

---

## OPTIMALISASI PEMASARAN DESTINASI WISATA BUKIT ASLAN MELALUI PEMBUATAN PLATFORM BERBASIS WEB

Yuli Syafitri<sup>1)</sup>, Reni Astika<sup>2)</sup>, Didi Susianto<sup>3)</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, ITBA Dian Cipta Cendikia

<sup>3</sup>Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Institut Bakti Nusantara Lampung

Correspondence author: Y.Syafitri, ayulisyafitri@gmail.com, Bandar Lampung, Indonesia

### Abstract

Aslan Hill is a new natural tourist location in Bandar Lampung that presents hills with Instagrammable photo sports facilities. Aslan Hill has an attractive natural beauty that makes tourists amazed by the beauty of the hill. However, Aslan Hill does not have a website for marketing that presents information, facilities, and services so that tourist destinations can be recognized and crowded with visitors. This research aims to build a web application to introduce Bukit Aslan destinations using the Extreme Programming (XP) method. This research has stages of planning, coding, and testing. Creating a tourist destination application program using PHP, MYSQL, and Web Online. The system development tool used is Unified Modeling Language (UML), which consists of a use case, an activity diagram, and a class diagram. The results of the research conducted at Bukit Aslan are to produce a tourist destination and ticket booking application for Bukit Aslan that can be used for the process of entering tourist destinations needed by the Aslan hill tour manager.

**Keywords:** *marketing, tourist destinations, web application, aslan hill*

### Abstrak

Bukit Aslan merupakan lokasi wisata alam baru di Bandar Lampung yang menyajikan perbukitan dengan fasilitas *sport foto* yang *instagrammable*. Wisata bukit Aslan memiliki pesona alam yang menarik membuat wisatawan terpukau dengan keindahan bukit. Namun Bukit Aslan belum memiliki website yang menjadi media pemasaran yang menyajikan informasi, fasilitas dan layanan sehingga lokasi destinasi wisata dapat dikenal dan ramai pengunjung. Penelitian ini bertujuan menghasilkan platform berbasis web yang mampu memasarkan destinasi wisata Bukit Aslan dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP). Dalam penelitian ini mempunyai tahapan-tahapan yaitu *planning, coding, dan testing*. Pembuatan program aplikasi destinasi wisata menggunakan PHP, MYSQL, *Web Online*. Alat pengembangan sistem yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML). Hasil dari penelitian yang dilakukan di Bukit Aslan ini adalah menghasilkan aplikasi Destinasi Wisata dan Pemesanan Tiket masuk Bukit Aslan yang dapat digunakan untuk proses masuk ke destinasi wisata yang dibutuhkan oleh pengelola wisata bukit Aslan.

**Kata Kunci:** pemasaran, destinasi wisata, aplikasi web, bukit aslan

## A. PENDAHULUAN

Kawasan wisata merupakan salah satu tempat yang potensial untuk dikembangkan dan dikelola secara maksimal karena secara langsung berhubungan dengan publik atau masyarakat. Pengembangan kawasan wisata pada umumnya diikuti dengan berbagai usaha yang dilakukan, misalnya, merevitalisasi, membangun sarana prasarana dan mengelola fungsi tempat sebagai tujuan wisata sekaligus sarana rekreasi bagi keluarga (Sukmawati & Susianto, 2019).

Industri pariwisata mengalami pergeseran signifikan menuju platform digital karena wisatawan semakin bergantung pada internet untuk meneliti, merencanakan, dan memesan perjalanan mereka. Pariwisata yang merupakan suatu kegiatan yang memiliki banyak sekali fenomena yang muncul berkaitan dengan perjalanan kunjungan yang bertujuan mengisi waktu luang (Djou, 2013). Menanggapi tren ini, membangun aplikasi pemasaran destinasi berbasis web dapat menjadi alat yang ampuh untuk mempromosikan destinasi wisata dan menarik pengunjung karena pemasaran destinasi beralih ke aplikasi berbasis web sebagai alat utama untuk mempromosikan destinasi wisata dan berinteraksi dengan calon pengunjung (Islah et al., 2021).

Dengan memanfaatkan jangkauan dan interaktivitas web, pemasar dapat menciptakan pengalaman dinamis dan personal yang memenuhi beragam preferensi wisatawan modern dan dengan kekuatan web, pemasar destinasi dapat menciptakan pengalaman mendalam dan personal yang sesuai dengan wisatawan dan mendorong pertumbuhan pariwisata. Sehingga dengan dibangunnya platform untuk pemasaran destinasi wisata yang menawarkan peluang unik untuk menampilkan atraksi, aktivitas, dan fasilitas suatu destinasi dengan cara yang menarik secara visual dan interaktif (Zakiah et al., 2023).

Bukit Aslan merupakan suatu destinasi wisata alam yang menyajikan perbukitan dengan fasilitas *sport foto* yang *instagramnable* baru di Bandar Lampung. Lokasi wisata mudah dijangkau berada diatas bukit Way Gubak. Bukit Aslan menyajikan pesona alam dan teropong kota, spot *hiking*, *playland*, *camping*, hingga arsitektur situs seni. Dilengkapi pula fasilitas pendukung lain seperti tempat api unggun, *food court*, aula, toilet, musola, *grill* dan halaman parkir yang sangat luas. Bukit aslan buka setiap hari mulai pukul 14.00 WIB sampai 22.00 WIB untuk *weekday*, dan untuk *weekend* buka sampai 23.00 WIB. Tiket masuk wisata bukit aslan dikenakan biaya sebesar Rp. 35.000/ org.

Kegiatan pemasaran yang dilakukan oleh destinasi wisata Bukit Aslan hanya melalui media sosial dan poster-poster yang ditempel diberbagai tempat. Sedangkan kegiatan penjualan tiket juga masih konvensional atau datang langsung dengan mencatat pengunjung dengan kertas tiket yang ditulis jumlah dan kendaraan yang dibawa oleh pengunjung. Terlihat pada saat kondisi *weekend* atau hari libur banyak yang mengantri sangat panjang untuk bisa masuk ke lokasi wisata.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dibutuhkan langkah-langkah utama dan pertimbangan yang terlibat dalam pengembangan aplikasi semacam itu, mulai dari memahami preferensi pengguna hingga memanfaatkan analisis data untuk strategi pemasaran yang ditargetkan. Dengan memanfaatkan metode pengembangan *Extreme Programming (XP)* yang merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium. Serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan dengan *requirement* yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan *requirement* yang sangat cepat (Supriyatna, 2015).

Selain itu Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman yang familiar yaitu PHP dan Javascript serta juga CSS yang digunakan sebagai *user interface*. Adapun *Database Management System* yang digunakan adalah MySQL (Syafitri et al., 2022). Tujuan Penelitian ini menghasilkan platform berbasis web yang mampu memasarkan destinasi wisata Bukit Aslan yang ada di Bandar Lampung dengan menyajikan fitur-fitur yang lengkap dari informasi, fasilitas, pelaporan untuk pemilik dan pemesanan tiket kunjungan secara online sehingga efektif dan efisien.

## B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*Field Research*) dan teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara secara langsung ke lokasi penelitian dan studi pustaka (Sugiyono, 2021). Lokasi penelitian di Bukit Aslan. Metode observasi dengan mendatangi secara langsung dan melihat lokasi, fasilitas dan objek lainnya serta dokumen yang mendukung dalam pembangunan aplikasi yang akan dilakukan. Selanjutnya dilakukan proses wawancara untuk menegaskan atau memperkuat data yang dibutuhkan. Proses wawancara dilakukan langsung dibagian terkait yaitu pegawai dan pemilik destinasi termasuk dengan pengunjung yang ada pada saat pengumpulan data. Untuk memperkuat penelitian ini dilakukan juga studi pustaka untuk menambah sumber informasi dan fenomena yang saat ini terjadi sehingga sistem pemasaran atau platform yang akan dibangun sesuai dan relevan untuk diimplementasikan pada destinasi Bukit Aslan.

Sedangkan untuk metode pengembangan sistem digunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang memiliki tahapan-tahapan penelitian sebagai berikut:

*Planning, Design, Coding, Testing.*

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa platform berbasis web yang digunakan untuk memasarkan destinasi wisata Bukit Aslan dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Extreme programming* (XP). Adapun tahapan-tahapan pengembangan sistem menggunakan XP sebagai berikut :

### *Planning*

Pada tahapan ini dilakukan analisa untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dilapangan dengan analisa masalah dan analisa kebutuhan sistem.

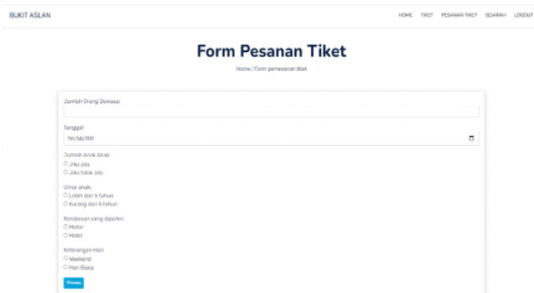
1. Analisa Masalah, berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan ditemukan beberapa permasalahan yang diantaranya belum adanya website resmi yang memberikan informasi dan layanan dibukit aslan, proses administrasi penjualan tiket yang masih harus antri lama dan panjang, laporan penjualan tiket tidak ada.
2. Analisa Kebutuhan Sistem, pada tahap analisa ini terdiri dari analisa kebutuhan fungsional yang mengidentifikasi kebutuhan data, proses pelayanan sistem dan siapa saja yang menggunakan sistem, sedangkan analisa analisa kebutuhan non fungsional menjabarkan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun platform.

### *Design*

Tahapan ini dilakukan untuk merancang platform dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), yaitu : Rancangan Usecase sebagai bentuk gambaran proses bisnis dari platform yang dibangun sebagai berikut :



Halaman selanjutnya ada menu pemesanan tiket yang dapat dipilih. Pembelian tiket dapat dilakukan di tempat ataupun melalui pemesanan langsung dari pengunjung, kalau pemesanan tiket secara langsung maka petugas akan mengentrikan datanya ke dalam menu pemesanan tiket, namun untuk pengunjung yang akan melakukan pemesanan tiket langsung sendiri dari jauh-jauh hari atau tidak perlu mengantri, juga dapat dilakukan di menu pemesanan tiket. Dan untuk masuk hanya menunjukkan bukti pesanan secara *online*. Dengan ketentuan dalam pengisian *Form* transaksi user wajib diisi dan *upload* bukti transfer jika ingin memesan tiket pada aplikasi. Dilihat dari gambar berikut:



Gambar 6. Pemesanan Tiket Kunjungan

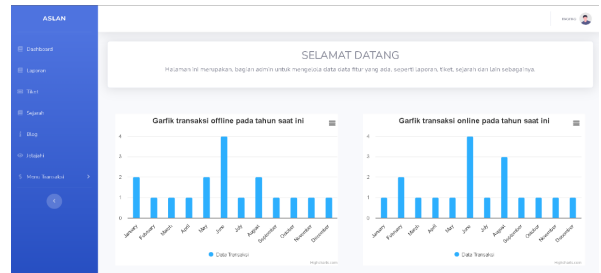
Adapun tampilan hasil dari pemesanan tiket yang dihasilkan berupa file Pdf, atau yang melakukan pembelian tiket secara online, berikut tampilan tiket:



Gambar 7. Tampilan Tiket

Tampilan halaman Admin, yang digunakan untuk mengelola data pada platform web destinasi wisata bukit aslan, memiliki fitur-fitur yang menyajikan informasi jelas dan cepat. Form dashboard admin merupakan halaman menu yang terdiri dari Laporan, Tiket, Sejarah, Blog, Jelajahi, Transaksi, Grafik transaksi

perbulan online dan *offline* Dapat dilihat pada gambar berikut ini:

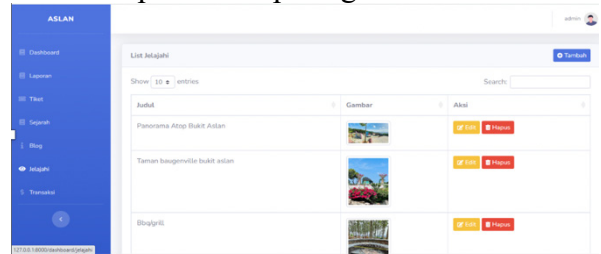


Gambar 8. Tampilan halaman Admin

Tampilan halaman List Tiket Form ini admin dapat merubah harga tiket terbaru di Bukit Aslan. Dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 9. Pemesanan Tiket Kunjungan

Laman ini admin bisa mengupload dan mengedit fasilitas yang tersedia di Bukit Aslan. Dapat dilihat pada gambar berikut:

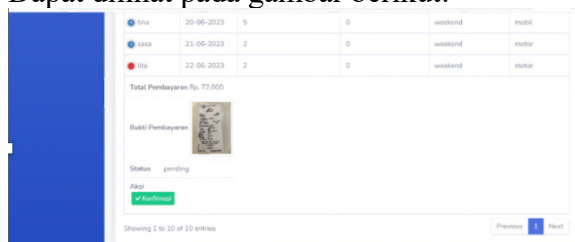


Gambar 10. Tampilan Kelola Fasilitas

Tampilan Form Pemesanan Tiket *Offline*, Form ini admin dapat mengisi form pemesanan tiket *offline*. Dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 11. Tampilan Pemesanan Tiket offline

Tampilan Transaksi *Online Form* ini admin mengkonfirmasi pemesanan tiket. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 12. Tampilan Verifikasi Pemesanan tiket

Tampil Laporan Bulanan Form ini admin dapat mencetak laporan pengunjung perhari dan perbulan. Dapat dilihat pada gambar berikut:

Customer	Tanggal	Jumlah Orang Dewasa	Jumlah Anak	Kendaraan	Total Pembayaran	Status
Didi	Didi	1	tidak ada	motor	Rp. 37.000	sukses dikonfirmasi
elva	elva	2	tidak ada	motor	Rp. 75.000	pending
Didi	Didi	1	tidak ada	motor	Rp. 30.000	pending
Jumlah:					Rp. 142.000	

Gambar 13. Tampilan Laporan Penjualan Tiket

## Testing

Untuk memastikan bahwa aplikasi sebelum diimplementasikan dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox* (Anardani & Putera, 2019). Metode ini menguji apakah perangkat lunak melakukan sesuai dengan spesifikasi fungsional yang ditetapkan program, Semua fitur diuji, pada Platform yang dibangun memiliki 3 kategori pengguna dengan 12 fitur menu, dan sudah dilakukan pengujian dengan hasil 100% walau masih ada beberapa kendala yang belum sesuai.

## D. PENUTUP

Berdasarkan dari penelitian proses perancangan dan membangun platform aplikasi destinasi wisata telah dilakukan dengan menghasilkan platform yang dibangun menggunakan bahasa

pemrograman PHP, Javascript dan CSS. Memiliki fitur Informasi destinasi Bukit Aslan berikut fasilitasnya, Pemesanan Tiket Online dan Offline, Pelaporan untuk pemilik ; Platform yang dihasilkan berbasis Website yang dapat diakses melalui internet sehingga menjangkau lebih luas untuk pemasaran destinasi wisata bukit aslan yang optimal

Aplikasi sudah dilakukan pengujian secara fungsional dengan menggunakan metode *blackbox* dengan hasil 100% sesuai dengan fungsinya. Namun platform ini masih memiliki kelemahan disisi keamanan dan rincian laporan, fitur pembayaran online masih dengan jalur offline atau transfer dengan upload bukti transfer. Sehingga memerlukan pengembangan kembali.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Anardani, S., & Putera, A. R. (2019). Analisis Pengujian Sistem Informasi Website E-Commerce Manies Group Menggunakan Metode Blackbox Functional Testing. *Prodising Seminar Nasional Hasil Penelitian*.
- Djou, J. A. G. (2013). Pengembangan 24 Destinasi Wisata Bahari Kabupaten Ende. *Kawistara : Jurnal Imiah Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 12–23. <https://doi.org/10.22146/kawistara.3958>
- Islah, M., Rosadi, A., & Haryanti, T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Nomer Antrian Berbasis Web (Studi Kasus: Kecamatan Sukolilo). *Computing Insight : Journal of Computer Science*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.30651/ci:jcs.v3i1.9134>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan Ketiga*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmawati, & Susianto, D. (2019). Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata di Lampung Berbasis Web Mobile. *Onesismik : Jurnal Onlie*

*Mahasiswa Sistem Informasi Dan Akuntansi*, 2(2), 60–71.

Supriyatna, A. (2015). Analisis Dan Evaluasi Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Menggunakan Pieces Framework. *Pilar Nusa Mandiri*, XI(1), 43–52.

Syafitri, Y., Astika, R., & Rahayu, L. S. E. E. (2022). Pengembangan Aplikasi Pelelangan Menggunakan Framework Codeigniter Berbasis Web. *JIK : Jurnal Infiormasi Dan Komputer*, 10(2), 1–7. <https://doi.org/10.35959/jik.v10i2.381>

Zakiah, S., Alhadihaq, M. Y., & Hermana, D. (2023). Memberdayakan Wisatawan: Memanfaatkan Kekuatan Pemasaran Digital untuk Pembangunan Pedesaan Pariwisata yang Berkelanjutan. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(5), 3271–3287. <https://doi.org/10.35931/aq.v17i5.2637>