



PERANCANGAN WEBSITE DINAS PARIWISATA KOTA PALEMBANG SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI WISATA

Hesyah Mayusdila ^{a*}, Rusmala Santi ^b

^a Sains dan Teknologi / Sistem Informasi, hesyah15@gmail.com

UIN Raden Fatah, Palembang Sumatera Selatan

^b Sains dan Teknologi / Sistem Informasi, rusmalasanti_uin@radenfatah.ac.id

UIN Raden Fatah, Palembang Sumatera Selatan

*Penulis Korespondensi: Hesyah Mayusdila

ABSTRACT

The rapid growth of digital technology encourages government institutions to provide effective and easily accessible information media for the public, including in the tourism sector. The Palembang City Tourism Office has carried out various promotional activities through multiple digital platforms; however, information regarding destinations, events, and tourism activities remains dispersed and is not centralized in an official portal. This condition makes it difficult for tourists to obtain complete and accurate information. Through this internship program, a prototype of a tourism website for the Palembang City Tourism Office was designed as an integrated, modern, and user-focused information and promotional medium. The study applied the Prototyping method, consisting of requirement gathering, mockup development, and prototype evaluation. The results include user interface designs for tourists—such as destination listings, detailed destination pages, events, and organizational profiles—along with an admin interface to manage website content independently. The resulting prototype is expected to serve as a reference for developing a fully functional official website that improves the effectiveness of tourism promotion in Palembang City.

Keywords: *Tourism Website, Prototyping, User Interface, User Experience, Palembang Tourism Office.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong instansi pemerintah untuk menyediakan media informasi yang efektif dan mudah diakses oleh masyarakat, termasuk dalam sektor pariwisata. Dinas Pariwisata Kota Palembang saat ini telah melakukan promosi melalui berbagai platform digital, namun informasi mengenai destinasi, event, dan aktivitas wisata masih tersebar di berbagai media sehingga belum terpusat dalam satu portal resmi. Kondisi ini menyulitkan wisatawan dalam memperoleh informasi yang lengkap dan akurat. Melalui kegiatan Kerja Praktik ini, dilakukan perancangan prototipe website Dinas Pariwisata Kota Palembang sebagai media informasi dan promosi wisata yang terstruktur, modern, dan berfokus pada pengalaman pengguna (user experience). Penelitian menggunakan metode Prototyping melalui tahapan pengumpulan kebutuhan, pembuatan mockup, dan evaluasi prototipe. Hasil perancangan mencakup antarmuka untuk wisatawan seperti halaman destinasi, detail destinasi, event, dan profil dinas, serta antarmuka admin untuk mengelola konten secara mandiri. Prototipe yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan website resmi yang lebih informatif dan mampu meningkatkan efektivitas promosi pariwisata Kota Palembang.

Kata Kunci: Website Pariwisata; Prototyping; User Interface; User Experience; Dinas Pariwisata Palembang.

1. PENDAHULUAN

Sektor pariwisata memiliki peran strategis dalam meningkatkan pendapatan daerah, memperluas kesempatan kerja, dan memperkuat identitas sebuah kota. Pada era digital, mayoritas wisatawan mengandalkan internet sebagai sumber utama untuk mencari referensi destinasi, event, dan aktivitas wisata. Menurut berbagai penelitian, keberadaan website pariwisata yang profesional, informatif, dan responsif berpengaruh besar dalam membentuk persepsi wisatawan serta meningkatkan minat kunjungan ke suatu wilayah.

Dinas Pariwisata Kota Palembang telah melakukan berbagai upaya untuk mempromosikan potensi wisata melalui media sosial dan kanal digital lainnya. Kota Palembang memiliki berbagai daya tarik wisata seperti Jembatan Ampera, Benteng Kuto Besak, Pulau Kemaro, serta event budaya dan olahraga berskala nasional. Meskipun demikian, informasi wisata yang tersedia masih tersebar di berbagai platform seperti Instagram, Facebook, dan brosur digital. Tidak adanya portal resmi yang terpusat menyebabkan wisatawan kesulitan mengakses informasi secara menyeluruh dan sistematis.

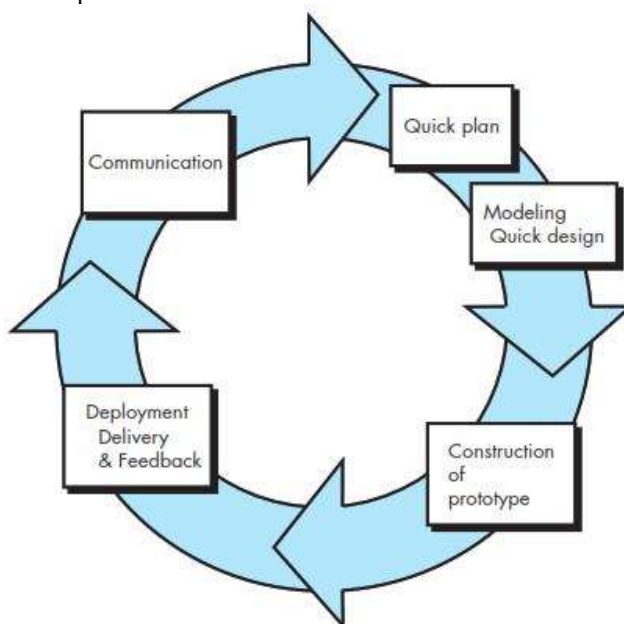
Kondisi tersebut sejalan dengan temuan penelitian terdahulu, di mana penyebaran informasi yang tidak terpusat menurunkan efektivitas promosi wisata. Informasi yang tidak konsisten, sulit diakses, dan tidak terstruktur membuat calon wisatawan harus mencari informasi dari sumber yang berbeda-beda. Hal ini berpotensi mengurangi minat kunjungan serta menghambat strategi promosi pemerintah daerah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan prototipe website resmi Dinas Pariwisata Kota Palembang sebagai media informasi dan promosi wisata terpusat. Website ini dirancang dengan memperhatikan faktor UI/UX, kelengkapan informasi, kemudahan navigasi, serta fleksibilitas pengelolaan konten bagi admin.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka memenuhi tugas Kerja Praktik di Dinas Pariwisata Kota Palembang, di mana penulis memperoleh pengalaman langsung terkait alur kerja promosi, pengelolaan konten, serta kebutuhan digitalisasi informasi wisata.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Prototyping untuk merancang website pariwisata. Metode ini dipilih karena memungkinkan pengembang membuat model awal sistem (prototype) yang kemudian dievaluasi dan disempurnakan secara berulang berdasarkan masukan pengguna. Pendekatan ini sangat sesuai untuk pengembangan website yang berfokus pada UI dan UX, sehingga pengguna dapat menilai desain visual dan kemudahan navigasi sejak tahap awal.



Gambar 2.1 Metode Prototyping

Sumber: (Syarif & Risdiansyah, 2024)

Proses prototyping dalam penelitian ini meliputi tiga tahap utama:

a. Pengumpulan Kebutuhan

Kebutuhan sistem dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur terkait website pariwisata. Informasi ini digunakan untuk menyusun daftar kebutuhan pengguna, baik wisatawan maupun admin.

b. Perancangan Prototipe

Kebutuhan yang telah dianalisis diterjemahkan ke dalam desain mockup yang menggambarkan tampilan dan struktur website. Pada tahap ini dibuat rancangan antarmuka untuk halaman wisatawan dan halaman pengelolaan (admin).

c. Evaluasi Prototipe

Prototipe diuji oleh dosen pembimbing dan pihak Dinas Pariwisata untuk mendapatkan masukan terkait kemudahan penggunaan, kelengkapan informasi, dan tampilan visual. Masukan tersebut digunakan untuk menyempurnakan prototipe hingga mencapai bentuk akhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Perancangan

Berdasarkan analisis kebutuhan, telah dirancang prototipe *Website Pariwisata Palembang* sebagai solusi untuk memusatkan informasi destinasi dan event wisata. Fokus perancangan diarahkan pada kemudahan penggunaan (usability), tampilan antarmuka yang sederhana dan profesional, serta alur kerja yang mudah dipahami oleh dua jenis pengguna, yaitu wisatawan dan admin konten. Prototipe dibuat dalam bentuk *high-fidelity mockup* untuk memberikan gambaran visual yang jelas.

3.1.1 Perancangan Antarmuka Wisatawan

Antarmuka wisatawan dirancang agar informatif, visual menarik, dan mudah dinavigasi. Komponen utama yang dihasilkan meliputi:

- a. Homepage**, menampilkan slider destinasi unggulan, menu navigasi (Beranda, Destinasi, Event, Profil), dan fitur pencarian. Halaman ini berfungsi sebagai pintu masuk utama bagi pengguna.



Gambar 3.1 Rancangan Tampilan Halaman Utama

- b. Halaman Daftar Destinasi**, menyajikan daftar destinasi dalam format grid lengkap dengan fitur pencarian dan filter kategori. Desain ini memudahkan wisatawan menelusuri berbagai pilihan wisata.



Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Halaman Daftar Destinasi

- c. **Halaman Detail Destinasi**, berisi gambar utama, informasi penting seperti alamat dan jam operasional, serta deskripsi singkat. Informasi kunci ditampilkan dalam panel khusus agar lebih mudah Ditemukan



Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Halaman Detail Destinasi

- d. **Halaman Daftar Event**, menampilkan daftar event secara kronologis dengan filter berdasarkan bulan untuk memudahkan wisatawan mencari kegiatan sesuai waktu tertentu.



Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Halaman Daftar Event

- e. **Halaman Profil**, berisi informasi kontak, foto kantor, dan ringkasan sejarah Dinas Pariwisata, yang membantu memperkuat identitas institusi.



Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Halaman Profil

3.1.2 Perancangan Antarmuka Admin

Halaman admin bersifat privat dan berfungsi untuk mengelola konten. Perancangan difokuskan pada kesederhanaan dan kemudahan penggunaan bagi admin non-teknis.

- Halaman Login**, dirancang sederhana dengan panel input Username dan Password serta notifikasi keberhasilan login.



Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Halaman Login Admin

- Dashboard Admin**, menampilkan ringkasan data destinasi dan event, fitur aksi cepat, serta riwayat perubahan konten.



Gambar 5. 9 Rancangan Tampilan Halaman Dashboard Admin

- c. **Halaman Kelola Destinasi dan Kelola Event**, menyediakan tabel data dan tombol aksi (Tambah, Edit, Hapus).



Gambar 5. 10 Rancangan Tampilan Halaman Kelola Destinasi

- d. **Form Tambah/Edit Data**, dirancang agar mudah diisi untuk memperbarui informasi destinasi atau event



Gambar 5. 11 Rancangan Tampilan Form Tambah Destinasi

- e. **Konfirmasi Hapus Data**, berupa pop-up untuk mencegah kesalahan dalam penghapusan konten.



Gambar 5. 13 Rancangan Tampilan Konfirmasi Hapus Data

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini telah berhasil menghasilkan sebuah rancangan (prototipe) website untuk Dinas Pariwisata Kota Palembang yang terstruktur, komprehensif, dan siap untuk dikembangkan ke tahap selanjutnya.
- b. Rancangan antarmuka dari sisi wisatawan (frontend) yang dihasilkan mampu menjadi solusi atas permasalahan informasi yang tersebar dengan menyediakan alur yang jelas dan pusat informasi yang terpadu untuk destinasi dan event.
- c. Perancangan antarmuka dari sisi admin (backend) menyediakan solusi pengelolaan konten yang fungsional dan mudah digunakan, sehingga memungkinkan staf dinas untuk memperbarui informasi website secara mandiri.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah ditarik, maka penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi instansi terkait maupun untuk pengembangan sistem di masa mendatang:

- a. Disarankan kepada Dinas Pariwisata Kota Palembang untuk dapat menindaklanjuti hasil perancangan ini ke tahap pengembangan (coding) agar menjadi sebuah website yang fungsional dan dapat digunakan oleh publik.
- b. Untuk pengembangan di masa mendatang, fungsionalitas website dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur profil pengguna untuk memungkinkan adanya interaksi seperti ulasan (review) dan penyimpanan rencana perjalanan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asmari, A., Handayani, N., & Kartikasari, S. (2024). MENINGKATKAN PROMOSI PARIWISATA MELALUI KONTEN DIGITAL YANG KREATIF PADA PEDAGANG DI SEPANJANG PANTAI WISATA KABUPATEN PANGANDARAN. *Journal of Community Dedication*, 4(1), 243–249.
- [2] Nurhaliza, S., Arjuno, S., Ramdani, F., Maharani, L. D., A.P, E. D., & Skawanti, J. R. (2024). ANALISIS DAMPAK DIGITALISASI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM TERHADAP PENINGKATAN POTENSI WISATA DI DESA WISATA KREBET, KABUPATEN BANTUL. *Jurnal Pariwisata Indonesia*.
- [3] Sektyawardani, A. W., Muslimah Az-Zahra, H., & Prakoso, B. S. (2022). Perancangan User Experience Website Chawaty menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(2), 537–544. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [4] Syarif, M., & Risdiansyah, D. (2024). PEMANFAATAN METODE PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 4).