

Membangun Aplikasi *E-Tourism* Ekowisata Berbasis Android Di Kabupaten Pringsewu

Citrawati Jatiningrum^{1)*}, Abshor Marantika²⁾, Edi Rahmat Taufik³⁾, Mutiara Rengganis⁴⁾

¹⁾⁴⁾Institut Bakti Nusantara

²⁾ STIE Bangkinang

³⁾ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Wismarini No. 09 Pringsewu-Lampung

¹⁾ citrawati@ibnus.ac.id

Jejak artikel:

Abstrak

Unggah artikel 5 April 2023;
Perbaikan 8 Mei 2023;
Diterima 8 Mei 2023;
Tersedia online 10 Mei 2023

Kata kunci:

Android
Aplikasi
Ekowisata
e-tourism

Ekowisata merupakan salah satu kegiatan pariwisata yang berwawasan lingkungan dengan mengutamakan aspek konservasi alam, aspek pemberdayaan sosial budaya ekonomi masyarakat lokal serta aspek pembelajaran dan pendidikan. Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pencarian ekowisata di kabupaten Pringsewu berbasis Android. Aplikasi ini diharapkan akan memberikan kemudahan bagi wisatawan, dan masyarakat dalam mencari informasi tentang ekowisata di Kabupaten Pringsewu. Metode yang digunakan dalam aplikasi ini metode SDLC model waterfall. Aplikasi pencarian ekowisata dikembangkan sebagai media untuk memudahkan masyarakat dalam mencari informasi tentang ekowisata. Aplikasi ekowisata ini memberikan berbagai informasi tentang ekowisata seperti fasilitas dan even atau kegiatan yang ada. Aplikasi ini juga menampilkan peta yang dapat membantu wisatawan dalam mengamati arah objek wisata. Kontribusi kegiatan ini bagi kabupaten Pringsewu adalah membantu meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan lokal maupun internasional dan memajukan pariwisata pada kabupaten Pringsewu.

I. PENDAHULUAN

Sebagai cabang dari industri pariwisata yang telah berkembang, ekowisata hadir sebagai sektor pariwisata yang berpotensi memberikan kontribusi terhadap pembangunan berkelanjutan dan diperkenalkan sebagai formasi pariwisata berkelanjutan yang diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap konservasi dan pembangunan. Dalam hal ini, ekowisata muncul sebagai salah satu alat pengembangan yang bertujuan untuk melestarikan lingkungan dan keberagaman budaya (Tsaur & Lin, 2004). Ekowisata atau Ekotourism merupakan salah satu kegiatan pariwisata yang berwawasan lingkungan dengan mengutamakan aspek konservasi alam, aspek pemberdayaan sosial budaya ekonomi masyarakat lokal serta aspek pembelajaran dan pendidikan (Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Blitar, 2023).

E-tourism adalah ide untuk menggunakan inovasi data dan korespondensi untuk meningkatkan produktivitas di area industri perjalanan, memberikan perbedaan administrasi industri perjalanan kepada wisatawan yang membuat pelaksanaan periklanan industri perjalanan lebih terbuka (Yeni, 2020). Berdasarkan kesepakatan ini, *web* dalam industri perjalanan pada dasarnya mencerminkan kerangka *e-tourism* sejauh penyebaran industri perjalanan yang lebih ditujukan pada perubahan kemajuan industri perjalanan menuju *web* yang biasanya sebagai situs atau aplikasi (Putra et al., 2011)

Ide pengertian ekowisata telah muncul dari waktu ke waktu. Padahal, pada dasarnya, gagasan ekowisata adalah jenis industri perjalanan yang bertanggung jawab untuk melindungi daerah yang belum tercemar (sawit biasa), memberikan keuntungan moneter dan menjaga keadilan sosial bagi daerah sekitarnya (Putra et al., 2011)

Kelebihan ekowisata di Pringsewu yang dikutip dari Lamppost.co, menurut Sujadi (2021) "Kabupaten Pringsewu memiliki berbagai macam potensi wisata, baik itu wisata sejarah, wisata edukasi, wisata kesehatan, wisata alam, dan lain sebagainya. Namun konsep wisatanya harus jelas, antara satu dan lainnya harus saling mendukung satu sama

* Corresponding author

lainnya harus saling mendukung satu sama lain,” kata Bupati Senin, 25 Januari 2021. Kelebihan dari wisata dengan konsep Ekowisata adalah pengunjung tidak hanya berwisata saja tapi bisa belajar bagaimana cara melestarikan lingkungan, melihat budaya masyarakat local serta dapat menikmati berwisata disatu tempat dengan banyak tempat ataupun berbagai macam wisata disatu tempat tanpa perlu berpindah-pindah. Di lansir dari Andalans Tourism.com.(Alib, 2022) Di Kabupaten Pringsewu sendiri mempunyai 15 antara lain; Bukit Tursinah, Bukit Blitarejo, Talang indah, Bukit Pongan, Wahana Berkuda Watu Sewu, dan lain sebagainya. Dalam Observasi awal yaitu informasi melalui media elektronik atau *Google* Masalah yang terjadi adalah pertama, masyarakat belum mengetahui secara rinci tentang wisata dengan konsep ekowisata. Kedua, pemerintah pringsewu belum banyak menerapkan tempat wisata dengan konsep ekowisata di kabupaten pringsewu. jadi, diharapkannya judul ini diambil masyarakat akan lebih mudah mengetahui dan memahami informasi tentang ekowisata.(Widodo, 2023) Menurut(Anggara et al., 2018) Perancangan Aplikasi E-Tourism Berbasis Android sebagai Strategi Promosi Pariwisata Provinsi Lampung. Kerangka kerja ini dikerjakan dengan model yang terorganisir dengan strategi kaskade. Aplikasi E-tourism dibuat dengan ide mengoordinasikan data wisatawan dengan online serbaguna menggunakan GPS dan Peta untuk menentukan jarak tempuh dan waktu tempuh (Alib, 2022). Aplikasi merupakan produk yang memudahkan klien untuk menyelesaikan pekerjaannya sehingga interaksi info menjadi hasil.(Susanti & Haevi, 2018).

Tujuan kegiatan pengabdian adalah untuk merancang aplikasi pencarian ekowisata di kabupaten Pringsewu berbasis Android, yang diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan dalam mencari informasi tentang ekowisata di Kabupaten Pringsewu. Berdasarkan Observasi yang saya lakukan melalui media informasi social media di Kabupaten Pringsewu tempat wisata yang memiliki konsep ekowisata ada 6 antara lain: Eco Taman Sari, Taman sabin, Taman Tirta Asri, Taman Jomblo, Talang Indah, dan Saung Cempedak. Penggunaan Android dalam aplikasi ini karena Android merupakan tahap yang sudah jadi, (*opensource*) dan dibiarkan berkembang sehingga banyak orang yang menggunakan *Android* saat ini. Aplikasi ini akan memberikan data tentang objek ekowisata dan datanya. Selain itu, aplikasi industri perjalanan ini juga menampilkan peta yang dapat membantu wisatawan dalam mengamati arah objek wisata yang akan dituju melalui *Google Maps* menggunakan GPS. Android adalah sebuah kerangka kerja berbasis Linux yang digunakan sebagai peralatan asset supervisor, baik untuk handphone, handphone maupun tablet PC. Sebagai aturan umum, kerangka kerja Android adalah panggung terbuka bagi para desainer untuk membuat aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh ponsel yang berbeda(Setyawan et al., 2018)

Tujuan dalam kegiatan pengabdian ini adalah untuk membangun aplikasi pencarian ekowisata di Kabupaten Pringsewu berbasis android agar dapat memberikan informasi mengenai lokasi tujuan dan panduan perjalanan wisata bagi wisatawan. Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk mempermudah dalam mencari informasi tentang ekowisata di Kabupaten Pringsewu. Menambah pengetahuan dan wawasan serta pengalaman membuat aplikasi pencarian ekowisata di Kabupaten Pringsewu berbasis android.

Menurut Kurniadi, Budianto (2018) dalam penelitiannya Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kabupaten Kuningan Berbasis Android Menggunakan Metode *Location Based Service* (Lbs). Aplikasi ini memberikan data objek *traveller* yang ada mulai dari data area, perkantoran, jambuka dan tutup serta arah untuk sampai di area tersebut dengan menggunakan teknik *Location Based Service*. Setiap penjelajah dapat mengunduh aplikasi dan menjalankannya di ponsel. Pengguna aplikasi dapat memilih objek wisata berdasarkan kelas dan sistem akan memberikan arahan kepada lokasi wisata yang ingin mereka kunjungi. Aplikasi ini diandalkan untuk menjadi jawaban atas permasalahan di atas dan menjadi media bagi kemajuan industri travel di Kuningan(Setyawan et al., 2018). Sedangkan, Menurut (Joandani et al., 2019) tentang Kajian Potensi Pengembangan Ekowisata Sebagai Upaya Konservasi Mangrove Di Desa Pasar Banggi, Kabupaten Rembang. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa unsur-unsur yang berdampak pada peningkatan ekowisata mangrove di Desa Pasar Banggi adalah keanekaragaman jenis mangrove, sifat SDM dalam merawat wisatawan, aksesibilitas nilai aset tetap ekowisata dalam upaya pelestarian, penataan dari lingkungan sekitar. pemerintah tentang pedoman dan peraturan tentang ekowisata hutan mangrove di Desa Pasar Banggi, keadaan keuangan daerah setempat, serta yayasan pendukungnya.

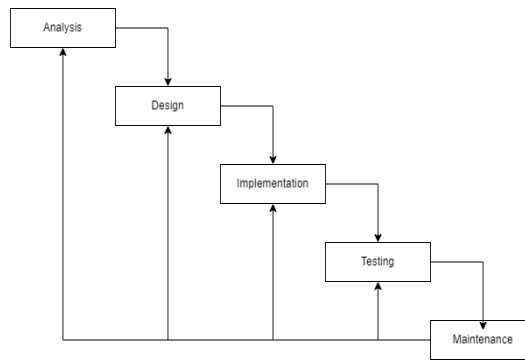
II. METODE

A. PengumpulanData.

1. Studi Pustaka kegiatan pengabdian ini diperoleh dari internet, E-jurnal, Karya ilmiah dan sumber beritadarimedia elektronik lainnya.
2. Observasi dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan cara mendatangi langsung tempat ekowisata, mencari informasi melalui internet dan media elektronik lainnya.
3. Interview kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan cara mewawancarai secara langsung kepada pihak .pengelola ekowisata serta mencari informasi seputar ekowisata di internet
4. Merancang Aplikasi *E Tourism*

B. Pengembangan Sistem

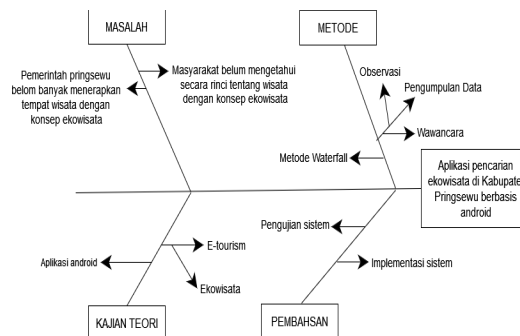
Dalam pengembangan sistem aplikasi ini penulis menggunakan metode SDLC model Waterfall, yang merupakan model pendekatan yang paling sederhana.



Gambar 1. Model Waterfall.

1. **Analisis**
Dimana tahap ini akan dilakukan menganalisis apa saja yang akan dilakukan dalam membangun aplikasi.
2. **Design**
Tahap dimana proses perancangan dan pemecahan masalah dalam membangun aplikasi.
3. **Implementation**
Pada tahap ini sistem pada aplikasi akan di posting pada playstore dan yang diharapkan dapat memecahkan masalah tentang kesulitan mencari informasi ekowisata di masyarakat dan wisatawan.
4. **Testing**
Fase ini adalah pengujian atau validasi dalam memeriksa sebuah solusi bahwa perangkat lunak memenuhi persyaratan.
5. **Maintenance**
Pada tahap ini adalah memodifikasi solusi dari perangkat lunak.

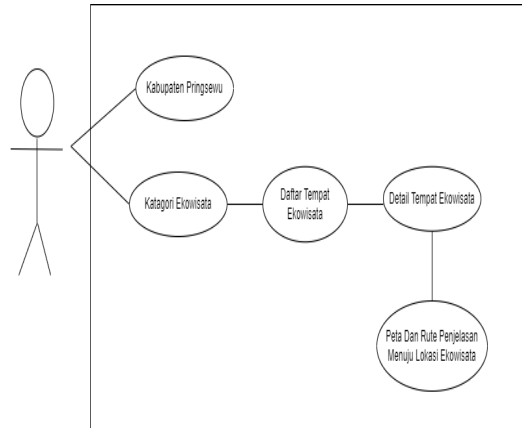
C. Kerangka Fikir



Gambar 2 Fishbone diagram

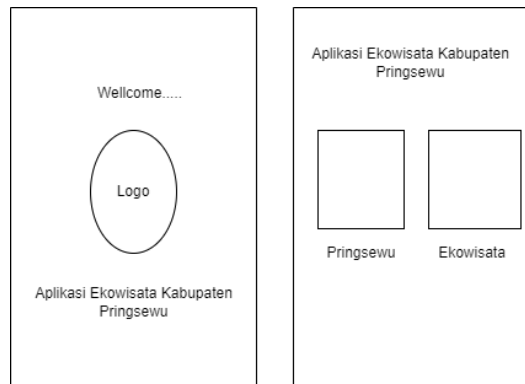
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rancangan Sistem *Use Case Diagram*



Gambar 3 *Diagram Use Case*

B. Perancangan Antar Muka



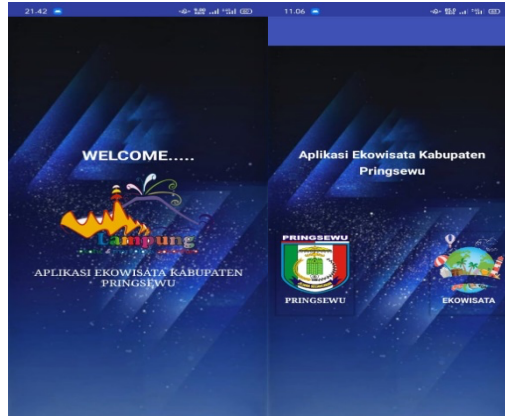
Gambar 4 Halaman *Splash screen* dan Menu Utama

C. Implementasi

Implementasi menggambarkan aplikasi yang dirakit, Khususnya pelaksanaan kerangka kerja utama *e-Tourism* untuk memilih objek pariwisata berdasarkan model yang merupakan salahsatu eksekusi koneksi halaman utama, titik aplikasi dibuat.

1. *Splashscreen*

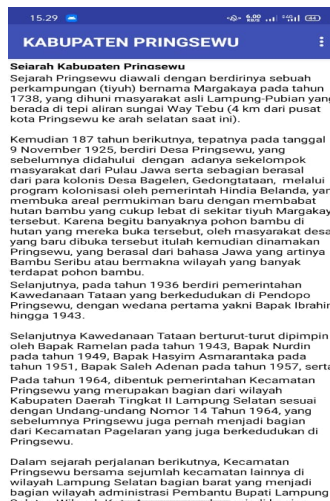
Splashscreen adalah presentasi yang awalnya tampak ketika klien membukaa simbol aplikasi ekowisata di wilayah prinswu yang berisi layar susun yang mendasari ketika kita menjalankan aplikasi android secara menarik. Terlebih lagi, menu prinsip dari aplikasi ekowisata



Gambar 5 Tampilan Splashscreen dan Menu Utama

2. Tampilan pringsewu

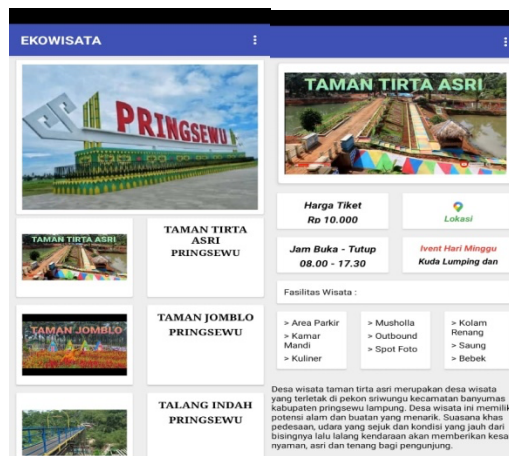
Tampilan halaman ini berisikan tentang sejarah kabupaten Pringsewu .



Gambar 6 Tampilan Sejarah Kabupaten Pringsewu

3. Daftar halaman ekowisata

Pada halaman ini menampilkan tentang list tempat ekowisata di kabupaten Pringsewu yang berisikan tentang harga tiket, lokasi, jam buka-tutup, ivent dihari minggu, fasilitas serta informasi ekowisata di Taman Tirta Asri



Gambar 6 Tampilan Halaman Ekowisata

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian diatas maka, adanya Aplikasi Pencarian Ekowisata Di Kabupaten Pringsewu, mampu memberikan kemudahan bagi masyarakat dan wisatawan dalam mencari informasi dan data tentang Ekowisata dan dapat menjadi promosi bagi tempat wisata yang menggunkan konsep ekowisata di pringsewu. Dengan system ini diharapkan dapat membantu masyarakat atau wisatwan dalam mencari informasi dan dapat mengembangkan tempat wisata bertema ekowisata di Kabupaten Pringsewu.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Alib, M. (2022). *15 Tempat Wisata di Pringsewu Terbaru & Terhits Dikunjungi*. AndalansTourism.com. <https://www.andalastourism.com/tempat-wisata-pringsewu>.
- Anggara, B., Andoyo, A., Rinawati, K. K., & Ipnuwati, S. (2018). Perancangan Aplikasi E-Tourism Berbasis Android sebagai Strategi Promosi Pariwisata Provinsi Lampung. *Pros. Semin. Nas. Darmajaya*, 1(1), 13–18. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/1224>
- Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Blitar. (2023). *Ekowisata – Dinas Lingkungan Hidup*. <https://Dlh.Blitarkab.Go.Id/Ekowisata/>. <https://dlh.blitarkab.go.id/ekowisata/>
- Joandani, G. K. J., Pribadi, R., & Suryono, C. A. (2019). Kajian Potensi Pengembangan Ekowisata Sebagai Upaya Konservasi Mangrove di Desa Pasar Banggi, Kabupaten Rembang. *J. Mar. Res*, 8(1), 117–126. <https://doi.org/10.14710/jmr.v8i1.24337>.
- Putra, C., Iriani, A., & Manuputty, A. D. (2011). Perancangan dan Implementasi E-Tourism pada Sistem Informasi Pariwisata Salatiga. *J. Teknol. Informasi-AITI*, 8(1), 76–88.
- Setyawan, D. I., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Perancangan Aplikasi Communication Board Berbasis Android Tablet Sebagai Media Pembelajaran dan Komunikasi Bagi Anak Tuna Rungu. *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput*, 2(8), 2933–2943.
- Susanti, D., & Haevi, D. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Aset SMPN 1 Kasokandel Menggunakan Netbeans 8.0. In *Polban* (pp. 313–318). <https://jurnal.polban.ac.id/index.php/proceeding/article/viewFile/1115/916>.
- Tsaur, S. H., & Lin, Y. C. (2004). Promoting service quality in tourist hotels: The role of HRM practices and service behavior. *Tour. Manag*, 25(4), 471–481. [https://doi.org/10.1016/S0261-5177\(03\)00117-1](https://doi.org/10.1016/S0261-5177(03)00117-1).
- Widodo. (2023). *Pringsewu Punya Taman Jomblo*. Lampost.co; Lampost.co. <https://m.lampost.co/berita-pringsewu-punya-taman-jomblo.html>.
- Yeni, S. (2020). Ekowisata Sebagai Sumber Belajar Biologi dan Strategi untuk Meningkatkan Kepedulian Siswa Terhadap Lingkungan. *J. Bio Educ*, 3(2), 59–72.