

Rancang Bangun *Company Profile* berbasis Website sebagai Media Promosi Kampung Wisata pada Kampung Banyumas RT 32 Balikpapan Utara

Rizky Amelia ¹, Syamsul Mujahidin ², Mayati Isabell ³, Arif Ramadhani ⁴, Endah Wulandari ⁵, Bella Nur Rafidah ⁶, Dewa Akbar A ⁷, Eka Widya N ⁸, Anandi Saputra ⁹, Muhammad Bilal ¹⁰, Pingki Tornanda P ¹¹

^{1 2 9 10 11} Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Program Studi Informatika, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan, Indonesia

³ Jurusan Teknologi Industri dan Proses, Program Studi Rekayasa Keselamatan, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan, Indonesia

^{4 6 7 8} Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan, Indonesia

⁵ Jurusan Matematika dan Teknologi Informasi, Program Studi Matematika, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 10 Desember 2024

Revisi Akhir: 08 Februari 2024

Diterbitkan Online: 15 Februari 2024

KATA KUNCI

Company Profile, Website, Wisata Meranti

KORESPONDENSI

Phone: 0878-8902-7188

E-mail: rizky.amelia@lecturer.itk.ac.id

A B S T R A K

Aksesibilitas merupakan kemampuan atau ketersediaan suatu tempat, produk, layanan, atau informasi untuk diakses dan digunakan oleh semua orang. Kampung Banyumas RT 32 merupakan desa yang terletak di Kelurahan Karang Joang Balikpapan Utara, memiliki daya tarik wisata unik, yaitu Wisata Meranti. Untuk aksesibilitas informasi bagi masyarakat umum, diperlukan pembangunan *company profile* berbasis *website*. *Website* ini akan dikelola secara berkelanjutan oleh perangkat desa. Sistem dibangun dengan menggunakan metode *Agile* dengan metode pengembangan *Extreme Programming*. Proses pembuatan *company profile* ini diintegrasikan ke dalam program pengabdian kepada masyarakat, memberikan manfaat untuk mempromosikan Kampung Banyumas RT 32 sebagai destinasi kampung wisata yang menarik. Ini tidak hanya mendukung kegiatan pendidikan, tetapi juga berperan sebagai alat promosi yang efektif untuk meningkatkan kunjungan dan kesadaran masyarakat.

PENDAHULUAN

Kampung wisata merupakan salah satu potensi desa yang dapat dijadikan sebagai sumber pemasukan desa. Kampung wisata menjadi salah satu tren pengembangan pariwisata di Indonesia (Ika et al., 2022). Kampung wisata tidak hanya menciptakan daya tarik pariwisata, tetapi juga fokus pada keberlanjutan lingkungan dan pemberdayaan masyarakat setempat (Viera Valencia & Garcia Giraldo, 2019). Berkembangnya sektor pariwisata diharapkan memberikan manfaat ekonomi kepada masyarakat sekitar, mendorong motivasi mereka untuk mengoptimalkan dan memanfaatkan potensi objek wisata. Hal ini diharapkan akan meningkatkan pendapatan masyarakat melalui perkembangan sektor wisata (Marysya & Amanah, 2018).

Sistem informasi merupakan suatu hal yang penting dan mendasar yang harus dimiliki setiap bidang kegiatan atau sebuah perusahaan ataupun instansi (Ajika Pamungkas et al., 2022). Media penyampaian informasi bagi suatu perusahaan, instansi atau kampung dapat berupa *website company profile*. *Website* ini berfungsi sebagai *platform* yang menampilkan informasi mengenai sejarah, produk atau layanan, kontak, dan berita terkini seputar perusahaan atau organisasi tersebut (5).

Kampung Banyumas Rt 32 merupakan desa bagian dari Kelurahan Karang Joang Balikpapan Utara dengan keunggulan potensi wisata yaitu Wisata Meranti yang mulai dibuka untuk masyarakat umum sejak 12 Maret 2022. Memiliki luas area daratan 20 Ha dan perairan yang mengelilinginya seluas 50 Ha, Wisata Meranti dikemas menjadi wisata edukasi yang sudah banyak menarik perhatian khususnya para penggiat dibidang pendidikan. Keberadaannya tentu tidak lepas menjadi bagian dari Kampung Banyumas Rt 32, sehingga tentu idealnya desa ini juga menjadi percontohan sebagai desa wisata.

Potensi yang terdapat di Kampung Banyumas khususnya pada sektor sumber daya alam yang mendukung sektor ekonomi didapatkan dari kegiatan perdagangan (UMKM), perkebunan yaitu kebun meranti dan pembibitan buah, serta peternakan diantaranya peternakan ikan, peternakan sapi. Keberadaan Wisata Kebun Meranti di Kampung Banyumas tentu akan menjadikan desa ini sebagai salah satu kampung wisata di Kelurahan Karang Joang. Idealnya informasi adanya sebuah kampung wisata dapat diketahui dan diakses oleh masyarakat umum sehingga dapat memberikan ketertarikan untuk berkunjung. Namun kondisi saat ini Kampung Banyumas belum memiliki media informasi seperti halnya *company profile*.

Berdasarkan hal tersebut, perlu kiranya dibangun *company profile* berbasis website yang dapat dikelola oleh perangkat desa secara berkelanjutan. Perancangan ini bertujuan untuk merancang media promosi dalam bentuk *company profile* yang berisi mengenai informasi tentang Kampung Banyumas sehingga dapat memperkenalkan kampung tersebut kepada masyarakat. Proses pengembangan aplikasi Company Profile Kampung Banyumas berbasis website diterapkan menggunakan model Agile dengan metode pengembangan Extreme Programming.

ANALISIS SITUASI

Kampung Banyumas Rt 32, yang terletak di Kelurahan Karang Joang, Kecamatan Balikpapan Utara, Kota Balikpapan, telah menarik perhatian sebagai desa yang kaya potensi, terutama dalam produksi budidaya tambak. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Balikpapan, produksi budidaya tambak di kota ini mencapai 77,8 ton. Dengan akses jalan yang baik dan dekat dengan pemukiman warga, Kampung Banyumas memiliki kondisi geografis yang menguntungkan. Mayoritas penduduknya berprofesi sebagai petani dan peternak ikan, menjadikan kampung ini tersebar dengan tambak ikan berbagai jenis seperti lele, nila, kakap, dan lainnya. Untuk meningkatkan visibilitas dan menarik perhatian lebih banyak orang terhadap potensi pariwisata Kampung Banyumas, Ketua RT 32 memimpin inisiatif pembuatan website *company profile*. Diskusi bersama melibatkan pemangku kepentingan lokal untuk mengidentifikasi keunikan kampung, visi misi, struktur organisasi, dan kegiatan masyarakat. Hasilnya adalah langkah pertama dalam transformasi Kampung Banyumas menjadi destinasi wisata melalui media online.

Proses ini dimulai dengan pengumpulan data terinci, termasuk visi dan misi kampung, struktur organisasi, serta potensi dan keunggulan yang dimiliki. Sosialisasi perencanaan pembuatan website dilakukan dengan membuka kegiatan khusus dan menyampaikan informasi kepada warga Kampung Banyumas. Dengan langkah ini, diharapkan website *company profile* akan menjadi wadah untuk memperkenalkan Kampung Banyumas kepada dunia, meningkatkan kesadaran masyarakat lokal terhadap potensi wisata mereka sendiri, dan memberikan dorongan positif bagi pengembangan ekonomi kampung melalui pariwisata. Transformasi ini mencerminkan semangat inovatif dalam mengangkat kampung-kampung sebagai destinasi wisata modern melalui pemanfaatan teknologi digital. Diharapkan, langkah ini tidak hanya akan memperkaya pengalaman wisatawan, tetapi juga memberdayakan masyarakat setempat untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan pariwisata lokal.

METODE PELAKSANA

Metodologi pelaksana adalah proses atau cara ilmiah untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk keperluan penelitian (Aldisa & Abdullah, 2022). Metode *Agile* memungkinkan pengembangan aplikasi cepat dan fleksibel, berbeda dengan metode lama seperti *waterfall*. Salah satu produk turunannya adalah Metode *Extreme Programming*, yang hanya memiliki 4 fase dibandingkan dengan 6-7 fase pada produk turunan *Agile* lainnya (Kurniawan & Fauziah, 2023).

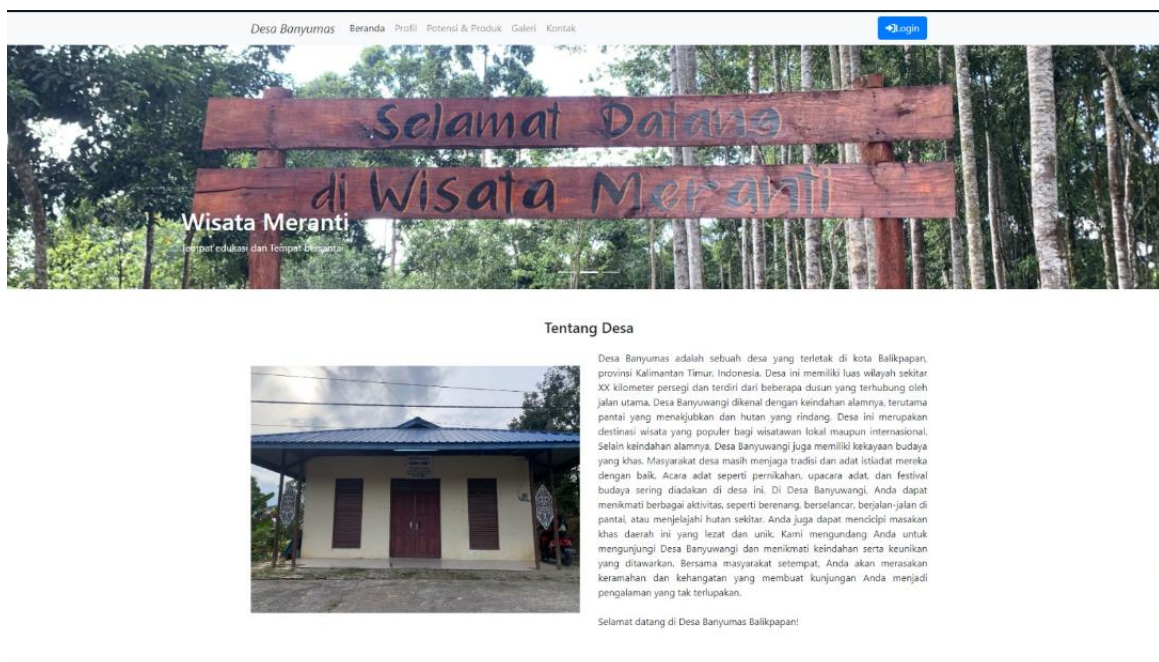
Dimulai dari tahap pengambilan dan analisis data Kampung Banyumas berupa visi misi, struktur organisasi, potensi dan keunggulan kampung, dan kegiatan yang sering dilakukan warga Kampung Banyumas. Selanjutnya dilakukan sosialisasi

kepada warga Kampung Banyumas terkait perancangan website melalui kegiatan pembukaan dan sosialisasi. Data yang telah diperoleh untuk ditampilkan pada bagian *user interface* website kemudian di dokumentasikan berdasarkan kategori agar memudahkan dalam perancangan design. Proses pengembangan aplikasi *Company Profile* Kampung Banyumas berbasis website diterapkan menggunakan model *Agile* dengan metode pengembangan *Extreme Programming*. *Extreme Programming* (XP) adalah metodologi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dalam pengembangan serta memenuhi kebutuhan pelanggan. Metodologi ini fokus pada aspek-aspek yang dapat meningkatkan kualitas produk, responsivitas terhadap perubahan, dan memenuhi harapan pengguna (Al Azzam, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

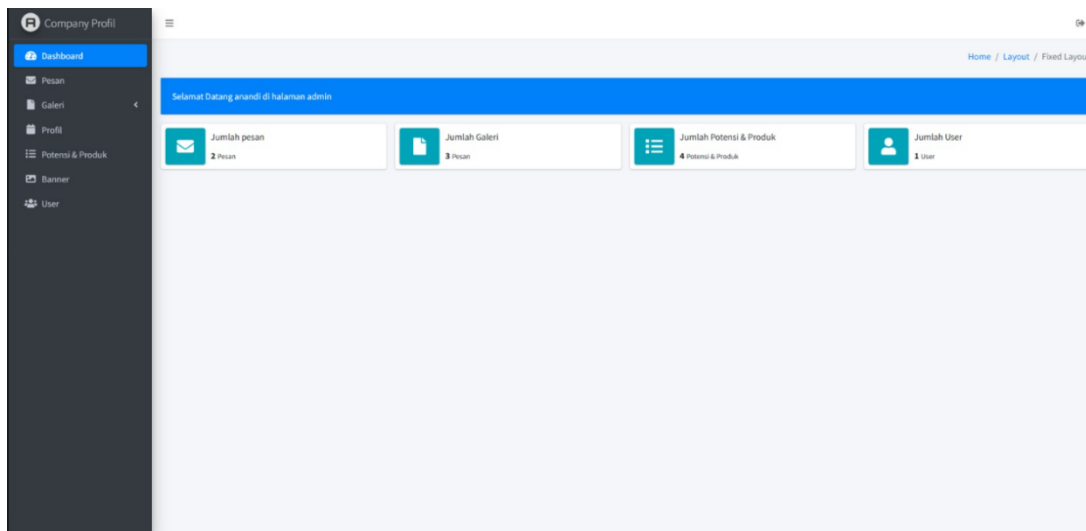
Model *Agile* dengan metode pengembangan *Extreme Programming* dilakukan dengan pendekatan yakni tidak terikat pada bagian-bagian tertentu dalam pengembangan, sehingga seiring berjalannya waktu, banyak perubahan yang terjadi dalam pengembangan *company profile* tersebut. Dalam pengembangannya, diawali dengan membuat desain secara bertahap dan mengintegrasikannya seiring dengan implementasi ke dalam program. Alat yang digunakan untuk mendesain website adalah aplikasi Figma.

Selanjutnya, dalam proses implementasi ke dalam kode sebelum masuk ke tahap produksi, dilakukan pengembangan aplikasi secara lokal terlebih dahulu yang bertujuan untuk memudahkan pengembangan dan pengujian. Setelah proses pengembangan lokal selesai, dilanjutkan ke tahap *deployment* di server yang telah dipersiapkan sebelumnya. Server yang digunakan adalah *Private Server* (VPS), yang memberikan kelebihan performa yang stabil dan harga yang terjangkau. Untuk domain dalam website digunakan ekstensi *.site* yang cocok untuk keperluan *company profile* dan mudah diingat.



Gambar 1. Tampilan Halaman Beranda *Company Profile* Kampung Banyumas

Tahap terakhir yaitu melakukan pendampingan berupa pelatihan untuk warga kampung Banyumas tentang cara mengelola *company profile* melalui dashboard admin yang didemokan secara langsung. Dengan pelatihan ini diharapkan mitra dapat memahami dan bisa mempraktekkan hasil pelatihan yang sudah diberikan agar dapat mengimplementasikannya secara mandiri dan produktif.



Gambar 2. Tampilan Halaman Dashboard Admin

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kampung Banyumas Rt 32 Kelurahan Karang Joang Balikpapan Utara telah dilaksanakan dengan membangun *company profile* berbasis website dengan model *Agile* dengan pendekatan *Extreme Programming*. Telah dilakukan sosialisasi dan pelatihan kepada perangkat desa terkait penggunaan dan pemeliharaan Company Profile ini, diharapkan dapat difungsikan secara efektif dan berkelanjutan untuk mempromosikan Kmpung Banyumas sebagai kampung wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajika Pamungkas, C., Puspitasari, N., Dikza Ramadhan, R., Nur Afifah, M., Bintang Wahyuningsih, N., Fajar Saputra, O., Akbar Hidayat, R., & Vito Farinanda, K. (2022). Vocational Education National Seminar (VENS) Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved Paper Sistem informasi penjualan berbasis web di program kampung iklim joglo. *Vocational Education National Seminar*, 96–100.
- Al Azzam, M. N. (2023). Implementasi Metode Extreme Programming Pada Aplikasi Pengelolaan Sewa Mobil Berbasis Web. *SMARTICS Journal*, 9(2)(2), 79–85.
- Aldisa, R. T., & Abdullah, M. A. (2022). Penerapan Agile Development Methodology dalam Sistem Penjualan Buku dengan Fitur Kategori dan Pencarian. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(4), 547–553. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i4.1434>
- Ika, S. R., Achmad, N., & Widagdo, A. K. (2022). Pengembangan Kampung Wisata Desa Karangwaru sebagai Wisata Edukasi di Yogyakarta. *PROSIDING Seminar Nasional Hasil Pengabdian (SNHP) 2022*
- Kurniawan, A., & Fauziah. (2023). SIMPEL (Sistem Informasi Manajemen Pelatihan) Internal BRI Menggunakan Metode Agiledengan Model Extreme Programmingdan Algoritma Brute Force. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(2), 270–279. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i2.754>
- Marysya, P., & Amanah, S. (2018). Tingkat Partisipasi Masyarakat dalam Pengelolaan Wisata Berbasis Potensi Desa di Kampung Wisata Situ Gede Bogor. *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 2(1), 59–70. <https://doi.org/10.29244/jskpm.2.1.59-70>