

Pengembangan website pariwisata budaya sebagai platform wisata digital di masa pandemi

Rizky Merdika Agusta¹, Dimas Firdlous Hardiwijaya², Firda Rahayu Nursolihah³,
Aisah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹megusta@upi.edu, ²firdlous@upi.edu, ³firdarahn@upi.edu, ⁴aisah.15@upi.edu

Abstract- Various sectors are affected by the pandemic. One of them is the tourism sector. The tourism sector during the pandemic has become one of the needs of the community whose development has been disrupted. People who are advised not to leave the house and make physical contact with many people, become obstacles in carrying out activities, one of them is traveling. This has a major impact on the tourism sector as well as the tourists themselves. Even though the tourism sector is still in great demand by the public during the pandemic. Therefore, the development team is trying to develop a tourism platform that uses the benefits of technology. Digital tourism as an effort that is considered to be a solution to the problems above has also been developed. The development team uses the website platform as a platform that is considered appropriate for the development of this digital tourism platform. So it is hoped that with this digital tourism platform, the community, tourists and the tourism sector can continue to run without obstacles during the pandemic. Tourists can let go of their boredom and tourism business people also get encouragement to be productive again as before.

Keywords- Digital Tourism Platform, Pandemic, Tourism.

Abstrak- Berbagai sektor terkena pengaruh dari pandemi. Salah satunya adalah sektor pariwisata. Sektor pariwisata di masa pandemi menjadi salah satu kebutuhan masyarakat yang terganggu pengembangannya. Masyarakat yang dihimbau untuk tidak keluar rumah dan melakukan kontak fisik dengan orang banyak, menjadi hambatan dalam berkegiatan pun salah satunya berwisata. Hal tersebut berdampak besar bagi sektor pariwisata serta wisatawan itu sendiri. Padahal sektor pariwisata masih sangat diminati masyarakat di masa pandemi. Maka dari itu, tim pengembang berusaha mengembangkan sebuah platform wisata yang menggunakan manfaat teknologi. Wisata digital sebagai upaya yang dianggap bisa menjadi solusi dari permasalahan diatas pun dikembangkan. Tim pengembang menggunakan platform *website* sebagai platform yang dianggap tepat untuk pengembangan platform wisata digital ini. Sehingga diharapkan dengan adanya platform wisata digital ini masyarakat, wisatawan dan sektor pariwisata tetap dapat berjalan tanpa hambatan-hambatan di masa pandemi. Wisatawan dapat melepaskan kejenuhannya dan pelaku bisnis pariwisata pun mendapatkan dorongan agar dapat kembali produktif seperti sedia kala.

Kata kunci- Pandemi, Pariwisata, Platform Wisata Digital.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia kini semakin hari semakin meningkat, terutama pada bidang teknologi dan informasi [1]. Kini bidang teknologi dan informasi semakin terlihat sangat dibutuhkan oleh seluruh umat manusia. Hal ini terjadi dikarenakan teknologi informasi dapat memudahkan seluruh kegiatan yang dilakukan manusia [2]. Sehingga akhirnya semakin banyak umat manusia bahkan beberapa bidang pekerjaan yang bergantung pada hal teknologi dan informasi. Salah satu dari bidang teknologi dan informasi yang berkembang dengan pesat adalah *website*. *Website* merupakan sebuah

bentuk implementasi dari suatu pengembangan aplikasi yang yang biasa dilakukan dengan membuat suatu program untuk tujuan tertentu. *Website* ini juga merupakan sebuah sarana atau media informasi di internet baik itu untuk keperluan pribadi, organisasi, perusahaan ataupun yang lain. Dengan berbagai *website* yang ada kini dapat kita ketahui bahwa *website* ini sangat diperlukan untuk mendapatkan berbagai informasi.

Dikarenakan manusia adalah seorang makhluk sosial yang selalu bergantung pada manusia lain, hal ini pun menjadi alasan bahwa manusia juga perlu bergantung pada informasi-informasi untuk dapat mengetahui

berbagai hal. Untuk mengetahui informasi tersebut biasanya digunakanlah komunikasi. Namun dikarenakan pada awal tahun 2020 Indonesia telah dikonfirmasi mengalami Pandemi COVID-19, maka komunikasi antar manusia sekarang dibatasi. Dijalankan beberapa kebijakan untuk tidak melakukan kerumunan, selalu memakai *protocol* kesehatan serta kebijakan-kebijakan lain yang dapat membantu untuk menurunkan angka terkena COVID-19 di antara masyarakat Indonesia. Maka dari itu, salah satu solusi untuk tidak memutuskan jaringan komunikasi dan mendapatkan informasi tersebut digunakanlah teknologi. Dengan berbagai perkembangan teknologi yang sudah mendukung untuk kemajuan komunikasi dan informasi masa kini, maka diperlukan suatu sarana baru yang dapat menyediakan berbagai informasi.

Dari bermacam-macam informasi, masyarakat di masa pandemi kini lebih membutuhkan informasi yang dapat menghilangkan rasa jenuh. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan, diketahui bahwa tingkat kejenuhan masyarakat dengan berkegiatan secara online dirasa sangat tinggi. Masyarakat pun membutuhkan informasi yang dirasa dapat menurunkan tingkat kejenuhannya dalam berkegiatan selama masa pandemi. Berdasarkan hasil survey tersebut pun diketahui bahwa untuk menghilangkan rasa jenuh banyak masyarakat berusaha untuk berlibur dan menikmati indahnya alam. Namun karena terkendala pandemi, kini sektor pariwisata pun tidak bisa membuka tempat wisata untuk disajikan kepada masyarakat. Maka dari itu, hal ini menimbulkan banyak kerugian baik untuk sektor pariwisata ataupun para wisatawan yang tidak bisa berwisata [3], [4], [5]. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diketahui terdapat beberapa rumusan masalah yang akan diselesaikan pada tulisan ini, diantaranya:

1. Bagaimana cara memfasilitasi wisatawan melakukan wisata di masa pandemi?
2. Bagaimana membantu meningkatkan tingkat perekonomian pelaku usaha dibidang pariwisata di masa pandemi?
3. Konsep platform digital seperti apa yang bisa menjawab kebutuhan baik wisatawan maupun pelaku bisnis di bidang pariwisata?

Berdasarkan hal tersebut dapat kita ketahui bahwa salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dibuatnya sebuah sistem informasi yang mendukung sektor pariwisata serta masyarakat yang akan berwisata. Seperti yang telah diketahui sebelumnya bahwa salah satu teknologi yang cepat berkembang dan banyak kegunaannya sekarang ini adalah *website*. Sehingga digunakanlah *website* untuk mewujudkan keinginan masyarakat untuk berwisata. Maka dari itu, pada artikel ini tim pengembang pun merekomendasikan konsep digital platform untuk wisata virtual di masa pandemi yaitu SI WIBU (Sistem Informasi Wisata Budaya).

II. METODE PENELITIAN

Pada saat penentuan ide kami melakukan kajian dan observasi sebagai metode penelitian yang dilakukan. Dengan metode tersebut kami dapat mengkaji bahwa terdapat permasalahan dalam bidang pariwisata di masa pandemi. Sehingga dilakukan validasi ide dengan dilakukan survey kepada pihak sektor pariwisata dan wisatawan [6]. Akhirnya dapat dipastikan bahwa permasalahan tersebut benar-benar dialami dan membutuhkan solusi terkini. Disisi lain kami pun mengembangkan proses *design thinking* sebagai metode penelitian lanjutan [7], [8], [9]. Dimana dengan studi kasus permasalahan pariwisata di masa pandemi, dapat kita ketahui bahwa *design thinking* cocok untuk mendasari berlangsungnya validasi ide untuk dijadikan sebuah solusi. *Design thinking* sendiri merupakan sebuah metodologi desain yang dapat memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan suatu permasalahan. Permasalahan yang dibahas ini cocok untuk dijadikan studi kasus yang dapat diselesaikan dengan cara *design thinking*. Dimana permasalahan ini sangat terlibat dengan kebutuhan manusia dan berpusat pada manusia. Disisi lain karena solusi yang akan dikembangkan berupa sistem informasi maka pendekatan langsung, *prototype* dan pengujian sangat cocok untuk diterapkan dalam mengatasi permasalahan ini.

Untuk mengatasi permasalahan kompleks seperti ini diperlukan *design thinking* agar penelitian dapat berjalan lancar. Dalam *design thinking* terdapat lima tahap yang harus dijalankan sehingga dapat menghasilkan solusi dari suatu permasalahan. Kelima tahap tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Empathise*

Empati merupakan tahap pertama dari proses *design thinking* untuk dapat memahami masalah yang akan diselesaikan. Empati melibatkan pengamatan dan keterlibatan dengan manusia. Permasalahan yang sedang dicoba untuk diselesaikan perlu dipahami lebih lanjut sehingga dapat dipahami pengalaman dan motivasi lingkungan fisik untuk permasalahan yang terlibat. Empati sangat terlibat dengan lingkungan fisik permasalahan, sehingga proses empati ini cenderung mengesampingkan asumsi sendiri untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan. Pada tahap ini, informasi tentang ide permasalahan yang diangkat pun dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan dan apa yang mendasari permasalahan untuk diselesaikan lebih lanjut.

2. *Define*

Dengan berpusat pada kebutuhan manusia, setelah informasi dikumpulkan pada tahap empati kemudian ditentukan analisis pengamatan dan sintesis mengenai masalah inti yang akan diselesaikan. Proses penentuan inti permasalahan dilakukan dengan tidak melibatkan perasaan pribadi

setelah proses identifikasi masalah. Maka dari itu, tahap *define* akan membantu dalam proses pengembangan ide, fungsi elemen dan fitur dalam memecahkan permasalahan. Tahap *define* ini akan mendorong kita untuk mempertanyakan apa yang seharusnya dilakukan pada tahap berikutnya untuk memecahkan permasalahan.

3. Ideate

Setelah melalui proses memahami kebutuhan di tahap empati, menganalisis dan mensintesis pengamatan di tahap *define*, kini kita mulai mendapatkan ide untuk solusi pernyataan masalah yang berpusat pada manusia. Untuk merancang solusi yang dapat memecahkan masalah tersebut diperlukan ide yang "*out of the box*". Pemikiran mengenai pemecahan masalah dengan alternatif yang lebih berguna dapat menjadi ide baru dalam proses ideate ini. Terdapat beberapa macam teknik *ideate* seperti *Brainstorm*, *Brain Write*, *Worst Possible Idea*, dan *SCAMPER*. Macam-macam teknik tersebut dapat membantu terciptanya proses *ideate*. Pada fase awal *ideate* diperlukan banyak alternatif pemecahan masalah untuk membantu menyelidiki ide-ide tersebut apakah sesuai atau tidak. Sehingga dengan hal tersebut dapat diketahui ide terbaik yang dapat digunakan.

4. Prototype

Setelah tahap *ideate* selesai, dan menghasilkan beberapa ide alternatif pemecahan masalah yang cocok serta memuat kebutuhan yang spesifik. Maka disusunlah prototipe yang dapat diuji oleh tim pengembang sendiri maupun kelompok lain. Pada tahap prototipe ini dilakukan tahap percobaan yang tujuannya untuk mengidentifikasi solusi terbaik dari ide alternatif pemecahan masalah yang telah dirangkai dalam tiga tahap sebelumnya. Solusi tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam sebuah prototipe untuk dikaji ulang, dicoba, diperiksa, dikembangkan, ataupun ditolak sesuai dengan pengalaman pengguna. Sehingga hasilnya pada tahap ini akan diketahui gagasan yang lebih kuat untuk memecahkan permasalahan sesuai dengan proses yang dirasakan ketika interaksi akhir dengan produk.

5. Test

Setelah fase prototipe selesai dilaksanakan maka dilanjut dengan tahap pengujian oleh desainer atau evaluator secara ketat. Tahap pengujian ini lengkap dengan diikuti hasil identifikasi selama tahap sebelumnya. Pada tahap ini sering dijelaskan kembali tahap-tahap yang telah dilakukan sebelumnya. Dilakukan dengan mendefinisikan pemahaman terkait ide solusi yang dikembangkan hingga mencapai akhir kesimpulan. Sehingga tim desainer atau evaluator yang menguji produk ini pun dapat memberikan penyempurnaan untuk ide

permasalahan serta mendapatkan pemahaman yang dalam untuk produk yang telah diuji.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 EMPATHISE

Berikut ini adalah data yang didapatkan berdasarkan survei permasalahan mengenai pariwisata di Jawa Barat. Survei yang dilakukan melibatkan pihak wisatawan dan pelaku pariwisata dengan jumlah responden 1 pihak pariwisata dan 28 wisatawan. Dalam survei yang dilakukan berikut adalah beberapa poin pertanyaannya :

1. Perasaan terhadap kegiatan yang dilakukan di masa pandemi.
2. Kecenderungan mengalami kejenuhan semasa pandemi berlangsung.
3. Kegiatan yang dilakukan ketika merasa jenuh.
4. Dengan berwisata apakah akan membantu mengurangi kejenuhan.
5. Terkendalanya wisatawan untuk berwisata karena pandemi.
6. Keinginan berwisata di masa pandemi.
7. Kebermanfaatan wisata secara *online* di masa pandemi melalui platform wisata *online*.
8. Terkendalanya sektor pariwisata selama masa pandemic sehingga mengalami beberapa kerugian.
9. Tingkat pengunjung wisata selama pandemi.

Dari pertanyaan - pertanyaan di atas didapatkan hasil diantaranya sekitar 75% dari responden mengalami rasa jenuh, bosan, terhambat, kurang nyaman, dan juga tidak semangat ketika beraktivitas. Sedangkan sekitar 25% dari responden sudah mulai terbiasa dengan suasana pandemi yang mana mampu beradaptasi. Dari tanggapan berbagai responden tersebut mereka berselancar dengan media sosial, *game*, dan juga beristirahat sebagai obat untuk rasa jenuh mereka. Dari hal tersebut dijadikannya sebuah opsi berwisata, namun 92,8% dari sekian responden menyebutkan bahwa mereka tidak bisa berwisata karena adanya pandemi ini. Dari hal tersebut 86% responden menjawab bahwa dengan adanya *website* berwisata *online* akan membantu mereka. Dari beberapa pertanyaan yang disampaikan pengembang terhadap pihak pariwisata dan juga wisatawan dapat ambil permasalahan dalam pariwisata karena adanya pandemi ini.

3.2 DEFINE PROBLEM

Dari permasalahan yang dirasakan para pelaku pariwisata maupun wisatawan tersebut dapat diketahui bahwa permasalahan utama yang terjadi adalah kebutuhan akan fasilitas wisata yang baik digunakan di masa pandemi. Sehingga dibutuhkan pembaruan bagi sektor pariwisata untuk meningkatkan Kembali kunjungan wisatawan ke tempat wisatanya.

Maka dari itu, dihasilkan permasalahan yang menjadi latar belakang pembuatan *website* wisata budaya secara *online*. Dimana pada *website* ini didalamnya para wisatawan dapat menikmati wisata dirumah tanpa harus merasa tidak aman karena adanya pandemi. Sehingga

platform ini pun dapat dijadikan sebagai salah satu sarana untuk melakukan aktivitas yang mengatasi kejenuhan semasa pandemi berlangsung. Disisi lain platform ini pun dibuat agar menjadi salah satu solusi dari permasalahan di sektor pariwisata. Dimana sektor pariwisata yang mengalami kendala dan kerugian ketika pandemi, bisa ikut bekerja sama untuk mengatasi permasalahan ini lewat platform wisata *online* yang dikembangkan. Itulah solusi yang dapat tim pengembang berikan untuk permasalahan yang terjadi.

3.3 IDEATE

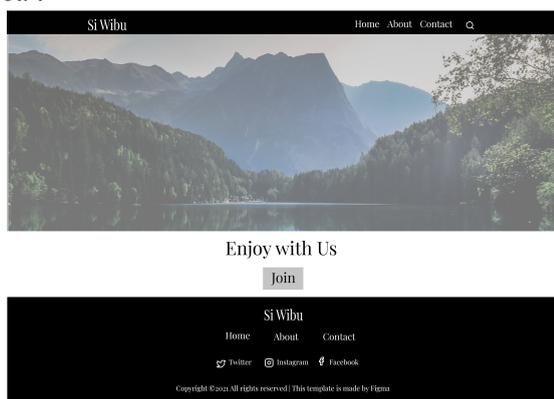
Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh wisatawan dan pelaku bisnis di industri pariwisata yang telah didefinisikan pada tahap sebelumnya, maka berdasarkan hasil *brainstorming* tim pengembang merekomendasi Pengembangan *Website* Pariwisata Budaya Sebagai Platform Wisata Digital di Masa Pandemi. Platform ini dikembangkan dengan fitur-fitur sebagai berikut :

1. Menu *Home*
2. Registrasi
3. *Login*
4. Kategori
5. Profil
6. *Log out*

Dengan fitur-fitur tersebut tim pengembang mengembangkan sebuah *website* yang berisikan informasi-informasi terkait wisata di Indonesia. Tidak hanya itu informasi ini pun dilengkapi dengan audio visual serta artikel-artikel yang dapat membantu wisatawan mengenal lebih luas mengenai wisata yang dipilih.

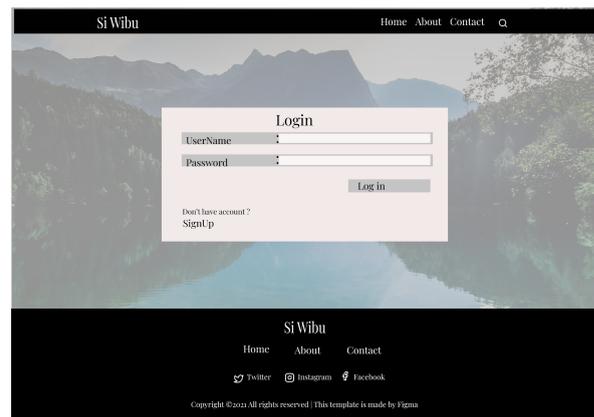
3.4 PROTOTYPE

Berikut adalah beberapa mockup *prototype* dari *Si Wibu* :



Gambar 1. Home

Halaman Home pada gambar 1 merupakan halaman awal yang akan ditemui *user* ketika masuk pada *website Si Wibu*. Di dalamnya *user* akan diajak untuk mengikuti *website* agar bisa melakukan wisata *online*.



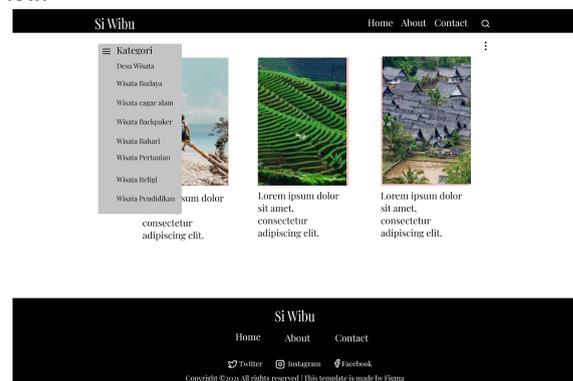
Gambar 2. Login

Halaman kedua pada gambar 2 adalah halaman *login* bagi *user* yang sudah memiliki akun maka bisa langsung masuk pada *website Si Wibu*. Namun jika belum memiliki akun, *user* diberikan fitur untuk registrasi.



Gambar 3. Registrasi

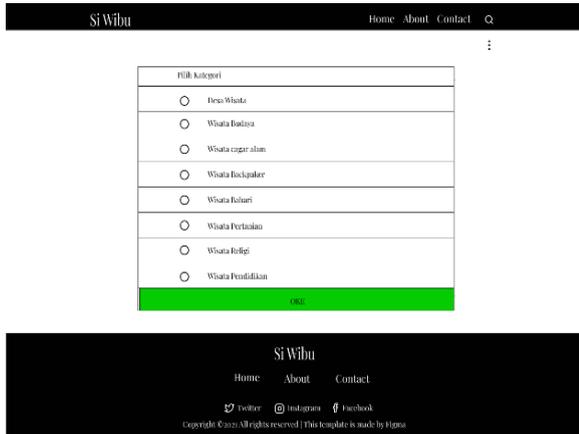
Halaman Registrasi pada gambar 3 merupakan halaman bagi *user* untuk memberikan identitasnya akan terdaftar pada *website* dan bisa mengunjungi *website Si Wibu*.



Gambar 4. Kategori

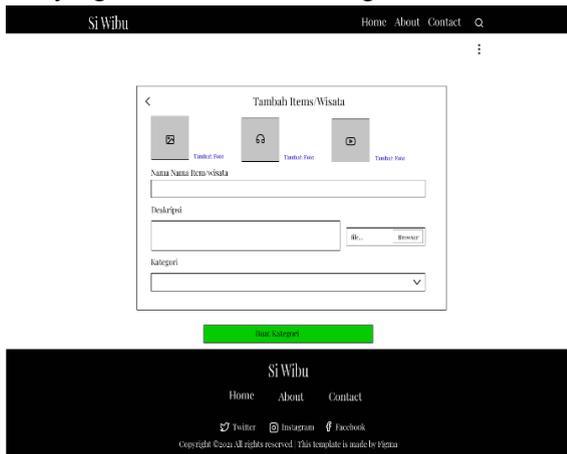
Halaman Kategori pada gambar 4 merupakan halaman yang mana menampilkan berbagai macam pilihan tempat wisata menurut jenis – jenisnya seperti

Desa Wisata, Wisata Budaya, Cagar Alam, *backpacker* dan lain sebagainya.



Gambar 5. Add Kategori

Halaman *add* Kategori pada gambar 5 merupakan halaman atau fitur yang dimiliki oleh pihak pariwisata yang mana bisa menambahkan berbagai kategori dari wisata yang dimiliki atau dikembangkan.



Gambar 6. Add Items

Halaman *add Items* pada gambar 6 merupakan halaman yang dimiliki oleh pihak pariwisata yang bisa mengedit ataupun menambahkan items, gambar, video, dan juga artikel tempat wisata barunya di *website Si Wibu*.

3.5 TEST

Berdasarkan survei dengan *user testing* mengenai *prototype*, *user* memberikan beberapa masukan dan juga memberikan kepuasannya. Diantaranya Pembuatan *User interface* supaya lebih menarik, bisa diakses dimanapun baik itu di laptop maupun *android/ios*, *friendly*, bisa membangkitkan semangat pengguna yang merindukan suasana liburan, fitur – fitur yang menarik semisal AR, dan juga kelengkapan informasi dari wisatanya.

IV. PENUTUP

Dari proses *design thinking* yang telah dilakukan oleh tim pengembang, kami dapat menyimpulkan bahwa saat ini sektor pariwisata masih sangat diminati di masa pandemi. Masih banyak wisatawan yang memerlukan tempat wisata untuk dapat melepaskan kejenuhannya.

Selain itu, pelaku bisnis pariwisata juga memerlukan dorongan agar bisa kembali produktif. Sehingga dikembangkanlah sebuah fasilitas baru di sektor pariwisata bagi kepentingan berwisata. Yaitu sebuah platform wisata digital yang diberi nama SI WIBU, singkatan dari Sistem Informasi Wisata Budaya. Platform ini dikembangkan secara online dan berbasis *website* sehingga aman untuk dikunjungi para wisatawan.

Maka dari itu, dari hasil *user testing*, Pengembangan *Website* Pariwisata Budaya Sebagai Platform Wisata Digital di Masa Pandemi diharapkan bisa menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi.

V. REFERENSI

- [1] Nasution, Robby Darwis. "Effect of the development of communication information technology on local cultural existence." *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik* 21.1 (2017).
- [2] Utami, Setyaningsih Sri. "Pengaruh teknologi informasi dalam perkembangan bisnis." *Jurnal Akuntansi dan Sistem Teknologi Informasi* 8.1 (2010).
- [3] Ardhiyani, Raysa Puteri, and Herry Mulyono. "Analisis dan perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada kabupaten tebo." *Jurnal Manajemen Sistem Informasi* 3.1 (2018): 952-972.
- [4] Gozali, Andriyanto. "Pembuatan sistem informasi pariwisata kota samarinda berbasis web." *CALYPTRA* 4.1 (2015): 1-11.
- [5] Seputra, Ketut Agus, et al. "Pengembangan website visitambengan. com sebagai sebuah branding pariwisata desa ambengan." *Proceeding Senadimas Undiksha* 701 (2020).
- [6] Wardhana, Ariq Cahya, Nenny Anggraini, and Nurul Faizah Rozy. "Pengembangan aplikasi web perancangan agenda perjalanan wisata menggunakan metode user experience lifecycle." *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)* 8.2 (2021).
- [7] Wibowo, Waspo. *Sistem informasi wisata adjie wisata berbasis web*. Diss. STMIK AKAKOM Yogyakarta, 2014.
- [8] Yuliani, Oni, and Joko Prasajo. "Rancang bangun sistem informasi obyek wisata berbasis web menggunakan metode user centered design (Ucd)." *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi* 7.2 (2015): 149-164.
- [9] Elsbach, Kimberly D., and Ileana Stigliani. "Design thinking and organizational culture: A review and framework for future research." *Journal of Management* 44.6 (2018): 2274-2306.