

APLIKASI PENYEDIA JASA TOUR GUIDE “GUIDME” BERBASIS WEB DI SEKTOR PARIWISATA LABUAN BAJO

Venansius Dakosta Gora¹, I Kadek Juni Arta², Ida Ayu Putu Febri Imawati³

Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Informatika, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Jalan Seroja No 57 , Tonja Denpasar Utara

E-Mail : venansius.gora@gmail.com
juniarta@mahadewa.ac.id
febri@mahadewa.ac.id

ABSTRAK

Labuan Bajo merupakan daerah pariwisata baru. Terletak di bagian barat pulau Flores, Labuan Bajo memiliki banyak destinasi wisata yang diminati wisatawan lokal maupun mancanegara. Wisatawan yang berkunjung seringkali menggunakan jasa pemandu wisata lokal dalam melakukan kegiatan wisata di daerah Labuan Bajo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sistem informasi yang memudahkan wisatawan dalam menemukan jasa pemandu wisata lokal di Labuan Bajo. Sistem informasi ini akan diimplementasikan kedalam bentuk aplikasi berbasis web. Sistem ini nantinya hanya berkaitan dengan wisatawan dan pemandu wisata serta dibangun dengan memanfaatkan pemrograman website sebagai software serta menggunakan metode perancangan Extreme Programming. Hasil implementasi sistem informasi kedalam bentuk website ini menghasilkan Aplikasi Penyedia Jasa Tour Guide “GUIDME” yang akan diterapkan atau dimanfaatkan pada sektor pariwisata Labuan Bajo secara khusus mempermudah wisatawan melihat tujuan wisata, sekaligus menemukan pemandu wisata lokal dan juga mempermudah pemandu wisata untuk menawarkan jasanya melalui website ini.

Kata kunci : Wisatawan, Pemandu Wisata, Berbasis Website.

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan bidang yang memiliki prospek bisnis yang baik, ini dapat dilihat dengan semakin meningkatnya kunjungan wisatawan asing maupun domestik yang banyak mengunjungi objek-objek wisata di Indonesia. Khususnya Labuan Bajo yang merupakan daerah pariwisata baru dan dalam tahap pengembangan dimana wisatawan sering mengalami kesulitan saat ingin melakukan kegiatan wisata yang disebabkan oleh kurangnya informasi karena pada dasarnya Labuan Bajo merupakan daerah pariwisata baru dan masih dalam tahap pengembangan. Hal tersebut menjadikan peran pemandu wisata lokal sangat penting karena diharapkan dapat membantu secara khusus untuk menemani dan membimbing wisatawan saat melakukan kegiatan wisata. Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka muncul ide pembuatan aplikasi berbasis web "GUIDME" yang nantinya dapat mempermudah wisatawan mencari dan menemukan jasa pemandu wisata lokal di daerah Labuan Bajo.

2. METODE PENELITIAN

2.1 OBJEK PENELITIAN

Dalam pembuatan aplikasi "GUIDME" ini, objek yang dipilih penulis adalah pelaku ataupun penyedia jasa pemandu wisata di daerah Labuan Bajo dengan cara mengimplementasikan penyewaan jasa para pemandu wisata lokal kedalam sebuah aplikasi berbasis *web*.

2.2 METODE PENGUMPULAN DATA

Berikut ini adalah beberapa teknik metode pengumpulan data yang dilakukan guna mengumpulkan informasi yang terkait dengan perancangan sistem :

A. Studi Pustaka

Studi kepustakaan yaitu metode pengumpulan data dari berbagai macam sumber seperti membaca dan melakukan *review* terhadap karya-karya ilmiah yang topiknya sama dengan topik penelitian yang penulis lakukan. Selain itu, penulis mengambil beberapa teori para ahli untuk kelengkapan penelitian ini.

B. Observasi

Dalam metode observasi hal yang dilakukan adalah mengamati dan mempelajari permasalahan yang ada dilapangan yang berhubungan dengan objek yang diteliti. Dalam metode observasi, pengamatan secara langsung dilakukan di sektor pariwisata Labuan Bajo, wisatawan serta pemandu wisatanya.

C. Wawancara

Tahapan pengumpulan data ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam implementasi dan pengembangan aplikasi "GUIDME" dengan cara wawancara kepada beberapa pemandu wisata serta wisatawan di daerah Labuan Bajo. Metode ini sangat penting guna mengetahui langsung

permasalahan dan data yang dibutuhkan guna terpenuhinya kebutuhan informasi yang nantinya digunakan sebagai ide pembuatan aplikasi ini.

2.3 METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Metode yang dipakai dalam penyusunan dan pembuatan aplikasi penyewaan jasa pemandu wisata ini adalah metode *Extreme Programming (XP)* yaitu proses pengembangan perangkat lunak yang menggunakan metode berorientasi objek. Dalam penerapannya metode ini memiliki 4 tahapan yaitu *Planing, Design, coding, dan Testing.*

A. Planning

Fase ini merupakan fase pertama dari proses pengembangan sistem. Kegiatan yang dilakukan selama fase ini adalah identifikasi masalah, analisis kebutuhan, dan definisi program pengembangan sistem. *Planing* merupakan tahapan awal.

B. Design

Pada tahap kedua adalah perancangan dimana pada tahap ini dilakukan pemodelan mulai dari pemodelan sistem, pemodelan arsitektur, dan pemodelan basis data.

C. Coding

Setelah tahap perancangan, tahap yang dilakukan berikutnya adalah

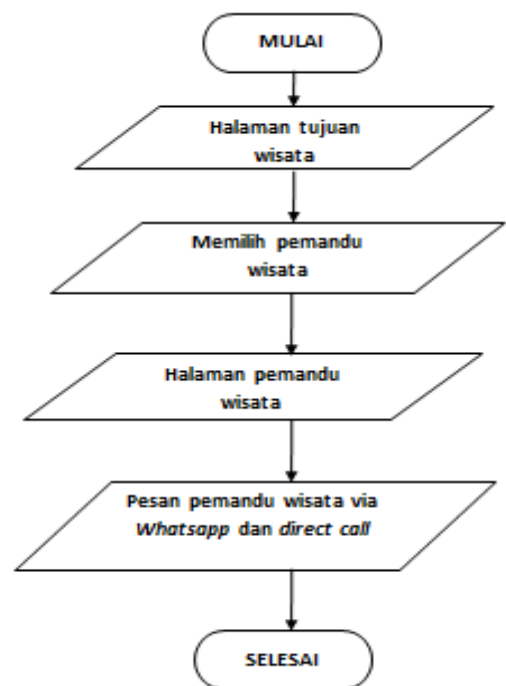
pengkodean dimana pada tahap ini merupakan penerapan perancangan dalam bentuk user interface. Bahasa yang digunakan adalah HTML, CSS, JavaScript dan untuk *database* menggunakan MYSQL.

D. Testing

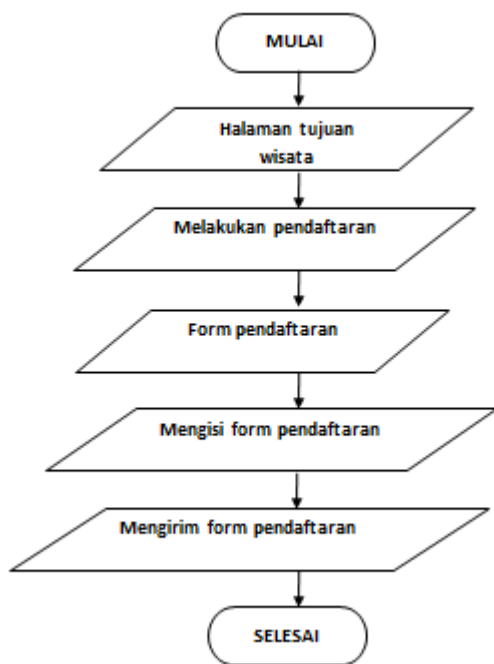
Langkah terakhir adalah menguji sistem anda untuk kesalahan dan celah untuk memenuhi kebutuhan anda. Metode pengujian yang digunakan pada poin ini adalah metode blackbox, yang berjalan pada beberapa form input jika dijalankan sesuai dengan fungsinya masing- masing.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 GAMABARAN UMUM SISTEM

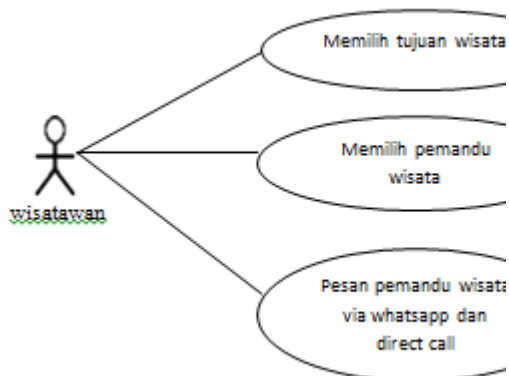


Gambar 1 Flowchart Wisatawan



Gambar 2 Flowchart Pemandu Wisata

3.2 USE CASE DIAGRAM



Gambar 3 Use Case Diagram Wisatawan



Gambar 4 Use Case Diagram Pemandu Wisata

3.3 IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi sistem adalah gambaran atau tampilan sistem yang menjelaskan bagaimana sistem yang telah dibangun beroperasi. Implementasi antarmuka sistem dibuat sesuai dengan perancangan sistem dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya sehingga sistem yang dibangun tidak keluar dari perancangan yang telah dibuat.

A. HALAMAN UTAMA



Gambar 5 Halaman Utama

B. HALAMAN PEMANDU WISATA



Gambar 6 Halaman Pemandu Wisata

3.4 PENGUJIAN SISTEM

Metode pengujian sistem yang digunakan adalah metode blackbox, pengujian dilakukan terhadap unit tampilan aplikasi, dimana setiap fungsi dan prosedur dalam aplikasi dijalankan satu persatu hingga dapat meminimalkan kesalahan dan memastikan sistem berjalan dengan fungsi dan tujuannya masing-masing. Berikut merupakan hasil pengujianya.

C. HALAMAN PENDAFTARAN PEMANDU WISATA

NAMA LENGKAP

UMUR

JENIS KELAMIN

ALAMAT TERBARU

PENGALAMAN MEMANDU WISATAWAN

BAHASA YANG DIKUJASAI

PILIHAN LOKASI WISATA

NOMOR TELEPON

KIRIM

Gambar 7 Halaman Pendaftaran Pemandu Wisata

Tabel 1 Tabel hasil pengujian untuk wisatawan

Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Menjalankan aplikasi	Menampilkan halaman utama	Halaman utama ditampilkan	Sesuai	Normal
Memilih pemandu wisata	Menampilkan halaman pemandu wisata	Halaman pemandu wisata ditampilkan	Sesuai	Normal
Memesan pemandu wisata via Whatsapp dan direct call	Membuka whatsapp dan melakukan direct call	Whatsapp dan direct call berhasil dilakukan	Sesuai	Normal

Tabel 2 Tabel hasil pengujian pendaftaran pemandu wisata

Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Menjalankan aplikasi	Menampilkan halaman utama	Halaman utama ditampilkan	Sesuai	Normal
Melakukan pendaftaran	Menampilkan halaman form pendaftaran	Form pendaftaran berhasil ditampilkan	Sesuai	Normal
Mengisi form pendaftaran	Form yang sudah diisi akan dikirim	Form pendaftaran berhasil dikirim	Sesuai	Normal

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama perancangan dan pembuatan aplikasi Penyedia Jasa Tour Guide “GUIDME” Berbasis Web Di Sektor Pariwisata Labuan Bajo maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibangun berbasis *website* untuk memudahkan penggunaan diberbagai perangkat
4. kepada wisatawan melalui aplikasi “GUIDME” ini.
5. Aplikasi “GUIDME” ini dapat membantu perkembangan pariwisata Labuan Bajo yaitu dengan memberikan informasi mengenai tempat wisata dan pemandu wisata kepada wisatawan melalui sistem informasi yang diimplementasikan kedalam bentuk aplikasi berbasis *website*.
6. Aplikasi Penyedia Jasa Tour Guide ini sudah melalui tahapan pengujian sistem yaitu black box testing. Pengujian sistem memperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

seperti komputer, *handphone* dan berbagai perangkat lainnya selama perangkat tersebut tersambung dengan jaringan internet.

2. Adanya aplikasi “GUIDME” ini bisa membantu wisatawan untuk melakukan kegiatan pariwisata di daerah Labuan Bajo dengan memakai jasa pemandu wisata lokal.
3. Pemandu wisata lokal Labuan Bajo dapat menawarkan jasa mereka