
APLIKASI PEMANDU PARIWISATA DI KOTA KUPANG BERBASIS MOBILE WEBSITE

Oleh

Remerta N. Naatonis¹⁾ & Franki Y. Bisilisin²⁾

^{1,2}Sistem Informasi, STIKOM Uyelindo, Kupang

JL Perintis Kemerdekaan I Kayuputih,

Email: ¹reyheka@gmail.com & ²aenk.funk@gmail.com

Abstrak

Peranan teknologi informasi dan komunikasi banyak sekali dalam sektor kehidupan manusia salah satunya sektor pariwisata. Teknologi canggih yang sudah tersedia seperti pencarian dan pemanfaatan website mengenai wisata memang ada, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan baik dalam menemukan tempat wisata dan masih kesulitan dalam mengetahui fasilitas apa yang terdapat pada tempat wisata tersebut. Seperti apakah tempat wisata tersebut terdapat penginapan, hotel, *caffè*, tempat buang air, ataupun tempat-tempat tersebut aman atau tidak untuk para wisatawan, sering terjadi tidak kesamaan antara lokasi dengan titik petunjuk pada peta dan kurangnya informasi mengenai apa yang harus dilakukan para wisatawan ditempat wisata tersebut. Dilihat dari masalah tersebut maka tujuannya membangun sebuah aplikasi pemandu pariwisata bertujuan untuk membantu wisatawan dalam memperoleh informasi serta fasilitas yang terdapat dalam tempat wisata. Pada penelitian ini dibangun suatu aplikasi pemandu pariwisata dengan system berbasis mobile website dengan menggunakan metode tahap penelitian *Flowchart*. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan berupa pemandu pariwisata berbasis mobile website yang dapat memberikan informasi kepada wisatawan berupa informasi fasilitas, tempat, lokasi, serta memberikan keterangan tempat wisata lengkap dengan denah wisata.

Kata Kunci: Mobile Website, Pemandu Pariwisata, Wisata

PENDAHULUAN

Pada perkembangan teknologi yang sangat cepat sekarang ini dapat membawa kita untuk hidup dengan tak lepas dari teknologi informasi itu sendiri. Hal tersebut juga merupakan tujuan dari penggunaan teknologi informasi yaitu efektifitas, efisiensi, dan keoptimalan yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi yang diperlukan. Seiring dalam perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi ini juga semakin membantu dan memudahkan manusia dalam berbagai sektor kehidupan, contohnya toko online dimana memudahkan kita berbelanja tanpa harus ke tokonya langsung, media sosial sebagai saran komunikasi, dan masih banyak yang lain. Peranan teknologi informasi dan komunikasi banyak sekali sektor kehidupan manusia yang semakin terbantu dengan adanya

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satunya sektor pariwisata, peranan teknologi informasi dan komunikasi dalam sektor pariwisata cukup besar dan penting, karena dengan adanya teknologi memudahkan para wisatawan untuk mengetahui lebih muda tentang tempat-tempat wisata yang ada sekalipun di daerah terpencil.

Teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya memudahkan para wisatawan untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang ada tetapi juga dalam perencanaan dan perjalanan liburan, contohnya seperti pemesanan tiket perjalanan, pemesanan hotel, pemilihan tempat wisata, bertransaksi, dan lain-lain. Hal-hal tersebut dapat dilakukan dengan sangat mudah dan cepat, hanya dengan mengoperasikan gadget wisatawan bisa mendapatkan informasi yang cepat, tepat, akurat dan mudah. Kemudahan seperti ini akan membuat

wisatawan puas dan senang, tentunya juga akan menimbulkan rasa ingin kembali lagi untuk berlibur. Selain bermanfaat bagi para wisatawan juga memberikan manfaat bagi para pengusaha dibidang pariwisata untuk mempromosikan jasa ataupun produknya. Pariwisata merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan obyek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang berkait di bidang tersebut. Sedangkan berwisata merupakan kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan seseorang yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.

Pariwisata Menurut Gubernur Nusa Tenggara Timur merupakan kekuatan utama dalam penggerak pembangunan Nusa Tenggara Timur. Membangun pariwisata adalah membangun peradaban. Dengan membangun pariwisata di NTT, berarti kita mewujudkan kualitas hidup atau *quality of life* masyarakat NTT. Dengan membangun pariwisata, masyarakat NTT harus mengenal, mempraktikkan standar kualitas hidup modern saat ini. Selain itu, masyarakat juga harus paham jiwa hospitalitas dengan standar global dalam mengelolah lingkungan yang asri dan sehat, serta pola hidup yang teratur dan disiplin. Jadi, lambat laun pengelola dan pengembangan pariwisata bisa mengubah pola hidup dan peradaban tanpa kehilangan kekhasan masing-masing budaya.

Teknologi canggih yang sudah tersedia seperti pencarian dan pemanfaatan peta pada website mengenai wisata memang ada, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan baik dalam menemukan tempat atau lokasi tempat wisata dan wisatawan masih kesulitan dalam mengetahui fasilitas apa saja yang terdapat pada tempat wisata tersebut. Seperti apakah dalam tempat wisata tersebut terdapat penginapan, hotel, *caffè*, tempat bersantai, tempat buang air, ataupun tempat-tempat tersebut aman atau tidak untuk para wisatawan, dan sering terjadi tidak kesamaan antara lokasi dengan titik petunjuk pada peta

dan memberikan informasi apa saja yang harus dilakukan para wisatawan ditempat wisata tersebut. Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan mempunyai peranan yang sangat penting. Penggunaan website yang bergerak saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat dan sangat tepat untuk menjadi media pengimplementasian pemandu pariwisata didalamnya. Dalam penelitian ini maka diperlukan hasil penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu merupakan referensi bagi peneliti untuk penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti yaitu oleh Anam, yang dibuat tahun 2014 yang berjudul aplikasi pemandu wisata Batam berbasis android. Penelitian ini menjelaskan bagaimana memberikan informasi serta mensosialisasikan lokasi pariwisata di Kota Batam, bagaimana selama ini informasi yang ada masih manual. Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi pemandu wisata Batam berbasis android yang dapat membantu wisatawan untuk mengetahui lokasi wisata yang ada di Kota Batam. Pradipta, yang dibuat tahun 2016 yang berjudul pembangunan aplikasi pemandu wisata di Bali menggunakan *Google Maps Api* berbasis web. Menjelaskan tentang bagaimana menampilkan peta dengan mengakses koordinat longitude dan latitude yang dapat memberikan informasi tempat wisata dan dapat menampilkan tampilan *Driving Direction*, dapat menampilkan rute jalan, menampilkan arah yang dilengkapi perkiraan jarak dan waktu tempuh yang akan dilewati oleh pengguna. Swara, yang dibuat tahun 2017 yang berjudul perancangan aplikasi *Tour Guide* pariwisata di Kota Padang berbasis android. Menjelaskan bagaimana dapat menampilkan informasi kuliner dan penginapan yang ada di Kota Padang dan rute menuju lokasi tersebut. menggunakan media suara sebagai informasi wisata dan juga menggunakan tiga bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa Minang. Dengan menggunakan metode *Travelling Salesmen Problem*.

Melalui masalah dan beberapa referensi penelitian terdahulu maka penulis mencoba

membangun aplikasi mobile website yang dapat diakses dengan menggunakan berbagai macam perangkat atau platform dalam pembuatannya. Adapun beberapa uraian di atas, maka penulis dapat membangun sebuah aplikasi pemandu pariwisata di Kota Kupang yang berbasis mobile website yang nantinya aplikasi ini dapat memberikan informasi mengenai peta letak obyek wisata yang ada di Kota Kupang serta memberikan informasi seperti fasilitas dalam wisata, jarak tempuh ke tempat wisata, dan memberikan informasi mengenai apa yang ada dalam tempat wisata tersebut. Aplikasi ini juga dapat mengkategorikan wisata seperti wisata religi, wisata budaya, wisata buatan, wisata kuliner, dan wisata alam.

LANDASAN TEORI

Aplikasi menurut [1] adalah penguasaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*. Aplikasi berasal dari kata “*application*” yang artinya penerapan lamaran penggunaan aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri. Jadi aplikasi merupakan sebuah transformasi dari sebuah permasalahan atau pekerjaan berupa hal yang sulit difahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna. Sehingga dengan adanya aplikasi, sebuah permasalahan akan terbantu lebih cepat dan tepat. Aplikasi memiliki banyak jenis. Diantaranya aplikasi desktop yang beroperasi secara offline dan aplikasi web yang beroperasi secara online. Aplikasi web merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi browser untuk menjalankan aplikasi dan diakses melalui jaringan komputer.

Pemandu wisata menurut [2] adalah seseorang yang menerangkan, menjelaskan, serta memberi petunjuk kepada wisatawan tentang segala sesuatu yang akan dilihat, disaksikan oleh wisatawan, pada saat berkunjung ke suatu objek, tempat atau daerah tertentu. Pengertian lain yang dijelaskan oleh Linda [3] bahwa pemandu wisata disebut juga pramuwisata atau *tour guide* seorang yang memberi penjelasan serta petunjuk kepada wisatawan dan *traveller* lainnya tentang segala sesuatu yang akan dilihat dan disaksikan pada saat berkunjung ke suatu objek, tempat atau daerah wisata tertentu [4] menjelaskan bahwa pramuwisata adalah seseorang yang mengarahkan sebuah *tour*, yang merupakan kunci utamayang akan membawa wisatawan mendapatkan pengalaman pengalaman selama *tour*, dapat memimpin wisatawan dan memberikan informasi tentang segala sesuatu yang memiliki daya tarik bagi wisatawan, dan pramuwisata adalah profesi, oleh karena itu untuk menjadi seorang pramuwisata dan melakukan kegiatannya seorang pramuwisata harus melalui proses pendidikan, mendapat legalitas dan mendapat imbalan atas pekerjaannya. Berdasarkan pemaparan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa pemandu wisata adalah setiap orang yang memimpin kelompok yang terorganisir untuk jangka waktu singkat maupun jangka waktu panjang, yang memberikan bimbingan, penerangan dan petunjuk obyek wisata serta membantu segala sesuatu yang di perlukan wisatawan, dan memberikan penjelasan serta petunjuk kepada wisatawan tentang segala sesuatu yang hendak dilihat dan disaksikan pada saat berkunjung ke suatu objek, tempat atau daerah wisata tertentu.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah penulisan yang difokuskan pada bagaimana penelitian dilaksanakan agar tujuan atau masalah penelitian dapat dijawab. Metode yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah metode penulisan dan metode perancangan program yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan sehingga memperoleh data yang lengkap dan lebih akurat.

2. Observasi

Observasi yang akan dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek wisata terkait masalah pemanduan wisata di Kota Kupang berbasis mobile website.

3. Wawancara

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data bagi keperluan penulisan ini dengan melakukan wawancara secara langsung dengan para pekerja atau pemandu pada beberapa tempat wisata di Kota Kupang.

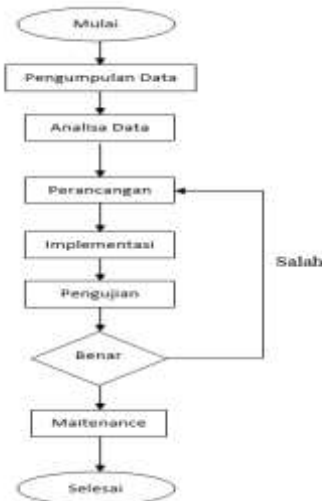
4. Analisis

Metode analisis digunakan untuk menganalisa hasil dari pengumpulan data. Analisis juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penelitian, sehingga dapat dilakukan perumusan rancangan awal untuk pembangunan aplikasi.

Prosedur Penelitian

Didalam prosedur penelitian ini terdapat beberapa tahap yang dilakukan peneliti dalam melakukan pengumpulan data hingga selesai. Penelitian ini digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian ini agar hasil yang dicapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut *Flowchart* tahap penelitian :

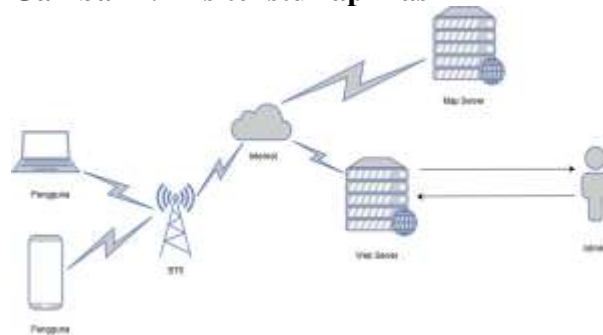
Gambar 1. Prosedur Penelitian



Perspektif Produk

Aplikasi Pemandu Pariwisata Berbasis Mobile Website adalah sebuah *website* yang dapat mempermudah pengguna atau wisatawan dalam mencari dan menemukan lokasi-lokasi tempat wisata dengan menggunakan *smartphone* atau komputer. Sistem ini menyajikan informasi lokasi wisata seperti wisata kuliner, wisata alam, dan wisata religi beserta peta untuk menunjukkan lokasi tempat wisata tersebut. Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, Javascript dan database SQL.

Gambar 2. Arsitektur aplikasi



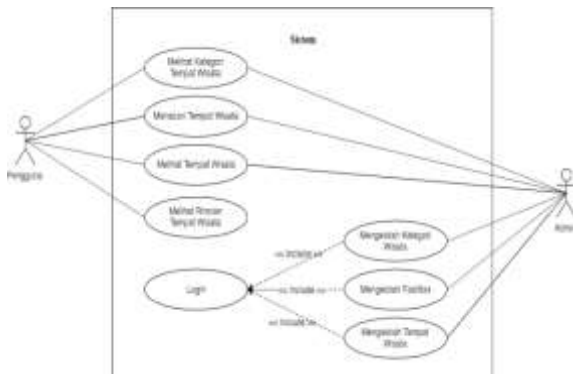
Kebutuhan Fungsionalitas

1. use case diagram

Use case diagram adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem. Pada *use case* aplikasi ini, pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara langsung sedangkan administrator harus melakukan

login sebelum berinteraksi atau mengelola data yang ada pada sistem.

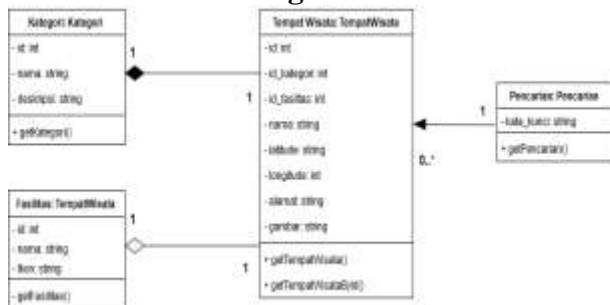
Gambar 3. Use case diagram



2. Class Diagram diagram

Class diagram adalah model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class. Class diagram mirip ER-Diagram pada perancangan database, bedanya pada ER-diagram tidak terdapat operasi/methode tapi hanya atribut. Class terdiri dari nama kelas, atribut dan operasi/methode

Gambar 4. Class diagram



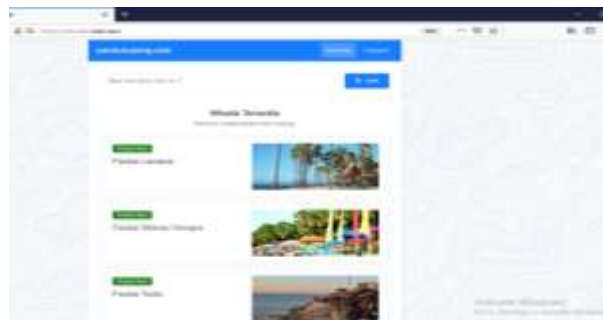
HASIL DAN PEMBAHASAN Implementasi Sistem

Untuk menjalankan sistem ini dibutuhkan perangkat computer atau smartphone dengan akses internet, untuk mengakses website bisa menggunakan browser Mozila, Google Chrome atau Internet Explorer

Tampilan halaman beranda

Beranda merupakan tampilan awal ketika website diakses. Beranda memiliki beberapa fitur dan beberapa fasilitas tersedia.

Gambar 5. Tampilan beranda

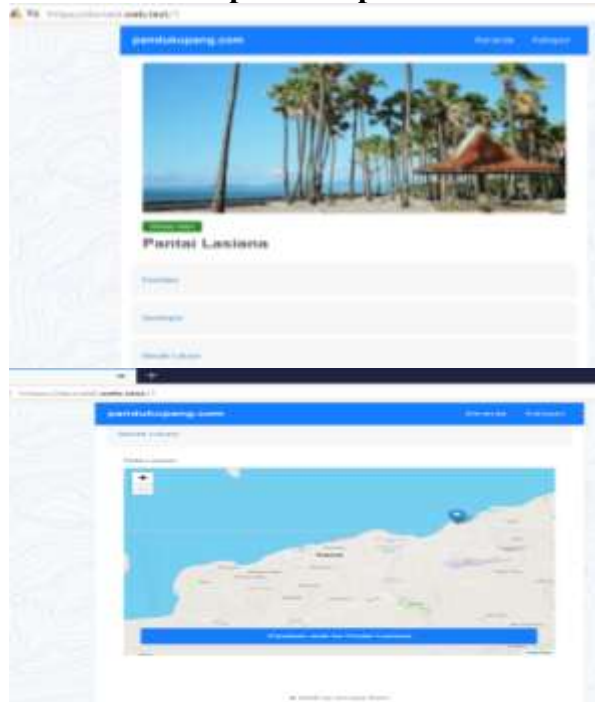


Tampilan halaman beranda ini adalah tempat user/pengguna mengakses beberapa tempat wisata yang sudah ditampilkan pada halaman beranda, pengguna juga dapat menggunakan fitur pencarian wisata dan pada halaman beranda terdapat menu kategori untuk memilih wisata berdasarkan kategori yang diinginkan.

Menu tampilan tempat wisata

Menu yang menampilkan informasi tempat wisata yang telah dipilih atau yang ingin dikunjungi. Informasi tempat wisata yang dapat diperoleh seperti fasilitas tempat wisata, deskripsi tempat wisata, denah tempat wisata, dan peta lokasi wisata.

Gambar 6. Tampilan tempat wisata



PENUTUP Kesimpulan

Kelebihan Sistem Memiliki tampilan yang responsive sehingga nyaman diakses pada

berbagai perangkat mobile dan gadget pengguna dan Kurang lengkapnya fitur pada Maps yang dapat menunjukkan jalan ke tempat lokasi secara *real time* dan tidak dapat memanfaatkan layanan-layanan Virtual Reality 3D agar denah panduan pariwisata terlihat lebih realistis. Adapun tujuan lain yang dapat diperoleh antara lain :

1. Website ini dapat menjalankan fungsi sebagai pemandu pariwisata di Kota Kupang berbasis mobile website yang dapat mempermudah para pemandu wisata dalam menunjukkan/memandu wisatawan tanpa harus melakukannya secara langsung. Cukup dengan perangkat mobile dan konektivitas internet para pemandu wisata dapat memberikan arahan/petunjuk kepada wisatawan.
2. Wisatawan juga dapat dengan mudah memperoleh informasi tempat wisata tanpa harus menggunakan jasa perantara pemandu.
3. Dengan mengakses website ini wisatawan dapat mengetahui tempat wisata secara lebih lengkap seperti mengetahui lokasi tempat wisata, sejarah atau rincian tempat wisata, fasilitas wisata yang dapat digunakan, dan terdapat denah tempat wisata yang dapat mengarahkan/ menuntun para wisatawan menuju lokasi yang telah dipilih.

Saran

Saran yang perlu dikembangkan dalam layanan ini meliputi :

1. Penambahan fitur navigasi *real-time* pada maps lokasi dan denah lokasi wisata agar lebih mempermudah wisatawan dalam melakukan perjalanan menuju lokasi yang ingin dikunjungi.
2. Dapat memanfaatkan layanan-layanan seperti Virtual Reality 3D agar denah panduan pariwisata terlihat lebih realistis.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Hartono J.2005. Pengenalan Komputer: Dasar Ilmu Komputer,Pemrograman, Sistem Informasi dan Inteligensi Buatan.Yogyakarta (ID) : Andi

- [2] Udoyono B. 2008. Sukses Menjadi Pramuwisata Profesional. Jakarta(ID): Kasain Blanc.
- [3] Irawati L. 2013. Pelaksanaan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Pemandu Wisata untuk Meningkatkan Kompetensi Pemandu Wisata di Dewan Pimpinan Daerah Himpunan Pramuwisata Indonesia (DPD HPI) Yogyakarta. [Skripsi].[Diunduh 2019 Desember 16]. Yogyakarta(ID): Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia pada : <http://eprints.uny.ac.id/26957/1/Linda%20Irawati.pdf>
- [4] Anam M.K. 2014. Aplikasi Pemandu Wisata Batam Berbasis Android.[Skripsi].[Diunduh 2019 Des 16]. Batam(ID): Politeknik Negeri Batam. Tersedia pada :<https://repository.polibatam.ac.id/view?id=414>