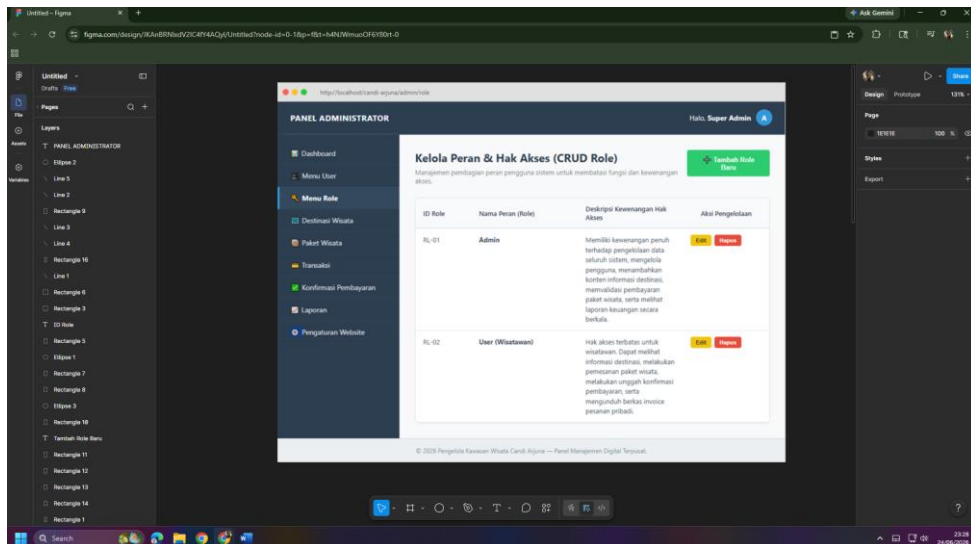
Fitur memperbarui data (*Update*) digunakan apabila terdapat perubahan informasi paket wisata, seperti perubahan harga, durasi perjalanan, fasilitas yang disediakan, maupun informasi lainnya. Keberadaan fitur ini membantu administrator menjaga agar informasi yang ditampilkan kepada wisatawan tetap akurat dan sesuai dengan kondisi terkini.

Fitur menghapus data (*Delete*) digunakan untuk menghilangkan data

paket wisata yang sudah tidak ditawarkan atau tidak lagi digunakan. Sebelum proses penghapusan dilakukan, sistem menampilkan pesan konfirmasi sebagai langkah pencegahan terhadap penghapusan data secara tidak sengaja.

Perancangan halaman Pengelolaan Data Paket Wisata dibuat dengan tampilan yang sederhana, terstruktur, dan mudah digunakan. Keberadaan tombol aksi seperti Tambah, Ubah, Hapus, dan Detail pada setiap data paket wisata memudahkan administrator dalam melakukan pengelolaan informasi secara cepat dan efektif. Dengan adanya halaman ini, proses pengelolaan paket wisata dapat dilakukan secara lebih terorganisir sehingga informasi yang disajikan kepada wisatawan selalu terbaru dan sesuai kebutuhan pengelola wisata Candi Arjuna.

9. Perancangan Halaman *CRUD Role*



Gambar 4.17 Perancangan Halaman *CRUD Role*

Halaman Pengelolaan Hak Akses Pengguna merupakan halaman yang digunakan oleh administrator untuk mengatur data hak akses pengguna pada *website* Candi Arjuna. Pengelolaan data tersebut dilakukan melalui fungsi dasar sistem yang dikenal sebagai *Create, Read, Update, dan Delete (CRUD)*. Istilah *CRUD* merupakan serangkaian operasi yang digunakan untuk menambah data (*Create*), menampilkan data (*Read*), memperbarui data (*Update*), dan menghapus data (*Delete*) dalam suatu sistem informasi.

Fitur ini berfungsi untuk mengelola hak akses pengguna berdasarkan peran atau kedudukan yang dimiliki dalam sistem. Hak akses pengguna merupakan pengaturan yang menentukan fitur dan informasi yang dapat

diakses oleh setiap pengguna sesuai dengan tugas dan kewenangannya. Melalui pengaturan tersebut, sistem dapat membedakan akses antara administrator dan wisatawan sehingga keamanan serta pengelolaan data dapat berjalan dengan baik.

Daftar hak akses pengguna ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat informasi nama hak akses dan keterangan mengenai kewenangan yang dimiliki. Contoh hak akses yang digunakan dalam sistem yaitu Administrator dan Wisatawan. Penyajian data dalam bentuk tabel bertujuan untuk memudahkan administrator dalam melihat serta mengelola data hak akses yang tersedia. Fitur penambahan data (*Create*) digunakan untuk menambahkan jenis hak akses baru ke dalam sistem apabila diperlukan pengelompokan pengguna dengan kewenangan yang berbeda. Melalui fitur ini, administrator dapat mengisi nama hak akses beserta keterangan yang menjelaskan fungsi dan kewenangannya.

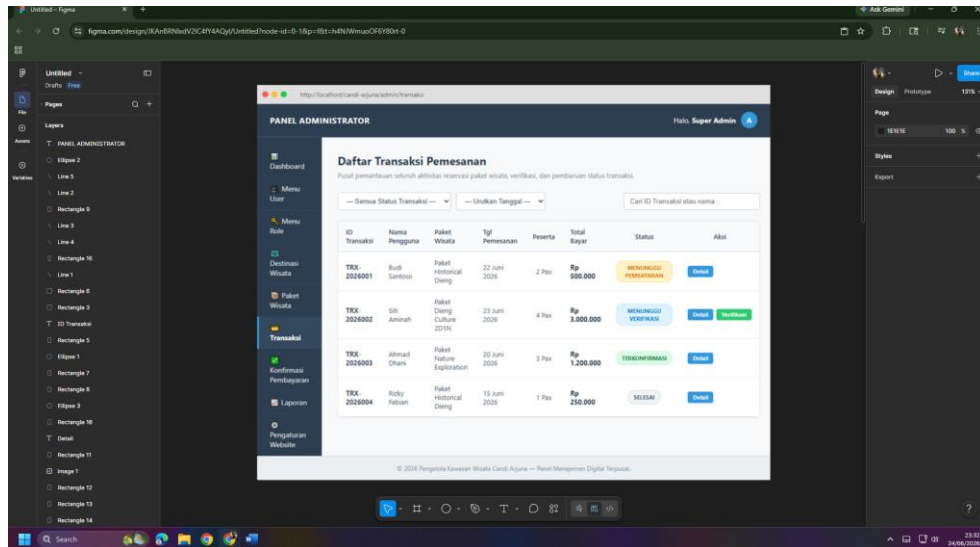
Fitur menampilkan data (*Read*) berfungsi untuk menyajikan seluruh data hak akses yang tersimpan dalam basis data. Keberadaan fitur ini membantu administrator dalam memantau dan mengelola pengaturan hak akses yang digunakan oleh sistem secara terstruktur. Fitur memperbaiki data (*Update*) digunakan untuk melakukan perubahan terhadap informasi hak akses yang telah tersedia. Perubahan dapat dilakukan pada nama hak akses maupun keterangan yang menjelaskan kewenangan pengguna sesuai kebutuhan pengelolaan sistem.

Fitur menghapus data (*Delete*) digunakan untuk menghilangkan data hak akses yang sudah tidak digunakan. Sebelum proses penghapusan dilakukan, sistem akan menampilkan pesan konfirmasi sebagai langkah pencegahan terhadap kesalahan penghapusan data yang dapat memengaruhi pengaturan akses pengguna lainnya. Perancangan halaman Pengelolaan Hak Akses Pengguna dibuat dengan tampilan yang sederhana, terstruktur, dan mudah digunakan. Keberadaan tombol aksi seperti Tambah, Ubah, Hapus, dan Detail memudahkan administrator dalam mengelola data hak akses secara cepat dan efisien.

Melalui halaman ini, pengaturan hak akses pengguna dapat dilakukan secara lebih terorganisir sehingga keamanan dan pengelolaan *website* Candi

Arjuna dapat berjalan dengan baik.

10. Perancangan Halaman Transaksi



Gambar 4.18 Perancangan Halaman Transaksi

Halaman Transaksi merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola dan memantau seluruh data pemesanan paket wisata yang dilakukan oleh pengguna melalui *website* Candi Arjuna. Halaman ini dapat diakses oleh administrator sebagai sarana untuk melihat aktivitas transaksi yang terjadi dalam sistem serta memastikan proses pemesanan berjalan sesuai prosedur yang telah ditetapkan.

Daftar transaksi ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat berbagai informasi penting, seperti nomor transaksi, nama pengguna, paket wisata yang dipilih, tanggal pemesanan, jumlah peserta, total biaya pembayaran, dan status transaksi. Penyajian data secara terstruktur bertujuan untuk memudahkan administrator dalam melakukan pemantauan terhadap seluruh transaksi yang dilakukan oleh wisatawan.

Setiap transaksi yang berhasil dibuat oleh pengguna akan tercatat secara otomatis ke dalam sistem setelah proses pemesanan paket wisata dilakukan. Data transaksi tersebut menjadi dasar dalam pelaksanaan proses verifikasi pembayaran, pembuatan bukti transaksi (*invoice*), serta penyusunan laporan yang dibutuhkan oleh pengelola *website*.

Fitur pencarian dan penyaringan data juga tersedia untuk membantu administrator menemukan informasi transaksi tertentu secara lebih cepat dan efisien. Keberadaan fitur tersebut sangat membantu ketika jumlah transaksi

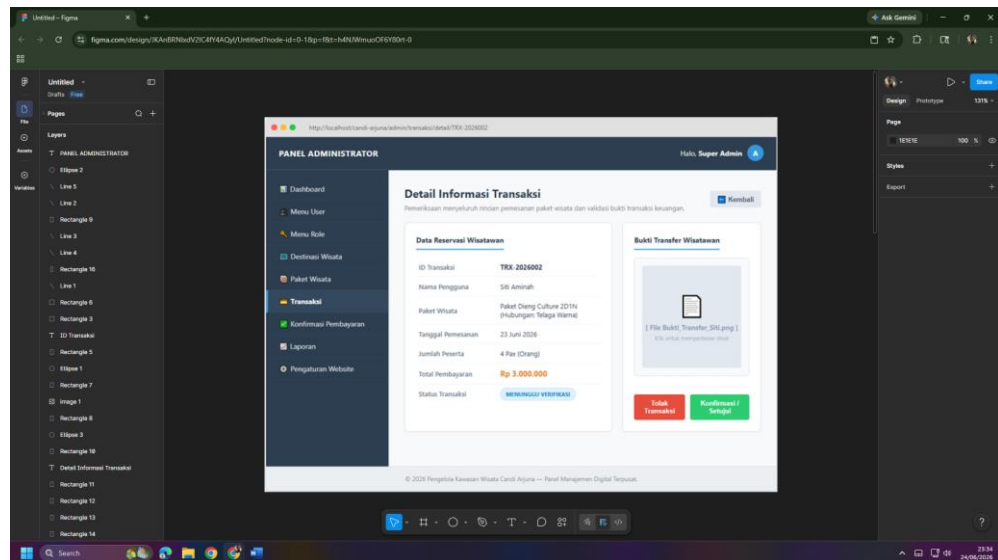
yang tersimpan dalam sistem semakin banyak.

Selain menampilkan data transaksi, halaman ini menyediakan tombol aksi yang dapat digunakan untuk melihat rincian transaksi, melakukan verifikasi pembayaran, serta memperbarui status transaksi sesuai dengan tahapan proses pemesanan yang sedang berlangsung. Melalui fitur tersebut, administrator dapat melakukan pengelolaan transaksi secara lebih terorganisir.

Status transaksi yang ditampilkan dalam sistem terdiri atas Menunggu Pembayaran, Menunggu Verifikasi, Terkonfirmasi, dan Selesai. Informasi status tersebut berfungsi untuk menunjukkan perkembangan proses transaksi sehingga administrator maupun pengguna dapat mengetahui tahapan pemesanan yang sedang berlangsung.

Perancangan Halaman Transaksi dibuat dengan tampilan yang sederhana, terstruktur, dan mudah digunakan. Keberadaan halaman ini membantu administrator dalam mengawasi aktivitas pemesanan paket wisata secara menyeluruh serta mendukung pengelolaan data transaksi yang lebih efektif dan terpusat pada *website* Candi Arjuna.

11. Perancangan Halaman Detail Transaksi



Gambar 4.19 Perancangan Halaman *Detail* Transaksi

Halaman Detail Transaksi merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi lengkap mengenai transaksi pemesanan paket wisata yang dilakukan oleh pengguna pada *website* Candi Arjuna. Halaman ini berfungsi sebagai sarana bagi administrator untuk melakukan pemeriksaan dan pengelolaan data transaksi secara lebih rinci dibandingkan informasi yang

tersedia pada halaman daftar transaksi.

Informasi yang ditampilkan meliputi nomor transaksi, nama pengguna, paket wisata yang dipilih, tanggal pemesanan, jumlah peserta, total biaya pembayaran, status transaksi, serta data pembayaran yang telah dikirimkan oleh pengguna. Penyajian informasi secara lengkap bertujuan untuk membantu administrator memahami seluruh proses transaksi yang sedang berlangsung.

Data transaksi yang ditampilkan pada halaman ini berasal dari hasil pemesanan paket wisata yang telah dilakukan oleh pengguna. Informasi tersebut menjadi dasar bagi administrator dalam melakukan proses pemeriksaan, verifikasi pembayaran, dan pengelolaan status transaksi. Bukti pembayaran yang telah diunggah oleh pengguna juga ditampilkan sebagai bagian dari informasi transaksi. Keberadaan bukti pembayaran tersebut memudahkan administrator dalam melakukan pemeriksaan kesesuaian data pembayaran sebelum memberikan persetujuan terhadap transaksi yang bersangkutan.

Fitur pengelolaan status transaksi tersedia untuk membantu administrator dalam menentukan tindak lanjut dari setiap transaksi. Apabila pembayaran yang dilakukan pengguna telah sesuai dengan data yang tercatat dalam sistem, administrator dapat melakukan konfirmasi sehingga status transaksi berubah menjadi terverifikasi atau berhasil diproses. Sebaliknya, apabila ditemukan ketidaksesuaian data, administrator dapat melakukan pemeriksaan lanjutan sesuai dengan prosedur yang berlaku.

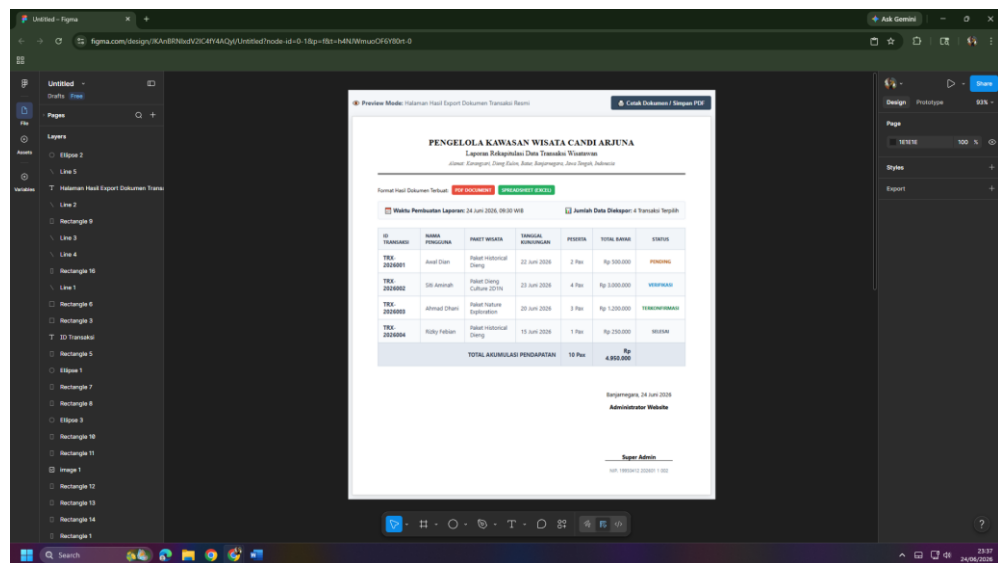
Halaman Detail Transaksi dirancang dengan tampilan yang terstruktur dan mudah dipahami sehingga seluruh informasi transaksi dapat ditampilkan secara jelas. Perancangan halaman ini bertujuan untuk mendukung proses pengelolaan transaksi yang lebih efektif, meningkatkan ketelitian dalam proses verifikasi pembayaran, serta membantu administrator dalam menjaga akurasi data transaksi pada *website* Candi Arjuna.

12. Perancangan Halaman Hasil Export Transaksi

Halaman Hasil Ekspor Transaksi merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan hasil ekspor data transaksi yang telah dilakukan oleh sistem. Fitur ini disediakan untuk membantu administrator dalam melakukan

dokumentasi, pengarsipan, serta penyusunan laporan transaksi secara lebih mudah dan terstruktur.

Informasi yang ditampilkan pada halaman ini berupa data transaksi yang telah diekspor ke dalam format laporan, baik dalam bentuk Portable Document Format (PDF) maupun lembar kerja elektronik (Microsoft Excel). Data yang disajikan meliputi nomor transaksi, nama pengguna, paket wisata yang dipilih, tanggal transaksi, jumlah peserta, total pembayaran, serta status transaksi.



Gambar 4.20 Perancangan Halaman Hasil *Export* Transaksi

Fitur ekspor transaksi memungkinkan administrator memperoleh rekapitulasi data transaksi berdasarkan periode tertentu sesuai kebutuhan pelaporan. Keberadaan fitur ini membantu mempercepat proses penyusunan laporan karena data dapat dihasilkan secara otomatis tanpa harus melakukan pencatatan atau pengumpulan data secara manual dari basis data sistem.

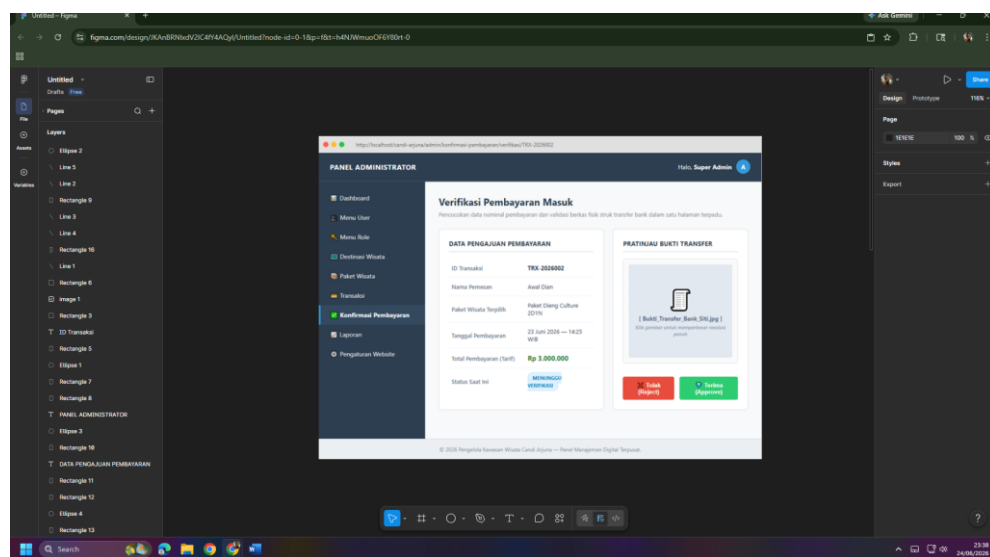
Hasil ekspor transaksi tidak hanya digunakan sebagai dokumen administrasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui perkembangan jumlah pemesanan paket wisata dan aktivitas pengguna pada *website* Candi Arjuna. Informasi tersebut dapat menjadi dasar dalam proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pengelolaan serta pengembangan layanan wisata di masa mendatang.

Ringkasan data yang berhasil diekspor ditampilkan secara jelas sehingga administrator dapat memastikan bahwa proses ekspor telah berjalan dengan baik. Informasi tambahan seperti waktu pembuatan laporan dan jumlah data

transaksi yang berhasil diekspor juga disediakan untuk mendukung proses verifikasi hasil laporan.

Perancangan Halaman Hasil Ekspor Transaksi dibuat dengan tampilan yang sederhana, terstruktur, dan mudah dipahami. Keberadaan halaman ini membantu administrator dalam mengelola laporan transaksi secara lebih efektif, meningkatkan ketepatan dokumentasi data, serta mendukung penyusunan laporan yang dibutuhkan dalam pengelolaan *website* Candi Arjuna.

13. Perancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.21 Perancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman Konfirmasi Pembayaran merupakan halaman yang digunakan oleh administrator untuk melakukan verifikasi terhadap pembayaran yang telah dilakukan oleh pengguna setelah melakukan pemesanan paket wisata. Fitur ini berfungsi untuk memastikan bahwa pembayaran yang dilakukan telah sesuai dengan data transaksi yang tercatat dalam sistem sehingga proses pemesanan dapat dilanjutkan dengan aman dan terstruktur.

Informasi yang ditampilkan meliputi nomor transaksi, nama pemesan, paket wisata yang dipilih, total pembayaran, tanggal pembayaran, serta bukti pembayaran yang telah diunggah oleh pengguna. Seluruh informasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam proses pemeriksaan dan verifikasi pembayaran oleh administrator.

Bukti pembayaran yang dikirimkan oleh pengguna dapat dilihat secara langsung melalui halaman ini. Fasilitas tersebut memudahkan administrator

dalam mencocokkan data pembayaran dengan nominal transaksi yang tercatat pada sistem. Proses pemeriksaan dilakukan untuk memastikan bahwa pembayaran telah dilakukan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Fitur persetujuan dan penolakan pembayaran juga tersedia untuk mendukung proses verifikasi. Setelah pemeriksaan selesai dilakukan, administrator dapat memberikan keputusan berupa menerima (approve) atau menolak (reject) pembayaran berdasarkan hasil verifikasi yang telah dilakukan.

Pembayaran yang dinyatakan valid akan menyebabkan sistem memperbarui status transaksi menjadi Terkonfirmasi. Perubahan status tersebut menunjukkan bahwa proses pembayaran telah berhasil diverifikasi dan pengguna dapat melanjutkan tahapan berikutnya sesuai dengan paket wisata yang dipilih. Sebaliknya, apabila ditemukan ketidaksesuaian data atau bukti pembayaran tidak memenuhi ketentuan, transaksi dapat ditolak dan pengguna akan diminta untuk melakukan konfirmasi ulang sesuai prosedur yang berlaku.

Perancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran dibuat dengan tampilan yang sederhana, terstruktur, dan informatif sehingga administrator dapat melakukan proses verifikasi secara cepat dan akurat. Penyajian seluruh informasi pembayaran dalam satu halaman membantu mempercepat proses pemeriksaan tanpa perlu berpindah ke halaman lain. Dengan adanya halaman ini, pengelolaan pembayaran dapat dilakukan secara lebih efektif serta mendukung keamanan dan keakuratan transaksi pada *website* Candi Arjuna.

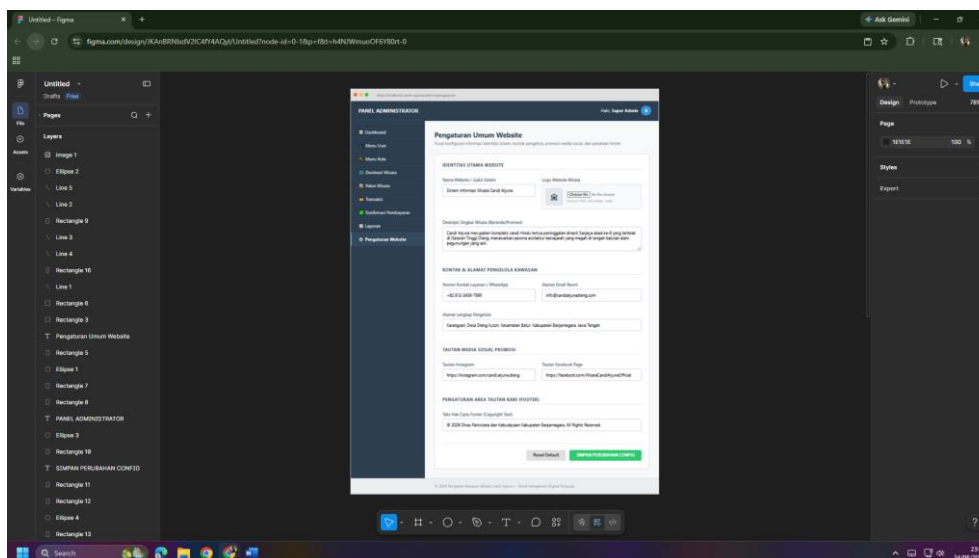
14. Perancangan Halaman Pengaturan

Halaman Pengaturan merupakan halaman yang digunakan oleh administrator untuk mengelola informasi umum dan konfigurasi *website* wisata Candi Arjuna. Halaman ini berfungsi sebagai pusat pengaturan yang memungkinkan administrator melakukan pembaruan informasi *website* tanpa harus melakukan perubahan secara langsung terhadap kode program.

Berbagai informasi penting dapat dikelola melalui halaman ini, antara lain nama *website*, logo, deskripsi singkat destinasi wisata, alamat pengelola, nomor telepon, alamat surat elektronik (*Email*), serta tautan media sosial yang digunakan sebagai sarana promosi. Selain itu, tersedia pula pengaturan informasi bagian bawah *website* (footer) yang akan ditampilkan pada setiap

halaman *website*.

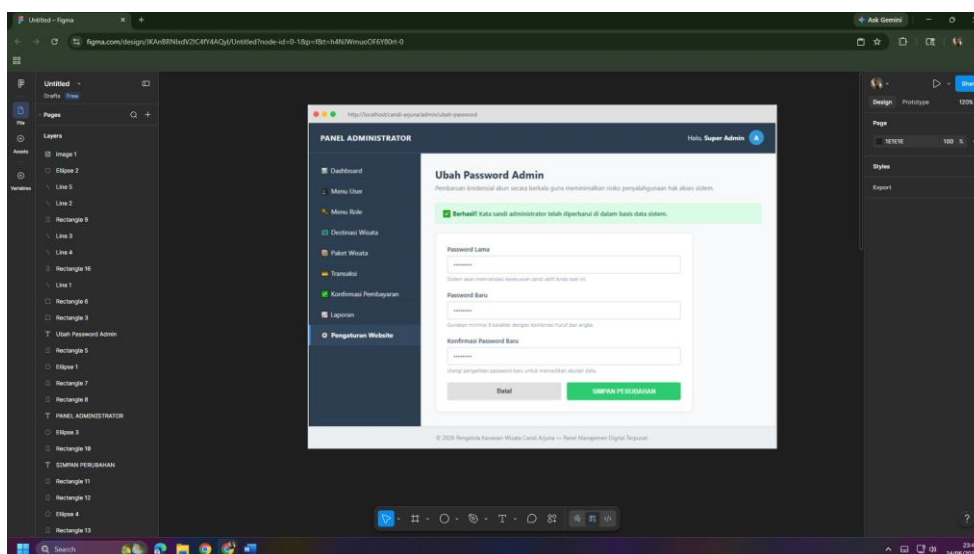
Tampilan halaman pengaturan dirancang secara sederhana dan terstruktur sehingga memudahkan administrator dalam melakukan pengelolaan informasi. Setiap perubahan data yang dilakukan akan disimpan ke dalam basis data dan ditampilkan secara otomatis pada bagian *website* yang terkait. Keberadaan fitur ini membantu proses pemeliharaan informasi agar dapat dilakukan dengan lebih mudah, cepat, dan terpusat.



Gambar 4.22. Perancangan Halaman Pengaturan

Fungsi lain yang dimiliki halaman pengaturan adalah mendukung pengelolaan identitas *website* secara berkelanjutan sehingga informasi yang disampaikan kepada wisatawan selalu sesuai dengan kondisi terkini. Pembaruan informasi yang dilakukan secara berkala dapat meningkatkan kualitas layanan informasi sekaligus mendukung kegiatan promosi wisata Candi Arjuna melalui media digital.

15. Perancangan Halaman Ubah *Password* Admin



Gambar 4.23 Perancangan Halaman Ubah *Password* Admin

Halaman Ubah Kata Sandi Administrator merupakan halaman yang digunakan untuk meningkatkan keamanan akun administrator dalam mengakses sistem *website* wisata Candi Arjuna. Melalui halaman ini, administrator dapat mengganti kata sandi yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem apabila diperlukan, baik karena alasan keamanan maupun sebagai bentuk pemeliharaan akun secara berkala.

Beberapa kolom isian tersedia pada halaman ini, yaitu kata sandi lama, kata sandi baru, dan konfirmasi kata sandi baru. Data yang dimasukkan akan diproses oleh sistem melalui mekanisme validasi untuk memastikan bahwa kata sandi lama sesuai dengan data yang tersimpan dalam basis data. Sistem juga akan memeriksa kesesuaian antara kata sandi baru dan konfirmasi kata sandi baru sebelum perubahan data disimpan.

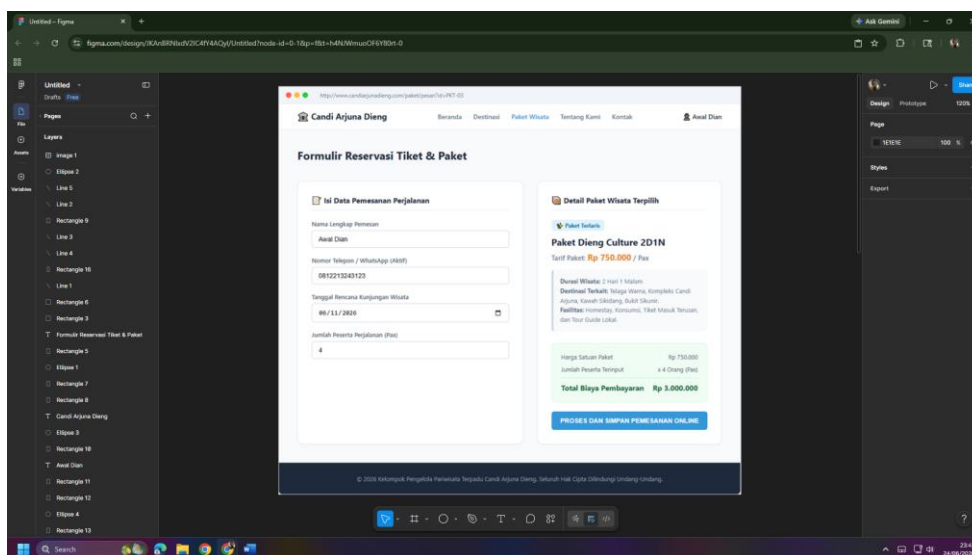
Penerapan halaman ini memperhatikan aspek keamanan informasi dengan menyembunyikan karakter kata sandi yang dimasukkan pengguna sehingga tidak dapat dilihat secara langsung oleh pihak lain. Setelah proses perubahan kata sandi berhasil dilakukan, sistem akan menampilkan notifikasi sebagai pemberitahuan bahwa data akun telah berhasil diperbarui.

Keberadaan fitur ubah kata sandi memberikan kemudahan bagi administrator untuk menjaga keamanan akun yang digunakan dalam mengelola *website*. Pergantian kata sandi secara berkala dapat membantu mengurangi risiko akses tidak sah serta melindungi data dan informasi

penting yang tersimpan di dalam sistem.

Melalui halaman ini, administrator memiliki sarana untuk mengelola keamanan akun secara mandiri sehingga pengoperasian *website* wisata Candi Arjuna dapat berlangsung dengan lebih aman, terkontrol, dan sesuai dengan prinsip keamanan sistem informasi.

16. Perancangan Halaman Pesan Destinasi untuk User



Gambar 4.24 Perancangan Halaman Pesan Destinasi untuk User

Halaman Pesan Destinasi merupakan halaman yang digunakan oleh wisatawan untuk melakukan pemesanan paket wisata yang tersedia pada *website* Candi Arjuna. Halaman ini menjadi salah satu fitur utama yang menghubungkan calon wisatawan dengan layanan wisata yang disediakan oleh pengelola.

Informasi paket wisata yang dipilih ditampilkan secara lengkap, meliputi nama paket, harga paket, durasi kegiatan, serta deskripsi singkat mengenai layanan yang ditawarkan. Penyajian informasi tersebut bertujuan agar wisatawan dapat memahami detail paket wisata sebelum melanjutkan proses pemesanan. Beberapa kolom isian juga disediakan untuk melengkapi data pemesanan, antara lain nama pemesan, nomor telepon, jumlah peserta, serta tanggal kunjungan yang direncanakan. Data tersebut diperlukan sebagai dasar pencatatan transaksi dan pengelolaan layanan wisata oleh administrator.

Perhitungan total biaya dilakukan secara otomatis oleh sistem berdasarkan paket wisata yang dipilih dan jumlah peserta yang dimasukkan oleh pengguna. Setelah seluruh data terisi dengan benar, wisatawan dapat

melanjutkan proses pemesanan sehingga data transaksi akan tersimpan ke dalam basis data sistem.

Keberadaan halaman ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada wisatawan dalam melakukan reservasi secara daring tanpa harus datang langsung ke lokasi wisata. Proses pemesanan yang terintegrasi dengan sistem memungkinkan pelayanan kepada wisatawan dilakukan secara lebih cepat, praktis, dan terorganisir. Melalui fitur pemesanan ini, pengelola wisata dapat mengelola data reservasi dengan lebih efektif, sedangkan wisatawan memperoleh kemudahan dalam mengakses layanan wisata yang tersedia di kawasan Candi Arjuna.

17. Perancangan Halaman *Invoice Pesanan User*

http://www.candiarjunadieng.com/paket/invoice/INV-2026062302

Candi Arjuna Dieng Beranda Destinasi Paket Wisata Tentang Kami Kontak Siti Aminah

Pemesanan Berhasil Disimpan! Silakan lakukan pembayaran. [Cetak / Simpan Berkas Invoice](#)

Candi Arjuna Travel & Tickets **INVOICE**
Kawasan Dieng Kulon, Batur, Banjarnegara, Jawa Tengah Nomor: INV/20260623/02
Tanggal Terbit: 23 Juni 2026

IDENTITAS CALON WISATAWAN / PEMESAN: RENCANA KUNJUNGAN WISATA:
Nama Pemesan: Awal Dian Tanggal Kunjungan: Selasa, 23 Juni 2026
Nomor Telepon: 0812221243213 Metode Validasi: Tiket Terusan Digital
Email Akun: siti.aminah@gmail.com Status Berkas: **MENUNGGU PEMBAYARAN**

Deskripsi Layanan Item	Durasi Paket	Harga Satuan	Kuantitas	Total Harga
Paket Wisata Dieng Culture 2D1N Facilitac Tiket Terusan Candi Arjuna, Kawah Sikidang, Homestay, Tour Guide, Konsumsi.	2 Hari 1 Malam	Rp 750.000	4 Pax (Orang)	Rp 3.000.000

TOTAL BIAYA YANG HARUS DIBAYARKAN **Rp 3.000.000**

Informasi Rekening Tujuan Pelunasan Pembayaran:
Silakan lakukan transfer tepat sampai tiga digit terakhir menuju rekening resmi pengelola di bawah ini:

- Bank Central Asia (BCA): 392-0192-881 a/n Pengelola Wisata Candi Arjuna
- Bank Mandiri: 139-00-2291-0291 a/n Dinas Pariwisata Candi Arjuna

*Setelah melakukan pembayaran transfer bank, harap simpan struk fisik dan unggah pada Halaman Konfirmasi Pembayaran.

© 2026 Kelompok Pengelola Pariwisata Terpadu Candi Arjuna Dieng. Seluruh Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Gambar 4.25. Perancangan Halaman *Invoice Pesanan User*

Halaman *Invoice* Pesanan *User* digunakan untuk menampilkan rincian transaksi yang telah dilakukan oleh wisatawan setelah proses pemesanan berhasil disimpan ke dalam sistem. Halaman ini berfungsi sebagai bukti pemesanan sekaligus informasi pembayaran yang harus dipenuhi oleh pengguna. Informasi yang ditampilkan pada halaman invoice meliputi nomor invoice, identitas pemesan, nama paket wisata, jumlah peserta, tanggal kunjungan, total biaya yang harus dibayarkan, serta status transaksi. Selain itu, halaman ini juga menampilkan informasi rekening tujuan pembayaran yang digunakan oleh wisatawan untuk melakukan pelunasan biaya pemesanan.

Perancangan halaman *invoice* dibuat secara terstruktur agar mudah dipahami oleh pengguna. Wisatawan dapat mencetak atau menyimpan invoice sebagai bukti transaksi yang nantinya digunakan pada saat melakukan konfirmasi pembayaran maupun saat melakukan kunjungan wisata. Dengan adanya halaman *invoice*, proses administrasi transaksi menjadi lebih tertata dan transparan. Fitur ini juga membantu pengelola dalam melakukan pencatatan transaksi serta memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi pembayaran secara lengkap dan akurat.

4.3. Solusi dan Rekomendasi Masalah

4.3.1. Pembahasan Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan analisis yang dilakukan pada pengelolaan informasi wisata Candi Arjuna, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi efektivitas penyampaian informasi kepada masyarakat. Informasi mengenai destinasi wisata, paket wisata, fasilitas, serta proses pemesanan masih belum terintegrasi dalam satu media yang dapat diakses secara mudah oleh wisatawan. Kondisi tersebut menyebabkan penyebaran informasi kurang optimal dan menyulitkan calon wisatawan dalam memperoleh informasi yang lengkap.

Solusi yang diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan merancang dan membangun *Website* Wisata Candi Arjuna berbasis web. Sistem ini dikembangkan sebagai media informasi sekaligus sarana pelayanan wisata yang mampu mengintegrasikan berbagai informasi dan layanan dalam satu platform digital.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa *website* yang dibangun mampu menyediakan informasi destinasi wisata, galeri wisata, fasilitas, lokasi, serta paket wisata secara terpusat. Informasi yang sebelumnya tersebar pada berbagai media kini dapat diakses melalui satu sistem sehingga memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Permasalahan lain yang ditemukan adalah proses pengelolaan data wisata yang masih dilakukan secara manual. Proses tersebut membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dalam memperbarui informasi maupun mengelola data transaksi wisata. Untuk mengatasi kondisi tersebut, sistem dilengkapi dengan fitur pengelolaan data pengguna, destinasi wisata, paket wisata, transaksi, dan konfirmasi pembayaran yang dapat diakses oleh administrator.

Penerapan fitur pengelolaan data tersebut memberikan dampak positif terhadap efisiensi kerja administrator karena seluruh data dapat dikelola melalui satu sistem yang terintegrasi. Menurut Pressman dan Maxim (2020), penerapan sistem informasi yang terstruktur mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan data serta mendukung proses pengambilan keputusan secara lebih cepat dan akurat.

Proses pemesanan paket wisata yang sebelumnya dilakukan secara konvensional juga berhasil ditingkatkan melalui fitur registrasi pengguna, pemesanan paket wisata, unggah bukti pembayaran, verifikasi pembayaran, dan pembuatan invoice secara otomatis. Fitur-fitur tersebut membantu menciptakan proses pelayanan yang lebih terorganisasi serta memudahkan wisatawan dalam melakukan transaksi wisata.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan pada tahap analisis. Fitur registrasi, *Login*, pengelolaan data, pemesanan paket wisata, pembayaran, konfirmasi pembayaran, hingga ekspor laporan transaksi berhasil dijalankan tanpa kendala yang mengganggu proses utama sistem. Antarmuka *website* juga dirancang dengan memperhatikan kemudahan penggunaan, keterbacaan informasi, dan kemudahan navigasi. Menurut Garrett (2022), rancangan antarmuka yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan sistem sehingga informasi dapat diterima secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, *Website* Wisata Candi Arjuna mampu menjadi solusi terhadap permasalahan penyampaian informasi wisata dan pengelolaan layanan wisata yang sebelumnya dilakukan secara

kurang terintegrasi. Sistem yang dibangun diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan kepada wisatawan serta mendukung promosi wisata Candi Arjuna secara lebih luas melalui media digital.

4.3.2. Rekomendasi Pengembangan

Website Wisata Candi Arjuna yang telah dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan utama pengguna dan administrator. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa pengembangan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas layanan, keamanan sistem, serta pengalaman pengguna pada masa mendatang. Beberapa rekomendasi pengembangan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Integrasi *Payment Gateway*

Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur *payment gateway* sehingga proses pembayaran dapat dilakukan secara otomatis dan *real-time* tanpa perlu melakukan unggah bukti pembayaran secara manual.

2. Integrasi Tiket Elektronik (*E-Ticket*)

Pengembangan selanjutnya dapat menambahkan fitur tiket elektronik yang dapat dikirim secara otomatis kepada wisatawan setelah pembayaran berhasil diverifikasi.

3. Notifikasi Otomatis

Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan notifikasi melalui *Email* atau *WhatsApp* untuk memberikan informasi terkait status transaksi, konfirmasi pembayaran, maupun pengiriman *invoice* kepada pengguna.

4. Pengembangan Dashboard Statistik

Administrator dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap melalui dashboard statistik yang menampilkan data jumlah pengunjung *website*, jumlah transaksi, paket wisata terlaris, dan laporan pendapatan secara visual.

5. Optimalisasi *Search Engine Optimization (SEO)*

Website dapat dikembangkan dengan menerapkan teknik *SEO* untuk meningkatkan visibilitas *website* pada mesin pencari sehingga informasi mengenai Candi Arjuna dapat lebih mudah ditemukan oleh masyarakat dan calon wisatawan.

6. Pengembangan Versi *Mobile Application*

Selain berbasis *website*, sistem dapat dikembangkan menjadi aplikasi

mobile berbasis *Android* atau *iOS* untuk meningkatkan kemudahan akses bagi wisatawan.

7. Pengembangan Sistem Multi Destinasi

Pada penelitian selanjutnya, sistem dapat diperluas sehingga tidak hanya mengelola informasi mengenai Candi Arjuna, tetapi juga berbagai destinasi wisata lain yang berada di wilayah Kabupaten Banjarnegara.

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (2022), pemanfaatan teknologi digital yang berkelanjutan dapat meningkatkan daya saing destinasi wisata melalui penyediaan layanan yang lebih cepat, mudah, dan terintegrasi. Oleh karena itu, pengembangan sistem secara berkelanjutan diperlukan agar *website* dapat menyesuaikan kebutuhan pengguna.

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, perancangan sistem, serta perancangan antarmuka yang telah dilakukan, dapat diperoleh bahwa Perancangan *Website* Wisata Candi Arjuna berhasil dibuat sebagai solusi untuk mendukung penyediaan informasi wisata secara terpusat dan terstruktur. Sistem yang dirancang mampu mengintegrasikan informasi destinasi wisata, paket wisata, fasilitas, lokasi, serta layanan pemesanan dalam satu *platform* berbasis *web*.

Hasil analisis kebutuhan sistem menunjukkan bahwa *website* memerlukan fitur utama berupa pengelolaan data destinasi wisata, paket wisata, pengguna, transaksi, konfirmasi pembayaran, serta pembuatan bukti pemesanan. Kebutuhan tersebut telah dituangkan ke dalam rancangan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan *administrator*. Perancangan sistem dilakukan menggunakan beberapa model perancangan, yaitu *Flowchart*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *entity relationship diagram (ERD)*, struktur basis data, serta rancangan antarmuka pengguna. Seluruh rancangan tersebut dibuat untuk menggambarkan alur kerja sistem secara jelas dan terstruktur. Rancangan antarmuka yang dibuat terdiri atas halaman utama, registrasi, *Login*, pengelolaan pengguna, pengelolaan destinasi wisata, pengelolaan paket wisata, transaksi, konfirmasi pembayaran, pengaturan sistem, serta halaman pemesanan wisata. Rancangan tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna maupun administrator dalam menjalankan fungsi sistem.

Hasil perancangan *website* wisata Candi Arjuna diharapkan dapat menjadi dasar dalam proses pengembangan dan implementasi sistem pada tahap berikutnya sehingga mampu mendukung promosi wisata serta meningkatkan kualitas layanan kepada wisatawan secara *digital*.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan pada tahap selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

1. Rancangan sistem yang telah dibuat dapat diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi berbasis web yang dapat digunakan secara langsung oleh pengelola wisata Candi Arjuna.
2. Pengembangan selanjutnya dapat menambahkan fitur pembayaran daring (*online payment*) melalui integrasi *payment gateway* agar proses transaksi dapat dilakukan secara lebih praktis dan otomatis.
3. Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur notifikasi otomatis melalui surat elektronik (*Email*) atau *WhatsApp* untuk memberikan informasi terkait status pemesanan dan pembayaran kepada pengguna.
4. Pengembangan berikutnya dapat menambahkan fitur laporan statistik dan grafik yang dapat membantu pengelola dalam melakukan analisis jumlah kunjungan wisatawan serta transaksi yang terjadi.
5. *Website* dapat dikembangkan menjadi aplikasi bergerak (*mobile application*) berbasis *Android* atau *iOS* guna meningkatkan kemudahan akses bagi pengguna.
6. Penelitian selanjutnya dapat melakukan implementasi, pengujian sistem, serta evaluasi tingkat kepuasan pengguna untuk mengetahui efektivitas rancangan sistem yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Pariwisata Indonesia 2023*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Dinas Pariwisata Kabupaten Banjarnegara. (2024). *Laporan Statistik Kunjungan Wisata Kabupaten Banjarnegara Tahun 2024*. Banjarnegara: Dinas Pariwisata Kabupaten Banjarnegara.
- Garrett, J. J. (2022). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). Berkeley: New Riders.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2022). *Tren Pariwisata Indonesia 2022*. Jakarta: Kemenparekraf RI.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zed, M. (2018). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi dengan pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Banjarnegara



Gambar Lampiran 1.1. Foto Bersama Bapak Widi Satria selaku Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Banjarnegara



Gambar Lampiran 1.2. Ruang Tamu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Banjarnegara



Gambar Lampiran 1.3. Candi Arjuna (foto pada tanggal 19 April 2026)