

Perancangan Aplikasi *E-Tourism* Laguna Teluk Kilauan Sebagai Media Promosi Wisata Berbasis *Android*

Dimas Bima Antara

Prodi Sistem Informasi, STMIK Pringsewu
Jl. Wisma Rini No.09 Pringsewu
Lampung, Indonesia
E-mail : bedundu@gmail.com

Satria Abadi

Prodi Sistem Informasi, STMIK Pringsewu
Jl. Wisma Rini No.09 Pringsewu
Lampung, Indonesia
E-Mail : satriaabdi@gmail.com

Abstrak—Teluk Kilauan Lampung memiliki potensi pariwisata yang tidak kalah menarik dengan daerah wisata lainnya yang ada di Indonesia. Namun kurangnya perhatian pemerintah dan informasi letak daerah wisata Teluk Kilauan mengakibatkan kurangnya jumlah wisatawan yang datang. Wisata Teluk Kilauan Lampung yang lebih mudah diakses dengan mengembangkan sebuah sistem informasi yang menerapkan sistem android sebagai media promosi untuk memperkenalkan objek wisata melalui pembuatan aplikasi untuk dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Pengembangan sistem *E-Tourism* ini akan menggunakan metode *System Development Life Cycle*. Aplikasi informasi pariwisata di kembangkan sebagai media promosi yang dapat menjangkau wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara agar dapat berkunjung ke Teluk Kilauan yang berada di Provinsi Lampung. Dengan adanya pengembangan Aplikasi *E-Tourism* ini dapat mempromosikan potensi pariwisata serta mengangkat perekonomian daerah sekitar dan penyebaran informasi kepariwisataan menjadi lebih mudah dan efisien.

Keywords—Aplikasi; *E-Tourism*; Teluk Kilauan; *Android*

I. PENDAHULUAN

Sektor pembangunan yang menarik perhatian di Indonesia salah satunya adalah pembangunan dibidang pariwisata. Pariwisata dapat memacu pertumbuhan ekonomi masyarakat, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat di daerah wisata itu sendiri. Berdasarkan data dari hasil Survei Profil Wisatawan Nusantara Tahun 2014 ini, diketahui bahwa jumlah perjalanan penduduk Indonesia yang bertujuan ke Provinsi Jawa Timur merupakan yang tertinggi hingga mencapai sekitar 17,80 persen. Kemudian diikuti oleh wisatawan nusantara yang bertujuan mengunjungi wilayah-wilayah di Jawa Barat, Jawa Tengah, dan DKI Jakarta yang masing-masing sekitar 16,32 persen, 12,86 persen, dan 7,72 persen. Kondisi tersebut hampir sama dengan pola yang terjadi menurut daerah asal, dimana Pulau Jawa sangat mendominasi. Provinsi di luar Pulau Jawa yang menjadi tujuan favorit wisatawan nusantara adalah Provinsi Bali yang mencapai sekitar 4,49 persen dari seluruh perjalanan yang dilakukan

oleh wisnus di Indonesia. Kemudian disusul oleh wisatawan dengan tujuan wilayahwilayah di Provinsi Sulawesi Selatan, Sumatera Utara, dan Lampung yang masing-masing sekitar 4,21 persen; 4,16 persen; dan 2,39 persen[1].

Penelitian yang dilakukan oleh Herlina (2016), Aplikasi dengan *E-tourism* mobile berbasiskan system operasi android dapat dijalankan melalui smartphone oleh para wisatawan, E dengan fungsi pemilihan tempat wisata, penjadwalan kegiatan wisata, memberikan pengguna untuk memberikan rating dan komentar bagus untuk suatu tempat wisata dan estimasi waktu serta rute yang akan ditempuh untuk menuju ke tempat wisata disekitaran Bandar Lampung [2].

Eka Afrianti (2017) melakukan kajian di Kota Palembang dengan hasil penelitian aplikasi informasi wisata berbasis *android* di Kota Palembang dapat menunjukkan list pariwisata beserta daftar nomor telepon penting yang mungkin akan dibutuhkan para wisatawan. Aplikasi informasi wisata berbasis *android* di Kota Palembang memudahkan para pengunjung dalam mengetahui informasi berbagai tempat wisata di Kota Palembang[3].

Potensi yang dimiliki Teluk Kilauan sangat berpeluang untuk menarik wisatawan baik nusantara maupun mancanegara. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan dengan cara mengoptimalkan berbagai potensi yang ada dan mengatasi permasalahan yang timbul. Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian ini, denganharapan dapatmengembangkan strategi untuk mempromosikan Teluk Kilauan sebagai destinasi pariwisata unggulan yang ada di kabupaten Tanggamus. Terhitung Januari hingga Oktober 2016, kunjungan wisatawan domestik atau lokal mencapai 156.940 kunjungan. Kemudian, untuk kunjungan wisatawan mancanegara mencapai 1.574 kunjungan[4].

Wisata Teluk Kilauan yang lebih mudah diakses dengan mengembangkan sebuah sistem informasi yang menerapkan sistem informasi *E-Tourism* sebagai media promosi untuk memperkenalkan objek wisata melalui pembuatan aplikasi untuk dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk mendapatkan informasi tentang obyek wisata yang berada di Provinsi Lampung, sebagai media promosi yang dapat menjangkau wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara

untuk dapat mengenal dan mengunjungi obyek wisata yang berada di Provinsi Lampung.

Perancangan aplikasi E-Tourism ini bertujuan sebagai media promosi dan sebagai daya tarik terhadap wisatawan supaya destinasi wisata Teluk Kilaun semakin di kenal dan dapat di kunjungi oleh wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Namun dalam perancangan aplikasi ini membutuhkan pengumpulan informasi yang menyeluruh seperti potensi sumber daya yang ada dan daya dukung kawasan untuk pengembangan ekowisata mulai dari fasilitas yang tersedia, kepuasan pengunjung, serta sikap masyarakat terhadap kegiatan wisata. Aplikasi ini juga berguna untuk meningkatkan dayaguna dalam bidang pariwisata, memberikan berbagai jasa layanan pariwisata kepada masyarakat, dan menjadikan penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih mudah diakses.

II. LANDASAN TEORI

A. Aplikasi

Aplikasi adalah software atau alat terapan yang dibuat untuk mengerjakan tugas-tugas khusus yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu. Fanji Hastomo dan Umi Laili Yuhana (2013) Aplikasi dapat menampilkan informasi mengenai jumlah transaksi Call dan SMS dalam bentuk grafik melalui perangkat bergerak berbasis Android.[4]

B. E-Tourism

E-tourism merupakan suatu konsep pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan daya guna dalam bidang pariwisata, memberikan berbagai jasa layanan pariwisata kepada wisatawan yang menjadikan penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih mudah diakses. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka internet dalam pariwisata pada dasarnya mencerminkan suatu sistem *etourism* dalam hal pendistribusian pariwisata yang lebih mengarah pada transformasi pengembangan industri pariwisata ke arah internet yang biasanya dalam bentuk *website* atau *aplikasi*[5].

E-tourism memanfaatkan beberapa fitur dari teknologi informasi, seperti basis data informasi pariwisata, basis data pengguna, pembayaran elektronik, menggunakan jaringan komputer sebagai sarana pengiriman dan transaksi jasa, sebagai bagian dari e-commerce. Aplikasi E-Tourism merupakan media yang paling optimal untuk digunakan sebagai Media Pemasaran untuk memberikan Informasi mengenai kekayaan Wisata yang dimiliki oleh sebuah Negara[6].

C. Pariwisata

Pariwisata adalah kegiatan perjalanan seseorang atau kelompok untuk sementara waktu dari suatu tempat ketempat lain yang bertujuan untuk mencari kesenangan atau mencari pelajaran atau penelitian.

Pariwisata berasal dari dua kata, yaitu *pari* dan *wisata*. *Pari* dapat diartikan sebagai banyak, berkali-kali, berputar-putar atau lengkap. Sedangkan *wisata* dapat diartikan sebagai perjalanan atau berpergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata *travel* dalam bahasa Inggris. Atas dasar itu maka kata *Pariwisata* dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu *tour*. Intosh dan Goelder dalam Hadiwijoyo (2012) *Pariwisata* adalah ilmu atau seni dan bisnis yang dapat menarik dan menghimpun pengunjung termasuk didalamnya berbagai *akomodasi* dan *catering* yang dibutuhkan dan diminati oleh pengunjung[7].

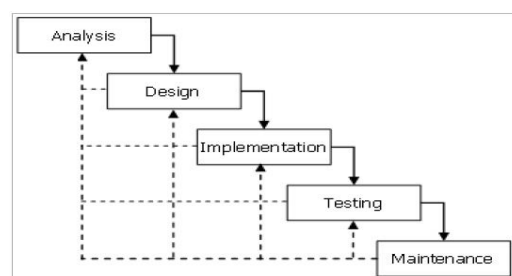
D. Aplikasi Android

Android adalah sebuah *comprehensive open source platform* yang didesain untuk perangkat mobile. Android merupakan platform *open source* pertama yang memisahkan perangkat keras dan perangkat lunak yang berjalan. Menurut Darcey dan Conder (2012), Android merupakan sebuah *mobile platform* pertama yang lengkap, *opensource*, dan gratis yang dikembangkan dengan menggunakan *Software Development Kit* yang *comprehensive* untuk mengembangkan aplikasi yang *powerful* dan kaya akan fitur[8].

III. METODE PENELITIAN

A. Pengembangan Sistem

Metode rekayasa perangkat lunak menyajikan prosedur teknis untuk mengembangkan atau membangun perangkat lunak. Metode ini mencakup sederetan tugas-tugas seperti komunikasi, analisis, kebutuhan, pemodelan rancangan, pembuatan program pengujian, dan dukungan-dukungan terhadap pengguna. Dalam pembangunan aplikasi E-Tourism ini penulis menggunakan sistem (SDLC= *System Development Life Cycle*) model *Waterfall*. SDLC adalah proses pengembangan perangkat lunak yang berurutan dimana prosesnya dari atas ke bawah melalui tahapan-tahapan yang harus dijalankan untuk keberhasilan pembuatan perangkat lunak[9].



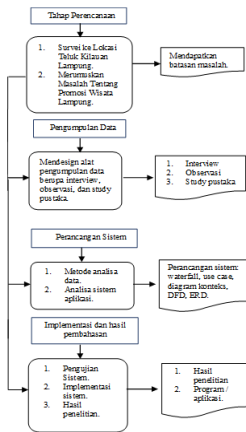
Gambar 1. Model Waterfall.

- Analisis** merupakan sebagai spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (*Software Requirements Specification* atau *SRS*) yaitu deskripsi lengkap tentang perilaku perangkat lunak.
- Desain** adalah proses Perencanaan dan Pemecahan masalah untuk sebuah solusi perangkat lunak.

- c. **Implementasi** ini mengacu pada realisasi kebutuhan bisnis dan spesifikasi desain ke dalam bentuk program, database atau komponen perangkat lunak melalui pemrograman.
- d. **Testing** fase pengujian juga dikenal sebagai verifikasi dan validasi, yaitu sebuah poses untuk memeriksa bahwa solusi sebuah perangkat lunak memenuhi persyaratan, spesifikasi dan menyelesaikan tujuan yang telah ditetapkan.
- e. **Maintenance** proses memodifikasi solusi perangkat lunak setelah dibuat dan diterapkan untuk memperbaiki output, memperbaiki error dan meningkatkan kinerja serta kualitas.

B. Kerangka Fikir

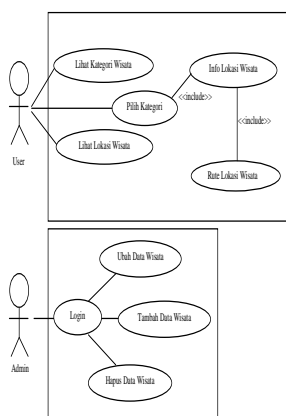
Berikut adalah kerangka fikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. Flowchart Metodologi Penelitian

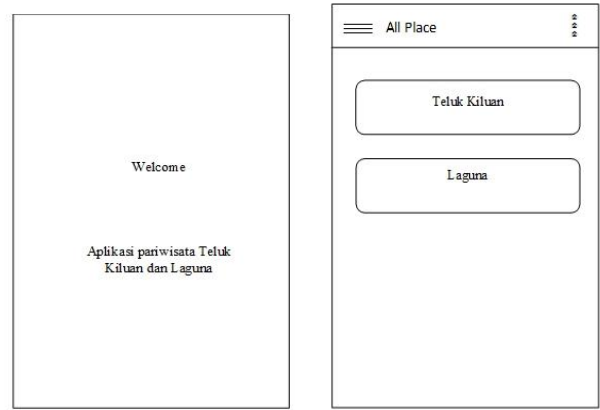
IV. PEMBAHASAN

A. Rancang Sistem Use Case Diagram



Gambar 3. Diagram Use Case

B. Perancangan Antar Muka



Gambar 4. Halaman Splashscreen

C. Implementasi

Implementasi antarmuka menggambarkan tampilan dari aplikasi yang dibangun yaitu implementasi antarmuka sistem pakar e-Tourism pemilihan obyek wisata berdasarkan kriteria. Merupakan salah satu implementasi antarmuka halaman utama dari aplikasi yang dibangun.

1. Splashscreen Aplikasi

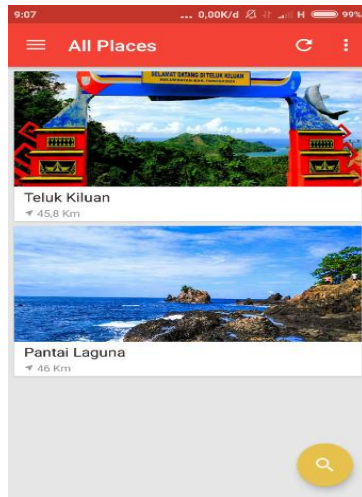
Splashscreen adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika user membuka icon aplikasi Wisata lampung. Splashscreen merupakan start screen di aplikasi android atau tampilan loading awal saat aplikasi android kita jalankan pertama kali.



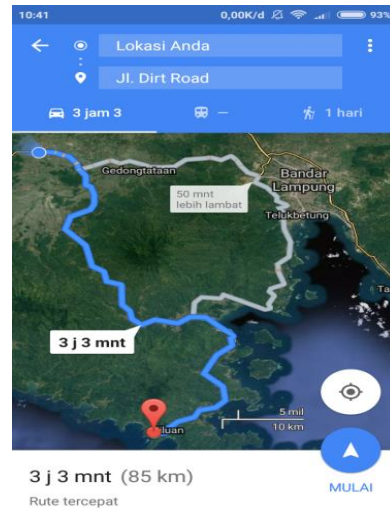
Gambar 5. Splashscreen Aplikasi Wisata.

2. Menu Kategori Wisata

Menu Kategori Wisata bisa juga disebut sebagai menu utama, tampilan ini yang pertama kali muncul ketika Splashscreen selesai berjalan. Di dalam menu wisata dibagi menjadi beberapa kategori wisata.



Gambar 6. Menu Kategori Wisata

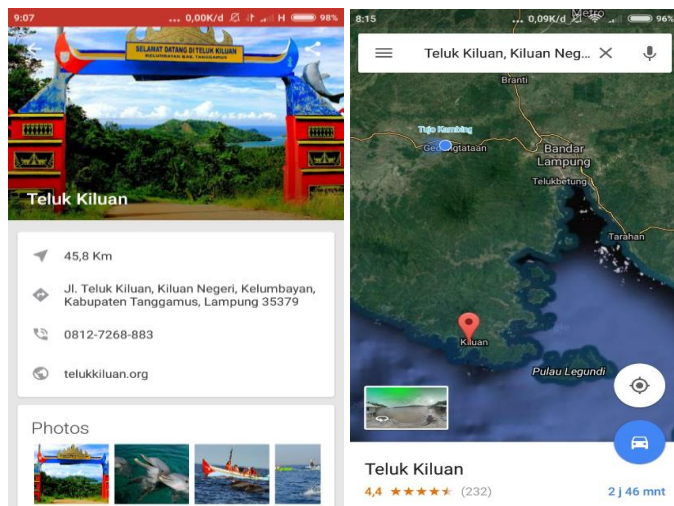


Gambar 8. Halaman Jarak Tempuh Menuju Wisata.

D. Hasil Pembahasan

Dari penelitian ini menghasilkan Aplikasi Promosi Wisata Teluk Kiluan Berbasis Android. Melalui aplikasi ini User atau pengguna dapat menghasilkan informasi yg tersedia di aplikasi tersebut. Pembahasan Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem yang telah dirancang sebelumnya guna menguji fungsi dari setiap halaman aplikasi.

Pengujian sistem meliputi pengujian input dan output Aplikasi. Pada pengujian ini dilakukan terhadap aplikasi melalui handphone Android, pengujian ini bertujuan apakah fungsi Input dan Output aplikasi dapat berjalan dengan baik. Tampilan hasil masuk menu Teluk Kiluan pada gambar berikut :



Gambar 7. Hasil Masuk icon Teluk Kiluan dan Laguna

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan dibuatnya Sistem Informasi tentang Aplikasi Wisata Teluk Kiluan tersebut, maka pengunjung akan lebih mudah mencari informasi tentang Pariwisata Teluk Kiluan. Sistem Informasi promosi yang dibangun lebih mudah dan efisien. Dengan Sistem Informasi ini diharapkan dapat membantu Pariwisata Teluk Kiluan agar dapat bersaing dengan lebih baik karena informasi yang lebih mudah didapat oleh pengunjung.

REFERENSI

- [1] R. A. Fiqih Satria, Sudewi, "Implementasi E-Tourism Untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Di Objek Wisata Kabupaten Pringsewu," *J. Kelitbangan Bappeda Pringsewu*, vol. 1, no. 1, pp. 19–35, 2016.
- [2] M. A. E. Y. Herlina, Sri Karnila, Rio Kurniawan, Yulmaini, "Penentuan Jarak Pada Aplikasi E-Tourism Berbasis Android Sebagai Strategi Promosi Pariwisata Lampung," *Jupiter*, vol. 8, no. 2, pp. 1–10, 2016.
- [3] E. Afrianti, H. P. Wardanny, and A. Ibrahim, "Pengembangan Aplikasi Informasi Wisata di Kota Palembang Berplatform Android," *J. Sist. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 1233–1241, 2017.
- [4] Saibumi.com, "Kunjungan Wisata ke Tanggamus Setiap Tahun Meningkat," <http://www.saibumi.com/artikel-80973-kunjungan-wisata-ke-tanggamus-setiap-tahun-meningkat.html>, no. 15 Desember 2017, 2016.
- [5] C. Putra, A. Iriani, and A. D. Manuputty, "Perancangan dan Implementasi E-Tourism pada Sistem Informasi Pariwisata Salatiga," *J. Teknol. Informasi-AITI*, vol. 8, no. 1, pp. 76–88, 2011.
- [6] X. B. N. N. Maureen Pauline Kereh, Alicia A. E. Sinsuw, "Aplikasi E-Tourism Kuliner Kota Manado Dengan Platform Android," *Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 82–89, 2014.
- [7] O. Herlina, "Komunikasi Pemasaran Pariwisata DIY melalui Pemanfaatan E-tourism oleh Swasta dan Pemerintah (Studi Komparatif www. Visitingjogja.com dan www. YogYES.COM)," *Tesis Univ. Gajah Mada*, pp. 3–11, 2013.
- [8] Y. Tunardi and R. Layona, "Nosql Technology In Android Based Mobile Chat Application Using Mongoddb," *ComTech Comput. Math. Eng. Appl.*, vol. 5, no. 2, p. 553, 2014.
- [9] O. Muhammad Muslihudin, *Analisi Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.