

PELATIHAN DAN SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI WISATAKU SEBAGAI APLIKASI PENYEDIA INFORMASI DESTINASI WISATA BLITAR

Harliana¹⁾, Muhamat Maariful Huda²⁾, Tito Prabowo³⁾, Mutia Agustina Moelyono⁴⁾, Irwan Lestari⁵⁾

¹Fakultas Ilmu Eksakta, Univeritas Nahdlatul Ulama Blitar
email: harliana@unublitar.ac.id

²Fakultas Ilmu Eksakta, Univeritas Nahdlatul Ulama Blitar
email: huda.maariful@unublitar.ac.id

³Fakultas Ilmu Eksakta, Univeritas Nahdlatul Ulama Blitar
email: prabowo.tito@unublitar.ac.id

⁴Fakultas Ilmu Eksakta, Univeritas Nahdlatul Ulama Blitar
email: agustinamutia7@gmail.com

⁵Fakultas Ilmu Eksakta, Univeritas Nahdlatul Ulama Blitar
email: irwanlst9@gmail.com

Abstrak

Aplikasi WisataKu merupakan salah satu aplikasi yang telah dimiliki oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Blitar yang digunakan untuk menampung segala informasi mengenai destinasi wisata yang berada di Kabupaten Blitar. Namun sayangnya aplikasi ini belum dimanfaatkan secara optimal baik dari sisi penggunaan ataupun penyebarannya. Berdasarkan hal tersebut maka pada kegiatan ini tim akan melakukan pelatihan dan sosialisasi terhadap penggunaan Aplikasi WisataKu kepada admin maupun ke masyarakat luas sebagai enduser. Strategi yang tim gunakan adalah mempelajari alur dari Aplikasi WisataKu yang selanjutnya akan dibuat suatu buku panduan penggunaan Aplikasi. Selain itu akan dilakukan pula pelatihan secara langsung mengenai kegiatan CRUED dari Aplikasi kepada admin pemegang aplikasi. Usability terhadap Aplikasi WisataKu juga dilakukan guna mengetahui respon user terhadap kinerja dari aplikasi yang akan digunakan. Menurut perhitungan skala likert diketahui bahwa Aplikasi WisataKu dapat diterima dengan baik oleh enduser dalam memberikan informasi mengenai destinasi wisata Kabupaten Blitar.

Kata Kunci: Pelatihan, Sosialisasi, Aplikasi WisataKu, Destinasi Wisata, Kabupaten Blitar

Abstract

The WisataKu application is one of the applications owned by the Blitar Regency Tourism Office which is used to accommodate all information about tourist destinations in Blitar Regency. But unfortunately this application has not been used optimally both in terms of use and deployment. Based on this, in this activity the team will conduct training and socialization on the use of the WisataKu Application to the admin and the wider community as end users. The strategy that the team uses is to study the flow of the WisataKu application, which will then be made into a guidebook for using the application. In addition, training will also be carried out directly regarding CRUED activities from the Application to the admin of the application holder. Usability of the WisataKu Application is also carried out to determine the user's response to the performance of the application to be used. According to Likert scale calculations, it is known that the WisataKu application can be well received by end users in providing information about tourist destinations in Blitar Regency.

Keywords: Training, Socialization, WisataKu Application, Tourism Destination, Blitar Regency

1. PENDAHULUAN

Dinas Pariwisata Kebudayaan Pemuda dan Olahraga atau yang biasa disingkat

dengan DISPARBUDPORA merupakan salah satu instansi pemerintah yang memiliki tugas dan fungsi untuk membina serta

mengembangkan Bidang Pemasaran Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, baik di lingkup Provinsi maupun di Kabupaten/Kota sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah daerah dan sesuai dengan undang-undang yang berlaku, selain itu Dinas ini juga memiliki tugas melakukan kegiatan pelatihan kepemimpinan dan kewirausahaan, meningkatkan prestasi dibidang olahraga, melestarikan kebudayaan, serta melakukan kegiatan promosi pariwisata untuk memperkenalkan budaya dan objek wisata dilingkungannya (Lubis and Wulandari, 2018). Kabupaten Blitar adalah Kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Timur yang memiliki luas sekitar 1.588,79 km² dengan 22 kecamatan dan 248 Desa (Blitarkab.go.id, 2021). Saat ini Kabupaten Blitar telah memiliki 71 tujuan destinasi wisata yang terbagi menjadi kategori wisata sejarah, wisata budaya, wisata alam, wisata kuliner dan berbagai wisata buatan lainnya yang instagramable (Disparbudpora, 2020). Namun sayangnya penyebaran informasi mengenai destinasi wisata Kabupaten Blitar masih mengacu pada website resmi DISPARBUDPORA yang terdapat pada link: <https://disparbudpora.blitarkab.go.id/>, dimana informasi mengenai destinasi wisata yang disajikan masih sebatas laporan berbentuk gambar. Sedangkan untuk lokasi dari destinasi wisata tersebut rata-rata dari pengunjung masih mengandalkan google map sebagai penunjuk jalan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka telah dibuatlah suatu Aplikasi WisataKu yang dapat menampung segala informasi mengenai destinasi wisata yang terdapat di Kabupaten Blitar. Aplikasi ini telah selesai dikembangkan sejak bulan Agustus 2022 namun sayangnya hingga saat ini aplikasi tersebut belum dapat digunakan secara maksimal. Belum adanya sumber daya manusia yang mumpuni untuk mengelola dan mengenkannya kepada masyarakat menjadi salah satu faktor pendukung aplikasi ini belum berjalan secara optimal. Aplikasi WisataKu merupakan aplikasi mobile yang dapat menampilkan informasi mengenai pencarian destinasi wisata terdekat dari lokasi

kita, destinasi wisata favorite, serta rute dari destinasi wisata tersebut. Selain itu Aplikasi WisataKu juga sudah bersifat informatif dimana informasi mengenai alamat, sejarah wisata, jam operasional, harga tiket masuk, dan peta/ rute ke destinasi wisata tersebut telah tersedia. Melihat permasalahan tersebut, maka pada kegiatan ini tim akan melakukan pelatihan dan sosialisasi terhadap penggunaan aplikasi WisataKu terhadap pegawai DISPARBUDPORA Kabupaten Blitar sebagai administrator dan masyarakat luas sebagai pengguna akhir.

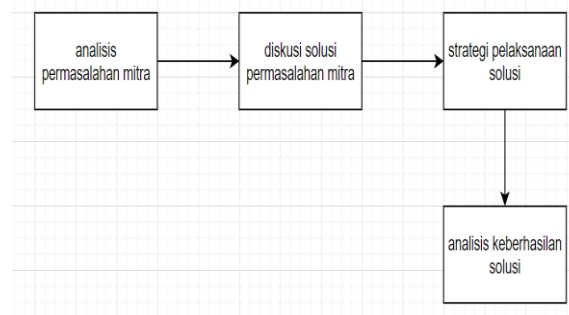
Berbagai pengenalan destinasi wisata juga pernah dilakukan oleh (Irawan and Rosyani, 2022) untuk mengenalkan daerah wisata yang terdapat di Cianjur melalui aplikasi android, pengenalan obyek wisata pada tanah lot melalui virtual reality oleh (Bgs *et al.*, 2019) serta pengenalan destinasi wisata pada daerah Tegallalang Bali dengan melalui aplikasi GuideAR (Kusuma, Putra and Nirmala, 2021). Selain itu pelatihan akan penggunaan aplikasi GMB (*Google My Business*) untuk meningkatkan promosi kampung wisata Sanjai Bukit tinggi pernah dilakukan oleh (Puspita, Novarisa and Elian, 2020) guna menarik wisatawan baik lokal maupun manca negara. Selain menggunakan aplikasi penggunaan social media Instagram juga pernah digunakan oleh (Batubara *et al.*, 2021) dalam mempromosikan ekowisata yang berada di Tanah Gayo Aceh Tengah, pembuatan video profile dalam mempromosikan wisata taman dana raja yang berada di Cilacap (Kusumah Mardani and Khusni Albar, 2022), serta pembuatan website (Ayuningtyas, Yuliani Indrianingsih and Uyuunul Mauidzoh, 2020)

Berdasarkan penjabaran di atas, maka permasalahan mitra yang dapat tim simpulkan adalah belum optimalnya penggunaan Aplikasi WisataKu sebagai penyedia informasi destinasi wisata yang ada di Kabupaten Blitar. Selanjutnya permasalahan tersebut akan tim berikan solusi berupa adanya sosialisai dan pelatihan terhadap penggunaan Aplikasi WisataKu bagi para pengguna baik dari sisi pegawai

DISPARBUDPORA Kabupaten Blitar ataupun masyarakat luas sebagai *enduser*.

2. METODE

Kegiatan pengabdian dimulai dengan melakukan analisis terhadap permasalahan mitra, adapun permasalahan yang didapatkan itu tidak optimalnya penggunaan Aplikasi WisataKu sebagai penyedia informasi destinasi wisata. Setelah didapatkan permasalahan, selanjutnya tim akan mencari solusi terhadap permasalahan tersebut berupa perlu diadakannya sosialisasi dan pelatihan penggunaan Aplikasi WisataKu terhadap berbagai level pengguna. Selanjutnya solusi ini akan tim implementasikan dalam jangka waktu 2 bulan, dimana 2 minggu pertama tim akan mempelajari alur dari Aplikasi WisataKu, yang selanjutnya tim akan buat modul penggunaan Aplikasi. Pelaksanaan pelatihan penggunaan Aplikasi WisataKu bagi administrator akan dilakukan pada akhir minggu ke-3, sedangkan sosialisasi terhadap adanya Aplikasi WisataKu kepada masyarakat luas sebagai *enduser* akan dilakukan pada minggu pertama bulan ke-2. Sebagai umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilakukan maka tim akan melakukan analisis terhadap pengetahuan pengguna sebelum adanya sosialisasi penggunaan Aplikasi WisataKu dan setelah adanya kegiatan sosialisasi. Analisis tersebut digunakan sebagai indikator keberhasilan dan ketidakberhasilan kegiatan yang telah dilakukan. Adapun tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini terdapat pada Gambar 1.

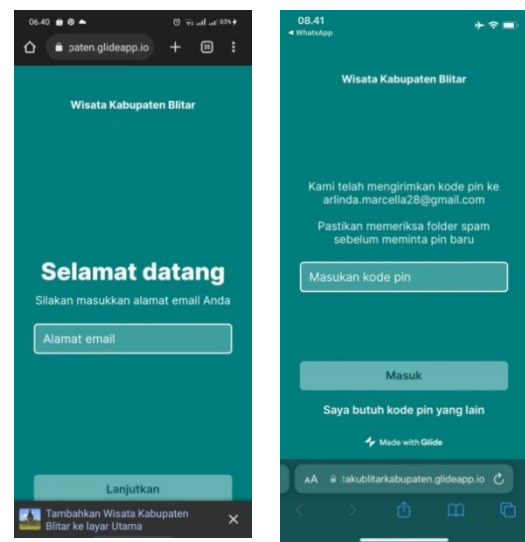


Gambar 1. Langkah Kegiatan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Gambar 1, maka akan dilakukan analisis pada Aplikasi WisataKu. Hasil analisis tim menyimpulkan bahwa aplikasi ini dibuat sebagai salah satu upaya mempermudah akses masyarakat dalam mengetahui informasi tentang destinasi Wisata Kabupaten Blitar. Aplikasi WisataKu berisi informasi mengenai Destinasi Wisata khususnya Tempat wisata yang tersebar di Kabupaten Blitar. Aplikasi WisataKu berbasis Mobile yang juga memudahkan pengguna dalam mengakses informasi Destinasi Wisata Kabupaten Blitar kapanpun dan dimanapun selama pengguna memiliki akses internet.

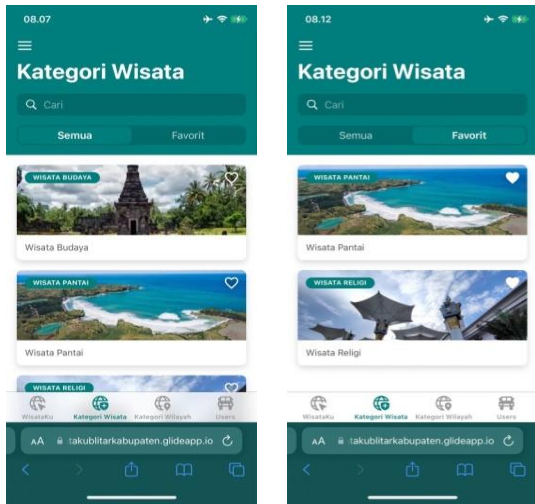
Dengan mengakses link *Glide Mobile* pengguna akan disuguhkan dengan tampilan yang mengharuskan masuk ke aplikasi melalui *email* dan PIN atau melalui akun Google. Sehingga implementasi GUI (Graphic Unit Interface) terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi

Setelah berhasil login, maka user dapat mengakses beberapa kategori menu seperti wisata religi, wisata pantai, wisata budaya dan lain-lain, disini memudahkan pengguna memilih tempat wisata manapun yang ingin

dikunjungi. Selain itu aplikasi ini juga dilengkapi dengan review pengguna terhadap destinasi wisata yang telah dikunjungi dan dapat memilihnya sebagai destinasi wisata yang disukai. Gambar 3 merupakan tampilan dari kategori wisata favorite pengguna.



Gambar 3. Menu KategoriWisataFavorit

Selanjutnya tahapan dalam penggunaan program akan tim susun ke dalam suatu modul atau buku panduan. Dari mulai tatacara login sampai dengan menginputkan data pariwisata baru. Untuk kegiatan sosialisasi tatacara penggunaan Aplikasi, tim akan fokus terhadap tenaga administrasi terlebih dahulu. Hal ini disebabkan karena adminlah yang akan melakukan pengolahan data CRUD (*create, Update, dan Delete*) terhadap fasilitas dan informasi yang ada di aplikasi. Tenaga admin yang akan dijadikan penanggungjawab aplikasi ini adalah bidang pengembangan destinasi dan usaha pariwisata, sub seksi pengembangan daya tarik wisata. Secara umum apabila tim amati, maka tenaga admin tidak memiliki kendala dalam melakukan pengolahan data, sehingga dapat dikatakan Aplikasi WisataKu sudah bersifat *user friendly* yang mampu digunakan secara mudah oleh pengguna. Gambar 4 merupakan pelatihan terhadap tenaga administrasi yang akan mengelola Aplikasi WisataKu.



Gambar 4. SosialisasiTenaga Administrasi

Sedangkan Gambar 5 merupakan sosialisasi terhadap keseluruhan pegawai DISPARBUDPORA Kabupaten Blitar sebagai bentuk pengenalan bahwa telah adanya Aplikasi WisataKu yang dapat menampung semua data mengenai destinasi wisata Kabupaten Blitar.



Gambar 5.
SosialisasiTerhadapPegawaiDISPARBUDPO
RAKabupatenBlitar

Setelah sosialisasi mengenai penggunaan di lingkungan internal Dinas telah selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan sosialisasi terhadap masyarakat luas.

Selanjutnya untuk mengetahui usability user terhadap Aplikasi WisataKu tim akan menggunakan skala likert. Skala yang digunakan adalah 1 untuk pernyataan sangat setuju, 2 untuk pernyataan setuju, 3 untuk pernyataan cukup, 4 untuk pernyataan kurang setuju dan 5 untuk pernyataan tidak setuju. Selanjutnya user akan melakukan tahapan pengujian seperti yang telah terangkum pada table 1.

Tabel 1. Tahapan Pengujian Aplikasi WisataKu

Tahapke-	Kegiatan
1	Buka link https://wisatakublitar.kab.go.id/
2	Masukkan alamat email untuk login, kemudian klik tombol continue
3	Cek email yang didaftarkan pada poin 2
4	Masukkan no pin utk login
5	Mencoba login sebagai <i>enduser</i>

Selanjutnya user akan diberikan 8 komponen pertanyaan untuk mengukur *usability* dari Aplikasi WisataKu yang terdiri dari *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*. Adapun hasil dari pengujian tersebut terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengujian Likert

No	Pertanyaan	Nilai likert
1	Apakah Aplikasi WisataKu memiliki tampilan yang menarik?	4,20
2	Apakah Aplikasi WisataKu memiliki kemudahan untuk dioperasikan?	4,10
3	Apakah kombinasi warna Aplikasi WisataKu sudah sesuai?	4,05
4	Apakah tampilan menu Aplikasi WisataKu mudah dioperasikan?	3,87
5	Apakah informasi pada Aplikasi WisataKu mudah dipahami?	4,20
6	Apakah symbol pada Aplikasi WisataKu mudah untuk dipahami?	3,70
7	Apakah akses terhadap informasi yang ditampilkan mudah untuk dipahami?	4,20

8	Apakah menu dan tampilan mudah diingat?	4,10
---	---	------

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa rata-rata nilai likert terhadap pertanyaan yang diberikan memiliki nilai 4 yang masuk dalam kategori setuju. Hal ini berarti bahwa Aplikasi WisataKu memiliki tingkat *usability* yang dapat diterima dengan baik oleh *enduser*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan maka diketahui bahwa pengenalan destinasi wisata Kabupaten Blitar telah terdata semua pada Aplikasi WisataKu. Setelah dilakukan pelatihan dan pengelolaan Aplikasi WisataKu kepada administrator serta sosialisasi terhadap manfaat Aplikasi WisataKu kepada *enduser* maka diketahui aplikasi ini layak dan dapat diterima dengan baik oleh *enduser*.

5. REFERENSI

- Ayuningtyas, A., Yuliani Indrianingsih and Uyuunul Mauidzoh (2020) 'Pengenalan, Optimalisasi Optimalisasi Pengenalan Produk Unggulan Desa Melalui Pelatihan Website Promosi Kecamatan Patuk Gunungkidul', *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), pp. 490–495. Available at: <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i3.378>.
- Batubara, M.H. *et al.* (2021) 'Pelatihan Media Sosial Instagram Untuk Sarana Promosi Ekowisata', *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 1(1), pp. 1–8. Available at: <https://doi.org/10.37249/jpma.v1i1.253>.
- Bgs, I.G. *et al.* (2019) 'Rancang Bangun Media Interaktif Pengenalan Objek Wisata Tanah Lot Menggunakan Virtual Reality Berbasis Android', *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, pp. 85–94. Available at: <https://doi.org/10.35889/jutisi.v8i3.380>.
- Blitarkab.go.id (2021) 'Kondisi Umum

- Wilayah Kabupaten Blitar', *Blitarkab.Go.Id*, pp. 2021–2023. Available at: <https://www.blitarkab.go.id/kondisi-umum-wilayah-kabupaten-blitar/>.
- Disparbudpora (2020) '10 Destinasi Wisata Terfavorit Kabupaten Blitar (New Normal)'. Disparbudpora. Available at: <https://disparbudpora.blitarkab.go.id/10-destinasi-wisata-terfavorit-kabupaten-blitar-new-normal/>.
- Irawan, B. and Rosyani, P. (2022) 'Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android', *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 2(8), pp. 521–526. Available at: <https://doi.org/10.47065/tin.v2i8.1187>.
- Kusuma, I.W.W.N., Putra, I.G.J.E. and Nirmala, B.P.W. (2021) 'GuideAR: Aplikasi Berbasis Augmented Reality dan Global Positioning System untuk Pengenalan Daya Tarik Wisata', *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), p. 78. Available at: <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31988>.
- Kusumah Mardani, M. and Khusni Albar, M. (2022) 'Pelatihan Pembuatan Video Profil Dalam Promosi Wisata Taman Dana Raja di Desa Sepatnunggal', *Jurnal Abdimas PHB*, 5(2), pp. 222–226. Available at: <https://doi.org/10.30591/japhb.v5i2.2972>.
- Lubis, A.S. and Wulandari, S. (2018) 'Pengaruh Employee Engagement Dan Kepemimpinan Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda Dan Olah Raga Kabupaten Serdang Bedagai', *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 7(1), pp. 82–89. Available at: <https://doi.org/10.33059/jmk.v7i1.749>.
- Puspita, Y., Novarisa, G. and Elian, N. (2020) 'Peningkatan Promosi Dan Pengelola Objek Wisata Melalui Pelatihan GMB (Google My Business) Di Kampung Wisata Sanjai Bukittinggi', *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*, 3(3), pp. 239–249. Available at: <https://doi.org/10.25077/jhi.v3i3.430>.