

PERENCANAAN DAN PENJADWALAN PARIWISATA DENGAN KONSEP JEJARING SOSIAL

Meiliana; Krishna Nugraha; Kevin Liemunandar

School of Computer Science, Bina Nusantara University
Jln. Kemanggisaniir III No 45, Kemanggisian, Palmerah, Jakarta Barat 11480, Indonesia.
meiliana@binus.edu

ABSTRACT

Most of tourist will choose new unvisited tourism spot as their new tourism destination. However, limited information of the new tourism destination often becomes a barrier to plan and schedule their tourism activity. The purpose of this research is to create an application called IndoLista, to provide complete tourism spot information, create tourism planning and schedule with social media concept. The social media concept will facilitate communication and interaction between user to get updated information in effective way. Each user will be able to organize their tourism planning with application's feature provided, completed by detail information of tourism spot. Research methodology is divided into two parts; analysis method by book and journals study literature, analyze similar application, user data collection with quisioner and and design method with UML tools. Quisioner evaluation conclude society opinion that the application as research result, give a solution to user in the interest of planning and schedulling online tourism trip by providing complete information of tourism spot and facilitating interaction and communication between user via social media concept.

Keywords: *planning and scheduling applications, social networking, web-based applications, travel*

ABSTRAK

Sebagian besar wisatawan selalu memilih daerah wisata yang belum pernah dikunjungi sebelumnya sebagai tempat tujuan wisata baru. Namun terbatasnya informasi mengenai tempat wisata yang baru seringkali menjadi hambatan bagi wisatawan untuk merencanakan dan menjadwalkan kegiatan wisata. Tujuan penelitian ini ialah membuat sebuah aplikasi, IndoLista, yang dapat memberikan informasi tempat wisata yang lengkap, membuat perencanaan dan penjadwalan perjalanan wisata dengan konsep jejaring sosial. Konsep jejaring social bertujuan untuk mendukung komunikasi dan interaksi antar pengguna sehingga informasi yang diberikan lebih update dan efektif. Setiap pengguna aplikasi ini dapat dengan mudah membuat rencana wisata dengan bantuan informasi tempat tujuan wisata yang lengkap serta fitur penjadwalan dan perencanaan perjalanan wisata dalam satu aplikasi. Metode penelitian yang digunakan terbagi atas dua yaitu metode analisis yang terdiri atas studi literature dari buku dan jurnal, analisis aplikasi sejenis dengan membandingkan aplikasi sejenis, dan pengumpulan data dengan kuisoner, serta metode perancangan yang terdiri atas pembuatan rancangan sistem dengan metode Unified Modeling Language (UML). Dari hasil evaluasi kuisoner dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan solusi kepada masyarakat Indonesia dengan memberikan layanan perencanaan dan penjadwalan perjalanan wisata online dengan bantuan informasi tempat wisata yang lengkap serta fasilitas interaksi dan komunikasi antar pengguna dengan konsep jejaring sosial.

Kata kunci: *aplikasi perencanaan dan penjadwalan, jejaring sosial, aplikasi web-based, perjalanan wisata*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara di kawasan Asia Tenggara yang sektor pariwisatanya tumbuh positif, hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah kunjungan wisman (wisatawan mancanegara) dan jumlah perjalanan wisnus (wisatawan nusantara) yang signifikan. Data perkembangan wisatawan nusantara juga menunjukkan terdapat peningkatan pengeluaran yang dilakukan oleh wisnus selama melakukan perjalanan wisata. Hal tersebut memperlihatkan bahwa wisnus tidak sekedar melakukan perjalanan (berpindah tempat) namun ikut melakukan kegiatan aktif di dalam perjalanan itu sendiri. Samping itu, data pengguna internet di berbagai wilayah di Indonesia juga ikut bertumbuh pesat dan menunjukkan trend positif akan terus bertambah. Data tersebut didapatkan dari MarkPlus Insight yang merupakan sebuah unit bisnis dari MarkPlus, Inc yang bergerak dalam bidang riset dan pemasaran di Asia Tenggara. MarkPlus Insight telah melakukan banyak riset yang bersifat ad hoc untuk klien tertentu maupun riset sindikasi industri di berbagai bidang seperti perbankan, consumer goods, elektronik dan lain sebagainya. Hasil riset MarkPlus Insight menunjukkan penggunaan internet di kota urban di Indonesia yang pada tahun 2012 berkisar antara 30-35 persen naik di tahun 2013 dalam kisaran 40-45 persen.

Rata-rata wisnus melakukan perjalanan wisata dua kali dalam setahun, mengingat luas wilayah Indonesia tentu akan sangat sulit bagi mereka untuk menentukan tempat wisata apa yang harus dikunjungi. Untuk mendapatkan informasi tempat wisata, wisnus perlu mencari referensi dari berbagai sumber yang akan memakan waktu, disamping itu komunikasi antar wisnus yang akan melakukan perjalanan wisata bersama juga menjadi hal penting dalam menentukan pengambilan keputusan dalam perencanaan dan penjadwalan perjalanan wisata.

Oleh sebab itu berdasar permasalahan di atas dan didukung oleh data pergerakan dan perkembangan wisnus serta data pengguna internet di Indonesia maka tercetus ide untuk melakukan penelitian dalam menyediakan fasilitas sebuah aplikasi yang dapat mengakomodir kebutuhan untuk melakukan perencanaan dan penjadwalan pariwisata secara online. IndoLista adalah web-based-application (aplikasi berbasis web) dengan layanan perencanaan dan penjadwalan perjalanan wisata di Indonesia yang mengadopsi konsep jejaring sosial berbasis *web*. Dengan aplikasi ini pengguna dapat melakukan perencanaan dan penjadwalan perjalanan wisata dengan mudah dan mencari informasi tempat wisata yang disajikan dengan lengkap serta memungkinkan interaksi dan komunikasi antar pengguna dengan konsep jejaring sosial.

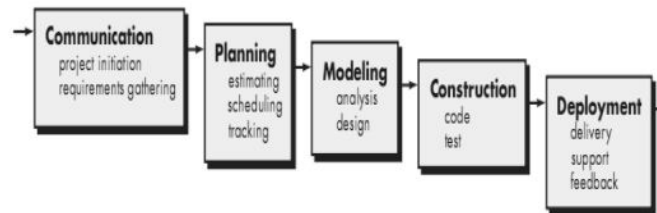
Sebagai langkah awal, ruang lingkup dan domain dari penelitian akan dibatasi pada beberapa wilayah pariwisata Indonesia seperti di pulau Jawa dan Bali. Dengan memadukan konsep jejaring sosial berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jeffrey (2012), penelitian ini menyertakan konsep *visibility* pada fasilitas perencanaan dan penjadwalan pariwisata (sebagai fitur utama yang disediakan untuk memfasilitasi tujuan penelitian) sehingga *user* dapat melakukan *sharing* kepada pengguna lainnya dan pengguna lain dapat melakukan *review* terhadap rencana dan jadwal yang ada. Selain konsep *visibility*, konsep *editability* juga dimasukkan ke dalam penelitian ini, sehingga aplikasi perencanaan dan penjadwalan pariwisata yang ada memungkinkan *user* untuk menggunakan rencana dan *schedule* yang di-*share* oleh *user* lain yang mengedit sesuai kebutuhan masing-masing *user*. Beberapa fitur utama dalam jejaring sosial lainnya seperti *add friend*, *messaging*, *comment*, *feed*, *notification*, *photo upload* dan *profiling* juga disertakan dalam penelitian ini.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi perencanaan dan penjadwalan pariwisata dengan konsep jejaring sosial yang telah dikaji keefektifannya (Holtzblatt & Tierney, 2011). Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada *user* sehingga dapat dengan mudah menentukan tujuan tempat wisata dengan informasi yang lengkap, melakukan perencanaan dan penjadwalan perjalanan wisata, memfasilitasi interaksi antar *user* dan membentuk

komunitas wisata di dunia maya, serta meningkatkan visibilitas daerah-daerah wisata terpencil di Indonesia yang selama ini kurang dikenal.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan model *waterfall* oleh Pressman (2010), melalui kelima tahap utama dalam model *waterfall* tersebut seperti pada gambar di bawah.



Gambar 1 *Waterfall model* menurut Pressman

Tahap komunikasi dimulai ketika pengkajian pustaka selesai dilakukan, mengenai kebutuhan akan perencanaan dan penjadwalan pariwisata dengan konsep jejaring sosial melalui jurnal-jurnal penelitian yang ada. Studi kelayakan tersebut kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data primer yang dibutuhkan. Metode kuantitatif digunakan dalam pengumpulan data dari *user* melalui kuesioner. Perbandingan aplikasi sejenis yang terkait dengan perencanaan pariwisata maupun jejaring sosial juga dilakukan untuk menentukan kebutuhan aplikasi yang ada saat ini. Berikut adalah tabel perbandingan dari perbandingan aplikasi sejenis yang dilakukan terhadap Tripit, Tripadvisor, dan Instaeearth:

Tabel 1 Perbandingan aplikasi sejenis

Hal	Tripit	Tripadvisor	Instaeearth
Keanggotaan	Ada	Ada	Ada
Perencanaan	Ada	Ada	Tidak ada
Penjadwalan	Ada	Tidak ada	Tidak ada
Informasi Pariwisata	Ada	Ada	Tidak ada
Ulasan	Tidak ada	Ada	Tidak ada
Unggah Foto	Tidak ada	Ada	Ada
Penambahan Lokasi	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
Berbagi Penjadwalan dan Perencanaan	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
Pesan Pribadi Antar Anggota	Tidak ada	Ada	Tidak ada
Profil	Ada	Ada	Ada
Sistem Penilaian Foto	Tidak ada	Tidak ada	Ada
Sistem Penilaian Lokasi	Tidak ada	Ada	Tidak ada
Sistem Penilaian Ulasan	Tidak ada	Ada	Tidak ada
Sistem Pertemanan	Ada	Ada	Ada
Layanan Berbasis Lokasi	Tidak ada	Tidak ada	Ada
Sistem Photo Feed	Tidak ada	Tidak ada	Ada
Sistem Notifikasi	Ada	Ada	Ada

Pada tahap perencanaan tugas-tugas teknis yang harus dilakukan didefinisikan, risiko yang mungkin terjadi, sumber daya yang akan dibutuhkan, produk akhir dari penelitian yang akan dihasilkan dan jadwal penelitian. Rencana implementasi dan teknologi juga dibahas dalam tahap ini. Tahap modeling membahas analisis dan perancangan dari sistem, dengan menghasilkan model ke detail yang lebih rinci dalam upaya untuk memahami masalah dan solusi penyelesaian masalah.

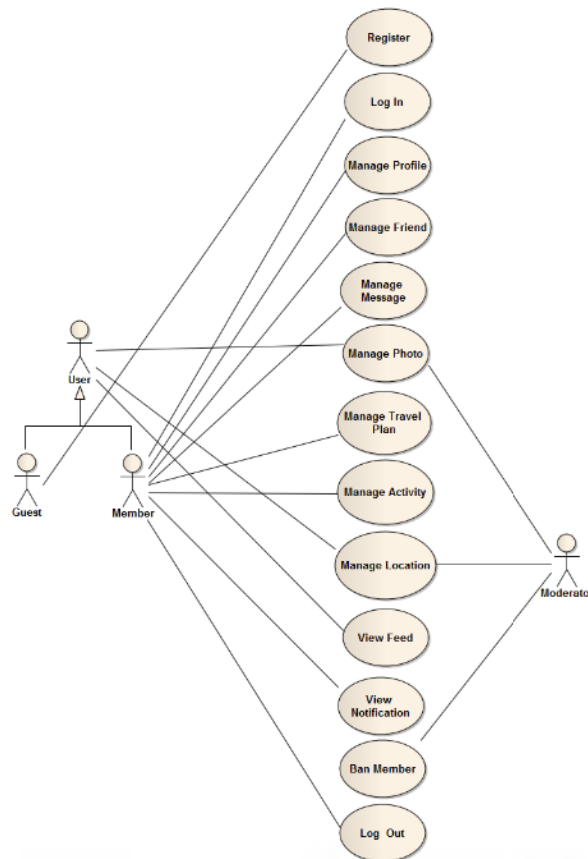
Perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk membantu menggambarkan kebutuhan sistem, fungsi yang ada, proses yang terjadi, dan hasil yang ingin dicapai.

Construction merupakan tahap implementasi terhadap rancangan yang telah dibuat melalui bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan menerapkan *web design* adaptif. Dengan mengimplementasikan *web-based application*, pengguna dapat mengakses aplikasi tanpa dibatasi OS (*Operating System*) yang ada, dan sifat adaptif mendukung berbagai resolusi layar yang ada. *Testing* dilakukan melalui dua cara, baik *whitebox testing* secara internal oleh pengembang sistem, maupun *blackbox testing* kepada beberapa pengguna internet.

Tahap terakhir adalah tahap penyebaran, di mana *hosting* dilakukan untuk meng-*upload* *website* ke *server*, sehingga dapat diakses oleh *user* di mana dan kapan saja. *Support* dan *feedback* masih dilakukan hingga saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari analisis kebutuhan dan permasalahan yang telah dilakukan baik secara *literature*, aplikatif, maupun *survey* langsung kepada pengguna dan wisatawan, berikut adalah hasil penelitian yang diperoleh. Hasil penelitian ini akan memaparkan fitur-fitur utama yang dianalisis sebagai solusi atas permasalahan yang ada akan perencanaan dan penjadwalan pariwisata dengan konsep jejaring sosial. Pada tiap fitur yang ada, akan dijelaskan fungsi dan contoh tampilan aplikasi yang telah dihasilkan. Perancangan UML selain *use case* tidak dimasukkan dalam penulisan ini.



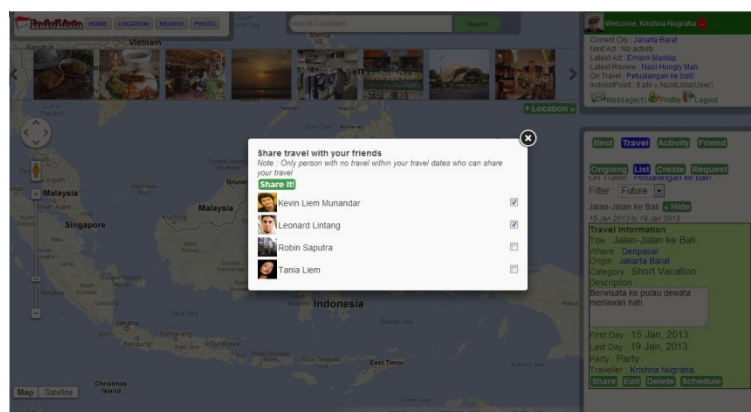
Gambar 2 *Use Case* perencanaan dan penjadwalan pariwisata dengan konsep jejaring social

Perencanaan dan penjadwalan perjalanan wisata merupakan fitur utama yang memfasilitasi *user* untuk menyusun rencana dan jadwal perjalanan wisata. Informasi lengkap mengenai tempat wisata merupakan data utama yang dibutuhkan dalam modul ini, di mana konsep jejaring sosial yang memungkinkan *user* dalam meng-*update* informasi tempat wisata, fasilitas *review* dan *rating* mempermudah *user* dalam perencanaan dan penjadwalan perjalanan wisata. Tampilan lokasi dalam bentuk peta ditujukan untuk membimbing lokasi tujuan wisata.



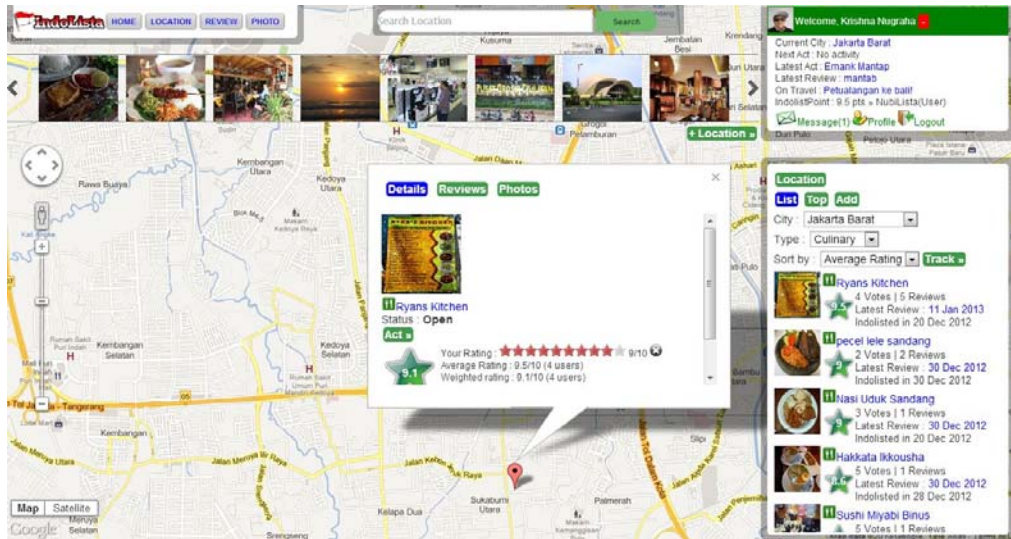
Gambar 3 Pembuatan rencana perjalanan wisata

Berbagi perencanaan dan penjadwalan perjalanan wisata memungkinkan pengguna untuk dapat berbagi rencana dan jadwal perjalanan wisata mereka kepada pengguna lainnya yang telah terdaftar sebagai teman. Di mana konsep *editable* dalam jejaring sosial diterapkan (Jeffrey, 2012).



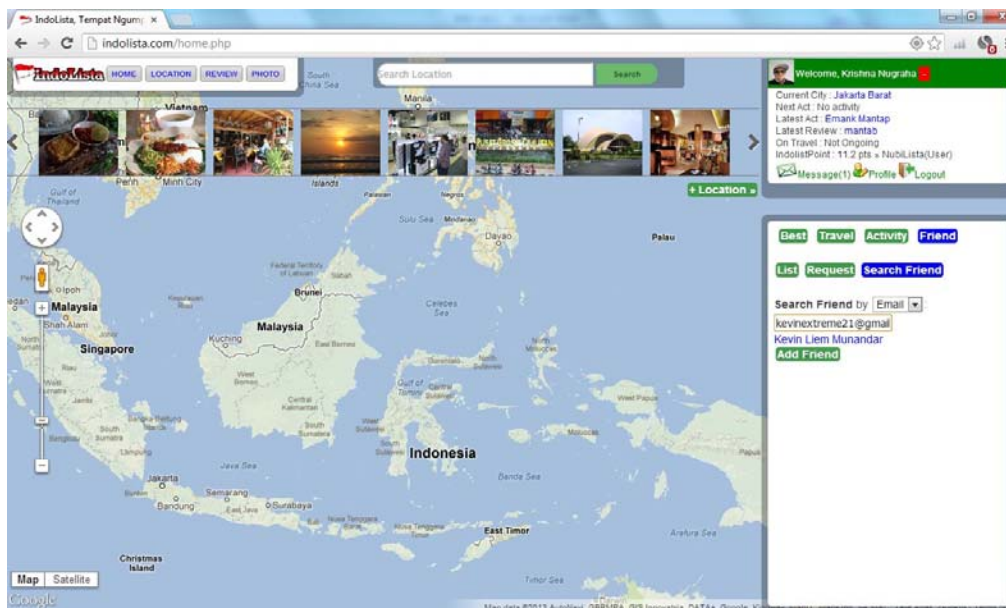
Gambar 4 Berbagi rencana perjalanan wisata

Penambahan tempat wisata baru beserta penilaiannya, memungkinkan pengguna yang menemukan tempat-tempat wisata baru yang belum terdaftar di *database*, dapat menambahkan tempat tersebut ke *database* aplikasi IndoLista. Fitur penilaian yang terdiri atas *rating* tempat wisata dan *rating* foto dengan skala 1 (paling kecil) sampai dengan 10 (paling besar). *Rating* ini dihitung dengan dua cara yaitu *average rating* yang merupakan nilai *rating* rata-rata dan *weighted rating* yang merupakan besaran *rating* yang berasal dari nilai *rating* dan jumlah pemberi *rating*. Juga dilakukan penilaian *review* berupa *like* atau *suka* jika pengguna merasa *review* tersebut bagus atau *dislike* atau *tidak suka* jika pengguna merasa *review* tersebut tidak bagus.



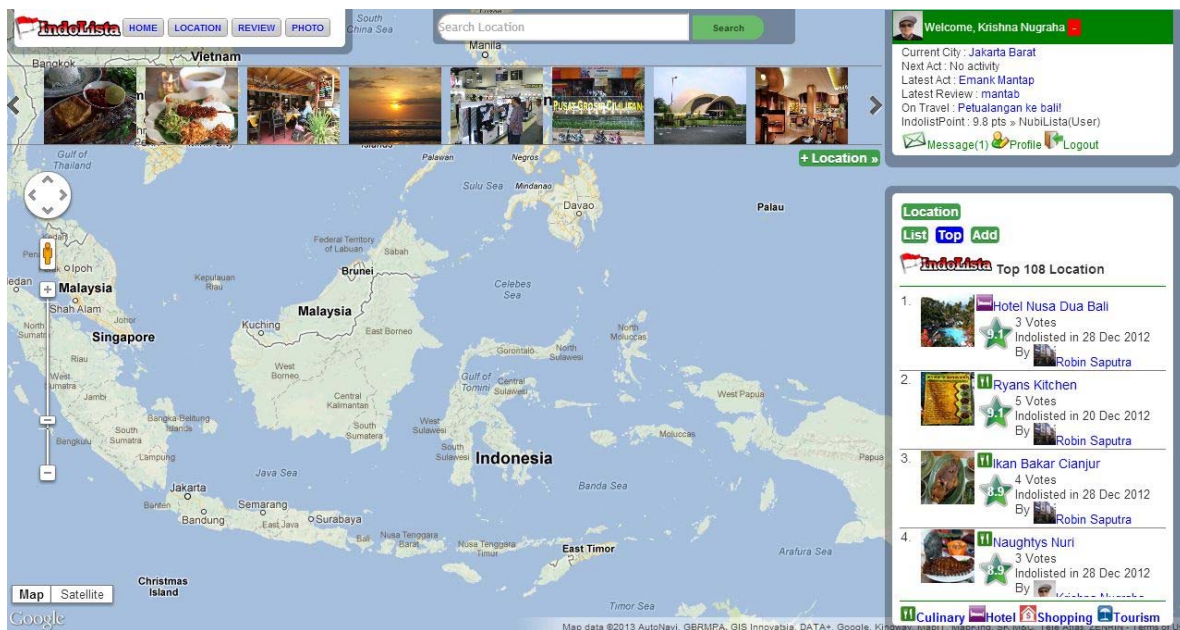
Gambar 5 Rating lokasi wisata

Sistem pertemanan, sebagai fitur utama dalam situs jejaring sosial. Pengguna yang telah terdaftar akan masuk ke dalam aplikasi sebagai *member* dan dapat menambahkan teman baru yang merupakan pengguna lainnya. Dengan sistem pertemanan, pengguna dapat berbagi perencanaan dan penjadwalan perjalanan wisata serta dapat melakukan beberapa fitur dengan konsep jejaring sosial.



Gambar 6 Sistem Pertemanan

Layanan berbasis lokasi memudahkan pengguna untuk mengetahui tempat wisata terbaik dari lokasi di mana pengguna berada.



Gambar 7 Tampilan halaman *Best Location*

SIMPULAN

Setelah melakukan evaluasi baik dari *tools* yang ada ataupun melalui evaluasi pengguna, tujuan dan manfaat yang telah dirumuskan pada awal penelitian telah tercapai, namun beberapa masukan sebagai perbaikan akan dikaji sebagai bahan perkembangan dari penelitian ini. Beberapa kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis evaluasi yang telah dilakukan diantaranya adalah fasilitas *database* tempat wisata yang dapat di-*update* secara terus menerus oleh *user*, sehingga tersedia informasi lengkap dan *update* mengenai tempat wisata bagi *user* baru lainnya; fitur *review*, *rating* dan *upload* foto mempermudah *user* dalam memperoleh informasi lengkap dan menarik mengenai tempat wisata yang akan dituju; fasilitas perencanaan dan penjadwalan mempermudah *user* dalam merancang perjalanan wisata; aplikasi *web-based* yang adaptif memungkinkan *user* untuk mengakses aplikasi yang ada dengan mudah tanpa dibatasi *operating system* ataupun peralatan yang ada (*smartphone/tablet/laptop*) karena aplikasi dapat menyesuaikan langsung dengan peralatan yang ada; konsep jejaring sosial memungkinkan *user* untuk berinteraksi dan berkomunikasi sehingga meningkatkan jumlah informasi tempat wisata yang disediakan.

Implementasi aplikasi yang ada masih belum menerapkan *cloud-based*, sehingga memiliki beberapa kelemahan dalam penyebaran aplikasi. Zhi Wang (2012), memaparkan prinsip-prinsip baru untuk memandu penyebaran aplikasi *social media* melalui penerapan *cloud-based social application* yang bertujuan ada penyebaran aplikasi *social media* lebih efektif yang akan dijadikan sebagai pengembangan selanjutnya dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Holtzblatt, L., Tierney, M. L. (2011). Measuring the effectiveness of social media on an innovation process. *Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems*, 697-712, ACM.
- Pressman, R.S. (2010). *Software engineering: a practitioners approach*. (7th edition). New York: McGraw Hill Inc.
- Treem, J. W., Leonardi, P. M. (2012). Social Media Use in Organizations. Exploring the Exploring the Affordances of Visibility, Editability, Persistence, and Association. *Communication Yearbook*, 36, 143-189.
- Wang, Z., Li, B., Sun, L., Yang, S. (2012). Cloud-based Social Application Deployment using Local Processing and Global Distribution. *Association for Computing Machinery, CoNEXT*, 301-312.