

## PENGEMBANGAN APLIKASI *MOBILE* TUJUAN WISATA

**Sofwandi Noor**  
**Ilmu Komputer, Universitas Subang**

[sofnoor@gmail.com](mailto:sofnoor@gmail.com)

### Abstrak

Pariwisata menjadi salah satu sektor ekonomi yang paling atraktif dengan ukuran dan tingkat pertumbuhan pesat baik pada skala global maupun nasional. Paradigma pariwisata telah berubah yang semula hanya sebuah komponen kecil perekonomian menjadi penggerak utama (*key driver*) di tengah masih lemahnya sektor ekonomi yang berbasis primer (komoditas pertanian dan pertambangan), maupun industri manufaktur yang terkena imbas dari lesunya aktivitas perdagangan internasional. Di sisi lain, berwisata sudah menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat dewasa ini, terlepas dari latar belakang dan status sosial ekonomi. Bersanding dengan kebutuhan primer lainnya, kebutuhan wisata menjadi gaya hidup. Guna mewujudkan peningkatan daya saing destinasi Indonesia yang berkelas dunia dengan semangat *knowledge based policy in tourism*. Daya tarik destinasi wisata yang merupakan potensi dasar dalam pengembangan pariwisata, perlu disajikan dalam sistem informasi yang mudah di akses oleh para wisatawan. Dengan latar belakang tersebut, untuk mempermudah wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai tujuan-tujuan wisata yang ada disuatu kota maka dikembangkanlah Aplikasi *Mobile* Tujuan Wisata

**Keywords:** Smart City, Pariwisata, Destinasi wisata,

### Pendahuluan

Pariwisata menjadi salah satu sektor ekonomi yang paling atraktif dengan ukuran dan tingkat pertumbuhan pesat baik pada skala global maupun nasional. Paradigma pariwisata telah berubah yang semula hanya sebuah komponen kecil perekonomian menjadi penggerak utama (*key driver*) di tengah masih lemahnya sektor ekonomi yang berbasis primer (komoditas pertanian dan pertambangan), maupun industri manufaktur yang terkena imbas dari lesunya aktivitas perdagangan internasional. Di sisi lain, berwisata sudah menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat dewasa ini, terlepas dari latar belakang dan status sosial ekonomi. Bersanding dengan kebutuhan primer lainnya, kebutuhan wisata menjadi gaya hidup.

Dalam jangka panjang, sektor pariwisata global diperkirakan akan tumbuh sebesar 3,9 persen secara tahunan dalam 10 tahun mendatang, mempekerjakan 380 juta pekerja atau 11 persen dari seluruh pekerja dengan kontribusi untuk PDB dunia sebesar 11,4 persen. Seiring dengan meningkatnya peranan pariwisata, hal tersebut akan mendorong aktivitas perdagangan internasional dengan ekspor pariwisata mencakup 7,1 persen dari total ekspor.

Dengan kondisi peluang seperti itu pada tahun 2019 dan sesuai dengan amanah visi pembangunan kepariwisataan sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional (Ripparnas) Tahun 2010 – 2025 Terwujudnya Indonesia sebagai negara tujuan pariwisata berkelas dunia, berdaya saing, berkelanjutan, mampu mendorong pembangunan daerah dan kesejahteraan rakyat. Maka target

yang dicanangkan dalam RPJMN 2014 – 2015 adalah pada 2019: 1) Kontribusi pariwisata pada Produk Domestik Bruto Indonesia mencapai 8 persen; 2) Penerimaan devisa mencapai 240 trilyun rupiah; dan 3) Mempekerjakan 13 juta orang. Dari sisi mikro, 4) Indeks daya saing kepariwisataan ditargetkan naik ke posisi 30 dunia; dengan 5) Kedatangan wisatawan mancanegara mencapai 20 juta orang; dan 6) Perjalanan wisatawan nusantara sebanyak 275 juta perjalanan

## **Kajian Teori**

Secara terinci maksud dari kegiatan sistem informasi Direktori Daya Tarik Pariwisata Indonesia adalah sebagai berikut:

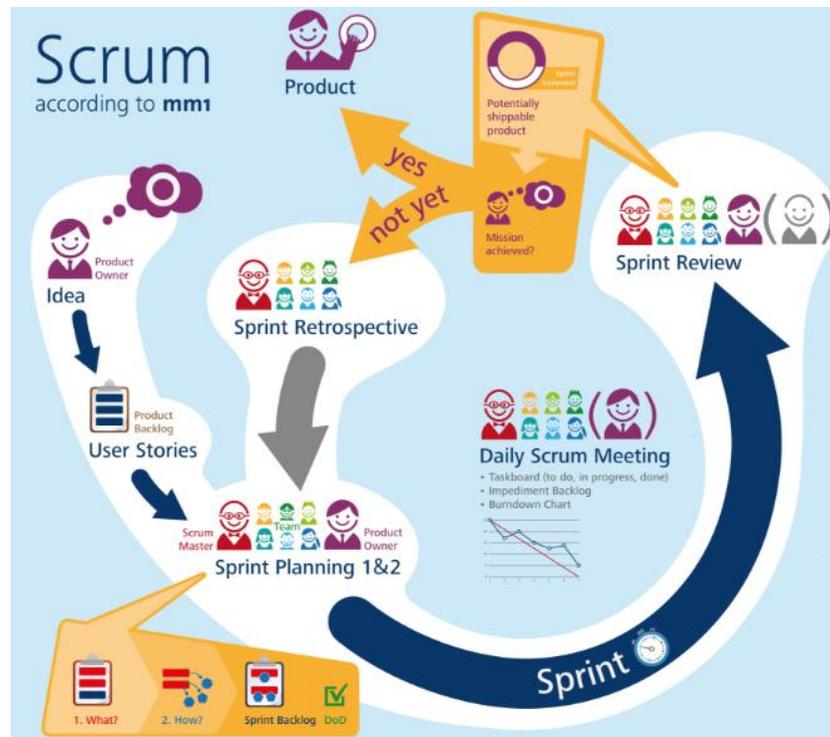
1. Menghasilkan standarisasi dalam hal penyusunan isian informasi direktori daya tarik pariwisata Indonesia.
2. Memberikan informasi tentang daya tarik pariwisata Indonesia oleh seluruh satuan kerja terkait .
3. Menyajikan hasil laporan yang akurat mengenai daya tarik pariwisata Indonesia

Sasaran yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Terbangunnya sistem database yang terintegrasi sehingga semua data daya tarik pariwisata Indonesia yang telah dikumpulkan dapat diproses menjadi informasi pendukung dalam pengambilan keputusan untuk penyusunan rencana kerja.
2. Memudahkan proses pengolahan data kegiatan sehingga dapat menghasilkan informasi yang akurat, relevan, tepat waktu dan bernilai bagi para penggunanya.
3. Kemudahan dalam penyediaan dan pengelolaan data serta mengkonsolidasikan data dan informasi sehingga memungkinkan penyampaian informasi dilakukan dengan baik, cepat dan terarah
4. Kemudahan dalam pengembangan, pemeliharaan dan pemanfaatan Sistem Informasi Manajemen.

## **Metode**

Pengembangan perangkat lunaknya sendiri, akan mengikuti metodologi Scrum. Metode Scrum digunakan pertama kali dalam pengembangan perangkat lunak dimulai oleh Jeff Sutherland, Easel Corporation pada tahun 1993. Metode Scrum pertama kali diformulasikan dan dipresentasikan pada *Object Management Group* tahun 1995 dengan judul paper "*Scrum Development Process*". Scrum secara garis besar dapat diilustrasikan sebagai berikut :



Gambar 1. Scrum Process

*Scrum building block* disebut *Sprint*. *Sprint* adalah sebuah kotak-waktu (yang biasanya mempunyai durasi 1 hingga 4 minggu) dimana tim pengembang fokus dalam mencapai target yang jelas. Setiap *Sprint* selalu berakhir dengan diikuti *Sprint Review*, dimana hasil yang sudah dibuat dipresentasikan dan didemonstrasikan didalam sebuah rapat tim.

## ISTILAH-ISTILAH DALAM SCRUM

- **Product Backlog**  
Pemilik Proyek menyusun dan mengumpulkan semua permintaan dan kebutuhan sistem, misalnya fitur-fitur yang dibutuhkan dan-atau kebutuhan non-fungsional sistem. Setelah tujuannya sudah ditetapkan, semua permintaan dan kebutuhan tersebut dibagi-bagi menjadi bagian-bagian kecil yang mana setiap bagian kecil tersebut harus mempunyai nilai dan layak untuk dikembangkan.
- **Backlog Refinement**  
*Backlog* harus di-maintain dengan baik dan tepat oleh Tim Scrum untuk dilakukan perencanaan, sehingga *Sprint* dapat berjalan dengan lancar. Hal-hal yang harus dilakukan dalam me-maintain *backlog* antara lain adalah melakukan proses estimasi dan breakdown kebutuhan.
- **Sprint**  
*Sprint* adalah kotak-waktu yang berisi periode kerja dimana pada *sprint* fokus terhadap *delivery* produk berdasarkan item-item yang dipilih dari *Product Backlog*.
- **Daily Scrum**  
Setiap hari, Tim Scrum harus melakukan pertemuan (rapat) selama maksimal 15 menit. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mensinkronkan progres, mengidentifikasi masalah dan menyelesaikan masalah yang ada dalam mengerjakan pekerjaannya.

- ***Sprint Review***  
Setiap Sprint selalu berakhir dengan mendemonstrasikan dan mempresentasikan fitur-fitur yang telah dikerjakan. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa fitur-fitur tersebut dapat bekerja dengan baik.
- ***Sprint Retrospective***  
Didalam Sprint Retrospective, Tim Scrum merefleksikan bagaimana pekerjaan-pekerjaan berjalan pada Sprint sebelumnya.

## **ROLES**

- ***Development Team***  
*Development team* atau tim pengembang adalah team yang mendesain dan melakukan proses problem-solvers. Biasanya team tersebut terdiri dari 3-9 orang. Pembagian tugas dan distribusi informasi ditentukan diantara anggota tim itu sendiri. Setiap anggota tim bertanggungjawab atas keberhasilan keluaran sprint yang dilakukan.
- ***Product Owner***  
*Product Owner* atau pemilik proyek harus memastikan bahwa tim pengembang bekerja sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Pemilik proyek melakukan manajemen terhadap *Product Backlog*, yang dibreakdown menjadi *to-do-list*, sehingga semua keinginan dan kebutuhan sistem dapat terekam dengan baik.
- ***Scrum Master***  
*Scrum master* atau tenaga ahli Scrum adalah kombinasi dari pelatih, fixer dan penjaga gawang. Hal yang paling penting dari *Scrum Master* adalah, *Scrum Master* harus dapat mengarahkan dan melatih Tim Pengembang dan Pemilik Proyek untuk memastikan project dikerjakan sesuai dengan target.
- ***Scrum Team***  
Scrum Team atau Tim Scrum adalah gabungan dari Tim Pengembang, Pemilik Proyek dan Tenaga Ahli Scrum.

## **Hasil dan Pembahasan**

Secara teknis modul-modul yang akan disediakan dalam sistem meliputi:

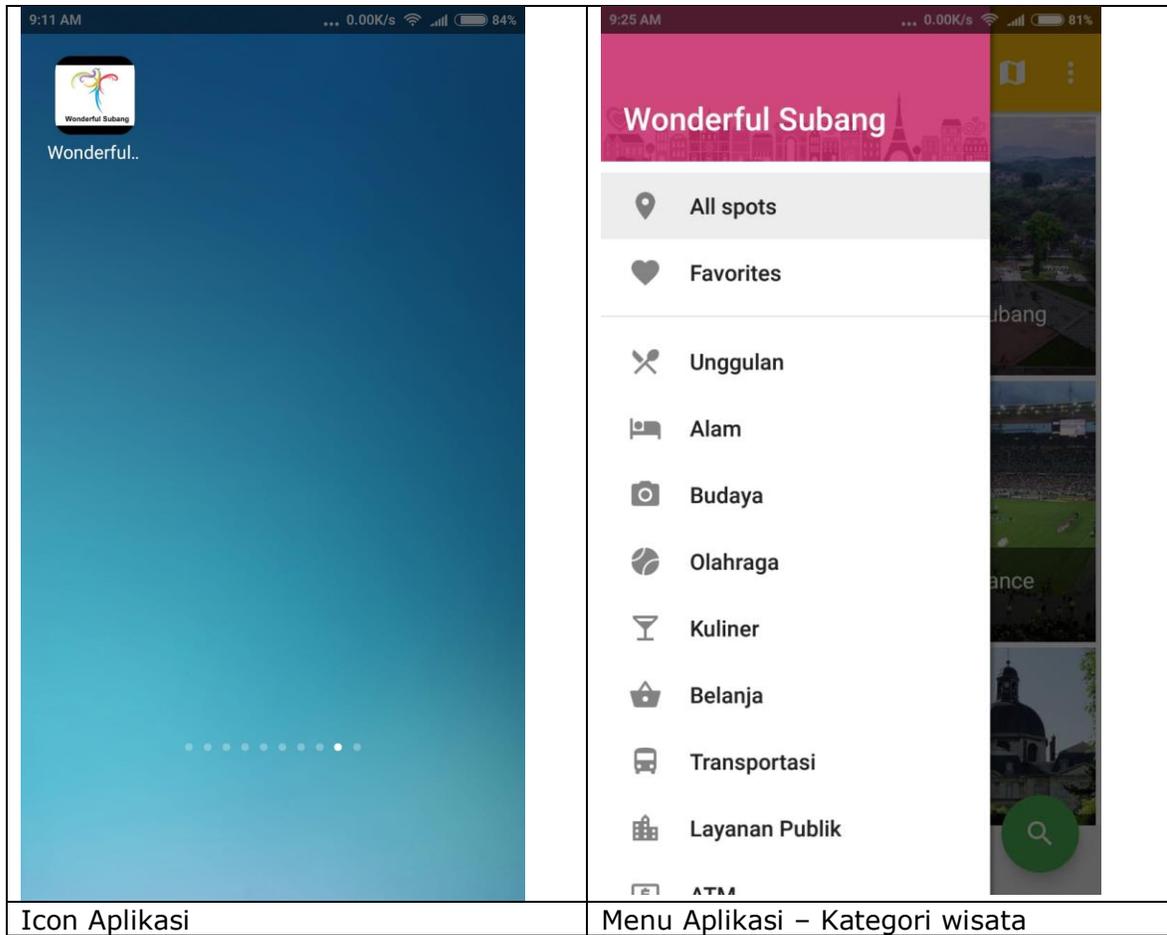
### **1. Informasi Pariwisata**

1. Direktori Destinasi Wisata
  - Unggulan
  - Alam
  - Budaya
  - Olahraga
  - Kuliner
  - Belanja
2. Informasi lokasi wisata dan peta berbasis GIS menuju lokasi tersebut

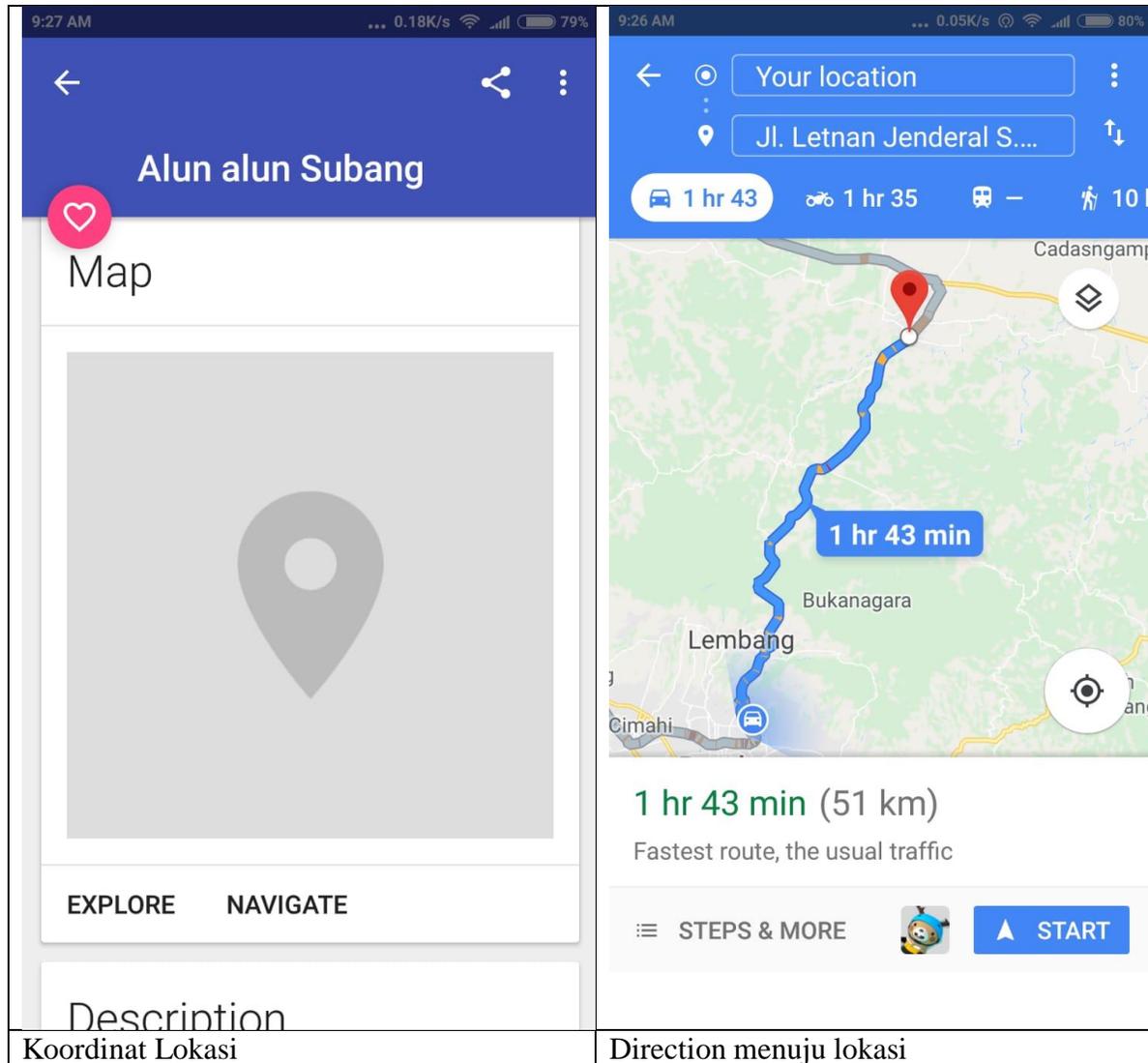
### **2. Peta Tematik**

- Berdasarkan jenis
- Berdasarkan wilayah

Seluruh informasi yang dimasukan dalam data direktori, dapat di akses oleh wisatawan melalui aplikasi mobile, contoh tampilannya adalah sebagai berikut:



**Gambar 2 : Aplikasi Mobile**



**Gambar 3 : Aplikasi Mobile Peta Tujuan**

## Penutup

Pengembangan Aplikasi Mobile Tujuan Wisata telah dilakukan dalam penelitian ini. Dengan sistem ini lokasi-lokasi penting suatu kota dapat didata dan ditampilkan secara mudah, sehingga dapat membantu masyarakat atau wisatawan pada saat berada disuatu kota.

## Daftar Pustaka

- [1] Pratam, I Putu Agus Eka. 2015. **Smart City beserta Cloud Computing dan Teknologi-Teknologi Pendukung Lainnya**, Informatika, Bandung
- [2] Lebensold, Jonathan, React native cook book, 2016, O'Really
- [3] Ambler, scott w , Hotlitza, Matthew , Agile for Dummies, John Willey & Son s, Inc , 2012