



## Rancang Bangun Website Budaya Rongkong Sebagai Media Promosi Pariwisata

Richo Pratama<sup>1\*</sup>, Vicky bin Djusmin<sup>2</sup>, Nirsal<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Teknik Komputer, Informatika, Universitas Cokroaminoto Palopo  
[richoprata754@gmail.com](mailto:richoprata754@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to build a website to introduce culture and tourism in Rongkong, North Luwu Regency, so that Indonesian people can get to know the culture in Rongkong. The data collection techniques used by the author are by conducting observations, interviews and literature studies. The research method used is waterfall and uses black box testing techniques. From the results of the research conducted, it can be concluded that the Rongkong Cultural Website as a Tourism Promotion Media is feasible to use because the test results can be accepted by the system and are ready to use.*

*Keywords: Rongkong culture, promotional media, tourism, blackbox, website*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah *website* untuk memperkenalkan kebudayaan dan pariwisata yang ada di Rongkong Kabupaten Luwu Utara, agar masyarakat Indonesia dapat mengenal kebudayaan yang ada di Rongkong. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu dengan melakukan *observasi*, wawancara dan studi pustaka. Metode penelitian yang digunakan adalah *waterfall* dan menggunakan teknik pengujian *black box*. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *Website* Budaya Rongkong Sebagai Media Promosi Pariwisata layak untuk digunakan karena dari hasil pengujian dapat diterima oleh sistem dan siap untuk digunakan.

Kata kunci: Budaya Rongkong, media promosi, pariwisata, blackbox, website.

### 1. Pendahuluan

Perkembangan zaman mengacu pada perubahan dan kemajuan yang terjadi pada berbagai aspek kehidupan manusia, perkembangan ini mencakup berbagai bidang salah satunya adalah bidang teknologi, aspek perkembangan dalam bidang memberikan banyak layanan terhadap masyarakat yang menggunakan ICT (Information and Communication Technology). Dengan Perkembangan teknologi informasi telah merambah ke segala bidang kehidupan manusia seperti ekonomi, kesehatan, keamanan dan tak tertinggal bidang kebudayaan dan pariwisata [1]. Contoh paling mudahnya ialah kehadiran gadget sebagai sarana komunikasi dan pencarian informasi. Teknologi yang terus berkembang ini tidak bisa dipandang selalu memberi dampak negatif atau positif ke masyarakat [2]. Masuknya budaya asing ke Indonesia merupakan salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi sehingga membuat banyaknya masyarakat meniru budaya asing dan membuat masyarakat Indonesia semakin konsumtif, individualis dan enggan mempelajari atau melestarikan budaya lokal.

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai suku dan budaya dimana mayoritas penduduknya masih

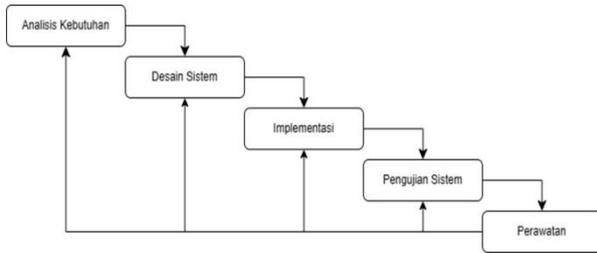
mempertahankan tradisi dan budaya suku mereka, Presiden Ke-7 Indonesia yaitu Bapak Joko Widodo Menyebut Indonesia Setidaknya memiliki 714 suku dan 1.001 bahasa daerah yang berbeda[3].

Masyarakat Indonesia sendiri masih tetap mempertahankan kebudayaan yang ada seperti lebih meninggikan hukum adat dari pada UU. Sebagai salah satu negara yang memiliki suku, adat dan budaya terbanyak di dunia. Indonesia Juga memiliki kendala, salah satunya kurangnya informasi mengenai suku, adat dan budaya sehingga membuat informasi yang didapatkan mengenai beberapa suku di Indonesia itu sangat minim.

Dari masalah di atas maka perlu dibuat suatu *website* informasi kebudayaan masyarakat Rongkong yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat Indonesia untuk mempelajari budaya dan adat Rongkong serta memperkenalkan budaya-budaya yang ada di Rongkong sekaligus sebagai media promosi pariwisata. Penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai kebudayaan yang ada di Rongkong serta mendapatkan rekomendasi pariwisata yang ada.

**2. Metode Penelitian**

Penulis memilih jenis penelitian yaitu R&D (*research and development*) dengan metodologi pengembangan sistem *waterfall* seperti pada Gambar 1 dimana tahap penyelesaian sistem dan pengujian ketahanan sistem berjalan sesuai dengan yang diharapkan Penelitian ini menggunakan metode pendekatan Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang efisien dan efektif [4].

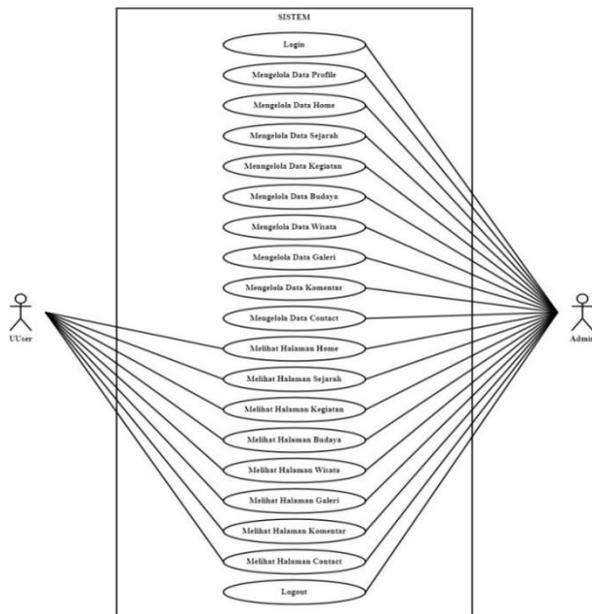


Gambar 1. Tahapan Waterfall

Metodologi pengembangan air terjun adalah model yang paling umum digunakan selama tahap pengembangan. Pola air terjun ini disebut juga pola tradisional atau pola klasik. Model air terjun sering disebut sebagai model sekuensial linier dari model aliran kehidupan klasik. Model air terjun ini memberikan pendekatan berurutan pada siklus hidup perangkat lunak, dimulai dengan fase analisis, desain, implementasi, pengujian, dan perawatan [5].

**2.1 Sistem yang Diususulkan**

Kerangka Kerja yang berjalan pada situs informasi merupakan awal dari sistem yang akan dibuat kedepannya, oleh karena itu kami mengusulkan cetak biru sistem dan dirancang untuk membantu Anda memahami proses pembuatan sistem.

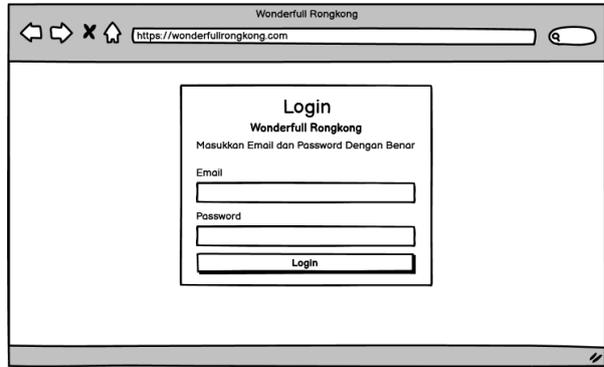


Gambar 2. Sistem yang diusulkan

**2.2. Rancangan interface sistem.**

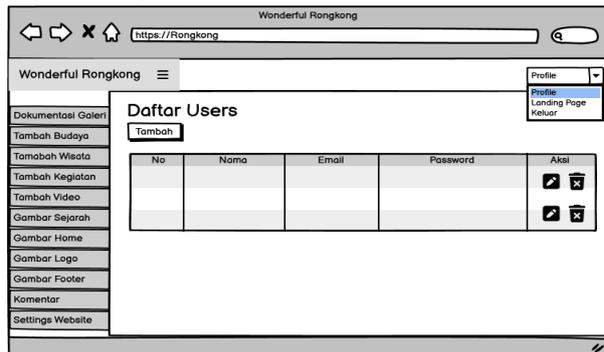
Rancangan Interface sistem admin

Rancangan Halaman *Login Admin*, Pada tampilan halaman *login* admin terdapat *text input email* dan *password*, serta *botton login* dimana di gunakan untuk melakukan *login* ke dashboard admin.



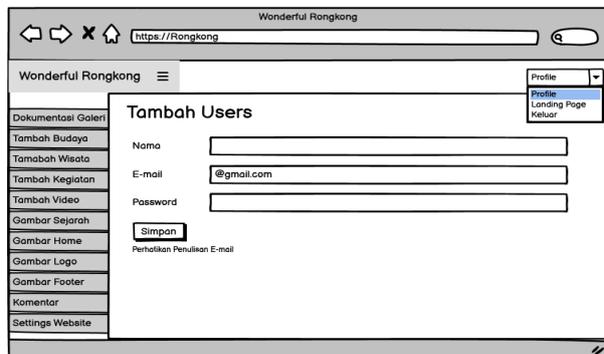
Gambar 3. Rancangan Halaman *Login*.

Rancangan Halaman *Profile*, Pada tampilan halaman *profile* menampilkan tabel yang berisi data yang digunakan untuk mengakses halaman dashboard admin yang dapat di tambah, edit dan hapus.



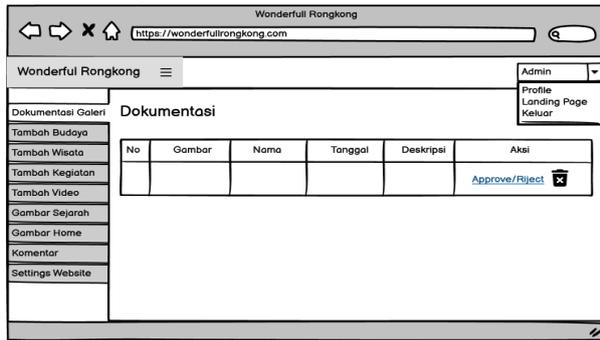
Gambar 4. Rancangan Halaman *Profile*.

Rancangan Halaman *Tambah Data Profile*, Pada tampilan halaman *tambah data profile* admin terdapat *text input* nama, *email* dan *password*, serta *botton* simpan dimana di gunakan untuk melakukan penambahan data



Gambar 5. Rancangan Halaman *Tambah Data Profile*.

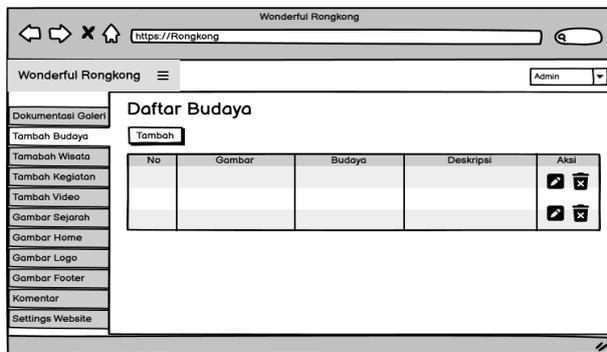
Rancangan Halaman Dokumentasi Galeri



Gambar 6. Rancangan Halaman Dokumentasi Galeri.

Pada tampilan halaman dokumentasi menampilkan tabel data dokumentasi yang dapat hapus, dan admin dapat melakukan *approve* untuk menampilkan data di halaman galeri user.

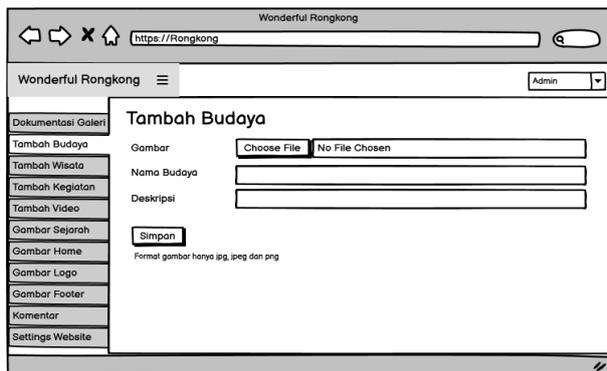
Rancangan Halaman Tambah Budaya



Gambar 7. Rancangan Halaman Tambah Budaya.

Pada tampilan halaman tambah budaya menampilkan tabel data budaya yang dapat diedit, dihapus maupun menambahkan data Budaya.

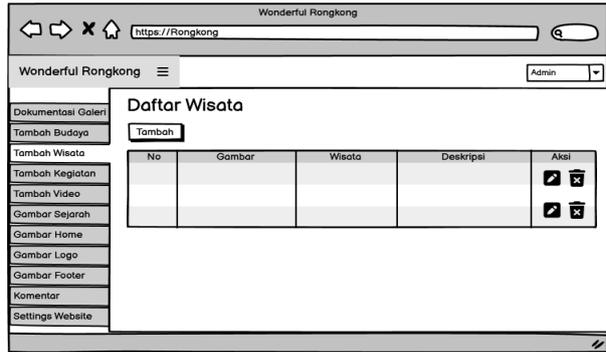
Rancangan Halaman Tambah Data Budaya



Gambar 8. Rancangan Halaman Tambah Data Budaya.

Pada tampilan halaman tambah data budaya admin terdapat *text input* gambar, nama Budaya, deskripsi serta *botton* simpan dimana di gunakan untuk melakukan penambahan data.

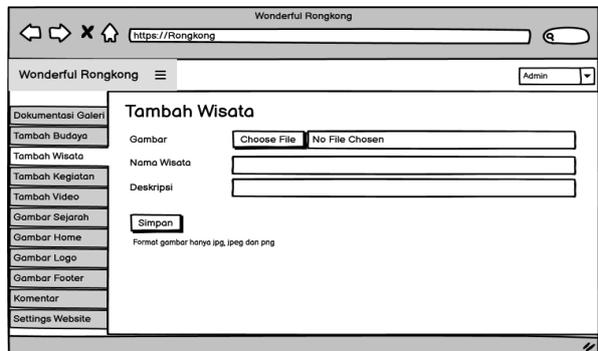
Rancangan Halaman Tambah Wisata



Gambar 9. Rancangan Halaman Tambah Wisata.

Pada tampilan halaman tambah wisata menampilkan tabel data wisata yang dapat diedit, dihapus maupun menambahkan data wisata.

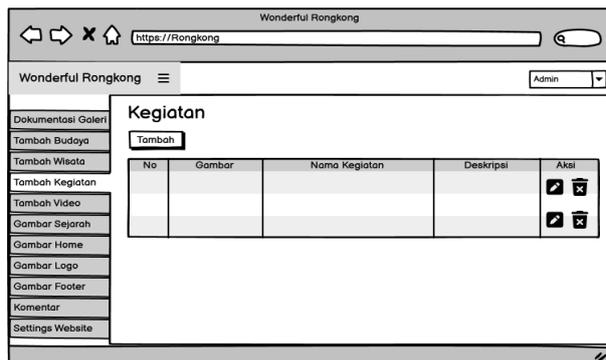
Rancangan Halaman Tambah Data Wisata



Gambar 10. Rancangan Halaman Tambah Data Wisata.

Pada tampilan halaman tambah data wisata admin terdapat *text input* gambar, nama wisata, deskripsi serta *botton* simpan dimana di gunakan untuk melakukan penambahan data.

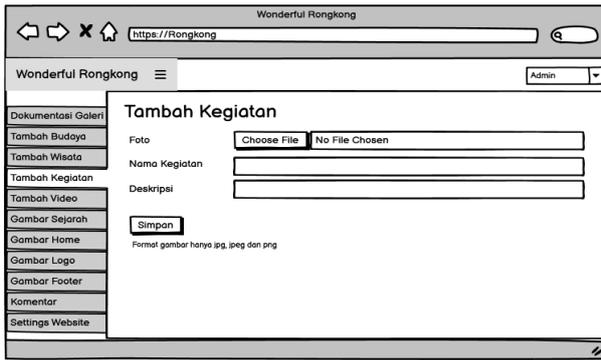
Rancangan Halaman Tambah Kegiatan



Gambar 11. Rancangan Halaman Tambah Kegiatan.

Pada tampilan halaman tambah kegiatan menampilkan tabel data video yang dapat diedit, dihapus maupun menambahkan data kegiatan.

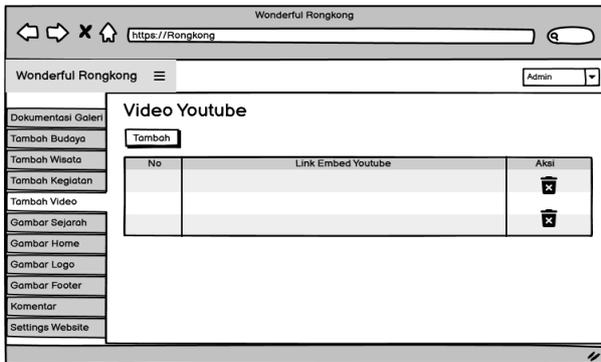
### Rancangan Halaman Tambah Data Kegiatan



Gambar 12. Rancangan Halaman Tambah Data Kegiatan.

Pada tampilan halaman tambah data kegiatan admin terdapat *text input* foto, nama kegiatan, deskripsi serta *button* simpan dimana di gunakan untuk melakukan penambahan data.

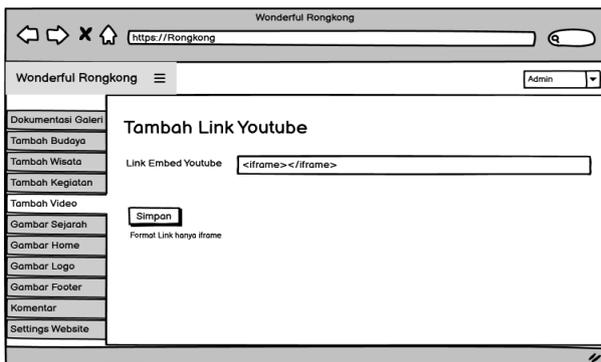
### Rancangan Halaman Tambah Video



Gambar 13. Rancangan Halaman Tambah Video.

Pada tampilan halaman tambah video menampilkan tabel data video yang hanya dapat dihapus maupun menambahkan data video.

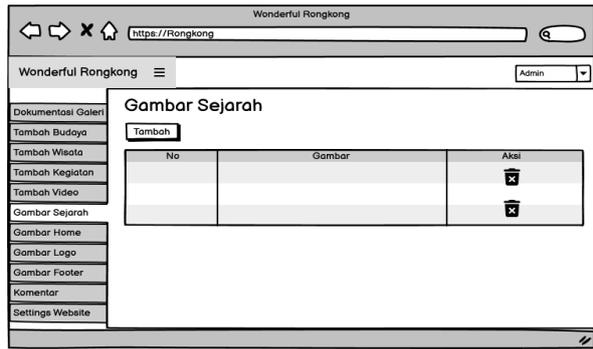
### Rancangan Halaman Tambah Data Video



Gambar 14. Rancangan Halaman Tambah Data Video.

Pada tampilan halaman tambah data kegiatan admin terdapat 1 *text input* link embed youtube, dan *button* simpan dimana di gunakan untuk melakukan penambahan data.

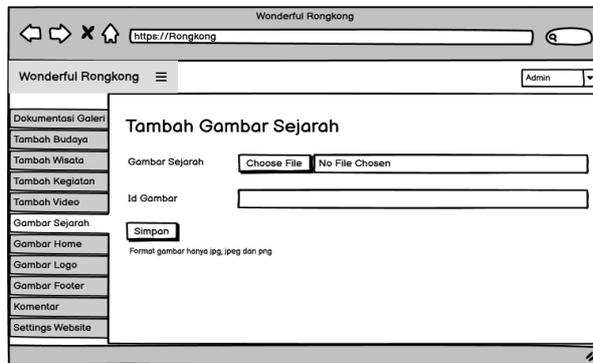
### Rancangan Halaman Gambar Sejarah



Gambar 15. Rancangan Halaman Gambar Sejarah.

Pada tampilan halaman gambar sejarah menampilkan tabel data gambar sejarah yang hanya dapat dihapus maupun menambahkan data video.

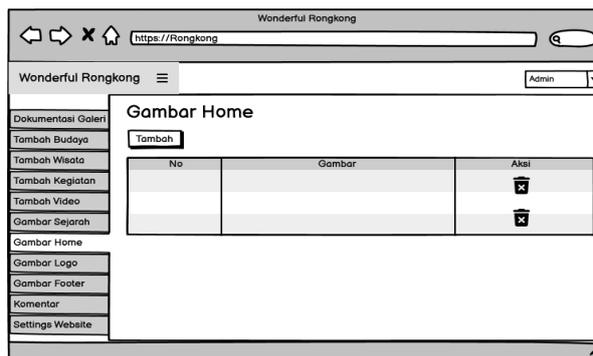
### Rancangan Halaman Tambah Data Gambar Sejarah



Gambar 16. Rancangan Halaman Tambah Data Gambar Sejarah.

Pada tampilan halaman tambah data kegiatan admin terdapat 2 *text input* gambar dan id gambar serta *button* simpan dimana di gunakan untuk melakukan penambahan data.

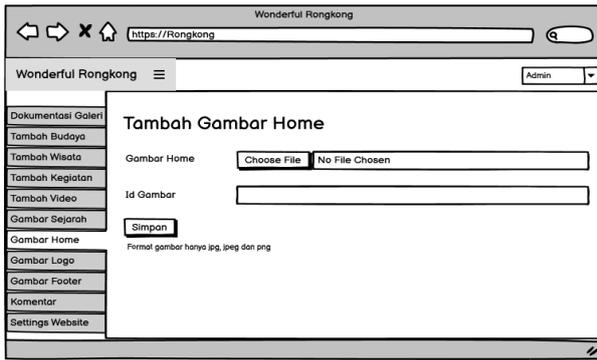
### Rancangan Halaman Gambar Home



Gambar 17. Rancangan Halaman Gambar Home.

Pada tampilan halaman gambar home menampilkan tabel data gambar home yang hanya dapat dihapus maupun menambahkan data gambar home.

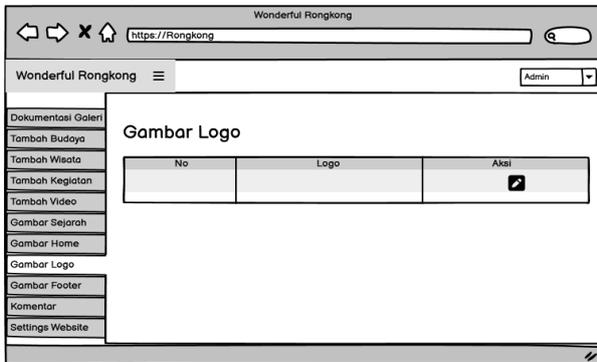
### Rancangan Halaman Tambah Data Gambar Home.



Gambar 18. Rancangan Halaman Tambah Data Gambar Home.

Pada tampilan halaman tambah data kegiatan admin terdapat 2 *text input* gambar home dan id gambar serta *botton* simpan dimana di gunakan untuk melakukan penambahan data.

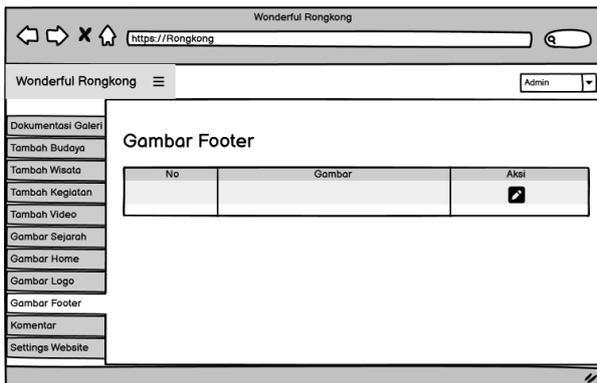
### Rancangan Halaman Gambar Logo



Gambar 19. Rancangan Halaman Tambah Data Gambar Logo.

Pada tampilan halaman gambar logo menampilkan tabel data gambar home yang hanya dapat mengedit data gambar logo.

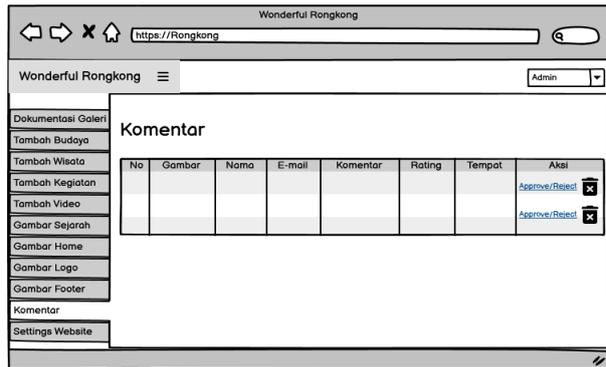
### Rancangan Halaman Gambar Footer



Gambar 20. Rancangan Halaman Tambah Data Gambar Footer.

Pada tampilan halaman gambar footer menampilkan tabel data gambar home yang hanya dapat mengedit data gambar footer.

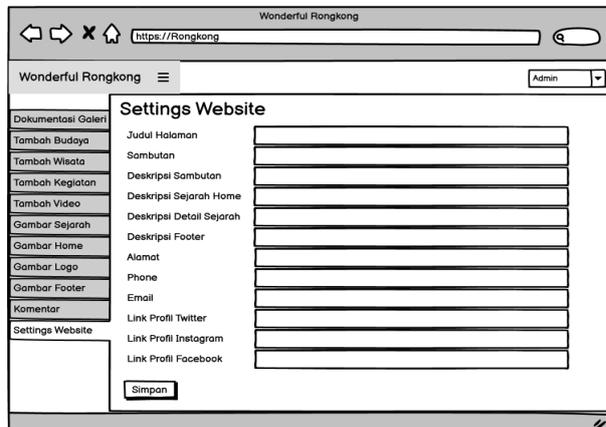
### Rancangan Halaman Komentar



Gambar 21. Rancangan Halaman Komentar.

Pada tampilan halaman komentar menampilkan tabel data komentar yang dapat hapus, dan admin dapat melakukan *approve* untuk menampilkan data di halaman komentar dan home *user*.

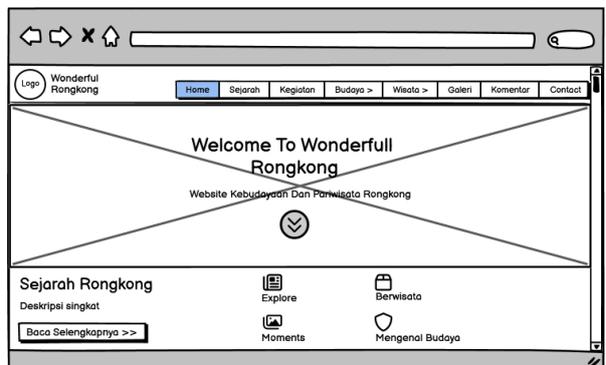
### Rancangan Halaman Settings Website



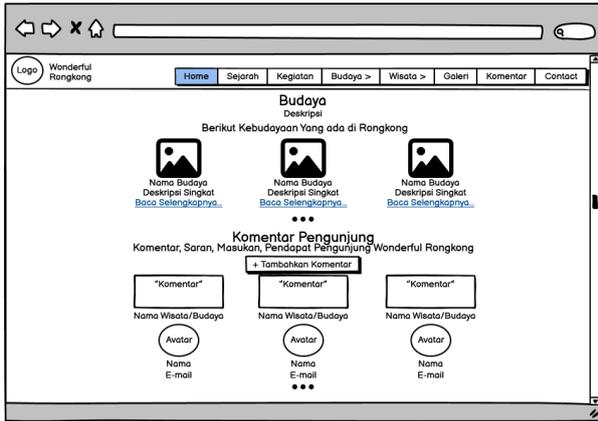
Gambar 22. Rancangan Halaman Settings Website.

Pada tampilan halaman tambah data kegiatan admin terdapat *text input* serta *botton* simpan dimana di gunakan untuk melakukan penambahan data

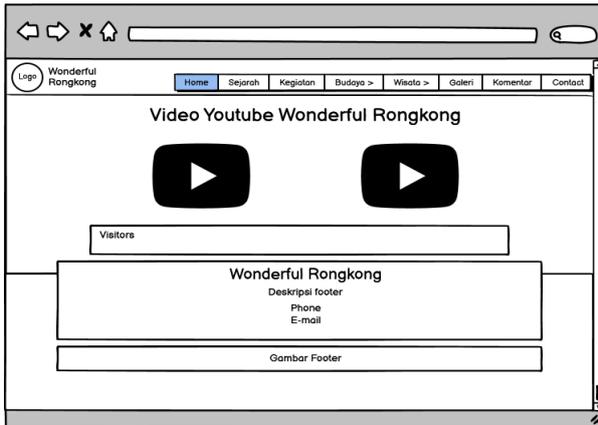
### Rancangan Halaman Home.



Gambar 23. Rancangan Halaman Home.



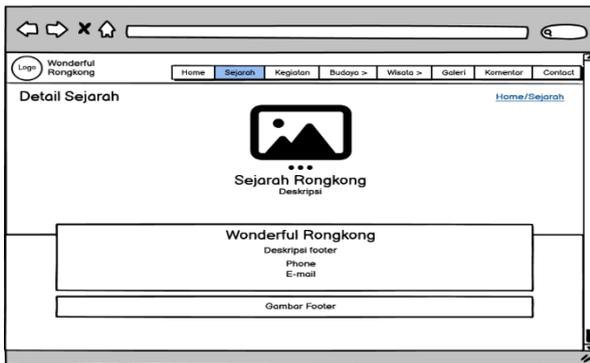
Gambar 24. Rancangan Halaman Home.



Gambar 25. Rancangan Halaman Home.

Pada halaman *home* terdapat beberapa tampilan yaitu gambar home, deskripsi singkat sejarah, rekomendasi, komentar pengunjung, dan video youtube yang dapat dilihat pada gambar 23, gambar 24 dan gambar 25.

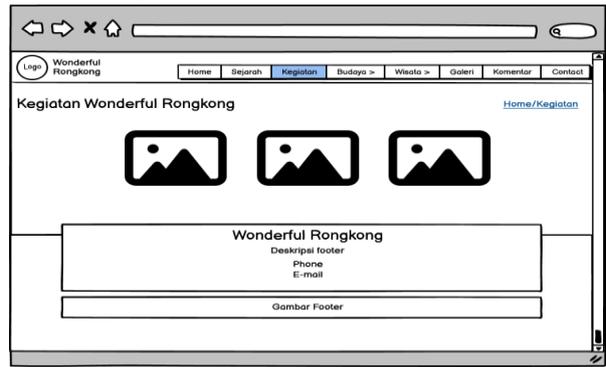
#### Rancangan Halaman Sejarah.



Gambar 26. Rancangan Halaman Sejarah.

Pada Rancangan Halaman Sejarah Menampilkan gambar yang dapat terslide otomatis maupun manual, dan deskripsi lengkap sejarah rongkong.

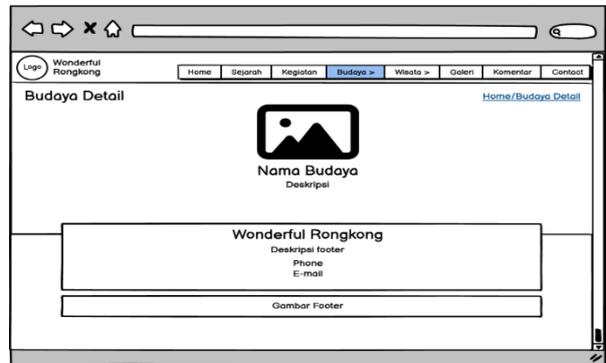
#### Rancangan Halaman Kegiatan.



Gambar 27. Rancangan Halaman Kegiatan.

Pada halaman kegiatan menampilkan gambar kegiatan wonderful rongkong yang telah di input oleh admin.

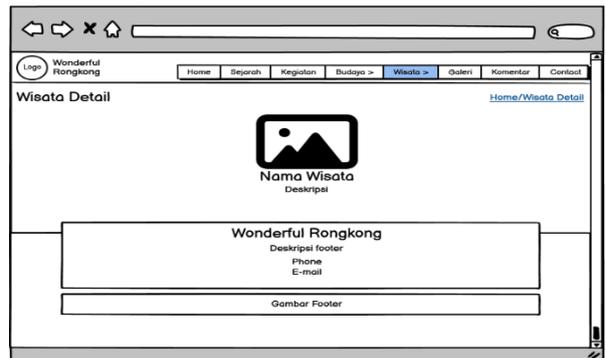
#### Rancangan Halaman Budaya.



Gambar 28. Rancangan Halaman Budaya.

Pada halaman budaya menampilkan gambar dan deskripsi lengkap budaya yang di pilih di menu navbar.

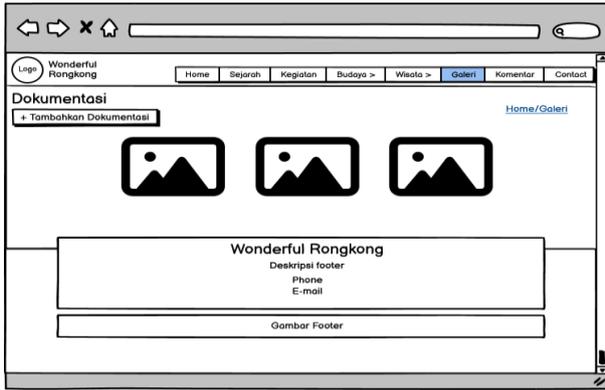
#### Rancangan Halaman Wisata.



Gambar 29. Rancangan Halaman Wisata.

Pada halaman wisata menampilkan gambar dan deskripsi lengkap wisata yang di pilih di menu navbar.

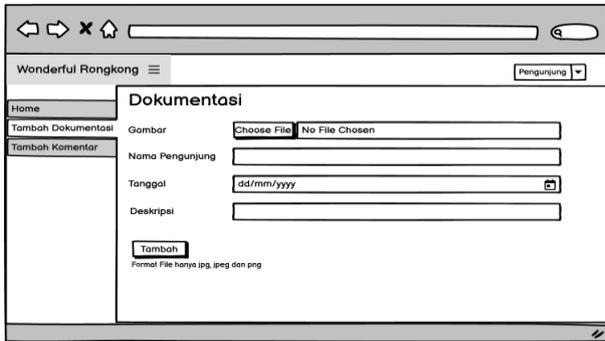
Rancangan Halaman Galeri.



Gambar 30. Rancangan Halaman Galeri.

Pada halaman galeri menampilkan button untuk menambahkan dokumentasi dan gambar yang telah di *input* oleh pengunjung dan telah di *approved* oleh *admin*.

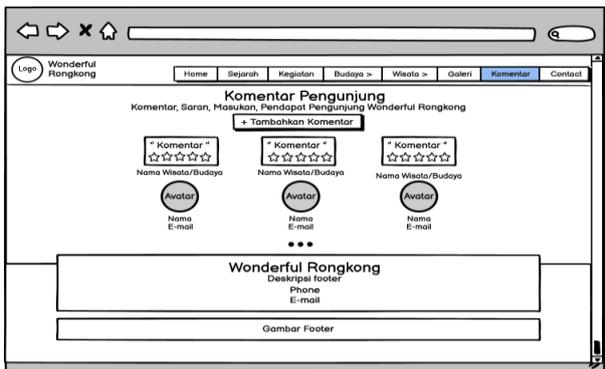
Rancangan Halaman Tambah Dokumentasi.



Gambar 31. Rancangan Halaman Tambah Dokumentasi.

Pada halaman tambah dokumentasi menampilkan *text input* gambar, nama pengunjung, tanggal, deskripsi dan 1 *button* tambah untuk *input* dokumentasi.

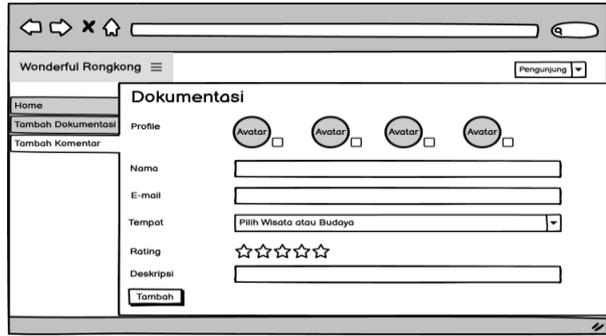
Rancangan Halaman Komentar.



Gambar 32. Rancangan Halaman Komentar.

Pada tampilan halaman komentar menampilkan 1 *button* tambah komentar dan komentar yang telah di *approved* oleh *admin*.

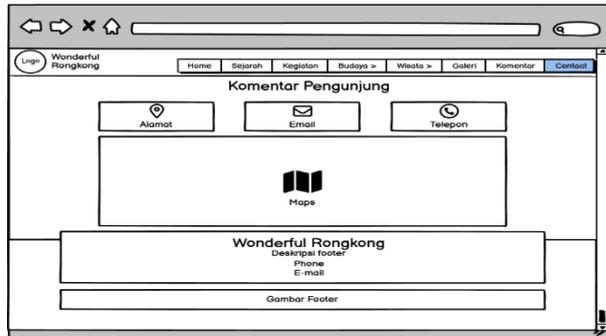
Rancangan Halaman Tambah Komentar.



Gambar 33. Rancangan Halaman Tambah Komentar.

Pada tampilan halaman tambah komentar menampilkan *text input* nama, email, deskripsi dan *combo box* untuk memilih wisata atau budaya yang tersedia serta *star option* untuk memberikan rating pada wisata atau budaya yang akan di berikan komentar.

Rancangan Halaman Contact.



Gambar 34. Rancangan Halaman Contact.

Pada halaman contact menampilkan alamat, email, telepon dan juga menampilkan maps dari rongkong.

2.3. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang dapat dijadikan bahan referensi. Penelitian terdahulu dijadikan acuan dalam penelitian ini. sehingga jadikan sumber referensi diantaranya:

Chandra dkk. 2020. Perancangan dan pengembangan aplikasi pengenalan sejarah dan budaya Betawi dengan metode Incremental berbasis web. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi berbasis web yang memperkenalkan sejarah kebudayaan Betawi kepada seluruh masyarakat dan kepada anak-anak yang kini sudah mengenal dunia maya dan dunia lainnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode inkremental. Permasalahan dalam penelitian ini adalah sistem teknologi informasi yang digunakan saat ini masih tergolong sederhana dan berkembang sangat pesat, karena masih adanya kesalahan dan keterlambatan pengolahan dalam pengolahan data [6].

Seran dkk 2021. Dengan judul Pengembangan Media Promosi Potensi Desa Oepuah Dengan Menggunakan

Metode Waterfall. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode air terjun. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kebutuhan informasi masyarakat desa setempat sangat tinggi namun tidak terdukung karena kurangnya pengetahuan teknologi informasi. Hasil dari penelitian ini adalah website media yang mempromosikan potensi lokal desa ini akan membantu mempromosikan potensi lokal unggulan yang ada di desa Oipua, yang akan berdampak pada peningkatan perekonomian masyarakat desa Oipua memberi [7].

Sitanggang dkk 2024. Dengan judul Rancang Bangun Website Budaya dan Wisata Dinas Pariwisata da Kebudayaan Minahasa Menggunakan Metode Prototype. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Prototype. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website budaya dan wisata yang menyajikan destinasi wisata baik situs budaya, danau, pantai dan pendakian [8].

Khasanah dkk 2020. dengan judul “Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi Geografis Seni Budaya di Indonesia Berbasis Web”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode air terjun. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya informasi mengenai budaya daerah Indonesia. Dengan adanya Sistem Informasi Geografis (SIG) berbasis web, seni budaya Indonesia dapat dijadikan sebagai media penyebaran informasi seni budaya Indonesia yang lebih cepat dan pembelajaran masyarakat tentang seni budaya Indonesia yang lebih menarik. lebih lengkap dan akurat [9].

Nirzal dkk, 2022. Implementasi Quick Response Code Pada Aplikasi Series (Sistem Informasi Inventaris) Lab Terpadu Usn Kolaka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu proses pengelolaan inventaris masi menggunakan ms.excel dan ms.word sehingga kurang mampu untuk mendukung proses inventaris Laboratorium Terpadu USN Kolaka dalam hal pengelolaan data [10].

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang *Website* budaya dan wisata dimana penulis mengumpulkan beberapa penelitian yang memiliki kesamaan dengan objek penelitian yang diteliti. Pada penelitian relevan yang diangkat penulis untuk melihat kekurangan dan kelebihan penelitian sebagai acuan untuk mengembangkan sebuah sistem baru untuk menyempurnakan yang sudah ada. Penelitian yang telah dilakukan oleh penulis akan digunakan untuk mengembangkan sebuah *website* budaya Rongkong sebagai media promosi pariwisata. Penulis mengetahui bahwa kebudayaan dan pariwisata Rongkong masih belum memiliki media informasi untuk menyalurkan informasi secara digital.

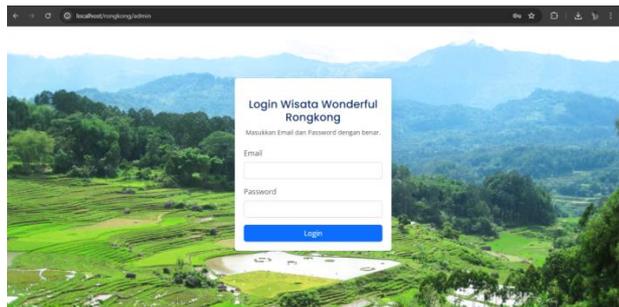
Sistem yang berjalan sebelumnya tidak terkomputerisasi, sehingga menyebabkan beberapa masalah yaitu informasi yang didapatkan tidak akurat dan lengkap, tidak menutup kemungkinan adanya kesalahan yang berdampak serius pada informasi yang didapatkan.

Penulis melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah *website* budaya dan wisata Rongkong. Sistem yang telah penulis rancang telah melalui tahapan dari berbagai kegiatan pengembangan serta perbaikan sistem yang sudah ada sebelumnya. Pada prosesnya penulis berupaya merancang menggunakan teknologi yang ada. Sistem yang penulis kembangkan diharapkan dapat mempermudah masyarakat memperoleh informasi mengenai Rongkong.

#### 3.1. Hasil

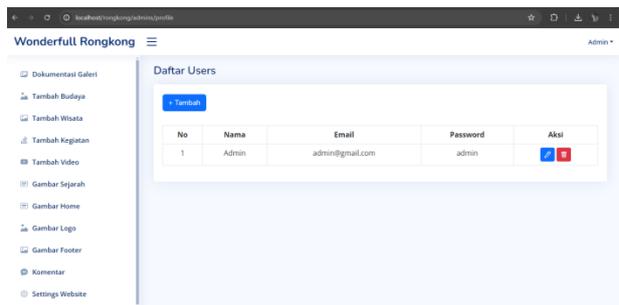
Tampilan *Interface Admin*.

Halaman *login* merupakan tampilan awal ketika *admin* dan *user* ingin mengakses aplikasi *website*. Pada halaman ini *admin* dan *user* mengisi *username* dan *password* untuk bisa masuk ke sistem



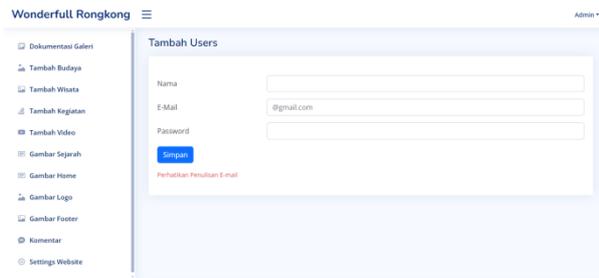
Gambar 33. Tampilan Halaman *Login*.

Tampilan Halaman *Profile*: Halaman ini merupakan halaman informasi akses *admin* dimana dapat menambahkan hak akses ke dashboard admin.



Gambar 34. Tampilan Halaman *Profile*.

Tampilan Halaman Tambah Data *Profile*: Halaman ini merupakan halaman tambah data profil yang digunakan untuk menambahkan akses ke *dashboard admin*.



Gambar 35. Tampilan Halaman Tambah Data Profile.

Tampilan Halaman Dokumentasi Galeri: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman dokumentasi yang di input oleh user dan dikelola oleh admin.



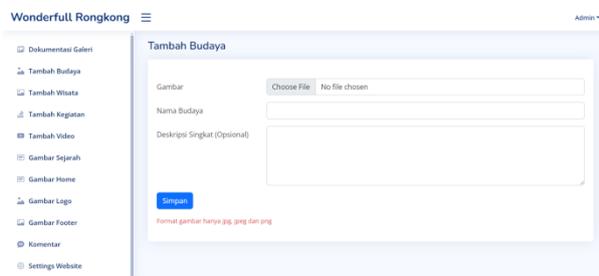
Gambar 36. Tampilan Halaman Dokumentasi Galeri.

Tampilan Halaman Tambah Budaya. Halaman ini merupakan tampilan dari halaman data budaya yang telah di input oleh admin.



Gambar 37. Tampilan Halaman Tambah Budaya.

Tampilan Halaman Tambah Data Budaya. Halaman ini merupakan tampilan dari halaman tambah data budaya yang digunakan untuk menambahkan data ke dalam sistem.



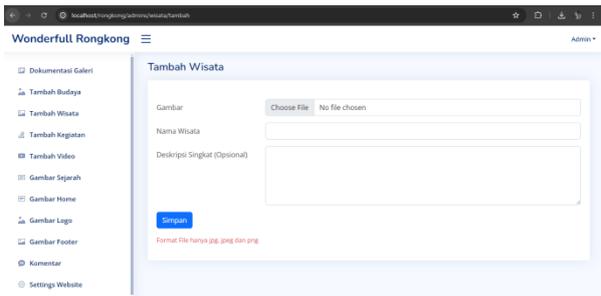
Gambar 38. Tampilan Halaman Tambah Data Budaya.

Tampilan Halaman Tambah Wisata: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman data wisata yang telah di input oleh admin.



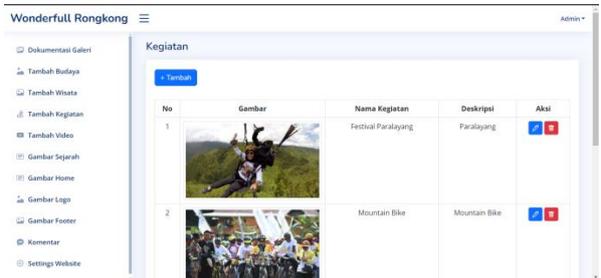
Gambar 39. Tampilan Halaman Tambah Wisata.

Tampilan Halaman Tambah Data Wisata: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman tambah data wisata yang digunakan untuk menambahkan data ke dalam sistem.



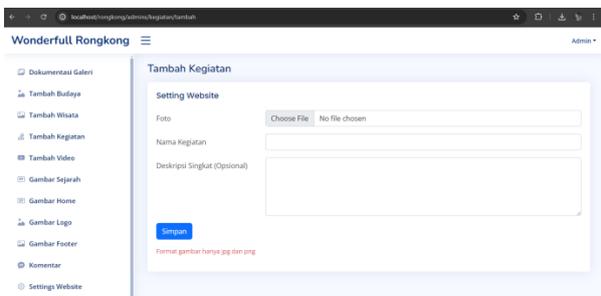
Gambar 40. Tampilan Halaman Tambah Data Wisata.

Tampilan Halaman Tambah Kegiatan: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman data kegiatan yang telah di input oleh admin.



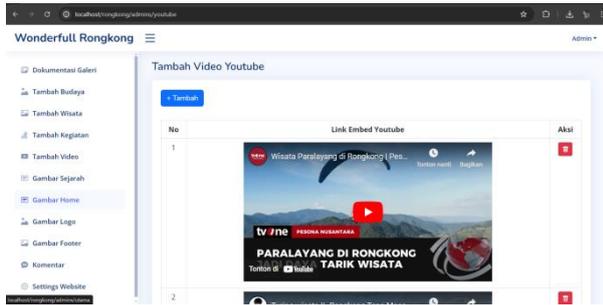
Gambar 41. Tampilan Halaman Tambah Kegiatan.

Tampilan Halaman Tambah Data Kegiatan: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman tambah data kegiatan yang digunakan untuk menambahkan data ke dalam sistem.



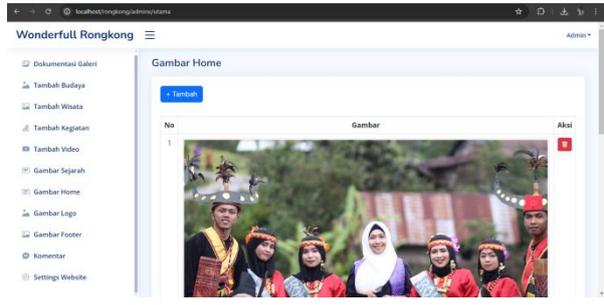
Gambar 42. Tampilan Tambah Data Kegiatan.

Tampilan Halaman Tambah Video: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman data video youtube yang telah di *input* oleh *admin*.



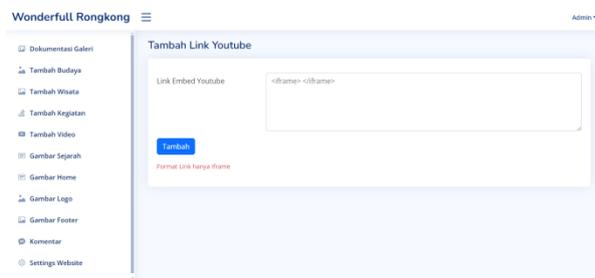
Gambar 43. Tampilan Halaman Tambah Video.

Tampilan Halaman Gambar Home: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman data gambar home yang telah di *input* oleh *admin*.



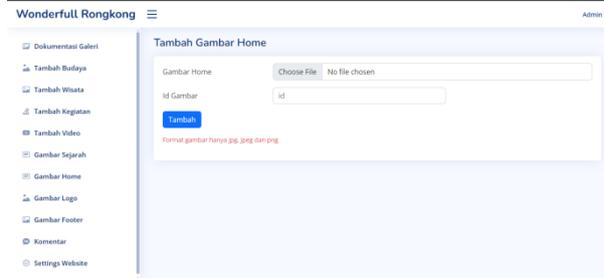
Gambar 47. Tampilan Gambar Home.

Tampilan Halaman Tambah Data Video: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman tambah data video yang digunakan untuk menambahkan data ke dalam sistem.



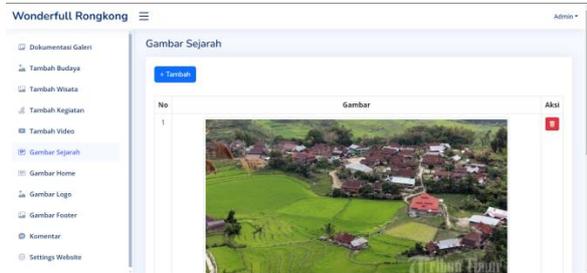
Gambar 44. Tampilan Halaman Tambah Data Video.

Tampilan Halaman Tambah Gambar Home: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman tambah data gambar sejarah yang digunakan untuk menambahkan data ke dalam sistem.



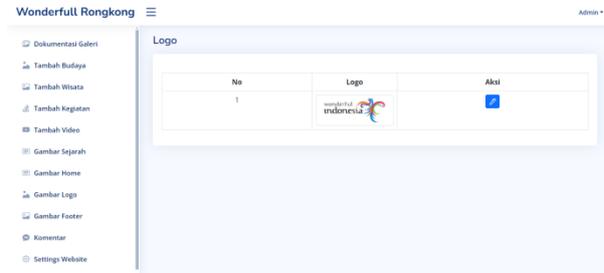
Gambar 48. Tampilan Halaman Tambah Gambar Home.

Tampilan Halaman Gambar Sejarah: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman data gambar sejarah yang telah di *input* oleh *admin*.



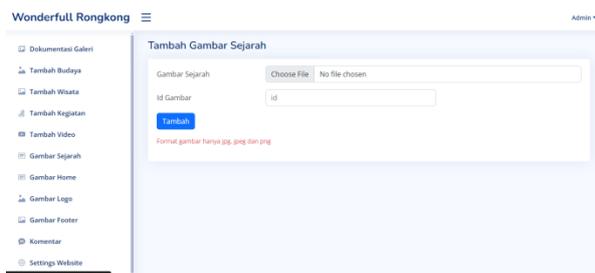
Gambar 45. Tampilan Halaman Gambar Sejarah.

Tampilan Halaman Gambar Logo: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman data gambar logo yang hanya dapat di edit oleh admin.



Gambar 49. Tampilan Halaman Gambar Logo.

Tampilan Halaman Tambah Gambar Sejarah: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman tambah data gambar sejarah yang digunakan untuk menambahkan data ke dalam sistem.



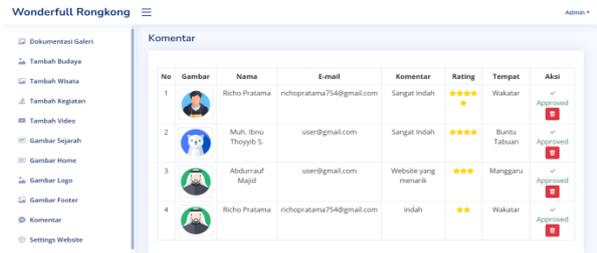
Gambar 46. Tampilan Tambah Gambar Sejarah

Tampilan Halaman Gambar Footer: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman data gambar logo yang hanya dapat di edit oleh admin.



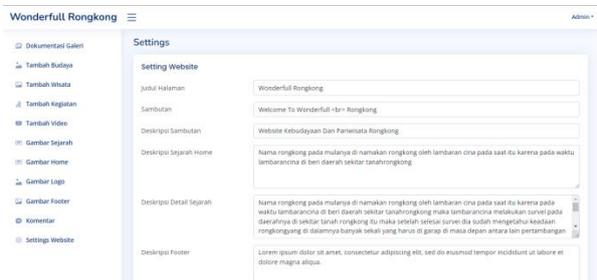
Gambar 50. Tampilan Halaman Gambar Footer.

Tampilan Halaman Komentar: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman komentar yang di *input* oleh *user* dan dikelola oleh *admin*.



Gambar 51. Tampilan Halaman Komentar.

Tampilan Halaman *Settings Website*: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman *settings website* yang di gunakan untuk mengelola data yang ada pada *website*.

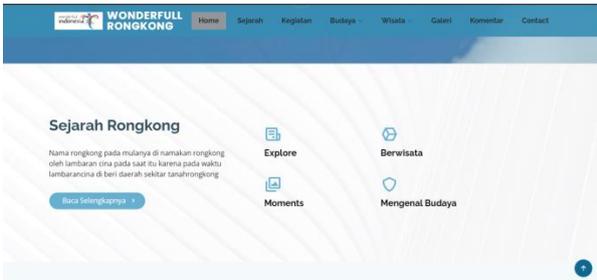


Gambar 52. Tampilan Halaman *Settings Website*.

Tampilan Halaman *Home*: Halaman Ini merupakan tampilan awal dari dashboard *user* menampilkan gambar utama dari *website*, sejarah singkat *rongkong*, rekomendasi *wisata*, komentar *pengunjung* dan *video youtube* mengenai *rongkong* yang dapat dilihat pada gambar 53 sampai gambar 87.



Gambar 53. Tampilan Halaman Home.



Gambar 54. Tampilan Halaman Home.



Gambar 55. Tampilan Halaman Home.



Gambar 56. Tampilan Halaman Home.



Gambar 57. Tampilan Halaman Home.

Tampilan Halaman *Sejarah*: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman *sejarah* yang menampilkan gambar *sejarah* beserta *deskripsi* lengkap *sejarah* *rongkong*.



Gambar 58. Tampilan Halaman Sejarah.

Tampilan Halaman *Kegiatan*: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman *kegiatan* yang berisi dokumentasi *kegiatan* *wonderful rongkong*.



Gambar 59. Tampilan Halaman Kegiatan.

Tampilan Halaman Budaya: Halaman ini merupakan tampilan halaman budaya yang berisi gambar dan deskripsi budaya sesuai dengan sub menu yang di pilih.



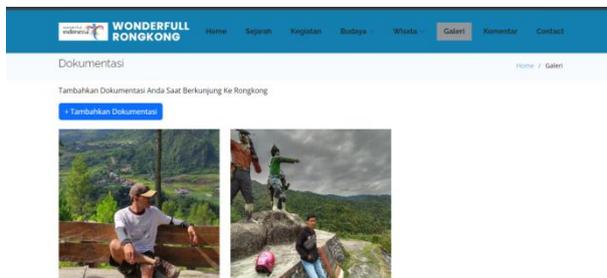
Gambar 60. Tampilan Halaman Budaya.

Tampilan Halaman Wisata: Halaman ini merupakan tampilan halaman wisata yang berisi gambar dan deskripsi wisata sesuai dengan sub menu yang di pilih.



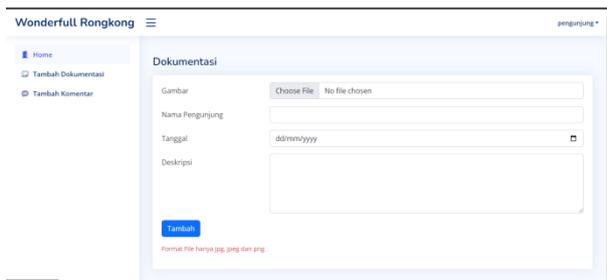
Gambar 61. Tampilan Halaman Wisata

Tampilan Halaman Galeri: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman galeri yang berisi dokumentasi dari pengunjung.



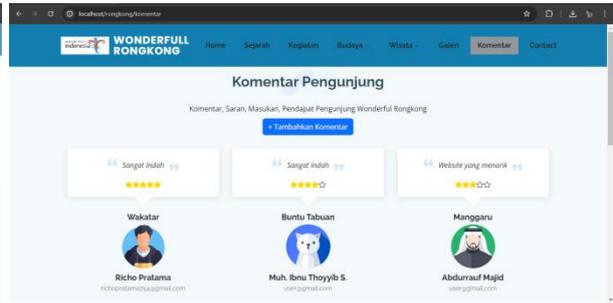
Gambar 62. Tampilan Halaman Galeri.

Tampilan Halaman Tambah Dokumentasi: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman tambah dokumentasi yang digunakan *user* untuk menambahkan dokumentasi saat berkunjung ke rongkong.



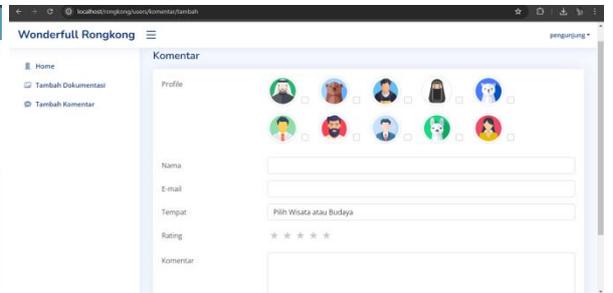
Gambar 63. Tampilan Halaman Tambah Dokumentasi.

Tampilan Halaman Komentar: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman komentar yang berisi komentar dari pengunjung *website*.



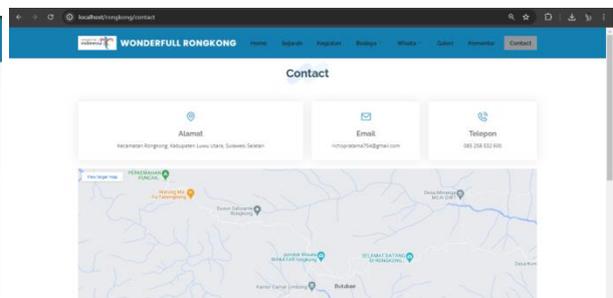
Gambar 64. Tampilan Halaman Komentar.

Tampilan Halaman Tambah Komentar: Halaman ini merupakan tampilan dari halaman tambah komentar yang digunakan *user* untuk menambahkan komentar.



Gambar 65. Tampilan Halaman Tambah Komentar.

Tampilan Halaman *Contact*: Halaman Ini merupakan tampilan dari halaman *contact*.



Gambar 66. Tampilan Halaman *Contact*.

#### 4. Kesimpulan

Rancang bangun website budaya Rongkong sebagai media promosi pariwisata memiliki potensi besar untuk meningkatkan daya tarik dan kunjungan wisatawan ke daerah tersebut. Untuk mencapai tujuan ini, disarankan agar website memiliki desain yang menarik dan responsif, sehingga dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat. Konten yang disajikan harus berkualitas, informatif, dan menarik, mencakup sejarah, tradisi, kuliner, serta atraksi wisata Rongkong, dilengkapi dengan foto dan video berkualitas tinggi. Penambahan fitur interaktif seperti peta lokasi wisata, kalender acara budaya, dan forum diskusi dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung dan membantu

mereka merencanakan kunjungan dengan lebih baik. Dalam proses perancangan website budaya rongkong penulis menggunakan perancangan menggunakan Balsamiq. Balsamiq adalah bahwa alat ini sangat efektif dalam menciptakan prototipe dan wireframe untuk website atau aplikasi. Dengan antarmuka yang intuitif dan fitur drag-and-drop, Balsamiq memungkinkan desainer untuk dengan cepat mengkonseptualisasikan ide-ide mereka dan mendapatkan umpan balik dari pemangku kepentingan. Penggunaan elemen desain yang sederhana dan fokus pada fungsionalitas membantu tim untuk lebih memahami alur pengguna dan interaksi yang diinginkan. Kesimpulan dari pembuatan website menggunakan CodeIgniter dengan basis data XAMPP adalah bahwa kombinasi ini menyediakan solusi efisien dan fleksibel untuk pengembangan web. CodeIgniter memungkinkan pengembang membangun aplikasi dengan cepat melalui struktur MVC yang jelas, sementara XAMPP menawarkan lingkungan server lokal yang mudah untuk pengujian basis data MySQL. Dengan dukungan komunitas yang baik, proses pengembangan website yang dinamis dan responsif menjadi lebih mudah. Pada pengujian sistem penulis menggunakan pendekatan blackbox berfokus pada pengujian input dan output tanpa mengetahui struktur internal perangkat lunak. Metode ini efektif untuk menemukan kesalahan terkait fungsionalitas dan validasi data, memastikan sistem berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan. Adapun hasil dari pengujian blackbox yang di dapatkan dari 3 validator yaitu Sukses. Dalam merancang website budaya Rongkong sebagai media promosi pariwisata, penting untuk memiliki desain menarik dan responsif yang mudah diakses. Konten harus informatif, mencakup sejarah, tradisi, dan atraksi wisata, disertai foto dan video berkualitas. Fitur interaktif seperti peta lokasi dan

kalender acara dapat meningkatkan keterlibatan pengguna.

#### Daftar Rujukan

- [1] Nirsal, N., Syafriadi, & Nur Afika Firanti. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penilaian Seminar dan Skripsi Pendekatan Human Centered Design. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 4(3), 548-556. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i3.6484>
- [2] Cholikh, C.A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT Dalam Berbagai Bidang. *Jurnal FakultasTeknik*. e-ISSN:2746-220X.2(2).
- [3] Kompas.com. 30 Maret 2019. Diakses pada 13 November 2023, dari <https://nasional.kompas.com/read/2019/03/30/21441421/cek-fakta-jokowi-sebut-ada-714-suku-dan-1001-bahasa-di-indonesia#>
- [4] Samala, A. D., Fajri, B. R., Informatika, P. T., Teknik, F., & Padang, K. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Sertifikat Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Waterfall. vol, 13, 147-156.
- [5] Anggraini, Y., Fadillah, R., Suban, N. T., Saprudin. (2023). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Obat Pada Klinik Medika Prima Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Ilmu Komputer , Teknik dan Multimedia*. ISSN 2988-3814.1(2). 87-98.
- [6] Chandra, Yudi Irawan, Diah Ruri Irawati, and Kokoy Rokoyah. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Sejarah dan Budaya Betawi Menggunakan Metode Incremental Berbasis Web. *Jurnal Esensi Infokom: Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*.5(2). 50-55.
- [7] Seran, K. J. T., & Naiheli, V. N. (2021). Pengembangan Media Promosi Potensi Desa Oepuah Dengan Menggunakan Metode Waterfall. *Journal of Information and Technology*, 1(1), 31-36.
- [8] Sitanggang, D. W., & Kainde, Q. (2024). Rancang Bangun Website Budaya dan Wisata Dinas Pariwisata da Kebudayaan Minahasa Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Ilmu Komputer Revolutioner*, 8(2).
- [9] Khasanah, Triyani, E., Harsono, D., Ismail., Sulistyowati, R. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Seni Budaya Indonesia Berbasis Web. *IJCIT Indonesian Journal on Computer and Information Technology*. 5(1). 36-46
- [10] Nirsal, N., Bantun, S., Sari, J. Y., Auliani, A. N. M., & Syaiful, M. (2022). Implementasi Quick Response Code Pada Aplikasi Series (Sistem Informasi Inventaris) Lab Terpadu Usn Kolaka.