

**PEMANFAATAN *CROWDSOURCING* SEBAGAI METODE
KURASI MATERI PROMOSI DAN MEMBANGUN CITRA
KEPARIWISATAAN PEKANBARU MELALUI
RANCANGAN WEBSITE SMARTTOURISM
PEKANBARU**



Disusun Oleh:

N a m a : Muhammad Aliffahnan Susilo Hadi

NIM : 18523204

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2022

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PEMANFAATAN CROWDSOURCING SEBAGAI METODE
KURASI MATERI PROMOSI DAN MEMBANGUN CITRA
KEPARIWISATAAN PEKANBARU MELALUI
RANCANGAN WEBSITE SMARTTOURISM
PEKANBARU**



Yogyakarta, 15 Desember 2022

Pembimbing,

(Ari Sujarwo, S.Kom, M.I.T (Hons).)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PEMANFAATAN CROWDSOURCING SEBAGAI METODE
KURASI MATERI PROMOSI DAN MEMBANGUN CITRA
KEPARIWISATAAN PEKANBARU MELALUI
RANCANGAN WEBSITE SMARTTOURISM
PEKANBARU**

TUGAS AKHIR JALUR MAGANG

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 9 Januari 2023

Tim Penguji

Ari Sujarwo, S.Kom., MIT. (Hons).

Anggota 1

Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.

Anggota 2

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Aliffahnan Susilo Hadi
NIM : 18523204

Tugas akhir dengan judul:

**PEMANFAATAN CROWDSOURCING SEBAGAI METODE
KURASI MATERI PROMOSI DAN MEMBANGUN CITRA
KEPARIWISATAAN PEKANBARU MELALUI
RANCANGAN WEBSITE SMARTTOURISM
PEKANBARU**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Januari 2023



(Muhammad Aliffahnan Susilo Hadi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas izin-Nya tulisan ini dan segala upaya dapat terselesaikan. Maka tiada layak persembahan ini dihaturkan kecuali pada-Nya terdahulu. dan selanjutnya kepada Papa saya yang dengan izin-Nya telah sempat mengantarkan saya ke gerbang perkuliahan sebelum kembali pada-Nya. Kepada Mama saya yang dengan izin-Nya pula masih dapat melihat saya melanjutkan kehidupan di dunia ini. Selanjutnya kepada keluarga lainnya yang masih dapat memberikan dukungan selama masa upaya penyelesaian tulisan ini.

Kemudian saya persembahkan pula tulisan ini bagi sejawat, karib, rekan, mentor, guru, dan lain sebagainya baik di dalam maupun luar organisasi kampus yang sedikit banyak telah terkait dalam penyelesaian tulisan ini. Yang dengan segala pengaruhnya telah membangun pola berpikir saya hari ini sehingga dapat membuahkan pemikiran saya salah satunya dalam wujud tulisan ini. Kiranya Allah mengetahui dan membalas baik semua amalan kita.

HALAMAN MOTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

(QS. Al Mujaddalah Ayat 11)

“When one door closes another door opens; but we often look so long and so regretfully upon the closed door that we do not see the one which has opened for us.”

(Alexander Graham Bell, The Winona Times)

“A leader. . .is like a shepherd. He stays behind the flock, letting the most nimble go out ahead, whereupon the others follow, not realizing that all along they are

being directed from behind.”

(Nelson Mandela, Long Walk to Freedom)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Maha Kuasa lagi Maha Digdaya. Yang Maha Menguasai Ilmu lagi Maha Guru yang mengetahui yang diketahui lagi tersembunyi dari makhluk-Nya. Yang Maha Menguji lagi memungkinkan solusi bagi mereka yang berpikir. Shalawat dan salam saya haturkan junjungan alam nabi besar Muhammad SAW, Sang Panutan makhluk-Nya yang telah membuka gerbang bagi manusia dari alam kegelapan dan jahiliyah menuju alam yang terang benderang dan dipenuhi oleh ilmu pengetahuan. Laporan ini ditulis sebagai pemenuhan persyaratan kelulusan mahasiswa penjaluran akhir magang. Dalam penulisan laporan ini terdapat beberapa kesulitan baik secara psikologis maupun secara praktikal yang muncul silih berganti selama upaya penyelesaiannya. Oleh karenanya saya juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terkait secara langsung ataupun tidak pada proses penulisan laporan ini antaranya:

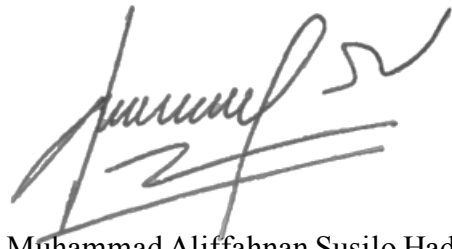
1. Mama yang selalu mendukung selama masa pendidikan serta Papa yang memungkinkan perkuliahan ini dapat diselesaikan sekalipun tanpa menyaksikannya
2. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
3. Bapak Firmansyah Eka Putra, ST., MT. selaku Kepala Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kota Pekanbaru
4. Bapak Ari Sujarwo, S.Kom., MIT. (Hons) selaku Dosen Pembimbing tugas akhir
5. Bapak Deni Hidayat, ST., MM. selaku Kepala Bidang Persandian Aplikasi dan Tata Kelola Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik
6. Rekan sejawat selama kegiatan perkuliahan
7. Bapak-ibu Konsultan Pengembangan Aplikasi dan Pegawai Bidang Persandian Aplikasi dan Tata Kelola Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik
8. Bapak-ibu Dosen serta Tenaga Pendukung Kependidikan di lingkungan Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
9. Bapak-ibu Pegawai Negeri Sipil dan Tenaga pendukung di lingkungan Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kota Pekanbaru

Besar harapan saya produk tulisan saya ini dapat menjadi bantuan dalam kegiatan kependidikan serta pengembangan dan pengimplementasian ilmu pengetahuan di masa mendatang.

Demikian kata pengantar ini saya sampaikan. Atas perhatian dan dukungannya saya ucapkan terima kasih.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Yogyakarta, 15 Desember 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhammad Aliffahnan Susilo Hadi', written in a cursive style.

(Muhammad Aliffahnan Susilo Hadi)

SARI

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang cukup krusial bagi negara Indonesia. Sektor ini bersumbangsih cukup besar bagi perekonomian negara. Hal tersebut menyebabkan Pemerintah menaruh perhatian pada sektor ini. Beberapa diantaranya dengan mengembangkan destinasi wisata baru dan membangun infrastruktur pendukung seperti kanal promosi dan informasi. Pekanbaru sebagai bagian integral dari negara juga berniat menaruh perhatian pada sektor ini. Salah satunya adalah melalui rencana pengembangan Pekanbaru menjadi sebuah destinasi wisata berbasis perkotaan. Pekanbaru juga perlu membangun citra dan mempromosikan dirinya sebagai sebuah destinasi wisata. Bersamaan dengan perintah Kemenparekraf terkait pengembangan *Tourism Information System* Pekanbaru berupaya mengembangkan sistem tersebut sesuai dengan tujuannya. Pada pelaksanaannya terdapat hambatan dimana Pekanbaru masih kekurangan bahan modal promosi. Oleh karenanya diimplementasikan *Crowdsourcing* didalam sistem dimana Pemerintah dapat menggunakan video yang dinilai layak yang diproduksi oleh sarana pariwisata di Pekanbaru sebagai materi promosi daerah. Selain itu pengembangan sistem diharapkan menjadi media bagi pemerintah Pekanbaru mempublikasikan keberadaan objek wisata di dalam teritorinya yang juga dapat menjadi model deklarasi dan publikasi Pekanbaru sebagai sebuah destinasi wisata. Sistem diharapkan dapat menjadi referensi informasi kepariwisataan Pekanbaru dan meningkatkan kepercayaan publik pada kepariwisataan pekanbaru yang dapat berimplikasi pada peningkatan jumlah wisatawan.

Kata kunci: pariwisata, sistem informasi, promosi, media, pemerintah, *crowdsourcing*.

GLOSARIUM

Ekonomi Pariwisata	Merupakan kegiatan perekonomian yang didasarkan pada/atau beririsan dengan sektor pariwisata pada pelaksanaannya
Sarana Pariwisata	Merupakan objek wisata dan amenitas lainnya yang memiliki Pengelola pada operasionalnya.
Kurasi	Kegiatan mengumpulkan dan mengelola informasi yang terkumpul pada suatu wadah.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Ruang Lingkup	4
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	5
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Website	8
2.2 Sistem Informasi	8
2.3 Promosi	9
2.4 Pariwisata	9
2.5 Destinasi Wisata	10
2.6 Crowdsourcing	10
2.7 Tinjauan Pustaka	12
2.7.1 Website Sebagai Media Promosi Pariwisata	12
2.7.2 <i>Framework Crowdsourcing</i>	12
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	15
3.1 Manajemen Proyek	15
3.1.1 Pendefinisian Proyek	15
3.1.2 Ruang Lingkup Proyek	15
3.1.3 Sumber Daya Dalam Proyek	15
3.1.4 Komunikasi Dalam Proyek	17
3.1.5 Pemangku Kepentingan Pada Proyek	18
3.1.6 Penutupan Proyek	20
3.2 Perancangan dan Realisasi Proyek	20
3.2.1 Fungsi Produk	20
3.2.2 Karakteristik pengguna	20
3.2.3 Rancangan dan Realisasi	21
BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG	41
4.1 Relevansi Akademik	41
4.1.1 Implementasi <i>Crowdsourcing</i> Dalam Website	41
4.1.2 Menarik Publik Pada Website Promosi	51
4.2 Pembelajaran Magang	53
4.2.1 Kolaborasi dan Kerjasama	53
4.2.2 Komunikasi	53
4.2.3 Pengembangan Diri	54
BAB V PENUTUP	55

5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	55
	DAFTAR PUSTAKA	57
	LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sebuah Tipologi <i>Crowdsourcing</i> Berdasarkan Masalah Yang Dihadapi	11
Tabel 3.1 Pemangku kepentingan Pada Proyek.....	19
Tabel 3.2 Karakteristik Pengguna.....	20
Tabel 4.1 Jenis Pelaku Usaha Berdasarkan Keterkaitan Dengan Kegiatan Pariwisata	41
Tabel 4.2 Korespondensi Nilai Kebutuhan Kepentingan dan Indikator <i>The Task</i>	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Lokasi Kantor Diskominfotiksan	2
Gambar 3.1 Skema Komunikasi Dalam Proyek	18
Gambar 3.2 <i>Usecase Diagram</i> Smarttourism Pekanbaru	21
Gambar 3.3 Diagram Aktivitas <i>Usecase</i> Melihat Sarana Pariwisata Berdasarkan Kategori	23
Gambar 3.4 Hasil Keluaran Fitur Melihat Berdasarkan Kategori	24
Gambar 3.5 Fitur Melihat Berdasarkan Kategori Pada <i>Landing Page</i>	24
Gambar 3.6 Hasil Keluaran Fitur Melihat Berdasarkan Kategori	25
Gambar 3.7 Diagram Aktivitas Mencari Sarana Pariwisata	26
Gambar 3.8 Pop up <i>Search Bar</i>	26
Gambar 3.9 Hasil Pencarian.....	27
Gambar 3.10 Diagram Aktivitas <i>Usecase</i> Memberikan <i>Rating</i> , Kritik, dan Saran	28
Gambar 3.11 Gambar Kolom Kritik, Saran, dan <i>Rating</i>	28
Gambar 3.12 Diagram Aktivitas <i>Usecase</i> Mengelola Informasi Sarana Pariwisata.....	29
Gambar 3.13 Halaman Pengelolaan Informasi Sarana Pariwisata (dilihat dari akun Super Administrator).....	30
Gambar 3.14 Diagram <i>Usecase</i> Melihat <i>Rating</i> , Kritik, dan Saran.....	31
Gambar 3.15 Diagram Aktivitas <i>Usecase</i> Membuat Akun Operator	32
Gambar 3.16 Diagram Aktivitas <i>Usecase</i> Menambahkan Sarana Pariwisata dan Menentukan Kategori Sarana Pariwisata.....	33
Gambar 3.17 Diagram Aktivitas <i>Usecase</i> Menentukan <i>Highlight</i> Destinasi.....	34
Gambar 3.18 Halaman Penentuan Objek Wisata Unggulan.....	34
Gambar 3.19 Diagram Aktivitas <i>Usecase</i> Menentukan <i>Highlight</i> Video Promosi	35
Gambar 3.20 Halaman Pengelolaan <i>Highlight</i> Video Pilihan	36
Gambar 3.21 Diagram Aktivitas <i>Usecase</i> Menentukan Data Gambar Promosi.....	37
Gambar 3.22 Halaman Pengelolaan <i>Calendar of Event</i>	37
Gambar 3.23 Diagram Aktivitas <i>Usecase</i> Menyunting <i>Calendar of Event</i>	38
Gambar 3.24 Diagram Aktivitas Membuat Akun Administrator	39
Gambar 3.25 Halaman Pengelolaan Akun Operator.....	40
Gambar 4.1 <i>Usecase Diagram</i> Berdasarkan Sudut Pandang Crowdsourcing	46
Gambar 4.2 Halaman Publik Sarana Pariwisata	47
Gambar 4.3 Halaman Pengelolaan Sunting Informasi Sarana Pariwisata	48
Gambar 4.4 <i>Landing Page</i>	49

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

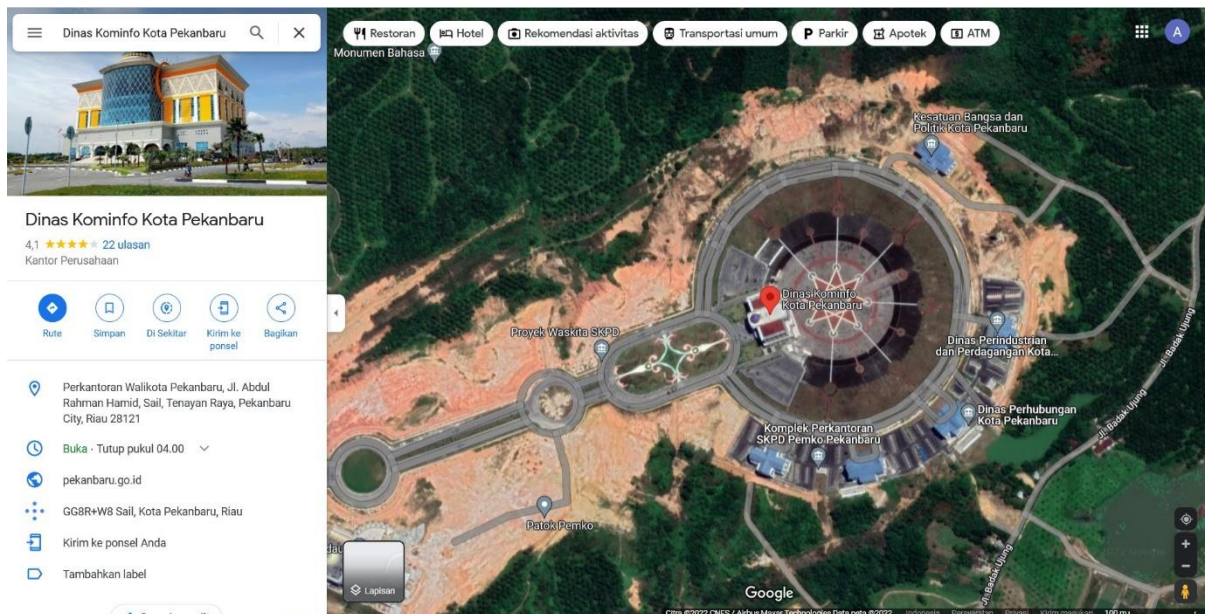
Sektor Pariwisata (dan Ekonomi Kreatif) telah menjadi salah satu variabel penting dalam parameter penggerak perekonomian Indonesia. Sektor ini selain menyumbang devisa bagi negara, juga membuka lapangan pekerjaan yang telah menyerap tenaga kerja secara besar-besaran (Hidayah, et al., 2020). Berdasarkan data tahun 2020 sektor ini bersumbangsih sebesar 7,32% bagi PDB Nasional Indonesia dengan kedatangan wisatawan mencapai 538.315 orang pada bulan September 2022 (Hidayah, et al., 2020). Nilai yang cukup besar untuk sebuah sektor tunggal. Besaran nilai ini tentunya membuat pemerintah Indonesia sadar seberapa pentingnya sektor ini dan menaruh perhatian atas pengelolaannya.

Perhatian Pemerintah ini dapat dilihat dengan diterbitkannya regulasi dan rencana revitalisasi ataupun pengembangan destinasi wisata di Indonesia. Hal ini dapat diamati melalui beberapa diantaranya program Pemerintah seperti revitalisasi Bali, promosi destinasi wisata prioritas, dan pengembangan destinasi wisata baru (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi, 2021). Dalam mendukung program-program tersebut dirancang pula beberapa program pendukung. Salah satunya adalah pengembangan *Tourism Information System* (TIS) kepada pemerintah Daerah di seluruh Indonesia melalui regulasi yang diterbitkan oleh (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi, 2021) (Kemenparekraf).

Pemerintah Pekanbaru yang dalam hal ini selaku subjek regulasi tersebut melakukan tindak lanjut berkaitan pengembangan TIS. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Pekanbaru selaku Organisasi Perangkat Daerah yang menjalankan fungsi kebudayaan dan pariwisata kota Pekanbaru melihat peluang dari adanya perintah pengembangan TIS. Disbudpar berupaya mengeksekusi rencana ini dengan mengintegrasikan visi dan misi kepariwisataan kota Pekanbaru terkait pengembangan Pekanbaru menjadi sebuah destinasi wisata kota berbasis kebudayaan ke dalam sistem yang akan dikembangkan (Pemerintah Kota Pekanbaru, 2021). Dalam pelaksanaan pengembangan TIS ini, Disbudpar bekerjasama dengan Dinas Komunikasi Informasi Statistik dan Persandian (Diskominfo) Kota Pekanbaru.

Diskominfo merupakan salah satu Organisasi Perangkat Daerah pada lingkungan pemerintah kota Pekanbaru. Diskominfo bertugas membantu Walikota dalam merumuskan dan menetapkan rencana operasional, urusan pemerintahan bidang komunikasi,

informasi, statistik, dan persandian berdasarkan peraturan perundangan-undangan. Lembaga ini juga menurut regulasi pemerintah kota Pekanbaru bertugas membantu pengembangan aplikasi digital dalam lingkup kota Pekanbaru. Diskominfotiksan beralamat di Gedung Utama Lantai 3, Komplek Perkantoran Walikota Pekanbaru, Jalan Abdul Rahman Hamid, Kelurahan Tuah Negeri, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru sebagaimana ditampilkan Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Lokasi Kantor Diskominfotiksan

Berdasarkan hasil pembahasan antara Diskominfotiksan dan Disbudpar dimana penulis terlibat diketahui Pekanbaru belum memiliki platform promosi digital pendahulu. Diidentifikasi pula bahwa Pekanbaru belum memiliki citra pariwisata yang matang sebagai materi promosi. Sejauh ini terkait program citra pariwisata Pekanbaru baru sampai pada penerbitan logo pariwisata daerah dan pengadaan kegiatan bazar lokal tahunan. Selain itu didapati pula bahwa objek wisata yang berada di dalam wilayah kota Pekanbaru belum secara merata memiliki program promosi personal. Berdasarkan informasi di atas dapat disimpulkan bahwa masyarakat masih kurang atau belum mengenal keberadaan objek wisata dan Pekanbaru sebagai sebuah destinasi wisata. Dengan menjadikan kondisi-kondisi tersebut sebagai acuan maka dilakukan analisis di antara *pemangku kepentingan* yang menyimpulkan perlunya keberadaan platform digital sebagai media promosi pariwisata Pekanbaru.

Platform tersebut selain menjadi media promosi program pariwisata Pemerintah juga diharapkan dapat memaksa pengelola objek wisata dan objek usaha yang berkaitan dengan perekonomian pariwisata untuk memiliki dan melaksanakan program promosi personal objek yang dikelola. Di saat yang sama platform juga diharapkan dapat menjadi media bagi

pemerintah untuk melakukan kurasi informasi terkait objek wisata dan objek usaha yang dapat membantu pemerintah dalam melakukan supervisi terhadap objek-objek tersebut. Selain sebagai upaya supervisi kurasi informasi juga diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai materi promosi pariwisata daerah dan materi penunjang dalam pengambilan kebijakan publik berkaitan kepariwisataan. Keseluruhan poin kondisi di atas kemudian dijadikan pertimbangan bagi *System Analyst* dan Tim Konsultan Pengembangan Aplikasi.

Tim Konsultan Pengembangan Aplikasi yang berada di bawah Bidang Pengembangan Aplikasi dan Tata Kelola Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (PATKSPBE) membahas hasil rancangan awal *System Analyst* untuk difinalisasi ke dalam bentuk rancangan yang matang dan siap dieksekusi. Kegiatan kemudian melahirkan rancangan sebuah aplikasi promosi pariwisata berbasis website. Pada rancangan website Smarttourism Pekanbaru diperlukan suatu metode untuk mengeksekusi kegiatan kurasi informasi. Metode tersebut haruslah memiliki kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari komunitas berdasarkan batasan-batasan dan kebutuhan spesifik yang dimiliki oleh Disbudpar.

Diantara metode pengumpulan informasi yang ada *Crowdsourcing* dinilai sebagai metode yang memenuhi persyaratan tersebut. *Crowdsourcing* merupakan suatu metode yang memungkinkan komunitas untuk terlibat pada suatu proses bisnis yang memerlukan pemenuhan solusi bagi kondisi yang dihadapi. Keikutsertaan ini sendiri bisa didapat secara sukarela maupun didasarkan pada arahan tertentu. Diantara jenis *Crowdsourcing* yang disampaikan oleh (Brabham, 2013) terdapat tipe yang disebut *Knowledge Discovery and Management* (Penemuan dan Manajemen Informasi). Tipe ini memungkinkan proses pengumpulan dan pengelolaan informasi yang menjadi kebutuhan dari proses kurasi tersebut. Pada proses eksekusi sedianya metode ini tidak diperkenalkan secara eksplisit namun diimplementasikan pada proses bisnis didalam aplikasi. Selain implementasi sebagai media kurasi terdapat pula rancangan skema proses bisnis didalam aplikasi website.

Website harus dirancang dengan mengimplementasikan skema yang memungkinkan sistem dapat mengelola data yang telah dikurasi menjadi suatu model informasi yang dapat diberdayakan sebagai model promosi bagi sarana pariwisata dan daerah. Dengan bantuan kebijakan publik Pemerintah dapat mendorong proses pengumpulan informasi dari segi waktu, kualitas, maupun kuantitas. Keberadaan informasi yang selanjutnya memberikan efek jenuh diharapkan membangun eksistensi dan citra sarana pariwisata dan lebih lanjut destinasi wisata Pekanbaru di mata publik (Hällgren, 2018). Dengan meningkatnya kesadaran publik atas

eksistensi entitas-entitas tersebut diharapkan dapat berimpak pada peningkatan jumlah wisatawan yang merupakan tujuan dari keberadaan promosi itu sendiri.

1.2 Ruang Lingkup

Kegiatan magang dilaksanakan dalam rentang waktu September 2021 sampai Maret 2022 pada posisi sebagai *System Analyst* yang ditempatkan pada bidang PATKSPBE Diskominfo Kota Pekanbaru. Pada pelaksanaannya penulis diikutsertakan pada proyek berikut:

a. Pendaftaran Vaksinasi

Merupakan proyek kolaborasi antara Diskominfo dan Dinas Kesehatan (Dinkes). Aplikasi ini dikembangkan untuk mengelola pendaftaran pada kegiatan vaksinasi di kota Pekanbaru. Aplikasi akan mengelola pembagian dosis vaksin, tempat vaksin, antrian vaksin, dan penjadwalan vaksin lanjutan. Penulis bergabung pada pertengahan proyek ini dengan tugas membantu pemantauan pengembangan aplikasi agar sesuai dengan rencana pengembangan dan mengajukan perbaikan rancangan aplikasi bila dibutuhkan.

b. Smarttourism Pekanbaru

Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan utama sebagai platform promosi digital bagi Pekanbaru yang sedang mengembangkan diri menjadi sebuah destinasi wisata. Aplikasi diharapkan dapat diberdayakan sebagai media promosi baik bagi promosi personal sarana pariwisata dan program promosi daerah. Proyek merupakan hasil kolaborasi antara Diskominfo dan Disbudpar. Pada proyek ini penulis bertugas membuat rancangan aplikasi, mengawasi proses pengembangan, dan mempersiapkan dokumen pendukung proyek. Proyek ini kemudian akan dibahas lebih lanjut pada laporan ini sebagai media untuk mempresentasikan pengalaman magang yang telah dijalani.

c. Gaskan Pekanbaru

Sebuah proyek yang diselenggarakan bersama oleh Diskominfo dan PT. (BUMD) Sarana Pangan Madani yang menyediakan layanan belanja dan pengantaran barang kebutuhan harian rumah tangga. Penulis bertugas melakukan analisis baik secara proses bisnis dan rencana teknis pengembangan aplikasi.

d. SmartBus dan SmartTrashCollector *monitoring system*

Merupakan 2 rencana proyek yang dibangun di atas sistem yang sama. Sistem memungkinkan dilakukannya monitorisasi terhadap operasional bus Trans Metro dan

kendaraan angkutan sampah. Proyek merupakan inisiasi Diskominfo yang diajukan kepada pemerintah Kota dan Dinas Perhubungan (Dishub) Pekanbaru.

e. *Penilaian Sejawat*

Merupakan proyek internal Bidang PATKSPBE. Aplikasi dikembangkan dengan tujuan sebagai platform pemberian nilai antar karyawan baik secara vertikal dan horizontal dalam struktur organisasi bidang pada kegiatan evaluasi kerja tahunan.

f. *MDI Online*

Aplikasi yang dikembangkan dengan tujuan membantu pembagian jadwal ceramah diantara ulama anggota Majelis Dakwah Islamiyah (MDI). Merupakan proyek kolaborasi antara MDI dan Diskominfo.

1.3 Tujuan

Smarttourism Pekanbaru merupakan aplikasi yang dikembangkan sebagai platform promosi yang dikelola oleh Pemerintah. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan tujuan utama sebagai berikut:

- a. Menjadi media kurasi informasi kepariwisataan
- b. Menjadi media bagi pemerintah untuk mempromosikan kepariwisataan kota Pekanbaru
- c. Menjadi media promosi bagi pengelola sarana pariwisata
- d. Menjadi identitas/profil dan potofolio kepariwisataan dari destinasi wisata Pekanbaru

1.4 Manfaat

Pengembangan aplikasi Smarttourism Pekanbaru diharapkan memberikan manfaat bagi dunia kepariwisataan di Pekanbaru. Keberadaan aplikasi ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Menjadi media publikasi program promosi pariwisata pemerintah Pekanbaru

Keberadaan Smarttourism Pekanbaru sebagai media publikasi dapat membantu Pemerintah dalam mempublikasikan dan mensosialisasikan program promosi dan kebijakan berkaitan kepariwisataan.

- b. Memberikan platform promosi tambahan bagi sarana pariwisata

Beberapa objek wisata telah memanfaatkan media sosial sebagai sarana publikasi dan promosi objek tersebut. Pengembangan ini menyediakan platform promosi yang keberadaannya dijamin oleh reputasi organisasi pemerintah (dan kedepannya memungkinkan dengan regulasi pemerintah Daerah)

- c. Menjadi motif bagi Pemerintah untuk mengarahkan sarana pariwisata agar memiliki program promosi

Beberapa sarana pariwisata belum memiliki dan/atau melakukan kegiatan promosi personal. Keberadaan platform diharapkan menjadi sarana untuk mempermudah kegiatan promosi melalui promosi terpimpin yang dikelola pemerintah.

- d. Menjadi sumber informasi dan sumber referensi kegiatan pelesiran di Kota Pekanbaru

Keberadaan platform dapat mempermudah publik dalam menemukan informasi terkait sarana pariwisata yang tersedia di Pekanbaru. Platform dikembangkan dengan harapan dapat dijadikan referensi bagi publik untuk menentukan tujuan selama kegiatan pelesiran di dalam kota Pekanbaru.

- e. Merintis kepercayaan publik atas Pekanbaru sebagai sebuah destinasi wisata

Keberadaan platform diberdayakan sebagai media publisitas kegiatan kepariwistaan Pekanbaru. Keadaan ini diharapkan dapat membangun citra Pekanbaru sebagai suatu destinasi wisata yang selanjutnya meningkatkan kepercayaan publik atas kegiatan kepariwisataan. Kondisi ini dapat berimplikasi pada peningkatan jumlah kunjungan wisatawan di Pekanbaru.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut:

- a. BAB 1 – PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang dari proyek yang dikerjakan kemudian diikuti dengan sedikit penjelasan terkait latar belakang magang. Pada bab ini pula dibahas tujuan dan manfaat dari pengembangan aplikasi ini.

- b. BAB II – LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas teori atau deskripsi yang melandasi proyek ini. Selanjutnya diikuti dengan tinjauan terhadap penelitian yang bersinggungan dengan materi yang dibahas.

- c. BAB III – PELAKSANAAN MAGANG

Bab ini menjelaskan secara lebih lanjut proses eksekusi proyek dengan lebih rinci sebagai *system analyst*. Pembahasan pada bab ini terdiri atas pembahasan dari sudut pandang manajemen proyek, rancangan fitur, dan implementasi *Crowdsourcing*.

- d. BAB IV – REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

Pada bab ini dibahas perbandingan antara teori yang dipahami dan realitas di lapangan. Kemudian pembahasan diikuti dengan penjelasan terkait nilai yang didapat selama pelaksanaan magang.

e. BAB V – KESIMPULAN

Bab ini merupakan penutup dari laporan akhir. Berisi kesimpulan dari laporan yang diikuti dengan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website merupakan suatu layanan pada komputer yang terhubung pada jaringan internet. Website merupakan suatu bentuk aplikasi yang berjalan di atas suatu platform atau sistem yang dikenal sebagai *Browser System*. Hal ini memungkinkan terjadi dengan keberadaan teknologi *World Wide Web*. Maka dapat disimpulkan Website merupakan suatu halaman informasi yang tersedia dalam jaringan internet dan dapat diakses oleh siapapun di dunia yang terhubung pada jaringan internet (Surentu, Warouw, & Rembang, 2020).

Halaman informasi pada website ini biasa mengambil wujud sebuah dokumen yang ditulis dengan format *Hyper Text Markup Language*(HTML). Halaman ini dapat diakses melalui sebuah protokol keamanan bernama *Hyper Text Transfer Protocol* (HTTP). HTTP merupakan protokol yang mentransmisikan dokumen dari server Website untuk kemudian disampaikan kepada pengguna yang mengaksesnya melalui *Browser System* (Nofyat, Ibrahim, & Ambarita, 2018). Website berdasarkan pendekatan penampilan informasi dapat dibagi menjadi:

- a. Website yang dinamis merupakan suatu jenis website memiliki program yang bekerja pada sisi server. Program ini bertugas merubah dokumen yang ditampilkan pada satu halaman tanpa perlu melakukan perubahan ke halaman lain.
- b. Website yang statis merupakan website dengan konten dokumen yang tertanam pada satu halaman dan tidak dapat berubah.

2.2 Sistem Informasi

Sistem Informasi sebagai sebuah istilah menyiratkan pengumpulan data yang telah diorganisasikan beserta dengan tata cara penggunaannya dan bukan hanya membahas terkait cara penyajian saja. Istilah ini menurut (Notohadiprawiro, 2006) menyiratkan maksud yang ingin dituju dengan cara memilih, mengatur, dan menyusun cara pengoperasiannya. Sistem Informasi dibuat untuk suatu keperluan atau permintaan pihak tertentu, maka struktur dan metode operasionalnya dapat berbeda-beda tergantung pada keperluan itu sendiri. Suatu sistem informasi terkomputer pada dasarnya terdiri dari lima komponen yang menjadi sub-sistemnya sebagaimana disampaikan (Notohadiprawiro, 2006) yaitu:

- a. pelambangan (encoding) data dan pemrosesan masukan,
- b. Pengolahan data,

- c. Pengambilan kembali data,
- d. Pengolahan dan analisis data,
- e. Penayangan data.

2.3 Promosi

Promosi adalah rangkaian upaya pemilik merek untuk mempublikasikan informasi terkait produk atau jasa miliknya kepada pasar dan mengajak publik untuk menggunakan barang atau jasa yang ditawarkannya. Kegiatan promosi dapat dilakukan dengan memanfaatkan media-media dengan berbagai jenis seperti media cetak, luar ruangan, online/elektronik, dan *merchandise* sebagaimana disampaikan (Yusantiar & Soewardikoen, 2018).

2.4 Pariwisata

“Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara” (Pemerintah Kota Pekanbaru, 2021). dan Pariwisata didefinisikan sebagai sebuah hubungan dan fenomena yang berhubungan dengan menetapnya seorang asing pada sebuah lingkungan lokal yang kemudian disediakan tempat tinggal pada lingkungan tersebut dengan tujuan melakukan kegiatan tertentu menurut (Sandra J Kuryanti & Novita Indriani, 2018). Berdasarkan motifnya pariwisata dapat dibagi menjadi beberapa jenis khusus sebagaimana disampaikan pada makalah (Sandra J Kuryanti & Novita Indriani, 2018) yaitu:

- a. Pariwisata Menikmati Perjalanan

Merupakan jenis pariwisata yang dilakukan dengan tujuan berlibur, melepas penat, memenuhi keingintahuan, menikmati lingkungan baru, ataupun mendapatkan suasana baru.

- b. Pariwisata Rekreasi

Adalah jenis pariwisata yang memanfaatkan hari libur untuk memulihkan kesegaran jasmani dan rohani. Pariwisata ini dapat dilakukan dengan mengunjungi tempat yang dapat membawa kesenangan, kenyamanan, dan kenikmatan.

- c. Pariwisata Kebudayaan

Jenis pariwisata ini ditandai dengan adanya motivasi untuk mengunjungi dan/atau mempelajari adat-istiadat, kelembagaan, cara hidup yang berbeda, objek bersejarah, pusat-pusat kesenian dan keagamaan, serta jenis-jenis festival kesenian lainnya.

- d. Pariwisata Olahraga

Merupakan jenis pariwisata yang dilakukan dengan adanya motif mengikuti atau menghadiri kegiatan keolahragaan ataupun *event* olahraga.

e. Pariwisata Usaha Dagang

Umumnya pariwisata ini berkaitan dengan pekerjaan atau berkaitan dengan hal tersebut yang karena keterkaitan itu memungkinkan pesertanya untuk memilih tujuan berdasarkan preferensi profesional pekerjaan. Oleh karenanya kegiatan ini dapat dikategorikan sebagai *professional travel*.

f. Pariwisata Konvensi

Pariwisata yang didasarkan pada diadakannya suatu konvensi di negara tersebut yang menyebabkannya menerima banyak pengunjung selama selang waktu kegiatan tersebut. Jenis pariwisata ini merupakan jenis yang digemari negara-negara di dunia.

2.5 Destinasi Wisata

“Destinasi wisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan” (Pemerintah Kota Pekanbaru, 2021).

2.6 Crowdsourcing

Crowdsourcing adalah sebuah model bisnis yang memungkinkan pemilik bisnis untuk memanfaatkan kemampuan komunitas (*crowd*) pada upaya menyelesaikan pekerjaan. Peserta dapat bekerja secara independen atau berkolaborasi untuk memenuhi peran dan mereka bisa mendapatkan insentif, baik yang dapat diukur atau tidak sebagai hadiah menurut (Hosseini, Phalp, Taylor, & Ali, 2014). Pendapat (Saxton, Oh, & Kishore, 2013) mendefinisikan *Crowdsourcing* sebagai model pemasokan organisasi yang menggunakan pra-teknologi internet yang dominan maju untuk memanfaatkan upaya kerumunan virtual untuk melakukan tugas organisasi tertentu. *Crowdsourcing* juga disebut perpaduan yang disengaja dari bawah ke atas, terbuka, proses kreatif dengan tujuan organisasi dari atas ke bawah sebagaimana pula disampaikan (Brabham, 2013).

Menurut (Brabham, 2013) setelah menganalisa beberapa sumber menyimpulkan berdasarkan masalah yang dihadapi tipologi *Crowdsourcing* dapat dibagi menjadi menjadi beberapa sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Sebuah Tipologi *Crowdsourcing* Berdasarkan Masalah Yang Dihadapi

Sumber: (Brabham, 2013)

Type	How it works	Kinds of problems	Examples
Knowledge discovery and management	Organization tasks a crowd with finding and collecting information into a common location and format	Ideal for information gathering, organization, and reporting problems, such as the creation of collective resources	Peer-to-patent peertopatent.org SeeClickFix seeclickfix.com
Broadcast search	Organization tasks a crowd with solving empirical problems	Ideal for ideation problems with empirically provable solutions, such as scientific problems	InnoCentive innocentive.com Goldcorp Challenge Defunct
Peer-vetted creative production	Organization tasks a crowd with creating and selecting creative ideas	Ideal for ideation problems where solutions are matters of taste or market support, such as design or aesthetic problems	Threadless threadless.com Doritos Crash the Super Bowl Contest crashthesuperbowl.com Next Stop Design nextstopdesign.com
Distributed-human-intelligence tasking	Organization tasks a crowd with analyzing large amounts of information	Ideal for large-scale data analysis where human intelligence is more efficient or effective than computer analysis	Amazon Mechanical Turk mturk.com Subvert and Profit Defunct

2.7 Tinjauan Pustaka

2.7.1 Website Sebagai Media Promosi Pariwisata

Website sebagai platform promosi telah umum diimplementasikan pada sektor pariwisata. Beberapa diantaranya dapat diperhatikan website <http://www.indonesia.travel> milik pemerintah Republik Indonesia yang dikelola Kemenparekraf. Website ini dimanfaatkan sebagai salah satu media eksekusi program promosi dan sosialisasi kebijakan pariwisata pemerintah Indonesia. Entitas lain yang cukup layak untuk dijadikan pembelajaran adalah website <https://www.visitmelbourne.com> yang dikelola pemerintah Melbourne, Australia. Website ini umum dipergunakan wisatawan dan penduduk asing yang menetap di wilayah tersebut sebagai panduan dan referensi eksplorasi pelesiran di wilayah tersebut. Kondisi ini didasari sifat website yang memiliki jangkauan ruang yang tidak terbatas (Nofyat, Ibrahim, & Ambarita, 2018). Peningkatan persentase penggunaan gawai cerdas juga berpengaruh pada peningkatan aksesibilitas website yang menjadikannya sebagai sebuah media yang memiliki keunggulan interaktif (Surentu, Warouw, & Rembang, 2020). Website sebagai suatu media *digital marketing* dinilai sebagai media yang efektif untuk mempromosikan pariwisata khususnya bagi generasi produktif (generasi Milenial dan Z) (Warmayana, 2018).

Website dapat pula diberdayakan sebagai media diplomasi digital dalam mempromosikan pariwisata suatu wilayah (Sudirman, Sarma, & Susilawaty, 2020). Pemanfaatan website sebagai suatu media promosi pariwisata disimpulkan dapat menjangkau wisatawan potensial baik dalam maupun luar negeri (Sudirman, Sarma, & Susilawaty, 2020). Sementara pendapat lain menyimpulkan bahwa website sebagai media promosi dapat diberdayakan untuk mempromosikan pariwisata di daerah wisata yang kurang populer atau dapat pula dimanfaatkan sebagai perangsang yang mampu meningkatkan jumlah kunjungan ke wilayah tersebut (Sandra J Kuryanti & Novita Indriani, 2018).

2.7.2 Framework Crowdsourcing

Crowdsourcing sendiri merupakan suatu skema yang belum memiliki suatu penjelasan yang final. Tiap-tiap akademisi memiliki definisi dan pendapatnya masing-masing. Oleh karenanya beberapa ahli seperti (Brabham, 2013) dan (Hosseini, Phalp, Taylor, & Ali, 2014) berupaya menarik benang merah di antara pendapat-pendapat tersebut. Brabham menarik kesimpulan bahwa dalam pelaksanaan *Crowdsourcing* diperlukan beberapa kunci untuk mencapai pelaksanaan itu. (Brabham, 2013) menamainya Kunci Utama dari *Crowdsourcing* (*Key Ingredients of Crowdsourcing*) dengan deskripsi berikut:

- a. Sebuah organisasi yang memiliki tugas yang perlu dilakukan,

- b. Sebuah komunitas (*Crowd*) yang bersedia melakukan tugas secara sukarela,
- c. Sebuah lingkungan digital yang memungkinkan tepat melakukan tugas dan komunitas dapat berinteraksi dengan organisasi,
- d. Keuntungan Bersama untuk organisasi dan komunitas.

(Hosseini, Phalp, Taylor, & Ali, 2014) juga melakukan upaya yang sama dengan bantuan mesin. Hasil dari proses ini kemudian dinamai Empat Pilar *Crowdsourcing* (*The Four Pillars of Crowdsourcing*) dengan komponen:

- a. komunitas (*The Crowd*), yaitu komunitas yang tersusun atas orang yang mengambil bagian dalam kegiatan *Crowdsourcing*;
- b. penyelenggara (*The Crowdsourcer*), yaitu entitas (seorang, sebuah organisasi profit, sebuah organisasi non-profit, dan lain sebagainya) yang membutuhkan kemampuan dan kebijaksanaan untuk tugas yang sedang dihadapi;
- c. materi *Crowdsourcing* (*The Crowdsourcing Task*), yaitu aktifitas dimana komunitas mengambil bagian;
- d. platform *Crowdsourcing* (*The Crowdsourcing Platform*), yaitu sistem (perangkat lunak atau non perangkat lunak) dimana tugas dilaksanakan.

Dengan menganalisa pendapat dari (Brabham, 2013) dan (Hosseini, Phalp, Taylor, & Ali, 2014), maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam upaya mengimplementasikan *Crowdsourcing* diperlukan hal-hal berikut:

- a. *The Crowd* (Komunitas)

The Crowd adalah komunitas yang tersusun dari individu yang berkaitan dengan tema/objek *Crowdsourcing* dan kemudian mengambil bagian dalam kegiatan tersebut. Komunitas secara sukarela/bersedia melaksanakan pemenuhan kebutuhan/tugas tersebut. Individu atau kelompok yang kemudian tergabung ke dalam komunitas adalah mereka yang dalam proses operasionalnya beririsan dengan kegiatan ekonomi pariwisata.

- b. *The Crowdsourcer* (Penyelenggara)

The Crowdsourcer atau penyelenggara adalah otoritas yang memiliki tugas/kebutuhan yang perlu diselesaikan.

- c. *The Task* (Tugas)

The Task adalah suatu tugas/kebutuhan yang akan diselesaikan/dipecahkan melalui sistem ini.

d. *The Platform* (Platform/Media)

The Platform adalah suatu lingkungan dimana *Crowdsourcing* berjalan. Lingkungan ini dapat berupa perangkat lunak yang digunakan *The Crowd* untuk mengumpulkan solusi tugas dan juga berfungsi sebagai media komunikasi baik kepada *The Crowdsourcer* ataupun dengan sesama *The Crowd*.

e. *The Benefit* (Manfaat)

The Benefit merupakan manfaat yang diterima baik oleh *The Crowdsourcer* dan juga *The crowd* sebagai akibat dari penyelesaian tugas tersebut.

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Manajemen Proyek

Proyek Smarttourism Pekanbaru merupakan proyek yang proses eksekusinya tidak mengimplementasikan metode pengelolaan proyek spesifik. Oleh karenanya guna mempermudah pemaparan dari proyek ini, penjelasan pada subbab ini akan diformulasikan menggunakan metode Manajemen Proyek yang didasarkan kepada (Project Management Institute, Inc., 2017) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan presentasi proyek ini.

3.1.1 Pendefinisian Proyek

Proyek pengembangan Website Smarttourism Pekanbaru merupakan hasil kesepakatan antara Disbudpar selaku lembaga yang diamanahi kewajiban pengembangan aplikasi TIS dan Diskominfo selaku lembaga yang memiliki kemampuan untuk melakukan pengembangan aplikasi. Aplikasi dikembangkan dengan tujuan sebagai media promosi digital bagi kegiatan kepariwisataan di kota Pekanbaru. Selanjutnya aplikasi ini untuk sementara akan menggunakan nama “Smarttourism Pekanbaru” dan akan digunakan pula nama itu sebagai alamat domain bagi produk ini (<https://smarttourism.pekanbaru.go.id>).

3.1.2 Ruang Lingkup Proyek

Smarttourism Pekanbaru dikembangkan sebagai aplikasi berbasis website di atas bahasa pemrograman PHP. Aplikasi dikembangkan dengan memanfaatkan utilitas yang terdapat pada *framework* pemrograman Laravel. Selanjutnya aplikasi juga diharapkan agar dikembangkan dengan memanfaatkan service gratis bila diperlukan. Website ini juga selanjutnya akan di-*hosting* pada server milik pemerintah kota Pekanbaru yang dikelola oleh Diskominfo.

3.1.3 Sumber Daya Dalam Proyek

Proses pengembangan aplikasi dilakukan dengan memberdayakan beberapa jenis sumber daya.

Sumber Daya Manusia

Aplikasi dikembangkan dengan menugaskan 4 orang pekerja dengan formasi kerja sebagai berikut:

a. *Web Front End Developer*

Bertugas mengembangkan sistem layar depan bagi aplikasi Smarttourism Pekanbaru. Kemudian menghubungkan layar depan dengan desain antar muka pengguna yang telah ada.

b. *Web Back End Developer*

Bertugas membangun sistem belakang layar dari Smarttourism Pekanbaru dan menghubungkannya dengan hasil pekerjaan *Web Front End Developer*. Pekerja ini juga secara *de facto* bertindak sebagai pemimpin lapangan dalam proyek.

c. *User Interface Designer*

Bertugas merancang antarmuka pengguna pada aplikasi Smarttourism Pekanbaru.

d. *System Analyst*

Bertugas melakukan analisis terhadap kebutuhan *pemangku kepentingan* untuk kemudian diolah menjadi rancangan aplikasi Smarttourism Pekanbaru. Rancangan aplikasi ini juga akan menjadi dasar bagi eksekusi proyek. Selain melakukan perancangan individu ini juga ditugasi membantu produksi dokumen pendukung proyek seperti *project charter*, dokumen serah terima, dan *User Guide*.

Selain keempat jenis pekerja yang bertugas sebagai eksekutor proyek terdapat pula posisi pekerja lain dalam pengelolaan proyek ini. Posisi-posisi tersebut memiliki fungsi utama berkaitan manajemen proyek. Posisi-posisi tersebut adalah:

e. *Pimpinan Proyek*

Posisi ini dipegang oleh Kabid PATKSPBE selaku pegawai struktural yang membawahi langsung tim pengembangan aplikasi. Posisi ini menjalankan sebagian fungsi yang umumnya dimiliki oleh *Project Manager* dalam mengelola proyek. Pimpinan Proyek pada kasus ini bertugas mengelola proyek dari sisi administratif yang khususnya bersifat birokratis. Pimpinan Proyek juga bertugas menyediakan solusi dan/atau menjadi representasi tim pada kegiatan mediasi berkaitan hambatan pada proses eksekusi proyek pada sisi yang sama.

f. *Pengawas Proyek*

Posisi ini diberikan pada salah satu PNS dilingkungan PATKSPBE. Pengawas Proyek juga bertugas menjalankan sebagian fungsi *Project Manager* khususnya yang berkaitan dengan *flow* dari proyek. Pengawas Proyek bertugas mengawasi eksekusi proyek agar tetap sesuai dengan perencanaan eksekusi dan memastikan proyek dapat selesai pada waktu dan ketentuan yang telah disepakati. Selain itu Pengawas Proyek bertugas memediasi permasalahan yang ada selama proses eksekusi dan membantu pencarian solusi bagi hambatan yang ada khususnya

dari sisi praktikal pengembangan aplikasi. Posisi ini sedianya dapat dipadankan dengan posisi *Associate Project Manager* pada struktur manajemen proyek yang umum.

Sumber Daya Pendukung

Proses eksekusi proyek memerlukan bantuan peralatan elektronik. Kebutuhan komputer dipenuhi dengan menggunakan gawai pribadi pekerja. Adapun kebutuhan penunjang peralatan elektronik menjadi tanggungan Diskominfo. Sebagaimana pula telah disinggung di atas terdapat kebutuhan *hosting* sebagai rumah bagi sistem beroperasi. *Hosting* dilakukan ke dalam server milik pemerintah Kota yang dikelola oleh Diskominfo. Adapun proses *hosting* dilakukan setelah berkonsultasi dan bersepakat dengan petugas pengelola server.

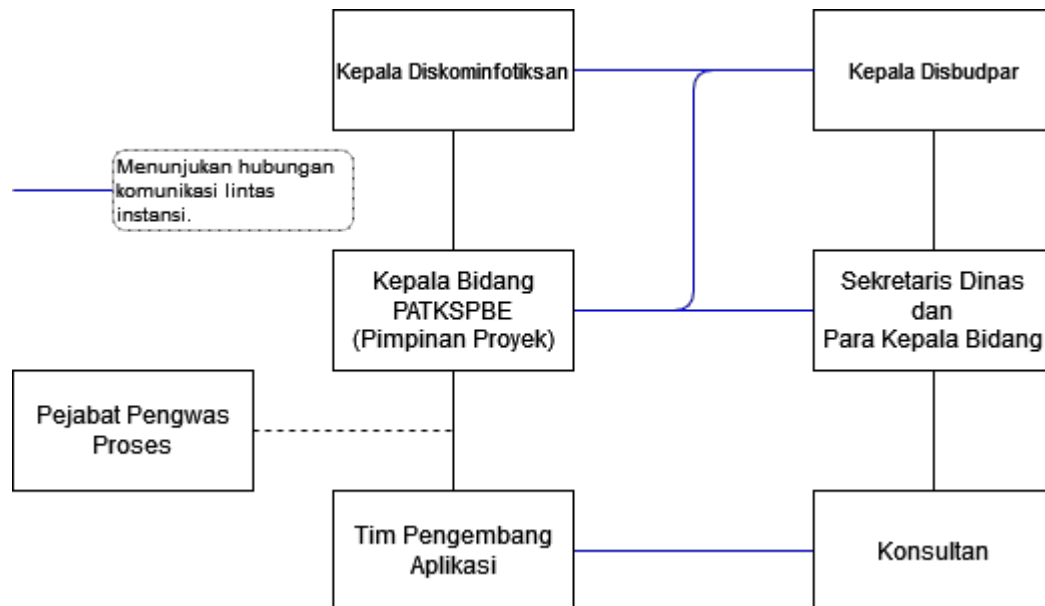
3.1.4 Komunikasi Dalam Proyek

Berdasarkan pendekatan keorganisasian komunikasi dalam proyek dapat ditinjau sebagai komunikasi internal dan eksternal.

Komunikasi Internal Pengembang Diskominfo

Selama kegiatan eksekusi proyek komunikasi diawali dengan rapat tim besar yang dihadiri tim pengembang, pengawas, dan Pimpinan Proyek. Pada rapat ini ditetapkan individu yang akan terlibat didalam kegiatan eksekusi beserta penempatan posisinya. Selanjutnya diadakan rapat tim kecil yang dihadiri oleh anggota tim eksekusi dan Pengawas Proyek terpilih. Rapat ini diadakan berulang dan terjadwal setiap hari kerja selama rentang waktu kerja proyek tersebut. Rapat tim kecil diadakan guna menyingkronkan pelaksanaan eksekusi proyek antar anggota tim. Pada kesempatan yang sama Pengawas Proyek juga melakukan pengecekan progres dari eksekusi proyek. Bilamana terdapat hambatan selama kegiatan eksekusi akan dibahas pada forum ini. Hasil dari forum ini akan dilaporkan oleh Pengawas Proyek kepada Pimpinan Proyek. Apabila terdapat hambatan yang tidak dapat diselesaikan selama rapat tim kecil akan turut dilaporkan pada kesempatan ini. Selanjutnya Pimpinan Proyek akan mengadakan rapat tim besar guna menyelesaikan permasalahan tersebut.

Setelah kegiatan eksekusi secara praktis dirasa telah selesai maka akan diadakan rapat akhir internal dengan Kepala Dinas Diskominfo. Pada rapat ini Kepala Dinas akan melakukan pemeriksaan akhir produk apakah telah sesuai dengan kesepakatan antara Diskominfo dengan klien. Bila dirasa telah cukup dan sesuai selanjutnya produk akan dibahas lebih lanjut dengan klien terkait. Kegiatan-kegiatan rapat diatas biasa dilaksanakan secara luring. Pada kasus rapat tim kecil dan besar bila dibutuhkan dapat dilakukan rapat secara daring dengan memanfaatkan platform Zoom dan Whatsapp.



Gambar 3.1 Skema Komunikasi Dalam Proyek

Komunikasi Eksternal Dengan Disbudpar

Komunikasi antara tim eksekusi dengan klien yang dalam hal ini Disbudpar dimulai melalui *kickoff meeting*. Rapat ini dihadiri oleh anggota tim, pengawas, dan Pimpinan Proyek dari sisi Diskominfo serta konsultan, Kepala Bidang, dan Sekretaris Dinas dari Disbudpar. Pada rapat ini anggota tim eksekusi khususnya *System Analyst* akan melakukan pengumpulan informasi dan analisa atas kebutuhan Disbudpar pada proyek ini. Hasil rancangan kasar kemudian akan disampaikan pada rapat untuk mendapat persetujuan atas rancangan. Selanjutnya rancangan yang telah sempurna akan disampaikan kepada Kepala Bidang dan konsultan terkait guna mendapatkan validasi.

Proses validasi ini dapat berlangsung berulang selama pelaksanaan eksekusi proyek. Bila terdapat perubahan mayor atau permintaan khusus dari sisi Disbudpar akan disampaikan langsung dengan pihak terkait secara daring dengan memanfaatkan platform Whatsapp. Setelah proyek usai dieksekusi akan dilakukan rapat akhir yang dihadiri oleh peserta *Kickoff Meeting* guna mendapatkan persetujuan atas produk yang telah dikembangkan. Selanjutnya akan produk akan dipresentasikan pada suatu forum rapat kecil kepada Kepala Disbudpar untuk mendapat persetujuan akhir sebagai pengakhiran proyek.

3.1.5 Pemangku Kepentingan Pada Proyek

Secara umum terdapat 2 kelompok utama yang bertindak sebagai *pemangku kepentingan* pada proyek ini. Kelompok tersebut terdiri atas kelompok pengembang dan pemilik kebutuhan.

Terdapat pula kelompok lain yang keberadaannya perlu dipertimbangkan selama proses perancangan aplikasi. Tabel 3.1 menampilkan detail dari kelompok-kelompok tersebut.

Tabel 3.1 Pemangku kepentingan Pada Proyek

Kelompok	Posisi	Deskripsi
Diskominfo	Kepala Bidang PATKSPBE	Bertugas mengurus kepentingan yang bersifat administratif dan birokratis selama kegiatan eksekusi proyek.
	Tim Pengembang Aplikasi	Bertugas melakukan eksekusi proyek berdasarkan rencana dan kesepakatan.
Disbudpar	Pimpinan Bidang dan Sekretaris Dinas	Merupakan perwakilan lembaga yang berkewajiban memiliki aplikasi TIS. Individu pada posisi ini merupakan sumber utama dari kebutuhan pengembangan aplikasi dan subjek utama analisis. Pada sisi operasional website kemudian individu pada posisi ini akan disertai kewenangan sebagai Super Administrator.
	Tenaga Harian Lepas	Merupakan calon pengguna aplikasi yang bertugas sebagai Administrator.
Sarana Pariwisata	Pengelola	Merupakan calon pengguna aplikasi. Pada operasional website yang kemudian akan

		diserahi tanggung sebagai Operator.
--	--	-------------------------------------

3.1.6 Penutupan Proyek

Penutupan proyek dilakukan dengan diadakannya rapat presentasi hasil yang diadakan di Disbudpar. Pada tahap ini dilakukan presentasi pengungkapan wujud dan tata cara operasional aplikasi. Setelah dirasa dapat dipahami dan diterima proyek ditutup dengan penandatanganan dokumen serah terima dan penyerahan *User Guide* kepada Disbudpar selaku pemilik website Smarttourism Pekanbaru. Pada tahap ini juga disampaikan harapan *pemangku kepentingan* dari Disbudpar terkait pengembangan lanjutan untuk menambah fitur. Disaat bersamaan juga disepakati bahwa *maintenance* website akan diserahkan pada Diskominfo dan akan dibutuhkan bila dibutuhkan.

3.2 Perancangan dan Realisasi Proyek

3.2.1 Fungsi Produk

Produk dikembangkan dengan fungsi utama sebagai sistem peta wisata elektronik dan media promosi pariwisata. Dalam operasionalnya website Smarttourism Pekanbaru didukung dengan fitur dominan kanal promosi dan informasi, kalender *event*, dan kanal masukan publik.

3.2.2 Karakteristik pengguna

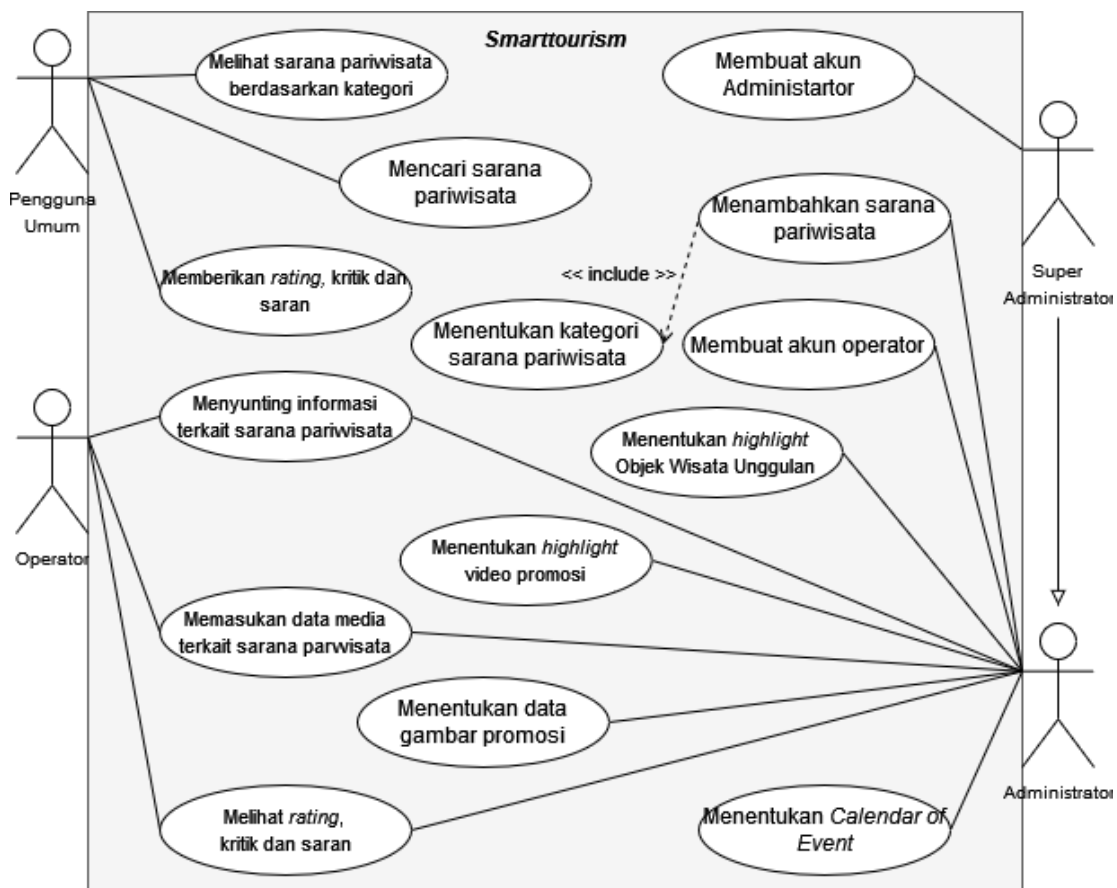
Tabel 3.2 Karakteristik Pengguna

No	Pengguna	Deskripsi
1	Pengguna Umum	Merupakan pengguna sistem yang berasal dari pihak wisatawan/publik. Pengguna dapat memanfaatkan sistem untuk mencari informasi terkait kegiatan pariwisata di Kota Pekanbaru.
2	Operator	Merupakan pengguna sistem yang berasal dari pengelola objek atau sarana pariwisata. Pengguna dapat mengelola informasi entitas sarana pariwisata yang dikelola.
3	Administrator	Merupakan pengguna sistem yang berasal dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Pengguna dapat

		melakukan pengelolaan akun Operator. Pengguna juga dapat mengelola seluruh konten promosi dan informasi di dalam sistem.
4	Super Administrator	Merupakan pengguna sistem yang berasal dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Pengguna ini memiliki otoritas tertinggi dalam sistem. Pengguna dapat mengelola akun Operator, dan Administrator. Pengguna juga dapat mengelola seluruh konten promosi dan informasi di dalam sistem.

3.2.3 Rancangan dan Realisasi

Kebutuhan yang telah disampaikan oleh Disbudpar dan kemudian telah disepakati selanjutnya menjadi dasar dari perancangan aplikasi. Adapun rancangan kemudian diwujudkan ke dalam bentuk *usecase diagram* sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.2.

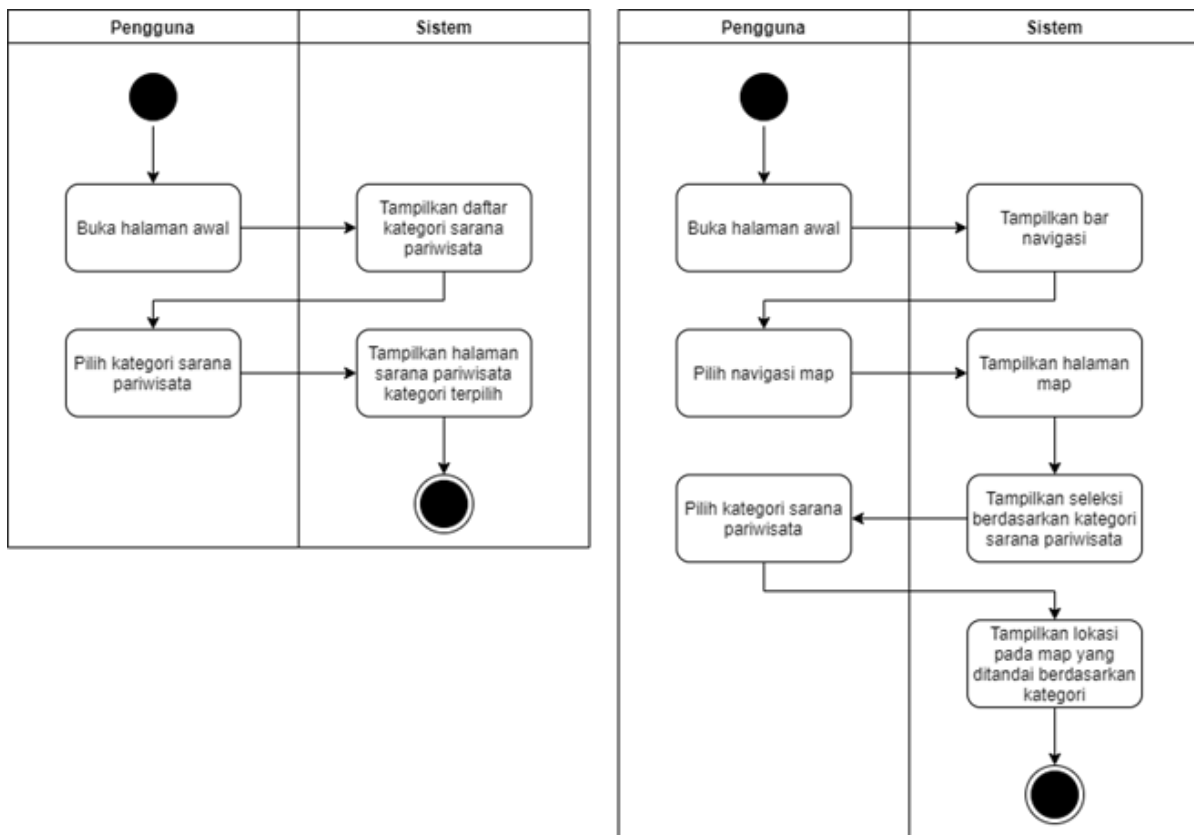


Gambar 3.2 *Usecase Diagram* Smarttourism Pekanbaru

Tabel 3.2 menampilkan daftar pemangku kepentingan pada aplikasi ini. Gambar 3.2 memvisualisasikan proses bisnis pemangku kepentingan yang terjadi di dalam sistem. Pada operasional sistem diketahui terdapat 3 pemangku kepentingan yang mampu mencampuri fungsi milik pemangku kepentingan lain. Terdapat notasi panah yang mengarah dari satu pemangku kepentingan menuju pemangku kepentingan lain. Panah tersebut mengindikasikan kemampuan pemangku kepentingan yang berada di sumber untuk dapat menggunakan fungsi pemangku kepentingan yang berada dibawahnya. Kondisi hierarkis ini dibangun dengan harapan menjadi model kontrol terhadap konten atau aksi yang dilakukan oleh pengguna dibawahnya. Kondisi ini juga dirancang untuk memungkinkan satu actor pendelegasian sebagian pekerjaan kepada aktor lain yang berada dibawah. Selanjutnya akan dijelaskan detail dari Gambar 3.2.

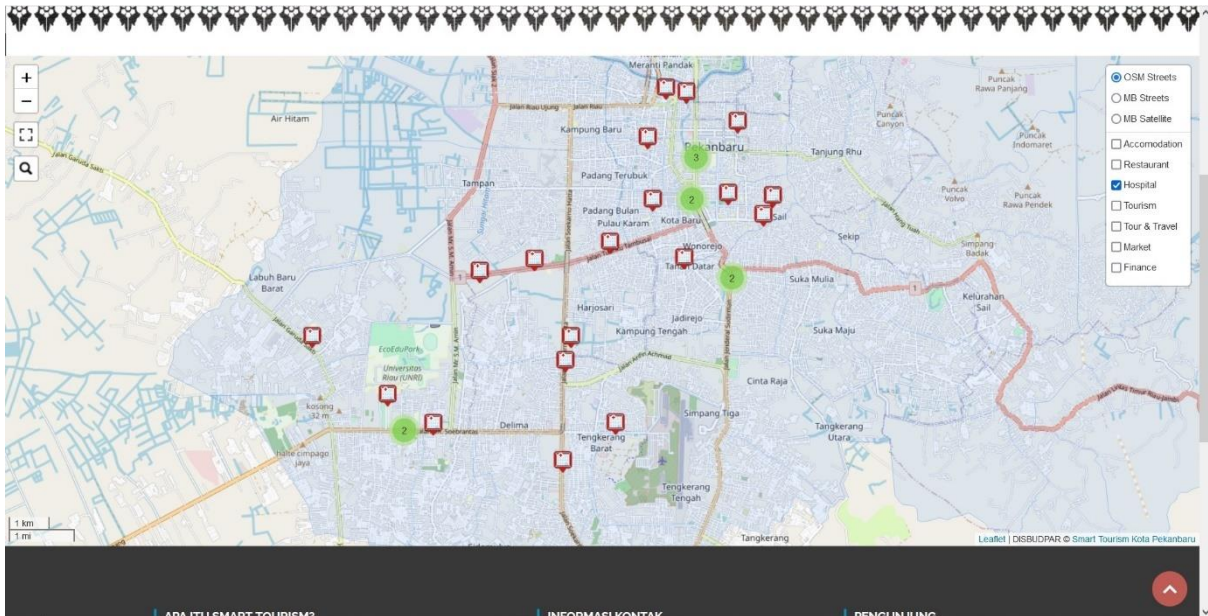
Usecase Melihat Sarana Pariwisata Berdasarkan Kategori

Fungsi ini memungkinkan Pengguna Umum untuk dapat mencari sarana pariwisata yang diinginkan. Kategori yang diimplementasikan sebagai pembeda antar sarana pariwisata didasarkan pada (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi, 2021) meliputi Akomodasi, Penyewaan Kendaraan Bermotor dan Sepeda, Agen *Tour/Travel*, *Money Changer*, Rumah Sakit, Restoran/Rumah Makan, Pasar/Swalayan, Transportasi, serta objek wisata (Alam, Budaya, dan Buatan). Fitur ini dirancang agar pengguna umum bisa dengan mudah mencari dan berinteraksi dengan sarana pariwisata yang dibutuhkan. Fitur ini juga memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi sarana pariwisata berdasarkan preferensi yang dimiliki. Gambar 3.3 menunjukkan diagram aktivitas yang dirancang berdasarkan fungsi ini.

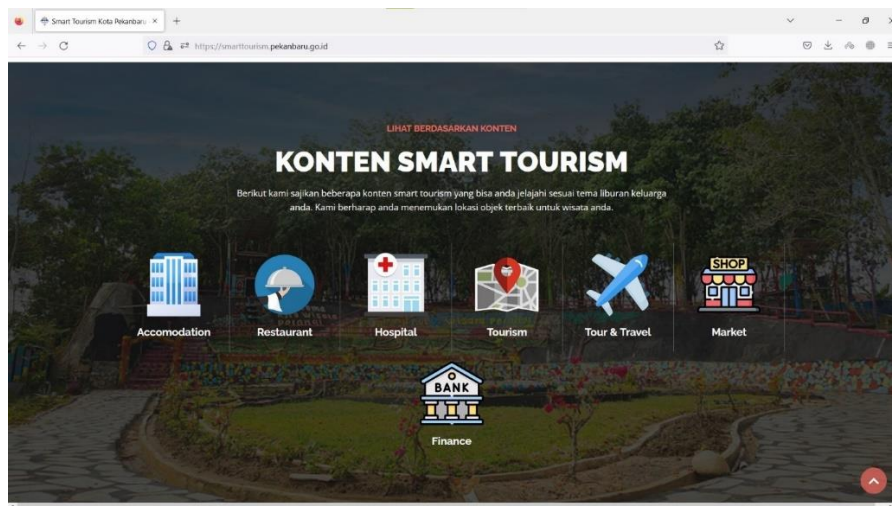


Gambar 3.3 Diagram Aktivitas *Usecase* Melihat Sarana Pariwisata Berdasarkan Kategori

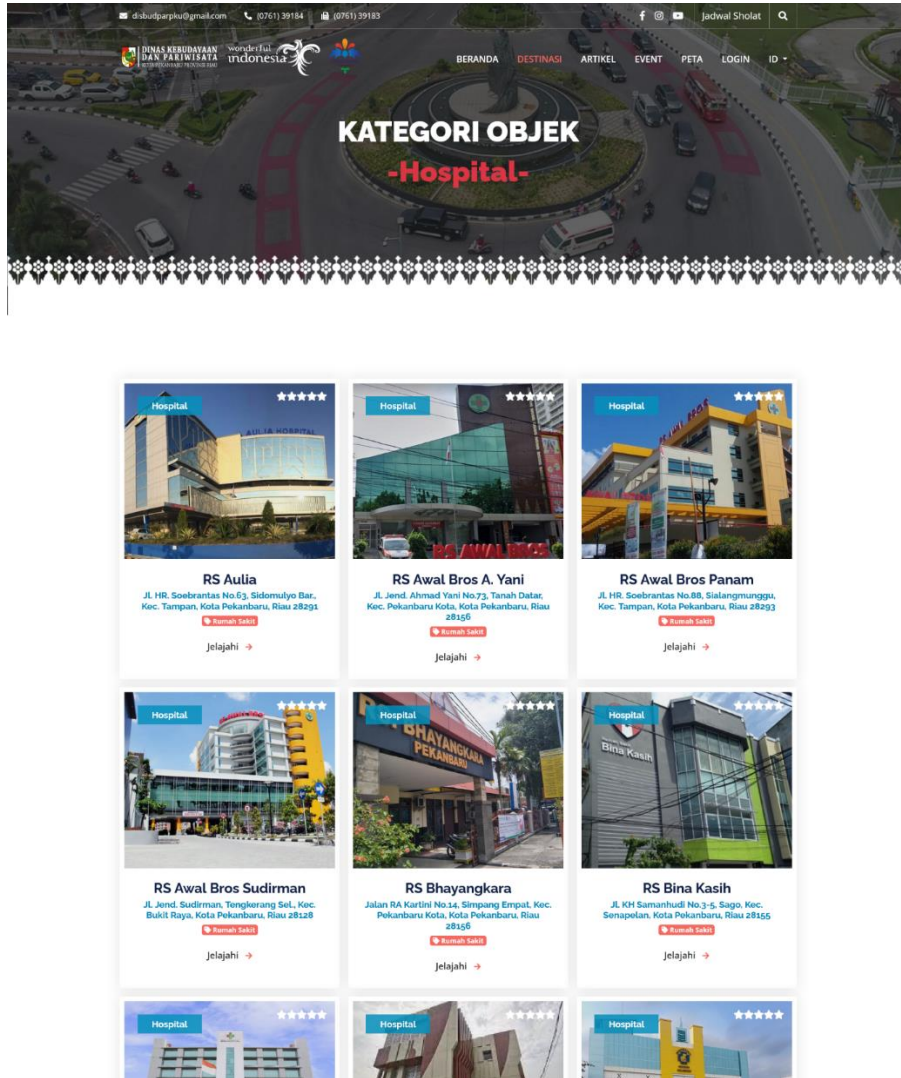
Diagram kiri pada Gambar 3.3 menunjukkan proses melihat melalui fitur yang tersedia pada *landing page*. Adapun diagram kanan pada gambar yang sama menunjukkan implementasi fungsi melalui pendekatan peta pariwisata. Gambar 3.4 menunjukkan keluaran fitur yang didasarkan pada diagram aktivitas kanan pada Gambar 3.3. Pengguna dapat memilih kategori mana yang diinginkan melalui *check pane* pada sisi kanan peta. Gambar 3.5 menunjukkan fitur kategori yang ditampilkan pada *landing page*. Pengguna umum dapat memilih kategori mana yang diinginkan. Kemudian halaman akan dipindahkan ke halaman hasil pencarian sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 3.6. Variasi fitur ini dikembangkan dengan alasan memberikan kenyamanan bagi pengguna untuk melihat sarana pariwisata berdasarkan preferensi dan kondisi masing-masing. Pemanfaatan fitur pada peta ini juga dapat memberikan kebebasan pada pengguna bila ingin merencanakan pelesiran berdasarkan jarak antar sarana pariwisata.



Gambar 3.4 Hasil Keluaran Fitur Melihat Berdasarkan Kategori



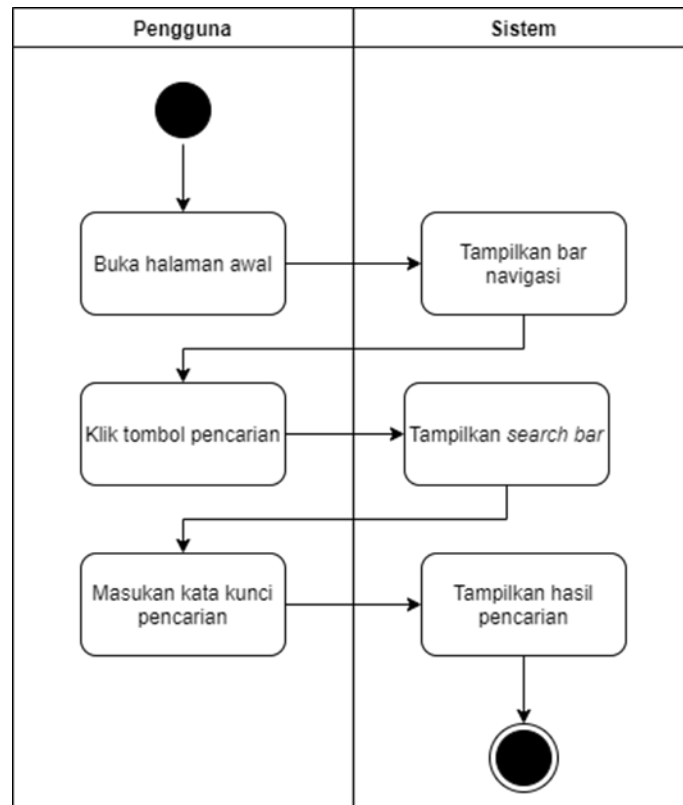
Gambar 3.5 Fitur Melihat Berdasarkan Kategori Pada *Landing Page*



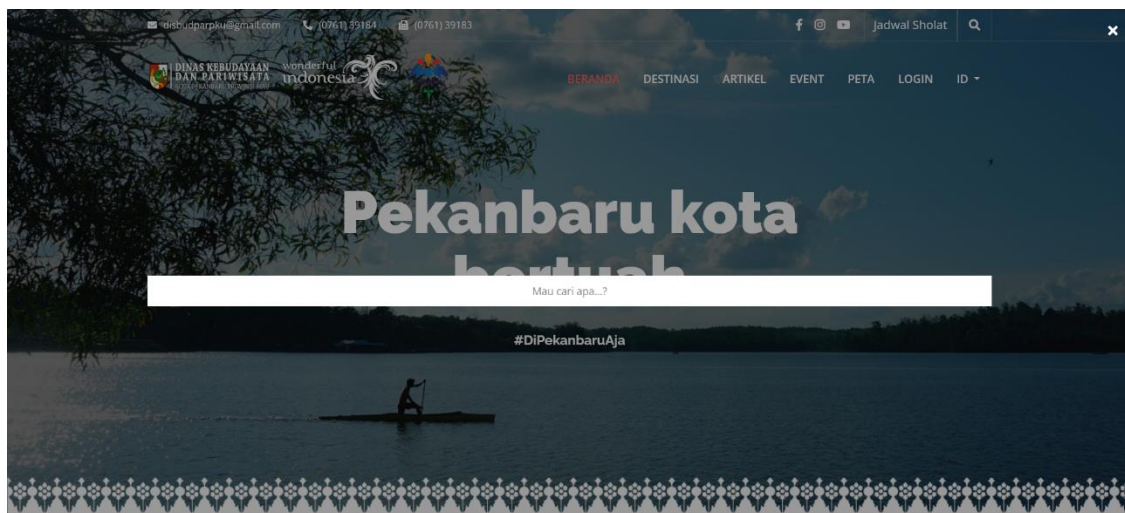
Gambar 3.6 Hasil Keluaran Fitur Melihat Berdasarkan Kategori

Usecase Mencari Sarana Pariwisata

Fungsi ini memungkinkan pengguna untuk mencari sarana pariwisata melalui fitur pencarian. Fitur ini diadakan untuk mempermudah pengguna yang ingin mencari suatu sarana pariwisata yang sudah spesifik. Gambar 3.7 merupakan diagram aktivitas yang dirancang sebagai dasar pengembangan fitur.

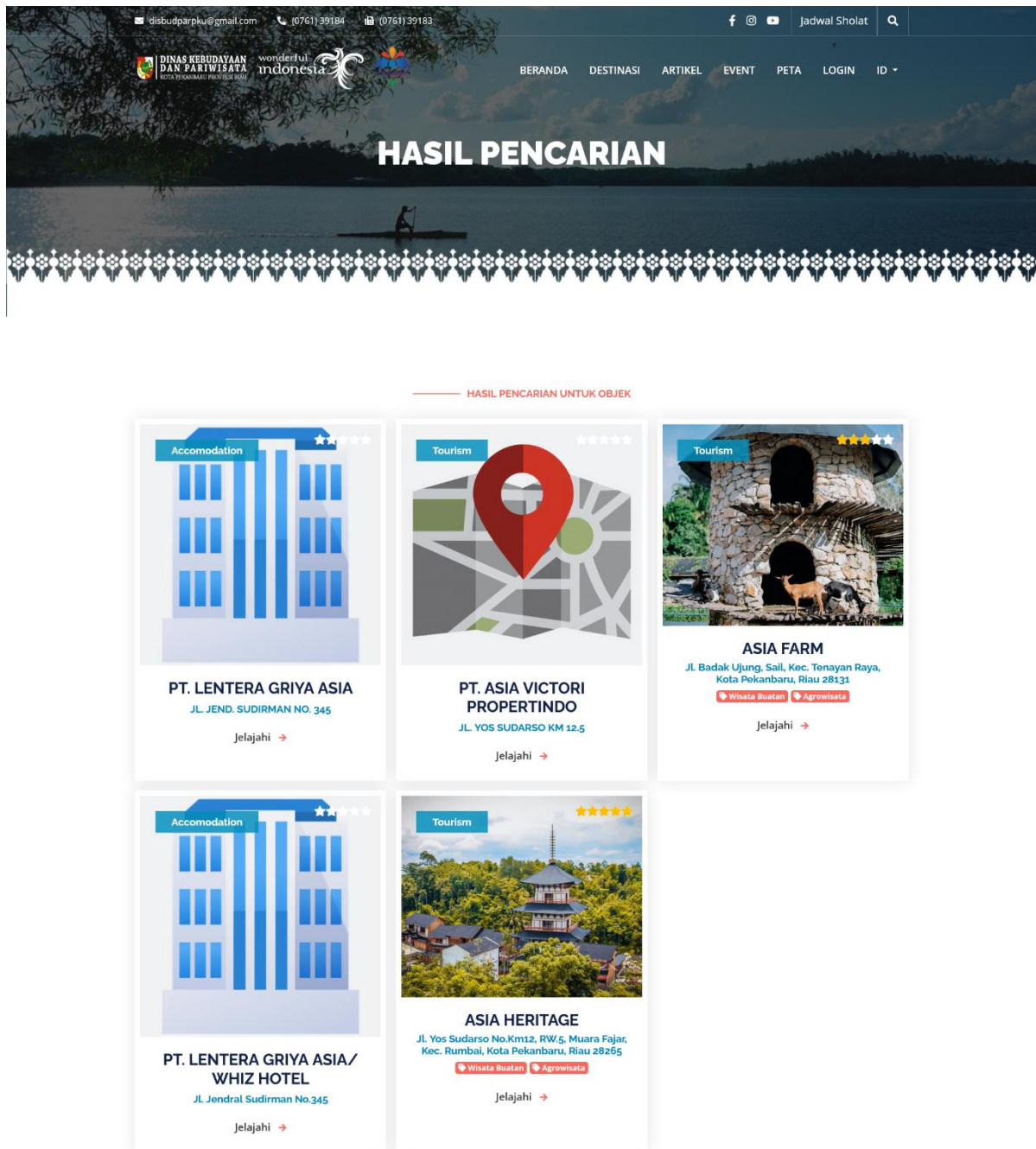


Gambar 3.7 Diagram Aktivitas Mencari Sarana Pariwisata



Gambar 3.8 Pop up *Search Bar*

Search bar sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.8 dirancang dengan tampilan pop up didasarkan kepada alasan estetika dan mempermudah penglihatan pengguna pada saat berinteraksi. Setelah menekan tombol “enter” pada kata yang telah dimasukan, maka sistem akan menampilkan hasil pencarian pada halaman hasil pencarian. Pada Gambar 3.9 ditampilkan hasil pencarian dari *keyword* “asia”.

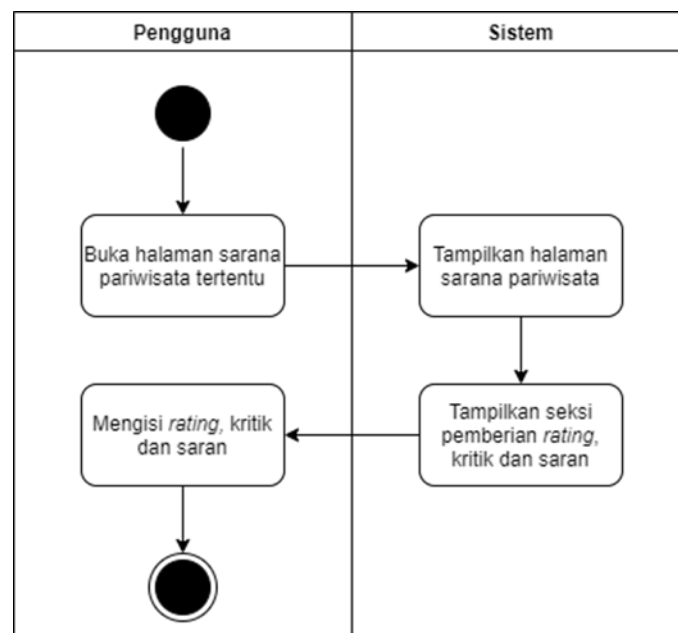


Gambar 3.9 Hasil Pencarian

Memberikan *Rating*, Kritik, dan Saran

Fungsi ini memungkinkan pengguna umum untuk dapat memberikan *rating*, kritik, dan saran pada suatu sarana pariwisata. Fitur *rating* disiapkan sebagai salah satu alat bantu bagi pengguna umum lainnya dalam mengetahui kualitas suatu sarana pariwisata dari sudut pandang pengguna lain. *Rating* tersebut akan ditampilkan pada sudut kanan atas ikon suatu sarana pariwisata sebagaimana dapat diperhatikan pada Gambar 3.9. Kolom kritik dan saran juga

dipersiapkan sebagai pendukung apabila terdapat opini spesifik terkait saran pariwisata tersebut.



Gambar 3.10 Diagram Aktivitas *Usecase* Memberikan *Rating*, Kritik, dan Saran

Kolom ini akan akan tersedia bagian akhir dari halaman publik tiap sarana pariwisata. Untuk menggunakan fitur ini pengguna umum harus melakukan login terlebih dahulu dengan akun Facebook. Tujuan login ini adalah untuk mempermudah identifikasi bila terdapat masukan palsu, kampanye hitam, atau pun spam maupun bot yang ikut mengisi kolom ini.

SMART TOURISM KOTA PEKANBARU

SUDAH PERNAH BERKUNJUNG KE ASIA FARM ?

Silahkan beri tanggapan serta penilaianmu!

Kritik dan Saran :

Ketik kritik / saran / pendapat anda di sini...

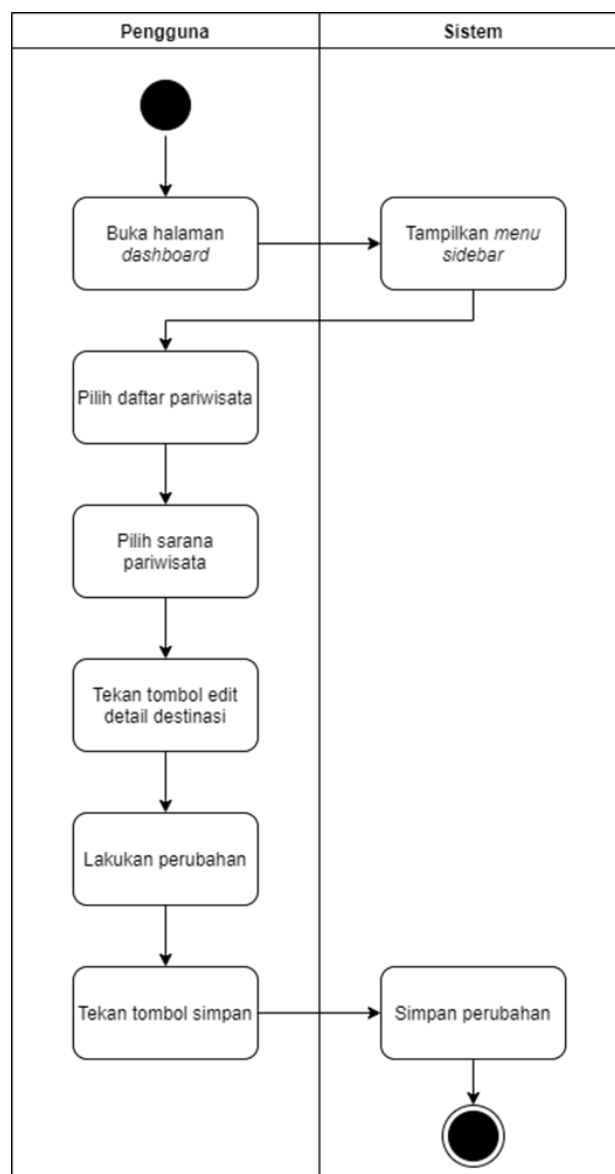
Rating : ★★★★★

Kirim Tanggapan

Gambar 3.11 Gambar Kolom Kritik, Saran, dan *Rating*

Usecase Mengelola Informasi Terkait Sarana Pariwisata

Merupakan Fungsi yang memungkinkan operator dari suatu sarana pariwisata untuk mengelola informasi yang akan ditampilkan pada halaman profil publik sarana pariwisata tersebut. Informasi yang dimasukan akan didasarkan pada templat formulir yang tersedia sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.13 dan Gambar 4.3. Informasi yang dimasukan dapat pula berupa artikel, gambar, maupun video sesuai dengan kebutuhan sarana pariwisata. Fitur ini dikembangkan dengan asas kebebasan ekspresi bagi sarana pariwisata dalam menampilkan keberadaannya kepada publik. administrator dapat pula melakukan perubahan pada informasi yang tertera tanpa persetujuan operator. Kemampuan diberikan sebagai bentuk kontrol terhadap konten.



Gambar 3.12 Diagram Aktivitas *Usecase* Mengelola Informasi Sarana Pariwisata

SMART TOURISM | HOME | BANTUAN | HALAMAN PUBLIK | Administrator

DETAIL OBJEK - ASIA HERITAGE | Home / Objek Destinasi / Detail

ADMINISTRATOR TESTIN..
administrator@gmail.com
Super Admin

SETTING
Sistem / Aplikasi

DATA MASTER
User Admin
Kategori Objek
Tag Objek

TAMPILAN DINAMIS & PUBLIKASI
Kata Sambutan
Slider Pilihan
Daftar Objek
Objek Unggulan
Video Pilihan
Artikel
Calendar of Event

LOG

INFORMASI OBJEK
Detail Informasi
User Operator

GALERI & MEDIA
Banner
Spot Unggulan
Galeri Video

HALAMAN TAMBAHAN
Tambah Halaman
Kelling 4 Negara di Asia Heritage Pekanbaru

KRITIK & SARAN
Review / Rating / Kritik & Saran **5.0**

PELAPORAN LAINNYA
Pelaporan Lainnya

DETAIL OBJEK

ID Objek	[2]
Nama Objek	ASIA HERITAGE
Kategori	Tourism
Tag	Misata Baatan Agrowisata
Alamat	Jl. Yos Sudarso No.Km12, RW.5, Muara Fajar, Kec. Rumbai, Kota Pekanbaru, Riau 28265
Kontak	CP Asia Heritage 0811-7686-682
Email Objek	
Website	https://www.instagram.com/asia.heritage/
Jumlah Dilihat	158
Status Aktif	Aktif
Rating Pengunjung	5.0
Link Objek	Link Objek
Created by/at	[1]-Hanggara Bima Pramesti 11-11-2021, 02:01
Updated by/at	[1]-Hanggara Bima Pramesti 19-11-2021, 22:38

Lokasi

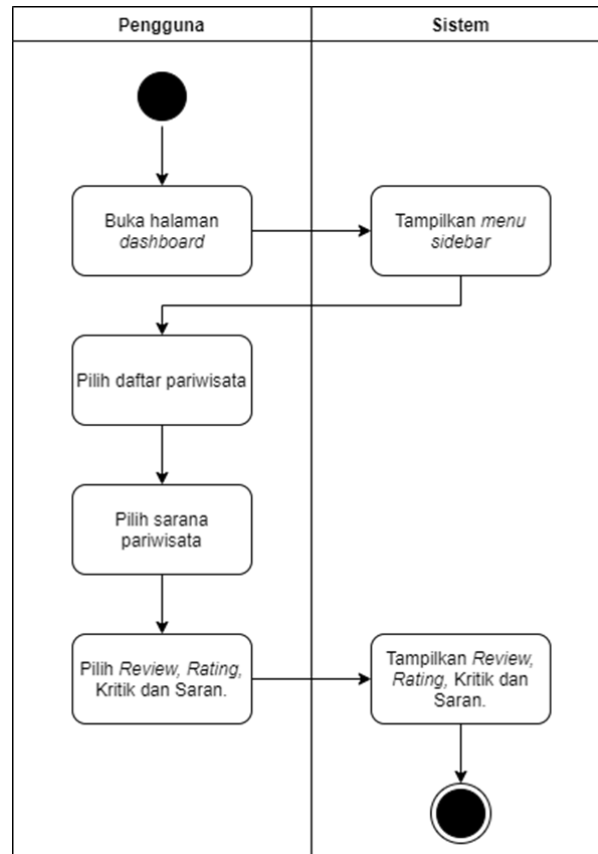
Latitude: 0.6088258512479402
Longitude: 101.43121539717403

[Edit Detail Objek](#) [Hapus Objek](#)

Gambar 3.13 Halaman Pengelolaan Informasi Sarana Pariwisata (dilihat dari akun Super Administrator)

Usecase Melihat Rating, Kritik, dan Saran

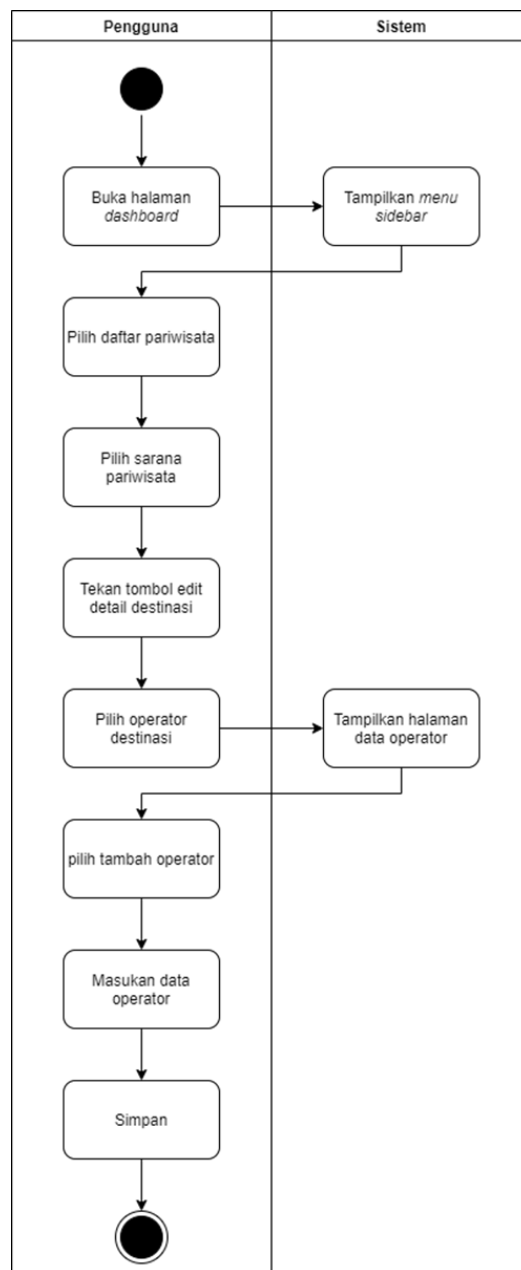
Fungsi ini memungkinkan operator untuk dapat melihat *rating*, kritik, dan saran yang telah diberikan pada halaman publik sarana pariwisata. Fitur ini dikembangkan dengan harapan sebagai masukan bagi pengelola sarana pariwisata terkait peningkatan layanan. Diagram aktivitas *usecase* dapat dilihat pada Gambar 3.14. Adapun kolom ini tersedia pada halaman pengelolaan informasi tiap sarana pariwisata sebagaimana dapat diperhatikan pada Gambar 3.13.



Gambar 3.14 Diagram *Usecase* Melihat *Rating*, Kritik, dan Saran

Membuat Akun Operator

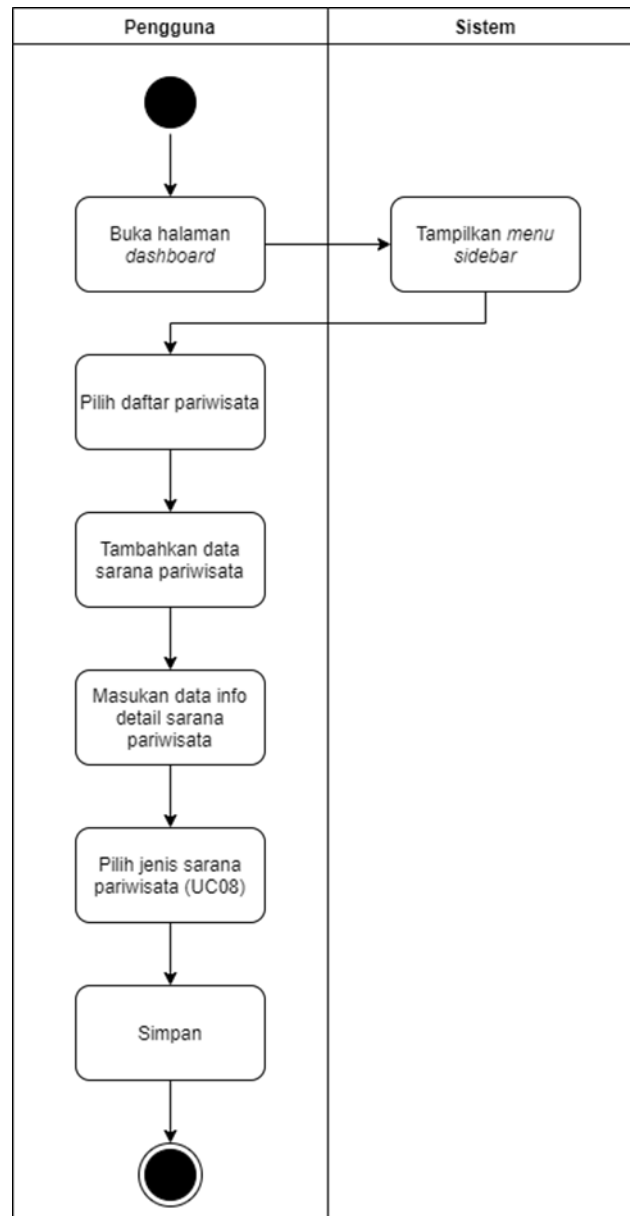
Fungsi ini memungkinkan Administrator untuk membuat akun operator bagi suatu sarana pariwisata. Proses pembuatan akun dapat dilakukan apabila pengelola sarana pariwisata telah mengajukan permohonan bersama persyaratan administratif yang dibutuhkan Disbudpar. Proses pengajuan saat ini masih direncanakan secara luring karena pihak Disbudpar masih merasa perlu bertemu secara langsung dengan pengelola sarana pariwisata. Disbudpar menggunakan pengajuan akun ini sebagai motif bagi keperluan lain mereka tersebut. Gambar 3.15 menunjukkan diagram aktivitas dari Fungsi ini. Fitur ini ditampilkan pada halaman pengelolaan informasi sarana publik bila diakses oleh administrator sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.15 Diagram Aktivitas *Usecase* Membuat Akun Operator

***Usecase* Menambahkan Sarana Pariwisata dan Menentukan Kategori Sarana Pariwisata**

Fungsi ini memungkinkan administrator untuk dapat menambahkan profil sarana pariwisata baru kedalam sistem. Dalam proses ini juga ditentukan kategori dari pariwisata tersebut sebagai model diversifikasi sarana pariwisata yang ada. Kedua *usecase* dilaksanakan dalam satu proses sebagaimana dapat diperhatikan pada Gambar 3.16.



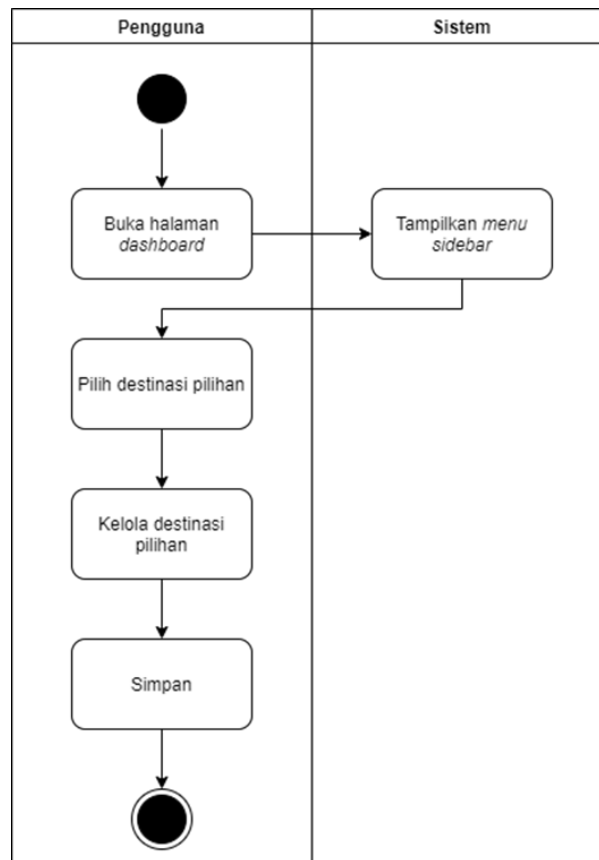
Gambar 3.16 Diagram Aktivitas *Usecase* Menambahkan Sarana Pariwisata dan Menentukan Kategori Sarana Pariwisata

Proses ini akan dilanjutkan dengan proses **Membuat Akun Operator** sebagaimana telah dijelaskan proses lanjutan tersebut.

Usecase Menentukan Highlight Destinasi

Fungsi ini memungkinkan administrator untuk dapat menentukan beberapa destinasi wisata untuk ditampilkan pada *landing page* sebagai objek wisata unggulan. Gambar 3.17 memperlihatkan diagram aktivitas Fungsi ini. Proses penentuan didasarkan kepada kebutuhan ataupun kondisi yang ditetapkan Disbudpar. Fungsi ini dirancang untuk memberikan kebebasan kepada Disbudpar bila ingin melakukan penyesuaian terhadap kebijakan fokus

promosi pariwisata daerah. Seluruh sarana wisata dapat dimasukkan sebagai objek wisata unggulan tanpa dibatasi oleh aturan di dalam sistem.



Gambar 3.17 Diagram Aktivitas *Usecase* Menentukan *Highlight* Destinasi

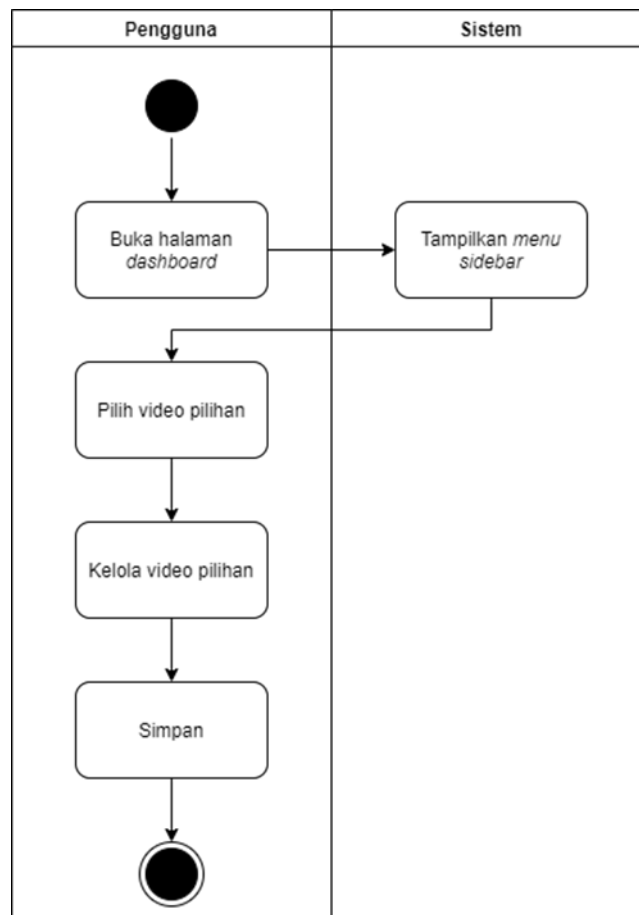
Urutan	Gambar	Objek	Kategori	Aksi
1		ASIA HERITAGE	Tourism	Hapus dari daftar unggulan
2		ASIA FARM	Tourism	Hapus dari daftar unggulan
3		AGRO WISATA PELANGI	Tourism	Hapus dari daftar unggulan
4		TAMAN REKRASI ALAM MAYANG	Tourism	Hapus dari daftar unggulan
5		DANAU BANDAR KHAYANGAN	Tourism	Hapus dari daftar unggulan
6		TAMAN REFI	Tourism	Hapus dari daftar unggulan
7		MASJID RAYA AN NUR	Tourism	Hapus dari daftar unggulan
8		RUMAH SINGGAH TUAN KADI	Tourism	Hapus dari daftar unggulan

Gambar 3.18 Halaman Penentuan Objek Wisata Unggulan

Suatu objek dapat masuk atau dikeluarkan dari list objek wisata unggulan bila dinilai sudah tidak sesuai dengan nilai atau kebutuhan program promosi daerah.

Usecase Menentukan Highlight Video Promosi

Fungsi ini memungkinkan administrator agar dapat menentukan video promosi yang akan ditampillkan pada *landing page*. Video promosi dapat berasal dari kepemilikan Disbudpar ataupun milik pengelola sarana pariwisata yang dinilai bagus dan relevan sebagai materi promosi daerah. Video yang berasal dari sarana pariwisata dapat langsung dipergunakan sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.19. Video dapat ditampilkan dengan terlebih dahulu mengunggah video ke kanal Youtube. Kemudian link video akan dimasukkan ke dalam kolom kanan atas pada Gambar 3.20. Gambar 3.19 menunjukkan diagram aktivitas dari *usecase* ini.



Gambar 3.19 Diagram Aktivitas *Usecase* Menentukan *Highlight* Video Promosi

The screenshot shows the 'SMART TOURISM' admin dashboard. The main content area is titled 'PILIH VIDEO PILIHAN' (Select Video Selection). It features a table of selected videos, a form to add new videos, and a gallery of destination videos.

DATA VIDEO PILIHAN
Disarankan jumlah pengisian data video diatas 3 item.

Urutan	Nama / Judul	Link YouTube	Aksi
1	Visit Kota Pekanbaru		Hapus dari daftar pilihan
2	Agrowisata Pelangi		Hapus dari daftar pilihan
3	ASIA FARM - Destinasi Wisata Kreatif		Hapus dari daftar pilihan
4	Cagar Budaya Kota Pekanbaru		Hapus dari daftar pilihan

+ TAMBAH VIDEO LAINNYA

Nama / Judul Video *

YouTube

Link YouTube

Masukkan menggunakan <http://> atau <https://>.

Masuk ke daftar pilihan Atribut (*) = Wajib Diisi !

DAFTAR VIDEO DARI GALERI OBJEK DESTINASI

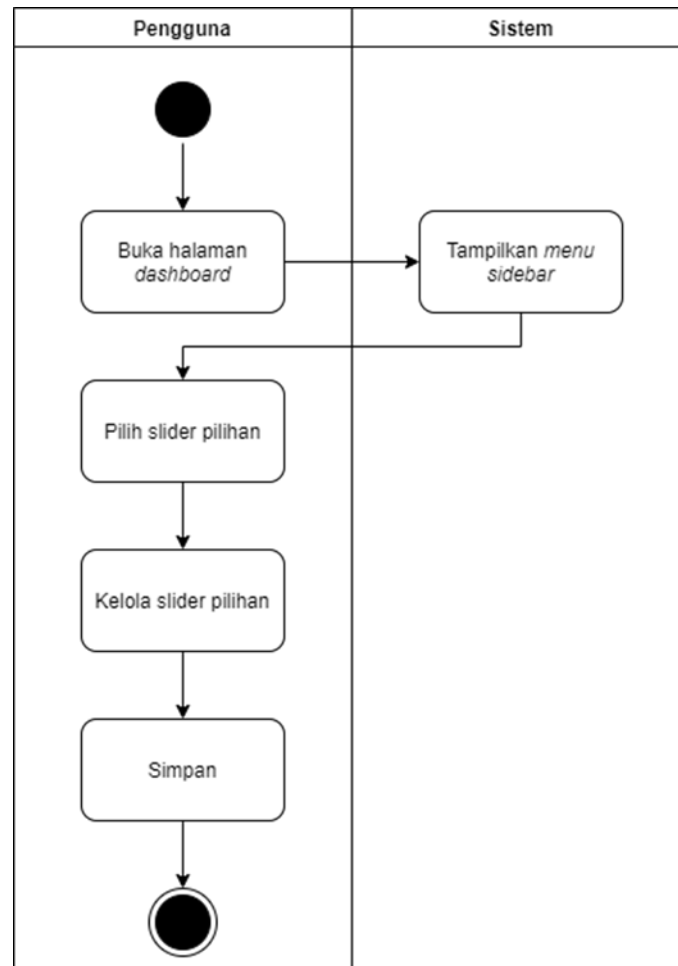
Show 10 entries Search:

Aksi	Nama / Judul	Link YouTube
-	Cari Nama / Judul	-
Masuk ke daftar pilihan	ASIA FARM Likupang - Escape to the New World Wonderful Indonesia	
Masuk ke daftar pilihan	ASIA FARM Pekanbaru dalam Menit Top Destinasi di Pekanbaru Pariwisata Riau	
Masuk ke daftar pilihan	ASIA FARM WISATA BARU DI KOTA PEKANBARU, ASIA HERITAGE	
Masuk ke daftar pilihan	ASIA FARM Objek Wisata Rumah Singgah Tuan Kadi Kota Pekanbaru - Pariwisata Riau	

Gambar 3.20 Halaman Pengelolaan *Highlight* Video Pilihan

Menentukan Data Gambar Promosi

Fungsi ini memungkinkan untuk dapat mengelola gambar yang akan digunakan sebagai materi promosi pariwisata daerah. Administrator akan memasukan gambar untuk kemudian ditampilkan sebagai *slider* pada *landing page*. Pengembangan tampilan gambar sebagai *slider* dilakukan untuk alasan estetik dan efisiensi ruang pada *landing page*. Format *slider* juga memungkinkan ditampilkannya banyak gambar promosi tanpa menyebabkan kejenuhan pada pengunjung website. Gambar 3.21 menyajikan diagram aktivitas dari *usecase* ini.



Gambar 3.21 Diagram Aktivitas *Usecase* Menentukan Data Gambar Promosi

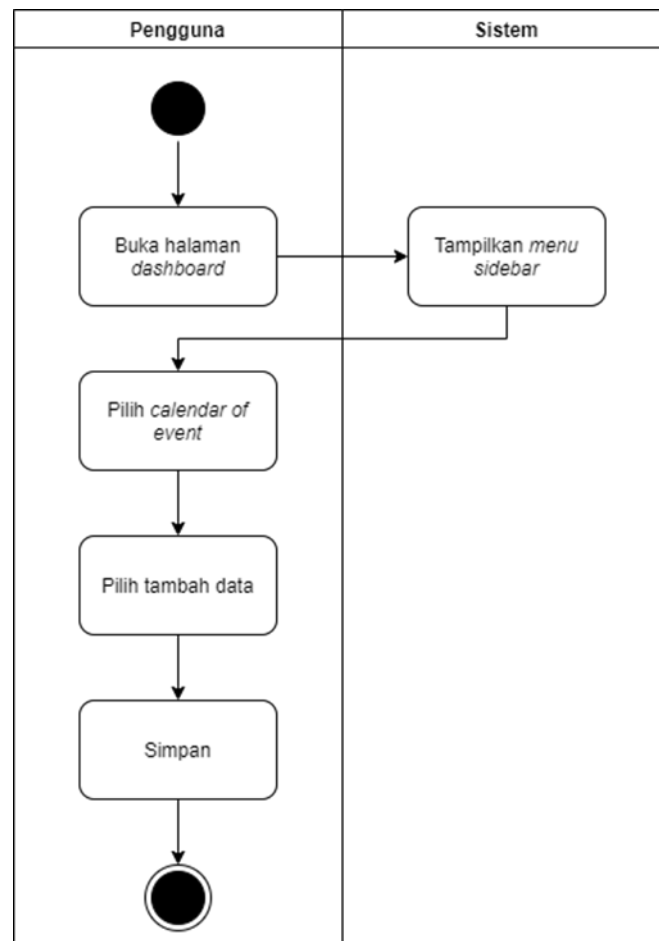
Menyunting *Calendar of Event*

No.	Gambar	Tanggal Pelaksanaan	Nama Acara	Lokasi	Link Event	Viewed	Aksi
1		2021-02-13 s/d 2021-02-14	Malay Music Festival 2021	Virtual	Link Event	16	Action

Gambar 3.22 Halaman Pengelolaan *Calendar of Event*

Fungsi ini memungkinkan administrator untuk menyunting dan mengelola *Calendar of Event* yang terdapat didalam sistem. Administrator dapat memasukkan informasi kegiatan yang

diadakan baik oleh Disbudpar sendiri ataupun event yang diadakan promotor lain dalam wilayah kota Pekanbaru. *Calendar of Event* disajikan dengan tanggal, deskripsi, dan gambar yang berkaitan kegiatan tersebut. Hasil kelolaan tersebut akan ditampilkan pada halaman publik *Calendar of Event*. Gambar 3.23 menampilkan diagram aktivitas dari *usecase* ini.

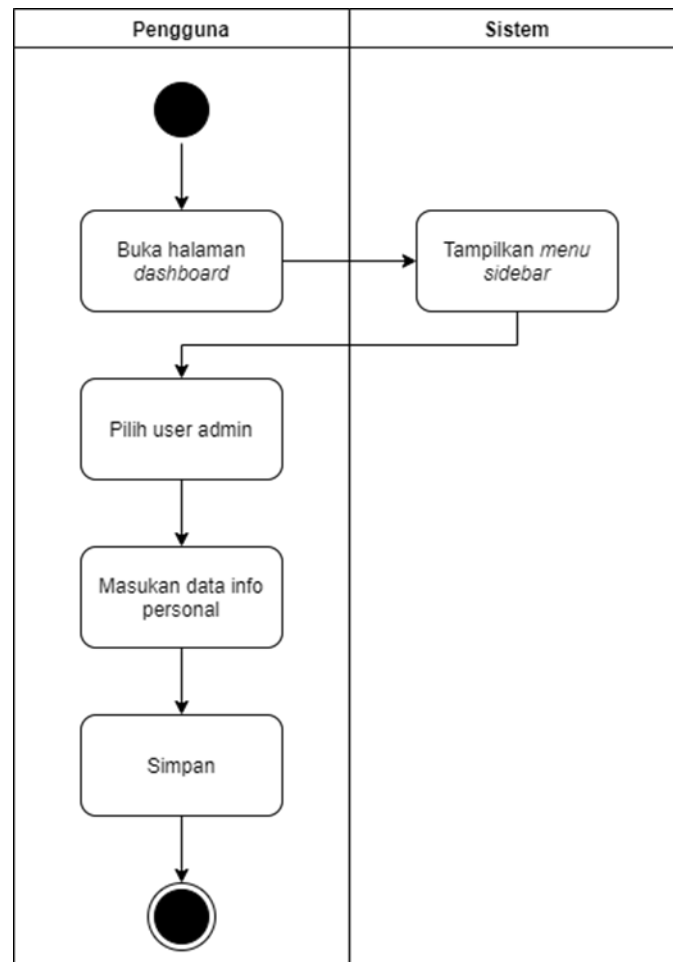


Gambar 3.23 Diagram Aktivitas *Usecase* Menyunting *Calendar of Event*

Operator sarana pariwisata tidak diberikan akses pada Fungsi ini dengan alasan sebagai model verifikasi terhadap kegiatan yang diadakan. Dengan melaporkan terlebih dahulu kegiatan kepada administrator dari Disbudpar memberikan kesempatan administrator untuk mengetahui dan memutuskan apakah event tersebut cocok dimasukkan kedalam kalender. Bentuk pengajuan juga masih dilakukan secara manual menimbang skala kerja dan frekuensi event diadakan masih rendah. Sehingga fitur pengajuan dinilai belum perlu diimplementasikan. Terdapat pula kemungkinan kondisi promotor bukan merupakan pengelola sarana pariwisata sehingga tidak memiliki akun.

Membuat Akun Administrator

Fungsi ini merupakan kepemilikan Super Administrator yang dapat membuat akun administrator. *Role* Super Administrator sendiri sedianya merupakan *role* pengguna yang diberikan kepada pimpinan di lingkungan Disbudpar. Keberadaan Fungsi ini memungkinkan pimpinan untuk melakukan penugasan kepada individu tertentu berkaitan dengan pengelolaan sebagian atau keseluruhan sistem. Gambar 3.24 menampilkan diagram aktivitas dari *usecase* ini.



Gambar 3.24 Diagram Aktivitas Membuat Akun Administrator

Gambar 3.25 memperlihatkan halaman pengelolaan akun yang menjadi tempat pembuatan akun. Untuk membuat akun baru dibutuhkan data Nama, Nomor Ponsel, Email, Username, dan Password. Selanjutnya Super Administrator akan menentukan level dari akun yang terdiri atas level Administrator dan Operator.

SMART TOURISM | HOME | BANTUAN | HALAMAN PUBLIK | Administrator

Administrator Testin.. administrator@gmail.com
Super Admin


DATA USER ADMIN

Home / User Admin / Data

TAMBAH USER

[INFO PERSONAL]

Foto



Pilih berkas ...

Maximal 1 Mb. Format JPG, JPEG, PNG, GIF.

Nama *

No. HP *

Level *

[INFO AKUN]

Email *

Username *

Password *

Atribut (*) = Wajib Diisi!

Simpan

DATA USER

Tampil Berdasarkan: Level: --SEMUA--

Export Berdasarkan: Level: --SEMUA-- Format: PDF

LEVEL : --SEMUA--

Show 10 entries Search:

No.	Foto	Nama	No. HP	Username / Email	Level	Status Aktif	Aksi
-	-	Cari Nama	Cari No. HP	Cari Username / E	Cari Level	Cari Stz	-
1	AR	Ade Riza	-	aderiza aderiza@gmail.c...	Super Admin	✓	Action
2	AT	Administrator Testing	-	admincoba administrator@g...	Super Admin	✓	Action
3		Assad Hidayat	-	assad assad@gmail.com	Super Admin	✓	Action
4		Deni Hidayat	-	deni denihidayat@gma..	Super Admin	✓	Action
5		Hanggara Bima Pramesti	082284674247	durango hanggarabp123@g..	Super Admin	✓	Action
6	KA	Khalryan Akbar	-	akbar akbar.ryan@gmail..	Super Admin	✓	Action
7		abege_cafe	085279456123	abege operator_abege@...	Operator Destinasi	✓	Action
8	AS	Aditya Irvan Sidiq	082247103600	dafam rsv@dafampekanb..	Operator Destinasi	✓	Action
9	DC	Deddy Chandra	0811767856	BatiquaHotels gm.pekanbaru@ba..	Operator Destinasi	✓	Action
10	GU	Gunawan	081365349044	GrandElite info@hotelgrand..	Operator Destinasi	✓	Action

Showing 1 to 10 of 17 entries

Previous 1 2 Next

Keterangan Level :
■ Super Admin
■ Administrator
■ Operator Destinasi

Keterangan Status :
✓ Akun Aktif
✗ Akun Non Aktif

Gambar 3.25 Halaman Pengelolaan Akun Operator

BAB IV

REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

4.1 Relevansi Akademik

4.1.1 Implementasi *Crowdsourcing* Dalam Website

Pada dasarnya implementasi *Crowdsourcing* ke dalam sistem didasarkan atas kebutuhan pengayaan informasi materi promosi. *Crowdsourcing* sebagai metode untuk mendapatkan materi promosi yang berasal dari pengelola sarana pariwisata juga dilakukan untuk membangun citra Pekanbaru sebagai destinasi wisata dengan memanfaatkan efek kejenuhan informasi yang dihasilkan. Sub-bab ini disajikan untuk menjelaskan rancangan aplikasi dengan mengambil sudut pandang implementasi *Crowdsourcing* kedalam sistem. Hasil kesimpulan pada sub-bab *Framework Crowdsourcing* yang terdiri atas 5 poin dijadikan sebagai *framework* untuk memaparkan sudut pandang pengadopsian.

The Crowd

The Crowd (Komunitas) pada kasus ini didefinisikan sebagai pelaku usaha dan kelompok/organisasi masyarakat yang sekiranya berkaitan ataupun beririsan dengan kegiatan perekonomian pariwisata. Berdasarkan (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi, 2021) dan identifikasi yang telah dilakukan terhadap pelaku usaha yang berada di dalam wilayah yurisdiksi kota Pekanbaru, dapat disimpulkan sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Jenis Pelaku Usaha Berdasarkan Keterkaitan Dengan Kegiatan Pariwisata

Jenis Pelaku Usaha	Sub-jenis Usaha
Pengelola Objek Wisata (Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis), Asosiasi Pengelola, Swasta, dan lainnya)	Wisata Alam
	Wisata Buatan
	Wisata Budaya
Akomodasi	Hotel
	Hostel
	Pondok Wisata
	Kos
Penyewaan Kendaraan	Roda 2
	Roda 4 atau lebih
	Motor Listrik dan tidak bermotor

Layanan Perjalanan	Pembelian tiket
	Pemandu Wisata
Keuangan	Perbankan
	Penukaran Mata Uang
Kesehatan	Klinik
	Puskesmas
	Rumah Sakit Pemerintah
	Rumah Sakit Swasta
	Klinik Pengobatan Alternatif
Kuliner	Rumah Makan Tradisional
	Restoran Internasional
	Restoran Cepat Saji
	Restoran Etnik
	Pub
	Bar
Pasar	Pasar Tradisional
	Pasar Swalayan/Modern
	Pasar Kuliner
	Pasar Seni
Jaringan Transportasi	Bandar Udara
	Terminal Bus
	Pelabuhan

Jenis-jenis pelaku usaha tersebut kemudian secara organik membentuk suatu ekosistem destinasi wisata. Oleh karenanya pelaku-pelaku usaha di atas dapat diidentifikasi sebagai *The Crowd* yang dapat mempengaruhi kegiatan pariwisata tersebut. Pihak-pihak di atas merupakan pihak yang terpengaruh oleh keberlangsungan kegiatan kepariwisataan dan merupakan subjek terhadap hukum dan administrasi berkaitan kepariwisataan di Pekanbaru. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pihak-pihak tersebut dapat ikut serta dalam kegiatan *Crowdsourcing*. (Liu, 2020) Dengan demikian dapat pula disimpulkan keikutsertaan mereka kedalam sistem selain dengan kesukarelaan juga tidak menutup kemungkinan dilakukan secara mengikat dengan memanfaatkan kebijakan yang bersifat administratif dan regulatif.

The Crowdsourcer

The Crowdsourcer (Penyelenggara) adalah organisasi yang memiliki kepentingan maupun tugas yang dalam upaya pemecahannya memerlukan partisipasi *The Crowd*. Dalam hal ini pihak yang memiliki kepentingan adalah Pemerintah Kota Pekanbaru. Pemerintah pada kasus ini memiliki kepentingan yang secara umum dapat dirangkum sebagai upaya membangun pariwisata kota yang berbasis kebudayaan. Sehingga dapat disimpulkan Pemerintah memiliki nilai kuasa/otoritas dalam penyelenggaraan *Crowdsourcing* ini. Dalam realisasinya kepentingan didelegasikan kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) selaku pelaksana dan pembantu fungsi kebudayaan dan pariwisata sebagaimana diatur pada peraturan terkait pembentukan dan operasional Lembaga kedinasan daerah.

The Task

The Task (Tugas) adalah perwujudan kepentingan *The Crowdsourcer* yang kemudian dipublikasikan dalam bentuk yang telah ter orkestrasi berdasarkan format yang dapat dipahami oleh *The Crowd*. *The Task* berisi sekumpulan indikator yang memaparkan kepentingan tersebut dan juga membangun deskripsi permintaan atau perintah. Indikator tersebut mengarahkan *The Crowd* agar melakukan pemecahan tugas sesuai dengan tujuan atau hasil yang diharapkan oleh *The Crowdsourcer*.

Berdasarkan hasil analisis terhadap rapat yang diadakan antara Diskominfotiksan dan Disbudpar pada 3 November 2021 dan dalam kasus ini kepentingan *The Crowdsourcer* berdasarkan (Pemerintah Kota Pekanbaru, 2021) dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. diperlukannya suatu sistem yang dapat dijadikan motif pengumpulan data pelaku usaha yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi pariwisata,
- b. perlunya Pekanbaru melakukan pembangunan citra atau identitas sebagai suatu destinasi wisata melalui pemanfaatan sistem informasi khususnya berbasis website,
- c. Disbudpar menginginkan website yang dikembangkan dapat menjadi media promosi baik secara personal pelaku usaha atau secara kolektif yang ditetapkan melalui kebijakan yang diterbitkan oleh Disbudpar,
- d. pada proses pengambilan kebijakan berkaitan pembangunan citra dan promosi Pekanbaru Disbudpar merasa butuh akan ketersediaan data faktual yang bersumber dari pelaku usaha atau pihak lain yang berkaitan dengan kepariwisataan,
- e. pemerintah menginginkan pelaku usaha mempublikasikan status teraktual berkaitan usaha mereka kepada pemerintah dan publik,

- f. diharapkan keberadaan platform yang dapat merangsang *identity building and self branding* (pembangunan identitas dan pemasaran diri) bagi objek usaha lingkup kepariwisataan.

Kepentingan-kepentingan tersebut kemudian dirumuskan menjadi sekumpulan indikator yang perlu dipenuhi oleh *The crowd*. Indikator tersebut berkorespondensi dengan nilai kebutuhan yang terdapat dalam poin kepentingan diatas sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Korespondensi Nilai Kebutuhan Kepentingan dan Indikator *The Task*

Indikator	Koresponden Nilai
Terkumpulnya informasi dasar berdasarkan templat yang disediakan	(a); (c); (f)
Terbangunnya personalisasi informasi terkait detail objek pariwisata	(b); (c); (e); (f)
Dibuatnya program dan produk promosi personal objek pariwisata dan terpublikasikan dalam platform yang disediakan dan juga platform lain yang tersedia (format: video, gambar, dan teks)	(b); (c); (e); (f)
Terpublikasinya artikel terkait perkembangan objek wisata	(a); (c); (e); (f)
Terbangunnya interkoneksi platform yang disediakan dan platform media sosial dan lainnya yang dirasa dapat meningkatkan efisiensi dan jangkauan pemasaran	(b); (c); (e)

Kolom Koresponden Nilai pada Tabel 4.2 menunjukkan poin nilai kepentingan yang dipenuhi melalui indikator pada kolom di sebelah kiri.

Templat yang dimaksud pada indikator pertama dapat dilihat lebih lanjut pada Gambar 4.3.

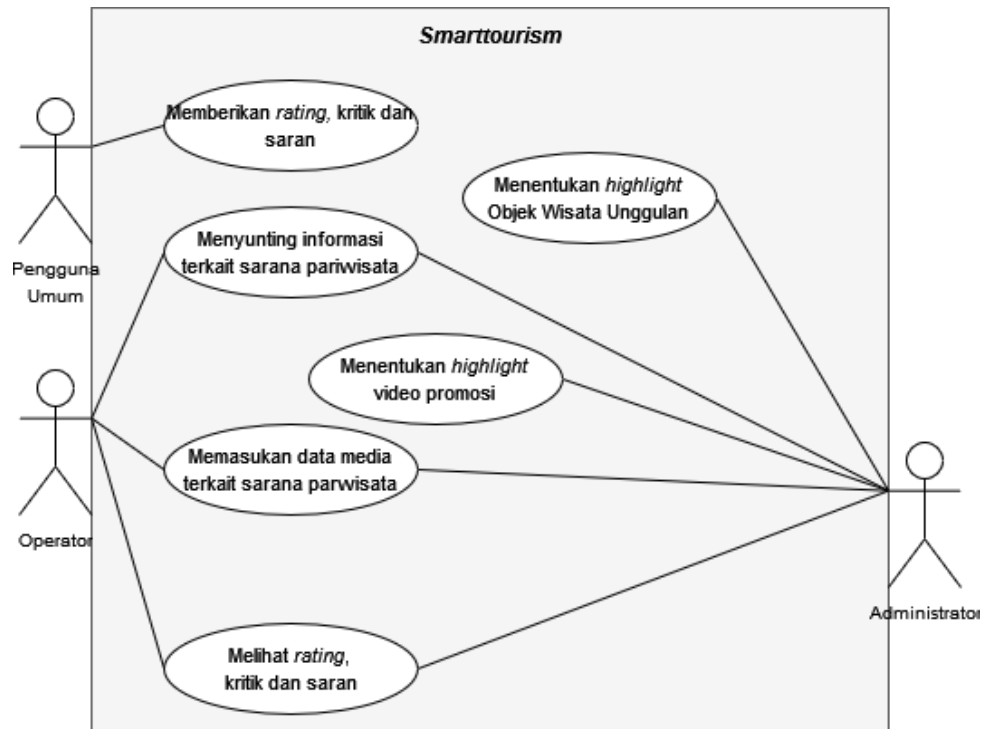
The Platform

The Platform atau wadah adalah sebuah media yang dipergunakan untuk mempublikasikan *The Task* kepada *The Crowd*. *The platform* juga difungsikan sebagai tempat pengumpulan bentuk penyelesaian atau pemenuhan kebutuhan yang dilakukan oleh *The Crowd*. Oleh karenanya dapat disimpulkan bahwa *The Platform* membawa wujud sebagai media komunikasi antara pihak terkait dan dimana ekosistem *Crowdsourcing* mengambil tempat. Keadaan tersebut menunjukkan seberapa vitalnya *The Platform* pada penyelenggaraan *Crowdsourcing*

utamanya bagi *The Crowdsourcer*. Berdasarkan pertimbangan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan *The Platform* sedianya merupakan hak bagi *The Crowdsourcer* sebagai pemegang otoritas penyelenggara yang mengadakan ekosistem ini. Hal ini juga dapat memberikan kesempatan kepada *The Crowdsourcer* untuk melakukan penyesuaian yang sekiranya dapat meningkatkan ketepatan sasaran pemenuhan kepentingan yang dimiliki.

Pada upaya pengembangannya, *The Crowdsourcer* menjadikan indikator pada *The Task* dan kepentingan yang mereka miliki sebagai landasan dan acuan dalam pengembangan. *The Platform* harus dikembangkan agar dapat mengakomodir penyampaian dan pengumpulan solusi bagi tugas yang diberikan pada *The Crowd*. Pada pengembangan lanjutan *The Platform* sebaiknya dikembangkan dengan utilitas untuk mengolah dan/atau memanfaatkan data solusi yang telah dikumpulkan. *The Platform* juga sebaiknya dapat pula digunakan sebagai media eksekusi kepentingan *The Crowdsourcer*. Pendekatan ini dapat dilakukan untuk membangun kepercayaan *The Crowd* terhadap *The Crowdsourcer* dan secara tidak langsung menempatkan *The Crowd* sebagai kontrol pasif terhadap eksekusi kepentingan itu sendiri. Kondisi ini juga dapat menjadi alat persuasi untuk menjadikan *The Crowd* yang dalam kasus ini merupakan subjek dari kepentingan memiliki empati dan rasa memiliki terhadap kepentingan itu sendiri. Sehingga kebijakan publik yang selanjutnya dikeluarkan berkaitan dengan kepentingan ini dapat diterima atau setidaknya dipahami oleh subjek kebijakan dengan lebih baik.

Selanjutnya Diskominfotiksan selaku pihak yang disertai tanggung jawab untuk melakukan pengembangan aplikasi dengan didasarkan kepada kepentingan, indikator *The Task*, dan nilai lainnya yang telah diidentifikasi pada kegiatan rapat yang telah disebutkan diatas melakukan analisa terhadap variable-variabel tersebut. Kemudian hasil analisa ini dirumuskan menjadi sebuah rancangan pengembangan aplikasi. Adapun rancangan tersebut selanjutnya dipaparkan berdasarkan relasinya dengan variabel di atas. Sehingga pada anak sub-bab ini rancangan aplikasi hanya akan dijelaskan berdasarkan korelasinya dengan operasi *Crowdsourcing* saja. Adapun penjelasan berikut sebagiannya telah dibahas pada anak sub-bab 3.2. Berikut deskripsi aplikasi Smarttourism Pekanbaru berdasarkan sudut pandang implementasi *Crowdsourcing*.



Gambar 4.1 *Usecase Diagram* Berdasarkan Sudut Pandang Crowdsourcing

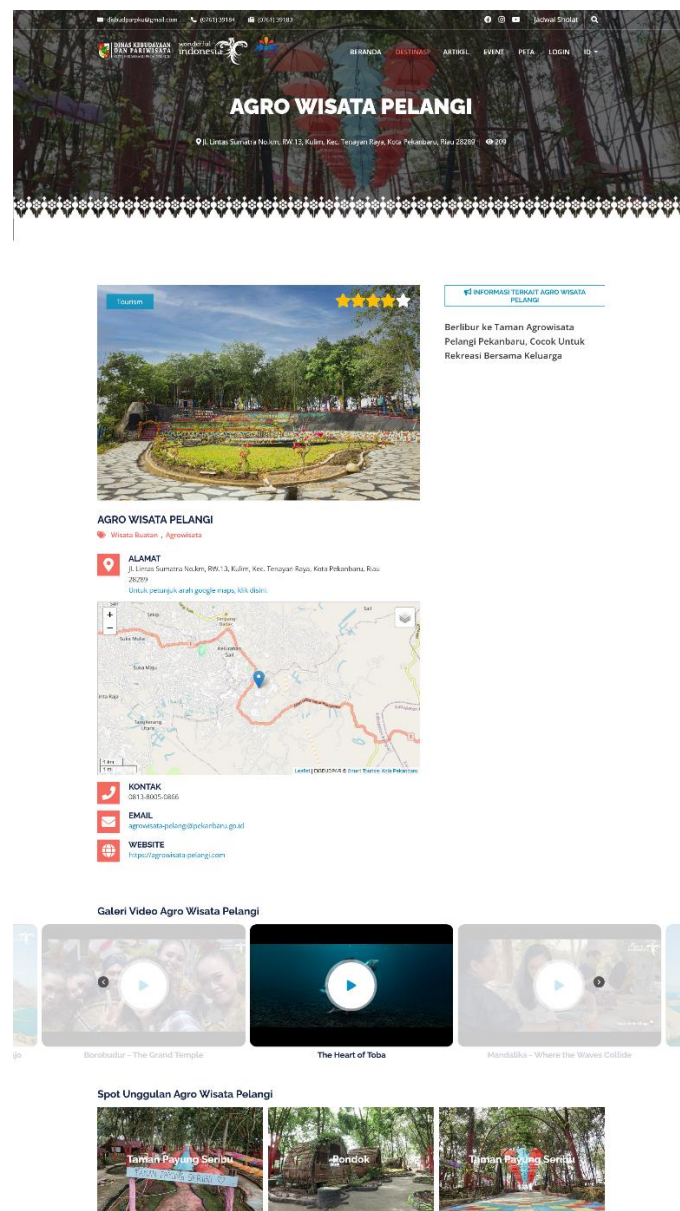
Pengembangan harus dieksekusi dengan memperhatikan indikator serta kepentingan yang telah diidentifikasi. *The Platform* juga sebaiknya dikembangkan menjadi suatu media yang dapat mengeksekusi kepentingan *The Crowdsourcer*. Pendekatan ini dilakukan dalam rangka membangun kepercayaan *The Crowd* kepada *The Platform* dan *The Crowdsourcer* serta menempatkan *The Crowd* menjadi suatu variabel kontrol bagi eksekusi kepentingan tersebut. Kondisi tersebut dapat menjadi alat persuasi guna menjadikan *The Crowd* yang dalam kasus ini merupakan subjek dihadapan *The Crowdsourcer* memiliki rasa empati dan kepemilikan terhadap kebijakan tersebut. Hal ini dapat berdampak pada kebijakan publik yang mungkin dikeluarkan di masa mendatang berkaitan kepentingan pariwisata dapat diterima atau setidaknya dipahami oleh subjek kebijakan dengan lebih baik. (Liu, 2020)

Indikator *The Task* dan nilai lainnya dianalisa untuk kemudian dirumuskan kedalam sebuah rancangan pengembangan aplikasi. Berikut deskripsi rancangan aplikasi yang dinamai Smarttourism Pekanbaru.

Usecase Menyunting Informasi terkait sarana pariwisata

Fungsi memberikan kuasa kepada pengguna Administrator dan Operator sarana pariwisata untuk bisa menambahkan atau mengubah informasi sarana pariwisata tersebut. Hasil suntingan ditampilkan pada halaman publik sarana pariwisata tersebut sebagai suatu promosi personal.

Data informasi yang masuk kedalam sistem terdiri atas informasi yang didasarkan templat yang tersedia dan informasi lain yang kemudian dikemas dalam format artikel sesuai dengan kebutuhan promosi personal suatu sarana pariwisata. Gambar 4.3 menampilkan halaman kelola informasi sarana pariwisata. Penanda bernomor 1 dalam gambar menunjukkan templat informasi yang perlu untuk diisi oleh pengelola sarana pariwisata. Templat tersebut adalah hasil pengembangan berdasarkan pada kebutuhan informasi Disbudpar selaku *The Crowdsourcer*. Penanda bernomor 2 pada Gambar 4.3 merupakan penunjuk fitur dalam halaman yang bisa digunakan untuk menambahkan informasi lain terkait sarana pariwisata. Informasi akan disajikan pada halaman tampilan publik.



Gambar 4.2 Halaman Publik Sarana Pariwisata

SMART TOURISM | HOME | BANTUAN | HALAMAN PUBLIK | Administrator | Edit

DETAIL OBJEK - AGRO WISATA PELANGI | Home / Objek Destinasi / Edit

EDIT OBJEK

[INFO DETAIL]

Nama Objek *
AGRO WISATA PELANGI

Kategori Objek *
Tourism

Tag Objek *
Agrowisata * Wisata Budaya *

Tag objek bisa lebih dari satu.

Alamat *
Jl. Lintas Sumatera No.16, KM. 13, Kallim, Kec. Terayan Raya, Kota Pekanbaru, Riau 28289

[INFO LOKASI]

Lokasi Objek *
[Map showing location in Pekanbaru, Riau]

Latitude *
0.4780723956548294

Longitude *
101.52160594196714

Kontak (CP)

Nama Kontak
0813-8005-8866

Email Objek
agrowisata-pelang@pekarbaru.go.id

Website
https://agrowisata-pelang.com
Masukkan menggunakan http:// atau https://.

Gambar Utama *

[Image of Agro Wisata Pelangi]

Pilih lokasi

Maksimal : 50. Format : jpg, png, gif.
Rasio gambar disarankan 4:3 atau 3:4 atau sebanding.
*Levati jika gambar tidak berubah.

Status Aktif *

Aktif
 Non Aktif

Atribut (*) - Wajib diisi

1 Ubah

GALERI & MEDIA (4)

Banner

Spes Unggahan

Galeri Video

HALAMAN TAMBAHAN (2)

Tambah Halaman

Beri label ke: Taman Agrowisata Pelangi Pekanbaru, Lokasi Untuk Rekreasi Bersama Keluarga

KRITIK & SARAN (3)

Review / Rating

Kritik & Saran

PELAPORAN LAINNYA

Pelaporan Lainnya

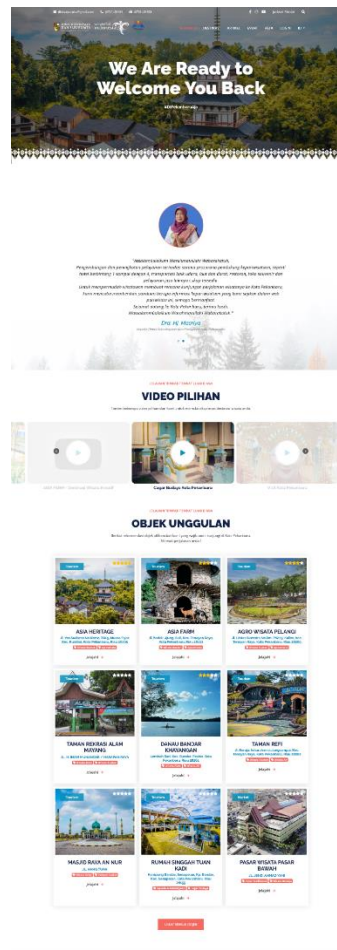
Kembali

Copyright © 2021 - 2022 Smart Tourism Kota Pekanbaru | Versi 1.0

Gambar 4.3 Halaman Pengelolaan Sunting Informasi Sarana Pariwisata

Usecase Memasukan Data Media Terkait Sarana Pariwisata

Fungsi ini memberikan kemampuan kepada Administrator dan Operator untuk dapat memasukkan data media identitas dan promosi sarana pariwisata tersebut. Penanda bernomor 4 pada Gambar 4.3 memperlihatkan seksi untuk mengelola data media. Data media selanjutnya ditampilkan dalam halaman publik sarana pariwisata seperti diperlihatkan pada Gambar 4.2 dalam bentuk *banner* dan galeri (gambar dan video). Video yang dimasukkan pada seksi ini dapat pula dipergunakan kembali di dalam sistem oleh Disbudpar berdasarkan kebutuhan.



Gambar 4.4 *Landing Page*

Usecase Melihat rating, Kritik, dan Saran

Fungsi yang memungkinkan Administrator dan Operator melihat *rating*, kritik, dan saran yang diberikan oleh pengguna publik. Informasi ini harapannya dapat dipergunakan pengelola sarana pariwisata dan Disbudpar sebagai tinjauan dari sisi publik dan bahan pertimbangan bagi operasional dan kebijakan yang dikeluarkan kedepannya. Penanda bernomor 3 dalam Gambar 4.3 menunjuk kolom tersebut.

Usecase Memberikan rating, kritik, dan saran

Fungsi ini memungkinkan pengguna umum untuk dapat memberikan *rating*, kritik, dan saran kepada suatu sarana pariwisata. Seksi ini terletak pada bagian paling bawah pada setiap halaman publik tiap sarana pariwisata seperti diperlihatkan pada Gambar 3.11.

Usecase Menentukan *Highlight Destinasi/ Objek Wisata Unggulan*

Fungsi yang memungkinkan Administrator dapat menentukan objek wisata tertentu untuk ditampilkan dalam halaman publik seperti pada Gambar 4.4. Disbudpar dapat melakukan pemilihan terhadap beberapa objek wisata dengan tujuan dijadikan wajah dari promosi wisata Pekanbaru. Pemilihan boleh didasarkan kepada kemapanan informasi tiap objek wisata ataupun pertimbangan lainnya sesuai dengan kebutuhan. Oleh karenanya dapat disimpulkan bahwa Fungsi ini merupakan salah satu bentuk pemanfaatan informasi yang telah disampaikan *The Crowd* pada pengambilan kebijakan publik terkait promosi wisata daerah. Gambar 3.18 menunjukkan fitur penentuan tersebut.

Usecase Menentukan *Highlight Video Promosi*

Fungsi yang memungkinkan Administrator untuk bisa menentukan video yang akan dijadikan sebagai materi promosi pada halaman *landing page*. Video yang digunakan bisa berasal Disbudpar atau dengan menggunakan video milik objek wisata yang dirasa cukup layak sebagai wajah promosi daerah. Fungsi tersebut dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk pemanfaatan produk hasil *Crowdsourcing* yang telah dikumpulkan *The Crowd* dengan memanfaatkan produk terbaik menjadi bagian dari program promosi destinasi wisata Pekanbaru. Gambar 3.19 menunjukkan halaman dengan fitur tersebut. Video tersebut kemudian akan ditampilkan pada seksi video pilihan seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.4.

The Benefit

The Benefit dapat diartikan sebagai jenis manfaat yang diterima oleh *The Crowd* dan *The Crowdsourcer* sebagai hasil dari pelaksanaan *Crowdsourcing* di dalam sistem ini. Pada kasus ini keuntungan yang diterima *The Crowd* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. media promosi gratis yang dibawah perlindungan Pemerintah,
- b. model program promosi yang terstruktur dan sistematis,
- c. memberikan peluang kebijakan ekonomi kepariwisataan di masa selanjutnya disusun lebih relevan terhadap kebutuhan pengelola sarana pariwisata,
- d. memiliki kontrol pasif atas kebijakan publik berkaitan kepariwisataan yang akan diterbitkan.

Adapun keuntungan yang diterima oleh *The Crowdsourcer* sebagai berikut:

- a. menerima data teraktual sarana pariwisata,
- b. mengarahkan pengelola sarana pariwisata agar memiliki model promosi,

- c. beroperasinya website promosi pariwisata daerah dan terciptanya suatu ekosistem destinasi wisata dengan teridentifikasi dan tertampilkannya keberadaan sarana pariwisata dalam wilayah Pekanbaru,
- d. mendapatkan tambahan materi pada upaya pengelolaan kebijakan publik kepariwisataan,
- e. mendapat kemampuan supervisi terhadap kegiatan ekonomi kepariwisataan.

Dengan berjalannya *Crowdsourcing* ini sarana-sarana pariwisata akan memiliki profil dan model promosi yang tertampil pada website Smarttourism Pekanbaru. Kejenuhan informasi yang ditimbulkan oleh terkumpulnya dan terpublikasinya informasi kepariwisataan tersebut dapat meningkatkan kesadaran publik akan keberadaan objek wisata di kota Pekanbaru dan statusnya sebagai destinasi wisata. Juga keberadaan data media dan informasi yang sudah dikumpulkan dapat dipergunakan oleh Disbudpar sebagai modal materi promosi di masa mendatang. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui pemanfaatan data media secara langsung tanpa pengolahan seperti pengelolaan video promosi sebagaimana ditunjukkan pada *Usecase Menentukan Highlight Video Promosi* atau dengan memanfaatkan data dan informasi itu dalam menyusun program promosi kepariwisataan Pekanbaru selanjutnya. Sinergi antara hal-hal diatas kemudian dapat mengakibatkan terbentuknya pemahaman dan kepercayaan publik terhadap kepariwisataan Pekanbaru yang selanjutnya berpotensi meningkatkan citra destinasi wisata Pekanbaru kedepannya.

4.1.2 Menarik Publik Pada Website Promosi

Pengembangan website sebagai media promosi khususnya berkaitan kepariwisataan telah menjadi hal yang lumrah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penelitian yang membahas perihal tersebut dan banyak pula website yang telah dikembangkan serta beroperasi. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan seberapa *powerfull*-nya website sebagai basis implementasi sistem promosi tersebut. Beberapa menjelaskan luasnya jangkauan pasar dari penggunaan website yang ditinjau melalui praktik jaringan, kemudahan akses, maupun trend peningkatan pengguna yang didasarkan pada umur dan pekerjaan. Para penulis juga telah berhasil menampilkan rancangan sistem yang baik dan bagaimana rancangan sistem tersebut dapat memenuhi tujuan pengembangan. Pada realitas yang ditemukan di lapangan terdapat kendala terkait bagaimana menarik pengguna.

Beberapa penelitian memaparkan upaya menarik pengguna untuk masuk kedalam sistem. Diantaranya melalui perancangan UI/UX dengan baik yang diharapkan beresultasi pada

ketertarikan dan kenyamanan pengguna (Kalbuadi, Sunarya, & Murwonugroho, 2018). Yang masih menjadi tanda tanya adalah bagaimana mengembangkan aplikasi yang dapat menarik perhatian disaat publik tidak mengetahui eksistensi produk tersebut? Pendekatan umum yang dilakukan adalah melalui publisitas yang dapat berbentuk iklan. Terdapat pula jenis publisitas lain yang dipergunakan yaitu melalui kebijakan. Contoh pemanfaatan kebijakan sebagai cara menarik pengguna dapat kita lihat pada aplikasi Pedulilindungi. Aplikasi tersebut merupakan produk pemerintah Indonesia yang dikembangkan dalam lingkup pengelolaan masyarakat pada masa pandemi.

Pemerintah mewajibkan penggunaan aplikasi ini pada berbagai kegiatan yang berimbas pada peningkatan jumlah pengguna. Sekalipun terdapat isu keamanan pada aplikasi tersebut keberadaannya telah menjadi kebutuhan bagi masyarakat. Hal ini kemudian menjadi pembelajaran bagi pengembang aplikasi khususnya yang berkaitan dengan pemerintahan. Berdasarkan pengalaman yang dirasakan selama kegiatan magang terdapat pula upaya-upaya publikasi berdasar kebijakan yang dilakukan ataupun telah direncanakan untuk diimplementasikan mendukung aplikasi yang telah dikembangkan. Pada kasus Smarttourism Pekanbaru upaya publikasi dilakukan melalui sisi administratif dari lembaga pemilik sistem tersebut. Harapannya kedepan terdapat lebih banyak penelitian pada bidang Informatika khususnya perancangan aplikasi terkait upaya menarik pengguna terbaik yang dapat dilakukan berdasarkan faktor pembangun lingkungannya.

Pada upaya implementasi *Crowdsourcing* terdapat banyak pendapat terkait pengertian dan unsur pembangun kegiatan tersebut. Diantaranya terkait keikutsertaan komunitas pada sistem. Beberapa berpendapat bahwa komunitas dapat diartikan sebagai lingkungan sosial yang besar. Maka suatu hal dapat dikategorikan kegiatan *Crowdsourcing* bila terdapat keikutsertaan dari lingkungan sosial yang besar seperti konsumen perusahaan besar ataupun masyarakat dalam satu lingkup negara sebagaimana yang ditampilkan oleh perusahaan seperti Lego. Terdapat pula pendapat bahwa proses *Crowdsourcing* harus dijalankan pada platform berbasis elektronik sebagaimana umumnya terjadi. Pada implementasinya terdapat pula praktik yang dikategorikan sebagai *Crowdsourcing* yang diadakan pada lingkungan kecil beranggota sedikit seperti perumahan dan dilakukan melalui platform yang bersifat sistematis seperti forum kelompok warga. Maka dapat disimpulkan bahwa *Crowdsourcing* dapat diadakan bukan hanya berdasarkan populasi, anonimitas, dan media saja, namun berdasarkan pendefinisian komunitas dan lingkungan itu sendiri sebagai bintang utama pada kondisi kegiatan *Crowdsourcing*.

4.2 Pembelajaran Magang

Kegiatan magang sendiri dinilai sebagai sebuah pengenalan bagi individu yang belum awam tentang dunia pekerjaan. Inti dari kegiatan magang sendiri selain mematangkan pemahaman terkait eksekusi proyek juga memperkenalkan lingkungan kerja kepada pemegang. Lingkungan kerja merupakan lingkungan yang terbangun atas nilai yang berbeda dengan lingkungan perkuliahan. Sebagai contoh idealisme yang dapat disampaikan dengan mudah dan dijadikan bahan diskusi di lingkungan kampus belum tentu mendapat perlakuan sama pada lingkungan bekerja khususnya pada kegiatan *Work From Office*. Perbedaan lingkungan tersebut kemudian menjadi nilai baru yang dapat dirasakan peserta kegiatan magang. Selanjutnya terdapat pula manfaat lain yang diterima selama pelaksanaan kegiatan ini.

4.2.1 Kolaborasi dan Kerjasama

Pada pengerjaan kegiatan eksekusi proyek terjadi kolaborasi yang mengharuskan kerjasama guna menyelesaikannya. Pekerja dituntut untuk dapat menganalisa dan memahami kapabilitas dari sesama anggota proyek. Pekerja juga harus dapat menempatkan diri berdasarkan kemampuan dan kapabilitasnya pula. Hal tersebut perlu diperhatikan khususnya pada proses pembagian tugas dalam eksekusi proyek. Pemberian tugas yang tepat pada individu yang tepat dapat membantu eksekusi menjadi lebih efisien. Hal ini berlaku pada proses pembagian tugas selama eksekusi proyek Smarttourism Pekanbaru. Individu yang memiliki kecenderungan pada posisi Back End akan ditempatkan pada posisi tersebut. Kemudian porsi kerja yang tepat kemudian diberikan pada pekerja sesuai dengan performanya selama ini. Tiap individu yang berbeda penugasan dan kemampuan diharapkan dapat menciptakan sebuah sinergi dalam kolaborasi yang berakibat pada penyelesaian proyek yang lebih baik.

4.2.2 Komunikasi

Pada upaya kolaborasi tersebut sesama anggota diharuskan dapat menyampaikan pandangan dan pendapatnya dalam rangka meningkatkan pemahaman anggota lain atas dirinya. Dengan demikian pekerja harus terlatih dalam menyuarakan pendapat baik dari sisi psikologis maupun praktitis berbicara. Ada baiknya pekerja dapat menyuarakan pandangannya dengan gaya dan format yang lebih mudah diterima dan dipahami koleganya. Dalam prosesnya juga pekerja harus dapat memilah pendapat mana yang dapat disampaikan, kepada siapa ditujukan, dan kapan harus disampaikan.

4.2.3 Pengembangan Diri

Kegiatan magang sedianya memaksa peserta untuk masuk ke dalam suatu lingkungan yang asing. Lingkungan tersebut pastinya memiliki karakteristik yang berbeda dengan lingkungan yang selama ini dijalani. Keadaan tersebut selain menjadi sebuah tantangan juga dapat menjadi kesempatan pada peserta magang bila dapat memanfaatkannya. Lingkungan yang berbeda memiliki kebutuhan yang berbeda pula mempengaruhi performa dari seorang pekerja. Peserta magang diharapkan dapat mengidentifikasi hal tersebut kemudian melakukan penyesuaian pada lingkungan tersebut. Hal ini akan memaksa peserta magang untuk mempelajari hal baru yang berimplikasi pada berkembangnya individu bersangkutan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses eksekusi proyek Smarttourism Pekanbaru telah selesai dilaksanakan. Sebagaimana tercantum pada laporan ini aplikasi telah dirancang berdasarkan kebutuhan klien dan analisis utilitas yang dibutuhkan dalam operasional website ini. Aplikasi dapat melakukan pengoleksian informasi sebagaimana kebutuhan dari kegiatan kurasi. Informasi yang terkumpul dapat memenuhi kebutuhan informasi penting yang dimiliki oleh Disbudpar. Fungsi ini dipenuhi oleh keberadaan templat pada laman pengelolaan informasi. Selain berdasarkan templat aplikasi juga berhasil melakukan pengoleksian masukan informasi bebas baik yang dimasukan oleh pengelola sarana pariwisata maupun Disbudpar. Selanjutnya aplikasi dapat mempertunjukkan kemampuannya dalam mengelola, mengolah, dan kemudian menampilkan informasi tersebut berdasarkan kebutuhan pengelola sarana pariwisata dan Disbudpar. Salah satu model keluaran aplikasi adalah dalam bentuk profil personal saran pariwisata dan profil kepariwisataan daerah. Keberadaan kedua informasi selanjutnya membangun portofolio pariwisata destinasi wisata Pekanbaru. Kesemua tampilan keluaran informasi kemudian dapat diberdayakan pada kegiatan promosi dan membangun citra kepariwisataan Pekanbaru. Namun demikian status operasional aplikasi sendiri yang belum resmi menyebabkan efektivitas promosi dan bentuk citra yang terbangun belum dapat divalidasi. Laporan ini diharapkan dapat menampilkan dengan baik detail bahasan diatas.

Kegiatan magang yang telah dilaksanakan juga memberikan banyak masukan bagi pesertanya. Peserta harus melalui beberapa kondisi yang tidak biasa dirasakan menjadi pembelajaran bagi kedepannya. Kegiatan magang juga memaksa pemegang untuk keluar dari *safe zone* yang selama ini dijalani dan mendapatkan pemahaman baru akan hal-hal yang mungkin akan berbeda bila dibandingkan dengan metode penjaluran lainnya.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran bagi diri sendiri proses pelaksanaan penjaluran magang ini. Penjaluran magang memiliki alam berfikir yang berbeda dengan model penjaluran lain seperti penelitian. Hal yang diharapkan dari kegiatan magang adalah berkaitan dengan pengalaman dan justifikasi terhadap Tindakan yang diambil. Bukan seberapa baik dan hebat produk anda dirancang. Penulis juga diharapkan dapat meningkatkan nilai kemampuan diri dengan

menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan praktikal lebih jauh. Pemanfaatan waktu juga merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam menyelesaikan pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Blohm, I., Zogaj, S., Bretschneider, U., & Leimeister, J. M. (2018). How to Manage Crowdsourcing Platforms Effectively? *California Management Review*, 60(2), 122-149.
- Brabham, D. C. (2013). *Crowdsourcing*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Estellés-Arolas, E., & González-Ladrón-de-Guevara, F. (2012). Towards an Integrated Crowdsourcing Definition. *Journal of Information Science*, 1-14.
- Hällgren, C. (2018). CROWDSOURCING IDENTITIES: ONE WAY TO THINK ABOUT YOUNG PEOPLE'S MAKING OF IDENTITY IN CONDITIONS PROPOSED BY CONTEMPORARY, DIGITAL TECHNOLOGIES? *11th annual International Conference of Education, Research and Innovation*. Seville.
- Hidayah, S. A., Amori, I. D., Faisyal, Hardyan, J., Dumarsema, A. R., Putri, Y. N., & Yogi, A. (2020). *STATISTIK PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF 2020*. Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Hosseini, M., Phalp, K., Taylor, J., & Ali, R. (2014). The four pillars of crowdsourcing: A reference model. *2014 IEEE Eighth International Conference on Research Challenges in Information Science (RCIS)* (hal. 1-12). Marrakech: IEEE.
- Kalbuadi, G. A., Sunarya, Y. Y., & Murwonugroho, W. (2018). KAJIAN ATTRACTIVENESS PROMOSI BUDAYA DALAM UNSUR VISUAL ATRAKTIF WEBSITE PARIWISATA BANDUNG. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 1(1), 19-36.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi. (2021). *Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 3 Tahun 2021 tentang Petunjuk Teknis Penggunaan Dana Alokasi Khusus Nonfisik Dana Pelayanan Kepariwisataaan*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Liu, H. K. (2020). Crowdsourcing: Citizens as coproducers of public services. *Policy & Internet*, 13(2), 315-331.
- Nofyat, Ibrahim, A., & Ambarita, A. (2018). SISTEM INFORMASI PENGADUAN PELANGGAN AIR BERBASIS WEBSITE. *Indonesian Journal on Information System*, 10-19.

- Notohadiprawiro, T. (2006). SISTEM INFORMASI. *Repro: Ilmu Tanah Universitas Gadjah Mada* (20), 1-7.
- Pemerintah Kota Pekanbaru. (2021). *Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 1 Tahun 2021 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Kota Pekanbaru*. Pekanbaru: Pemerintah Kota Pekanbaru.
- Project Management Institute, Inc. (2017). *A guide to the project management body of knowledge (PMBOK guide) Sixth Edition*. Pennsylvania: Project Management Institute, Inc.
- Sandra J Kuryanti, M., & Novita Indriani, M. (2018). Pembuatan Website Sebagai Sarana Promosi Pariwisata (Studi Kasus: Pantai Jatimalang, Purworejo). *Publikasi Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, 2(2), 37-46.
- Saxton, G. D., Oh, O., & Kishore, R. (2013). Rules of Crowdsourcing: Models, Issues, and Systems of Control. *Information Systems Management*, 2-20.
- Sudirman, F. A., Sarma, W. O., & Susilawaty, F. T. (2020). PROMOSI PARIWISATA MELALUI DIGITAL DIPLOMACY: UPAYA INTERNASIONALISASI PARIWISATA DAERAH. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi.*, 5(3), 174-185.
- Surentu, Y. Z., Warouw, D. M., & Rembang, M. (2020). PENTINGNYA WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DESTINASI WISATA DI DINAS KEBUDYAAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN MINAHASA. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4), 1-17.
- Warmayana, I. G. (2018). Pemanfaatan Digital Marketing dalam Promosi Pariwisata. *JURNAL PARIWISATA BUDAYA*, 3(2), 81-92.
- Yusantiar, R., & Soewardikoen, D. W. (2018). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK PROMOSI. *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 207-220.

LAMPIRAN

Gadis Gadis Amangkurat

Cinta yang Menikam

DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
SUMBANGAN ALUMNI

NAMA : Muhammad Alifdhan - S. Hadi

NIM : 18523204

TGL. PENYERAHAN: 27 Januari 2023