

SISTEM INFORMASI PANDUAN WISATA 4 MUSIM DI KOREA SELATAN BERBASIS MOBILE

Muhammad Imam Ridwan

ABSTRACT

One of the activities undertaken with rapid technological developments is to explore the virtual world and thereby bringing people into coexisting life with technology and information, which impacts some people to leave the information retrieval process manually which takes longer to get information. Limitations in overseas communications cause difficulties for travelers while they are in countries with different languages. But now with a variety of communication support applications such as translator applications, culinary information and others contained in smartphones, easier for tourists when traveling abroad. One of the popular tourist destination of Indonesian tourists is South Korea, this is due to the popularity of Korean pop music (KPOP) and Korean drama. Many Indonesian tourists, who visit Korea would like to enjoy things like visiting historic sites, enjoying music concerts, and enjoying Korean cuisine and so on. Still there is lack of applications for tourist guides that uses Indonesian language to facilitate tourists who want to travel, especially South Korea.

The research design that the writer uses is descriptive research that has a clear statement about the problem to be studied. As well as data collection techniques used include primary data sources that is by direct observation to the place and interviews with tourists. With object-based approach method, system development approach which is equipped with tools (usecase, activity diagram, sequence diagram of class diagram etc.) and prototype development method that create the initial form of system that will be created and continuously test and developed until a complete system is called an iterative process of system development. While making the software using the php language, java and database using MySQL.

The availability of 4 Seasons Tour Guide application to South Korea, in Bahasa Indonesia, will help the tourists from Indonesia in easy finding the location of tour destinations according to the nature season as well as to assist the tourists in understanding the option of transportation modes and the route to get into the point of interest. And also to get the information about what event is happening and what will be happening in any particular point of interest. The application limitation is at the moment this application only accessible for android base gadget. The implementation of this application is covering the aspect of software, hardware, database and the interface of the application developed. The final stage of developing this application is to test with blackbox method.

Keywords: Application, Traveling, 4-season

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan hidup modern manusia sangat bergantung dengan kemajuan teknologi dan informasi yang mengakibatkan orang mulai meninggalkan pencarian informasi secara tradisional atau manual. Dengan teknologi informasi yang berkembang pesat pengelolaan informasi dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien.

Teknologi informasi adalah teknologi pengolahan data seperti memasukkan menyimpan, memanipulasi data, sehingga membentuk satu informasi yang berguna bagi banyak orang. Teknologi berkembang terus menerus sehingga hal itu menjadi peluang besar bagi para pengembang teknologi informasi salah satunya adalah pengembang handpong yang berkembang sangat signifikan.

Masyarakat dunia saat ini telah sangat bergantung dengan handphone untuk mencari informasi. Dengan perangkat teknologi yang sederhana maka informasi bias didapat dimanapun dalam waktu singkat.

Pendapat dari I Gede Pitana dan Putu G. Gayatri "Pariwisata adalah suatu aktivitas yang kompleks, yang dapat dipandang sebagai suatu sistem yang besar, yang mempunyai berbagai komponen, seperti ekonomi, ekologi, politik, sosial, budaya, dan seterusnya."

Dunia pariwisata Korea Selatan dengan melihat data industry pariwisata di Korea yang dirilis pada tahun 2016 menunjukkan ada 17,2 juta wisatawan asing yang berkunjung ke Korea Selatan, dengan jumlah tersebut menempatkan Korea Selatan menjadi negara tujuan wisata pada peringkat 10 sebagai negara yang paling sering didatangi oleh wisatawan. Jumlah kunjungan wisata tahun 2016 mengalami peningkatan sebesar 30,3 persen dibanding tahun 2015 dimana pada tahun 2015 kunjungan wisatawan ke Korea Selatan sebanyak 13.2 juta jiwa.

Indonesia berada di urutan ke-sembilan dalam daftar negara yang penduduknya paling sering berkunjung ke Korea Selatan [1].

Dibawah ini merupakan daftar negara-negara yang paling sering mengunjungi Korea Selatan berdasarkan KTO sepanjang tahun 2016:

Tabel 1.1 Jumlah Negara yang berkunjung ke Korsel
(Sumber : www.cnnindonesia.com)

No	Nama Negara	Jumlah Wisatawan (jiwa)	Jumlah Kenaikan
1	China	8.067.722	34.8 %
2	Jepang	2.297.893	25.0 %
3	Amerika	866.186	12.8 %
4	Taiwan	833.465	60.8 %
5	Hong Kong	650.676	24.3 %
6	Filipina	556.745	37.9 %
7	Thailand	470.107	26.5 %
8	Malaysia	311.254	39.4 %
9	Indonesia	295.461	52.6 %
10	Vietnam	251.402	54.5 %
11	Rusia	233.973	24.4 %
12	Singapura	221.548	38.3 %

Menurut table 1.1 tingkat kunjungan wisata mengalami peningkatan pada tahun 2016 sebesar 52.6 persen.

Kendala yang di hadapi dunia pariwisata di Korea selatan adalah masih banyak wisatawan yang mengalami kesulitan dalam mencari lokasi wisata, yang berakibat masih banyak lokasi wisata yang bagus tetapi belum banyak dikunjungi. Hal itu menghambat perkembangan lokasi wisata tersebut. Ditambah lagi belum adanya aplikasi android tentang tempat wisata korea selatan berdasarkan 4 musim dan berbahasa Indonesia yang menyulitkan wisatawan Indonesia yang berkunjung ke sana untuk mencapai tujuan tempat wisata dan menghabiskan banyak waktu dalam mencari lokasi wisata tersebut. Dan masih kurangnya informasi tentang waktu yang tepat dan lokasi wisata berdasarkan 4 musim di korea selatan. Kesulitan yang dihadapi dengan sumber informasi yang ada saat ini berkaitan dengan Bahasa asing sebagai pengantarnya dan tidak lengkapnya semua tujuan wisata yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengusulkan suatu rancangan sistem informasi mobile untuk mempermudah wisatawan dalam menemukan tempat tempat wisata di korea selatan. Aplikasi ini menyediakan layanan informasi tentang lokasi wisata seperti transportasi tempat wisata, fasilitas yang tersedia, deskripsi tentang kondisi cuaca dan juga menyediakan peta arah menuju lokasi wisata melalui *Google Maps APIs*.

Aplikasi ini dapat diakses secara *online* dan dapat berjalan pada perangkat *mobile* / Handphone. Adapun judul penulisan tersebut adalah “**Sistem Informasi Panduan Pariwisata 4 musim Berbasis Mobile di Korea Selatan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut merupakan identifikasi masalah :

1. Masih ada wisatawan yang mengalami kesulitan dalam proses pencarian lokasi wisata di Korea Selatan.
2. belum adanya aplikasi mobile tentang tempat wisata korea selatan berdasarkan 4 musim dan berbahasa Indonesia yang menyulitkan wisatawan Indonesia yang berkunjung ke sana untuk mencapai tujuan tempat wisata dan menghabiskan banyak waktu dalam mencari lokasi wisata tersebut.
3. masih kurangnya informasi tentang waktu yang tepat dan lokasi wisata berdasarkan 4 musim di korea selatan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada indentifikasi yang telah dijelaskan, maka menghasilkan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aplikasi panduan pariwisata 4 musim yang sedang berjalan
2. Bagaimana merancang sistem panduan pariwisata 4 musim berbasis mobile di korea selatan.
3. Bagaimana membangun aplikasi panduan pariwisata 4 musim berbasis mobile di korea selatan.
4. Bagaimana melakukan pengujian aplikasi panduan pariwisata 4 musim berbasis mobile di korea selatan.
5. Bagaimana implementasi aplikasi panduan pariwisata 4 musim berbasis mobile di korea selatan

1.4 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* panduan pariwisata 4 musim di korea selatan yang berbahasa indonesia untuk dapat diimplementasikan pada wisatawan Indonesia yang berwisata ke korea selatan, dan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Pendidikan Program S1 (Strata 1) Jurusan Sistem Informasi pada Universitas Komputer Indonesia Bandung.

Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini antara lain :

1. Menyediakan aplikasi panduan wisata 4 musim berbasis mobile di korea selatan.
2. Merancang dan membangun aplikasi panduan wisata 4 musim di Korea Selatan Pada Perangkat Berbasis Mobile yang mudah dimengerti dan dapat dimanfaatkan oleh para wisatawan.
3. Pengujian aplikasi panduan wisata 4 musim di Korea Selatan Pada Perangkat berbasis mobile.
4. Implementasi aplikasi panduan wisata 4 musim di Korea Selatan Pada Perangkat berbasis Mobile.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan yang penulis tulis untuk membatasi agar penelitian ini tidak melenceng dari apa yang dibahas sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Pada Aplikasi ini user dapat membuat kategori untuk pengelompokkan tempat wisata dan menambahkan objek wisata ke dalam *list* kategori sesuai dengan keinginan.
2. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada telepon seluler yang memiliki sistem operasi Android atau IOS.
3. Untuk mengakses aplikasi ini dibutuhkan koneksi internet.
4. Tools yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Dreamweaver, Browser, dan xampp

II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Definisi dari sistem informasi dapat dijelaskan sebagai berikut : “Suatu system yang diciptakan oleh manusia yang terdiri dari bagian-bagian dalam organisasi untuk mencapai sebuah tujuan yaitu penyajian data.” [2]

Suatu sistem di dalam organisasi yang menyatukan keperluan pengelolaan transaksi. Mendukung operasional, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan memberikan kepada pihak tertentu dengan laporan yang dibutuhkan.”[2]

2.2 Pengertian Objek Wisata

Berikut ini merupakan pengertian objek wisata [3]:

- a. “Objek wisata atau *tourist attraction*, merupakan istilah yang lebih sering pakai, untuk menyatakan segala sesuatu yang memiliki daya tarik bagi khalayak untuk mendatangi suatu daerah tertentu.”
- b. “Dalam dunia pariwisata, hal-hal yang menarik dan bernilai untuk didatangi untuk dilihat, disebut dengan atraksi atau sering juga dinamakan objek wisata. “

III ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

3.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Sejarah KTO (Korean Tourism Organisation) dimulai dengan dibukanya kantor representatif KTO di Jakarta. Pembukaan KTO di Jakarta ini tujuannya adalah untuk promosi kebudayaan dan kepariwisataan Korea Selatan baik kepada penduduk di Korea maupun masyarakat Indonesia seperti dengan melaksanakan program pertukaran pemuda dan menggelar acara kerja sama budaya,

Kantor KTO di Jakarta utamanya bertujuan untuk pengenalan Korea kepada biro wisata serta masyarakat umum melalui berbagai acara diantaranya seperti mengadakan pameran-pameran, proyek kerjasama pariwisata, serta berbagai acara kebudayaan. Dengan adanya acara-acara ini, diharapkan akan terbentuk suatu ikatan diantara biro tour Korea, maskapai penerbangan, rumah sakit dan berbagai perusahaan yang mengelola bidang pariwisata, untuk peningkatan international business relationship antara Korea dengan negara Asia lainnya.

Untuk mengiklankan wisata Korea kepada mass media dan biro tour wisata, maka Kantor KTO di Jakarta secara berkala memberikan penawaran tour wisata ke Korea kepada wartawan dan pengelola perjalanan wisata, supaya mereka dapat menikmati indahnya alam dan kebudayaan Korea.

Untuk menunjang pengembangan bisnis pariwisata Korea langsung kepada khalayak umum, Kantor KTO di Jakarta telah memiliki biro wisata dan memiliki fasilitas printing yang dapat mencetak naskah penting untuk promosi wisata. Dengan adanya percetakan, kantor KTO di Jakarta dapat menyediakan buku panduan perjalanan dan brosur-brosur wisata. Demikian juga dengan pegawai Kantor KTO di Jakarta, mereka telah dibekali dengan ilmu yang luas tentang Korea dan mereka setiap saat dapat menerima dan melayani calon wisatawan yang berkunjung langsung ke kantor KTO dengan ramah dan professional. Kantor KTO di Jakarta terbuka kepada siapapun yang datang berkunjung atau menghubungi Kantor KTO melalui berbagai saluran dan akan memperoleh pengetahuan maupun masukan mengenai kepariwisataan di Korea, seperti sorotan tour wisata ke Korea, tentang kepariwisataan kesehatan, cara-cara dan persyaratan penerbitan visa kunjungan, dan lain sebagainya [12].

Visi

“memberikan informasi Korea kepada biro-biro perjalanan dan khalayak umum melalui berbagai aktivitas yang diantaranya yaitu; pameran-pameran, proyek kerja sama kepariwisataan, dan berbagai macam acara budaya.” [12]

Misi

“Melalui acara budaya, diharapkan terbentuknya ikatan yang terjalin antara biro perjalanan Korea, maskapai penerbangan, rumah sakit dan badan usaha lainnya yang menekuni sektor kepariwisataan agar meningkatkan International business relationship antara Korea dengan negara Asia lainnya.” [12]

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah strategy umum yang dilakukan dengan penghimpunan dan analisa data untuk menjawab persoalan-persoalan yang muncul, dengan kata lain metode penelitian itu adalah metode yang dipakai dalam proses penelitian secara terstruktur

Penulis menggunakan dasar pembuatan rancangan penelitian yang merupakan implementasi dari metode ilmiah secara general. Metode penelitian menjelaskan proses perencanaan dari awal sampai dengan tujuan penelitian.

3.2.1 Desain Penelitian

Sedangkan desain penelitian yang digunakan oleh penulis di dalam penelitian ini menggunakan metode *deskriptif kualitatif*.

3.3 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Dalam usaha untuk membuat suatu system yang berbasis teknologi informasi kita memerlukan suatu pendekatan dalam menyusun proses rekayasa perangkat lunak dalam hal ini penulis memilih pendekatan yang berorientasi objek (*object oriented*) dan pengembangan system dengan model *prototype*

3.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan metode yang digunakan dalam melakukan perancangan system. Disini penulis memilih metode pengembangan sistem *Prototype*.

Prototype adalah salah satu metode pengembangan system dengan pendekatan, yaitu menyusun suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga mudah dikoreksi oleh pengguna. Dengan demikian *Prototype* menjadikan pengembangan system informasi menjadi lebih mudah dan cepat khususnya pada kondisi sulit untuk mendeteksi kebutuhan pemakai.

3.3.3 Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak merupakan usaha untuk memeriksa apakah semua fungsi yang dibuat telah bekerja sesuai yang diharapkan dan memeriksa jikalau ada kesalahan pada penulisan system. Untuk penelitian ini penulis memilih pengujian software dengan metode black box testing. Pengujian black box merupakan pengujian untuk aspek pokok dari system tersebut tanpa memperhatikan struktur logika perangkat lunak . pengujian black box adalah pengujian yang dilakukan pada susunan pengkodean secara spesifik oleh Software tester yang tidak turut melakukan penulisan coding software

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Pada tahapan ini perancangan sistem yang dibangun digambarkan secara *object oriented* sebelum dilakukan pengkodean dalam bahasa pemrograman. Rancangan sistem Aplikasi Tempat Wisata 4 Musim Di Korea dimaksudkan untuk menghasilkan suatu sistem baru yang dapat mendukung sistem Aplikasi Wisata menjadi terkomputerisasi guna mengefisienkan data juga mengefektifkan waktu yang digunakan.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk menggambarkan prototype yang sesuai dengan kebutuhan pemakai. Berikut merupakan tujuan penulis dalam melakukan perancangan sistem :

1. dengan adanya aplikasi ini memudahkan para wisatawan dalam mencari tempat wisata dan membuat rencana wisata sesuai dengan tanggal keberangkatan dan musim yang sedang berlangsung di korea
2. dengan adanya aplikasi ini memudahkan para wisatawan mendapatkan informasi tempat wisata yang akan dikunjungi dan transportasi ke tempat wisata tersebut.

4.1.2 Pemahaman Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan sistem yang diusulkan mengalami perubahan dibandingkan sistem ada sebelumnya. Perubahan tersebut yaitu pada proses pencarian informasi wisatawan yang sebelumnya melalui situs-situs yang ada di internet melalui computer atau laptop sekarang menjadi mobile dengan aplikasi yang ada di smartphone. Dengan itu wisatawan lebih efisien dalam proses pencarian.

V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan dari Sistem Infomasi Panduan Wisata 4 Musim di Korea Selatan Berbasis Mobile ini beberapa kesimpulan yaitu :

1. Dengan aplikasi ini memudahkan wisatawan dalam mencari informasi dan lokasi dari tempat wisata yang diinginkan.
2. Dengan aplikasi ini wisatawan bisa mengetahui tempat wisata yang bisa dikunjungi pada musim – musim tertentu, perjalanan menuju ke tempat wisata dan transportasi menuju lokasi wisata
3. Dengan aplikasi ini akan memberikan referensi yang tepat untuk wisatawan yang akan berkunjung ke Korea Selatan sesuai dengan musim.

5.1. Saran

Agar aplikasi yang di usulkan dapat di gunakan dengan berjalan sesuai dengan yang di harapkan, maka ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan yaitu :

1. Untuk kedepannya aplikasi ini bisa ditambahkan fitur chat untuk memfasilitasi antara pengguna.
2. Aplikasi dapat diperluas agar dapat berjalan di IOS.
3. Diharapkan aplikasi ini bias diperbaiki tampilannya agar mudah diakses oleh pengguna.
4. Diharapkan aplikasi ini dapat dilengkapi tujuan dan jenis-jenis wisatanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, [11, p.155]
- [2] Ardita Mustafa , CNN Indonesia 15 Februari 2017 , <http://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170214113236-269-193388/indonesia-sumbang-295-ribu-wisatawan-ke-korea-selatan/> diakses pada 26 juni 2017
- [3] Yakub. Pengantar sistem informasi. Yogyakarta Graha Ilmu. 2012
- [4] Gorda Arisandi Sinegar “Aplikasi Layanan Informasi Objek dan Event Pariwisata Kota Singkawang berbasis mobile android” Tahun 2014. Diakses pada 09 mei 2017
- [5] Aldian Ramdhani “Apliksi mobile pencarian objek wisata di kota bandung berbasis android” Tahun 2013. Diakses pada 09 mei 2017
- [6] Prof.Dr.Jogiyanto HM,MBA,Akt. *Sistem teknologi informasi*. Yogyakarta.Andi 2009
- [7] Al-Bahra bin Ladjamudin. *analisis dan desain informasi*. Yogyakarta. Graha Ilmu. 2009
- [8] Yoeti, Oka A. Pengantar ilmu pariwisata. Bandung, Angkasa 2008
- [9] Kadir, Abdul 2010. *Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database MySQL*. Yogyakarta : Andi.
- [10] Swastika, Windra. 2008. “PHP 5 dan MySQL 4 (Proyek Shopping Cart 1). Jakarta: Dian Rakyat.
- [11] Anonymous, Vivid Planet Software GmbH,
<http://www.mapcoordinates.net/> diakses pada 26 juni 2017
- [12] Anonymous, Korea Tourism Organization
<http://english.visitkorea.or.kr/enu/index.kto> diakses pada 26 juni 2017