

**DESAIN SISTEM PENGELOLAAN WEBSITE PARIWISATA DESA
PUCANGLABAN KABUPATEN TULUNGAGUNG**

SKRIPSI



Diteliti oleh:
ABRIAN NATHANAEL PANGESTU
NIM: 41417001

PROGRAM STUDI REKAYASA INDUSTRI (KAMPUS KOTA MADIUN)
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
Mei 2022

**DESAIN SISTEM PENGELOLAAN WEBSITE PARIWISATA DESA
PUCANGLABAN KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Program Studi Rekayasa Industri



Diteliti oleh:
ABRIAN NATHANAEL PANGESTU
NIM: 41417001

PROGRAM STUDI REKAYASA INDUSTRI (KAMPUS KOTA MADIUN)
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah disetujui dan diterima baik oleh Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya guna melengkapi sebagian tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Program Studi Rekayasa Industri.

Atas Nama:

ABRIAN NATHANAEL PANGESTU
NIM 41417001

Madiun, 20 Mei 2022

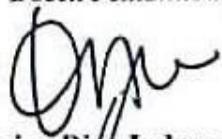
Dosen Pembimbing Skripsi:

Dosen Pembimbing I



Ir. L. Anang Setivo Walovo, S.T., M.T.
NIDN. 0713117202

Dosen Pembimbing II



Ir. Chatarina Dian Indrawati, S.T., M.T.
NIDN. 0708057903

Mengetahui,



HALAMAN PENGESAHAN

Telah disetujui dan diterima baik oleh tim penguji Skripsi Program Studi Rekayasa Industri Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya guna melengkapi sebagian tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Program Studi Rekayasa Industri.

Atas Nama:

ABRIAN NATHANAEL PANGESTU
NIM 41417001

Madiun, 20 Mei 2022

Tim Pengaji Skripsi:

Ir. Vinsensius Widdy T.P., S.T., M.M.
NIDN. 0702027402

.....
.....
.....

Ir. Th. Liris Windyaningrum, S.T., M.T.
NIDN. 0729077801

.....
.....

Ir. L. Anang Setiyo Waloyo, S.T., M.T.
NIDN. 0713117202



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Kota Madiun:

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Abrian Nathanael Pangestu

NIM : 41417001

Judul Skripsi : Desain sistem pengelolaan website pariwisata Desa Pucanglaban
Kabupaten Tulungagung.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah ASLI karya tulis saya. Apabila terbukti karya ini merupakan *plagiarism*, saya bersedia menerima sanksi yang akan diberikan oleh Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Saya menyetujui pula bahwa karya tulis ini dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*digital library* Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan keaslian dan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Madiun, 24 Maret 2022

Yang menyatakan,



(Abrian Nathanael Pangestu)

MOTTO

“Kalau kau terus berfikir dan tak melakukan apa-apa , kau akan tertinggal jauh”

(Killua Zoldyck/Hunter X Hunter)

“Manusia itu bisa menjadi kalau kalau dia memiliki tanggun jawab ”

(Yami Sukehiro/Black Clover)

“Setiap manusia memiliki fase hidup yang sama, tinggal seberapa cepat kamu dapat melalui fase itu .”

(Abrian)

“Kendalikanlah fikiranmu, jangan sampai fikiranmu mengendalikanmu.”

(Abrian)

“saat kamu menyerah, disitulah permainan berakhir”

(Abrian)

“Berdoa terlebih dahulu sebelum melakukan sesuatu”

(Ibu)

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis ungkapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan anugrah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan kuliah dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menemui banyak rintangan dan tantangan sehingga Tuhan memberikan bantuan dengan cara mempertemukan penulis dengan banyak pihak yang sudah peduli dan mau memberikan pelajaran hidup. Oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Terimakasih banyak kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan berkat dan anugrahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsinya dengan baik.
2. Kepada kedua Orang Tua dan Keluarga saya yang selalu memberikan dukungan dan doa yang selalu menyertai, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Ir. L. Anang Setiyo Waloyo, S.T., M.T. selaku pembimbing satu sekaligus Dosen Wali yang telah membantu penyusunan skripsi.
4. Ibu Ir. Chatarina Dian Indrawati, S.T., M.T. selaku Wakil Dekan Fakultas Teknik, Ketua PSDKU Rekayasa Industri, serta selaku pembimbing kedua, terimakasi atas bimbingannya selama ini.
5. Kepada Ir. Vinsensius Widdy T.P, S.T., M.T. selaku dosen penguji I, terimakasih atas kritik dan masukannya.
6. Kepada Ir. Th. Liris Windyaningrum, S.T., M.T. selaku dosen penguji II terimakasih atas kritik dan masukannya
7. Kepada mbak bela yang telah menjadi teman mengerjakan sekaligus membantu dalam keadaan susah atau senang
8. Seluruh dosen dan karyawan dari Program Studi Rekayasa Industri yang telah memberikan ilmu serta pengalaman penting pada masa perkuliahan. Dosen dan karyawan dari seluruh program studi lain yang ada di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, yang telah memberikan dukungan semangat kepada penulis.
9. Teman-teman Program Studi Rekayasa Industri yang telah memberikan semangat kepada penulis dan terimakasih banyak karena telah mau menjadi teman saya.

Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Tidak lupa penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun. Diharap skripsi ini dapat menginspirasi para pembaca.

Madiun, 20 Mei 2022


Abrian Nathanael Pangestu

S

ABSTRAK

Pariwisata merupakan salah satu kebutuhan bagi manusia. Berwisata sendiri maupun dengan keluarga bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan. Pada masa ini seperti yang kita ketahui banyak ditemukan potensi wisata baru di berbagai macam daerah. Salah satunya terdapat di Desa Pucanglaban, maka sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mempublikasi potensi yang terdapat di daerah tersebut melalui *website*. Sebagaimana dilakukan pembuatan *website* sekaligus pengujian langsung *website* kepada pengguna. Kemudian peneliti menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) untuk mengetahui respon dari pengguna melalui kuisioner. Di dalam metode EUCS terdapat lima dimensi yang akan dinilai, setelah itu akan dihitung untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dengan menggunakan metode *likert*. Untuk mengelola *website* yang telah dibuat maka diperlukan sebuah divis untuk dapat mengelola *website*. Desa Pucanglaban ini dari hasil perhitungan yang telah dilakukan diketahui bahwa variabel *content* memiliki nilai persentase paling rendah yaitu sebesar 76% dibanding dengan variabel lainnya, dan untuk mengelola *website* maka pada susunan anggota Pokdarwis diusulkan untuk menambahkan seksi Teknologi dan Informasi.

Kata kunci: Pariwisata, Pantai, Pucanglaban, Tulungagung, *Website*

ABSTRACT

Tourism is one of the human needs. Traveling alone or with family aims to relieve boredom. These days, there are many new tourism potentials found in various regions. One of them is located in Desa Pucanglaban. Therefore, this study aims to publish the potential contained in the area through the website, furthermore, as making a website and testing the website to users directly. The researcher uses the End User Computing Satisfaction (EUCS) method to find out the responses from users through questionnaires. In the EUCS method, five dimensions will be rated and calculated to determine user satisfaction using the Likert method. To manage the website, a division is needed to manage the website Desa Pucanglaban. The results of calculations that have been carried out show that the content variable has the lowest percentage value, 76%, compared to other variables. To manage the website, the composition members of Pokdarwis proposed to add another staff of the Technology and Information section.

Keywords: Tourism, Beaches, Pucanglaban, Tulungagung, Website

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Surat Pernyataan Keaslian Karya	iv
Motto	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak.....	viii
Abstract.....	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Asusmsi Peneliti.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Pariwisata	4
2.2.1 Pengertian Pariwisata	4
2.2 Promosi.....	5
2.3 <i>Website</i>	5
2.4 Sistem Informasi	6
2.4.1 Sistem	6
2.4.2 Informasi.....	7
2.4.3 Sistem Informasi	7
2.5 Perancangan Sistem Informasi.....	7
2.6 End User Computing Satisfaction (EUCS)	10

2.7 Pengambilan Sampel	10
2.8 Organisasi	10
2.9 Penelitian Terdahulu.	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Desain Penelitian	12
3.2 Alur Penyusunan Penelitian	12
3.2.1 Studi Pendahuluan.....	15
3.2.2 Identifikasi Masalah	15
3.2.3 Rumusan Masalah	15
3.2.4 Tujuan Penelitian	15
3.2.5 Pengumpulan Data	15
3.2.6 Pengolahan Data	16
3.2.7 Membuat Desain <i>Website</i>	16
3.2.8 Penyebaran Kuesioner Tentang Konfirmasi Konten <i>Website</i> Kepada responden	16
3.2.9 Analisis Hasil Kuesioner	16
3.2.10 Pengembangan Struktur Organisasi Pokdarwis Pada Divisi IT	17
3.2.11 Kesimpulan Dan Saran	17
BAB IV PERANCANGAN DAN PENGOLAHAN DATA	18
4.1 Desain Struktur <i>Link Website</i>	18
4.2 Desain <i>Website</i>	19
4.2.1 Desain <i>Homepage</i>	19
4.2.2 Desain Profil Desa.....	19
4.2.3 Desain Halaman Destnasi.....	20
4.2.4 Desain Halaman <i>Event</i>	21
4.2.5 Desain Halaman Pruduk	21
4.3 Desain dan Tampilan <i>Website</i>	22
1. Tampilan <i>Menu Home</i>	22
2. Tampilan <i>Menu Profil Desa</i>	23
3. Tampilan <i>Menu Destinasi</i>	23

4. Tempilan <i>Menu Event</i>	24
5. Tempilan Menu Produk.....	25
4.3.2 Tampilan Administrator	25
1. Halaman <i>Log-in</i>	25
2. <i>Post</i>	26
3. <i>Pages</i>	26
4.4 Pengolahan Data Kuisioner	27
4.4.1 Penyebaran Kuesioner	27
4.4.2 Skor Kuesioner.....	31
4.4.3 Menghitung Tingkat Kepuasan.....	31
1. Variabel <i>Content</i> (X1).....	32
2. Variabel <i>Accuracy</i> (X2).....	32
3. Variabel <i>Format</i> (X3)	33
4. Variabel <i>Ease of Use</i> (X4).....	33
5. Variabel <i>Timeless</i> (X5)	34
4.5 Struktur Organisasi Podarwis	34
4.6 Penambahan Divisi Teknologi Dan Informasi	36
BAB V ANALISIS DAN HASIL INTERPRETASI	39
5.1 Rekapitulasi Responden	39
5.2 Analisis Hasil Kuesioner	39
1. Variabel <i>Content</i>	39
2. Variabel <i>Accuracy</i>	40
3. Variabel <i>Format</i>	40
4. Variabel <i>Ease Of Use</i>	40
5. Variabel Timeliness	40
5.3 Stusktur Organisani Seksi Teknologi Dan Informasi	41
5.4 Pengelolaan <i>Website</i>	43
5.4.1 Pelatihan <i>Website</i>	43
5.4.2 Evaluasi Pelatihan	44
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
6.1 Kesimpulan.....	46

6.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN I GOOGLE FORM	
LAMPIRAN II FUNGS MENU <i>WEBSITES</i>	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 4.1 Hasil Skor Kuesioner.....	31
Tabel 4.2 Tingkat Kepuasan Variabel <i>Content</i>	32
Tabel 4.3 Tingkat Kepuasan Variabel <i>Accuracy</i>	33
Tabel 4.4 Tingkat Kepuasan Variabel <i>Format</i>	33
Tabel 4.5 Tingkat Kepuasan Variabel <i>Ease of Usess</i>	34
Tabel 4.6 Tingkat Kepuasan Variabel <i>Timeliness</i>	34
Tabel 4.7 Rancangan Jumlah anggota.....	37
Tabel 5.1 Rekapitulasi Responden.....	39
Tabel 5.2 Hasil Kuesioner Pelatihan Peserta.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unsur Sistem Secar Umum	4
Gambar 2.2 Instrumen EUCS Oleh Doll & Torkzadeh	9
Gambar 3.1 <i>Flow Chart</i> Alur Penelitian	13
Gambar 4.1 Desain Struktur <i>Link Website</i>	18
Gambar 4.2 Tampilan Pada Menu <i>Home</i>	19
Gambar 4.3 Tampilan Pada Menu Profil	20
Gambar 4.4 Tampilan Pada Menu Destinasi	20
Gambar 4.5 Tampilan Pada Menu <i>Event</i>	21
Gambar 4.6 Tampilan Pada Menu Produk	21
Gambar 4.6 Tampilan Pada Menu <i>Home</i> (1)	22
Gambar 4.7 Tampilan Pada Menu <i>Home</i> (2)	22
Gambar 4.8 Tampilan Pada Menu Profil Desa	23
Gambar 4.9 Tampilan Pada Menu Destinasi (1)	23
Gambar 4.10 Tampilan Pada Halam Pantai Pacar	24
Gambar 4.11 Tampilan Pada Menu <i>Event</i>	25
Gambar 4.12 Tampilan Pada Menu Produk	25
Gambar 4.13 Tampilan Pada Halaman <i>Log-In</i>	26
Gambar 4.14 Tampilan Menu <i>Posts</i>	26
Gambar 4.15 Tampilan Menu <i>Pages</i>	27
Gambar 4.15 Tampilan Menu <i>Pages</i>	27
Gambar 4.16 Kuesioner Kepuasan Pengguna <i>Website</i>	28
Gambar 4.17 Penyebaran Kuesioner	28
Gambar 4.18 Grafik Persentase Variabel <i>Content</i>	29
Gambar 4.19 Grafik Persentase Variabel <i>Accuracy</i>	29
Gambar 4.20 Grafik Persentase Variabel <i>Format</i>	30
Gambar 4.21 Grafik Persentase Variabel <i>Easy to Use</i>	30
Gambar 4.22 Grafik Persentase Variabel <i>Time Liness</i>	30
Gambar 4.23 Struktur Organisasi Pokdarwis	35
Gambar 4.24 Usulan Struktur Organisasi Divisi Teknologi & Informasi	38

Gambar 5.1 Grafik Persentase Kepuasan.....	41
Gambar 5.2 Struktur Organisasi Teknologi dan Informasi	42
Gambar 5.3 Proses Pelatihan Pengoperasian <i>Website</i>	43
Gambar 5.4 Hasil Kuesioner Peserta Pelatihan <i>Website</i>	44