

RANCANG BANGUN APLIKASI WISATA UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK WISATA LOKAL

Putri Mutiara Rakista
Politeknik Bisnis Mayasari
Putrimutiara514@gmail.com

Laela Susanto
Politeknik Bisnis Mayasari
laelasusanto@polbim.ac.id

Riki Nugraha
Politeknik Bisnis Mayasari
riki_nugraha@polbim.ac.id

Dewanto Rosian Adhy
Sekolah Tinggi Teknologi YBS Internasional
Dewanto_ra@sttybsi.ac.id

naskah masuk: Januari 2023, naskah diterbitkan: Februari 2023

Abstrak:

Munculnya daya tarik wisata baru yang dikembangkan oleh Desa atau Pemerintahan daerah menjadikan potensi ekonomi baru di daerah. Daya tarik wisata tersebut dapat mendorong aliran keuangan, perputaran keuangan dan akhirnya berpotensi meningkatkan kesejahteraan Masyarakat. Namun banyak daya tarik wisata yang tidak mampu bertahan karena banyak penyebabnya. Salah satunya adalah perencanaan bisnis yang lemah dan juga pemasaran yang kurang maksimal. Sebagian besar daya tarik wisata yang muncul tidak dikelola secara professional. Untuk itu perlu sebuah terobosan baru untuk membangun pengelolaan yang lebih baik. Perkembangan teknologi informasi bisa menjadi opsi atau pilihan yang tepat untuk menjawab permasalahan tersebut. Pembangunan sebuah Aplikasi yang mampu mengelola secara digital dan menjadi acuan dalam pengelolaan secara fisik di lapangan. Dalam penelitian ini dilakukan membangun sebuah aplikasi wisata seperti OTA namun memperhatikan pengelolaan daya tarik wisata lokal yang masih memiliki keterbatasan. Sistem yang dibangun mampu menghasilkan peningkatan Manajemen pengelolaan dan meningkatkan kunjungan wisata.

Kata kunci: Wisata, MobileApps, Layanan Online.

Abstract:

The emergence of new tourist attractions developed by the village or regional government creates new economic potential in the region. This tourist attraction can encourage financial flows, financial turnover and ultimately has the potential to increase community welfare. However, many tourist attractions are not able to survive due to many reasons. One of them is weak business planning and less than optimal marketing. Most of the emerging tourist attractions are not managed professionally. For this reason, a new

breakthrough is needed to build better management. The development of information technology can be an option or the right choice to answer these problems. Development of an application that is able to manage digitally and become a reference for physical management in the field. In this research, it was carried out to build a tourism application such as OTA but pay attention to the management of local tourist attractions which still have limitations. The system built is capable of producing increased management and increasing tourist visits.

Keywords: *Tourism, MobileApps, Online Services.*

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid 19 telah berakhir dan memberikan dampak perubahan. Dua tahun pandemi banyak usaha mati atau collapse. Salah satu bidang usaha yang hancur adalah bisnis wisata. Terhentinya mobilitas, larangan bertemu atau berkumpul, pembatasan perjalanan dan berkunjung mengakibatkan usaha di bidang wisata hancur. Saat ini setelah berakhir, sedikit demi sedikit usaha wisata mulai berbenah untuk bangkit.

Salah satu industri wisata yang mulai bangkit adalah daya tarik wisata baru yang muncul di desa-desa atau wisata alamnya. Sebelum pandemi mulai muncul wisata alam di daerah, diikuti dengan tumbuhnya sektor pendukung seperti transportasi, kuliner dan penginapan. Belum banyak keberhasilan diraih, sudah terpapar pandemic sehingga banyak kerugian yang muncul.

Perlu sebuah terobosan baru yang dapat mempercepat tumbuh kembalinya

pariwisata daerah. Keterbatasan modal, kemampuan dan sdm menjadikan kemampuan tumbuh kembangnya sangat rendah.

Perkembangan teknologi terutama di bidang teknologi informasi, bisa menjadi sebuah solusi yang tepat dalam mempercepat proses sebuah pembangunan industri wisata. Salah satu teknologi yang berkembang adalah munculnya aplikasi OTA (*Online Travel Agent*) yang mampu memberikan kemudahan bagi pengelola maupun wisatawan (Safaat, 2015) .

Aplikasi layanan agen travel perjalanan yang di muat menggunakan system online seperti pegipegi, MisterAladin, Travelika dan lain sebagainya, memiliki perkembangan yang sangat pesat di dunia perjalanan pariwisata. Hal ini dikarenakan aplikasi layanan online tersebut memudahkan wisatawan untuk dapat mengemas perjalanannya secara mandiri sesuai dengan yang mereka harapkan dan

inginkan. Dari pesatnya system layanan tersebut muncul banyak penelitian dan pengembangan dalam konsultasi dan layanan perencanaan dan transaksi wisata berbasis aplikasi mobile (Kumar et al., 2017).

Banyak industri ataupun *start-up* yang mulai membangun aplikasi terkait wisata mulai dari penjualan paket wisata, pemesanan Hotel, pemesanan transportasi sampe ke pemesanan tiket daya tarik wisata. Masing masing sistem berlomba untuk memiliki keunikan dan kelebihan sehingga mampu menggaet banyak pengguna dan akhirnya meningkatkan transaksi sehingga menumbuhkan profit.

Persaingan sistem dan aplikasi semakin ketat namun Sebagian besar aplikasi masih berorientasi bisnis murni. Belum ada aplikasi atau sistem yang memiliki perhatian khusus pada usaha wisata yang dikembangkan oleh daerah. Kondisi ini menjadikan daya tarik wisata baru yang dikembangkan oleh desa atau pemerintah daerah tidak dapat bersaing dengan paket wisata yang sudah ada dan dikelola terlebih dahulu (Hatibie, 2021; Tewel et al., 2017).

Perlu sebuah pengembangan sistem yang mampu membantu tumbuh kembangnya daya tarik wisata lokal dan

memiliki daya saing yang kuat. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan sistem aplikasi wisata untuk pengembangan daya tarik wisata lokal.

Sesuai dengan fenomena latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat sebuah aplikasi *mobile* untuk layanan daya tarik wisata lokal.
- b. Bagaimana alat tersebut dapat memberikan kemudahan bagi pemerintah daerah sebagai pengelola wisata lokal.
- c. Bagaimana alat tersebut dapat menjadi sebuah sistem yang memudahkan peningkatan pengelolaan wisata.
- d. Bagaimana alat tersebut mampu meningkatkan omset.

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka, maksud dari penelitian ini yaitu:

- a. Memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu solusi proses pengembangan usaha wisata daerah
- b. Berbagi pengetahuan dan pengalaman mengenai penelitian di bidang pengelolaan wisata dengan pemanfaatan teknologi saat ini.

Sedangkan yang menjadi tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang dan membuat sebuah aplikasi *mobile* untuk layanan pengelolaan wisata.
- b. Merancang dan membuat sebuah aplikasi berbasis *android* yang dapat memberikan kemudahan bagi pengelola wisata dan wisatawan dalam melakukan agenda wisata.
- c. Membuat sistem yang memudahkan proses pengembangan usaha wisata di pasca pandemi.

Hasil penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi pengelola wisata atau masyarakat dalam melakukan proses pengembangan wisata.
- b. Mengasah ilmu pengetahuan tentang teknologi informasi dan pariwisata.
- c. Membantu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menambah wawasan ilmu bagi penelitian selanjutnya.

KAJIAN LITERATUR

Daya tarik wisata daerah adalah sebuah kompleks di alam terbuka yang menjadi tujuan masyarakat untuk berlibur

atau berwisata. Saat ini berkembang banyak daya tarik wisata baru yang dikembangkan oleh pemerintah daerah. Munculnya area baru yang berpotensi akan mendorong perkembangan di sisi pendukung usaha wisata seperti sarana transportasi (jalan, armada transportasi, bahan bakar), sarana menginap (hotel, *homestay*, penginapan alam), sarana kuliner dan usaha *souvenir* atau oleh-oleh.

Potensi ekonomi yang bagus bagi pemerintah daerah dan masyarakat sekitar lokasi. Pengelolaan yang tepat akan menjadikan semakin bertambahnya pengunjung. Peningkatan omset pun akan seiring dengan penambahan pengunjung (Tantowi, 2021).

Pengelolaan yang tidak profesional mengakibatkan daya tarik wisata tidak bisa bertahan lama. Kesan wisata yang tidak maksimal akan mengurangi impresi dari pengunjung yang dapat mengakibatkan berkurangnya pengunjung. Minimnya pengunjung akan mengakibatkan potensi ekonomi tidak dapat dieksplorasi dengan baik sehingga mematikan segenap potensi ekonomi. Pada akhirnya daya tarik wisatatersebut akan terkubur (Hulu et al., 2019).

MobileApps

Pesatnya perkembangan global saat ini berpengaruh terhadap perubahan dinamika kehidupan masyarakat. Perkembangan global mendorong munculnya berbagai macam teknologi untuk menyeimbangkan dinamika perubahan kehidupan di masyarakat. Berbagai teknologi dimunculkan dengan berbagai variasi kecepatan dan kapasitasnya diantaranya yaitu teknologi cerdas *mobile phone* dengan berbagai aplikasi didalamnya.

Teknologi cerdas berupa aplikasi pada *mobile phone* saat ini banyak dikembangkan pada dunia pariwisata. Berikut ini beberapa aplikasi yang sudah berkembang dikalangan masyarakat diantaranya yaitu aplikasi Traveloka, agoda, pegi pegi, misteraladin dan lain sebagainya. Aplikasi tersebut menawarkan berbagai kemudahan untuk wisatawan dalam melakukan perjalanan pariwisata. Selain itu terdapat aplikasi khusus yang menawarkan kemudahan dalam pemesanan penginapan/hotel, transportasi, kuliner dan lain sebagainya. Penelitian lain yang muncul namun belum sampai ke masyarakat antara lain:

Teknologi cerdas berupa aplikasi pada *mobile phone* ini berisikan informasi

maupun konsultasi mengenai daya tarik wisata di daerah (Kusumawati, 2019). Aplikasi lain adalah untuk membantu masyarakat dalam mengelola wisata berbasis Syariah (Kasdi & Saifudin, 2019). Aplikasi yang berkembang untuk pengembangan lokal masih terbatas dari bentuk Web dengan tingkat atraktif dan interaktif yang minimal (Suprasetio et al., 2019).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan penelitian ini yaitu metode eksperimental. Dibuat sebuah aplikasi untuk menyelesaikan permasalahan wisata dan selanjutnya dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi aplikasi tersebut.

Untuk membangun sebuah aplikasi banyak metoda yang dapat dipergunakan seperti *waterfall*, *prototyping*, *agile*, *spiral*, RAD dan lainnya. Pemilihan metoda pengembangan sistem disesuaikan dengan karakteristik sistem yang akan dibangun.

Metoda pengembangan sistem yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metoda *Prototyping*. Sebuah metoda yang dilakukan menggunakan proses berulang-ulang, dengan serangkaian sesi interaktif. Metoda ini biasanya dipergunakan untuk membangun sistem dengan cepat dan

memiliki keterbatasan dalam data awal dan *user requirement* yang masih samar.

Proses *prototyping* model O'Brien (Purnomo, 2017) dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. *Investigation*

Tahap ini merupakan prosedur awal yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi kebutuhan bisnis dan menilai kelayakan dari beberapa alternatif solusi pada sistem informasi.

b. *Analysis*

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis berbagai komponen yang dipakai pada sistem yang sedang berjalan, diantaranya yaitu *hardware*, *software*, jaringan dan sumber daya manusia. Dalam mengidentifikasi kebutuhan diperlukan sistem yang spesifik, diantaranya yaitu:

- a) Input: pada bagian input kita dapat memasukan sistem apa saja yang diperlukan.
- b) Output: Hasil yang diperoleh dari proses sistem.
- c) Proses: Operasi-operasi yang dilakukan.
- d) Sumber data yang ditangani.
- e) Pengendalian (kontrol).

c. *Design*

Design pada sistem merupakan suatu tahapan yang dapat menentukan bagaimana sistem dapat mencapai tujuan yang telah diformulasikan. Sebuah *design* pada sistem merupakan aktifitas yang secara spesifik dapat menghasilkan aktifitas fungsional pada sistem. Desain sistem dapat dipandang sebagai desain *interface*, data dan proses dengan tujuan menghasilkan spesifikasi yang sesuai dengan produk dan metode *interface* pemakai, struktur *database* serta pemrosesan dan prosedur pengendalian.

d. *Implementation*

Implementasi paket *software* prototipe ini dilakukan untuk dapat menguji sistem sehingga dapat diketahui *noise* maupun kekurangan yang ada pada sistem sehingga dapat dimodifikasi maupun direvisi kembali supaya sistem yang dikembangkan lebih sempurna. Pengujian menggunakan metoda *black box* atau pendekatan fungsional dari sistem.

e. *Maintenance*

Maintenance merupakan satu tahapan yang perlu dilakukan sebagai bentuk pemeliharaan *database* pada sistem.

Maintenance system ini dilakukan untuk meminimalisir *noise* yang akan terjadi apabila adanya penumpukan data, kerusakan data maupun *noise* yang terjadi diluar dari *system*. Apabila aplikasi dimaintenance dengan baik maka evaluasi yang terjadi dapat dilakukan perbaikan dengan segera, apakah kesalahan yang berdampak kecil maupun besar. Sehingga kualitas produk dapat selalu terjaga dengan adanya maintenance (monitoring dan evaluasi) yang baik.

HASIL PENELITIAN

Analisa PIECES

Terdapat banyak metoda Analisa dalam pengembangan sistem. Dalam penelitian ini dipergunakan Analisa PIECES dengan hasil sebagai berikut:

a. Analisis Kinerja Sistem (*Performance*)

Analisa pertama adalah analisa kinerja sistem yang berjalan saat ini yaitu konsultasi *offline* atau menggunakan aplikasi yang sudah ada adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis hasil kerja

Kriteria	Hasil Analisa
<i>Throughput</i>	Penyajian data memerlukan waktu yang cukup lama karena harus bertemu dengan pengelola wisata (<i>ticketing</i> , penginapan, travel dll)

<i>Respond Time</i>	Waktu penyajian informasi dapat berjalan dalam waktu lama karena perlu pencarian dan pengumpulan data.
---------------------	--

b. Analisis Informasi (*Information*)

Dibawah ini merupakan tabel hasil Analisa PIECES yang berkaitan dengan informasi. Melalui sistem informasi yang baik, dapat dipastikan akan menghasilkan informasi yang dapat digunakan bagi pengguna, salah satunya untuk mengelola kuantitas dan kualitas layanan fisioterapis menjadi lebih baik.

Tabel 2. Hasil Analisa Informasi

Kriteria	Hasil Analisis
Akurasi	Penampilan informasi terdapat kesalahan, hal tersebut dikarenakan pencatatan data masih dilakukan secara manual. Atau OTA yang sudah ada tidak melakukan pengelolaan informasi untuk wisata lokal
Relevan	Kurangnya relevansi informasi yang diperlukan, maka perlu adanya sistem yang dapat memberikan informasi tentang daya tarik wisata lokal
Tepat Waktu	Hubungan yang belum terbangun dengan pengelola wisata desa sehingga waktu akses mengalami kelambatan.

c. Analisis Ekonomi (*Economy*)

Sistem dibangun akan membutuhkan biaya, namun akan tergantikan dengan manfaat yang diperoleh. Sistem yang berjalan tidak banyak memperhatikan

potensi desa lokal karena belum ada keyakinan dan kepedulian terhadap potensi wisata lokal.

Tabel 3. Hasil Analisa Ekonomi

Kriteria	Hasil Analisis
Price	Membutuhkan pengeluaran yang cukup banyak untuk pengelolaan informasi dan data wisata.

d. Analisis *Controlling*

Controlling dalam menjalankan suatu sistem sangat diperlukan, hal tersebut diperlukan dalam upaya meningkatkan kinerja sebuah sistem. Hasil analisa yang telah dilakukan tertuang dalam tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Analisa Kontrol

Kriteria	Hasil Analisis
Kontrol Sistem	Kurang terkontrolnya dalam setiap pencatatan data perkembangan kunjungan wisatawan sehingga informasi tidak akurat.

e. Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Hasil Analisa terkait dengan efisiensi, tertuang dalam table 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Analisa Efisiensi

Kriteria	Hasil Analisis
Sumber Biaya	Material yang digunakan untuk mencatat data produksi seperti: buku, kertas dan pulpen yang digunakan terkadang berlebihan, terutama saat terjadi kesalahan dan kelalian dalam pengelolaan.

Sumber Tenaga	Pencatatan kegiatan dilaksanakan oleh seorang pegawai atau wisatawan sendiri, sehingga data yang diperoleh membutuhkan waktu yang cukup lambat.
---------------	---

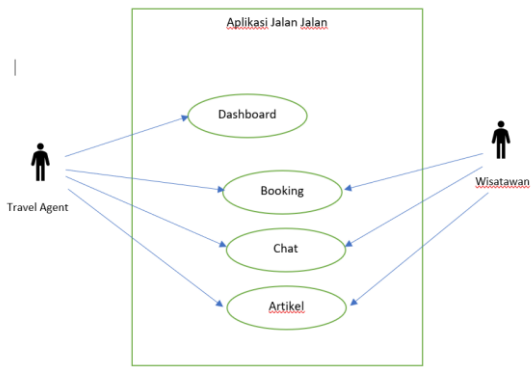
f. Analisis Pelayanan (*Service*)

Peningkatan pelayanan meberikan kategori yang beragam. Kegiatan yang ambil merupakan peningkatan sistem pelayanan yang dalam segi efisiensi serta kemudahan dalam data manajemen produksi yang disajikan dalam sebuah informasi. Hasil analisis terkait pelayanan dijelaskan dalam Table 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Pelayanan

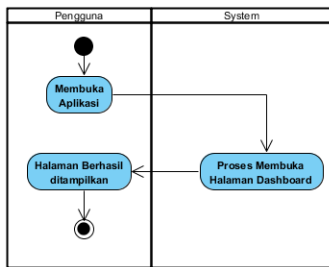
Kriteria	Hasil Analisis
Proses Layanan	Proses pelayanan pada sistem yang dilakukan saat ini, belum memudahkan pengelola dan masyarakat dalam mendapatkan informasi yang akurat mengenai daya tarik wisata sehingga menghambat dalam proses pelayanan terhadap pengguna layanan.

Use Case Diagram Sistem

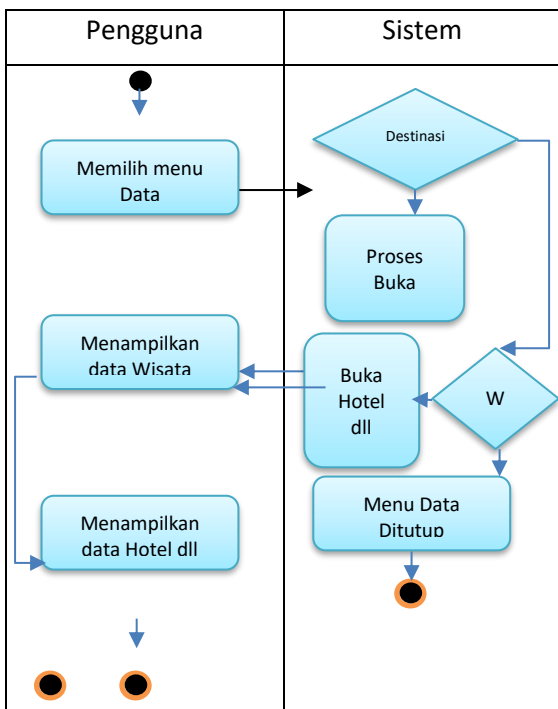


Gambar 1. Use Case Diagram Sistem pada Aplikasi Android

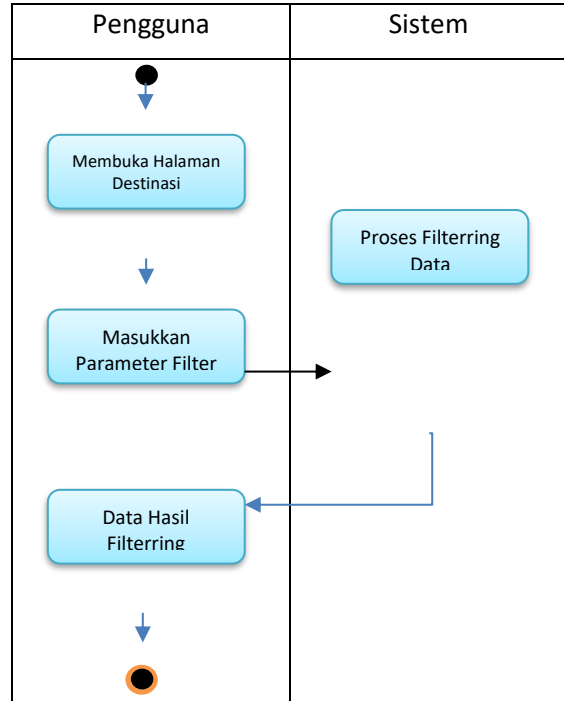
Activity Diagram



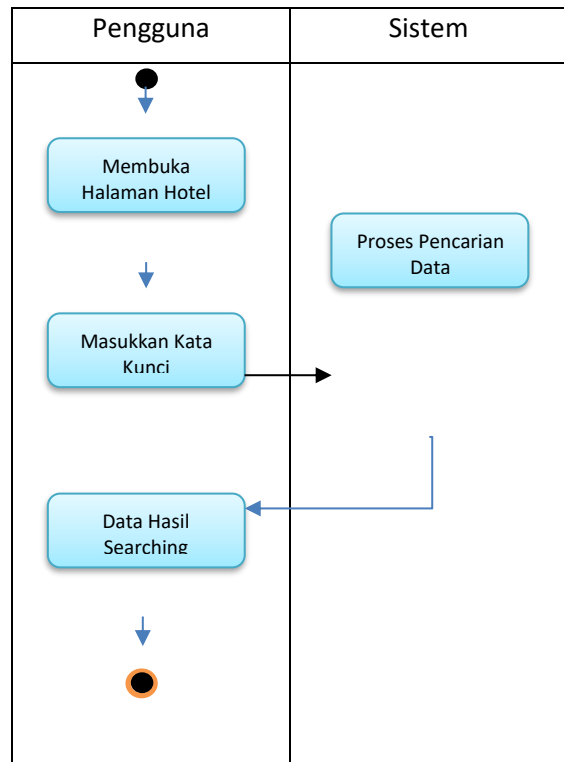
Gambar 2. Activity Diagram saat membuka Aplikasi Android



Gambar 3. Activity Diagram untuk Proses Melihat data Wisatawan dan Pendukungnya



Gambar 4. Activity Diagram untuk Filtering Data Destinasi

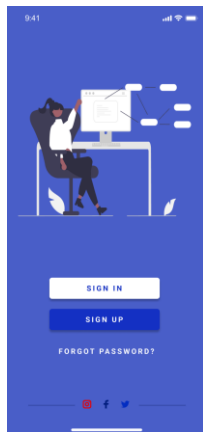


Gambar 5. Activity Diagram untuk Searching Data Hotel

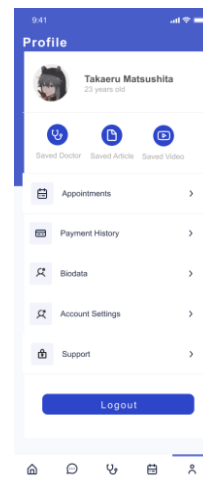
Implementasi

Implementasi merupakan tahapan dalam menyiapkan sistem supaya dapat menjalankan sistem itu sendiri. Implementasi dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu implementasi sistem pada aplikasi pengelola (hotel, tempat wisata, kuliner dan lainnya), implementasi sistem pada aplikasi wisatawan, implementasi sistem pada server.

Implementasi pada masyarakat menggunakan *MobileApps* dengan contoh tampilan sebagai berikut:



Gambar 6. Antarmuka Aplikasi Jalan Jalan



Gambar 7. Antarmuka Aplikasi Jalan Jalan
untuk User

Pengujian Sistem

Dalam sebuah pengembangan aplikasi yang dipergunakan untuk menjawab sebuah permasalahan dilakukan dengan dua pendekatan. Pendekatan pertama dilakukan dengan pengujian secara teknis menggunakan teknik yang terdapat pada *software testing*. Pendekatan ini menggambarkan mengenai bagaimana pengujian sistem yang dilakukan secara menyeluruh yang bertujuan untuk mengetahui kinerja sistem, kelemahan maupun kesalahan yang mungkin terjadi saat sistem yang dijalankan.

Dalam pengujian sistem pada aplikasi *android*, dilakukan uji coba pada beberapa perangkat versi *Android* yang beberapa dengan versi *Operating* sistem menengah (4 ke atas)

Pada pendekatan pertama dilakukan menggunakan metode *black box testing*, yang dimana pengujian dilakukan hanya pada fungsi-fungsi yang ada pada sistem dapat berjalan dengan semestinya tanpa memperdulikan proses internal dalam kode. Hasil yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 7. *Black Box* Pengujian sistem admin website

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diharapkan
1	Saat Login Sistem	Input data user benar	Masuk ke dashboard	<i>Valid</i>
2	Saat Login Sistem	Input data user salah	Gagal Masuk dashboard	<i>Valid</i>
3	CRUD form Wisata	Input/ Edit/ Delete data Wisata	Data berubah sesuai proses yang dipilih	<i>Valid</i>
4	CRUD form Artikel	Input/ Edit/ Delete data artikel	Data berubah sesuai proses yang dipilih	<i>Valid</i>
5	CRUD form Transaksi	Input/ Edit/ Delete data Transaksi	Data berubah sesuai proses yang dipilih	<i>Valid</i>

Tabel 8. *Black Box* Pengujian Aplikasi

Android

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diharapkan
1	Membuka Aplikasi	Buka Aplikasi Jalan Jalan	Halaman <i>Dashboard</i> ditampilkan	<i>Valid</i>
2	Membuka Data Profil	Menu Data Profil	Halaman Data Profil User ditampilkan	<i>Valid</i>
3	Membuka Data Artikel	Menu Data Artikel	Halaman Data Artikel ditampilkan	<i>Valid</i>
4	Membuka Data Destinasi	Menu Data Destinasi	Halaman Data Daya tarik wisataditampilkan	<i>Valid</i>
5	Membuka Info Jadwal	Menu Info Jadwal	Halaman Info Jadwal ditampilkan	<i>Valid</i>
6	Membuka <i>Gallery Video</i>	Menu <i>Gallery Video</i>	Halaman <i>Gallery Video</i> ditampilkan	<i>Valid</i>
7	Filtering Data Desitnasi	Filter Data Desitnasi	Menampilkan Data Desitnasi sesuai parameter tanggal yang diinputkan	<i>Valid</i>
8	Filtering Data Jadwal	Filter Data Jadwal	Menampilkan Data Jadwal sesuai parameter tanggal yang diinputkan	<i>Valid</i>
9	Filtering Data Booking	Filter Data Booking	Menampilkan Data Booking sesuai parameter	<i>Valid</i>
10	Filtering Info Status Transaksi	Filter Info Status Transaksi	Menampilkan Info Status Transaksi sesuai parameter yang diinputkan	<i>Valid</i>
11	Searching Data Destinasi	Cari Data Destinasi	Menampilkan Data Daya tarik wisatasesuai kata kunci yang dimasukkan	<i>Valid</i>

14	Fitur Payment	Buka Transaksi	Menampilkan Halaman Transaksi	tidak membutuhkan waktu yang lebih lama. Namun Sebagian besar memberikan
----	---------------	----------------	-------------------------------	--

Pendekatan kedua adalah uji manfaat dan penggunaan dari sistem. Pengujian dilakukan dengan melakukan survey untuk masyarakat (pengelola wisata dan wisatawan). Pengujian dilakukan untuk mengetahui:

1. Kemudahan penggunaan aplikasi oleh kedua jenis user.
2. Manfaat yang bisa dirasakan dari implementasi sistem.
3. Peningkatan kualitas dari industry wisata.

Dari hasil survey dari responden diperoleh hasil pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Survey

1	Pengguna Calon Wisatawan merasa mudah menggunakan aplikasi	76%
2	Pengelola Daya tarik wisata merasa mudah menggunakan aplikasi	65%
3	Merasakan manfaat dari aplikasi sistem dari sisi wisatawan	80%
4	Merasakan manfaat dari aplikasi sistem dari sisi pengelola	75%

Untuk kualitas atau manfaat dari penambahan omset belum memberikan jawaban yang maksimal karena percobaan

tidak membutuhkan waktu yang lebih lama. Namun Sebagian besar memberikan keyakinan bahwa implementasi sistem akan dapat meningkatkan omset dari wisata lokal.

Pembahasan Hasil Pengujian Sistem

Berdasarkan implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, aplikasi Jalan-jalan telah berfungsi sesuai dengan apa yang diharapkan, diantaranya:

1. Sistem Administrator dalam bentuk Website berfungsi dengan baik dalam pengelolaan data oleh pengelola wisata di sisi Hotel, Daya tarik wisata dan Kuliner serta Transportasi.
2. Komunikasi data dari dan ke Mobile Sistem (Smartphone) dengan Server dapat berjalan dengan baik.
3. Aplikasi android yang telah dibuat dapat memberikan layanan online secara maksimal.
4. Perlu uji coba lebih lama dan lebih lengkap untuk memberikan validasi terhadap manfaat sistem dalam peningkatan kualitas industry wisata lokal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan serta pengujian sistem pengelolaan daya tarik wisata lokal dengan Aplikasi Jalan Jalan ini,

maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Pengelolaan Wisata dapat dijadikan aplikasi untuk layanan transaksional antara pengelola wisata dengan calon wisatawan.
2. Aplikasi memberikan fasilitas sosialisasi, edukasi dan promosi daya tarik wisata bentuk *text* dan video.
3. Aplikasi terdapat fasilitas rekap untuk dapat mengetahui kondisi transaksi wisata lokal.
4. Aplikasi memberikan kemudahan pengelolaan wisata baik dari sisi pengelola maupun wisatawan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, dapat diajukan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, antara lain:

1. Penambahan media pembayaran dengan *payment gateway* yang lebih populer.
2. Menambahkan autentikasi user untuk meningkatkan keamanan sistem.
3. Memperbaharui sistem agar dapat terlihat lebih baik jika diakses dari web.
4. Menambahkan fitur koneksi dengan akun media social.

DAFTAR PUSTAKA

- Hatibie, I. C. (2021). Peran E-Marketing dalam Optimalisasi Daya Tarik Wisata: Analisis Konten dan Pendekatan Konseptual. *Tulisan Ilmiah Pariwisata*, 4(1), 32–41.
- Hulu, M., Baiquni, M., Fandeli, C., & Wirasanti, N. (2019). Community Participation on Tourism Development in Parangtritis Tourism Area, Bantul Regency. *E-Journal of Tourism*, 6(2), 225.
- Kasdi, A., & Saifudin, S. (2019). Influence of Sharia Service Quality, Islamic Values, and Destination Image toward Loyalty Visitors' on Great Mosque of Demak. *International Journal of Islamic Business and Economics (IJIBEC)*, 3(2), 117.
- Kumar, P., Dasari, Y., Jain, A., & Sinha, A. (2017). Digital Nations-Smart Cities, Innovation, and Sustainability. *16th IFIP WG 6.11 Conference on e-Business, e-Service and e-Society*, 276–288. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-68557-1>
- Kusumawati, A. (2019). Exploring and Measuring City Brand Personality in Small Cities. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 343(icas), 300–306.
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61.
- Safaat, N. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Multiplatform. *Informatika Bandung*.
- Suprasetio, A., Narulita, S., & Humaidi, H. (2019). A. Suprasetio, S. Narulita, and H. Humaidi, "Konstruksi Baru & Pengembangan Wisata Religi di DKI Jakarta. *Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 3(2), 157–172.
- Tantowi, A. (2021). Open Access Tourism Impact on the Regional Economy (Case Study of the Kalimantan Tengah Province).

*American Journal of Humanities and Social
Sciences Research*, 5(11), 128–133.

Tewal, B., Mandey, S., Tumbel, A., & Laode, M.
(2017). Competitiveness and the Increasing
Strategy of Competitiveness in Tourism
Sector of Ternate City, North Maluku
Province. *Journal of Life Economics*, 4(4),
11–32.