

RANCANG BANGUN *WEBSITE* DESA WISATA KAMPUNG SETAMAN CIPAYUNG DEPOK

**Viving Frendiana¹⁾, Dandun Widhiantoro²⁾, Fitri Elvira Ananda³⁾, Agus Wagyan⁴⁾,
Mohamad Fathurahman⁵⁾, Asri Wulandari⁶⁾, Zulhelman⁷⁾, dan Budi Utami⁸⁾**

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 Program Studi Broadband Multimedia Jurusan Teknik Elektro
Politeknik Negeri Jakarta
E-mail: viving.frendiana@elektro.pnj.ac.id

Abstract

This community service activity is aimed at helping the people of Kampung Setaman Tourism Village in Cipayung Depok to promote their village more broadly through the website. The people of Kampung Setaman have implemented a variety of creative and innovative programs, one of which is the payment of Land and Building Tax (PBB) with waste. Unfortunately, information regarding how the people of Kampung Setaman manage their village can only be obtained through in-person visits and is not yet available online. Therefore, the creation of the Kampung Setaman Tourism Village website is expected to facilitate the Kampung Setaman community in sharing information with the wider community regarding innovative programs in Kampung Setaman. The creation of the website began with a needs analysis carried out through observations and discussions with the Kampung Setaman management. After knowing the needs and limitations of the website to be made, interface design is carried out using HTML, CSS, and PHP, as well as database development using MySQL. In addition, the collection and creation of website content in the form of photos, videos, and writings contains information related to creative and innovative programs carried out by the Kampung Setaman community to be uploaded on the website. Finally, website testing is carried out to ensure the website functions as it should.

Keywords: *kampung setaman, website*

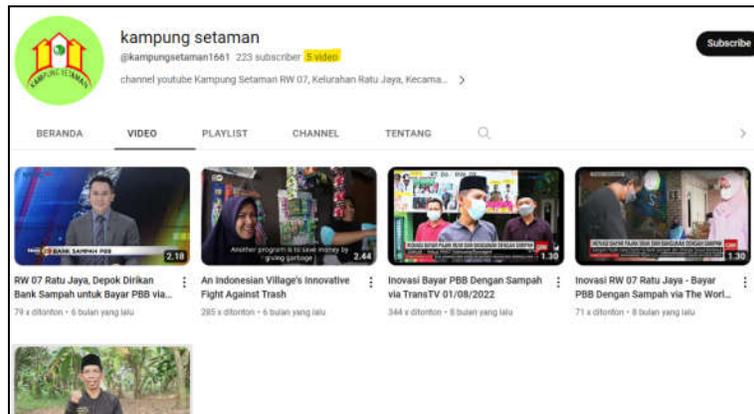
Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini ditujukan untuk membantu masyarakat Desa Wisata Kampung Setaman di Cipayung Depok untuk mempromosikan kampungnya secara lebih luas melalui *website*. Masyarakat Kampung Setaman telah menerapkan beragam program yang kreatif dan inovatif, salah satunya adalah pembayaran Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) dengan sampah. Sayangnya, informasi terkait bagaimana masyarakat Kampung Setaman mengelola kampungnya hanya bisa diperoleh melalui kunjungan langsung dan belum tersedia secara daring. Oleh karena itu, pembuatan *website* Desa Wisata Kampung Setaman diharapkan dapat memfasilitasi masyarakat Kampung Setaman dalam berbagi informasi kepada masyarakat yang lebih luas terkait program-program inovatif yang ada di Kampung Setaman. Pembuatan *website* diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi serta diskusi dengan pengurus Kampung Setaman. Setelah mengetahui kebutuhan dan batasan *website* yang akan dibuat, dilakukan perancangan *interface* menggunakan HTML, CSS, dan PHP, serta pembangunan *database* menggunakan MySQL. Selain itu, dilakukan juga pengumpulan dan pembuatan konten *website* berupa foto, video, serta tulisan yang memuat informasi terkait program-program kreatif dan inovatif yang dilakukan masyarakat Kampung Setaman untuk kemudian diunggah di *website*. Terakhir, pengujian *website* dilakukan untuk memastikan *website* berfungsi sebagaimana mestinya.

Kata Kunci: *kampung setaman, website*

PENDAHULUAN

Kampung Setaman merupakan kampung yang terletak di Kelurahan Ratu Jaya, Kecamatan Cipayung Kota Depok. Area kampung ini meliputi wilayah RW 07 di Kelurahan Ratu Jaya yang terbagi menjadi enam Rukun Tetangga (RT). Luas wilayah Kampung Setaman mencapai 16,77 hektar dengan 1270 kepala keluarga dan 2516 jiwa yang tinggal di kampung ini. Atas inisiasi sekelompok warga yang menginginkan kampung yang tertata, bersih, dan nyaman, maka terciptalah Kampung Setaman. Hal ini dicapai dengan kerja sama para warga dalam mewujudkan beragam program yang membuat wilayah mereka tertata, bersih, dan nyaman. Program yang dilakukan diantaranya penghijauan dan penataan lingkungan; pengelolaan sampah; ketahanan pangan dan energi; serta kegiatan lainnya seperti kerja bakti. Salah satu program penghijauan yang dilakukan adalah penanaman pohon markisa yang hasilnya dimanfaatkan untuk pembuatan minuman kemasan. Sementara untuk program pengelolaan sampah, yaitu pembayaran Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) dengan sampah.



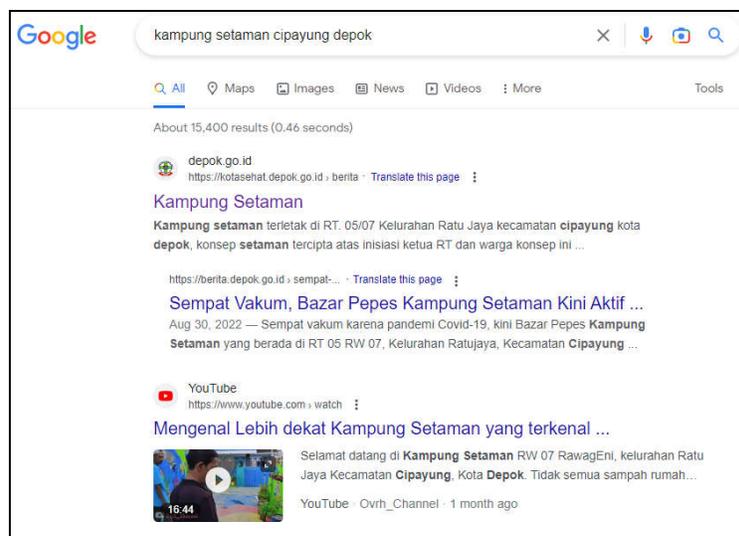
Gambar 1. Akun Youtube Kampung Setaman

Pengelolaan kampung yang kreatif dan inovatif yang dilakukan di Kampung Setaman telah mendatangkan apresiasi dari banyak pihak. Berbagai kalangan juga melakukan kunjungan ke Kampung Setaman untuk mengetahui bagaimana warga di sana mengelola kampungnya. Kegiatan kunjungan ini berdampak positif bagi kegiatan ekonomi di Kampung Setaman. Namun, potensi Kampung Setaman untuk menjadi salah tujuan wisata edukasi belum dimaksimalkan dengan baik. Kampung Setaman telah memiliki akun youtube, seperti terlihat pada Gambar 1, untuk memberikan informasi

kepada masyarakat tentang Kampung Setaman. Sayangnya, konten yang diunggah dan jumlah penontonya masih sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa Kampung Setaman belum mempromosikan dirinya secara optimal di media.

Pada era digital saat ini, promosi melalui media digital merupakan hal yang perlu dilakukan (Menggo, Su, & Taopan, 2022; Mumtaz & Karmilah, 2021). *Website* merupakan salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, mulai dari mencari informasi, menyajikan konten, bahkan sebagai media promosi (Indarto & Setiawan, 2023; Baroroh dkk., 2022). Kemudahan akses internet membuat semakin mudah juga masyarakat mengakses *website* sehingga *website* dapat menjadi media promosi dan informasi yang sifatnya global (Riyanto & Kurniawati, 2018). Karena sifatnya yang global ini, *website* banyak dipilih sebagai media untuk menyajikan informasi dan promosi. Selain itu, ketersediaan website dari penyedia produk/jasa akan meningkatkan kepercayaan pelanggan/pengguna (*branding*) yang pada akhirnya berdampak terhadap penjualan produk/jasa yang ditawarkan.

Hasil pencarian teratas dengan mesin pencari untuk kata kunci “kampung setaman cipayung depok” tidak menunjukkan adanya *website* Kampung Setaman, lihat Gambar 2. Informasi terkait Kampung Setaman termuat di akun youtube Kampung Setaman itu sendiri dan di beberapa website lain dalam bentuk tulisan singkat saja. Hal ini tentu menyulitkan bagi masyarakat yang hendak mengetahui lebih jauh tentang Kampung Setaman.

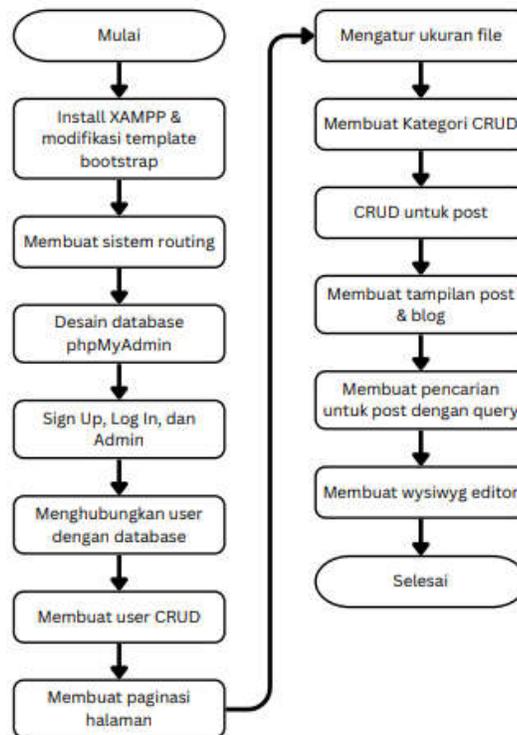


Gambar 2. Beberapa Hasil Teratas dan Penelusuran tentang Kampung Setaman

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa Kampung Setaman, yang berpotensi menjadi alternatif tujuan wisata edukasi, belum mempromosikan dirinya dengan optimal. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan ini difokuskan untuk mendukung Kampung Setaman mempromosikan dirinya sebagai salah satu tujuan wisata edukasi melalui pembuatan *website* “Desa Wisata Kampung Setaman”.

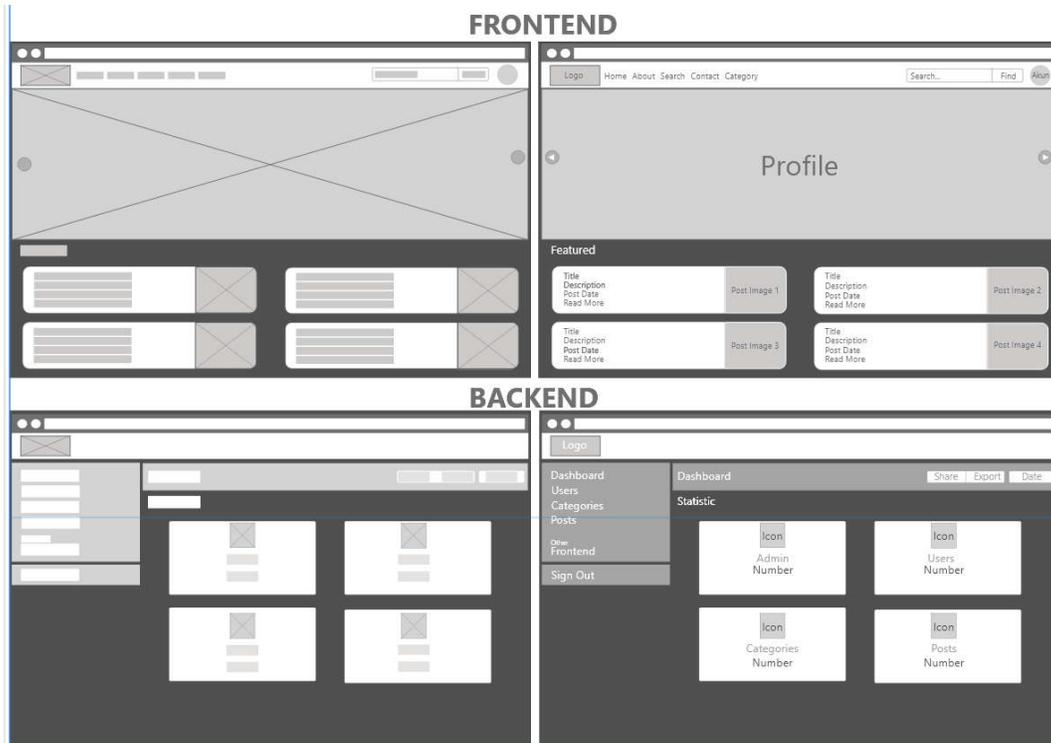
METODE PENELITIAN

Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan diskusi dengan pengurus Kampung Setaman. Hasil dari analisis kebutuhan ini menjadi acuan dan batasan dalam pembuatan *website*. Setelah itu, dilakukan perancangan dan pembuatan *website* yang meliputi perancangan *interface* menggunakan HTML, CSS, dan PHP, serta pembangunan *database* menggunakan MySQL. Terakhir, dilakukan pengujian pada *website* yang meliputi aspek *functional suitability*, *portability*, *performance efficiency*, *usability*, *security*, dan *compatibility*. Perancangan *website* sendiri dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.



Gambar 3. Flowchart Website Desa Wisata Kampung Setaman

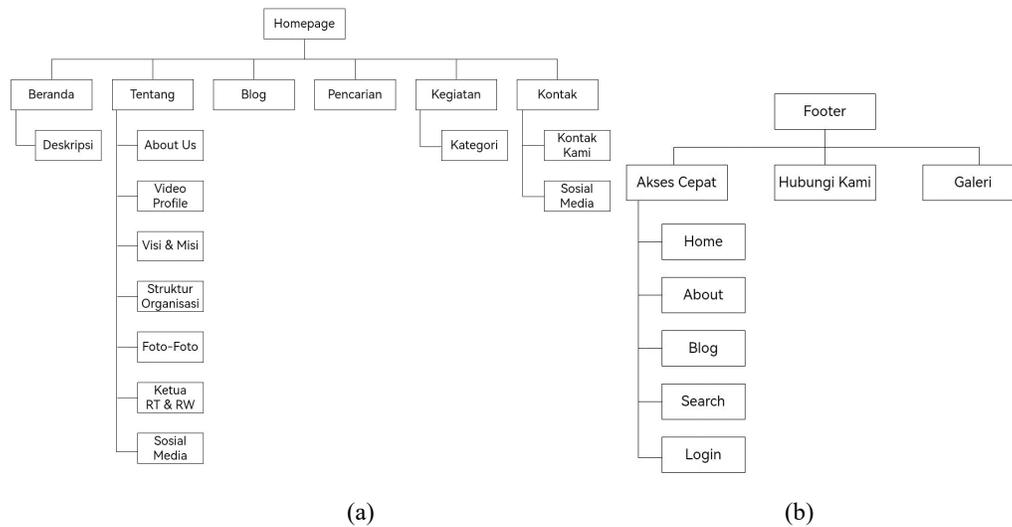
User Flow atau Flow Chart dari Website Desa Wisata Kampung Setaman ditunjukkan oleh Gambar 3. Dari Flowchart tersebut berupa bagan alur yang menunjukkan interaksi dengan website, mulai dari awal membuka aplikasi sampai mencapai tujuannya.



Gambar 4. Wireframe Website Desa Wisata Kampung Setaman

Wireframe merupakan struktur dasar dan tata letak untuk mengetahui gambaran kasar dari suatu halaman dan menonjolkan fungsionalitas aplikasi sebelum ditambahkan warna dan gambar. Wireframe dibuat dengan menggunakan tools Figma atau Adobe XD. Gambar 4 menunjukkan Wireframe dari Website Desa Wisata Kampung Setaman. Dengan wireframe kita dapat mengetahui gambaran fungsionalitas dari suatu produk.

Dalam membuat website tentu akan membutuhkan banyak halaman dengan berbagai menu. Untuk mengorganisasi menu supaya lebih mudah dimengerti maka dibuatlah *information architecture* sebagai sebuah bagan struktur yang berisi informasi seluruh halaman. *Information architecture* dari Website Desa Wisata Kampung Setaman ditunjukkan pada Gambar 5, yang terdiri dari lima menu utama yaitu: Beranda, Tentang, Blog, Pencarian, Kegiatan dan Kontak. Beberapa menu mempunyai sub-menu, seperti menu Tentang terdapat sub-menu: About Us, Video Profile, Visi & Misi, Struktur Organisasi, Foto-Foto, Ketua RW & RT, dan Sosial Media.



Gambar 5. Information Architecture (IA) Website Desa Wisata Kampung Setaman

(a) Homepage (b) Footer

HASIL DAN PEMBAHASAN

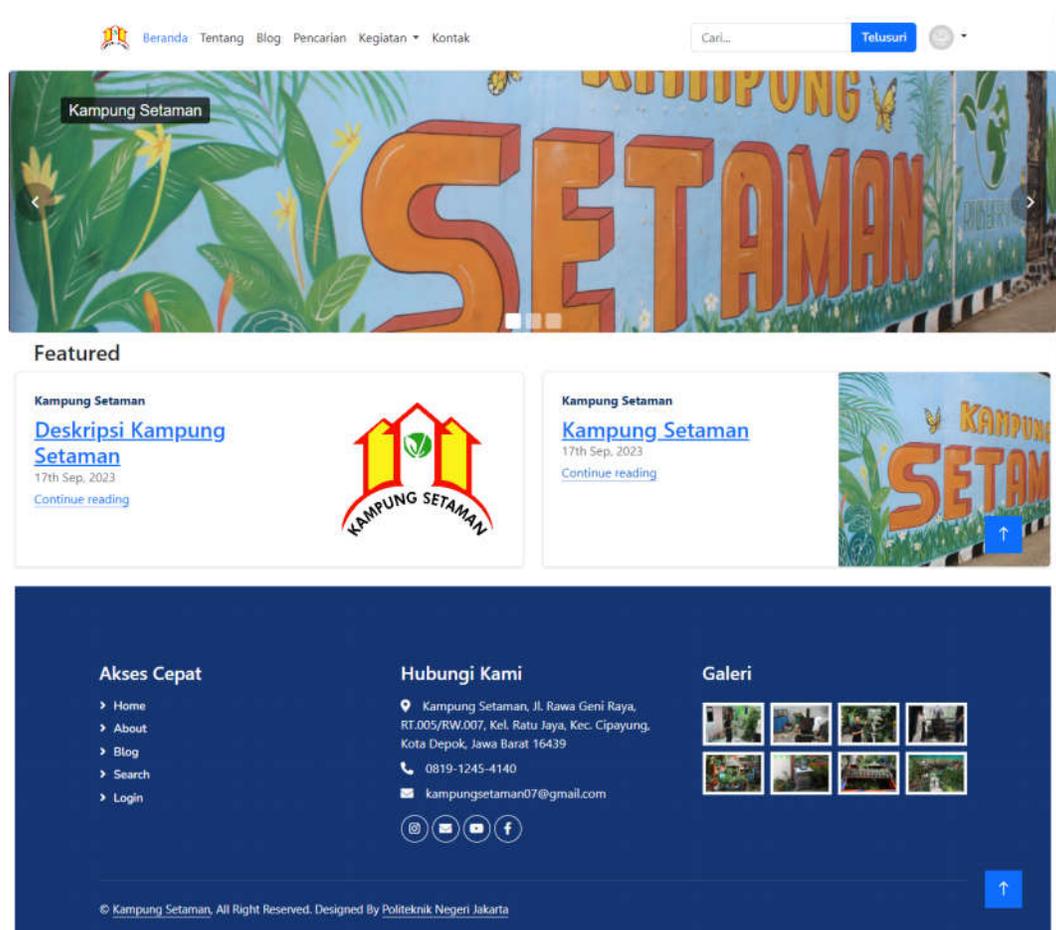
Hasil realisasi *website* yang telah dirancang dapat dilihat pada Gambar 6. Pada gambar tersebut ditunjukkan halaman beranda dari *website* Desa Wisata Kampung Setaman.

Bagian Frontend Website

Tampilan web terdiri beberapa menu, yaitu beranda, tentang, blog, pencarian, kegiatan, dan kontak

1. Menu beranda terdiri slider, dan konten konten dari blog tersebut.
2. Menu tentang berisi mengenai profile dari kampung setaman. Seperti statistik penduduk, program kampung setaman, galeri kegiatan yang ada di kampung setaman, visi misi, struktur, kepala RT dan RW, dan sosial media kampung setaman.
3. Menu blog berisi mengenai konten-konten yang telah dibuat oleh admin.
4. Menu pencarian terdapat sebuah text input untuk mencari konten yang ada di blog, ketika button search di klik, maka konten yang dicari akan ditampilkan di menu search tersebut
5. Menu kegiatan berisi kategori kegiatan yang telah di buat oleh admin dari website blog, dimenu ini kita juga bisa mencari konten sesuai kegiatan.

6. Menu kontak berisi informasi informasi dari kampung setaman, seperti alamat dari kampung setaman, serta sosial media yang dapat dikunjungi mengenai kampung setaman.



Gambar 6. Cuplikan Tampilan *Website* Desa Wisata Kampung Setaman

Setiap menu diatas terdapat footer yang berisi kontak kampung setaman dan galeri beberapa kegiatan yang ada di kampung setaman.

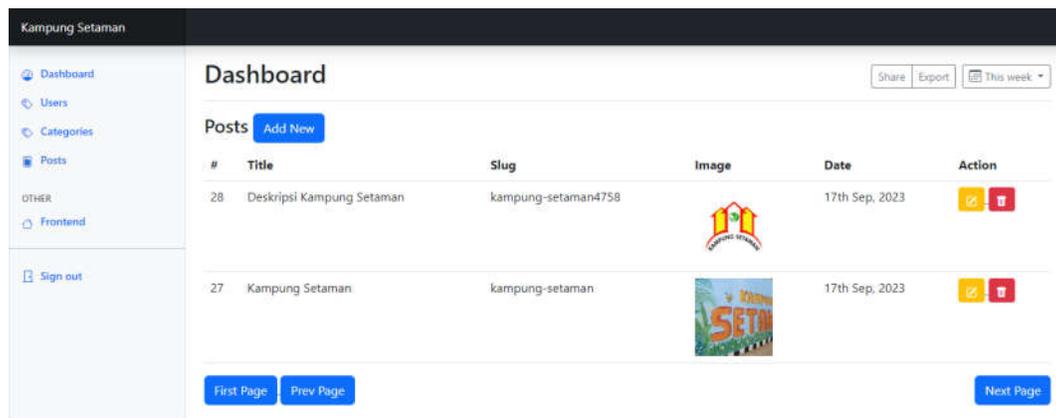
Bagian Dashboard Admin

Ketika pertama kali login, langsung ditampilkan admin dashboard. Admin dashboard ditunjukkan pada Gambar 7, dan berisi 4 menu utama, yaitu dashboard, users, categories, posts):

1. Menu dashboard berisi informasi dari website tersebut (jumlah admin, jumlah user, jumlah category yang telah dibuat, serta jumlah posts (konten) yang telah diupload

2. Menu users, kita dapat membuat user baru, mengedit (mengubah role user), atau menghapus user
3. Menu categories, kita dapat membuat categories, mengedit category (mengaktifkan atau menonaktifkan kategori), serta menghapus categories
4. Menu posts, kita dapat membuat konten, mengedit konten, dan menghapus konten tersebut.

Dalam admin dashboard juga terdapat menu frontend, ketika diklik user akan ditampilkan ke halaman utama website.



Gambar 7. Dashboard Admin *Website* Desa Wisata Kampung Setaman

Setelah *website* berhasil direalisasikan, maka dilakukan pengujian terhadap *website* untuk memastikan bahwa *website* berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan tujuannya. Pengujian dilakukan dengan mengacu pada standar ISO 25010 yang mencakup aspek *functional suitability*, *portability*, *performance efficiency*, *usability*, *security*, dan *compatibility*.

1. *Functional Suitability*

Pengujian pada aspek ini dilakukan untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang tersedia pada *website* berfungsi sebagaimana mestinya. Pengujian dilakukan dengan metode *blackbox testing*. Sebanyak 25 *test case* disusun untuk memastikan sistem pada *website* berfungsi dalam berbagai situasi. Berikut adalah hasil ketercapaian dari pengujian yang dilakukan.

Tabel 1.Hasil Ketercapaian Pengujian Aspek *Functional Suitability*

Ketercapaian	
Ya	Tidak
25	0

Pada Tabel 1, banyak *test case* yang berhasil diuji dengan kategori sukses (Ya) ada sebanyak 25, sedangkan yang masuk dalam kategori gagal (Tidak) ada sebanyak 0. Dengan demikian, persentase hasil pengujian dapat diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Keberhasilan (\%)} &= \frac{\text{skor yang didapatkan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{25}{25} \times 100\% \end{aligned}$$

Persentase keberhasilan 100% menunjukkan bahwa semua fitur dan menu yang tersedia pada *website* Desa Wisata Kampung Setaman dapat berfungsi sebagaimana mestinya.

2. Portability

Pengujian pada aspek *portability* bertujuan untuk memastikan bahwa *website* yang dibangun dapat berfungsi pada berbagai jenis *browser* dan perangkat yang berbeda. Adapun *browser* dan perangkat yang digunakan pada pengujian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2.*Browser dan Perangkat yang Digunakan pada Pengujian Aspek Portability*

<i>Test Case</i>	Perangkat	OS	<i>Browser</i>
01	Laptop Lenovo IdeaPad C340	Windows 11	Google Chrome Microsoft Edge
02	Laptop Asus Vivobook S14	Windows 11	Google Chrome Microsoft Edge
03	Laptop Asus A4161	Windows 10	Google Chrome Microsoft Edge
04	Xiaomi Redmi Note 11 Pro	Android 11	Mozilla Firefox Mi Browser
05	Vivo Y27 5G	Android 13	Mozilla Firefox

Hasil pengujian aspek *portability* pada *browser* dan perangkat yang ada diringkas pada Tabel 3.

Tabel 3.Hasil Ketercapaian Pengujian Aspek *Portability*

Ketercapaian	
Ya	Tidak
5	0

Selanjutnya, berdasarkan hasil pada Tabel 3, dilakukan perhitungan persentase keberhasilan pengujian dan diperoleh hasil 100%. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan kata lain, *website* Desa Wisata Kampung Setaman dapat diakses di berbagai macam perangkat, OS, dan *browser* yang berbeda.

$$\begin{aligned} \text{Persentase Keberhasilan (\%)} &= \frac{\text{skor yang didapatkan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{5}{5} \times 100\% \end{aligned}$$

SIMPULAN

Website Desa Wisata Kampung Setaman telah berhasil dirancang dan direalisasikan. Pengujian terhadap *website* juga telah dilakukan dengan mengacu pada standar ISO 25010, dimana terdapat enam aspek yang diuji. Hasil pengujian kedua aspek tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4.Hasil Pengujian Aspek *Functional suitability* dan *Portability*

Aspek	Hasil Pengujian
<i>Functional suitability</i>	100%
<i>Portability</i>	100%

Berdasarkan hasil ini, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa *website* Desa Wisata Kampung Setaman layak digunakan dan dapat berfungsi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Baroroh dkk. (2022). Optimalisasi Media Sosial dan Website sebagai Media Promosi Desa Wisata Loyok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bumi Raflesia*, 5(1).

- Indarto, D. & Setiawan, R. (2023). Pengaruh Layanan Website sebagai Media Promosi. *Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 1(1).
- kampungsetaman. "Profile Kampung Setaman – RW 07 Ratu Jaya, Cipayung Depok". Youtube video, 6:17. <https://www.youtube.com/@kampungsetaman1661>
- Kampung Setaman*. Diakses pada 20 Maret 2023, dari <http://www.kotasehat.depok.go.id/berita/1190>
- Kampung di Depok Gunakan Barang Bekas Demi Hijaukan Lingkungan*. Diakses pada 20 Maret 2023, dari <https://pingpoint.co.id/berita/kampung-di-depok-gunakan-barang-bekas-demi-hijaukan-lingkungan/>
- Menggo, S., Su, Y. R. & Taopan, R. A. (2022). Pelatihan Pembuatan Website Desa Wisata di Desa Wisata Meler, Kabupaten Manggarai, NTT.
- Mulyawan, M. D., Kumara, I. N. S., Swamardika, I. B. A., & Saputra, K. O. (2021). Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literatur Review. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 15-28.
- Mumtaz, A. T. & Karmilah, M. (2021). Digitalisasi Wisata di Desa Wisata. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(1).
- Riyanto, S. & Kurniawati, I. D. (2018). Rancang Bangun Website Desa Kresek-Madiun untuk Media Informasi Potensi Wisata Alam dan Kuliner. *JUSIKOM PRIMA*, 1(2).