

PEMANFAATAN E-TOURISM UNTUK PEMASARAN SEKTOR PARIWISATA DI KOTA MAKASSAR BERBASIS ANDROID

Oleh:

Methodius Dickyar Fortino Junaidy J.^{1*}, Hamdan Arfandy², Syamsul Bahri³
^{1,2,3}Informatika, STMIK KHARISMA Makassar

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang pemanfaatan E-tourism untuk pemasaran sektor pariwisata di kota Makassar berbasis android. Fungsi dari penelitian ini adalah agar memudahkan para Investor yang ingin mencari lokasi wisata dan tempat wisata yang ingin di beli atau di kembangkan dan Fungsi lain dari penelitian adalah memudahkan pengguna untuk memberi informasi kepada Investor baik instansi maupun perseorangan yang ingin megembangkan atau membeli tempat wisata yang di tuju Pengumpulan data dengan mempelajari bahan, konsep, buku-buku dan teori yang berkaitan dengan proses penyusunan dan pembahasan masalah yang di bahas oleh penulis termasuk di dalam literatur tentang penulis dan mengenai hal-hal yang mendukung pembuatan program aplikasi. Penulis telah berhasil membuat aplikasi Pemanfaatan *E-Tourism* Untuk Pemasaran Sektor Pariwisata Di Kota Makassar Berbasis *Android*. Proses perancangan Aplikasi menggunakan *platform android* menggunakan *software android studio*. Hasil evaluasi dari pengujian BlackBox untuk mengetahui keandalan aplikasi menunjukkan semua hasilnya valid atau sesuai harapan.

Kata Kunci: E-Tourism, pemasaran sektor pariwisata, Aplikasi Destinasi Pariwisata, android.

Abstract: *This research aims to design the utilization of E-tourism for the marketing of tourism sector in Makassar based on Android. The function of this research is to facilitate the Investor who want to find tourist sites and tourist attractions that want to buy or develop and other functions of the research is to facilitate the user to provide information to the Investor both institutions and individuals who want to develop or buy tourist attractions in the direction of data collection by studying materials, concepts, books and theories relating to the drafting process and the discussion of issues discussed by the authors included in the literature on authors and About things that support the creation of application programs. The author has managed to make application of E-Tourism utilization for tourism sector marketing in the city of Makassar based on Android. Application design process using Android platform using Android Studio software. Evaluation results from BlackBox testing to determine the reliability of the application shows that all results are valid or as expected.*

Keywords: *E-Tourism, tourism sector marketing, application of tourism destination, android.*

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan sektor yang ikut berperan penting dalam usaha peningkatan pendapatan. Indonesia merupakan negara yang memiliki keindahan alam dan keanekaragaman budaya, sehingga perlu adanya peningkatan pemasaran sektor pariwisata. Hal ini dikarenakan pariwisata merupakan sektor yang dianggap menguntungkan dan sangat berpotensi untuk dikembangkan sebagai salah satu aset yang di gunakan sebagai sumber

* Corresponding author: Methodius Dickyar Fortino Junaidy J.
(email:methodiusdickyar_16@kharisma.ac.id)

yang menghasilkan bagi Bangsa dan Negara. Selain itu juga perlunya informasi jelas mengenai tempat-tempat wisata yang saat ini belum banyak diketahui oleh turis mancanegara maupun lokal. Oleh karena itu diperlukan dukungan atau sarana penyedia informasi baik majalah, iklan di TV dan media sosial dimana saat ini yang banyak mempromosikan tempat wisata di Indonesia.

Objek wisata merupakan sesuatu tempat yang menjadi pusat daya Tarik dan dapat memberikan kepuasan khususnya wisatawan. Hal ini sangat penting untuk membudidayakan suatu destinasi wisata baik dengan mengembangkan dan menjaga kebudayaan itu sendiri. Pengembangan destinasi wisata ini menjadi acuan sebagai sumber penghasilan utama bagian setiap daerah. Hal ini dapat meningkatkan suatu tempat tujuan kunjungan terutama di Indonesia khususnya di kota Makassar. Banyak lokasi tempat wisata di Makassar yang belum dikenal sebagian masyarakat, karena minimnya informasi yang didapat, misalnya pulau Lakkang, pulau Samalona, pulau Lae-Lae, pulau Kodingareng dan masih banyak lagi. Oleh karena itu, pemerintahan daerah harus berupaya dalam mengembangkan berbagai destinasi wisata yang ada di kota Makassar. Pengembangan destinasi wisata dapat dilakukan dengan berbagai cara. Hal itu terlihat dari pemasaran objek wisata, acara tradisi adat daerah, pembudidayaan objek wisata, dan fasilitas yang mendukung. Pemasaran objek wisata merupakan salah satu daya Tarik objek wisata dalam menarik wisatawan. Tetapi banyak sekali pemasaran kurang dilakukan karena kurangnya pembiayaan dari pemerintah pusat salah satunya di Indonesia khususnya di kota Makassar banyak destinasi wisata yang ada di kota Makassar yang belum di pasarkan secara baik. Maka dari itu dibuatlah suatu aplikasi yang dimana memanfaatkan E-Tourism sebagai media pemasaran yang menghubungkan ke platform android yang dimana dalamnya terdapat fitur layanan pemasaran pariwisata yang ada di kota Makassar

Oleh karena itu, melihat permasalahan diatas perlu di buat sistem pemasaran yang memanfaatkan E-tourism untuk tempat wisata yang ada di Sulawesi selatan khususnya di kota Makassar menggunakan satu platform yang berbasis android dimana agar memudahkan para wisatawan baik dari mancanegara maupun lokal mencari tempat wisata yang murah dan terjangkau, dengan adanya platform tersebut wisatawan dapat mengakses dengan satu platform yang disediakan nantinya dan tidak menutup kemungkinan tempat wisata lainnya yang ada di kota Makassar yang tidak kalah keren untuk dikunjungi oleh para wisatawan.

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pemanfaatan E-tourism untuk pengenalan objek sektor pariwisata di kota makassar berbasis android.

LANDASAN TEORI

E-Tourism

E-tourism adalah sebuah perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan memberikan jasa layanan pariwisata kepada customer secara on-line dan menjadikan penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih mudah di akses.

Pemasaran

Pemasaran adalah suatu kegiatan menyeluruh, terpadu, dan terencana, yang dilakukan oleh sebuah organisasi atau institusi dalam melakukan usaha agar mampu mengakomodir permintaan pasar dengan cara menciptakan produk bernilai jual, menentukan harga, mengkomunikasikan, menyampaikan, dan saling bertukar tawaran yang bernilai bagi konsumen, klien, mitra, dan masyarakat umum. Secara sederhana, definisi pemasaran lebih diidentikan dengan proses pengenalan produk atau servis kepada konsumen yang potensial.

Pariwisata

Istilah pariwisata berasal dari bahasa Sanskerta yang terdiri dari suku kata “pari” berarti berkeliling atau bersama, dan suku kata “wisata” berarti perjalanan. Jadi secara pengertiannya pariwisata berarti perjalanan keliling dari suatu tempat ke tempat lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian wisata adalah bepergian secara bersama-sama dengan tujuan untuk bersenang-senang,

Android

Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android,

Firebase

Firebase adalah suatu layanan dari *Google* yang digunakan untuk mempermudah para pengembang aplikasi dalam mengembangkan aplikasi. Dengan adanya *Firebase*, pengembang aplikasi bisa fokus mengembangkan aplikasi tanpa harus memberikan usaha yang besar. Dua fitur yang menarik dari *Firebase* yaitu *Firebase Remote Config* dan *Firebase Realtime Database*. Selain itu terdapat fitur pendukung untuk aplikasi yang membutuhkan pemberitahuan yaitu *Firebase Notification*.

Flutter

Flutter adalah SDK untuk pengembangan aplikasi mobile yang dikembangkan oleh Google. Sama seperti *react native, framework* ini dapat digunakan untuk membuat atau mengembangkan aplikasi *mobile* yang dapat berjalan pada device iOS dan Android. Dibuat menggunakan bahasa C, C++, Dart and Skia membuat Flutter ini menjadi salah satu *framework* yang sangat menarik dan *worth* untuk kita pelajari. Hal yang menarik pada *framework* ini adalah semua kodenya di *compile* dalam kode native nya (Android NDK, LLVM, AOT-compiled) tanpa ada *intrepreter* pada prosesnya sehingga proses *compile*-nya menjadi lebih cepat. Dari segi penulisan kodenya, Flutter ini sangat berbeda dari *react native* dan lebih cenderung mendekati Java Android jadi untuk developer *react native* agak sedikit kesulitan untuk memahami kode pada Flutter ini.

METODELOGI PENELITIAN

Objek penelitian ini adalah tempat Wisata di Kota. Jangka waktu yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini diperkirakan selama 4 bulan mulai dari bulan September 2019 sampai Desember 2019. Penelitian ini dilakukan di Kota Makassar Sulawesi Selatan Indonesia.

Untuk pengembangan aplikasi menggunakan aplikasi Android Studio.

1. Tahap Studi Kepustakaan, alat dan bahan yang digunakan adalah:
 - a. Pulpen
 - b. Buku Catatan
 - c. Kertas HVS
 - d. Paper-paper Para Peneliti
 - e. Buku Panduan Penelitian Ilmiah
2. Tahap Perancangan dan Pengetesan Aplikasi, alat dan bahan yang digunakan adalah:
 - a. Software: Android Studio, *Windows Operating System* 2010, XAMPP, Corel Draw, Microsoft Office 2013.
 - b. Hardware: Asus VivoBook Core i7.

ANALISIS DAN PERANCANGAN

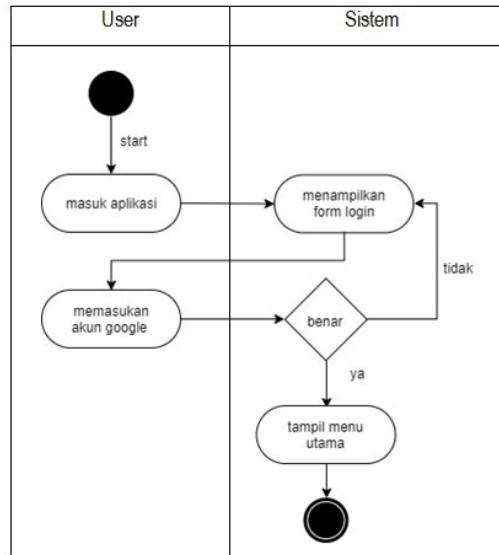
Analisis dan Fungsionalitas

Pada rancangan sementara ini user akan menggunakan sistem yaitu E-Tourism dimana di dalam Aplikasi tersebut terdapat fitur destinasi wisata yang ada di kota Makassar dimana user dapat mengakses fitur tersebut untuk mendapatkan informasi mengenai pemasaran sektor pariwisata yang berada di kota Makassar melalui platform android yang di buat khusus untuk destinasi wisata yang ada di kota Makassar dimana memberikan akses yang mudah dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Aplikasi ini juga memiliki fitur-fitur, dimana user dapat mengakses aplikasi dengan login terlebih dahulu. User juga dapat melihat tempat destinasi wisata yang ada di kota Makassar, selain itu user juga dapat menambahkan tempat wisata yang belum diketahui oleh orang-orang atau tourist asing. Kemudian setelah user menambahkan tempat destinasi wisata maka otomatis data tersebut akan ditambahkan kedalam database. Kemudian Investor dapat melihat lokasi wisata yang dimana dia akan beli, ataupun kembangkan . tetapi Investor tidak dapat menambahkan destinasi wisata pada aplikasi tersebut, melainkan cuma bisa melihat saja. Sedangkan fungsi admin adalah untuk mengkonfirmasi data yang telah di unggah oleh pengguna, apakah data pariwisata tersebut valid atau tidak.

Activity Diagram

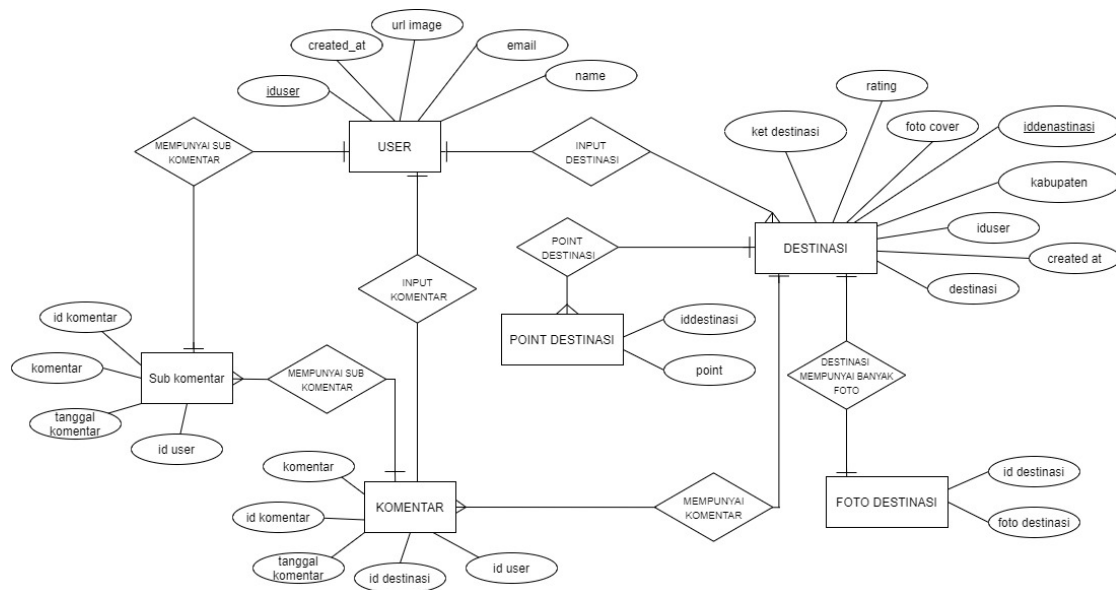
Activity diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis, hak akses dan aliran kerja dalam banyak kasus. Activity diagram akan menjelaskan bagaimana proses aplikasi tersebut mulai bekerja sampai aplikasi tersebut selesai digunakan.



Gambar 1 Activity Diagram Login

ERD

Perancangan database pada aplikasi sistem informasi kajian, dibuat berdasarkan kebutuhan input yang diperlukan. Perancangan database menggunakan metode ERD.



Gambar 2 ERD

Gambar 3 Rancangan Antarmuka Aplikasi

Implementasi Aplikasi

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem aplikasi yang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diaplikasikan atau diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Penerapan aplikasi tersebut menggunakan software Android Studio.

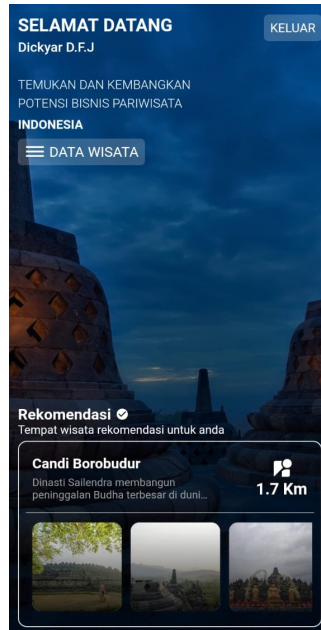
Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan metode *Blackbox*. Dengan studi kasus tersebut dapat dilihat apakah aplikasi yang dibangun sesuai dengan kebutuhan atau tidak, berfungsi atau tidak. Pada sistem ini memiliki beberapa pengujian yang dilakukan agar mencapai sistem yang di harapkan. Pengujian tersebut yaitu pada aplikasi user dan admin.

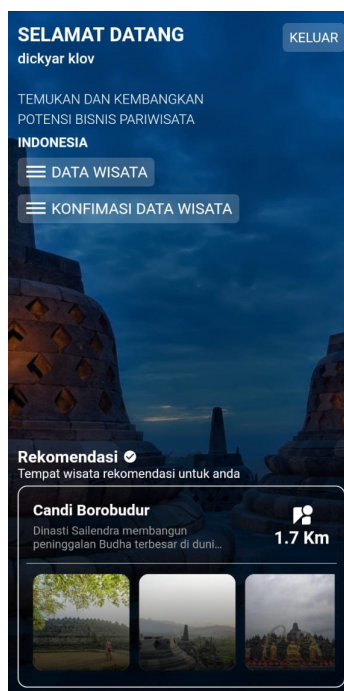
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan Antarmuka

Hasil dari perancangan antarmuka pada aplikasi E-tourism meliputi dua aplikasi, yaitu aplikasi user dan aplikasi admin.



Gambar 4 Tampilan Aplikasi User



Gambar 5 Tampilan Aplikasi admin

Hasil Pengujian Aplikasi

Hasil evaluasi dari pengujian BlackBox untuk mengetahui keandalan aplikasi menunjukkan semua hasilnya valid atau sesuai harapan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan informasi yang diperoleh, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan:

1. Penulis telah berhasil membuat aplikasi Pemanfaatan *E-Tourism* Untuk Pemasaran Sektor Pariwisata Di Kota Makassar Berbasis *Android*
2. Proses perancangan Aplikasi menggunakan *platform android* menggunakan *software android studio*. Hasil evaluasi dari pengujian BlackBox untuk mengetahui keandalan aplikasi menunjukkan semua hasilnya valid atau sesuai harapan.

Saran

Adapun penelitian ini masih memiliki kekurangan, sehingga dapat dilakukan pengembangan bagi penelitian selanjutnya. Adapun pengembangan yang penulis sarankan, yaitu untuk saat ini aplikasi belum memiliki *Maps* untuk menunjukan lokasi destinasi wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ekawati I.F. (2019). "*Implementasi Black Box Testing pada Sistem Admin Cerdas Indonesia*" Diakses tanggal 7 Oktober 2019. link :
- [2] <https://www.kompasiana.com/igafitria/5cd818916db8437bd36adfc2/implementasi-black-box-testing-pada-sistem-admin-cerdas-indonesia?page=all>
- [3] Gemino, A., Parker, D. (2009) "*Use case diagrams in support of use case modeling: Deriving understanding from the picture*", *Journal of Database Management*, 20(1), 1-24.
- [4] Harianto, B.(2013). "*Arsitektur Aplikasi (Arsitektur Sistem Informasi)*". Diakses tanggal 7 Oktober 2019. Link :
- [5] https://www.academia.edu/31016360/Cara_Membuat_ERD_Entity_Relationship_Diagram_Tahapan_dan_Studi_Kasus
- [6] Herlina. Yulmaini. Karnila, S. dan Yusendra M.A.E (2018) "*Pengembangan Aplikasi E-Tourism Berbasis Android Sebagai Strategi Promosi Pariwisata Provinsi Lampung*".
- [7] Jurnal "Aplikasi E-Tourism Tempat Ibadah Dan Wisata Islamic Center Tulang bawang Barat" Tahun 2018.
- [8] *Jurnal "Aplikasi Trip Planner Berbasis Android Untuk Pariwisata Berbasis Desa Wisata Di Bali"* Tahun 2018.

- [9] *Jurnal* "Pengembangan Aplikasi E-Tourism Berbasis Android Sebagai Strategi Promosi Pariwisata Provinsi Lampung" Tahun 2015.
- [10] *Jurnal "Sistem Pakar E-Tourism Pada Dinas Pariwisata D.I.Y Menggunakan Metode Forward Chaining" Tahun 2016.*
- [11] Pengajarku, 2018. Pengertian, jenis, unsur manfaat dan tujuan Pariwisata. Diakses 5 Mei 2019. Pengajar.co.id, Link : <https://pengajar.co.id/apa-itu-pariwisata-pengertian-jenis-unsur-manfaat-dan-tujuan-pariwisata/#!>
- [12] Setiawan, I. "*Aplikasi Makassar Tourism Pada Kota Makassar Berbasis Android*".
- [13] Sutanta, (2011) Pengertian Informasi.
- [14] Terina, N.T. (2012) "*Perancangan Sistem E-Tourism Berbasis Web sebagai Media Pemasaran Pariwisata Kota Jepara*".
- [15] Wahyu Istuningsi, Universitas Sebelas Maret. 2018. Dongkrak Industri Pariwisata melalui "E-Tourism: strategi promosi zaman now. Kompasiana.com, di akses tanggal 18 Mei 2019. Link :
- [16] <https://www.kompasiana.com/wahyuistuningsih/5a4f6086bde57534b61605e2/dongkrak-industri-pariwisata-melalui-e-tourism-strategi-promosi-zaman-now#>
- [17] William J. Stanton, Prinsip Pemasaran, Alih Bahasa Wilhelmus W. Bokowatun, Erlangga, Jakarta, 1991, hlm. 5.