
PERANCANGAN WEBSITE OBJEK WISATA PEMANDIAN UMBUL MABAR KABUPATEN SIMALUNGUN UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH PENGUNJUNG

Fitri Juliani¹, Oktopanda², Merry³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Asahan, Indonesia

³AMIK Parbina Nusantara, Pematangsiantar, Indonesia

e-mail: fikri_afriansyah@rocketmail.com, oktopanda1@gmail.com, merrychai7@gmail.com

Abstrak

Pemandian Umbul Mabar di Desa Marihat Bandar, Kabupaten Simalungun, merupakan salah satu objek wisata yang memiliki potensi besar untuk menarik wisatawan, baik lokal maupun mancanegara. Namun, terbatasnya akses informasi tentang objek wisata ini membuat jumlah pengunjung belum optimal. Oleh karena itu, perancangan website sebagai media promosi digital diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan jumlah pengunjung ke Pemandian Umbul Mabar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan website yang informatif dan user-friendly, guna memfasilitasi akses informasi bagi calon pengunjung. Proses perancangan meliputi analisis kebutuhan pengguna, desain antarmuka, pengembangan konten, serta implementasi fitur-fitur interaktif. Website ini akan menyediakan informasi lengkap mengenai Pemandian Umbul Mabar, termasuk sejarah, keindahan alam, fasilitas, tarif masuk, serta rute menuju lokasi.

Fitur-fitur interaktif yang ditanamkan dalam website antara lain peta lokasi yang terintegrasi dengan layanan navigasi, form reservasi dan kontak, galeri foto dan video, serta kolom ulasan dan testimoni dari pengunjung. Penggunaan desain yang responsif juga menjadi fokus utama, agar website dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, termasuk smartphone dan tablet. Setelah pengembangan, dilakukan pengujian usability untuk memastikan bahwa website ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa website ini efektif dalam menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh calon wisatawan, serta berkontribusi positif dalam meningkatkan minat pengunjung. Dengan adanya website ini, diharapkan jumlah kunjungan ke Pemandian Umbul Mabar akan meningkat secara signifikan, sehingga dapat mendukung pertumbuhan sektor pariwisata di Desa Marihat Bandar dan Kabupaten Simalungun secara keseluruhan.

Kata Kunci : Perancangan Website, Objek Wisata, Pemandian Umbul Mabar, Desa Marihat Bandar, Promosi Digital, Peningkatan Pengunjung

Abstract

The Umbul Mabar Baths in Marihat Bandar Village, Simalungun Regency, is one of the tourist attractions that has great potential to attract tourists, both local and foreign. However, limited access to information about this tourist attraction means that the number of visitors is not optimal. Therefore, designing a website as a digital promotional media is expected to be an

effective solution to increase the number of visitors to the Umbul Mabar Baths. This study aims to design and develop an informative and user-friendly website, in order to facilitate access to information for potential visitors. The design process includes user needs analysis, interface design, content development, and implementation of interactive features. This website will provide complete information about the Umbul Mabar Baths, including history, natural beauty, facilities, entrance fees, and routes to the location.

The interactive features embedded in the website include a location map integrated with navigation services, reservation and contact forms, photo and video galleries, and review and testimonial columns from visitors. The use of responsive design is also a major focus, so that the website can be easily accessed via various devices, including smartphones and tablets. After development, usability testing was carried out to ensure that this website can provide an optimal user experience. The test results show that this website is effective in providing information needed by prospective tourists, and contributes positively to increasing visitor interest. With this website, it is expected that the number of visits to Umbul Mabar Baths will increase significantly, so that it can support the growth of the tourism sector in Marihat Bandar Village and Simalungun Regency as a whole.

Keywords : *Website Design, Tourist Attractions, Umbul Mabar Baths, Marihat Bandar Village, Digital Promotion, Increasing Visitors*

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi, khususnya bagi daerah yang memiliki potensi wisata alam. Kabupaten Simalungun, yang terletak di Provinsi Sumatera Utara, memiliki berbagai objek wisata menarik, salah satunya adalah Pemandian Umbul Mabar yang berada di Desa Marihat Bandar. Pemandian ini menawarkan pesona alam yang memikat dengan air yang jernih dan lingkungan yang asri, menjadikannya destinasi wisata yang potensial untuk menarik pengunjung, baik dari dalam maupun luar daerah.

Namun, meskipun memiliki daya tarik wisata yang kuat, Pemandian Umbul Mabar belum dikenal luas oleh masyarakat. Kurangnya promosi dan keterbatasan informasi mengenai objek wisata ini menjadi salah satu kendala dalam meningkatkan jumlah pengunjung. Dalam era digital saat ini, kehadiran informasi yang mudah diakses melalui internet menjadi faktor penting dalam mempromosikan destinasi wisata. Oleh karena itu, diperlukan sebuah website yang informatif, interaktif, dan menarik yang dapat menjadi sarana promosi dan informasi bagi wisatawan.

Website ini diharapkan dapat menampilkan informasi lengkap mengenai Pemandian Umbul Mabar, mulai dari sejarah, fasilitas, rute perjalanan, hingga galeri foto yang dapat memikat calon pengunjung. Dengan adanya website ini, diharapkan jumlah kunjungan ke Pemandian Umbul Mabar dapat meningkat, sehingga memberikan dampak positif terhadap perekonomian lokal dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan potensi wisata di daerah mereka.

Berdasarkan uraian singkat di atas, penulis memutuskan untuk merancang dan membuat suatu sistem informasi berbasis website yang dapat memberikan informasi mengenai objek wisata kepada para wisatawan. Maka dari itu penulis memandang penting untuk membuat sebuah penelitian dengan Judul: "Perancangan Website Objek Wisata Pemandian Umbul Mabar Kabupaten Simalungun Untuk Meningkatkan Jumlah Pengunjung".

2. METODE PENELITIAN

Website

Menurut Laudon dan Traver (2018), website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung, biasanya diakses melalui Internet, dan berfungsi sebagai sarana komunikasi, informasi, dan transaksi digital. Website dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, termasuk promosi pariwisata.

Website diakses menggunakan browser web seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Safari, dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti informasi, komunikasi, hiburan, pendidikan, bisnis, dan transaksi komersial. Website terdiri dari berbagai elemen seperti HTML (HyperText Markup Language) untuk struktur konten, CSS (Cascading Style Sheets) untuk tampilan visual, dan JavaScript untuk interaktivitas.

Menurut Nielsen (1999) menjelaskan bahwa perancangan website harus memperhatikan prinsip-prinsip usability, seperti kemudahan navigasi, aksesibilitas, dan kecepatan loading. Hal ini penting agar pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari tanpa mengalami kesulitan.

Pariwisata dan Media Promosi Digital

Pariwisata merupakan salah satu sektor industri yang berperan penting dalam perekonomian, terutama bagi daerah-daerah yang memiliki potensi wisata alam, budaya, atau sejarah. Menurut Mathieson dan Wall (1982), pariwisata adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan perjalanan dan tinggal sementara diluar lingkungan tempat tinggal sehari-hari untuk tujuan rekreasi, bisnis, atau keperluan lainnya.

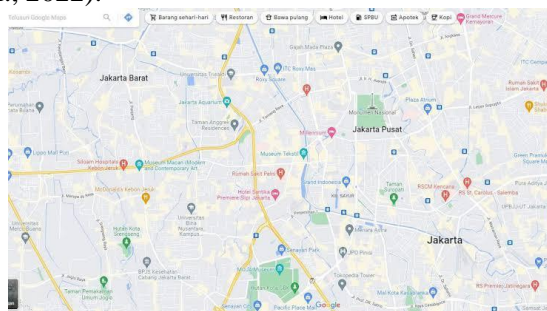
Daya Tarik Wisata: Cooper, Fletcher, Gilbert, dan Wanhill (1993) menyatakan bahwa daya tarik wisata (tourist attraction) merupakan elemen utama dalam industri pariwisata yang berfungsi sebagai faktor pendorong kedatangan wisatawan ke suatu destinasi. Daya tarik ini dapat berupa keindahan alam, warisan budaya, atau fasilitas rekreasi seperti Pemandian Umbul Mabar.

Untuk mendukung pertumbuhan sektor ini, promosi yang efektif menjadi kunci penting dalam menarik minat wisatawan, baik lokal maupun internasional

Google Maps

Google maps adalah layanan gratis yang diberikan oleh google dan sangat populer. Google maps adalah suatu peta dunia yang dapat kita gunakan untuk melihat suatu daerah. Dengan kata lain, google maps merupakan suatu peta yang dapat dilihat dengan menggunakan suatu *browser*. Kita dapat menambahkan fitur google maps dalam *web* yang telah kita buat atau pada blog kita yang berbayar maupun gratis sekalipun dengan google maps API. Google maps API adalah suatu *library* yang berbentuk *JavaScript* (Google Map et al., 2019).

Google Maps adalah peta online gratis dari google, peta ini dapat diakses melalui *browser web* anda atau sebagai aplikasi untuk perangkat seluler. Anda dapat menggunakan Google Maps untuk mendapatkan petunjuk arah yang detail dari suatu lokasi dan menemukan informasi (Walalayo et al., 2022).



Gambar 2.3 Google Maps

User Experience (UX) dan User Interface (UI)

Dalam perancangan website, dua konsep utama yang sangat penting adalah *User Experience (UX)* dan *User Interface (UI)*. Keduanya saling berkaitan dan bersama-sama menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sebuah website dan seberapa efektif website tersebut dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dampak UX dan UI yang Baik

Kombinasi UX dan UI yang dirancang dengan baik dapat membawa banyak manfaat bagi sebuah website, di antaranya:

- a. **Meningkatkan Kepuasan Pengguna:** Pengguna yang merasa puas dengan pengalaman dan antarmuka website lebih cenderung untuk kembali dan merekomendasikan website kepada orang lain.
- b. **Mengurangi Tingkat Pengabaian:** Website yang mudah digunakan dan intuitif cenderung memiliki tingkat pengabaian yang lebih rendah, di mana pengguna tidak meninggalkan website karena frustrasi.
- c. **Meningkatkan Konversi:** Desain UX dan UI yang efektif dapat memandu pengguna menuju tindakan yang diinginkan, seperti melakukan pembelian, mendaftar, atau mengisi formulir, sehingga meningkatkan konversi.
- d. **Memperkuat Identitas Merek:** Desain visual yang konsisten dan menarik dapat memperkuat identitas merek dan membuat website lebih mudah diingat.

Alat Bantu Perancang sistem

Perancangan sistem adalah suatu langkah yang membutuhkan suatu keahlian dari perencanaan untuk komponen-komponen komputer yang akan menggunakan sistem yang belum pernah digunakan sebelumnya atau sistem baru yang akan dirancang. Dalam tahap desain sistem ini banyak hal yang harus diperhatikan seperti pemilihan pada peralatan dan program komputer untuk sistem baru yaitu :

1. Unified Modeling Language (UML)

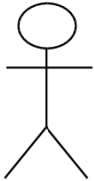
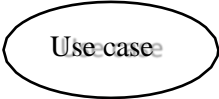

Unified Modeling Language (UML) merupakan suatu bahasa yang dipakai untuk membuat pemodelan pada proses dari alur kerja fungsi, urutan query, perancangan database, perancangan aplikasi, dan perancangan arsitektur dari sistem baru. Pada umumnya UML menggunakan konsep pemrograman berorientasi objek atau Object Oriented Programming (OOP) dan tidak berdasarkan pada bahasa pemrograman tertentu.. Dalam proses merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem perangkat lunak, terdapat beberapa diagram pada UML yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk membantu dalam memahami bagaimana pengguna atau sistem lain akan berinteraksi dengan sistem yang sedang dikembangkan dan apa saja fungsi utama yang disediakan oleh sistem tersebut. Berikut bentuk notasi Use case diagram dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.9 Use case Diagram




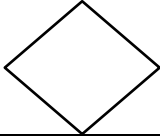
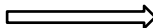
Simbol	Nama	Keterangan
--------	------	------------

	Aktor	Penggunaan sistem berinteraksi langsung dengan sistem, seperti manusia, aplikasi dan objek lain.
	Use case	Berbentuk lingkaran eclips dengan nama use casenya di tulis ditengah lingkaran
	Assosiation	Berbentuk sebuah garis yang berfungsi menghubungkan actor dengan use case.

b. Activity Diagram

Activity diagram atau diagram workflow (alur kerja) merupakan suatu diagram yang menerangkan tentang aktivitas atau kegiatan dari suatu sistem atau menu yang terdapat pada sistem tersebut. Berikut bentuk notasi Activity Diagram dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.9.2 Activity Diagram

Notasi	Keterangan	Simbol
Innitial State	Titik awal untuk mengawali suatu aktivitas	
Final State	Titik akhir untuk mengakhiri suatu aktivitas	
Activity	Menandakan sebuah aktivitas	
Decision	Pilihan untuk mengambil keputusan	
Control Flow	Arus aktivitas	

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.

Implementasi Sistem

Setelah dari tahap perancangan, maka pada bagian ini akan dibahas mengenai hasil perancangan sistem. Tahap implementasi sistem merupakan penyelesaian sistem yang dirancang sebelumnya, atau dengan kata lain disebut realisasi perancangan sistem menjadi sistem yang benar benar berfungsi secara aktual. Berikut ini tahap yang diperlukan dalam mengimplementasikan sistem informasi perancangan website objek wisata pemandian umbul mabar kabupaten simalungun untuk meningkatkan jumlah pengunjung anatra lain :

Tahap Persiapan

Sebelum sistem yang telah dirancang di implementasikan, maka perlu dilakukan persiapan sebagai berikut :

1. Persiapan Perangkat Keras (Hardware) :
2. Persiapan Perangkat Lunak (Software)
3. Persiapan Manusia (Brainware)

Tampilan Hasil

Tampilan halaman yang dibangun berdasarkan fungsi dari setiap form yang ada . Berikut adalah tampilan yang telah dibuat untuk memperjelas tampilan dari sistem yang siap di operasikan.

Tampilan Menu Utama

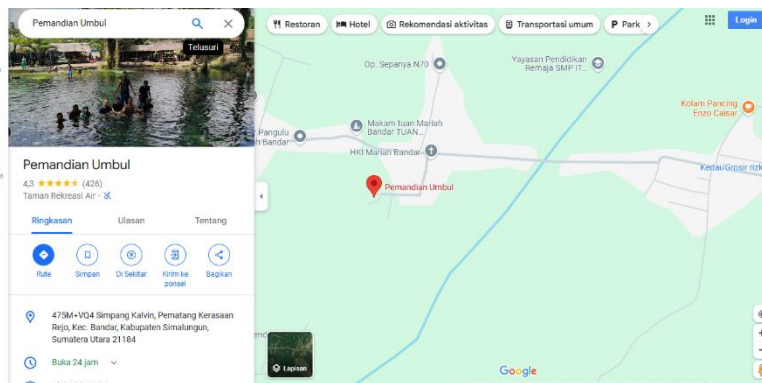
Form menu utama adalah tampilan awal yang akan muncul ketika sistem dijalankan. Pada menu ini terdapat sub menu yang dapat digunakan untuk mengoperasikan sistem. Berikut tampilan menu utama :



Gambar.4.2.1 Menu Utama

Tampilan Menu Peta Lokasi

Pada setiap tampilan terdapat peta lokasi seperti pada gambar 4.2.2. :



Gambar.4.2.2 Peta Lokasi

Tampilan Menu Profil

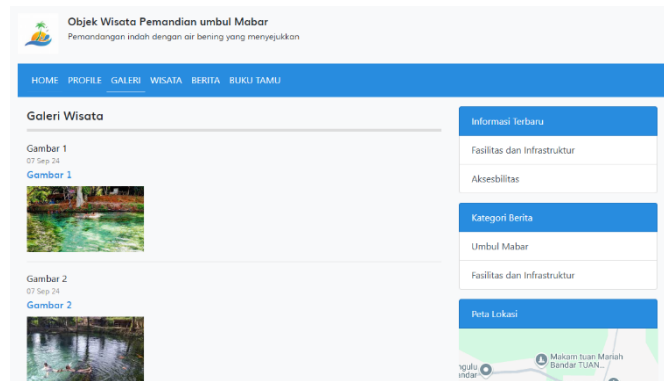
Kita juga dapat melihat tampilan profil ketika kita membuka menu profil :



Gambar.4.2.3 Menu Profil

Tampilan Menu Galeri

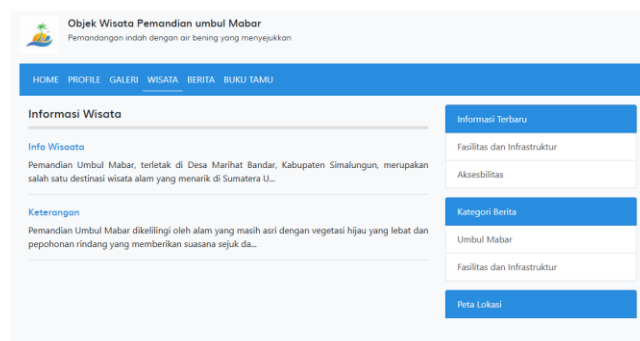
Sama seperti menu profil kita juga bisa membuka menu galeri untuk melihat tampilan menu galeri :



Gambar.4.2.4 Menu Galeri

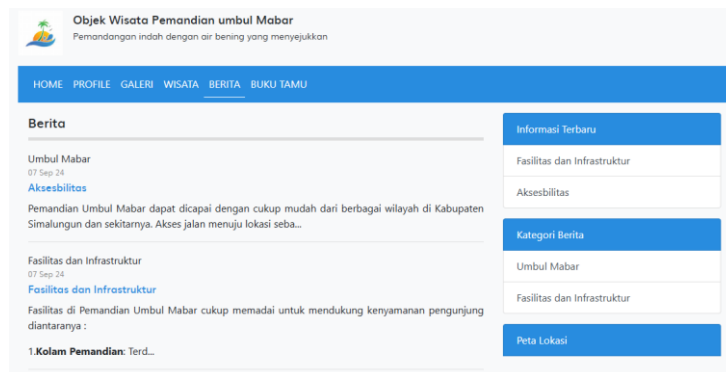
Tampilan Menu Wisata

Berikut tampilan yang ada di menu wisata :



Tampilan Menu Berita

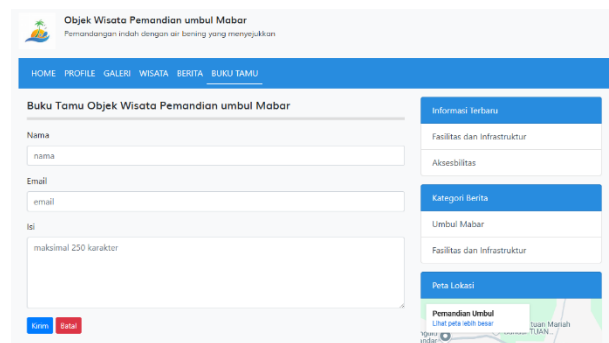
Pada menu tampilan berita kita dapat melihat berita dan kategori berita seperti gambar dibawah ini :



Gambar.4.2.6 Menu Berita

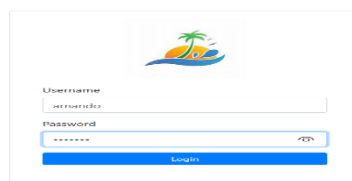
Tampilan Buku Tamu

Pengunjung akan mengisi kesan dan kesan pada tampilan menu buku tamu:



Tampilan Login Admin

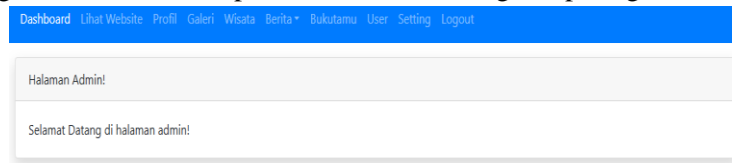
Berikut adalah tampilan login sebelum kita masuk pada website :



Gambar.4.2.8 Tampilan Login Admin

Tampilan Halaman Admin

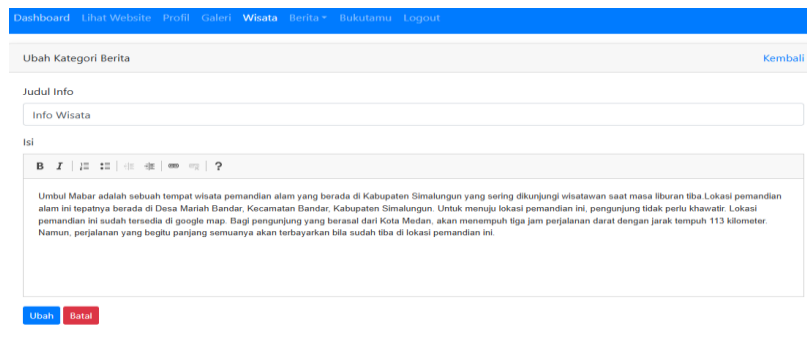
Setelah login kita akan mendapati halaman admin login seperti gambar dibawah ini :



Gambar.4.2.9 Tampilan Halaman Admin

Tampilan Halaman Ubah Data Wisata

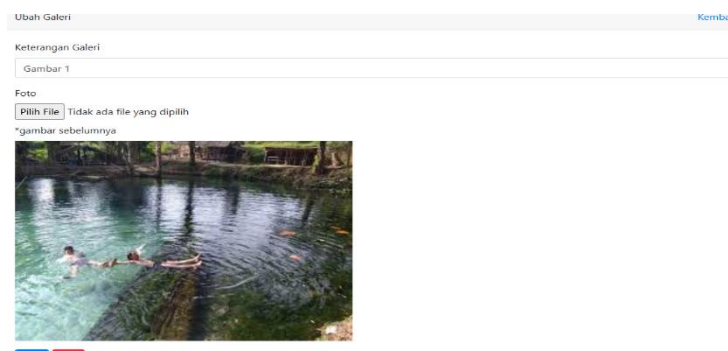
Untuk mengubah data wisata kita dapat lihat pada gambar dibawah ini :



Gambar.4.2.10 Tampilan Halaman Ubah Data Wisata

Tampilan Halaman Ubah Galeri

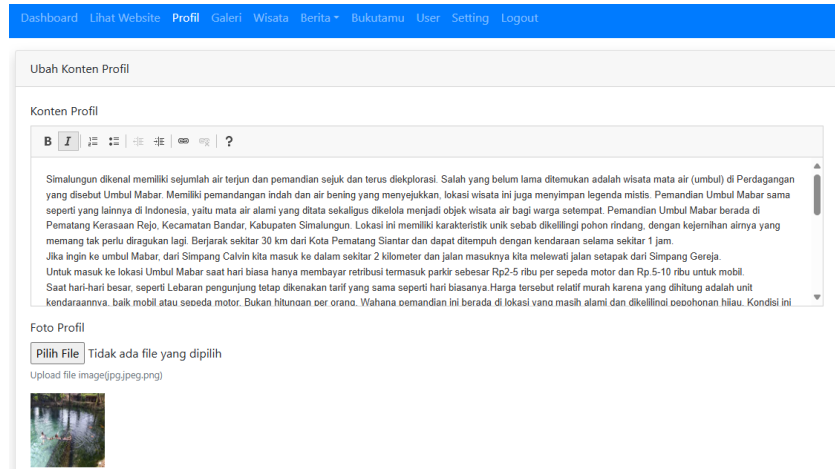
Sama seperti ubah wisata kita juga dapat mengubah galeri pada halaman menu dibawah ini :



Gambar.4.2.11 Tampilan Halaman Ubah Galeri

Tampilan Halaman Ubah Konten Profil

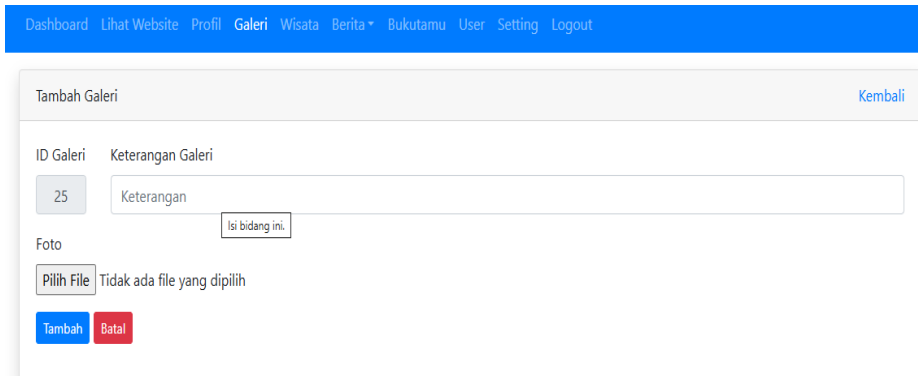
Mengubah konten profil juga dapat kita lihat pada gambar di bawah ini :



Gambar.4.2.12 Tampilan Halaman Ubah Konten Profil

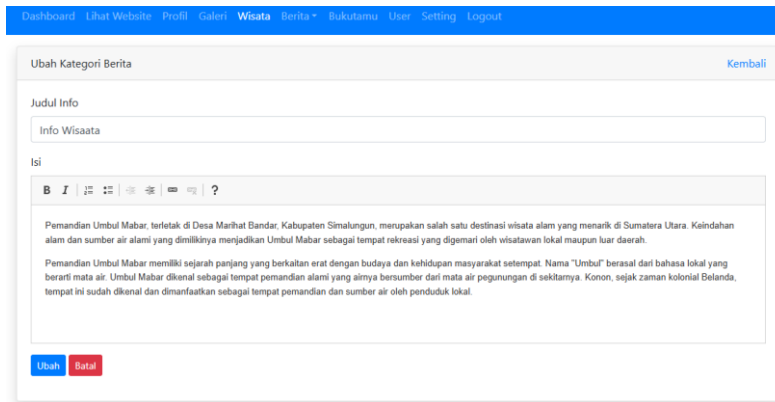
Tampilan Halaman Tambah Galeri

Untuk menambah foto pada menu galeri dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Tampilan Halaman Ubah Kategori Wisata

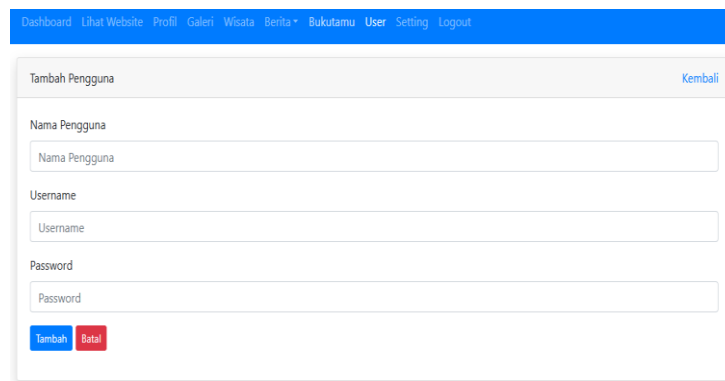
Sama seperti tampilan ubah konten dan galeri, kita juga bisa mengubah kategori wisata pada tampilan dibawah ini :



Gambar.4.2.14 Tampilan Halaman Ubah Kategori Wisata

Tampilan Halaman Tambah User

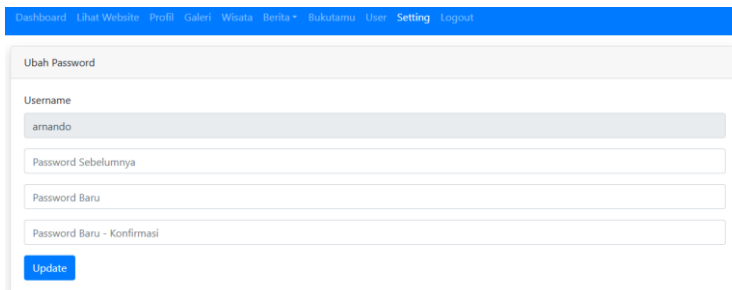
Berikut tampilan menu user untuk menambah pengguna pada website :



Gambar.4.2.15 Tampilan Halaman Tambah User

Tampilan Halaman Ubah Password

Untuk mengamankan website kita, kita juga dapat mengubah password dalam menjaga kenyamanan website kita :

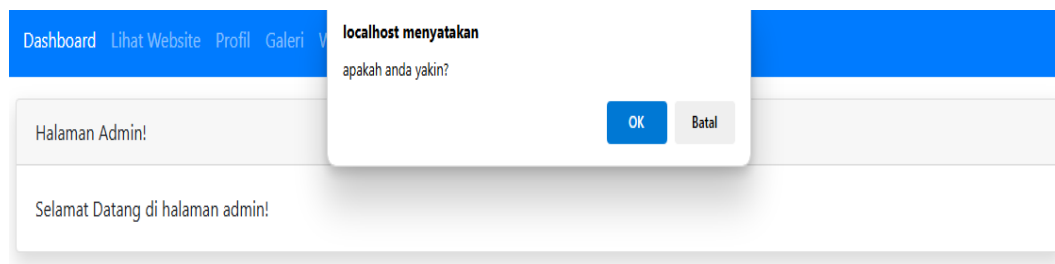


Gambar.4.2.16 Tampilan Halaman Ubah Password

Tampilan Logout

Berikut tampilan ketika kita ingin logout pada website kita :

Perancangan Website Objek Wisata Pemandian Umbul Mabar Kabupaten Simalungun untuk meningkatkan Jumlah Pengunjung (Fitri Juliani)



Gambar.4.2.17 Tampilan Logout

5. KESIMPULAN

Berdasarkan Pembahasan Terhadap Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Objek Wisata Pemandian Umbul Mabar Berbasis Website, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tersciptanya sebuah Website objek wisata pemandian umbul mabar kabupaten simalungun dapat dikembangkan menggunakan metode tahapan *waterfall* yang meliputi analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Kemudian dalam menentukan analisis kebutuhan pada sistem ini menggunakan model *Unified Modeling Language (UML)* yaitu *Activity Diagram*, dan *Use case Diagram*. Dan dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP dan beberapa bahasa lainnya, serta menggunakan database MySQL untuk menyimpan data.
2. Tersedianya website objek wisata memberikan informasi bagi pengguna atau wisatawan dalam mencari informasi mengenai objek wisata pemandian umbul mabar kabupaten simalungun. Dan dengan adanya sistem informasi ini diharapkan menjadi suatu media promosi objek wisata pemandian umbul mabar kabupaten simalungun kepada masyarakat luar kabupaten simalungun.
3. Terintegrasikan fitur-fitur interaktif dalam website untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi calon wisatawan..

5. SARAN

Pada penelitian yang telah dilakukan, tentu terdapat banyak kekurangan dan kelebihan. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk ditinjau kembali dalam pengembangan sistem ke depan antara lain sebagai berikut:

1. Diharapkan perancangan dan pengembangan selanjutnya untuk dapat menambahkan fitur informasi mengenai penginapan dan juga informasi *travel*, sehingga membuat pengguna dapat lebih banyak untuk mendapatkan informasi wisata.
2. Melihat dari segi informasi yang disajikan mungkin belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu untuk dapat menambahkan informasi yang lebih lengkap.
3. Website objek wisata pemandian umbul mabar kabupaten simalungun yang telah dibangun diharapkan dapat menjadi motivasi bagi masyarakat sekitar untuk lebih menjaga kelestarian yang ada di pemandian umbul mabar kabupaten simalungun.
4. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya, Website objek wisata ini dapat dipromosikan secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus : Bengkel Anugrah)*. *Jurnal Madani : Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i1.78>
- Google Map, P., Ariyanti, R., & Kanedi, I. (2019). *Pemanfaatan Google Maps Api Pada Sistem Informasi Geografis Direktori Perguruan Tinggi Di Kota Bengkulu*. *Jurnal Media Infotama*, 11(2), 119–129.
- Isputrawan, M. F., & Suriyanti, S. (2023). *Pengembangan Aplikasi Absensi Berbasis Web Menggunakan Face Recognition*. *Jurnal Teknoinfo*, 17(1), 55. <https://doi.org/10.33365/jti.v17i1.2243>
- Pattipeilohy, V. R., & Astheny, J. R. (2023). *Peran Dimensi Lokasi Wisata Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan*. *Journal of Business ...*, 2(November), 1–172.
- Walalayo, R., Manuputty, E. A. W., Ufie, A. J. R., Jurusan,), Niaga, A., & Ambon, P. N. (2022). *Pemanfaatan Google Maps Dalam Mempromosikan Objek Wisata Tebing Makariki Negeri Yaputih Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah*. *Journal Administrasi Terapan*, 1(1), 23–34. Universitas Diponegoro, 1–49.
- Kurniawan, P., Kasmiyatun, M., & -, S. (2020). REDUKSI KANDUNGAN LOGAM BERAT Fe PADA AIR SUNGAI JETIS SALATIGA SECARA ADSORBSI MENGGUNAKAN KARBON AKTIF. *CHEMTAG Journal of Chemical Engineering*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.56444/cjce.v1i1.1323>
- Normah, Rifai, B., Vambudi, S., & Maulana, R. (2022). *Analisa Sentimen Perkembangan Vtuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis SMOTE*. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 8(2), 174–180. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Putra, L., & Harefa, Y. (2022). *Alat pendeteksi logam mulia berbasis arduino*. 5(2), 160–162.
- Rahmidar, L., Al Fatih, H., & Sulastri, A. (2020). *Pemanfaatan Nanopartikel Logam Mulia untuk Mengukur Kadar Logam Berat dalam Berbagai Sampel Cair*. *PENDIPA Journal of Science Education*, 4(3), 70–74. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.3.70-74>
- Sarempa, A. (2022). *Timah*. *Academia*, 4–7.
- Sugiono, S. (2020). *Fenomena Industri Buzzer Di Indonesia: Sebuah Kajian Ekonomi Politik Media*. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 47–66. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i1.7250>
- Suryani, M. Y., Paramita, A., Susilo, H., & Maharsih, I. K. (2022). *Analisis Penentuan Kadar Besi (Fe) dalam Air Limbah Tambang Batu Bara Menggunakan Spektrofotometer UV-Vis*. *Indonesian Journal of Laboratory*, 5(1), 7. <https://doi.org/10.22146/ijl.v0i0.72451>
- Syam, S., & Irnawati, I. (2021). *STUDI KANDUNGAN LOGAM BERAT TIMBAL (PB) PADA BUAH YANG DIJUAL DIPINGGIR JALAN Study Of The Heavy Metal Content Of Lead (Pb) Infruit Sold On The Roadside*. *Sulolipu: Media Komunikasi Sivitas Akademika Dan Masyarakat*, 21(1), 119. <https://doi.org/10.32382/sulolipu.v21i1.2087>