

Kampung Wisata

by Tedy Setiadi

Submission date: 02-Nov-2020 05:50AM (UTC+0700)

Submission ID: 1432997778

File name: Kampung_Wisata_Online_Berbasis_SIG.docx (193.79K)

Word count: 1429

Character count: 8918

7
**KAMPUNG WISATA ONLINE BERBASIS SIG SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN PARTISIPASI WRGA DALAM MENGELOLA DAN
MEMPROMOSIKAN PARIWISATA KOTA YOGYAKARTA**

Oleh Drs. Tedy Setiadi, M.T. & Herman Yuliansyah, S.T., M. Eng.

ABSTRAK

Yogyakarta is a city that has a diversity of art and culture which is ¹² alive in the midst of society. These advantage make the Yogyakarta city visited by many tourists. The development of tourism in the city of Yogyakarta will play a major role in the dtermining income (PAD) recieved by the City of sector. One form of activities to improve the tourist attraction is the exploration and innovation to realize the deversity of the objects and tourist attractions. Tourist village is new variant of attraction of special interest-based potentials in a village are adn has a strategic role in the welfare of soceaty and one of the programs to increase tourist arrivals. Based on the issue it is necessary to build a tourist village informa¹⁷ system based on web. The hope with this information system can increase citizen participation and promoting the tourism potential of the region as a new object or improvement of existig ones.

¹¹ The method used in the study is the wterfall method in the development of system / software. This method includes the phases of the system needs analysis, system desaign, system implementation and system testing.

The result of the study is to produce a system of web-based information tourist village in an effort to increase the participation of the citizenz in manageing and promoting tourism Yogyakarta that can pinpoint the location of he tourist village in accordance whit the kind of potentil that is desired by the user, determines the route based on the location of origin and destination you want to visit the tourist village wich then the system will generate information about the distance to be traveled, time, taken, and the roads that will be passed by the user to the point of destination.

Keyword: tourist village, information system, SIG, online

A. Pendahuluan

Kota Yogkarta memiliki keanekaragaman sei dan budaya yang terjaga h¹ingga saat ini. Keunggula tersebut menjadikan kota Yogyakarta bayak dikunjungi wisatawan. Pengembangan kepariwisataan di kota Yogyakarta mengedepankan konsep pariwisata yang berbudaya. Selain itu, potensi objek wisata, sarana dan prasarana yag memadai, serta letak geografis yang strategis merupakan aset yang jika dikelola secara aik dapat mendukung keberadaan Kota Yogyakarta sebagai kota tujuan wisata yang terkemuka¹[1].

Salah satu kegiatan untuk meningkatkan daya tarik wisata adalah melakukan eksplorasi da³ inovasi untuk mewujudkan keekaragaman obyek dan daya tarik wisata, diantaranya wisata minat khusus, wisata bangunan dan kawasan heritage (pusaka/bersejarah), wisata pendidikan, wisata MICE (Meeting, Incentive, Conference/Convention dan Exhibition), wisata kuliner dn wisata belanja.

⁴ Menurut Kepala Seksi Pengembangan Obyek dan Daya Tarik Wisata Dinas Pariwisata dan ⁴ kebudayaan Kota Yogakarta Bysry Romley mnegingat luas wilayah Kota Yogyakarta yang terbatas kemungkinannya untuk menambah obyek wisata baru, sehingga salah satu inovasi yag bisa dilakukan adalah dengan mengembangkan kampung sebagai tujuan wisata²[2].

Merujuk hal tersebut keberadaan Kampung Wisata merupakan solusi yang sangat tepat karena keberadaan kampung wisata dan berbagai format yang ada, seperti Kampung Wisata atau *Urban Tourism* yang didukung dengan aneka macam pertunjukan atraksi budaya serta atraksi kerajinan dan kuliner kini bayak diminati oleh wisatawan.

Kampung wisata merupakan sebuah varian baru Objek Daya Tarik Wisata minat khusus yang berbasis potensi wilayah kampung dan memiliki peranan strategis dalam kesejahteraan masyarakat dan salah satu pogram untuk meningkatkan kunjungan wisatawan. Selain sebagai pengembangan pariwisata, kampung wisata juga mengajak masyarakat sekitar untuk melestarikan kebudayaan Jawa dan menjaga alam sekitar. Setiap kampung wisata memiliki produk unggulan yang dapat menambah keunikan budaya Yogyakarta. Dan juga tak kalah penting tentunya dapat meningkatkan ekonomi warga masyarakat.

Ada banyak kampung yang akan menjadi tujuan wisata. Beberapa yang sudah dikenal dan sering dikunjungi adalah Dipowinatan, Cokrodirjan, Pandeyan, Basen, dan Sosromenduran. Namun demikian kampung wisata tersebut belum banyak dipromosikan, masih sebatas promosi melalui brosur maupun pamflet. Ni terlihat dalam website kota Yogyakarta[3] yang belum mengulas tentang kampung wisata. Beberapa situs juga mempromosikn wisata desa di Yogyakarta seperti [4] namun mengingat engelolanya merupakan web personal maka sifatnya masih statis (tidak *uptodate*) dan fiturnya sebatas deskripsi singkat dan beberapa foto pendukung untuk menjelaskan lokasi wisatanya, belum menjelaskan lebih dalam tentang potensi dan ciri khas dari lokasi.

Berdasarkan persoalan di atas maka kami mengusulkan penelitian untuk membangun kampung wisata online berbasis SIG berbasis web. Harapanya dengan sistem informasi ini dapat meningkatkan partisipasi warga dalam mengelola dan mempromosikan berbagai potensi wilayahnya sebagai obyek pariwisata baru atau peningkatan dari yang sudah ada. Kampung wisata online diharapkan dapat memberikan informasi secara lengkap dan cepat dan *uptodate* tentang lokasi kampung wista berupa nama, alamat, potensi, fasilitas, keunggulan dan informasi lainya yang merupakan ciri khas masing-masing kampung.

B. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan kebutuhan data informai yang diperlukan untuk pembangunan kampung wisata *online* Yogyakarta.
2. Menghasilkan rancangan proses, basis data dan antarmuka kampung wisata *online* kota Yogyakarta.
3. Menghasilkan kampung wisata online berbasis SIG berbasis web yang dapat dimanfaatkan oleh pemerintah kota atau warga kampung wisata yang mencakup berbagai informasi tentang kampung yang ada di kota Yogyakarta.
4. Menghasilkan uji sistem yang telah di bangun yang memenuhi kebutuhan dari setiap *user*.

C. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini antara lain mengacu pada penelitian Tedy [5]. Pada peneliti² ini dihasilkan sistem informasi untuk menentukan daerah pencemaran limbah berbasis SIG yang dapat membantu dalam proses penentuan daerah pencemaran seperti dlam proses menentukan daerah yang mengandung limbah B3, daerah yang tercemar limbah. Selain itu juga sistem ini mampu memberikan informasi besarnya kandungan zat pencemar yang ada dalam limbah. Keterbatasan penelitian ini sistem informasinya berbasis dekstop belum berbasis WEB sehingga masih terbatas penggunaannya.

Kemudian mengacu juga penelitian Misbakhul[6]. Pada penelitrian ini telah dikembangkan objek wisata di Kabupaten Tulung Agung berbasis SIG dengan fungsi utaa sebatas pengganti buku panduan wisata. Penelitian ini keterbatasannya juga tidak berbasis WEB sehingga tidak dapat diakses oleh semua pengguna.

D. Metode Penelitian

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Kegiatan awal yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan nanti oleh sistem. Calon pengguna sistem mencakup pengelola pariwisata di dinas

pariwisata kota ⁶ndya Yogyakarta, pengelola kampung wisata (lokasi). Dan masyarakat umum kegiatan awal yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan nanti oleh sistem. Calon pengguna sistem mencakup pengelola pariwisata di dina pariwisata kotamadya Yogyakarta, pengelola kampung wisata (lokasi) dan masyarakat umum.

2. ¹⁴ Perancangan Sistem

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang DFD (*Data Flow Diagram*), merancang basis data, proses digitasi dan merancang antarmuka (*user interface*).

3. Perancangan Sistem

Sistem ini diimplementasikan (dikoding) dengan bahasa pemrograman PHP yang berbasis Framework CodeIgniter.

4. Pengujian Sistem

Black Box Test adalah metode pengujian ¹⁶ng dilakukan untuk memperoleh gambaran kesesuaian antara input dan output. Pengujian ini dilakukan oleh Pengelola Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kota Yogyakarta maupun pengelola di kampung wisata.

⁵ Pengujian *Alfa Test* yaitu pengujian sistem yang dilakukan oleh pemakai sistem. Pengujian ini dilakukan oleh administrator dinas pariwisata ⁵upun administrator kampung serta beberapa wisatawan (masyarakat) sebagai pengguna umum. Pengujian Alfa Test yaitu pengujian sistem yang dilakukan oleh pemakai sistem. Pengujian ini dilakukan oleh administrator dinas pariwisata maupun administrator kampung serta beberapa wisatawan (masyarakat) sebagai pengguna umum.

E. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat ditentukan terdapat 3 stakeholder yang terlibat pada sistem informasi ini yaitu visitor, Admin Dinas dan Admin Kampung. Berikut beberapa kebutuhan berdasarkan jenis stakeholder:

a. Kebutuhan Visitor

Informasi peta digital lokasi kampung wisata di kota Yogyakarta, informasi kampung wisata dan potensi-potensi wisatanya, informasi rute jarak dan arah kampung wisata, informasi rute jarak dan arah kampung wisata dengan lokasi fasilitas umum, galeri tentang foto-foto kampung wisata, informasi tentang event di kampung wisata, informasi berita mengenai kampung wisata, form pemesanan untuk memesan paket wisata dan form buku tamu untuk memberikan saran dan masukan terhadap sistem maupun kampung wisata.

b. Kebutuhan Admin Dinas

Proses login terhadap sistem, mengolah data kampung wisata, mengolah data potensi wisata, mengolah data kecamatan, mengolah data kategori potensi, mengolah data lokasi fasilitas umum, mengolah galeri, mengolah event, mengolah berita, mengolah buku tamu, mengolah pemesanan, melihat laporan pengunjung dan mengolah laporan pengunjung.

c. Kebutuhan Admin Kampung

Proses login terhadap sistem, mengolah data kampung wisata, mengolah data potensi wisata, mengolah berita, mengolah pemesanan dan mengolah laporan pengunjung.

2. Perancangan Sistem

13

Perancangan sistem dilakukan dengan merancang Data Flow Diagram dan Entitas Relationship Diagram (ERD). Berikut hasil rancangan Data Flow Diagram (DFD)

a. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan gambaran umum aliran informasi dan data yang terjadi di dalam sistem.

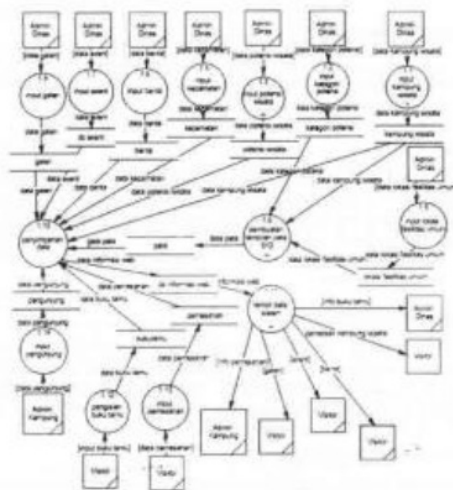


Gambar 1. Diagram Konteks

15

b. DFD Level 1

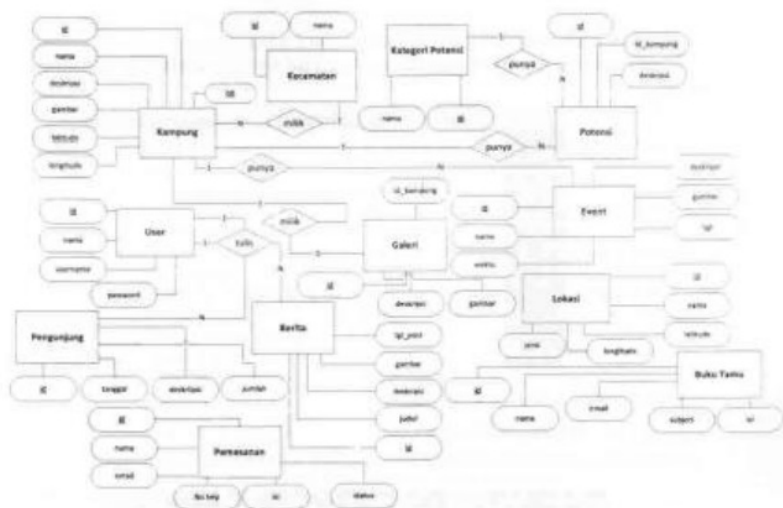
Proses yang terjadi pada sistem adalah input data, penyimpanan data, dan pembuatan tampilan data.



Gambar 2. DFD Level 1

c. Entitas Relationship Diagram

ERD merepresentasikan susunan data entitas dengan relasi antar entitas yang di proses pada sistem



Gambar 3. Entity Relation Diagram (ERD)

3. Implementasi Sistem
d.

Kampung Wisata

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	pariwisata.jogjakota.go.id Internet Source	3%
2	journal.uad.ac.id Internet Source	2%
3	docshare.tips Internet Source	2%
4	antarajatim.net Internet Source	2%
5	www.slideshare.net Internet Source	1%
6	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Atma Jaya Yogyakarta Student Paper	1%
8	pt.scribd.com Internet Source	1%
9	kabarancak.blogspot.com Internet Source	1%

10	library.binus.ac.id Internet Source	1%
11	stiabandung.ac.id Internet Source	1%
12	new.z-pdf.ru Internet Source	1%
13	e-journal.janabadra.ac.id Internet Source	1%
14	jtera.polteksmi.ac.id Internet Source	1%
15	journals.telkomuniversity.ac.id Internet Source	1%
16	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	1%
17	issuu.com Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On