

Aplikasi E-Tourism sebagai Pendukung Promosi Pariwisata di Pulau Lombok

Apriani¹⁾, Pahrul Irfan²⁾

Program Studi Teknik Informatika STMIK Bumigora Mataram
Jl. Ismail Marzuki, Cilinaya Mataram, NTB, Indonesia
e-mail: apriani@stmikbumigora.ac.id, pahrul123@gmail.com

Abstrak

Abstrak Pulau Lombok merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi e-tourism yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat melalui halaman website. Aplikasi yang akan dikembangkan dapat digunakan untuk membantu wisatawan yang berkunjung ke Pulau Lombok untuk mengetahui objek wisata yang dilengkapi petunjuk arah menuju objek wisata. Selain itu, wisatawan juga dapat melihat informasi terkait agenda kebudayaan yang diselenggarakan serta informasi hotel yang ada di Pulau Lombok. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mempromosikan objek wisata yang ada di Pulau Lombok dan dapat membantu wisatawan yang berkunjung di Pulau Lombok sehingga dapat meningkatkan kunjungan wisatawan di Pulau Lombok.

Kata kunci: e-tourism, sistem informasi pariwisata, pariwisata pulau Lombok, visit lombok

1. Pendahuluan

Pulau Lombok merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Daya tarik pariwisata di Pulau Lombok berupa pemandangan alam, pantai, wisata bahari, wisata bawah laut, keagamaan, dan peninggalan kebudayaan sebagaimana yang tercantum pada Rencana Strategis 2014-2018 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Barat [1]. Melihat besarnya potensi pariwisata di Pulau Lombok, maka Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Barat membuat beberapa strategi untuk meningkatkan jumlah wisatawan di Pulau Lombok. Salah satu strategi dalam meningkatkan jumlah wisatawan di NTB secara umum dan Pulau Lombok secara khususnya adalah berupa kunjungan (*visit*), undangan (*invite*), dan penyelenggaraan kegiatan (*event*) yang bertajuk pengenalan kebudayaan. Hal ini telah dilakukan dengan program *Visit Lombok Sumbawa 2012 (VLS 2012)* yang menargetkan jumlah kunjungan wisatawan mencapai 1 juta wisatawan pada akhir 2012, jumlah ini merupakan dua kali lipat dari jumlah wisatawan pada Desember 2011. Pada akhir 2012, jumlah kunjungan wisatawan sebanyak 1.163.142 wisatawan (471.706 wisatawan asing dan 691.436 wisatawan lokal) [2].

Berhasilnya program *Visit Lombok Sumbawa (VLS) 2012*, membuat Pemerintah Provinsi NTB melanjutkan program tersebut di Tahun 2015 yaitu *Visit Lombok Sumbawa (VLS) 2015* dengan mengangkat tema "Tambora Menyapa Dunia". Program ini menaikkan target jumlah kunjungan wisatawan, yaitu sebanyak 2 juta pada akhir tahun 2015. Kemudian target jangka panjang lainnya adalah menjadi salah satu destinasi unggulan nasional maupun internasional. Hal ini dibuktikan dengan penghargaan dunia sebagai *World's Best Halal Tourism Destination* dan *World's Best Halal Honeymoon Destination* pada acara *The World Halal Travel Summit (WHTS) & Exhibition 2015* di Abu Dhabi, Uni Emirat Arab.

Berdasarkan dari ulasan di atas diketahui besarnya potensi pariwisata dan adanya pengakuan dunia terhadap pariwisata di Pulau Lombok sehingga tujuan dari penelitian ini adalah guna mendukung program Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat dalam meningkatkan jumlah wisatawan di Pulau Lombok dengan melakukan promosi pariwisata melalui media internet. Penyediaan informasi pariwisata melalui promosi pada *website* dapat memberikan dampak dalam meningkatkan kunjungan wisatawan di suatu daerah. Aplikasi yang dibangun merupakan sebuah sistem informasi e-tourism berbasis *website* sehingga dapat diakses oleh masyarakat luas. Pada *website* yang dibangun terdapat informasi mengenai informasi hotel, informasi kuliner dan pusat oleh-oleh, informasi rumah sakit, dan informasi penerbangan. Dengan adanya *website* yang dibangun dapat membantu wisatawan dalam memperoleh informasi mengenai pariwisata yang ada di Pulau Lombok sekaligus sebagai salah satu cara untuk mempromosikan

objek pariwisata yang ada sehingga pada akhirnya akan meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan di Pulau Lombok.

2. Metode Penelitian

2.1. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) atau siklus hidup pengembangan sistem. Model SDLC yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perencanaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem, dan perawatan.

2.2 Pengembangan Pariwisata di Pulau Lombok

Sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 32 Tahun 2011 tentang *Masterplan* Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia Tahun 2011-2025, diharapkan kedepannya Nusa Tenggara Barat akan menjadi salah satu destinasi unggulan di Indonesia ditambah dengan ditetapkannya Nusa Tenggara Barat sebagai “Pintu Gerbang Pariwisata Nasional” bersama Bali dan Nusa Tenggara Timur dalam Koridor V MP3EI [3]. Terkait dengan hal tersebut, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Barat telah menyusun Rencana Strategis Tahun 2014-2018 yang memuat visi dan misi, tujuan dan sasaran serta strategi dan kebijakan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan sebagai arahan dalam pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan sampai tahun 2018. Selain itu, Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 7 Tahun 2013 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah (Ripparda) Provinsi Nusa Tenggara Barat yang merupakan rujukan pembangunan kepariwisataan daerah sampai tahun 2028, mengamanatkan pembangunan kepariwisataan daerah yang berkelanjutan, yang bertumpu pada 4 (empat) pilar yaitu pembangunan destinasi wisata, pembangunan pemasaran pariwisata, pembangunan industri pariwisata dan pembangunan kelembagaan kepariwisataan [1][4].

Menyikapi peraturan presiden dan tantangan yang dihadapi tersebut, maka sejak tahun anggaran 2014, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Barat bersama Dinas Kabupaten/kota yang menangani urusan pariwisata, lebih fokus dalam penataan kawasan-kawasan wisata, terutama kawasan-kawasan wisata strategis yang memiliki nilai jual tinggi dan sudah dikenal di nusantara dan mancanegara dengan tetap mengacu pada 11 (sebelas) kawasan strategis pariwisata daerah yang ditetapkan dengan Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 7 Tahun 2013 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah (Ripparda) Provinsi Nusa Tenggara Barat 2013-2028. Adapun pengembangan destinasi pariwisata nasional tertuang dalam PP NOMOR: 50 TAHUN 2011 [1].

Tabel 1 Pengembangan Destinasi Wisata NTB

DESTINASI PARIWISATA NASIONAL (DPN)	KAWASAN STRATEGIS PARIWISATA NASIONAL (KSPN)	KAWASAN PENGEMBANGAN PARIWISATA NASIONAL (KPPN)
Lombok- Gili Tremena (Trawangan- Meno-Air), dan sekitarnya	1. Rinjani dan sekitarnya 2. Pantai Selatan Lombok dan sekitarnya 3. Gili Tramen (Trawangan-Meno-Air) dan sekitarnya	1. Rinjani dan sekitarnya 2. Gili Tramen dan sekitarnya 3. Mataram Kota dan sekitarnya 4. Pantai Selatan Lombok dan sekitarnya 5. Praya-Sade dan sekitarnya 6. Sumbawa Barat dan sekitarnya
Moyo- Tambora dan sekitarnya	1. Moyo dan sekitarnya 2. Tambora dan sekitarnya	1. Moyo dan sekitarnya 2. Tambora dan sekitarnya 3. Bima dan sekitarnya

2.3 E-Tourism

Dimitrios Buhalis mendefinisikan *E-Tourism* sebagai refleksi digitalisasi proses dan rantai nilai *travel*, *hospitality*, dan industri katering dalam pariwisata [5]. *E-tourism* merupakan penerapan dari penggunaan *Information Communication technology* (ICT) dan *e-commerce* dalam industri pariwisata. *E-tourism* memberikan kemudahan dalam hal efisiensi dan efektifitas bagi konsumen dalam memilih tujuan wisata. Proses penyebaran informasi melalui media internet untuk membantu promosi pariwisata daerah dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Menurut [6] penerapan ICT dalam mempromosikan objek

pariwisata di Pulau Lombok banyak dilakukan melalui perbincangan di media elektronik atau dikenal dengan istilah *electronic-Word of Mouth* (e-WoM).

Penerapan ICT sebagai media promosi pariwisata telah dilakukan oleh negara lain terlebih dahulu seperti negara Hong Kong, Singapura, Denmark, Switserland, Malaysia dan lain-lain. Di Malaysia, penerapan ICT untuk media promosi pariwisata dilakukan dengan mengandeng *platform* Yahoo dan MSN untuk meningkatkan brand "*Malaysia Truly Asia*" [7]. Melalui iklan *online*, negara Malaysia ingin meningkatkan jumlah wisatawan melalui *website* pariwisata resminya. Berdasarkan laporan *The World Economic Forum* (WEF), Indonesia berada pada peringkat 42 sebagai destinasi pariwisata global [8]. Berdasarkan survey WEF tersebut, Indonesia menempati urutan 91 dalam hal kesiapan penerapan ICT. Hal ini sangat jauh jika dibandingkan dengan negara lain berdasarkan data yang sama. Ini membuktikan bahwa penerapan ICT di Indonesia untuk mempromosikan pariwisata masih kurang maksimal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh [9] menunjukkan hasil rekapitulasi persebaran *website* pariwisata di Indonesia yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel.2 Persebaran *Website E-Tourism* di Indonesia

No.	Provinsi	Jumlah	Persentasi (%)
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	2	1.6%
2.	Sumatera Utara	3	2.3%
3.	Sumatera Barat	2	1.6%
4.	Riau	0	0.0%
5.	Jambi	2	1.6%
6.	Sumatera Selatan	0	0.0%
7.	Bengkulu	1	0.8%
8.	Lampung	1	0.8%
9.	Kep. Bangka Belitung	1	0.8%
10.	Kep. Riau	6	4.7%
11.	DKI Jakarta	13	10.2%
12.	Jawa Barat	14	10.9%
13.	Jawa Tengah	8	6.3%
14.	Banten	1	0.8%
15.	Jawa Timur	19	14.8%
16.	Yogyakarta	15	11.7%
17.	Bali	21	16.4%
18.	Nusa Tenggara Barat	3	2.3%
19.	Nusa Tenggara Timur	3	2.3%
20.	Kalimantan Barat	1	0.8%
21.	Kalimantan Tengah	0	0.0%
22.	Kalimantan Selatan	0	0.0%
23.	Kalimantan Timur	4	3.1%
24.	Sulawesi Utara	2	1.6%
25.	Sulawesi Tengah	0	0.0%
26.	Sulawesi Selatan	4	3.1%
27.	Sulawesi Tenggara	0	0.0%
28.	Gorontalo	0	0.0%
29.	Sulawesi Barat	0	0.0%
30.	Maluku	0	0.0%
31.	Maluku Utara	1	0.8%
32.	Papua	1	0.8%
33.	Papua Barat	1	0.8%
Total		128	100%

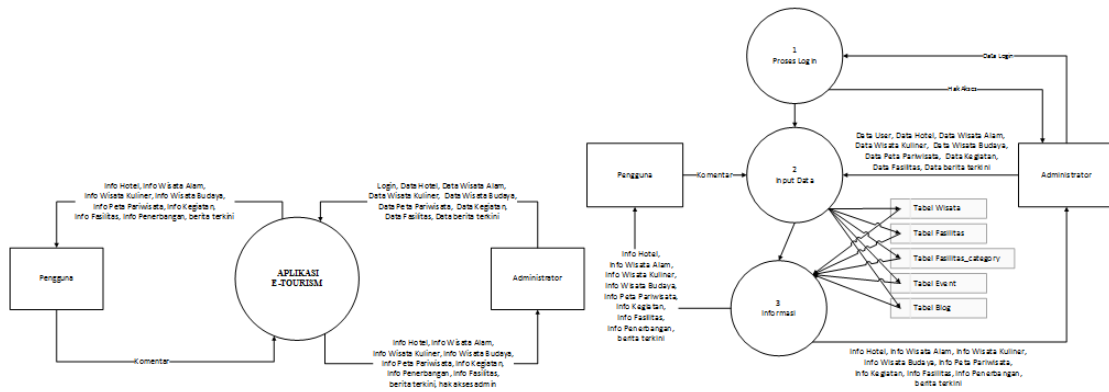
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dibuat dalam bentuk *Data Flow Diagram* (DFD) yang menjelaskan langkah-langkah aliran data pada sistem.

3.1.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan tingkatan tertinggi yang menggambarkan keseluruhan sistem. Diagram konteks menggambarkan aliran data yang akan diproses pada sistem. Perancangan Diagram Konteks untuk aplikasi *e-tourism* yang dibangun dapat dilihat pada Gambar 1. *Administrator* mengelola halaman *login* pada aplikasi, menambahkan data hotel, data wisata alam, data wisata kuliner, data wisata budaya, data wisatawan, data kegiatan, data fasilitas, dan data berita terkini yang kemudian data tersebut dapat dilihat oleh pengguna melalui halaman *website*. Pengguna selain melihat informasi yang telah ditambahkan oleh *administrator*, pengguna dapat juga memberikan komentar pada setiap halaman *website*.



Gambar 1. Diagram Konteks

Gambar 2. Diagram nol

3.1.2 Diagram Nol

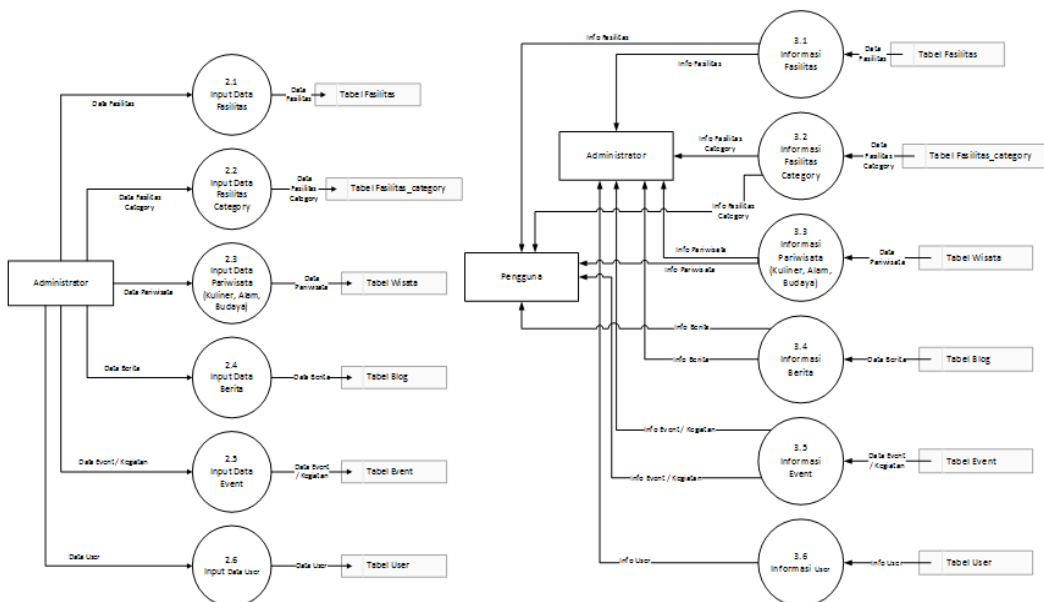
Diagram nol adalah pengembangan dari diagram konteks yang menjabarkan proses lebih terperinci seperti proses login dan proses input data yang kemudian menghasilkan keluaran berupa informasi. Diagram nol dari aplikasi *e-tourism* yang dibuat dapat dilihat pada Gambar 2.

3.1.3 Diagram Level 1

Diagram Level 1 merupakan penjabaran dari proses tambah data yang dilakukan oleh *administrator* seperti input data fasilitas, *input* data fasilitas *category*, *input* data pariwisata (Kuliner, Alam, Budaya), *input* data berita, *input* data event, dan *input* data user. Tampilan dari diagram level 1 dapat dilihat pada Gambar 3.

3.1.4 Diagram Level 2

Diagram level 2 menjabarkan aliran data proses keluaran yang berupa informasi yang dapat dilihat pada halaman website seperti informasi fasilitas, informasi fasilitas *category*, informasi pariwisata (kuliner, alam, budaya), informasi berita, informasi *event*, dan informasi *user*. Tampilan dari diagram level 2 dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3 Diagram level 1

Gambar 4 Diagram Level 2

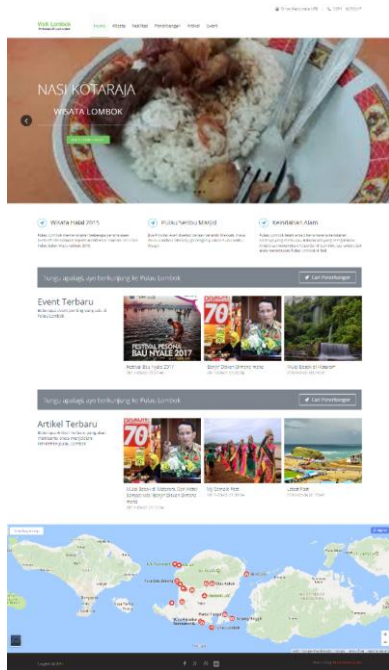
3.2 Tampilan Aplikasi

3.2.1 Halaman Utama

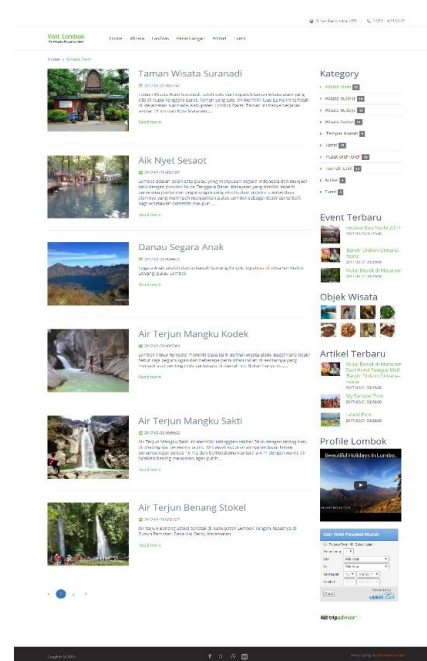
Halaman utama merupakan halaman yang pertama kali ditampilkan kepada pengunjung ketika mengakses halaman *website*. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 1. Pada halaman utama terdapat beberapa menu pada bagian atas seperti menu Home, Menu Wisata, Menu Fasilitas, Menu Penerbangan, Menu Artikel, dan Menu Event. Tampilan Halaman Utama dapat dilihat pada Gambar 5.

3.2.2 Halaman Menu Wisata

Halaman wisata berisi informasi halaman objek wisata yang ada di Pulau Lombok. Menu halaman wisata terdiri dari kategori seperti Wisata Alam, Wisata Pantai, Wisata Kuliner, dan Wisata Budaya. Untuk tampilan dari halaman wisata alam dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 5. Halaman Utama



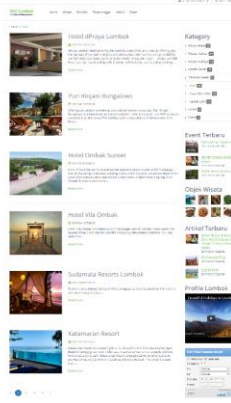
Gambar 6. Halaman Menu Wisata

3.2.3 Halaman Menu Fasilitas

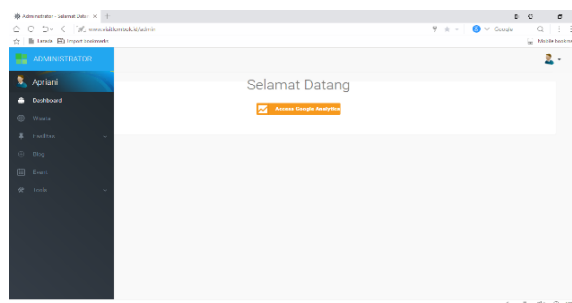
Menu Fasilitas berisi informasi lokasi fasilitas umum yang ada di Pulau Lombok seperti Tempat Ibadah, Hotel, Pusat oleh-oleh, dan Rumah Sakit. Halaman menu fasilitas dapat dilihat pada Gambar 7.

3.2.4 Halaman Administrator

Halaman *administrator* atau *dashboard* merupakan halaman yang digunakan oleh *admin* dari *website* untuk mengelola halaman *website*. Tampilan dari halaman *administrator* dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 7. Halaman Menu Fasilitas



Gambar 8. Halaman Administrator

4. Simpulan

Penelitian ini merupakan jawaban dari permasalahan yang ada dalam mempromosikan objek wisata yang ada di Pulau Lombok. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi *e-tourism* yang dapat diakses melalui halaman *website* dan dapat membantu wisatawan dalam mencari informasi mengenai informasi hotel, informasi kuliner dan pusat oleh-oleh, informasi rumah sakit, dan informasi penerbangan. Sistem informasi *e-tourism* yang telah dibangun berjalan dengan baik dan dapat diakses pada halaman www.visitlombok.id.

Adapun Pengembangan selanjutnya dari penelitian ini yaitu dapat mengembangkan sebuah sistem yang dapat memberikan rekomendasi kepada wisatawan mengenai objek wisata yang ada di Pulau Lombok. Selain itu, pengembangan dapat dilakukan dengan membangun aplikasi sistem informasi *e-tourism* berbasis *platform mobile* seperti *android*, *apple*, dan *windows phone*.

Daftar Pustaka

- [1] Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat. *Rencana Strategis 2014-2028*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Barat, 2014.
- [2] Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Barat. *Nusa Tenggara Barat Dalam Angka*. 2013
- [3] Republik Indonesia. *Peraturan Presiden Nomor 32 Tahun 2011 tentang Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia 2011-2025*. Sekretariat Kabinet RI, Jakarta, 2011
- [4] Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat. *Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 7 Tahun 2013 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Tahun 2013-2028*. Sekretariat Daerah, Nusa Tenggara Barat, 2013
- [5] D. Buhalis. *E-Tourism Information Technology for Strategic Tourism Management*. Prentice Hall India, 2003
- [6] F. Saraswati. *Peran e-WoM pada wisatawan Mancanegara dalam Menentukan Destinasi Pariwisata Pulau Lombok*. Skripsi, Universitas Brawijaya: Malang, 2012
- [7] O. Herlina. *Komunikasi Pemasaran Pariwisata DIY melalui Pemanfaatan E-Tourism oleh Swasta dan Pemerintah (Studi Komparatif www.visitingjogja.com dan www.Yogyes.com)*. Tesis, Universitas Gadjah Mada: Yogyakarta, 2013
- [8] C. Marin dan R. Samans. *The Travel Tourism Competitiveness Report 2017*. World Economic Forum, 2017
- [9] Murtadho, Ahmad dan Shihab, M. Rifki. *Analisis Situs E-Tourism Indonesia: Studi Terhadap Persebaran Geografis, Pengklasifikasian Situs, serta pemanfaatan Fungsi dan Fitur*. Journal of Information Systems, Volume 7, Issues 1, April 2011.