

# ANALISIS DAMPAK APLIKASI *ELECTRONIC TOURISM* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA TERHADAP KUNJUNGAN WISATAWAN KABUPATEN TANGGAMUS

Mar'atus Sholehah

Prodi Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: [www.stmikpringsewu.ac.id](http://www.stmikpringsewu.ac.id)

E-mail : [Maratus749@gmail.com](mailto:Maratus749@gmail.com)

## Abstrak

Dunia pariwisata bukan merupakan hal baru bagi tiap orang. Pariwisata telah menjadi industri di tiap daerah tujuan wisata. Berbagai fasilitas dan kemudahan serta hiburan yang disediakan untuk menunjang berbagai aktifitas pariwisata telah disediakan oleh pemerintah ataupun komponen pendukung pariwisata lainnya. Salah satu fasilitas yang dapat dikembangkan adalah e-tourism. E-tourism dapat memberikan informasi tujuan wisata dengan berbagai kebutuhan dan fasilitas pendukung bagi para pengguna khususnya wisatawan. Layanan diberikan melalui website sebagai bentuk kemudahan yang bisa didapatkan oleh para pengunjung. Implementasi aplikasi e-tourism memberikan dampak sangat baik bagi para wisatawan dalam proses mendapatkan informasi. Selain berdampak pada wisatawan aplikasi ini memberikan dampak bagi pemerintah daerah dalam upaya peningkatan jumlah pengunjung. Berdasarkan hasil kajian jumlah wisatawan naik sampai 40 %. Dengan demikian aplikasi ini memiliki dampak yang sangat baik bagi pengembangan potensi wisata di Kabupaten Tanggamus.

Kata Kunci : website, promosi, pariwisata, Kabupaten Tanggamus

## Abstract

*The world of tourism is not new for everyone. Tourism has become an industry in every tourist destination. Various facilities and conveniences and entertainment provided to support various tourism activities have been provided by the government or other tourism supporting components. One of the facilities that can be developed is e-tourism. E-tourism can provide tourist destination information with various needs and supporting facilities for users, especially tourists. Services are provided through the website as a form of convenience that can be obtained by visitors. Implementation of e-tourism applications has a very good impact on tourists in the process of obtaining information. In addition to having an impact on tourists, this application has an impact on local governments in an effort to increase the number of visitors. Based on the results of the study the number of tourists rose to 40%. Thus this application has a very good impact on the development of tourism potential in Tanggamus Regency.*

*Keywords: website, promotion, tourism, tanggamus*

## I. PENDAHULUAN

Pariwisata dewasa ini menjadi kebutuhan yang tidak terhindarkan. Sebagai masyarakat saat ini mengikuti perkembangan teknologi untuk menentukan tujuan wisata supaya tidak perlu melakukan tinjauan langsung ke tempat-tempat yang hendak di kunjungi. Lampung, salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak potensi wisata, tepatnya di salah satu Kabupaten di Lampung yaitu Tanggamus. Kabupaten Tanggamus di bentuk berdasarkan Undang-Undang No.2 Tahun 1997 yang diundangkan pada 3 Januari 1997 dan diresmikan menjadi salah satu Kabupaten di provinsi Lampung pada 21 Maret 1997. Secara geografis, Kabupaten Tanggamus terletak pada posisi 104°18' - 105°12' Bujur Timur dan 5°05' -5°56' Lintang Selatan. Luas wilayah 3.356,61 km<sup>2</sup> yang meliputi wilayah daratan dan perairan (BPSTanggamus 2018). Penelitian yang dilakukan Fiqih Satria menggunakan sistem e-tourism di Kabupaten Pringsewu

sehingga memudahkan promosi pariwisata, dan meningkatkan pendapatan bagi usaha kecil dilingkungan wisata (Fiqih Satria, Sudewi 2016). Pada penelitian (Himawan 2015) Sistem dikembangkan berbasis WAP dengan fasilitas menu informasi tentang wilayah tujuan pariwisata dan fasilitas pendukung lainnya seperti hotel, bank dan informasi lainnya di wilayah Yogyakarta. Sedangkan pada penelitian yang akan di lakukan yaitu perancangan aplikasi e-tourism sebagai media promosi Pariwisata Kabupaten Tanggamus. Pengembangan dan promosi tentang pariwisata merupakan salah satu bidang yang sedang gencar digalakkan. Kurangnya informasi yang di buat oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Tanggamus membuat masyarakat luas kurang dapat informasi tentang tempat-tempat wisata apa saja yang ada di Kabupaten ini. Kondisi ini jelas memberikan motivasi untuk meningkatkan kualitas pariwisata Kabupaten Tanggamus. Penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi yang dapat membantu wisatawan menentukan tempat wisata mana yang akan dikunjungi di Kabupaten Tanggamus dan mempermudah wisatawan mengakses berbagai informasi e-tourism pariwisata Kabupaten Tanggamus. Dengan adanya kemajuan teknologi seperti sekarang, aplikasi ini dapat meningkatkan devisa dan keuntungan pemerintah dan masyarakat Kabupaten Tanggamus.

## II. KAJIAN TEORI

### 2.1. Konsep E-Government

Menurut Richardus Eko Indrajit (2015) e-government mempunyai arti bahwa seluruh proses yang dikerjakan pemerintah dalam mengambil berbagai kebijakan dan dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi yang intensif (Sulistyo, Suyanto, dan Hestiningih 2014) (Holle 2011).

### 2.2. Definisi Periwisata

(Putra, Iriani, dan Manuputty 2011) adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat yang lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu. Pariwisata adalah suatu aktifitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri/diluar negeri, meliputi pendiaman orang-orang didaerah lain untuk sementara waktu mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya, dimana ia memperoleh pekerjaan tetap.

### 2.3. Website

(Sutabri 2012) website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web, yaitu umumnya merupakan bagian dari suatu domain atau sub domain di WWW (World Wide Web) di internet. WWW terdiri dari seluruh situs Web yang tersedia kepada publik. (Satria 2016) website adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet baik berupa teks, gambar, suara, maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah brows. (Erpiyana, Margahana, dan Junaidi 2018; Mery Efriyanti, Garaika 2018) Aplikasi mobile bisa juga didefinisikan sebagai aplikasi yang memiliki fungsi untuk menambah tingkat fungsionalitas untuk perangkat itu sendiri serta dapat diunduh.

### 2.4. E-Tourism

(Herlina, Sri Karnila, Rio Kurniawan, Yulmaini 2016; Maureen Pauline Kereh, Alicia A. E. Sinsuw 2014) E-Tourism merupakan Aplikasi Elektronik yang bergerak pada sektor Pariwisata dan E-Tourism ini berfungsi sebagai aplikasi yang dapat memudahkan Pengguna untuk mengunjungi Situs Wisata pada suatu wilayah.

## 2.5. Media Promosi

(Garaika 2018) Promosi adalah bentuk komunikasi pemasaran artinya aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk dan atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan. (Antara, Dimas Bima 2018) adalah sarana mengomunikasikan suatu produk atau jasa atau brand atau perusahaan dan lainnya agar dapat dikenal masyarakat lebih luas.

## III. METODE PENELITIAN

### 3.1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Dalam hal ini, peneliti dengan berpedoman kepada desain penelitiannya perlu mengunjungi lokasi penelitian untuk mengamati langsung berbagai hal atau kondisi yang ada di lapangan. Dari hasil observasi kita akan memperoleh gambaran yang jelas tentang masalahnya dan mungkin petunjuk-petunjuk tentang cara pemecahannya.

#### b. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si peneliti dengan objek penelitian. Keterangan-keterangan yang hendak diperoleh melalui wawancara biasanya adalah keterangan dalam memperoleh dan memastikan fakta, memperkuat kepercayaan, memperkuat perasaan, mengenali standar kegiatan, dan untuk mengetahui alasan seseorang.

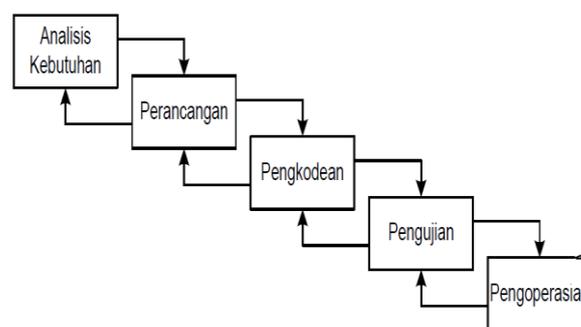
Dengan menggunakan metode wawancara, penulis dapat memberikan pertanyaan-pertanyaannya tidak terpusat, dapat berpindah dari satu pertanyaan ke pertanyaan yang lainnya. Penulis mewawancarai penduduk sekitar tempat wisata atau penjaga tempat wisata baik wisata alam murni atau buatan.

#### c. Study Pustaka

Dengan menggunakan metode study pustaka penelitian ini menggunakan beberapa jurnal, buku sebagai bahan referensi.

### 3.2. Metode Pengembangan Sistem

*Linear Sequential Model* melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan system yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Sistem Metode Waterfall (Muhammad Muslihudin 2016) (L, Bentley, dan Dittman 2004)

Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang runtut: requirement (analisis kebutuhan), design sistem (system design), Coding & Testing, Penerapan Program, pemeliharaan.

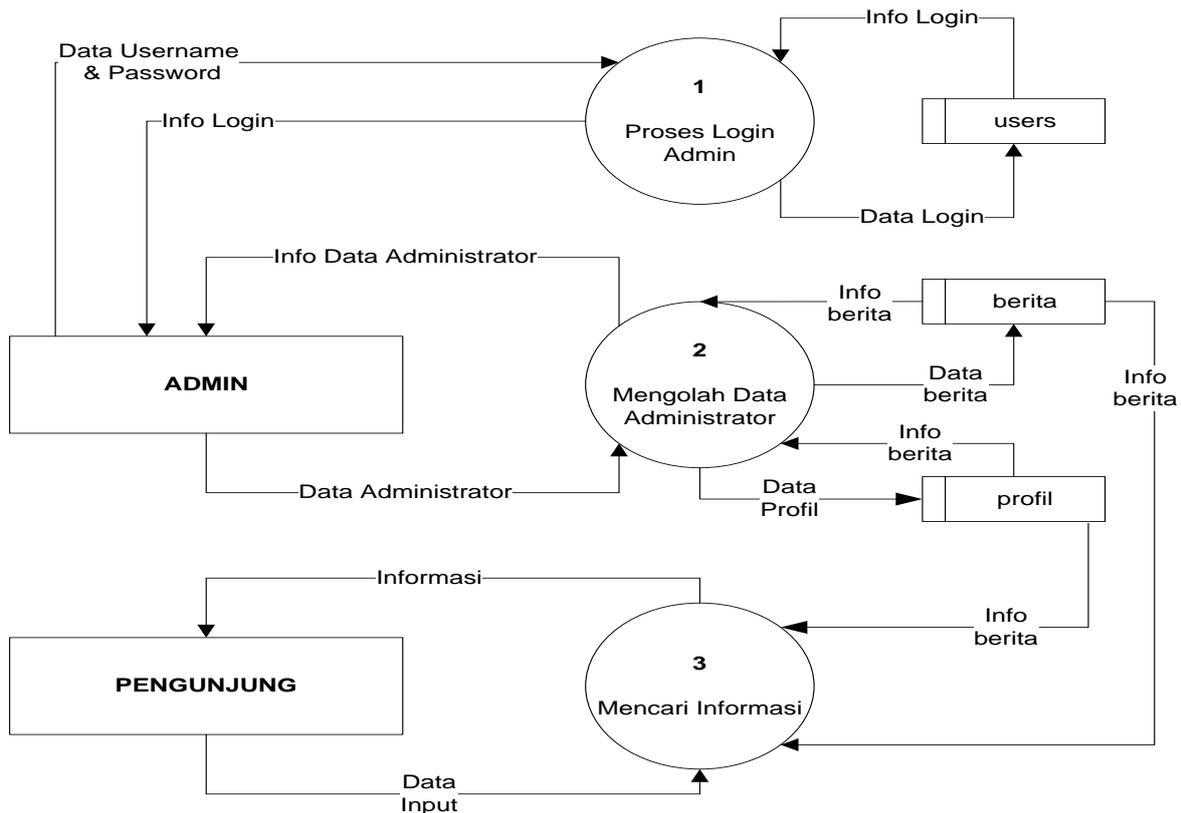
IV. PEMBAHASAN

4.1 Diagram konteks

Konteks Diagram merupakan gambaran umum dari suatu sistem yang mencakup masukan-masukan dasar, sistem umum, dan keluaran. Untuk membuat diagram ini, langkah yang dilakukan adalah mengelompokkan kejadian-kejadian berdasarkan data/informasi yang masuk dan dihasilkan sistem beserta sumber tujuannya. Diagram konteks merupakan bagian dari *Data Flow Diagram* (DFD) yang berfungsi memetakan model lingkungan, yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Konteks Diagram Sistem Informasi Kepariwisata dapat dilihat pada gambar.



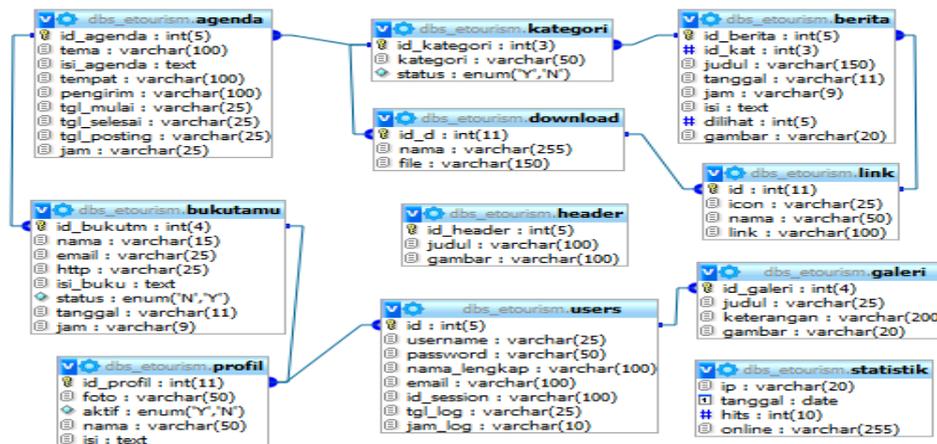
Gambar 2. Diagram Konteks



Gambar 3. DFD Level 0

4.2 ERD (Entity Relationship Diagram)

Perancangan Entity Relational Diagram untuk aplikasi perancangan system informasi pariwisata Kabupaten Tanggamus berbasis web dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. ERD

### 4.3 Implementasi

Implementasi dimaksudkan untuk membawa desain coding program sebagai bahan dasar software. Tahapan ini merupakan implementasi dari perancangan yang telah dilakukan untuk diaplikasikan pada Sistem Informasi Kepariwisata. Berikut ini merupakan beberapa entuk tampilan form dari Sistem Informasi Kepariwisata.

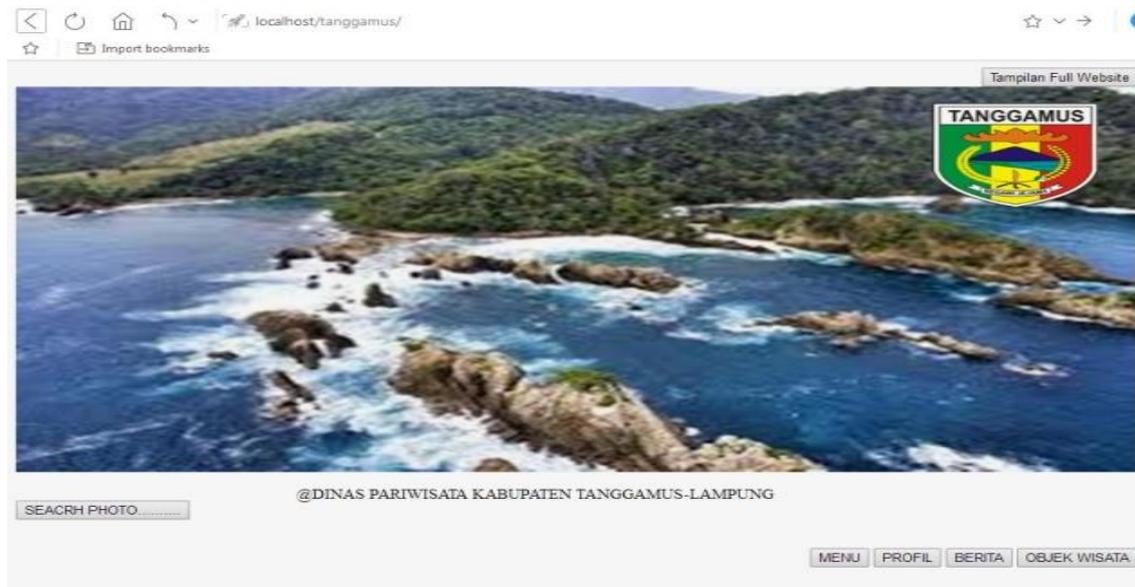
a. Tampilan Form Login

Berikut ini merupakan bentuk tampilan beberapa form dari sistem Informasi Kepariwisata:

Gambar 4 Login Sistem

b. Tampilan halaman beranda

Merupakan halaman pertama yang akan dilihat pengunjung pada saat pertama kali membuka website ini.



Gambar 5. Implemenasi Web Tourism

Tampilan utama website ketika pengunjung membuka website ini telah dikembangkan suatu sistem perangkat lunak yang memberikan pelayanan informasi tentang berbagai daerah tujuan wisata di wilayah Tanggamus sebagai promosi pariwisata Kabupaten Tanggamus baik wisata alam murni atau buatan.

## V. KESIMPULAN

Dengan sistem electronic tourism dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas dan mampu meningkatkan kunjungan wisatawan di wisata-wisata Kabupaten Tanggamus. Dengan banyaknya pengunjung menjadikan perekonomian kompleks daerah wisata meningkat dan berpengaruh juga terhadap penghasilan bagi Masyarakat di Komplek wisata.

## Daftar Pustaka

- Antara, Dimas Bima, Satria Abadi. 2018. "Perancangan Aplikasi E-Tourism Laguna Teluk Kilauan Sebagai Media Promosi Wisata Berbasis Android." *JTKSI* 01(01):22–25.
- BPSTanggamus. 2018. *Statistik Daerah Kabupaten Tanggamus 2018*. Rosaffinah. Tanggamus: <https://tanggamuskab.bps.go.id>.
- Erpiyana, Meli, Helisia Margahana, dan Muhammad Junaidi. 2018. "Analisis Implementasi Aplikasi Electronic Commerce Pada Meli Cake Berbasis Web Mobile Dengan Konsep Business to Consumer." *Jurnal Signaling* 7(2):52–59.
- Fiqih Satria, Sudewi, Rudi Aprianto. 2016. "Implementasi E-Tourism Untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Di Objek Wisata Kabupaten Pringsewu." *Jurnal Kelitbangan Bappeda Pringsewu* 1(1):19–35.
- Garaika, Winda Feriyan. 2018. "Promosi Dan Pengaruhnya Terhadap Terhadap Animo Calon Mahasiswa Baru Dalam Memilih Perguruan Tinggi Swasta." *Jurnal Aktual STIE Trisna Negara* 16(1):21–27.
- Herlina, Sri Karnila, Rio Kurniawan, Yulmaini, M. Ariza Eka Yusendra. 2016. "Penentuan Jarak Pada Aplikasi E-Tourism Berbasis Android Sebagai Strategi Promosi Pariwisata Lampung." *Jupiter* 8(2):1–10.
- Himawan, Hidayatulah. 2015. "E-Tourism: Antara Konsep Dan Implementasi Dalam Mendukung Industri Pariwisata Indonesia." *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)* 1(5):214–21.
- Holle, Erick S. 2011. "Pelayanan Publik Melalui Electronic Government: Upaya Meminimalisir Praktek Maladministrasi Dalam Meningkatkan Public Service." *Jurnal SaSi* 17(3):21–30.
- L, Jeffery, Lonnie D. Bentley, dan Kevin C. Dittman. 2004. *Metode Desain & Analisis Sistem Edisi 6*. Edisi 6. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Maureen Pauline Kereh, Alicia A. E. Sinsuw, Xaverius B. N. Najoan. 2014. "Aplikasi E-Tourism Kuliner Kota Manado Dengan Platform Android." *Teknik Elektro dan Komputer* 3(1):82–89.
- Mery Efriyanti, Garaika, Rita Irviani. 2018. "Analisis Implementasi Electronic Commerce Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Butik Mery Berbasis Web Mobile." *Jurnal Signaling* 7(2):45–51.
- Muhammad Muslihudin, Oktafianto. 2016. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Putra, Christia, Ade Iriani, dan Augie David Manuputty. 2011. "Perancangan dan Implementasi E-Tourism pada Sistem Informasi Pariwisata Salatiga." *Jurnal Teknologi Informasi-AITI* 8(1):76–88.
- Satria, Fiqih. 2016. *Pemrograman WEB (HTML, CMS dan JavaScript)*. diedit oleh Erang

- Risanto. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sulistyo, Wahyu, Budi Suyanto, dan Idhawati Hestningsih. 2014. "Rancang Bangun m-Government Berbasis Mobile Device Menggunakan Sistem Operasi Android." *Jurnal Teknik Elektro Terapan* 3(3):154–58.
- Sutabri, Tata. 2012. *Konsep Dasar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.