



## Desain *Prototype* dalam *e-Tourism* Desa Wisata Organik Lombok Kulon

Wheny Khristianto <sup>1)</sup>, Windi Eka Yulia Retnani <sup>2)</sup>, Nelly Oktavia A <sup>2)</sup>  
<sup>1)</sup> PS Administrasi Bisnis, UNEJ, Jember, email: [wheny.fisip@unej.ac.id](mailto:wheny.fisip@unej.ac.id)  
<sup>2)</sup> PS Sistem Informasi, UNEJ, Jember



### PENDAHULUAN

*e-Tourism* adalah aplikasi rekomendasi wisata dan perencanaan untuk membantu para wisatawan mengorganisasi perjalanan wisata. Adopsi dari teknologi baru ini telah mengembangkan seluruh proses pada sektor pariwisata mulai dari layanan, pengelolaan, dan pemasaran [1].

Proses pengembangan *e-Tourism* di Lombok Kulon harus disesuaikan dengan kemampuan adopsi teknologi dari berbagai bidang. Pemilihan Software Development Life Cycle (SDLC) dalam proses pengembangannya akan berpengaruh pada hasil akhir yang diharapkan. Salah satu model SDLC yang dapat mengakomodasi kondisi tersebut adalah model *Prototype*.

Beberapa keuntungan dari penggunaan model *prototype* ini dapat membuat proses dari pengembangan sistem menjadi pengelolaan biaya lebih efektif. Pada jurnal ini akan dibahas tentang implementasi model *prototype* pada pengembangan *e-Tourism* Desa Wisata Lombok Kulon.

### METODE

*Prototype* merupakan salah satu model dari SDLC. Model ini merupakan pengembangan dari Waterfall yang gabungan dengan model *iterative*. Gambar 1 adalah gambaran dari alur model *prototype*. Pada Gambar 1, alur 1 (*analyze*) dan 2 (*quote dan approve*) merupakan langkah pertama dan kedua dari tahap pertama penelitian ini, yaitu identifikasi dan analisa data kebutuhan *e-Tourism*. Untuk mewujudkan hasil tersebut maka kegiatan utama akan dilaksanakan dalam tiga langkah, yakni: 1) identifikasi kendala yang dihadapi oleh pengelola Ekowisata Organik di Lombok Kulon dan kajian adopsi teknologi informasi yang sudah ada dan sudah dilakukan oleh pihak pengelola, 2) analisa data kebutuhan *e-Tourism* pengelola Ekowisata Organik di Lombok Kulon, dan 3) merumuskan *prototype* pengembangan *e-Tourism*.



Gambar 1. Alur *Prototype*

Alur 4 (*create*) dan 5 (*stage test*) merupakan langkah pertama dalam tahap kedua ini, yaitu implementasi *prototype* pengembangan *e-Tourism*. Sedangkan alur 6 (*release*) adalah verifikasi *prototype*. Hasil dari verifikasi ini kemudian berwujud sistem yang valid dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

*Stage test* dirinci dalam dua langkah: 1) implementasi *prototype* pengembangan *e-Tourism* Ekowisata Organik di Lombok Kulon, dan 2) verifikasi *prototype* pengembangan *e-Tourism* untuk menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dalam hal ini adalah pengelola obyek Ekowisata Organik di Lombok Kulon.

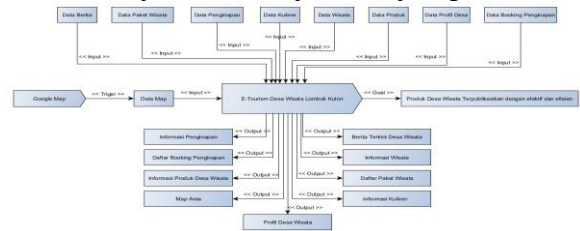
### HASIL

Penelitian tentang implementasi *prototype* pada *e-Tourism* Desa Wisata Lombok Kulon adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan model *prototype* pada proses pengembangan. Pada pengerjaannya, siklus pengembangan dibagi menjadi 6 (*enam*) tahap. Proses pengembangan *e-Tourism* ini membutuhkan 2 siklus model *prototype*. Masing-masing siklus tahapan yang dikerjakan adalah *Analyze*, *Quote* dan *Approved*, *Create*, *Stage Test*, dan *Release*.

Dari perubahan yang didapatkan pada kegiatan FGD kedua, peneliti telah memperbaiki dengan mengulang siklus dari model *prototype*.

Pada FGD ketiga, akhirnya user menyetujui aplikasi dari *e-Tourism* yang dikembangkan oleh peneliti. User memberikan persetujuan melalui *User Acceptance Test*. Sehingga Peneliti dapat mengakhiri siklus dari model *prototype* yang digunakan.

Hasil dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2.  
Contoh desain dan *prototype*

### KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah penerapan *prototype* model pada *e-Tourism* Desa Wisata Organik Lombok Kulon telah memudahkan proses pembangunan, merencanakan dan melakukan kontrol kualitas sejak dini. Penggambaran dalam bentuk mock up dapat memberikan gambaran awal pada user tentang *E-Tourism* yang akan dibangun. Sehingga *E-Tourism* dapat disesuaikan dengan user sejak awal pengerjaan, sebelum masuk dalam tahap desain dan penulisan kode. Keterlibatan user secara penuh dalam forum FGD telah membantu mewujudkan *e-Tourism*. Berdasarkan penerapannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan *prototype* dapat mempercepat dan memudahkan penyelesaian *E-Tourism* Desa Wisata Lombok Kulon.

### PUSTAKA

- [1] Baladin, S and Laizane, S. *E-Tourism : The Role of ICT in Tourism Industry. Proceeding of the 13th Conference of Fruct Association.*
- [2] Maheshwari, Ms Shikha and Jain, Dinesh Ch; *A comparative Analysis of Different Types of Models in SDLC; International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering; 2012; Vol2 ; No 2*
- [3] Sharma, Prateek and Singh, Dhananjaya; *Comparative Study of Various SDLC Model on Different Parameters; International Journal of Engineering Research; 2015; Vol 4; No 4; pp 188-191*
- [4] Naumann, Justus D and Jenkins, A Milton. *Prototyping: The New Paradigm for System Development. MIS Quarterly.; Vol 6; No 3.*
- [5] European Commission. *Caribbean Sustainable Tourism Policy Framework. Caribbean Regional Sustainable Tourism Development Programme. 2005. Caribbean Tourism Organization. Barbados..*
- [6] Bukhori, I. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis E- Tourism Kabupaten Pacitan. Skripsi.2010. UIN Malang.*
- [7] United Nations. *Information Economy Report. United Nations Conference on Trade and Development. 2005. New York and Geneva.*
- [8] United Nations. *e-Tourism Initiative. 2004. Seventh Session. UNTAD'S, Sao Paulo.*

Penelitian ini didanai oleh: Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, Tahun Anggaran 2016.