

Perancangan Prototype Aplikasi Review Wisata Berbasis Mobile

Allak Fajar R¹, Dwi Setyawan², Irwandi Refraugati³, Muhammad Dafa C⁴, Ina Sholihah Widiati⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Informatika STMIK Amikom Surakarta

Email : ¹lak.fajar17@gmail.com, ²dwisetyawan102@gmail.com,

³irwandirefraugati@gmail.com, ⁴muhammad.daf@mhs.amikomsolo.ac.id,

⁵inasw@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstract

The number of tourists in Indonesia is certainly very large, as a result the growth of tourist destinations in Indonesia is growing very rapidly, but sometimes tourists don't know enough information about the tourism to be visited, starting from the location of tourist areas, entrance ticket prices, opening and closing hours, information typical culinary delights in the area of the targeted area, and the experiences of other tourists who have visited the area (review). That's why we created an application for reviewing tourist attractions called "Keliling", which aims to make it easier for tourists to receive sufficient information about the tour they are going to. In our opinion, making this application is the best solution to solve the problems faced by tourists, by using this application tourists are expected to have a more memorable and interesting vacation. In addition to the benefits for users, this application is also useful for several actors as well, among others, for tourism managers it can make it easier for them to optimize these attractions, for the government to promote tourism and events in their city, and for culinary and souvenir businesses, they will get promotional media. indirectly.

Keywords: *Tourist Attractions Application Review, Application Design, Keliling App*

Abstraksi

Jumlah wisatawan di Indonesia tentu sangat banyak, sebagai akibatnya pertumbuhan destinasi wisata di Indonesia bertumbuh sangat pesat, tetapi terkadang para wisatawan tidak mengetahui informasi yang cukup perihal wisata yang akan dituju, mulai dari lokasi daerah wisata, harga tiket masuk, jam buka dan tutup, informasi kuliner khas di wilayah suatu daerah yang dituju, dan pengalaman dari wisatawan lain yang sudah berkunjung pada kawasan tersebut (review) . Maka dari itu penulis membuat aplikasi review tempat wisata bernama "Keliling", yang bertujuan untuk memudahkan para wisatawan menerima informasi yang cukup tentang wisata yang akan dituju. Pembuatan aplikasi ini merupakan solusi terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh para wisatawan, dengan menggunakan aplikasi ini para wisatawan diharapkan dapat berlibur dengan lebih berkesan dan menarik. Selain manfaat untuk user, aplikasi ini juga bermanfaat untuk beberapa aktor juga, antara lain bagi pengelola wisata dapat memudahkan mereka untuk mengoptimalkan objek wisata tersebut, bagi pemerintah dapat mempromosikan wisata dan event kota mereka, dan juga bagi pelaku umkm kuliner dan cinderamata mendapat media promosi secara tidak langsung.

Kata Kunci: *Aplikasi Review Tempat Wisata, Desain Aplikasi, Aplikasi Keliling*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Jamun, 2018) . Perkembangan kemajuan teknologi informasi pada saat ini sudah berkembang dengan sangat cepat. Salah satu contoh teknologi informasi yang canggih pada saat ini adalah “Smartphone”. Menurut (Solikin, 2018) “Smartphone merupakan telepon yang memiliki fitur-fitur canggih dengan kemampuan melebihi telepon pada umumnya, hal ini bisa dilihat dengan keberadaan fitur tambahan selain untuk komunikasi, seperti fasilitas pendukung tambahan aplikasi”. Kecanggihan lain yang dimiliki oleh smartphone diantaranya mulai dari spesifikasi, feature, dan perangkat lunak aplikasi yang terus berkembang membuat smartphone semakin terkenal. Smartphone didukung dengan beberapa sistem operasi, antara lain ios, windows phone, android serta yang lainnya.

Menurut (Alvianna et al., 2020), Indonesia memiliki berbagai wilayah dengan potensi daya tarik pariwisata yang dapat menarik wisatawan, negara ini memiliki ribuan bahkan jutaan tempat wisata. Mulai dari wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, wisata belanja, maupun wisata yang lainnya. Dengan banyaknya wilayah tujuan wisata yang ada di Indonesia sayangnya tidak diimbangi dengan pemberian informasi yang cukup untuk wisatawan tentang kawasan tujuan wisata mereka. Minimnya informasi ini membuat banyak wisatawan kebingungan dalam mencari informasi mengenai kawasan wisata tersebut.

Kesulitan wisatawan pada saat mengakses informasi tentang kawasan wisata berkuat pada hal yang hampir sama contohnya, bagaimana fasilitas umum yang terdapat pada sekitar objek wisata tersebut mulai dari fasilitas Penginapan, transportasi umum, tempat parkir, toilet, ramah disabilitas, Keamanan, dll. lalu kuliner khas yang terdapat pada wilayah tersebut, jenis objek wisata yang ada di wilayah tersebut, informasi tiket masuk, jam buka tutup wisata, dan masih banyak hal lainnya yang belum banyak dijelaskan. untuk mencari informasi tentang hal-hal yang sudah disebutkan di

atas tidak jarang wisatawan menghabiskan banyak waktu mereka selama berjam-jam buat mencari informasi tersebut di internet serta banyak dari mereka belum memperoleh jawaban yang memuaskan.

Pencarian informasi obyek wisata menggunakan aplikasi catalog wisata memungkinkan para wisatawan secara *real time* mudah dalam melakukan pencarian informasi tentang wisata (Ginting & Utomo, 2019). Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh (Stefany et al., 2021), hasil evaluasi aplikasi wisata menunjukkan sistem informasi wisata memiliki pengaruh dalam membantu wisatawan mengetahui segala hal berkaitan dengan pariwisata lebih cepat dan mudah. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Putra et al., 2019) aplikasi jelajah wisata memungkinkan para wisatawan pengguna aplikasi untuk posting, like dan berkomentar secara *real time* tentang wisata.

Pada penelitian ini penulis merancang sebuah aplikasi Review Tempat Wisata “Keliling”. Pada aplikasi keliling ini diharapkan Wisatawan (*User*) dapat mengetahui data destinasi di seluruh Indonesia, mulai dari rating tempat wisata, waktu buka, harga tiket masuk, ketersediaan lahan parkir, penginapan, transportasi umum,, toilet, ramah disabilitas, keamanan, dan fasilitas umum lain nya. Yang mana data tersebut diakumulasikan menjadi sebuah data yang dapat digunakan oleh calon pengunjung lainnya. User juga dapat melihat review di suatu tempat wisata dari user atau wisatawan yang pernah berkunjung ke tempat tersebut, serta user dapat menambahkan dokumentasi pada saat mereka berkunjung ke tempat wisata tersebut, user juga dapat mengikuti user lain (saling follow), layaknya media sosial pada umumnya. Sebagai target pengguna, aplikasi “Keliling” ini ditujukan kepada masyarakat umum, khususnya yang akan melakukan berpergian ke suatu objek di kota tertentu.

Perancangan aplikasi “Keliling” ini menggunakan pendekatan *Design Thinking*. *Design Thinking* memungkinkan dalam pengembangan suatu sistem tidak hanya fokus pada yang dirasakan dan dilihat saja, tapi juga pada fokus pada pengalaman pengguna (Sari et al., 2020).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Design Thinking*, dikarenakan aplikasi ini lebih berfokus pada pengguna / manusia beserta dengan kebutuhannya. Dalam hal ini user membutuhkan suatu sistem aplikasi untuk membantu memberikan

informasi mengenai informasi obyek yang dituju secara lebih detail. Metode ini dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*) menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunanya (Nadhif et al., 2021).

Tahap-tahap dalam Design Thinking yaitu (Susanti et al., 2019) :

a. *Empathize*

Proses Empathize yaitu proses melakukan kegiatan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dengan melakukan pengambilan data dengan wawancara dan observasi kebutuhan pengguna.

b. *Define*

Define menggambarkan ide atau pandangan user menjadi dasar produk aplikasi pada tahapan ini termasuk juga membuat list daftar kebutuhan pengguna.

c. *Ideate*

Ideate menggambarkan solusi yang dibutuhkan dengan melakukan evaluasi dan menggabungkan ide kreatif dari masing-masing anggota tim desain.

d. *Prototype*

Proses Prototype mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya menjadi sebuah aplikasi dan produk yang dapat diuji coba.

e. *Test*

Proses Test merupakan uji coba aplikasi yang sudah jadi dengan melakukan percobaan ke pengguna. Berdasarkan pengalaman dari pengguna akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dengan metode yang diambil yaitu *Design Thinking*, maka hasil penelitian yang telah dilakukan adalah :

1. *Emphatize*

- a. User ingin mengetahui segala informasi tempat wisata di suatu kota dari pihak user lain
- b. User ingin mengetahui fasilitas umum yang diberikan oleh suatu objek wisata
- c. User ingin membuat catatan tentang tempat mana saja yang akan dituju sebelum melakukan perjalanan.
- d. User ingin mencurahkan keluhan kepada suatu obyek wisata, tetapi kurang ada wadah yang user-friendly untuk menyampaikan keluhannya.
- e. Pemerintah Daerah sekaligus pengelola wisata ingin menunjukkan kekayaan wisata di daerahnya, agar para user individu dapat mengetahui bermacam-macam obyek wisata baik yang terkenal, maupun kurang populer.

2. *Define*

Setelah mengetahui keluhan keluhan yang dialami oleh user, maka dapat didefinisikan dan menggambarkan sebuah ide aplikasi yang akan dibuat. Aplikasi tersebut rencananya akan berupa Aplikasi untuk review objek dan tempat wisata.

3. *Ideate*

Setelah dikumpulkan beberapa solusi, dari masalah masalah yang dialami oleh user di atas, antara lain:

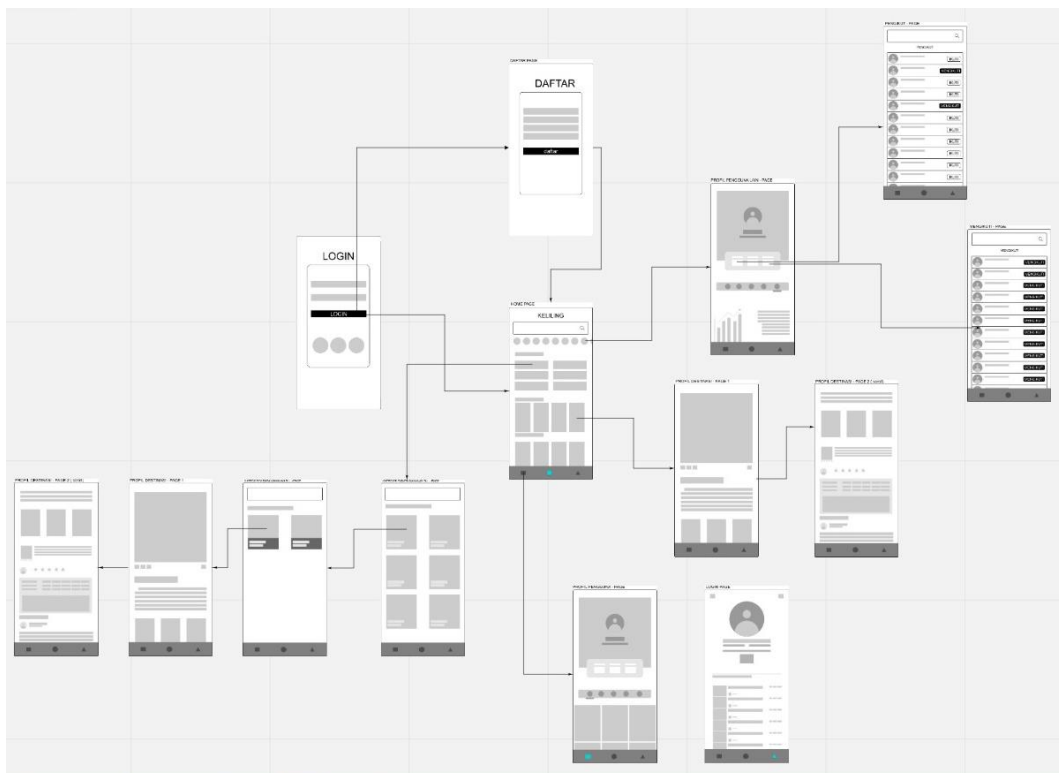
- a. Solusi yang pertama adalah user diberikan informasi yang cukup mengenai informasi tempat wisata di suatu kota dari pihak user lain / user yang pernah berkunjung ke tempat wisata tersebut. Mulai dari informasi Fasilitas umum, kuliner khas di daerah tersebut, referensi tempat wisata terbaik, terdekat, dan lain sebagainya
- b. Solusi berikutnya dengan memberikan suatu wadah yang dapat digunakan untuk mencurahkan keluhan pada suatu objek wisata dengan tampilan yang *user-friendly*.

4. *Prototype*

Berikut merupakan wireframe dan prototype dari Aplikasi yang dinamai "Keliling".



Gambar 1. Wireframe Aplikasi Keliling



Gambar 2. Wireflow Aplikasi Keliling

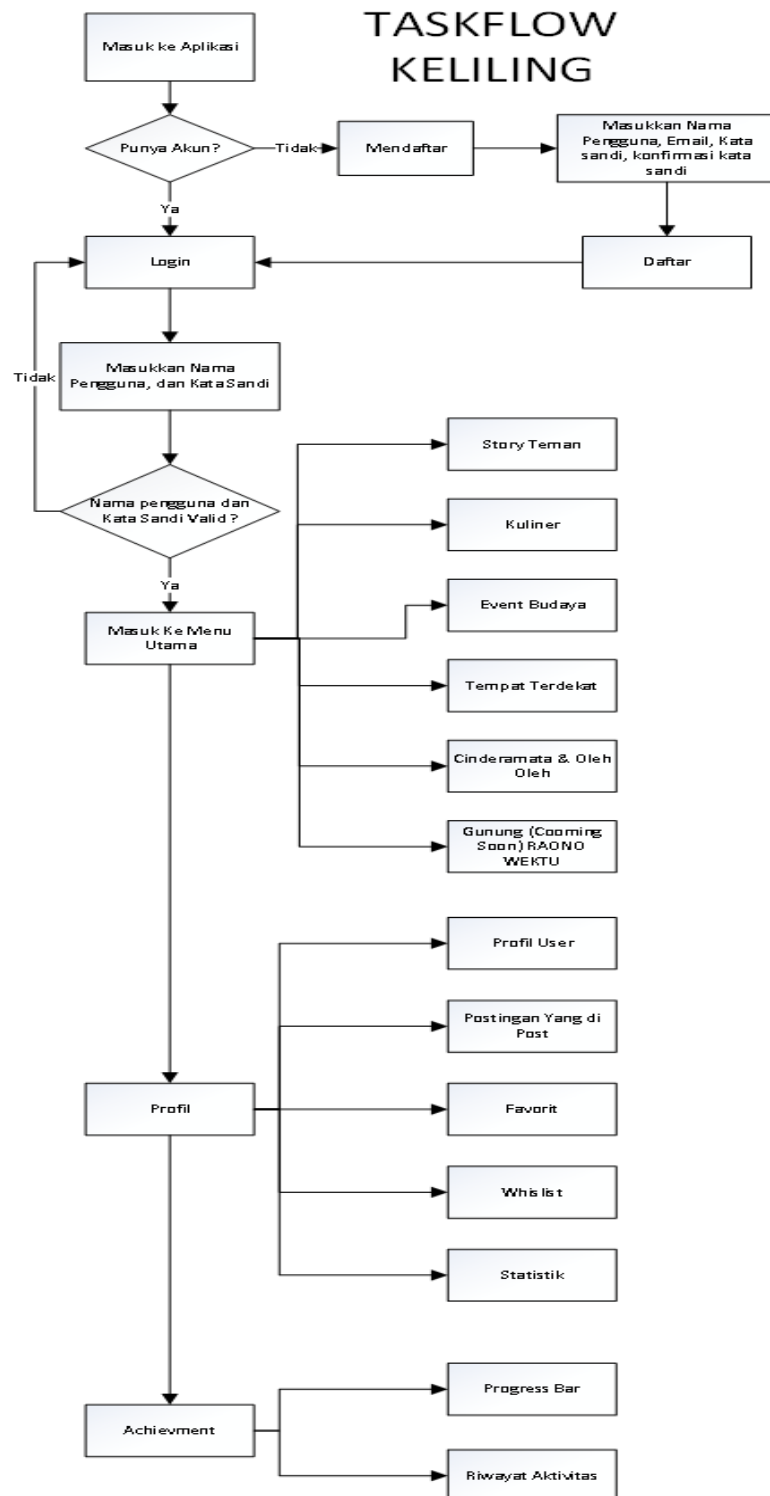
Pada awal Aplikasi Keliling, terdapat tampilan Login, jika belum punya akun maka pengguna diminta untuk register terlebih dahulu. Kemudian jika sudah login maka anda akan dibawa menuju ke tampilan awal aplikasi, yang berisi tampilan rekomendasi aktivitas yang direkomendasikan untuk dikunjungi (tempat wisata, event budaya, cinderamata dan oleh-oleh, kuliner, tempat terdekat, dan gunung (masih dalam tahap pengembangan)), top wisata dan makanan dibulan ini, rekomendasi aktivitas wisata dan kuliner yang telah dilakukan oleh teman.

Jika mengklik salah satu aktivitas, maka akan dibawa ke profil dari aktivitas tersebut. Di profil destinasi terdapat informasi mengenai aktivitas tersebut, mulai dari nama tempat, lokasi, review pengguna lain, hari buka, jam buka, fasilitas umum yang tersedia, dan juga lokasinya.

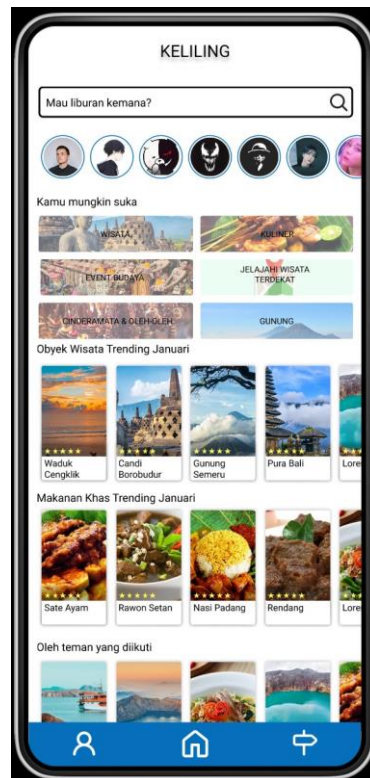
Terdapat menu profil yang bisa diakses melalui button bar yang ada di bagian bawah layar. Di profil ini terdapat tampilan foto profil, foto sampul, jumlah followers, dan following, serta terdapat 5 menu, diantaranya: menu pertama adalah informasi dari akun user masing-masing (username, email, ganti status, ganti username, ganti email, ganti password.), dan riwayat aktivitas, kemudian menu kedua adalah menu upload foto dan galeri foto yang sudah diupload oleh user. kemudian menu ketiga adalah menu like, di menu ini kita bisa menyukai postingan teman atau aktivitas yang kita sukai.

Menu keempat adalah menu bookmark, di menu ini bisa menyimpan postingan teman yang ingin disimpan. Kemudian di menu kelima ini merupakan menu statistik, di menu ini dapat mengetahui persentase statistik aktivitas yang telah dilakukan di tempat tersebut.

Kemudian juga bisa mengakses profil dari orang lain, dimana isi dari tampilan profil orang lain kurang lebih sama dengan tampilan profil user. Perbedaannya di menu pertama yaitu info akun, user hanya bisa melihat username dan riwayat aktivitas user lain. Kemudian juga dapat mengikuti user lain (saling follow).

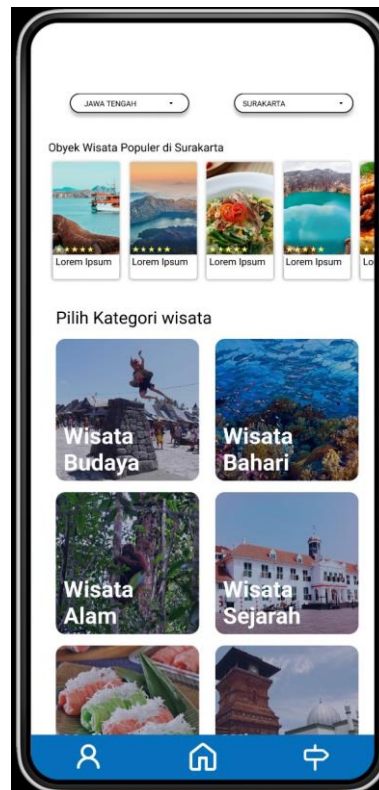


Gambar 3. TaskFlow Keliling



Gambar 4. Tampilan Beranda Aplikasi Keliling

Tampilan layar beranda dari aplikasi 'Keliling' yang mana di layar ini terdapat beberapa komponen, diantaranya *searchbar* untuk mencari destinasi wisata, kuliner, event budaya dan lain-lain. Kemudian ada story yang mana ini menampilkan story dari user lain yang diikuti, di bawahnya ada enam menu kategori yang bisa dipilih diantaranya menu wisata, kuliner, event budaya, tempat terdekat, cinderamata dan yang terakhir fitur mendaki gunung. Dibawah menu kategori ada list objek wisata dan makanan yang sedang trending yang akan diupdate perbulan, lalu list aktifitas terbaru oleh teman yang diikuti.



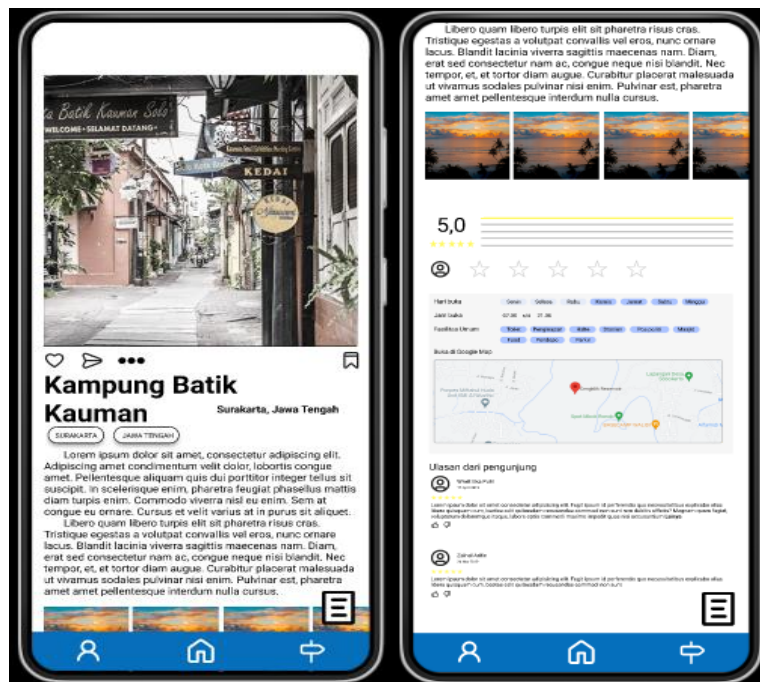
Gambar 5. Menu Wisata Aplikasi Keliling

Menu wisata jika diklik didalamnya terdapat selection option yang fungsinya untuk memilih provinsi dan kota yang diinginkan, lalu di bawahnya terdapat list objek wisata yang populer menurut provinsi dan kota yang tadi sebelumnya sudah dipilih. Dan dibawahnya terdapat pilihan kategori wisata yang dapat dipilih, diantaranya kategori wisata budaya, wisata bahari, wisata alam, wisata sejarah, dan lain-lain.



Gambar 6. Daftar Wisata Objek Wisata

Tampilan macam macam wisata yang muncul saat salah satu kategori diklik, lalu di atasnya juga ada selection option yang bisa diatur apabila user ingin merubah lokasi wisata.



Gambar 7. Isi Objek Wisata

Saat salah satu wisata diklik maka akan muncul tampilan yang isinya foto dan nama tempat wisata button untuk menyukai, share, simpan sebagai wishlist. Review singkat tempat wisata yang ditulis oleh pemkot/pemda, ketersediaan fasilitas, ulasan dan rating oleh pengunjung dan lain-lain.

4. KESIMPULAN

Aplikasi Keliling adalah aplikasi yang cukup lengkap sebagai pendamping perjalanan wisata di era digital, karena selain dapat membantu para wisatawan untuk mengakses informasi tentang objek wisata yang akan dikunjungi, memberi masukan kepada obyek wisata agar lebih menarik, serta aplikasi ini juga dapat digunakan user untuk mengabadikan momen dengan diary wisata, foto, saling mengikuti, dan berinteraksi dengan teman yang sudah diikuti.

5. SARAN

Kekurangan dari aplikasi Keliling adalah mayoritas pengguna media sosial cenderung malas untuk menginputkan data dengan memberi review pada aplikasi. Maka dari itu, untuk penelitian selanjutnya diharapkan user yang sudah berkontribusi dengan target tertentu diberi penghargaan, minimal setelah berkontribusi dalam review dengan target tertentu, bisa dibuat seperti sistem penghargaan (achievement) yang terdapat pada game, penghargaan berupa material, atau bisa juga dengan voucher wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvianna, S., Patalo, R. G., Hidayatullah, S., & Rachmawaty, I. K. (2020). Pengaruh Attraction, Accessibillity, Amenity, Ancillary Terhadap Kepuasan Generasi Millenial Berkunjung ke Tempat Wisata. *Jurnal Kepariwisataaan*, 4(1).
- Ginting, A. A. br, & Utomo, D. P. (2019). Perancangan Aplikasi Catalog Wisata di Sumatera Utara Menggunakan Algoritma Rabin-Karp. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1).

- Nadhif, A. K., Taufiq, D., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal IT Cida*, 7(1).
- Putra, R. A., Susilo, B., & Setiawan, Y. (2019). Evaluasi Usability Terhadap Sistem Promosi Pariwisata Berbasis Android dan Web (Studi Kasus: Objek Pariwisata di Provinsi Bengkulu). *Rekursif:Jurnal Informatika*, 7(2).
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1).
- Solikin, I. (2018). Implementasi Penggunaan Smartphone Android untuk Control PC (Personal Computer). *Jurnal Informatika : Jurnal Pengembangan IT*, 3(2).
- Stefany, B. A., Wibowo, F. M., & Wiguna, C. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Wisata Brebes Dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Information System and Informatics*, 3(1).
- Susanti, E., Fathiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking. *Prosiding Simposium Nasional Rekayasa Aplikasi Perancangan Dan Industri*.