

DESAIN APLIKASI RAGOONAN

Dandy Pramudya¹, Ati Zaidiah²

Program Studi Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
pramudyadandy00@gmail.com¹ atizaidiah@yahoo.com²

Abstrak. Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang mendorong kebutuhan manusia akan informasi yang cepat dan akurat. Seperti dalam bidang pariwisata, informasi yang cepat dan akurat dibutuhkan agar mempermudah wisatawan untuk mencapai tujuan dan mendapatkan informasi yang sesuai dengan wisata yang akan dituju. Kurangnya pemberian informasi dan promosi membuat masyarakat tidak tertarik atau berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan. Saat ini dari segi pariwisata dalam hal kebun binatang. Oleh karena itu melalui perancangan dan pembangunan sistem informasi pariwisata berbasis mobile application ini dapat mempermudah wisatawan dalam mencari dan mendapatkan informasi wisata tentang Taman Margasatwa Ragunan. Perancangan sistem informasi Taman Margasatwa Ragunan berbasis mobile application ini dinamakan Ragoonan. Dalam sistem informasi ini kami membuat prototype yang hampir menyerupai rencana aplikasi aslinya. Metode mendapatkan data dan fakta dengan cara observasi. Sebelum membuat prototype aplikasi sistem informasi ini, kami sebelumnya melakukan analisis stakeholder dan analisis CATWOE. Setelah melakukan pembuatan prototype aplikasi sistem informasi ini.

Kata Kunci: Pariwisata, Taman Margasatwa Ragunan, Analisis Stakeholder, Analisis CATWOE

1. Pendahuluan

Teknologi Informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik [1], Menurut Kamus Besar Oxford, teknologi informasi adalah studi atau peralatan elektronika, terutama komputer, untuk menyimpan, menganalisa, dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan, ataupun gambar. Keberadaan suatu teknologi terbaru, khususnya di dalam bidang informasi tentu diharapkan mendatangkan berbagai macam manfaat baik positif maupun negatif. Manfaat dan tujuan teknologi informasi bisa digunakan dalam segala hal bidang. Contohnya adalah dalam bidang pariwisata.

Menurut World Tourism Organization, pariwisata didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan perjalanan seseorang dan tinggal di luar daerah asalnya untuk kepentingan leisure (memanfaatkan waktu luang dengan liburan), bisnis ataupun tujuan lainnya. Menurut Spillane [2], peranan pariwisata dalam pembangunan negara pada garis besarnya berintikan tiga segi, yaitu segi ekonomis (sumber devisa, pajak-pajak), segi sosial (penciptaan lapangan kerja), dan segi kebudayaan (memperkenalkan kebudayaan nasional kepada wisatawan-wisatawan asing).

Ada begitu banyak wisata yang terdapat di DKI Jakarta. Jumlah ini bisa menembus angka 100 keatas. Bahkan di Kota Jakarta Selatan sendiri memiliki sekitar 20 lebih jumlah wisata, salah satunya adalah Taman Margasatwa Ragunan (TMR), merupakan aset Provinsi DKI Jakarta yang sangat berharga. Tempat ini sekaligus berfungsi sebagai pau-paru kota dan area penyerapan serta penyimpanan cadangan air bagi kebutuhan masyarakat Jakarta, namun juga mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan sarana hiburan keluarga yang berbasis edukasi. Taman Margasatwa Ragunan (TMR) memiliki satwa lebih dari 3.500 ekor. Fauna yang hidup ditempat ini terdiri dari kelas mamalia, kelas aves, kelas reptilian dan kelas pisces. Sedangkan flora terdiri dari 171 jenis tumbuhan dari seluruh tanah air dengan jumlah mencapai 15.889 pohon (*specimen*). Keseluruhannya sangat bermanfaat sebagai penghasil oksigen dan dapat mereduksi gas-gas karbon yang sangat berbahaya bagi manusia.

Akan tetapi kurangnya promosi dan penyebaran informasi membuat Taman Margasatwa Ragunan masih kalah dengan wisata-wisata yang berada di Jakarta maupun disekitarnya. Dengan sangat begitu pentingnya peran dan tujuan Taman Margasatwa Ragunan membuat kami ingin membuat perancangan sistem informasi berbasis mobile application pada Taman Margasatwa Ragunan. Nantinya pengunjung akan memiliki aplikasi yang bernama Ragoonan di smartphone mereka. Aplikasi ini akan memiliki banyak fitur yang akan membantu dan memudahkan

pengunjung untuk mendapatkan informasi dan petunjuk yang ada di dalam Taman Margasatwa Ragunan, seperti fitur melihat peta hewan yang terdapat di Taman Margasatwa Ragunan, contoh fitur lain adalah pengunjung dapat melihat berbagai macam pertunjukan atau wisata yang terdapat di Taman Margasatwa Ragunan.

2. Metode Penelitian

2.1 Stakeholder Analysis

Stakeholder Analysis (Analisa Pemangku Kepentingan) menurut wikipedia didefinisikan sebagai proses mengidentifikasi baik perorangan maupun kelompok yang akan mempengaruhi atau dipengaruhi oleh suatu tindakan yang akan dilakukan serta mengelompokkannya sesuai dengan dampak dari tindakan yang akan dilakukan. Informasi yang di dapat akan digunakan untuk mengadakan evaluasi sebelum tindakan dilakukan agar dapat dilakukan usaha-usaha preventif dengan mempertimbangkan semua pihak yang terlibat.

- ☞ Primary Stakeholder : yang sangat menggunakan sistem
- ☞ Secondary Stakeholder : menerima output dan memberi input
- ☞ Tertiary Stakeholder : tidak langsung berhubungan dengan sistem namun merasakan efek keberhasilan atau kegagalan sistem tersebut
- ☞ Facilitating Stakeholder : memfasilitasi keberlangsungan sistem

2.2 CATWOE Analysis

CATWOE didefinisikan oleh Peter Checkland sebagai dari Soft System Methodology (SSM). Ini adalah daftar periksa sederhana untuk berpikir. Ini adalah salah satu teknik umum yang digunakan Analisis Bisnis untuk mengidentifikasi apa yang berusaha dicapai oleh bisnis, apa bidang masalah dan bagaimana solusi akan memengaruhi bisnis dan orang-orang yang terlibat didalamnya. Ada enam elemen dalam CATWOE.

1. Clients
Mereka yang menerima output atau manfaat dari sistem.
2. Actor
Mereka yang melakukan kegiatan dalam sistem.
3. Transformation
Perubahan yang dipengaruhi oleh sistem.
4. Weltanschauung
Weltanschauung, juga dikenal sebagai "Worldview" adalah gambaran besar dan dampak yang lebih luas dari sistem / proses yang ditransformasikan. Sistem / proses dianalisis untuk menghasilkan dampak positif dan negatif pada keseluruhan bisnis.
5. Owner
Mereka yang memiliki sistem ini, kepada siapa itu bertanggung jawab dan siapa yang dapat mengotorisasi perubahan itu.
6. Environment
Dunia di mana sistem beroperasi dan dengan mana ia dipengaruhi.

2.3 Mockup

Mockup adalah sebuah media visual atau preview dari sebuah konsep desain "datar" yang diberikan efek visual sehingga hasilnya sangat tampak atau menyerupai wujud nyata, mockup dapat memberikan gambaran nyata dari sebuah konsep desain bagaimana konsep itu akan terlihat nantinya jika sudah diaplikasikan menjadi benda nyata apakah terlihat bagus atau kurang sesuai. Dengan menggunakan mockup, kita dapat melihat gambaran desain sebelum diaplikasikan menjadi benda yang nyata.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Stakeholder Analysis

Stakeholder Analysis pada sistem informasi Taman Margasatwa Ragunan

- 📌 Primary Stakeholder : Admin Taman Margasatwa Ragunan
- 📌 Secondary Stakeholder : Pengguna/Pengunjung/Wisatawan
- 📌 Tertiary Stakeholder : Kepala UPT BLUD Taman Margasatwa Ragunan, Taman Margasatwa Ragunan
- 📌 Facilitating Stakeholder : Apps Developer, IT Officer

3.2 CATWOE Analysis

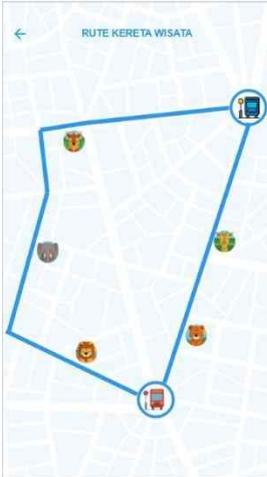
Berikut ini adalah hasil analisis dengan melakukan pendekatan CATWOE:

- Client : Wisatawan/Pengunjung
- Actors : Pengembang Aplikasi Ragoonan
- Transformation : Wisatawan/Pengunjung lebih mudah dalam berkunjung kedalam Taman Margasatwa Ragunan karna mendapatkan informasi yang up to date di dalam sebuah aplikasi, wisatawan/pengunjung tidak akan kebingungan dalam menggunakan fasilitas yang ada di dalam Taman Margasatwa Ragunan.
- WorldView : Dapat membantu satwa baik flora dan fauna dikenal masyarakat luas.
- Owner : Taman Margasatwa Ragunan
- Environment : Dunia/Internet

3.3 Mockup

			
<p>Gambar 1. Splash screen Ini adalah tampilan splash screen dari aplikasi <i>Ragoonan</i>.</p>	<p>Gambar 2. Home Halaman utama di aplikasi <i>Ragoonan</i> terdapat informasi mengenai jumlah wisatawan yang datang.</p>	<p>Gambar 3. Daftar Hewan Halaman daftar hewan yang terdapat di Taman Margasatwa Ragunan (TMR)</p>	<p>Gambar 4. Detail Hewan Detail informasi dari hewan. Wisatawan dapat langsung diarahkan kepada kandang hewan yang diinginkan.</p>

<p>Gambar 5. Penunjuk Jalan Wisatawan diarahkan kepada hewan yang dituju.</p>	<p>Gambar 6. Gallery Hewan Halaman gallery hewan</p>	<p>Gambar 7. Peta Lokasi Hewan Halaman daftar peta hewan yang ada di Taman Margasatwa Ragunan</p>	<p>Gambar 8. Kereta Wisata Detail wahana kereta wisata.</p>

	
<p>Gambar 9. Rute Kereta Wisata Halaman rute kereta wisata.</p>	<p>Gambar 10. Daftar Atraksi Halaman daftar atraksi hewan beserta detail atraksinya.</p>

4. Kesimpulan

Aplikasi Ragoonan adalah sebagai kumpulan informasi-informasi yang disajikan dalam sebuah aplikasi, nanti informasi tersebut berfungsi untuk membantu wisatawan atau pengunjung pada saat berwisata di Taman Margasatwa Ragunan (TMR). Aplikasi Ragoonan ini juga membantu pihak Taman Margasatwa Ragunan (TMR) dalam segi promosi yang dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung.

Referensi

- [1] Lucas, H. 2000. *Information Technology for Management* (7th ed.). Irwin/McGraw-Hill.
- [2] Spillane J.J. 1987. *Pariwisata Indonesia Sejarah dan Prospeknya*, Yogyakarta : Kanisius.