

Perancangan Aplikasi “*Smart Traveller*” Untuk Membantu Para Turis Mencari Tempat Tujuan Wisata

Sumarno¹, Muita Subani², V.H. Valentino³, Arman Syah Putra⁴

¹²AMIK Al Muslim, ³Universitas Indraprasta PGRI, ⁴STMIK Insan Pembangunan

¹²AMIK Al Muslim Jl. Raya Setu, Kp. Bahagia, Bekasi, Jawa Barat 17510

³Universitas Indraprasta PGRI Jl. Nangka Raya No.58 C Jagakarsa, Jakarta 12530

⁴STMIK Insan Pembangunan Jl. Raya Serang No.Km. 10, Tangerang, Banten 15810
sumakeris18@gmail.com¹, dita2hu@yahoo.com², valentino_na70@yahoo.com³,
armansp892@gmail.com⁴

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah sulitnya pencarian tempat wisata oleh para turis yang berkunjung di suatu wilayah, wilayah yang mempunyai beberapa tempat wisata belum tentu bisa mempromosikan wisata di daerah nya, dengan promosi yang kurang maka tingkat pengunjung akan rendah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah waterfall, dengan metode waterfall maka penelitian yang dilakukan akan mempunyai alur yang tepat dalam memenuhi tahapan penelitian yang akan digunakan dalam memecahkan masalah yang di teliti. Tujuan penelitian ini adalah pembuatan aplikasi yang akan membantu para turis dalam melakukan perjalanan wisata. Dengan pembuatan aplikasi yang membantu akan mempermudah dalam pencarian tempat wisata di suatu wilayah, dengan kemudahan yang di dapatkan maka diharapkan akan meningkatkan wisatawan yang berkunjung.

Kata Kunci : Aplikasi, Turis, Tempat Wisata, Sistem.

Abstract

The background of this research is the difficulty of searching for tourist attractions by tourists visiting an area, an area that has several tourist attractions may not necessarily promote tourism in its area, with less promotion then the level of visitors will be low. The method used in this study is the waterfall, with the waterfall method, the research conducted will have the right flow in meeting the stages of the research that will be used in solving the problem in detail. The purpose of this study is the making of applications that will help tourists in making tourist trips. By making applications that help will facilitate the search for tourist attractions in an area, with the ease in getting the most expected to increase tourists visiting.

Keywords: Application, Tourist, Tourist Attraction, System.

1. PENDAHULUAN

Salah satu masalah dari pariwisata Indonesia adalah kurangnya promosi ke seluruh dunia, Indonesia yang mempunyai banyak sekali tempat wisata di hampir setiap daerahnya, dengan promosi yang terus

menerus dan dilakukan dengan sesering mungkin, dengan banyaknya turis yang masuk ke Indonesia banyak masalah yang di hadapi, namun dengan pemecahan masalah yang sudah dicegah oleh pemerintah suatu daerah,

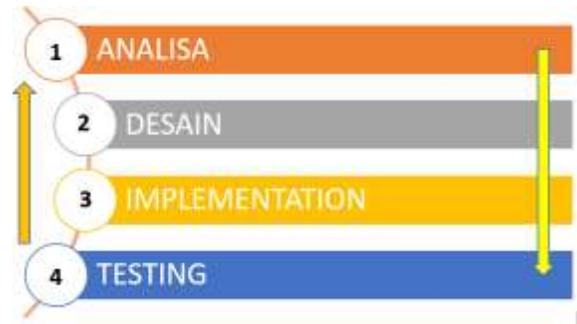
Sistem yang digunakan pada saat ini hanya ada sebuah sistem website yang hanya menunjukkan tempat wisata di sebuah wilayah dan kurang detail dari informasi yang bisa didapatkan para turis yang ingin mengetahui lebih banyak lagi informasi tentang tempat wisata di suatu wilayah (Putra, 2019).

Salah satu masalah yang sering terjadi dalam dunia pariwisata adalah para turis belum mengetahui tempat wisata di suatu negara, bahkan belum mengetahui tempat tempat apa saja wisata yang dapat dikunjungi, dari permasalahan ini penulis mengangkat pemecahan masalah yang akan diusulkan untuk membantu para turis mencari tempat wisata di suatu wilayah (Putra, 2019).

Pada penelitian ini penulis mengangkat masalah pencarian tempat wisata di suatu daerah yang masih sulit diketahui para turis yang berkunjung di suatu wilayah, dengan kemudahan pencarian tempat wisata maka akan memudahkan promosi suatu tempat wisata, kota yang pintar banyak menggunakan sistem yang membantu masyarakat nya (Rahayu, 2019).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang di pilih pada penelitian ini adalah metode waterfall (Arman Syah Putra, 2020), dengan 4 bagian yang ada di metode tersebut maka akan membantu penelitian ini dapat terlaksana, dengan metode ini maka memberikan penjelasan dengan mudah, metode ini dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini :



Gambar 3.1 Metode yang digunakan pada Penelitian ini

Dengan gambar di atas maka akan didapat kan 4 topik yang akan dijelaskan di bawah ini:

1. Analisa
Dalam sebuah penelitian penentuan masalah adalah hal yang paling penting, jika sudah menemukan masalah bisa di buat solusi dari masalah yang terjadi, dengan menggunakan analisa yang akurat maka penentuan solusi masalah akan bisa tercipta dengan cepat dan mudah, analisa dari masalah penelitian ini adalah pencarian tempat wisata yang bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun.
2. Desain
Setelah menemukan solusi dari masalah yang diteliti maka dibuatlah desain dari solusi yang ingin dibuat, di rancang dari awal sampai akhir dari sebuah sistem yang ingin diciptakan, karena blue print dari penelitian ada di bagian desain.
3. Implementasi
Setelah sistem dibuat maka sistem tersebut akan di implementasikan ditempat yang sudah menjadi awal permasalahannya, dengan penerapan maka akan mengetahui sistem itu bekerja sesuai dengan permintaan awal dan dapat memecahkan masalah yang diangkat.
4. Testing
Bagian ini adalah bagian terakhir dari penelitian ini, dengan mengadakan pengujian maka akan mengetahui sistem itu bekerja dengan sempurna, dengan

mengetahui kelemahan dan kelebihan maka sistem bisa di sempurnakan jika mengalami kekurangan, sedikit kesalahan bisa mengakibatkan kerusakan yang besar.

Dengan selesainya semua tahapan yang dilakukan maka semua masalah diharapkan akan selesai dan bisa bekerja dengan semaksimal mungkin.

3. LANDASAN TEORI

Aplikasi smart travel guide adalah aplikasi yang dapat memudahkan para travel untuk mencari lokasi wisata dimana mereka akan berwisata hanya dengan menggunakan smartphone maka mereka dapat dengan mudah menemukan detail objek wisata, gambar dan videonya secara akurat. Dan respon yang diberikan pada aplikasi ini secara otomatis akan memuat posisi baru ketika pengguna berpindah lokasi dan mengirimkannya kepada server saat itu juga. Sistem pariwisata cerdas ini berhubungan dengan big data dalam pengembangannya dimana big data tersebut akan menyimpan data-data penting pengguna yang akan berwisata dari sebelum, selama, dan setelah perjalanan. Sistem ini juga menyediakan beberapa fitur yaitu rekomendasi perjalanan, informasi tempat wisata, dan layanan pemandu wisata dengan audio cerdas didalamnya (Tukadi, Arief, & Rosyadi, 2020).

Aplikasi To-Tour merupakan jawaban dari permasalahan travel di Indonesia. Aplikasi ini dapat membantu pada wisatawan untuk menentukan dimana mereka akan melakukan perjalanan, hotel tempat menginap, transportasi apa saja yang harus digunakan selama perjalanan, pemandu wisata yang akan memandu selama perjalanan, tempat membeli souvenir dan barang belanjaan untuk dijadikan oleh-oleh dan masih banyak fitur lainnya yang tersedia pada aplikasi To-Tour. Karena pertumbuhan

populasi di daerah perkotaan terutama di ibu kota di negara-negara berkembang, penggunaan kendaraan bermotor meningkat, menyebabkan banyak masalah seperti kemacetan, kebisingan polusi, waktu perjalanan yang lama, biaya perjalanan yang tinggi dan lebih banyak efek samping. Sementara itu, menggunakan Sistem Transportasi Inteligent yang terdiri dari dua bagian termasuk sektor swasta dan sektor publik dengan memprediksi waktu perjalanan yang dinamis, dapat membantu para pelancong untuk mengetahui informasi lalu lintas terbaru. Berbagai lembaga pariwisata dari berbagai negara di dunia telah melakukan pekerjaan penelitian dan mengimplementasikan aplikasi pariwisata dalam berbagai bentuk. Dalam penelitian *Smart Travel Guide: Application for Android Mobile*, para peneliti telah mengusulkan penggunaan aplikasi berbasis android untuk memberikan informasi yang tepat waktu bagi wisatawan dan lembaga pariwisata kapan pun dibutuhkan (Dhamarsa, Safrizal, Arman, & Suyanto, 2019).

Teknologi penghancuran bersama dengan aplikasi berbasis web telah digunakan untuk mengumpulkan dan memanipulasi informasi yang diminta seperti cuaca dan lokasi geografis turis saat ini, peta, dan jarak antar kota. Aplikasi seluler "*Smart City Traveler*" yang akan membantu bepergian di wilayah tertentu. Aplikasi ini pada dasarnya untuk pendatang baru di kota atau tempat mana pun. Melalui aplikasi ini, kami akan memberikan informasi tentang tempat itu. Tidak hanya informasi tetapi juga tempat-tempat terkenal dari daerah-daerah itu, jarak daerah-daerah tersebut dari lokasi tertentu, kekhususan tentang tempat-tempat itu. Sepanjang dengan tempat yang terkenal, aplikasi ini akan menunjukkan lokasi terdekat juga. Aplikasi seperti Smart City Traveler menghemat waktu berharga pengguna dan mengarah ke keputusan yang lebih cepat seperti peta kertas, buku panduan,

buklet telah digantikan oleh aplikasi mobile yang interaktif dan menakjubkan untuk perjalanan dan industri pariwisata yang datang bersama dengan berbagai fungsi (Putra, 2019).

Aplikasi yang secara otomatis menentukan rute perjalanan dan rencana bagi pengguna. dengan menggunakan sistem untuk membantu dalam pengambilan keputusan, sistem mempertimbangkan data GPS secara real time dan menghitung jarak berdasarkan lintang dan bujur tempat, dari lokasi pengguna saat ini. Aplikasi seperti Smart City Traveler menghemat waktu berharga pengguna dan mengarah ke keputusan yang lebih cepat. Aplikasi perjalanan berbasis lokasi yang digunakan untuk navigasi dan perutean. Aplikasi ini semakin populer di seluruh dunia karena potensinya yang sangat besar. The Extended Unified theory tentang penerimaan dan penggunaan teknologi (UTAUT2) adalah diterapkan sebagai dasar penelitian ini Metodologi - Data dikumpulkan dari 284 pelancong di India menggunakan terstruktur daftar pertanyaan. Data dianalisis dengan menggunakan pendekatan Partial Least Square. Temuan ini menunjukkan bahwa jika kegunaan yang dirasakan dari teknologi lebih, maka niat pengguna untuk menggunakan aplikasi pemetaan saat bepergian lebih besar, direkomendasikan bahwa perancang aplikasi harus mengembangkan aplikasi yang lebih menghibur, menyenangkan dan mudah digunakan sehingga dapat memenuhi motif hedonis para pengguna. Dalam proyek Vienna-ROH kelayakan teknis yang terintegrasi dan antar moda sistem informasi perjalanan terbukti (Putra, 2019).

Demonstrasi telah memicu pertimbangan untuk transfer bertahap ke dalam operasi dan penelitian lebih lanjut. Verkehrsverbund Ost-Region berencana untuk memperluas layanan perencanaan rute antar modalnya dengan

modul layanan berbasis suara. Sistem informasi perjalanan antar moda di wilayah Wina. Studi memperkirakan potensi tinggi dari para pelancong yang bersedia menggunakan sarana transportasi alternatif jika disediakan dengan pelancong antar moda informasi dan memiliki kelebihan waktu tempuh. Teknologi digital dan akses komputer di mana-mana menawarkan kesempatan untuk membuat buku harian online. Percobaan sedang berlangsung untuk penerapan buku harian online yang mendukung aktivitas individu dan menangkap peristiwa insidental dalam hidup mereka, misalnya ketika mereka keluar berjalan atau bersepeda. Dapat mengungkapkan dimensi baru dalam pengalaman hidup kita sehari-hari serta mendapatkan proses pembelajaran yang baru, dan juga berkemungkinan untuk belajar dari banyak orang yang terhubung. Smart Travel Planner (STP) dan databasenya dapat digunakan untuk menerapkan kebijakan transportasi perkotaan yang berkelanjutan secara lebih efisien. STP akan memberikan saran yang andal untuk perencanaan perjalanan yang optimal, sesuai dengan: kondisi lalu lintas aktual, kecelakaan jalan, pekerjaan jalan, polusi udara yang diamati - dengan mempertimbangkan juga keadaan pribadi.

Aplikasi ini memungkinkan panduan perjalanan untuk mencocokkan keinginan pengguna. Pada setiap momen perjalanan wisata, pemandu menyesuaikan minat situs dengan sejarah wisata. Selain itu, pengguna dapat menentukan perilakunya yang disukai. Lebih jauh lagi, panduan ini tidak pernah ketinggalan zaman karena data secara terus-menerus diperbarui dari beberapa sumber (Dhamarsa, Safrizal, Arman, & Suyanto, 2019). Aplikasi ini menunjukkan bagaimana perangkat seluler yang terhubung dan informasi publik dapat dikorelasikan untuk menghasilkan layanan baru dan inovatif bagi pengguna. Urban Bus Navigator adalah

sistem navigasi untuk penumpang bus yang memiliki kemampuan untuk secara mulus menghubungkan penumpang bus dengan infrastruktur bus umum dunia nyata. UBN mengandalkan sistem distributor iot yang terdiri dari sistem komputasi bus tertanam, infrastruktur komputasi backend, dan aplikasi ponsel pintar untuk mendeteksi keberadaan penumpang di dalam bus dan menyediakan waktu nyata terus menerus navigasi selama perjalanan bus yang lengkap (Putra & Harco , 2018).

Dalam sistem tiket bus ini untuk transportasi umum menggunakan sistem kode QR kami sebenarnya mencoba membuat tiket bus proses dalam metropolitan dan transportasi umum sebagai cara mudah dengan sistem kode QR. Proyek ini bekerja pada platform aplikasi android dasar. Pengguna akan terdaftar melalui aplikasi secara online. Setelah itu pengguna terdaftar dengan sistem (Rahayu, 2019). Ini membantu penumpang untuk menandai tempat naik dan tujuan aplikasi dan periksa ketersediaan bus di rute itu pada waktu tertentu. Sebelum pergi memesan tiket kita harus menambahkan jumlahnya ke dompet dari rekening bank untuk bepergian. Setelah naik ke dalam bus. Tiket akan dihasilkan dengan memindai kode QR dari konduktor di bus. Yang mengurangi jumlah dari dompet dan memberikan pesan detail tiket . Aplikasi mobilitas akan dimungkinkan. Secara khusus, mengusulkan Sistem Rekomendasi Mobilitas untuk ITS yang membantu pengemudi dalam kebutuhan mobilitas mereka, dengan menyediakan proposal rute pintu-ke-pintu yang efisien, sesuai dengan preferensi pengguna, dan termasuk identifikasi tempat parkir yang cocok, baik di Garasi Parkir atau di jalan. Memang kami jugapertimbangkan fase meninggalkan kendaraan di suatu tempat (fase yang biasanya diabaikan di sebagian besar solusi perutean)dan mencapai tujuan dengan moda transportasi yang berbeda, termasuk berjalan

atau angkutan massal, dengan demikian menjadi multimodal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari masalah yang diangkat dalam penelitian ini usulan dari pemecahan masalah ada di penjelasan di bawah ini dengan lengkap, dengan aplikasi yang dibuat maka akan menjadi solusi dari usulan yang buat, adapun usulan sistem dari pemecahan masalah ini bisa di lihat di bawah ini:



Gambar 4.1 Sistem yang diusulkan

Gambar diatas adalah gambar sistem dari para turis yang ingin mengetahui tempat wisata, turis menggunakan aplikasi hingga mendapatkan informasi tentang tempat wisata yang di cari.

Pada gambar di bawah ini adalah gambaran pencarian data tempat wisata dari puncak data hingga akhir data, dari pencarian di seluruh Indonesia hingga ke pedesaan, gambar tersebut bisa di lihat di bawah ini:



Gambar 4.2 Tempat pengambilan data dari wilayah terbesar hingga wilayah terkecil

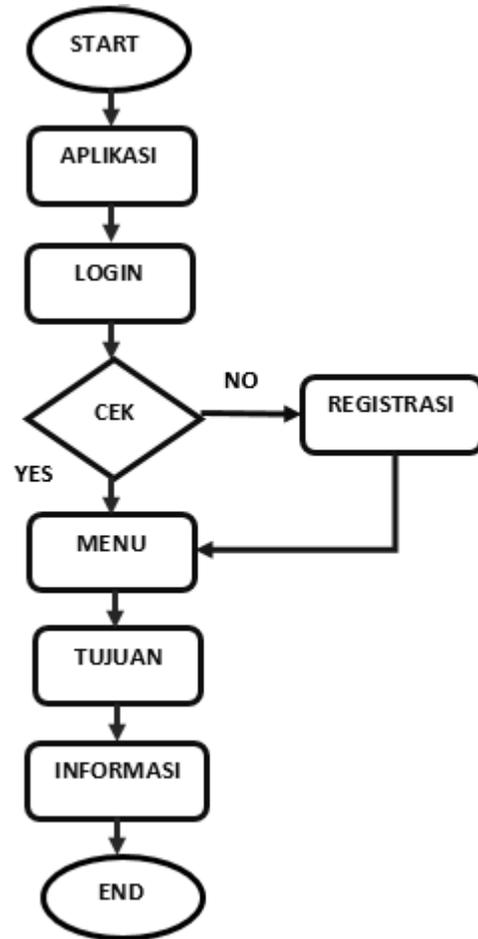
Dari gambar 4.2 diatas akan dijelaskan di bawah ini:

1. Indonesia

Indonesia adalah negara besar, negara hebat yang terletak di zambrut katulistiwa, yang mempunyai kurang lebih dari 250 juta jiwa penduduk nya, bangsa yang mempunyai julukan macan asia, yang mempunyai banyak tujuan wisata, dengan promosi yang baik maka diperlukan aplikasi yang bisa membantu promosi tersebut.

2. Propinsi
Jumlah propinsi di Indonesia adalah 34 propinsi, dari sabang hingga merauke, di setiap propinsi mempunyai banyak sekali tempat wisata yang bisa di promosikan ke dunia.
3. Kecamatan
Terdapat 7094 kecamatan di seluruh Indonesia, dengan kecamatan sebanyak ini mempunyai tempat wisata yang menjual akan bisa membantu mempromosikan daerah meraka.
4. Kelurahan
Terdapat 8490 yang wilayah nya lebih kecil dari kecamatan, dengan kecamatan sebanyak ini bisa mendapatkan data wisata sebanyak 1000 lebih tempat wisata.
5. Desa
Wilayah terkeci; dari sebuah negara adalah sebuah desa, di Indonesia terdapat 74957 desa, dengan desa sebanyak ini akan bisa mempunyai data tempat pariwisata sebanyak 100.000 tempat wisata, jika 1 desa mempunyai 2 tempat wisata maka Indonesia mempunyai banyak sekali tempat wisata yang bisa di promosikan agar turis bisa berkunjung ke negara Indonesia.

Gambar di bawah ini adalah gambar flowchart dari sistem yang dibuat, dari awal sistem di buat hingga sistem ini berakhir, adapun flowchat nya bisa di ihat di bawah ini:



Gambar 4.3 Gambar Flowchat sistem

Dari gambaran flowchart di atas maka akan di buat tampilan dari sistem nya, gambaran dari tampilannya adalah sebagai berikut di bawah ini:



Gambar 4.4 Tampilan Menu Registrasi



Gambar 4.6 Tampilan Menu Pemilihan Tempat Wisata Berdasarkan Nama Wilayah



Gambar 4.5 Tampilan Menu Home



Gambar 4.7 Tampilan Menu Pencarian Tempat Wisata



Gambar 4.8 Tampilan Menu Hasil Pencarian Berdasarkan Nama Tempat Wisata

5. KESIMPULAN

Penelitian ini ingin membantu para turis mengetahui tempat wisata dengan menggunakan sebuah aplikasi tanpa harus datang dan melihat langsung, dengan melihat review dari pengalaman yang sudah berkunjung maka kesimpulan dari penelitian di atas bisa di lihat penjelasannya dibawah ini:

1. Penggunaan aplikasi “Smart Traveller” akan sangat membantu para turis dalam melakukan pencarian tempat wisata yang masih belum bisa di lihat di dunia luar.
2. Dengan menggunakan aplikasi di android maka akan mempermudah penyebaran aplikasi ke seluruh dunia, karena penggunaan aplikasi android yang lebih banyak di gunakan oleh banyak orang.

Dengan data yang lengkap dan kemudahan mendapatkan data akan membuat semua informasi dapat di akses oleh semua pihak yang membutuhkan, seperti para turis yang sedang berkunjung ke Indonesia yang sedang membutuhkan data untuk mengetahui tempat tempat yang bisa mereka kunjungi selama di

Indonesia, yang bisa membuat mereka merasa nyaman ketika berkunjung ke Indonesia.

Daftar Pustaka

- Rahayu, W. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Pada SMK Citra Dharma Berbasis JAVA. *Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 5, No. 2, Desember 2019, E-ISSN 2623-1700, 85-92.*
- Arman Syah Putra, D. N. (2020). “Examine Relationship of Soft Skills, Hard Skills, Innovation and Performance: the Mediation Effect of Organizational Le. *IJSMS, 27-43.*
- Dhamarsa, P. K., Safrizal, Arman, S. P., & Suyanto. (2019). Perancangan Aplikasi ITBU Career Center Berbasis Website Menggunakan PHP dan MYSQL. *TEKINFO UPI YAI, 1-105.*
- Putra, A. S. (2019). “Smart City : konsep Kota pintar di DKI Jakarta”. *Jurnal TEKINFO, Vol 20, No 2, Hal 1-111, ISSN 1411-3635.*
- Putra, A. S. (2019). “Penggabungan Wilayah Kota Bekasi Dan Kota Tangerang Ke Wilayah Ibu Kota DKI Jakarta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 23 Pasal 32 Tahun 2019 Dapat Membantu Mengwujudkan DKI Jakarta Menjadi Kota Pintar”. *Jurnal IPSIKOM VOL 7 No. 2.*
- Putra, A. S., & Harco, L. W. (2018). Intelligent Traffic Monitoring System (ITMS) for Smart City Based on IoT Monitoring. *Indonesian Association for Pattern Recognition International Conference (INAPR) IEEE, 161-165.*

Tukadi, Arief, R., & Rosyadi, W. A. (2020).
Reservasi Area Parkir Berbasis
Internet Of Things. *JE-Unisla/Vol 5*
No 2 September 2020 / 370, 370-375.