

Aplikasi Pemesanan Jasa *Tour Guide* Dan *Vacation Planner* Di Bali Berbasis *Mobile*

Application Booking Service Tour Guide and Vacation Planner in Bali Based on Mobile

Devia Yakanita¹, Hendy Mahaputra^{*2}, Rifky Lana³

^{1,2,3}Institut Teknologi & Bisnis STIKOM Bali

e-mail: deviyakanita@gmail.com¹, hendymaha11@gmail.com², rifky@stikom-bali.ac.id³

Abstrak

E-Tourism merupakan inovasi sebuah teknologi melalui e-commerce pada bidang pariwisata. E-Tourism memberikan suatu jasa layanan pariwisata kepada para wisatawan secara online dan penyelenggaraan pemasaran pariwisata menjadi lebih mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi sistem informasi pemesanan jasa Tour Guide dan Vacation Planner berbasis mobile yang nantinya diharapkan bermanfaat bagi para wisatawan dalam membuat perencanaan dan mempermudah kunjungan mereka saat berada di Bali. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah wisatawan dalam membuat perencanaan liburan wisata di Bali sehingga tercipta rencana yang efisien dan tepat bagi wisatawan, dan pada akhirnya berdampak pada sektor pariwisata di Bali. Penelitian ini menerapkan metode waterfall. Penelitian ini didasarkan dari hasil uji yang menggunakan metode wawancara dan pengisian kuisioner terhadap orang yang berperan di bidang pariwisata.

Kata Kunci : E-Tourism, Tour Guide, Vacation Planner, Mobile, Waterfall.

Abstract

E-Tourism is a technological innovation through e-commerce in the field of tourism. E-Tourism provides a tourism service to tourists online and the organization of tourism marketing has become more accessible. This study aims to produce a mobile-based Tour Guide and Vacation Planner booking service information system which is expected to be beneficial for tourists in planning and making their visit easier while in Bali. This application is expected to make it easier for tourists to make holiday planning in Bali so as to create an efficient and appropriate plan for tourists, and ultimately have an impact on the tourism sector in Bali. This research applies the waterfall method. This research is based on the results of tests using interview methods and filling out questionnaires for people who play a role in tourism.

Keywords: E-Tourism, Tour Guide, Vacation Planner, Mobile, Waterfall.

Pendahuluan

Pariwisata adalah salah satu penyumbang pendapatan terbesar di Bali yang berpengaruh pada dunia teknologi yang membawa dunia pariwisata kearah digital yang disebut dengan *E-Tourism*. *E-Tourism* adalah upaya dari segala proses bisnis atau informasi diruang lingkup pariwisata dan value chain[1]. *E-Tourism* biasanya dapat diterapkan berupa reservasi online akomodasi, reservasi online hotel, Travel video blog dan platform informasi point of interst (POI)[2]. *E-Tourism* berperan sangat penting untuk meningkatkan perkembangan sektor pariwisata seperti gunung, air terjun, pantai, hotel dan restoran yang menjadi daya tarik wisata. Perkembangan sebuah *E-Tourism* di Bali masih terkendala pemanfaatan sebuah teknologi *mobile* secara efektif penggunaan teknologi *mobile* yang berupa aplikasi masih memerlukan porsi lebih untuk membantu perkembangan pariwisata di Bali. Aplikasi yang telah berkembang saat ini lebih banyak berfokus pada *E-Commerce*, Reservasi *online* hotel dan akomodasi.

*) Penulis Korespondensi : hendymaha11@gmail.com

Tingginya angka kunjungan ke Bali akan berdampak besar pada kesejahteraan warga yang mengelola suatu tempat wisata maupun pemilik usaha-usaha yang bergerak dibidang pariwisata, namun masih banyak wisatawan yang masih tidak tahu atau kurangnya perencanaan yang dibuat terhadap tujuan wisata yang akan mereka kunjungi di saat waktu liburan, hal ini membuat waktu kunjungan menjadi kurang efektif, tentunya dengan adanya perencanaan tentang tujuan wisata dan daerah yang nantinya di kunjungi akan sangat menentukan pilihan hotel yang di tempati sehingga jarak yang ditempuh tidak akan terlalu jauh dari daerah ataupun tempat wisata yang mereka kunjungi[3]. Oleh sebab itu kami ingin membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu para wisatawan dalam membuat perencanaan dan mempermudah kunjungan mereka saat berada di Bali sehingga dapat menaikkan tingkat kepuasan wisatawan yang pada akhirnya nanti berdampak pada peningkatan jumlah kunjungan di Bali. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berfokus pada perencanaan perjalanan wisata di daerah Bali dengan bantuan *tour guide* untuk mempermudah kunjungan wisatawan, jadi aplikasi ini di khususkan untuk wisatawan yang ingin menggunakan *tour guide* dalam perencanaan hingga akomodasi saat wisatawan melakukan liburan di Bali tentunya dengan tetap mempertimbangkan keuntungan bagi kedua belah pihak sehingga sebisa mungkin tidak akan ada yang dirugikan dalam kerjasama ini.

Aplikasi ini memungkinkan wisatawan untuk memilih dari beberapa *tour guide* yang sesuai dengan keinginannya. Wisatawan dapat melihat dan menilai terlebih dahulu tentang riwayat dan penilaian tentang *tour guide* yang bersangkutan sebelum memutuskan untuk memilih *tour guide* tersebut. Setelah memilih *tour guide*, wisatawan dapat memulai perencanaan liburan dimulai dengan memilih tanggal yang dipilih oleh wisatawan tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan lain seperti, mengirim tempat-tempat yang ingin dikunjungi oleh wisatawan serta *tour guide* juga dapat merekomendasikan tempat wisata yang menarik. Setelah semua tujuan wisata yang akan di kunjungi terpilih, perencanaan dilanjutkan dengan mengatur jadwal dan mengatur hari kunjungan seefisien mungkin. Setelah semua di tentukan kemudian aplikasi akan merekomendasikan tempat menginap terdekat dari tempat wisata yang akan di kunjungi dan wisatawan dapat melakukan *booking* tempat penginapan. Wisatawan akan menjadi tanggung jawab *tour guide* selama dalam masa liburan. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan halaman yang memiliki kriteria seperti *social media* bagi wisatawan maupun *tour guide* untuk mengupload *review* maupun membuat artikel tentang sebuah tempat wisata baru yang sedang *trending*. Nantinya *review* ataupun postingan ini dapat di share ke *tour guide* pada saat diskusi perencanaan tujuan wisata. Sehingga kami merancang sebuah aplikasi yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa *Tour Guide* Dan *Vacation Planner* Di Bali Berbasis *Mobile*”. Perancangan sistem ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi sistem informasi pemesanan jasa *tour guide* dan *vacation planner* berbasis *mobile* yang nantinya diharapkan bermanfaat bagi para wisatawan dalam membuat perencanaan dan mempermudah kunjungan mereka saat berada di Bali. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah aplikasi yang kita hasilkan dapat mempermudah wisatawan dalam membuat perencanaan liburan wisata di Bali sehingga tercipta rencana yang efisien dan tepat bagi wisatawan, dan aplikasi yang dihasilkan diharapkan mampu menaikkan kunjungan wisata di Bali serta dapat menjadi ajang berbagi pengalaman liburan di suatu tempat wisata tertentu dan memperkenalkan tempat wisata baru terhadap wisatawan.

Penelitian mengenai aplikasi pemesanan jasa *tour guide* dan *vacation planner* di Bali berbasis *mobile* ini menggunakan beberapa jurnal yang berhubungan dengan penelitian tersebut sebagai referensi peneliti. dalam penelitian ini referensi yang digunakan yaitu *state of the art* dan landasan – landasan teori yang berhubungan dengan penelitian. Penelitian dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Di Wisata Tirta Wolulus Di Dusun Ponggalan, Giwangan, Umbulharjo, Yogyakarta” oleh Firstyani Imannisa Rahma pada tahun 2018. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi ini dapat mempermudah pemesanan paket wisata dan beberapa hal lain yang berkaitan dengan temoat wisata ini. Uji aspek dengan beberapa faktor sudah di lakukan , dan mendapatkan skor yang layak dan respon baik [4]. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Made Santika Putra, I Nyoman Piarsa, Ni Kadek Dwi Rusjyanthi pada tahun 2018 dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Web-Based Travel Assistant untuk Membantu Perjalanan Wisatawan. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi yang dapat mempermudah wisatawan dalam mengatur perjalanan wisata. Aplikasi ini dapat mengurutkan tempat wisata yang dipilih berdasarkan jaraknya [5]. Penelitian lainnya berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd) ditulis oleh Oni Yuliani, Joko Prasojjo tahun 2015, dari penelitian ini menghasilkan Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang mempermudah wisatawan yang datang untuk menentukan fasilitas yang diinginkan [6]. Penelitian selanjutnya dengan judul Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web

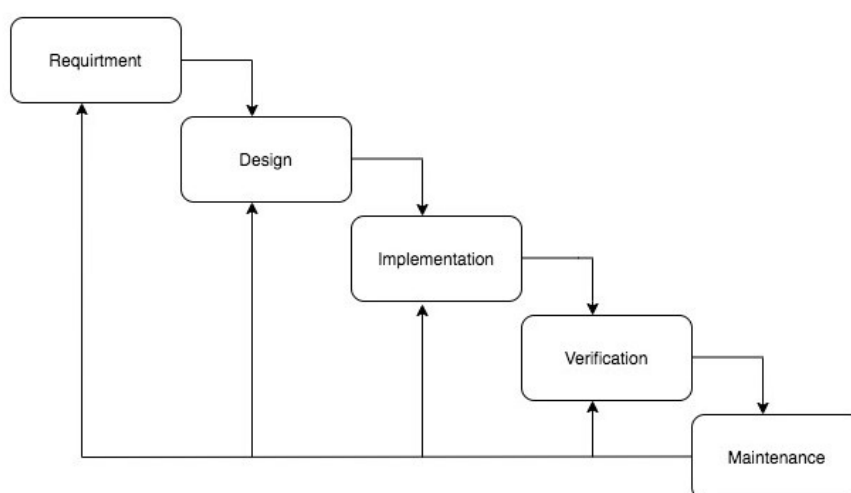
(Studi Kasus Smart Tour) diteliti oleh Sampurna Dadi Riskiono tahun 2018. Penelitian ini menghasilkan aplikasi jasa tour berbasis web yang menyediakan jasa tour dan juga menyediakan jasa travel mobil.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dan berkaitan dengan Sistem informasi pemesanan tourguide dan vacation planner di Bali berbasis mobile, dapat disimpulkan bahwa sistem kami memiliki beberapa perbedaan dari penelitian yang kami sertakan di state of art di atas yaitu terletak di konsep dasar dari aplikasi kami yang memiliki konsep seperti social media yang dimana kita dapat berbagi seluruh pengalaman kita selama melakukan liburan dan di aplikasi kita setiap tourguide memiliki rating berdasarkan pada review dan penilaian dari wisatawan yang pernah memakai jasa dari tourguide tersebut sehingga memudahkan wisatawan dalam mempertimbangkan pilihannya. Kemudian ada fitur kalkulasi untuk menentukan tempat terdekat untuk menginap berdasarkan timeline yang sudah di buat sebelumnya. Sistem kepariwisatawan merupakan sebuah sistem yang bersifat terbuka (*open system*) karena sifat atau karakteristik yang multi sektor dan multi dimensi[8]. Pramuwisata merupakan seseorang yang mempunyai kesenangan pada travelling, untuk memberikan pelayanan yang prima kepada wisatawan yang memiliki pengetahuan yang luas[9].

Metode Penelitian

Metode Pengembangan Sistem

Metode aplikasi yang akan peneliti gunakan adalah metode *Waterfall*. Metode Waterfall merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya yaitu "*Linear Sequential Model*". Model ini biasa disebut juga dengan "*classic life cycle*" ataupun metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh *Winston Royce* sekitar tahun 1970 sehingga biasa dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak digunakan pada *Software Engineering (SE)*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan[10].



Gambar 1. Metode Waterfall

Disebut dengan metode *waterfall* karena tahapan demi tahapan yang dilewati seperti air terjun yang dimana harus menunggu selesainya tahapan sebelumnya dan berjalan berurutan. Tahapan – tahapan dalam pengembang sistem ini yaitu peneliti menggunakan semua metode *waterfall* kedalam pengembangan sistem ini. Tahapan pengembangan menggunakan metode *waterfall* yaitu : Tahapan pertama yaitu *requirement* yaitu melakukan analisa kebutuhan serta definisi fungsi dan spesifikasi sistem. Pada tahapan ini menentukan kebutuhan fungsional dan non fungsional yaitu dengan perangkat lunak yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah menggunakan bahasa pemrograman *JAVA* dengan database yang mendukung dalam penyimpanan data – data adalah *phpMyAdmin*. Sedangkan *tools* yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah *Android Studio* dengan mengaplikasikan menggunakan perangkat laptop dan Komputer.

Tahapan kedua yaitu *design* adalah melakukan dalam pembuatan desain sistem seperti membuat perancangan *konseptual databse* perancangan sistem fisik dan gambaran mengenai proses sitem seperti ERD. Selain itu, peneliti membuat desain UML berupa *use case* diagram, *activity* diagram, dan *class* diagram untuk mempermudah pengguna untuk memahami alur proses sistem yang bekerja pada aplikasi pemesanan jasa *tour guide* dan *vacation planner* di Bali berbasis mobile.

Tahapan ketiga yaitu *implementation* yang dilakukan dengan cara pemograman ataupun pengkodean. Tahapan ini dilakukan dengan *encoding* sebuah program aplikasi pemesanan jasa *tourguide* dan *vacation planner* di Bali yang menggunakan aplikasi android studio dengan menggunakan bahasa pemrograman *java*. Serta *database* menggunakan *phpMyAdmin*.

Tahapan keempat yaitu *verification* yang dilakukan pada pengujian sistem. Tahapan ini dilakukan setelah pengkodean selesai, maka baru bisa dilakukan pengujian sistem. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode testing *black box* yang bertujuan dalam mencari kesalahan-kesalahan yang terdapat pada sebuah sistem.

Tahapan kelima yaitu *maintenance* yang dilakukan pemeliharaan dan peninjauan kembali sistem yang sudah berjalan. Pemeliharaan sistem meliputi *maintenance* data yang dilakukan dua minggu sekali berupa penerapan teknologi yang baru.

Sumber Data atau Subjek Penelitian

Sumber data pada penelitian ini terdiri dari para wisatawan dan *tour guide* dalam pengujian aplikasi ini. Subjek penelitian untuk pengujian diambil secara acak.

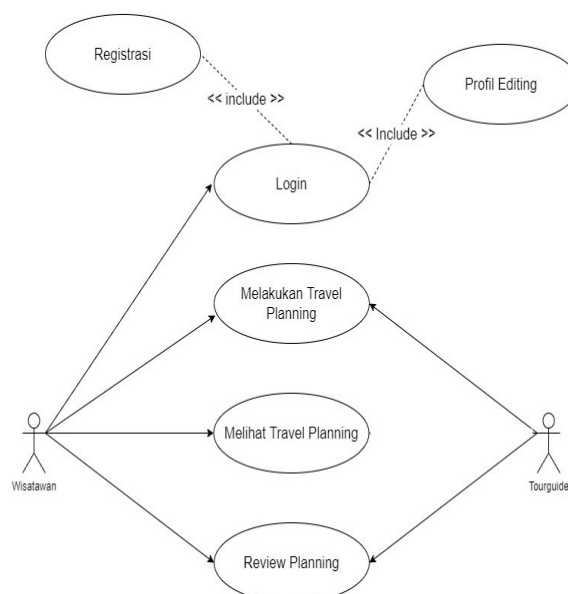
Metode Pengumpulan Data

Dalam metode ini penelitian menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu, wawancara. dalam melakukan analisis kebutuhan perlu dilakukan wawancara secara terstruktur kepada pemandu wisata dan wisatawan yang ada di Bali. Dengan adanya wawancara, permasalahan dapat diselesaikan, sehingga dapat menganalisis kebutuhan dari wisatawan maupun *tour guide*. Dan Observasi. Pada tahapan ini observasi ini melakukan observasi lapangan kebeberapa tempat wisata untuk mengambil data berupa gambar, alamat dan pengolaan wisata yang ada di Bali.

Hasil dan Pembahasan

Use Case Diagram

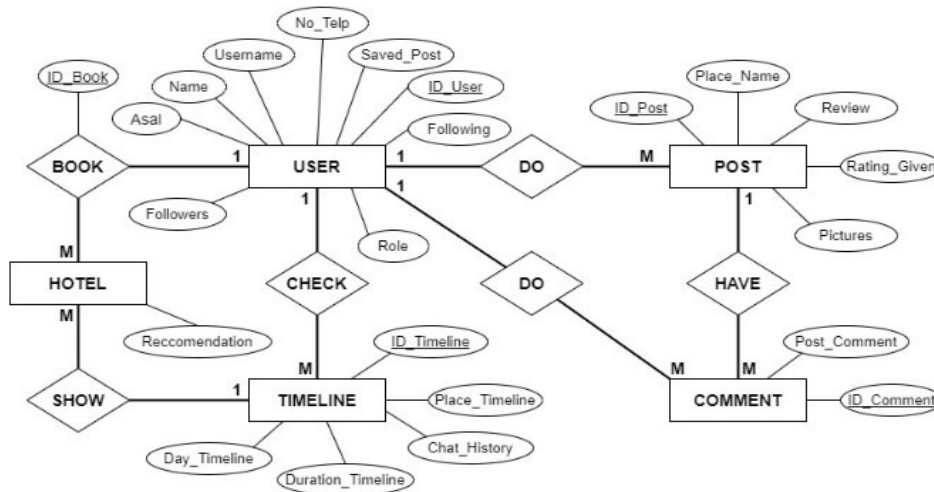
Use Case Diagram menggambarkan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh sistem secara keseluruhan antara aktor dan juga sistem. Untuk memudahkan proses kegiatan yang ada dalam proses. Perancangan *use case* ini untuk aplikasi pemesanan jasa *tour guide* dan *vaction planner* di Bali berbasis *mobile*. Didalam aplikasi ini terdapat beberapa aktor yaitu aktor Wisatawan yang dapat melakukan proses registrasi dan *login* dalam aplikasi tersebut, dapat melakukan *profile editing*, melakukan *travel planning*, melihat *travel planning* dan mereview *posting*. Sedangkan kegiatan aktor *Tour Guide* yang dapat dilakukan yaitu melakukan *travel planning* dan *review posting*. Untuk memperjelas kegiatan yang dilakukan aplikasi ini dapat di lihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

ERD (Entity Relationship diagram)

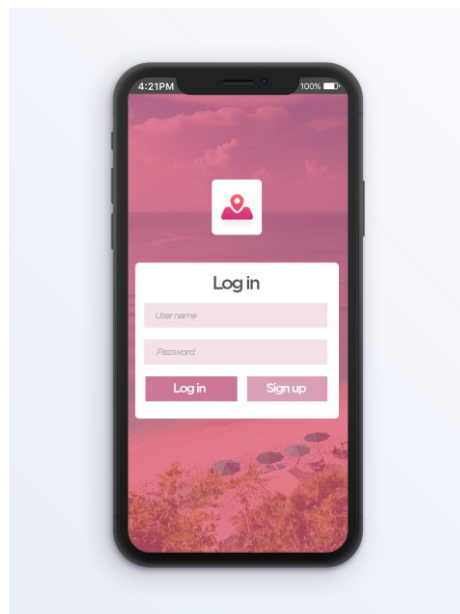
ERD ini menjelaskan sebuah bentuk yang menggambarkan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan suatu objek yang memiliki hubungan antara relasi satu dengan yang lainnya. Pada aplikasi ini menjelaskan objek – objek yang saling berelasi dengan wisatawan maupun relasi dengan *tour guide* yang dimana saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Untuk memperjelas hubungan relasi yang dilakukan aplikasi ini dapat di lihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan ERD

Tampilan Login

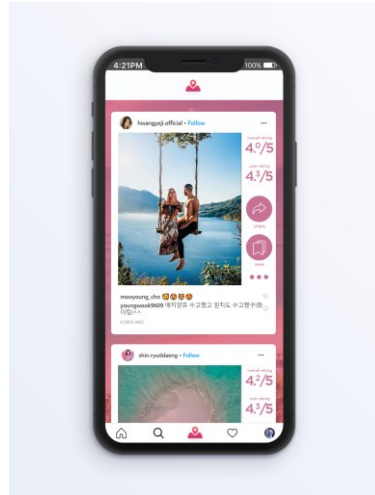
Tampilan *login* akan menampilkan *form* yang berisikan *username* dan *password* pengguna yang suda lama memiliki akun. Tampilan *login* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Login

Tampilan Menu Utama

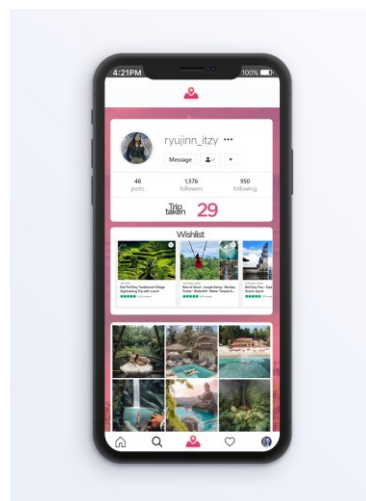
Tampilan menu utama akan menampilkan berupa sebuah time line dari pengguna yang sudah menggunakan aplikasi ini seperti layaknya konten instagram dan pengguna bisa mengupload hasil perjalanan liburannya ke tampilan menu utama. Selain itu, Tampilan ini dapat mencari – cari tempat wisata yang akan dikunjungi dan bisa mencari pilihan *tour guide* sesuai keinginan wisatawan. Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Tampilan Profil Wisatawan

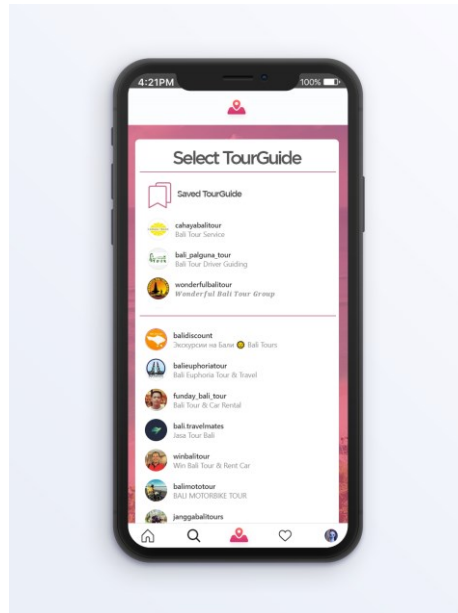
Tampilan ini menampilkan *profil* wisatawan yang sudah memiliki akun dari aplikasi ini dan pada tampilan ini wisatawan bisa membagikan cerita perjalanannya ke *public* melewati aplikasi ini. Selain itu, tampilan ini bisa memperlihatkan wisatawan yang sudah berapa kali menggunakan jasa *tour guid* dan bisa melihat wisata apa saja yang pernah dikunjungi oleh wisatawan. Tampilan *profil* wisatawan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Profil Wisatawan

Tampilan Memilih Tour Guide

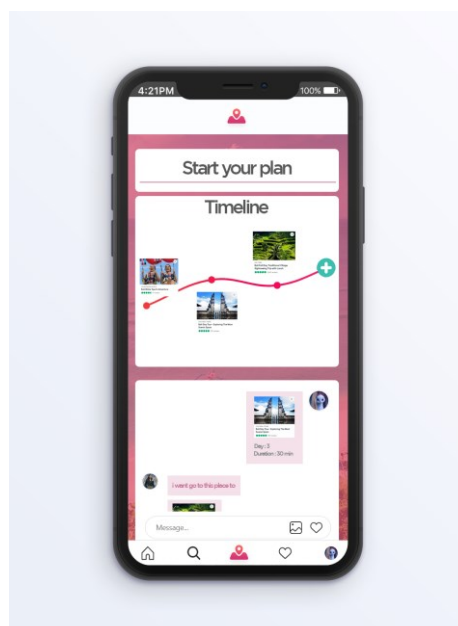
Tampilan ini memperlihatkan pilihan – pilihan *tour guide* sesuai dengan pilihan para wisatawan. Selain itu, wisatawan dapat mengesave pilihan jasa *tour guide* tersebut untuk dijadikan *terfavorit*. Tampilan memilih *tour guide* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Memilih *Tour Guide*

Tampilan *Booking Chat*

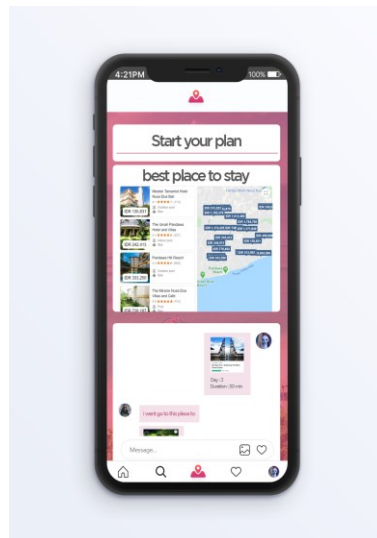
Tampilan ini menampilkan *booking chat* wisatawan dengan *tour guide* yang sudah dipilih yang nantinya pada halamn ini *tour giude* akan merekomendasikan tempat wisata yang ada di Bali maupun dari *request* wisatawan langsung ke *tour guide*. Tampilan *Booking Chat* dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan *Booking Chat*

Tampilan *Booking Hotel*

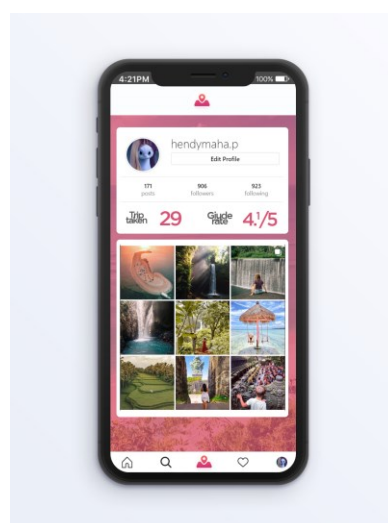
Tampilan ini memperlihatkan pilihan – pilihan *hotel* yang ada di Bali dan di tampilan ini wisata bisa *request* pilihan *hotel* nya kepada *tour guide* atau *tour guide* yang *request*kan pilihan yang nantinya diberikan ke wisatawan. Tampilan *booking hotel* dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan *Booking Hotel*

Tampilan *Profil Tour Guide*

Tampilan ini menampilkan *profil tour guide* yang sudah memiliki akun dari aplikasi ini dan pada tampilan ini *tour guide* bisa membagikan cerita perjalanannya ke *public* melewati aplikasi ini. Selain itu, tampilan ini bisa memperlihatkan *tour guide* yang sudah berapa kali menggunakan jasa *tour guide* dan bisa melihat wisata apa saja yang pernah dikunjungi oleh *tour guide* dan tampilan ini juga melihat *rating tour guide* tersebut selama menggunakan jasa *tour guide*. Tampilan *profil tour guide* dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan *Profil Tour Guide*

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi mobile yang diharapkan mampu untuk mempermudah wisatawan dalam membuat perencanaan liburan di Bali. Tentunya hal ini akan menciptakan rencana berwisata yang efektif dan efisien untuk para wisatawan. Dari hasil penelitian yang kita lakukan hingga saat ini aplikasi ini sudah di uji cobakan dan respon pengguna cukup bagus karena kemudahan dan keefektifan yang diberikan oleh aplikasi ini. Adanya aplikasi ini memberikan pengalaman yang lebih mudah bagi seorang wisatawan maupun tourguide dalam melakukan planning terhadap trip yang akan mereka lakukan, tentunya juga akan berpengaruh ke management waktu yang lebih efisien. Tak hanya tourguide dan wisatawan yang diuntungkan, bahkan pengelola tempat wisata maupun penginapan juga diuntungkan dengan adanya travel plan yang ter-organisir. Aplikasi ini juga diharapkan dapat memberi lapangan kerja lebih bagi para tour guide yang ada di Bali sesuai dengan kapabilitas mereka. ini menampilkan profil tour guide yang sudah memiliki akun dari aplikasi ini dan pada tampilan ini tour guide bisa membagikan cerita perjalanannya ke public melewati aplikasi ini. Selain itu, tampilan ini bisa memperlihatkan. Diharapkan nantinya terdapat pengembangan serupa yang dapat dilakukan pada aspek wisata lainnya atau mengenai daerah wisata lainnya. Selain itu, agar nantinya terdapat pengembangan mengenai fitur-fitur lainnya.

Daftar Pustaka

- [1] D. Buhalis and S. H. Jun, 2011. *E-Tourism, Contemp. Tour. Rev.*, pp. 1-38
- [2] Liandana Made, Made Bagus. 2017. *Analisis Usabilitas Pada Aplikasi Mobile Trip Planner E – Tourism Pariwisata Di Bali*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. Vol 6(3), 243-255.
- [3] A.A Niknafs, Mohammad Ebrahim Shiri, Mohammad Masoud Javidi, 2003. *Case-Based Reasoning Approach In E-Tourism : Tour Itinerary Planning*, pp.1-5.
- [4] Firstyani Imannisa Rahma, 2018. *Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata di Wisata Tirta Wolulas di Dusun Ponggalan, Giwangan, Umbulharjo, Yogyakarta*. Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- [5] I Nyoman Piarsa, Made Santika Putra, Ni Kadek Dwi Rusjyanthi, 2018. *Rancang Bangun Sistem Informasi Web-Based Travel Assistant untuk Membantu Perjalanan Wisatawan*. *Jurnal Merpati*. Vol.6(3), 214 -224.
- [6] Joko Prasajo, Oni Yuliani, 2015. *Rancang Bangun Sistem Informasi Objek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design(UCD)*. *Jurnal Angkasa*. Vol.VII(2), 149 – 164.
- [7] Sampurna Dadi Riskiono, Urip Reginal, 2018. *Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour)*. *Jurnal Informasi dan Komputer*. Vol.6(2), 51 – 62.
- [8] Morrison, Alastair M., E. Pramita Marsongko dan Dicky Arsyul Salam. (2017). *Hanbook Pengantar Pengelolaan Destinasi Pariwisata*. Bandung: Center for Tourism Destination Studies (CTDS).
- [9] Sampelan, Shinta N. 2015. *Pramuwisata Di Kota Manado*. *Jurnal Holistik Tahun VIII No.15 Januari – Juni 2015*.
- [10] Pressman, R.S. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.