

APLIKASI PROMOSI OBJEK WISATA DI KABUPATEN SUMBA BARAT

Vera Adoe¹, Trisno²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Artha Buana Kupang
Jl. Sam Ratulangi III No. 1 Kupang – NTT. No. Telp. (0380) 8431084
E-mail: veraanwar08@gmail.com¹, Trisnomtf@gmail.com²

ABSTRACT

The development of tourism is now a very large industrial sector and has a strategic role in economic development. The development of tourism globally, experienced very rapid growth and turned out to provide a very large contribution to the Indonesian economy. As one of the promising sectors, in development, especially in the field of tourism. In the process of tourism development, the tourism potential of West Sumba Regency has not been managed optimally. This can be seen from the provision of inaccurate information to tourists and tourism object visitors. Therefore, a tourism information system in West Sumba Regency is expected to be able to help tourists local or foreign when they travel in West Sumba Regency. This website is expected to help tourists to get information about tourism objects in West Sumba Regency. This web-based tourism object information system has a feature that displays information in the form of descriptions, photos, events or agendas in West Sumba Regency as well as maps of attractions.

Keywords : Information Systems, Web, Tourism Objects, Tourism

1. PENDAHULUAN

Perkembangan penggunaan internet dewasa ini demikian pesatnya sehingga arus pertukaran informasi dapat terjadi dalam hitungan detik. Sumber informasi tidak selalu datang dari sumber resmi, bahkan banyak akun pribadi pun dapat memberikan informasi yang kemudian dibaca dan dipercaya oleh banyak pengguna. Dengan demikian, banyak bermunculan akun-akun pribadi atau akun tak resmi yang kemudian terkenal karena perannya memberikan informasi di dunia maya [1]

Pemanfaatan internet yaitu website sudah menjadi trend di era modern yang serba teknologi saat ini. Perusahaan yang belum mempunyai website dinilai sudah ketinggalan zaman dan kurang mampu bersaing dengan lawan bisnisnya. Dahulu website hanya digunakan oleh perusahaan sebagai media promosi dan perluasan pemasaran produk, tetapi saat ini website sudah menjadi kebutuhan bagi pemerintah, pendidikan dan pariwisata.

Di Indonesia peran sektor pariwisata dalam perekonomian juga di nilai penting, baik sebagai salah satu sumber devisa maupun kesempatan kerja. Hal ini terbukti dengan posisi pariwisata sebagai sumber devisa negara terbesar ketiga setelah migas dan minyak kelapa sawit. Sektor pariwisata biasa mendatangkan devisa negara dalam jumlah besar tanpa mengeksploitasi sumber daya alam. Menurut laporan kementerian kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia, pada tahun 2010 sektor pariwisata menyumbang penerimaan devisa Negara sebesar 7,6 milyar dolar AS atau setara 65 triliun rupiah [2]

Kabupaten Sumba Barat memiliki beragam obyek wisata alam yang menarik untuk dikunjungi. Selain dari keindahan alamnya, daerah ini juga kaya akan obyek wisata budaya warisan leluhur. Salah satu jenis obyek wisata budaya warisan leluhur adalah rumah adat yang unik dan berkarakter mistik. Keunikan rumah adat Sumba Barat terlihat dari bentuk dan konstruksi bangunan.

Sebagai wilayah yang sedang berkembang, pihak Pemerintah Kabupaten Sumba Barat berusaha untuk memajukan wilayahnya dengan cara memanfaatkan sumber daya alam yang ada di wilayah Sumba Barat, khususnya pada bidang pariwisata. Namun dalam proses pengembangan pariwisata, potensi pariwisata yang dimiliki Kabupaten Sumba Barat belum dapat dikelola dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari pemberian informasi yang belum akurat kepada wisatawan maupun pengunjung pariwisata. Tempat wisata yang saat ini belum banyak dikunjungi oleh para wisatawan manca negara maupun domestik, serta masalah promosi pariwisata secara online merupakan bentuk-bentuk permasalahan yang

dihadapi Pemerintah Kabupaten Sumba Barat dalam bidang pariwisata.

Dengan adanya Sistem Informasi Pariwisata wisatawan, dapat dengan mudah mengetahui tempat-tempat wisata Sumba Barat dan mengetahui letak dari tempat wisata tersebut. Selain itu wisatawan juga dapat mengetahui informasi mengenai hotel tempat mereka menginap beserta harga dan fasilitas. Selain hotel dan tempat wisata, makanan ataupun kuliner juga menjadi salah satu pertimbangan untuk memilih tempat wisata, untuk itu maka diperlukan juga data mengenai tempat makanan di Sumba Barat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka adalah peninjauan kembali pustaka-pustaka atau penulisan terdahulu yang terkait dengan masalah penelitian. Berikut uraian singkat penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media promosi dan penyajian informasi pariwisata berbasis website.

Penelitian yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Website, menjelaskan bahwa untuk mempromosikan pariwisata, maka dibutuhkan media internet sebagai media untuk penyebaran informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi yang dapat digunakan sebagai media promosi oleh Pariwisata adalah melalui website yang informasinya menampilkan informasi secara lengkap disertai dengan kelebihan objek wisata seperti lokasi, tiket masuk, fasilitas, gambaran pesona alam, keindahan bentuk bangunan sampai informasi sarana angkutan umum untuk menuju lokasi dan sebagainya. Perubahan media promosi dan informasi yang lebih lengkap tersebut akan memudahkan masyarakat baik lokal, regional nasional hingga internasional untuk bisa mengakses dan mengetahui potensi objek wisata [3].

Penelitian yang berjudul Perancangan dan Implementasi E-Tourism Pada Sistem Informasi Pariwisata Salatiga, menyatakan bahwa besarnya potensi pariwisata yang ada di Salatiga dengan tidak diimbangnya promosi pariwisata membuat pariwisata kurang dikenal oleh wisatawan sehingga dibutuhkan sistem informasi untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan [4].

Penelitian yang berjudul Pengembangan Situs Promosi Pariwisata Pulau Flores Berbasis Website, mengungkapkan bahwa website berperan penting untuk promosi wisata dengan harapan dapat meningkatkan kunjungan wisata sehingga dapat meningkatkan pendapatan daerah dan masyarakat [5].

Penelitian yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Daya Tarik Pariwisata Jawa Timur Berbasis Website, menjelaskan solusi agar

wisatawan tidak kesulitan dalam mengetahui informasi pariwisata adalah memberikan informasi pariwisata yang lebih mudah diakses, sehingga wisatawan dapat lebih mudah dalam mengetahui pariwisata yang akan dituju. Oleh karena itu, aplikasi web perlu dibuat, sehingga dapat membantu wisatawan dalam mengetahui informasi pariwisata yang lengkap di mana saja dan kapan saja [6].

2.1. Tinjauan Umum Objek Penelitian

2.1.1. Profil Kabupaten Sumba Barat

Kabupaten Sumba Barat adalah kabupaten di Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia, sebagai pemekaran dari Kabupaten Sumba Barat. Dibentuk berdasarkan UU No. 16 tahun 2007. Luas wilayah Kabupaten Sumba Barat: 1.445,77 Km², meliputi 8 (delapan) wilayah Kecamatan dan masing-masing kecamatan terbagi lagi dalam desa dan kelurahan, yaitu ada sebanyak 94 desa dan 2 kelurahan dan beribukota di Tambolaka. Batas wilayah Kabupaten Sumba Barat sebagai berikut:

1. Sebelah Barat berbatasan dengan Samudera Hindia.
2. Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Tanahrighu, Kecamatan
3. Sebelah Utara berbatasan dengan Selat Sumba.
4. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Lamboya.

Secara geografis letak Kabupaten Sumba Barat Daya antara koordinat 9° 18' - 10° 20' Lintang Selatan dan 118° 55' - 120° 23' Bujur Timur. Dataran Kabupaten Sumba Barat merupakan dataran yang berbukit – bukit dengan ketinggian dari permukaan laut berkisar ± 0 hingga 850 MSL (Mean Sea Level), Untuk kemiringan lahan Wilayah Kabupaten Sumba Barat dan sepanjang pantai relatif datar.

2.2. Tinjauan Umum Teori Penelitian

2.2.1. Aplikasi Website

Website atau situs dapat di artikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait di mana masing-masing dihubungkan dengan dengan jaringan – jaringan halaman (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah – ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik dan dari pengguna website [7].

2.2.2. Pengertian Website Pariwisata

Membangun Web Sistem Informasi objek wisata merupakan suatu aplikasi yang dirancang untuk mengolah data objek wisata, dapat diakses secara langsung oleh pengunjung wisata. Sistem ini bertujuan untuk menghasilkan informasi tentang tujuan wisata, objek wisata yang menarik, sarana yang tersedia seperti transportasi untuk mencapai tujuan wisata, produk wisata yang diminati dan lain sebagainya. Sistem ini memberikan kemudahan kepada wisatawan tentang pariwisata dan dapat membantu dalam penyebaran informasi secara luas tanpa mengenal batas waktu dan ruang.

2.2.3. Media Promosi Pariwisata

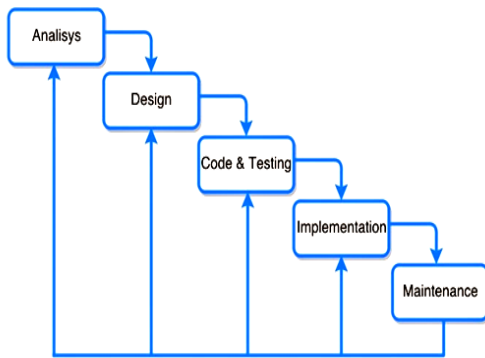
Promosi adalah salah satu cara untuk memperkenalkan pariwisata. Dengan promosi pariwisata maka pariwisata tersebut akan lebih mudah dikenal masyarakat dan mudah mencapai ke target masyarakat. Oleh karena itu, promosi pariwisata sangatlah penting bagi perkembangan suatu daerah.

Promosi pariwisata merupakan kegiatan komunikasi dengan masyarakat yang dilakukan melalui penyampaian pesan tentang kondisi suatu pariwisata. Kegiatan promosi pariwisata harus direncanakan dengan baik agar tercipta suasana yang kondusif dan masyarakat dapat menjadi tahu tempat-tempat pariwisata, kemudian dapat tertarik dan senang pada pariwisata yang dipromosikan. Selanjutnya masyarakat diharapkan bersedia untuk berlibur ke tempat pariwisata tersebut [8].

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Multimedia

Dalam pengolahan Media Promosi Dan Penyajian Informasi Pariwisata Kabupaten Sumba Barat Berbasis Website penulis menggunakan Metode Waterfall. Model waterfall merupakan model klasik yang bersifat sistematis berurutan dalam membangun software. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap Analisis, Desain, Coding dan Testing, Implementation, dan Maintenance.



Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall

- a. Analisis (*Analysis*)
Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analisis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau dapat dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.
- b. Desain (*Design*)
Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.
- c. Kode (*Code*)
Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang dapat dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian dapat diperbaiki.
- d. Pengujian (*Test*)
Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga

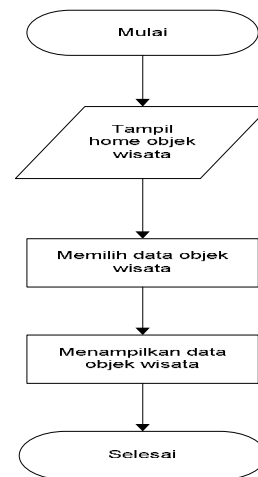
didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

e. Penerapan (*Implementation*)

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*periperal* atau sistem operasi) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional

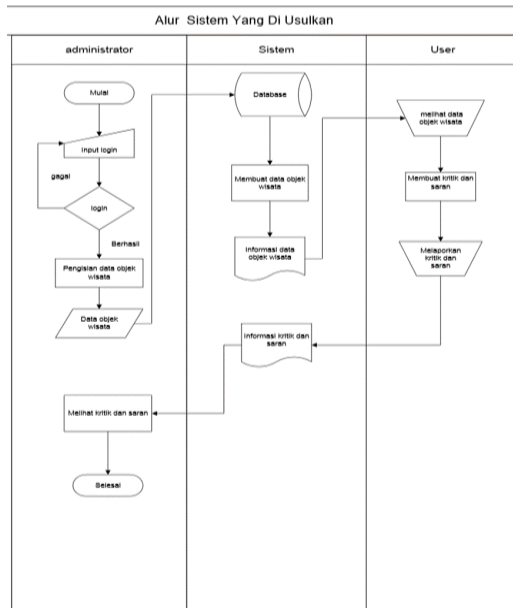
3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem berisi tentang langkah-langkah perancangan yang dilakukan peneliti dalam merancang dan membuat website pariwisata Sumba Barat ini.



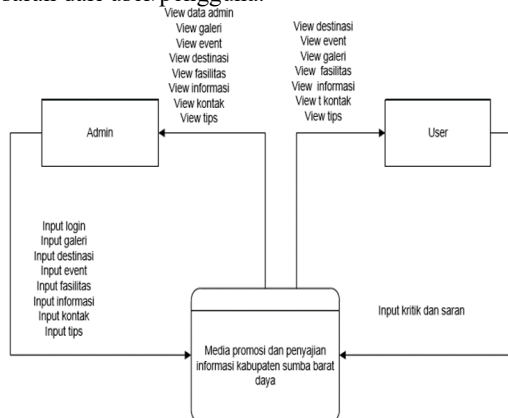
Gambar 2. Flowchart Sistem

Pada Gambar 2. Flowchart Sistem Media Promosi objek Pariwisata Kabupaten Sumba Barat diakses oleh user maka website akan menampilkan tampilan home objek wisata dan user memilih data data wisata dan website akan menampilkan data-data objek wisata tersebut.



Gambar 3. Flowchart Sistem yang Diusulkan

Berikut ini merupakan penjelasan dari flowchart yaitu admin melakukan login dan masuk pada sistem, jika login berhasil admin langsung melakukan pengisian objek wisata dan disimpan dalam database. Setelah itu admin membuat data objek wisata dan menginput data informasi objek wisata. Di sini user/pengguna dapat melihat data objek wisata dan memberikan kritik dan saran yang akan di input ke dalam sistem. Admin dapat melihat informasi kritik dan saran dari user/pengguna.



Gambar 4. Diagram Konteks Aplikasi Promosi Objek Pariwisata

Berikut ini penjelasan dari diagram konteks pada penelitian ini adalah admin dapat menginput yang pertama, login, galeri, destinasi, event, fasilitas, informasi, kontak dan tips. Sedangkan

user/ pengguna dapat menginput kritik dan saran yang ada pada aplikasi promosi objek wisata.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi sistem merupakan pembahasan sistem yang telah dirancang oleh penulis dan dituangkan di dalam bentuk program web-nya. Ada 2 sisi pengguna yaitu user dan admin yang masing-masing mempunyai akses yang berbeda yang terdiri dari menu user dan admin. Halaman beranda adalah halaman awal/halaman utama yang tampil pada saat alamat web di request pada browser, pada halaman ini terdapat link-link yang dihubungkan dengan halaman-halaman lain untuk bisa diakses. seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Beranda

Pada tampilan halaman galeri menampilkan beberapa foto seperti foto pariwisata, kain adat Sumba Barat dan foto tari tarian Kabupaten Sumba Barat seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Galeri

Pada halaman destinasi ini akan menampilkan beberapa informasi destinasi pariwisata seperti wisata alam, wisata buatan, wisata kuliner, wisata budaya dan wisata sejarah Kabupaten Sumba Barat dengan gambar dan teks. Seperti pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Halaman Destinasi

Pada halaman maps, tampilan peta Kabupaten Sumba Barat akan menunjukkan posisi wisata yang terdapat di Kabupaten Sumba Barat tersebut, seperti pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Halaman Maps

5. SIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian Aplikasi Promosi Objek Wisata Di Kabupaten Sumba Barat, antara lain:

- Dengan aplikasi ini, pengunjung dapat melihat lokasi objek wisata, hotel, rumah makan, dan transportasi yang di Kabupaten Sumba Barat.
- Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat dengan relatif mudah merencanakan perjalanannya di Kabupaten Sumba Barat.
- Pengunjung dapat membuat jalur perjalanan dari objek wisata ke objek wisata yang lain menggunakan map pada aplikasi ini.
- Pengunjung mendapat Informasi seputar pariwisata yang ada di Sumba Barat Daya.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem adalah:

- Membuat fitur pemesanan hotel yang secara langsung terkoneksi dengan hotel atau transportasi.
- Menamba fitur ganti bahasa.

- Mengembangkan aplikasi sejenis untuk mobile seperti pada sistem Operasi Android

REFERENSI

- [1] Hamzah yeni imanier. 2013. Potensi Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Interaktif Bagi Pariwisata Indonesia. ISBN: 9789798773501
- [2] Prasetya Didik Dwi. 2011. Aplikasi Virtual Tour Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pariwisata. ISSN : 2442-5826.
- [3] Rejeki, Miyono. 2015. Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Web. ISSN:2087-0868
- [4] Manuputy. 2011. Perancangan dan Implementasi E-Tourism Pada Sistem Informasi Pariwisata Salatiga. ISSN: 2252-4983
- [5] JFalahah. 2012. Penelitiannya Yang Berjudul Pengembangan Situs Promosi Pariwisata Pulau Flores Berbasis Website. ISSN:2338-6304
- [6] Pratama. 2014. Rancang Bangun Sistem Informasi Daya Tarik Pariwisata Jawa Timur Berbasis Web. ISSN 1412-9612
- [7] Hidayat Alfinia, Warjiyono. 2015. Pembangunan Website Desa Wisata Kalisoka Guna Meningkatkan Daya Saing Pariwisata Kabupaten Tegal. ISSN: 2338 – 8161
- [8] Dwi Riyanto Andi. 2015. Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Yang Terpercaya. ISSN: 1979-2328