

DESAIN APLIKASI PARIWISATA UNTUK MENARIK PENGUNJUNG MONAS BERBASIS ANDROID

Aulia Rahmat Ramadhani¹, Rizky Sandy Syabana², Ati Zaidiah³

Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia
auliarahmatr@gmail.com¹ rizkysandys28@gmail.com² atizaidiah@yahoo.com³

Abstrak. Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi membuat fungsi teknologi semakin beragam. Penggunaan teknologi informasi membawa pengaruh terhadap hampir semua aspek kehidupan. Dengan hadirnya teknologi, manusia semakin dimudahkan dalam melakukan sesuatu hal. Pada jurnal ini kami akan membahas perancangan teknologi berbasis android untuk aplikasi pariwisata pada monas yang bernama mourist (monas tourist). Tujuan dibuatnya aplikasi ini yaitu untuk menarik perhatian pengunjung monas supaya membaca sejarah yang pernah Indonesia alami yang terdapat pada diorama yang ada di monas. Sebelum kami merancang aplikasi mourist, sebelumnya kami sudah melakukan analisis terhadap masalah yang ada di monas. Dalam menganalisis masalah kami menggunakan metode CATWOE, analisis kebutuhan kami menggunakan metode wawancara untuk mengetahui apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam aplikasi, analisis desain yang kami gunakan yaitu analisis GOMS (Goals, Operators, Methods and Selection).

Kata Kunci: Pariwisata, Mourist, CATWOE, GOMS (Goals, Operators, Methods and Selection).

1. Pendahuluan

Indonesia memiliki banyak tempat pariwisata yang menarik untuk dikunjungi. Salah satu museum yang ada di kawasan DKI Jakarta adalah Monumen nasional atau biasa disebut Monas. Pada museum itu sendiri adalah sebuah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk memperlihatkan benda-benda maupun diorama yang bersejarah dan penting untuk menambah wawasan masyarakat Indonesia. Pada kenyataannya masyarakat kurang tertarik dengan museum karena penyampaian informasi yang diberikan oleh pihak museum cenderung pasif. Karena informasi yang disampaikan masih bersifat satu arah, sehingga tak jarang pengunjung hanya tertarik pada model atau bentuk dari barang-barang langkanya saja, dan masih banyak pula orang yang tidak tertarik untuk membaca dan mengetahui sejarah dari hal tersebut. Pembuatan aplikasi mourist (Monas Tourist) berbasis Mobile Apps berguna untuk menarik perhatian pengunjung yang datang untuk lebih mengerti tentang pemahaman sejarah di Monumen Nasional. Di Monumen Nasional terdapat beberapa tempat yang dapat dikunjungi, yaitu puncak monas dan juga di bagian dasarnya. Di bagian puncak, wisatawan dapat mendapatkan momen untuk melihat kota Jakarta dari ketinggian, dan di bagian bawah tanah Monas terdapat beberapa model replika (diorama) peristiwa penting apa saja yang terjadi saat masa penjajahan dulu. Aplikasi Mourist nantinya akan ada fitur kuis tentang sejarah yang harus diisi oleh pengguna yang nantinya jika jawabannya benar pengguna akan mendapatkan poin, poin tersebut nantinya dapat di tukarkan oleh hadiah yang tersedia pada tempat menukaran poin. Selain fitur kuis, di dalam aplikasi mourist juga terdapat denah monas yang dapat digunakan untuk panduan mengelilingi monas, selanjutnya fitur yang dimiliki oleh mourist yaitu scan barcode, jika pengguna melakukan scan pada barcode yang ada di samping miniatur, aplikasi akan menjelaskan sejarah yang ada pada miniatur tersebut dengan audio maupun video.

2. Landasan Teori

2.1 Pengertian Obyek Wisata

Obyek wisata adalah tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya Tarik yang diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi oleh wisatawan.

Menurut peraturan pemerintah No. 24 tahun 1979, dinyatakan bahwa obyek wisata merupakan perwujudan dari ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, serta sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi oleh para wisatawan.

2.2 Pengertian Pariwisata

Menurut pengertian secara etimologis kata pariwisata berasal dari Bahasa sansekerta, yaitu dari kata “*pari*” dan “*wisata*”. *Pari* berarti banyak, berputarputar, berkali-kali. Sedangkan kata *wisata* berarti perjalanan atau bepergian yang dalam hal ini bersinonim dengan kata *Travel* (bahasa Inggris). Dengan demikian pariwisata dapat diartikan sebagai “perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar – putar, berangkat dari suatu tempat dan singgah disuatu atau di beberapa tempat, dan kembali ketempat asal semula, serta tidak bermaksud untuk tinggal menetap di tempat yang menjadi tujuan perjalanannya” (Oka A yoeti, 1991 : 103).

Menurut Undang – Undang Republik Indonesia No. 9/Thn. 1990 tentang kepariwisataan, wisata adalah “kegiatan perjalanan atau sebahagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata”. Dalam bahasa asing, wisata lebih dikenal dengan istilah “ *TOUR* ” (MT Sirait, Sudiyani, Wahyu Hadad, 1997 : 5).

2.3 Pengertian Daerah Tujuan Wisata

Daerah tujuan wisata adalah daerah obyek wisata yang khas, ditunjang oleh sarana dan prasarana pariwisata yang lengkap maupun oleh keramah - tamahan masyarakatnya yang memiliki daya tarik atau daya pikat sehingga banyak wisatawan berkunjung ke daerah itu.(H.Kodhyat, Ramaini, 1995:30).

Unsur pokok yang mendapat perhatian guna menunjang pengembangan pariwisata di daerah tujuan wisata yang menyangkut perencanaan, pelaksanaan pembangunan dan pengembangannya meliputi 5 unsur, yaitu :

a. Obyek dan daya tarik wisata b.

Prasarana wisata

c. Sarana Wisata d.

Infrastruktur

e. Masyarakat dan lingkungan

(Gamal Suwanto, 1997:19)

Dilihat dari segi pelaksanaan praktis, penggolongan daerah tujuan wisata tampaknya terlalu teritis dan seakan terlalu dibuat - buat. Dalam kenyataannya wisatawan sukar untuk menggolongkan atau menempatkan suatu wilayah atau daerah ke dalam satu golongan daerah tujuan wisata atau DTW tertentu. Nyoman S. Pendit, 2003 : 70).

2.4 Pengertian Aplikasi

Ada beberapa pengertian Aplikasi dari berbagai sumber. Pengertian program aplikasi menurut kamus komputer Eksekutif (1993:9) sebagai berikut:

“Aplikasi program adalah program yang membentuk bagian tugas pemakai dan ditulis oleh pemakai. Hal ini berbeda dengan program tujuan umum yang digunakan untuk mengelola operasi seluruh sistem”.

Pengertian aplikasi menurut Edi Purnomo (2003:2) sebagai berikut.

“Aplikasi adalah sebuah kegiatan pengolahan data suatu urusan tertentu dari sebuah perusahaan”.

Biasanya istilah aplikasi dipasangkan atau digabungkan dengan suatu perangkat lunak misalnya Microsoft Visual Basic 6.0, akan dapat memberikan makna atau arti baru yaitu suatu program yang ditulis atau dibuat untuk menangani masalah tertentu.

Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi merupakan software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.
2. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.

3. Metode Penelitian

3.1 Alur penelitian



Gambar.1. Alur penelitian yang dilakukan dalam pembuatan desain Mock-Up

3.2 Analisis Masalah

Pada tahap ini, merupakan tahapan untuk menganalisis masalah. Kami menggunakan metode CATWOE. CATWOE merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang, proses dan lingkungan yang berkontribusi terhadap masalah, situasi, atau masalah yang anda butuhkan untuk menganalisis. Metode ini digunakan untuk memperluas pemikiran anda tentang suatu masalah atau situasi yang ingin anda pecahkan. Dengan menganalisis faktor CATWOE yang mempengaruhi isu ataupun masalah, kita menjaga tetap menjaga perspektif yang luas dan anda dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang.

CATWOE merupakan singkatan dari.

Customers : Siapa mereka?, dan bagaimana masalah ini mempengaruhi mereka?

Actors : Siapa yang terlibat dalam situasi tersebut?

Transformation : Apa proses atau sistem yang dipengaruhi oleh masalah ini? World View

: Apa gambaran besar? Apa dampak yang lebih luas dari masalah ini? Owner : Siapa yang memiliki proses atau situasi yang anda sedang selidiki dan Peran apa yang akan mereka mainkan?

Environmental : Apa kendala dan keterbatasan yang akan mempengaruhi solusi dan keberhasilan?

3.3 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna pada aplikasi yang akan dibuat. Kebutuhan yang akan di uraikan merupakan hasil wawancara yang telah kami lakukan terhadap pengguna.

3.4 Desain Mock-Up

Pada tahapan ini merupakan tahapan untuk merancang mock-up interface aplikasi. Pada pembuatan jurnal kali ini, desain mockup layout menggunakan figma.

3.5 Analisis Desain

Pada tahap analisa desain yang digunakan untuk mengetahui secara pasti bahwa sistem yang dirancang ini dapat memudahkan pengguna dan dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna.

Dalam menganalisis desain jurnal ini menggunakan GOMS (Goals, Operations, methods, and selection rules). GOMS adalah metode menghitung (prediksi) waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan task/pekerjaan untuk user yang ahli tanpa perlu mengukur orang lain. Goals berarti tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna, operators berarti tindakan dasar yang harus dilakukan pengguna di dalam menggunakan sistem, methods berarti cara-cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan dengan menggunakan operators yang ada, dan selection rules berarti pilihan metode yang digunakan.

Dalam melakukan analisis suatu tujuan dapat didekomposisi menjadi tujuan-tujuan yang lebih kecil yang selanjutnya sampai dengan level operator dasar. Dengan demikian GOMS merupakan suatu metode yang baik untuk mendeskripsikan bagaimana seorang ahli melakukan suatu tugas dalam hubungannya dengan suatu sistem yang sedang diuji.

3.6 Pengambilan Kesimpulan

Pada tahap pengambilan kesimpulan ini yaitu mengambil sebuah kesimpulan berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam penulisan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 CATWOE

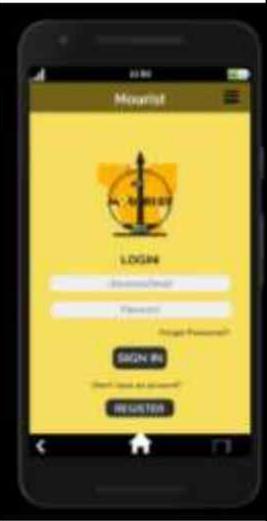
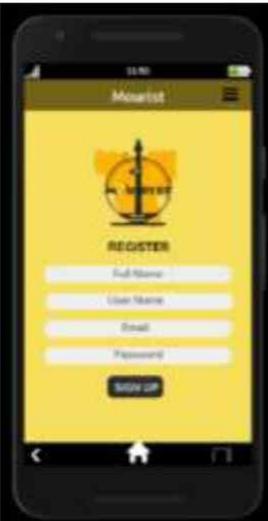
Analisis stakeholder pada jurnal ini yaitu focus kepada pemilihan umum ketua organisasi kemahasiswaan Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jakarta, dengan analisis catwoe sebagai berikut :

- Clients : Pengguna *Mourist*, manajemen *mourist*, pimpinan *Mourist*.
- Actors : Staff/admin *Mourist*, pengguna *Mourist*
- Transformations : Sistem aplikasi pariwisata yang lebih menyenangkan untuk dipelajari & mendapatkan hadiah dari mengunjungi Monas
- Weltanschauung : Sistem mampu menyediakan fitur modern yang dapat memotivasi pengunjung untuk datang & belajar sejarah yang lebih menyenangkan serta mendapatkan hadiah dari point yang sudah dikumpulkan.
- wner : Pihak Manajemen Monas
- Environment : Monas

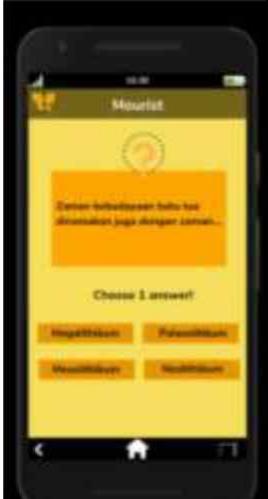
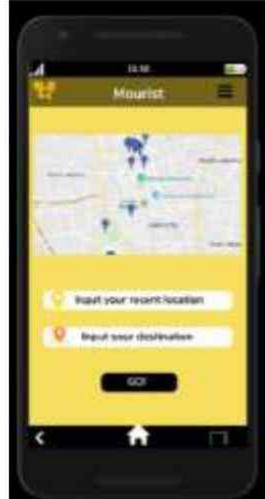
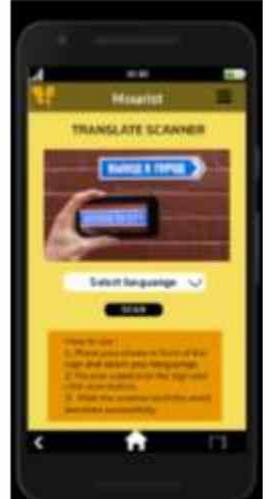
4.2 Kebutuhan Fungsional Aplikasi

1. Aplikasi dapat menampilkan sejarah di Indonesia
2. Aplikasi dapat menampilkan soal kuis
3. Aplikasi dapat menampilkan peta Monas
4. Aplikasi dapat menampilkan poin yang di peroleh dari kuis
5. Aplikasi dapat menampilkan profile pengguna
6. Keamanan data pengguna terjamin
7. Aplikasi dapat menerjemahkan tulisan yang ada di Monas

4.3 Desain Mockup Layout

			
<p>Gambar 2. Splash screen Ini adalah gambar tampilan splash screen kami. Aplikasi kami bernama <i>Mourist</i></p>	<p>Gambar 3. Login Halaman Login digunakan untuk masuk kedalam halaman home dengan cara memasukkan username dan password.</p>	<p>Gambar 4. Register Halaman register digunakan untuk mendaftar dengan cara mengisi data diri.</p>	<p>Gambar 5. Home Halaman home adalah halaman utama yang ada dalam sistem <i>mourist</i>. Terdapat empat menu yaitu menu museum, translate, maps, dan profile.</p>

			
<p>Gambar 6. Menu Museum Tampilan menu museum menampilkan pilihan diorama yang ingin dipilih oleh pengguna.</p>	<p>Gambar 7. Menu diorama Jika salah satu diorama di klik, akan keluar menu seperti gambar 7 yang berisi dua menu yaitu read dan quiz.</p>	<p>Gambar 8. Menu read Menu read berisi tentang bacaan tentang diorama.</p>	<p>Gambar 9. Menu scan kuis Jika pengguna ingin melakukan kuis. Pengguna harus <i>scan qr-code</i> yang ada pada samping diorama.</p>

			
<p>Gambar 10. Soal Kuis Ini merupakan tampilan soal yang harus dijawab oleh pengguna.</p>	<p>Gambar 11. Menu Profile Dalam menu profile akan ditampilkan biodata pengguna dan pengguna dapat mengatur profile mereka.</p>	<p>Gambar 12. Menu Maps Menu maps digunakan untuk mencari lokasi yang ada di monas.</p>	<p>Gambar 13. Menu Translate Menu translate dapat digunakan setelah pengguna memilih bahasa dan <i>scan</i> tulisan yang ingin di terjemahkan.</p>

4.4 Analisis Design dengan GOMS

Gambar 14.GOMS

Tabel 1. Tabel responden dalam uji coba Mock-Up

No.	Method	Responden	Total waktu
1.	1	1	34,00 detik
2.	2	2	35,27 detik
3.	3	3	31,23 detik
4.	4	4	19,68 detik
		Jumlah	120,18 detik
		Rata-Rata	30,045 detik

5. KESIMPULAN

Pembuatan aplikasi MOURIST merupakan proses yang tidak singkat. Langkah pertama diawali oleh tahap analisa permasalahan pada lapangan mengenai siapa saja stakeholder yang berhubungan dengan aplikasi dan apa saja kebutuhan yang harus dipenuhi di dalam aplikasi guna memberikan gambaran lebih luas untuk menerapkan fitur apa saja yang akan dimuat di aplikasi.

Kemudian rancangan antarmuka atau biasa disebut *mockup* harus dilakukan proses analisa terlebih dahulu sebelum benar-benar dapat diterapkan kepada user yaitu melalui analisa *Goals, Operators, Methods, Selections (GOMS)*, pada analisa desain kami di dapatkan tahapan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh user saat menggunakan rancangan aplikasi MOURIST yang kita buat secara internal dan ruang lingkup yang lebih luar dalam menggunakan aplikasi. Di aplikasi MOURIST ini juga sudah di sediakan tabel responden yang sangat di butuhkan oleh user agar mengetahui mana yang lebih cepat dalam metode yang di sediakan. Namun, kelemahan dari desain *mockup* yang dibuat yaitu masih belum bisa secara konvensional artinya hanya pengunjung monas saja yang dapat menggunakan aplikasi MOURIST tersebut.

Referensi

- [1] B. Shneiderman, C. Plaisant. 2010. *Designing the User Interface*. Addison Wesley. Longman, Inc.
- [2] Chandra, T. 2013. *Evaluasi User Interface Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan*. Jurnal TIME, Vol. II No 2 : 1-6, 2013 ISSN : 2337 – 3601.
- [3] Galitz, O Wilbert. 2002. *The Essential Guide to User Interface Design*. John Wiley & Sons, Inc. [4] James, Jesse Garrett. 2011. *The Elements Of User Experience*. Berkeley : New Riders.
- [5] Pangestu, Harijanto. 2012. “Penerapan Metode Goms untuk Evaluasi Perangkat Lunak Pemodelan Visual Berbasis Open Source” Dalam *Jurnal sistem informasi*. Volume 3. Nomor 1.
- [6] Santosa, Insap. 2006. *Interaksi Manusia & Komputer*. Yogyakarta : Andi.
- [7] Theresia, W, O. 2014. “Perancangan User Interface Berbasis Web untuk Home Automation Gateway Berbasis IQRF” *TR53B.JNTETI*, Vol. 03, No. 0