

PENGEMBANGAN SISTEM PROMOSI PARIWISATA

Bambang Tjahjo Utomo
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Subang

bercahaya2019@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. Metode pengembangan yang digunakan untuk sistem promosi pariwisata ini adalah metode Scrum, yang termasuk dalam kelompok Agile software engineering. Pengembangan Sistem Promosi 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 yang mendapatkan informasi tujuan wisata yang ada disuatu kota.

Keywords: Pariwisata, Scrum, Web.

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

Agile development methods mempunyai 4 manifesto sebagai berikut :

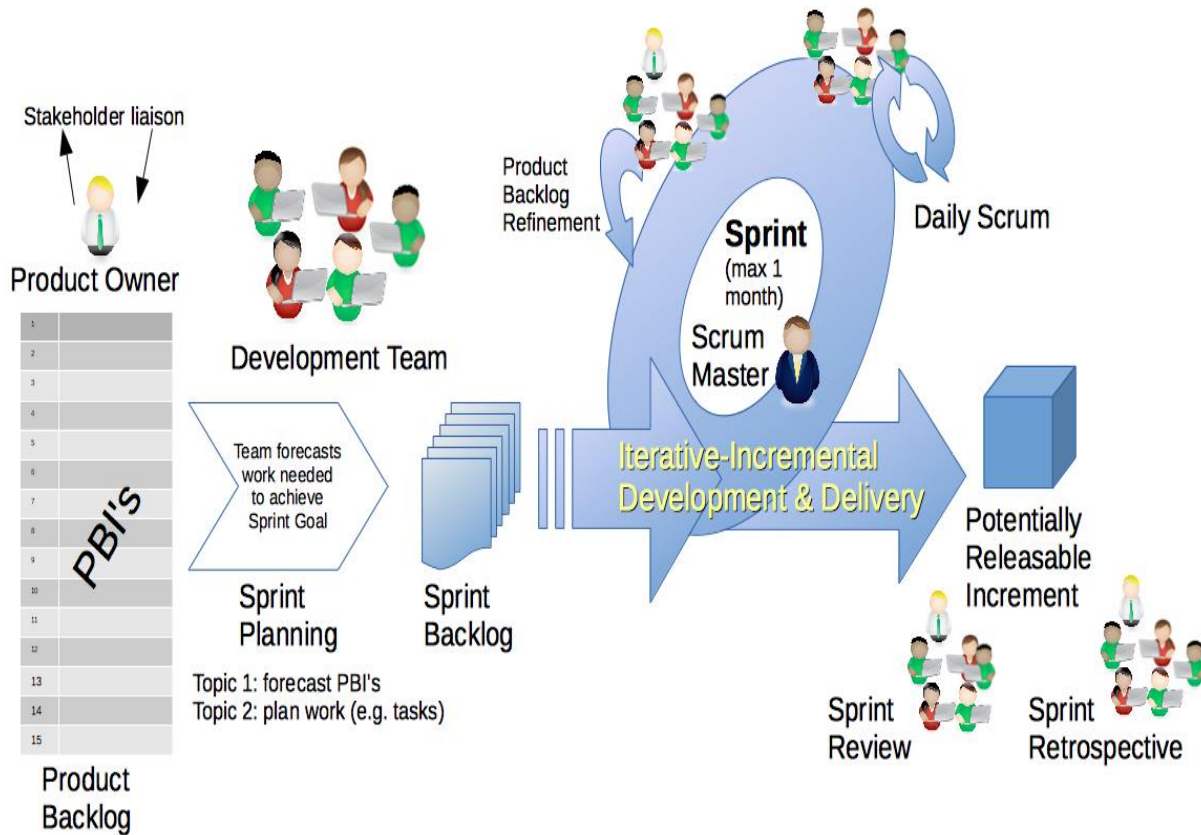
1. Interaksi dan personel lebih penting dari pada proses dan alat.
2. Perangkat lunak yang berfungsi lebih penting daripada dokumentasi yang lengkap.
3. Kolaborasi dengan klien lebih penting dari pada negosiasi kontrak.
4. Respon terhadap perubahan lebih penting daripada mengikuti rencana.

Prinsip-prinsip dalam pengembangan agile ada 12 yaitu :

1. Prioritas utama proses *agile* adalah memuaskan klien dengan menghasilkan perangkat lunak yang bernilai dengan cepat dan rutin.
2. Menyambut perubahan kebutuhan, walaupun terlambat dalam pengembangan perangkat lunak. Proses Agile memanfaatkan perubahan untuk keuntungan kompetitif klien.
3. Menghasilkan perangkat lunak yang bekerja secara rutin, dari jangka waktu beberapa minggu sampai beberapa bulan, dengan preferensi kepada jangka waktu yang lebih pendek.
4. Rekan bisnis dan pengembang perangkat lunak harus bekerja sama tiap hari sepanjang proyek.
5. Kembangkan proyek di sekitar individual yang termotivasi. Berikan mereka lingkungan dan dukungan yang mereka butuhkan, dan percayai mereka untuk menyelesaikan pekerjaan dengan baik.
6. Metode yang paling efisien dan efektif untuk menyampaikan informasi dari dan dalam tim pengembang perangkat lunak adalah dengan komunikasi secara langsung.
7. Perangkat lunak yang bekerja adalah ukuran utama kemajuan.
8. Proses *agile* menggalakkan pengembangan berkelanjutan. Sponsor-sponsor, pengembang-pengembang, dan pengguna-pengguna dapat mempertahankan kecepatan tetap secara berkelanjutan.
9. Perhatian yang berkesinambungan terhadap keunggulan teknis dan rancangan yang baik meningkatkan *Agility*.
10. Kesederhanaan (memaksimalkan sumber daya yang tersedia) adalah hal yang amat penting.
11. Arsitektur, kebutuhan, dan rancangan perangkat lunak terbaik muncul dari tim yang dapat mengorganisir diri sendiri.
12. Secara berkala, tim pengembang berefleksi tentang bagaimana untuk menjadi lebih efektif, kemudian menyesuaikan dan menyetarakan kebiasaan bekerja mereka.

Metode

Pengembangan perangkat lunaknya sendiri, akan mengikuti metodologi Scrum. Metode Scrum merupakan metode yang berada dalam payung metode agile. 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*". Langkah langkah pengembangan dengan metode scrum dapat dilihat pada gambar 1.

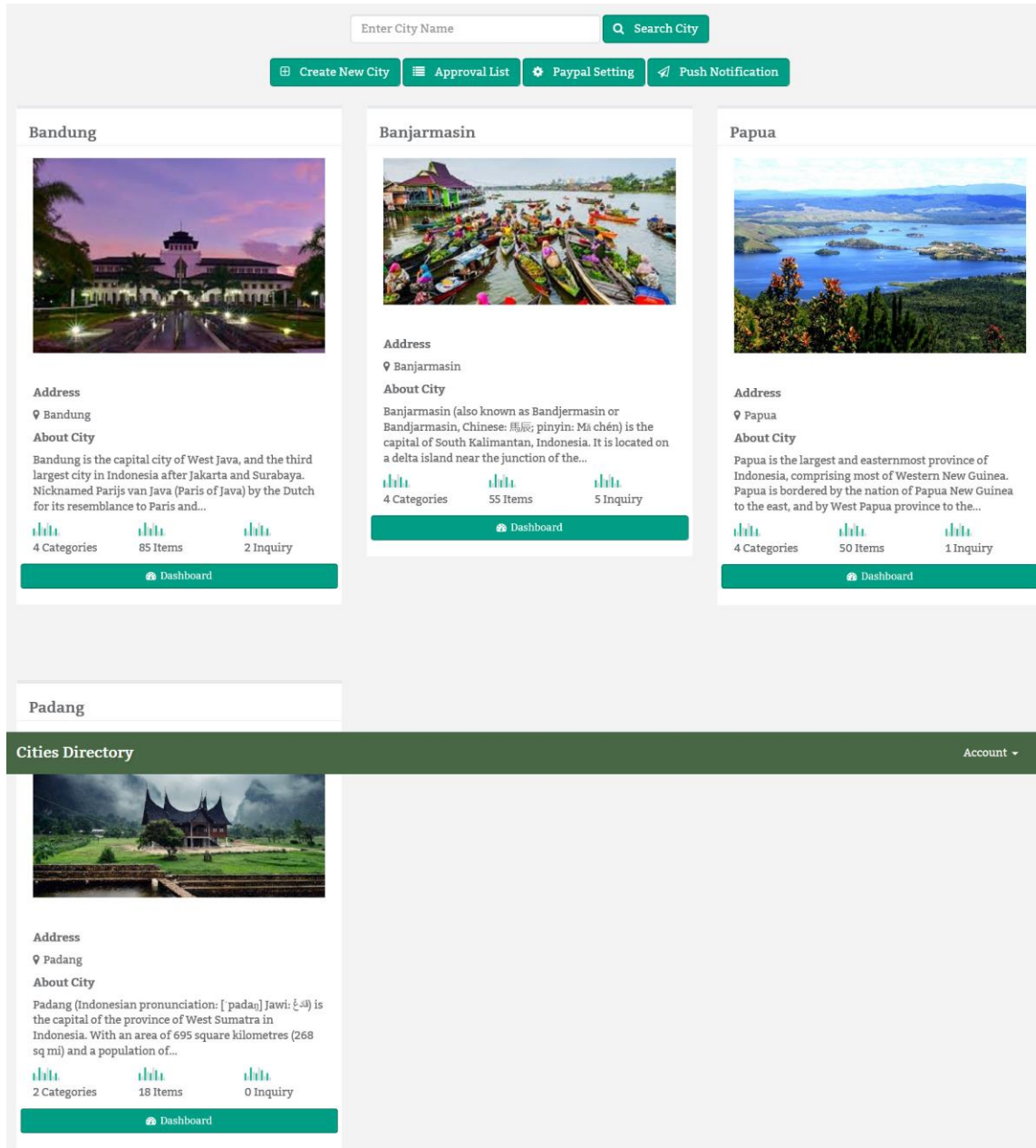


Gb1. Langkah langkah metode scrum^[3]

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.

Hasil dan Pembahasan Direktori Tujuan wisata.

Tampilan untuk direktori tujuan wisata dapat dilihat pada gambar 2.

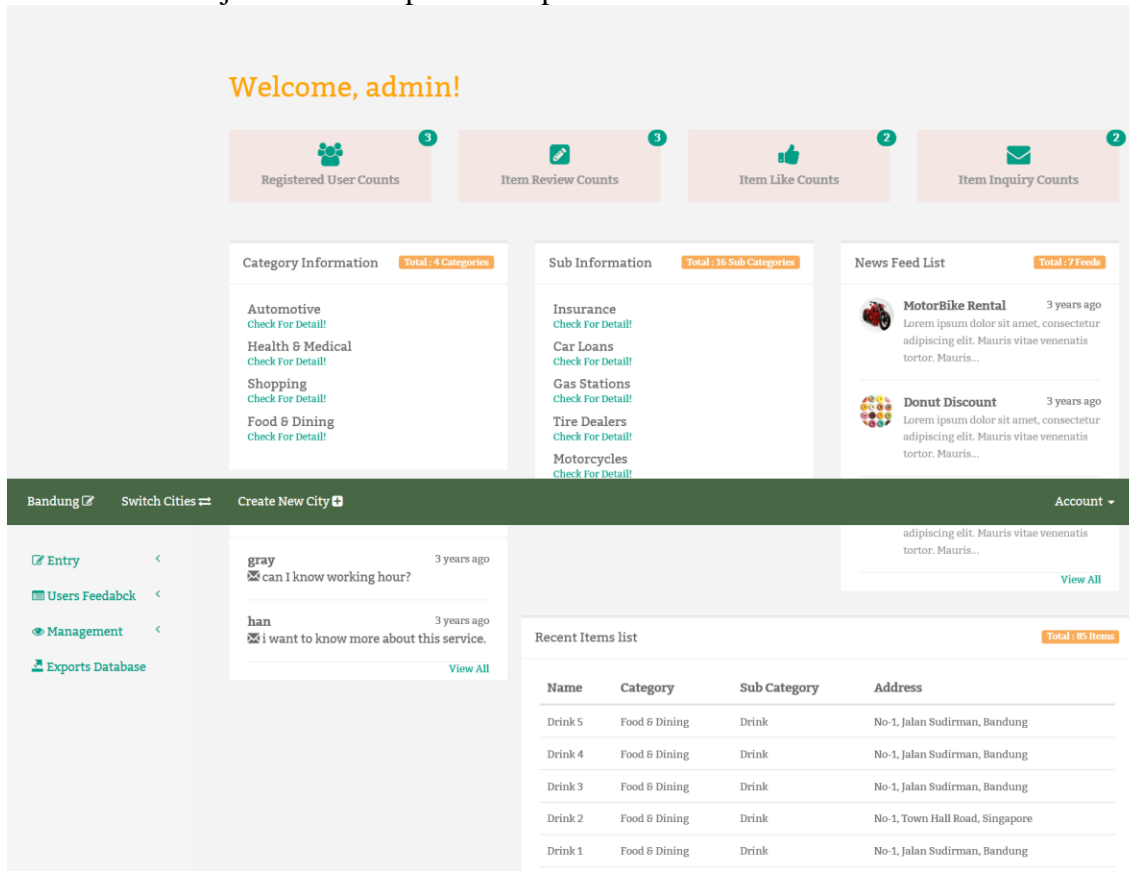


Gambar 2 : Direktori Tujuan Wisata

Pada halaman direktori wisata tersebut dapat dilihat informasi pariwisata kota. Informasi kota pariwisatanya dapat diisi pada kotak pencarian. Pada halaman ini juga terdapat menu yaitu create new city, Approval list, paypal setting dan push notification .

Direktori Item tujuan wisata

Direktori item tujuan wisata dapat dilihat pada Gambar 3.

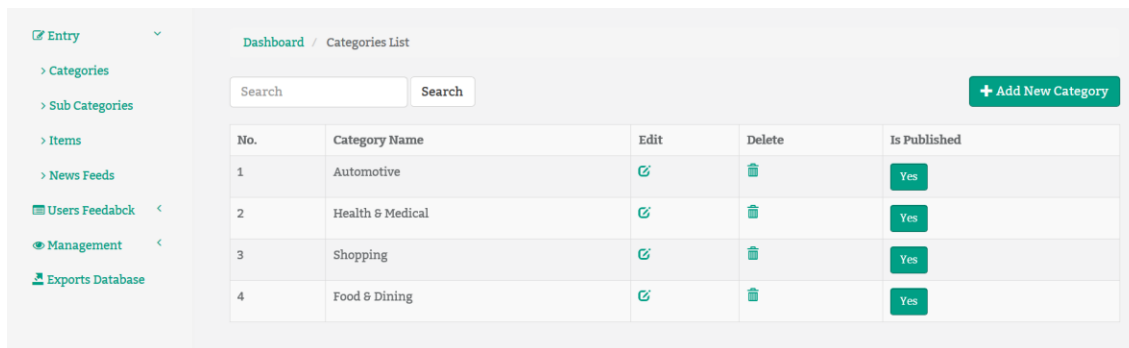


Gambar 1 : Direktori Item Tujuan Wisata

Pada direktori item tujuan wisata terdapat informasi Categori information , sub information dan New Feed List, Recent Item List, dll.

Pengelolaan Kategori

Halaman Pengelolaan kategori dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 : Pengelolaan Kategori dan Sub Kategori

Pada halaman pengelolaan kategori disediakan pencarian untuk sub kategorinya. Tersedia juga menu untuk menambah kategori baru.

Penutup

Pengembangan Sistem Promosi 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 yang mendapatkan informasi tujuan wisata yang ada disuatu kota.

Daftar Pustaka

- [1] Ambler, scott w , Hotlitza, Mattew , Agile for Dummies, John Willey & Sons,Inc , 2012
- [2] Abdulloh, Rohi. 2016. **Easy and Simple Web Programming**, Elex Media Komputindo
- [3] [https://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(software_development\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_(software_development))