Perancangan Konten Aplikasi Travel Guide Berbasis Android Menggunakan Identifikasi Komponen Pariwisata 6 (Enam) A

Andris Mohamad Sofyan[a] Any Ariani Noor[b]
[a]*Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bandung, Bandung 40012*
E-mail : sofyan.andris@gmail.com
[b]*Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bandung, Bandung 40012*
E-mail : anynoor@polban.ac.id

ABSTRAK

Teknologi informasi pada saat ini menjadi salah satu peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *smartphone* yang berkembang pesat merupakan bukti teknologi dibutuhkan dalam setiap aktivitas. Dalam pariwisata, penyebaran informasi dibutuhkan untuk menarik minat kunjungan wisatawan. Salah satu cara menyebarkan informasi yaitu melalui pemanfaatan teknologi melalui sebuat aplikasi *travel guide* atau panduan wisata. Tujuan dari perancangan aplikasi menjadi media informasi dan promosi tempat wisata. Perancangan aplikasi *travel guide* didasarkan pada komponen pariwisata 6 (enam) A, yaitu *attraction, amenities, ancillary, accommodation, accessibility,* dan *activities*. Hasil dari proyek adalah sebuah rancangan aplikasi dengan konten hasil identifikasi komponen pariwisata 6 (enam) A yaitu seni budaya, objek wista, *event*, tempat makan, tempat belanja, transportasi, map, pelayanan publik, penginapan, dan aktivitas.

Kata Kunci
Komponen Pariwisata, Konten Travel Guide, Teknologi Informasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memberikan kemudahan bagi umat manusia untuk melakukan aktivitas sehari-hari dan mendapatkan informasi dengan cepat, Salah satu perkembangan teknologi saat ini adalah penggunaan ponsel pintar (s*martphone*). Pada saat ini di Indonesia pengguna *smartphone* sudah mencapai 55 juta orang (Techno Okezone, 2015).[1] Dari semua sistem operasi yang digunakan dalam *smartphone*, sistem operasi android mendominasi *smartphone* di Indonesia (Tech in Asia, 2014)[2]. Dalam sistem operasi android terdapat jutaan aplikasi yang dapat diunduh oleh penggunanya dalam *play store*. Solopos.com (2016) menyebutkan bahwa enam tahun lalu, Google Play Store hanya memilliki 30.000 aplikasi. Kini toko aplikasi Android itu memiliki lebih dari 2 juta aplikasi yang siap diunduh.[3] Salah satu aplikasi dalam *smartphone* adalah *travel guide* atau pemandu wisata. Pemandu wisata menjadi salah satu media informasi bagi para wisatawan yang akan berkunjung kesuatu destinasi. Selain itu, aplikasi *travel guide* dapat digunakan sebagai media promosi bagi instansi-instansi terkait seperti Dinas Pariwisata dan perusahaan yang bergerak dalam bisnis perjalanan pariwisata.

2. KOMPONEN PARIWISATA

Inskeep (1991) menyatakan bahwa komponen-komponen dalam pengembangan destinasi wisata terdiri dari *Tourist attraction and activities, accommodation, other tourist facilities and services, transportation, facilities and services, other infrastructure,* dan *institutional element*[4]. Menurut Sugiarto dan Sulastiningrum (1998) Komponen Pariwisata meliputi: objek dan daya tarik wisata; sarana dan fasilitas yang terdiri dari akomodasi, restoran, biro perjalanan, transportasi atau jasa angkutan, tempat penukaran uang, atraksi wisata, cinderamata, dan prasarana pariwisata[5].

Pendapat dari Buhalis (TT) komponen pariwisata adalah *Attractions, Accessibility, Amenities, Avalaible Packages, Activities,* dan *Ancillary Service*{6}. Sedangkan Pendapat Cooper, dkk. (2000) komponen destinasi meliputi: *Attraction, Amenities, Accommodation/ food and beverage, Retailing and other services, Access, Ancillary services*[7]. Zakaria dan Supriharjo (2014) juga berpendapat bahwa Komponen pariwisata dibagi atas dua faktor, yaitu komponen penawaran (*supply*) dari pariwisata dan komponen permintaan (*demand*) dari pariwisata. Sediaan pariwisata mencakup segala sesuatu yang ditawarkan kepada wisatawan meliputi atraksi wisata, akomodasi, transportasi, infrastruktur, fasilitas pendukung. Sedangkan permintaan atau *demand* pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubung dalam permintaan pariwisata yaitu pengunjung dan masyarakat[8]

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa komponen dari pariwisata meliputi *Attraction, Activities, Amenities, accommodation, Access, Ancilliary services,* dan *Avalaible Packages* serta beberapa komponen tambahan seperti *food and beverage*, dan *retailing and other services*.

Tabel 1 Identifikasi Komponen Pariwisata

Komponen Pariwisata	Ahli Pariwisata				
	Sugiarto dan Sulastiningrum (1998)	Inskeep (1991)	Cooper (2000)	Zakaria dan Suprihardjo (2014)	Buhalis (TT)
Attraction	√	√	√	√	√
Amenities	√	√	√	√	√
Access	√	√	√	√	√
Ancillary	√		√	√	√
Accomodation	√	√	√	√	
Activities		√			√
Avalaible Package					√

2.4 Atraksi

Cooper, [1] mengatakan bahwa Atraksi (*attraction)* adalah bentuk kegiatan budaya, keindahan alam dan *event* yang memotivasi wisatawan untuk datang berkunjung.[7] Pendapat Inskeep (1991) tentang Atraksi adalah segala hal tentang alam, budaya, dan fitur khusus dan aktivitas yang berhubungan dari area yang menarik wisawan untuk berkunjung.[4] Sedangkan Goeldner dan Ritchie (2003) berpendapat bahwa Atraksi dapat diklasifikasikan dalam atraksi budaya, atraksi alam, acara (*event*), rekreasi, dan atraksi hiburan.[9]Dapat disimpulkan bahwa atraksi merupakan segala hal tentang alam, budaya, *event*, rekreasi dan hiburan yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung kesuatu daerah tujuan wisata dan dapat menghibur ketika orang menyaksikan sesuatu tersebut.

2.5 Amenities

Cooper, dkk. (2000) mengatakan *Amenities* meliputi fasilitas dan pelayanan yang disediakan untuk wisatawan di destinasi wisata.[7] Sarana adalah alat, wujudnya adalah hasil rekayasa manusia untuk menunjang atau memudahkan manusia meraih tujuan, sarana wisata diantaranya, sarana atau moda transportasi, sarana akomodasi, sarana restoran, sarana obyek wisata, sarana teknologi informasi dan komunikasi, sarana kepabeanan, keimigrasian, dan karantina. (Arjana, 2015)[10]. Menurut Bagyono (2014) Prasarana adalah semua fasilitas utama yang mendukung sarana kepariwisataan dapat hidup untuk memberikan pelayanan kepada wisatawan, sedangkan sarana pariwisata adalah fasilitas dan perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan secara langsung maupun tidak langsung.[11]Dari pemaparan para ahli dapat disimpulkan bahwa *Amenities* adalah segala fasilitas yang terdapat pada sebuah tempat destinasi wisata yang menunjang kegiatan wisatawan menikmati kawasan destinasi wisata.

2.3 Aksesibilitas

Johnpaul.E (TT) mengatakan bahwa Aksesibilitas berarti kemampuan untuk mencapai tempat tujuan melalui berbagai macam transportasi, dapat melalui udara, darat laut[12]. Pendapat Cooper, dkk aksesibilitas (*access)* adalah penyediaan sarana transportasi untuk kemudahan mencapai destinasi. Menurut Buhalis (TT) Aksesibilitas adalah segala hal tentang sistem transportasi meliputi rute, terminal dan kendaraan. Aksesibilitas dapat dikatakan sebagai kemudahan-kemudahan bagi wisatawan untuk mencapai tujuan wisata berupa kendaraan, sistem transportasi, terminal dan pra sarana jalan raya.[6]

2.4 Ancillary

Cooper, dkk. (2000) *Ancillary services* atau pelayanan tambahan yang meliputi pelayanan baik untuk wisatawan maupun penyedia jasa pariwisata melalui lembaga/dinas pariwisata lokal.[7] Menurut Buhalis (TT) *Ancillary Services* adalah Pelayanan-pelayanan yang digunakan wisatawan seperti bank, telekomunikasi, kantor pos, kantor berita, rumah sakit, dan lainnya.[6] *Ancillary* dapat dikatakan sebagai pelayanan tambahan bagi wisatawan dan penyedia jasa pariwisata seperti bank, telekomunikasi, kantor pos, kantor berita, dan rumah sakit.

2.5 Accomodation

Sugiarto dan Sulastiningrum (1998) mengatakan bahwa Akomodasi adalah tempat bagi seseorang untuk tinggal sementara. Akomodasi ini bisa berupa hotel, losmen, guest house, pondok, cottage, inn, perkemahan dan sebagainya.[5] Menurut Cooper, dkk. (2000) Akomodasi/ *food and beverage* berupa *apartment* dan *time-share*, penginapan yang jauh dari pelayanan bersifat tradisional (hotel, *self-catering apartments*) atau sektor privat infomal (*second homes, caravan*, dan sejenisnya).[7] Akomodasi dapat disimpulkan sebagai tempat untuk tinggal sementara, dapat berupa hotel, losmen, guesthouse, apartemen, dan tempat lainnya untuk tinggal sementara.

2.6 Activities

Buhalis (TT) mengatakan bahwa *Activities* adalah segala kegiatan yang ada dalam suatu destinasi dan apa yang wisatawan akan lakukan selama berkunjung.[6] Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online* (2016) Aktivitas adalah keaktifan, kegiatan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan.[13] Aktivitas dapat dikatakan sebagai kegiatan yang dilakukan wisatawan selama melakukan kunjungan ditempat tujuan wisata.

3. APLIKASI TRAVEL GUIDE

Menurut Kadir dalam Suhendra (2014) Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan tugas khusus.[14] Selain itu menurut Cloudindonesia.com (TT) *Mobile application* adalah proses pengembangan aplikasi untuk perangkat genggam seperti PDA, asisten digital perusahaan atau telepon genggam. Aplikasi terdapat pada telepon dan dapat diunduh dari toko aplikasi. [15]

Android merupakan subset perangkat lunak untuk perangkat mobile yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi inti yang dirilis oleh Google. (Wijayanto dan Nurhadiono, 2013) [16]. Sementara menurut Ardilas.com (2014) pengertian android adalah sebuah sistem operasi mobile yang open-source dan dikembangkan oleh Google. OS Android digunakan untuk komputer tablet dan smartphone.[17]

Menurut Erikson dalam Goh, dkk. (2010) *Mobile travel application* adalah sebuah aplikasi pelayanan yang mempunyai potensial besar untuk organisasi yang berhubungan dengan pariwisata dalam bidang pelayanan (dengan ketentuan dapat diandalkan, akurat, dan ketepatan waktu) dari segi informasi dan pelayanan oleh turis. [18] sedangkan menurut Kourouthanassis, dkk. (2014) Sebuah aplikasi perjalanan yang mempunyai fungsi pelayanan navigasi, pelayanan berbasis konten, pelayanan sosial dan komunikasi, dan pelayanan komersial. Dapat dikatakan bahwa *travel guide mobile application* adalah sebuah pelayanan informasi yang mempunyai fungsi navigasi, berbasis konten, dengan ketentuan dapat diandalkan, akurat, dan ketepatan waktu.[19]

4. IDENTIFIKASI KONTEN APLIKASI *TRAVEL GUIDE* BERDASARKAN KOMPONEN PARIWISATA 6 (ENAM) A

Untuk menentukan konten aplikasi, komponen pariwisata 6 (enam) A diindentifikasi dari dimensi dan indikatornya identifikasi konten aplikasi travel guide berdasarkan komponen pariwisata 6 (enam) A dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2 Identifikasi konten aplikasi travel guide berdasarkan komponen pariwisata 6 (enam) A

Variabel	Dimensi	Indikator
Attraction Cooper, dkk (2000)	Kegiatan Budaya	Kesenian
		Adat Istiadat
	Keindahan Alam	Gunung
		Rimba
		Laut
		Pantai
		Sungai
	Event	Tahunan
Amenities	Tempat makan	Restoran
Cooper, dkk (2000) Arjana (2015	Tempat Perbelanjaan	Shopping Mall
		Pusat Oleh-Oleh & Cinderamata
Accessibility Cooper, dkk (2000), Buhalis (TT)	Transportasi	Angkutan Umum
		Terminal
	Prasarana Jalan	Jalan meuju destinasi
Ancillary Cooper, dkk (2000) , Buhalis (TT)	Lembaga Pemerintahan	Dinas Pariwisata
	Pelayanan Publik	Kantor Polisi
		Puskesma/ Rumah sakit
		Bank
		Telekomunikasi
		Kantor Pos
Accommodation Sugiarto & Sulastiningrum (1998)	Peninapan	Hotel Bintang
		Hotel non bintang
		Pondok Wisata
Activities Buhalis (TT), KBBI *online* (2016)	Kegiatan	*Rafting*
		Surfing
		Hiking
		Diving
		Trekking
		Hunting

Dari identifikasi diatas, dalam suatu travel guide diperlukan konten aplikasi yang terdiri dari:

1. Seni Budaya
2. Objek Wisata
3. *Event*
4. Tempat Makan
5. Tempat Perbelanjaan
6. Transportasi
7. Map
8. Pelayanan Publik
9. Penginapan
10. Kegiatan/Aktivitas

5. HASIL PERANCANGAN KONTEN APLIKASI *TRAVEL GUIDE* BERDASARKAN KOMPONEN PARIWISATA 6 (ENAM) A

Berdasarkan hasil identifikasi konten aplikasi travel guide, rancangan ini diterapkan pada destinasi wisata kota Sukabumi, sehingga memudahkan wisatawan yang memerlukan informasi mengenai destinasi wisata Kabupaten Sukabumi. Pariwisata Kabupaten Sukabumi memiliki slogan GURILAPSS (Gunung, Rimba, Laut dan Pantai, Sungai, dan Seni Budaya). Beberapa konten seperti objek wisata, dan seni budaya berisi informasi tentang GURILAPSS.

Dari hasil identifikasi, konten aplikasi dirancang melalui perangkat lunak Adobe Photoshop dengan tampilan sebagai berikut:

Gambar 2 Tampilan perancangan konten aplikasi travel guide

Tampilan gambar 1 merupakan proses perancangan menggunakan Adobe Photoshop. Berikut hasil rancangan konten aplikasi *travel guide* berdasarkan komponen pariwisata 6 (enam) :

1.

Gambar 3 Tampilan Menu Utama

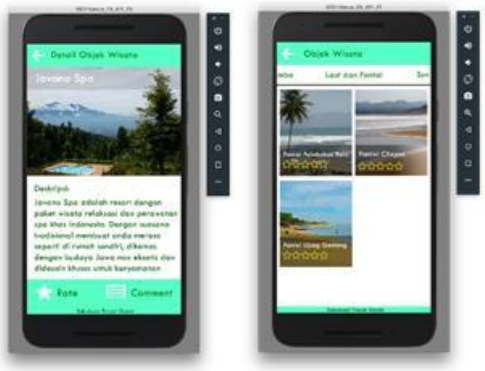
Tampilan menu dirancang menarik dengan warna yang berbeda pada ikonnya. Gambar dari ikon disesuaikan dengan keadaan di Kabupaten Sukabumi seperti angklung buhun pada ikon seni budaya, dan menu aktifitas dengan kegiatan *rafting.*

2. Menu Seni Budaya dan Detail Seni Budaya

Gambar 4 Tampilan Menu dan Detail Seni Budaya

Tampilan gambar 1 merupakan menu dan detail dari seni budaya. Didalam menu tersebut terdapat seni budaya yang terdapat di Kabupaten Sukabumi.

3. Menu dan Detail Objek Wisata



Gambar 5 Tampilan Menu dan Detail Objek Wisata

Informasi tentang wisata di Kabupaten Sukabumi dapat dilihat di menu dan detail objek wisata seperti pada gambar 4. Objek wisata di kategorikan sesuai dengan slogan pariwisata Kabupaten Sukabumi, yaitu GURILAPSS (Gunung, Rimba, Laut dan Pantai, dan Sungai) untuk Seni budaya terdapat pada menu Seni Budaya.

4. Menu *Event*

Gambar 6 Tampilan Menu Event

Event yang berada di Kabupaten Sukabumi dapat dilihat pada menu *Event* seperti pada gambar 5.

5. Menu Tempat Makan

Gambar 7 Tampilan Menu dan Detail Tempat Makan

Informasi tentang tempat makan yang berada di Kabupaten Sukabumi dapat dilihat di menu dan detail tempat makan seperti pada gambar 6.

6. Menu Belanja

Gambar 8 Tampilan Menu dan Detail Belanja

Didalam menu Belanja dapat dilihat tempat belanja yang ada di Kabupaten Sukabumi seperti pada gambar 7.

7. Menu Transportasi

Gambar 9 Tampilan Menu dan Detail Transportasi

Informasi mengenai transportasi di Kabupaten Sukabumi dapat dilihat di menu transportasi seperti pada gambar 8.

8. Menu Map

Gambar 9 Tampilan Menu Map

Pada tampilan menu map seperti pada gambar 9 terdapat peta yang dihubungkan dengan Google Maps sehingga dapat mencari lokasi yang diinginkan.

9. Menu Pelayanan Publik

Gambar 10 Tampilan Menu dan Detail Pelayanan Publik

Wisatawan dapat menemukan informasi mengenai pelayan publik di Kabupaten Sukabumi seperti pada gambar 10.

10. Menu Penginapan

Gambar 11Tampilan Menu dan Detail Penginapan

Pada Gambar 11 dapat dilihat tampilan menu penginapan yang berisi tentang informasi akomodasi di Kabupaten Sukabumi

11. Menu Aktivitas

Gambar 12 Tampilan Menu dan Detail Aktivitas

Pada menu aktivitas (dapat dilihat di gambar 12. Terdapat informasi aktivitas yang dilakukan di Kabupaten Sukabumi.

KESIMPULAN

Dalam menentukan konten dari aplikasi travel guide, komponen pariwisata 6 (enam) A seperti *Attraction, Amenities, , Accessibility, Ancillary, Accomodation dan Activity* diidentifikasi melalui dimensi dan indikatornya. Dari *Attraction* didapatkan hasil konten seni budaya, objek wisata dan event. *Amenities* menghasilkan tempat makan dan tempat belanja. *Accessibility* menghasilakan transportasi dan map. *Ancillary* menhasilkan pelayanan publik, *Accomodation* menghasilkan penginapan dan *Activity* menghasilkan aktivitas. Hasil yang didapatkan dirancangan melalui perangkat lunak Adobe photoshop.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Techno Okezone "2015, Pengguna *Smartphone* di Indonesia Capai 55 Juta"http:// techno. okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-pengguna-smartphone-diindonesia-capai-55-juta

[2] Tech in Asia " Android dan Browser Opera Dominasi Pengguna Mobile Indonesia Selama 2014" http://id.techinasia. com/android -opera-dominasi-smartphone-indonesia-2014

[3] Solopos "Kuartal I 2016, Ada 11,1 Miliar Unduhan di Google Play Store" http://www.solopos.com/ 2016/04/20/aplikasi-android-kiartal-i-2016-ada-111-miliar-unduhan -digoogle-playstore-711992

[4] Inskeep, E. "*Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Developement Approach*." Canada: John Wiley & Sons, Inc. 1991

[5] Sugiarto, E., Sulastriningrum, S. "Pengantar Akomodasi dan Restoran." Jakarta: Gramedia Pustaka, 1998

[6] Buhalis "Tourism Management Special Issue: The Competitive Destination."https:// /epubs.surrey. ac.uk/1087/1/fulltext.pdf

[7] Cooper, dkk. "*Tourism Principles and Practice Second edition*." United States of America: Longman, 2000

[8] Zakaria dan Suprijardjo "Konsep Pengembangan Kawasan Desa Wisata di Desa Bandungan Kecamatan Pakong Kabupaten Pamekasan." http://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article /viewFile/7292/1931

[9] Goeldner dan Ritchie "Tourism Principles, Practice, Philosophies." Canada:John Wiley & Sons, Inc., 2003

[10] Arjana, I.G.B "Geografi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif." Jakarta: Rajawali Pres, 2015

[11] Bagyono "Pariwisata dan Perhotelan." Bandung: Alfabeta, 2014

[12] Johnpaul.E, Ezeani "Structural Component and Element of Tourism Industry"http://enugustatetourismboard.com/p.php?u=structural-component-and-element-of-tour&id=49

[13] Kamus Besar Bahasa indonesia *online* "Arti Kata Aktivitas" http://kbbi.web.id/aktivitas

[14] Suhendra, A. "Aplikasi Mobile Informasi Pariwisata Di Kabupaten Temanggung" http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.11.4172.pdf

[15] Cloudindonesia.com " *Apa itu Mobile Application?"* http://cloudindonesia.com/apa-itu-mobile-application/

[16] Wijayanto, A. A., Nurhadiono, B. "Aplikasi Mobile Lokasi Objek Wisata Kota dan Kabupaten Tegal Berbasis Android" http://eprints.dinus.ac.id/12522/1/jurnal_12562.pdf

[17] Ardilas.com "*Apakah Pengertian Dari Kata Android Itu?"* http://www.ardilas.com/2014/09/apakah-pengertian-arti-maksud-dari-tentang-sejarah-versi-kata-android-itu-adalah.html

[18] Goh, D.H., dkk. "*Determining services for the mobile tourist."* Journal of Computer Information Systems, 51(1), 31-40. http://www.ntu.edu.sg/home/leecs/Publications/Journal/7%20Determining%20services%20for%20the%20mobile%20tourist.pdf

[19] Kourouthanassis, Panos, dkk. "*Tourists Responses to Mobile Augmented Reality Travel Guides: the Role of Emotions on Adoption Behavior*."http://www.ansatt.hig.no/konstantinosb/profile/publications/2014-MARemotions.pdf