

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* “BAKUL” SEBAGAI MEDIA INFORMASI WISATA KULINER DI KOTA BANDUNG

Arga Wijaya¹, Fajar Ahmad Faizal², Tiphanny Aurumajeda³

Program Studi Desain Komunikasi Visual^{1,2,3}

Sekolah Tinggi Teknologi Bandung, Jl. Soekarno-Hatta No.378, Kebon Lega, Bojongloa Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40235^{1,2,3}

fajar@sttbandung.ac.id^{1,2}, tiphanny@sttbandung.ac.id³

Abstrak

Bandung sudah menjadi kota wisata yang cukup populer dikalangan wisatawan, karena kota Bandung menyediakan wisata yang cukup beragam, mulai dari wisata alam, wisata belanja dan wisata kuliner. Salah satu jenis wisata yang populer saat ini adalah wisata kuliner. Wisata kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan sebuah daerah. Salah satu nilai pentingnya adalah menumbuh kembangkan potensi makanan asli daerah yang sepertinya sudah mulai tergeser oleh produk-produk asing ataupun berorientasi makanan asing. Terdapat info mengenai kuliner yang ada di kota Bandung dalam bentuk buku atau *e-book*, blog dan aplikasi, namun dari beberapa informasi tersebut memiliki kekurangan yang membuat informasi kuliner kota Bandung kurang efektif dan informatif. Dengan adanya masalah tersebut oleh karena itu penulis akan merancang aplikasi *mobile* wisata kuliner kota Bandung berbasis android dengan nama “Bakul”.

Kata kunci:

Bandung, Wisata Kuliner, Media Informasi, Aplikasi *Mobile*

Abstract

Bandung has become a tourist city that is quite popular among tourists, because the city of Bandung provides a variety of tours, ranging from nature tourism, shopping and culinary tourism. One type of tourism that is popular today is culinary tourism. Culinary tourism is now a type of tourism that has very much impact on the development of a region. One of the important values is to develop and develop the potential of authentic regional food which seems to have begun to be displaced by foreign products or foreign food oriented. There is info about culinary in the city of Bandung in the form of books or e-books, blogs and applications, but from some of the information has shortcomings that make Bandung culinary information less effective and informative. With these problems, therefore the writer will design a mobile application for culinary tourism in the city of Bandung based on Android under the name "Bakul".

Keywords:

Bandung, Culinary Tourism, Media Information, Mobile Applications

I. PENDAHULUAN

Kota Bandung merupakan kota metropolitan terbesar di Jawa Barat sekaligus menjadi ibu kota provinsi tersebut. Kota ini terletak 140 km sebelah tenggara Jakarta, dan merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Kota Bandung dikenal dengan tata kota yang indah dan terbukti dengan banyaknya pohon-pohon dan arsitektur yang ditata dengan terstruktur. Bandung dahulunya disebut juga dengan *Paris van Java* karena keindahannya. Selain itu Bandung menjadi kota wisata yang cukup populer dikalangan wisatawan, karena kota Bandung menyediakan wisata yang cukup beragam, mulai dari wisata alam, wisata belanja dan wisata kuliner. Sehingga Kota Bandung merupakan salah satu kota tujuan untuk pariwisata.

Pariwisata berarti perjalanan yang dilakukan secara berulang-ulang dari satu tempat ke tempat lain atau bisa di sebut “*Tour*” [1]. Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang di kunjungi dalam jangka waktu sementara. Pada dasarnya wisata mengandung unsur yaitu kegiatan perjalanan, dilakukan secara sukarela, bersifat sementara atau bisa di sebut “*Travel*”. Wisatawan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari dunia pariwisata. Wisatawan sangat beragam, tua-muda, miskin-kaya, mancanegara-domestik, semuanya mempunyai keinginan dan tujuan yang berbeda.

Salah satu jenis wisata yang populer saat ini adalah wisata kuliner. Wisata kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan sebuah daerah. Salah satu nilai pentingnya adalah menumbuh kembangkan potensi makanan asli daerah yang sepertinya sudah mulai tergeser oleh produk-produk asing ataupun berorientasi makanan asing. Untuk itu perlu dibuat sebuah usaha untuk meningkatkan potensi ekonomis ini dengan memberikan sentuhan atau dukungan untuk dapat menarik wisatawan domestik dalam menikmati kuliner asli daerah.

Untuk menumbuh kembangkan potensi makanan asli daerah di butuhkan informasi mengenai tempat serta jenis makanan daerah tersebut, hasil kuesioner online menunjukkan bahwa sebanyak 95,6% responden mendapatkan informasi mengenai tempat tersebut dari internet. Selama ini ketika membicarakan dan menunjukkan suatu lokasi dimana pusat kuliner berada, sering kali keterangan yang didapatkan hanyalah terbatas pada nama jalan dan arah atau ciri-ciri kawasannya. Adapun kejelasan lokasi dimana pusat kuliner tersebut berada tidak terpetakan secara baik. Tempat makanan

yang strategis, murah dan nyaman merupakan salah satu komponen akhir dalam menentukan lokasi kuliner yang diinginkan wisatawan domestik, berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner online bahwa 92% responden menginginkan hal tersebut. Wisata kuliner saat ini merupakan suatu hal yang menarik pada kota wisata seperti Bandung, sayangnya dilihat dari 90,3% responden belum mengetahui banyak tentang lokasi kuliner tersebut berada. Terdapat info-info mengenai kuliner yang ada di kota Bandung dalam bentuk buku atau e-book, blog dan aplikasi, namun dari beberapa informasi tersebut memiliki kekurangan yang membuat informasi kuliner kota Bandung kurang efektif dan informatif. Untuk memudahkan wisatawan domestik dengan rentan usia 19-24 tahun mengetahui informasi yang efektif dan informatif mengenai kuliner yang ada di kota Bandung.

Dengan adanya masalah tersebut oleh karena itu penulis akan merancang aplikasi mobile wisata kuliner kota Bandung berbasis android dengan nama "Bakul" untuk memudahkan wisatawan domestik mendapatkan informasi wisata kuliner saat melakukan kunjungan wisata ke kota Bandung. Aplikasi ini berisikan tentang informasi macam-macam kuliner yang ter-update, lokasi tempat yang akurat yang dapat dengan mudah di ketahui oleh wisatawan domestik, akan ada fitur *Virtual Reality (VR)* yang akan membantu wisatawan melihat situasi dan kondisi tempat kuliner dengan nyata, serta terdapat informasi mengenai kuliner legendaris kota Bandung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. *Layout*

Layout atau tata letak merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemen-elemen atau unsur-unsur komunikasi grafis teks, gambar dan table menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. *Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang akan disampaikan[2].

2. Aplikasi

Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas[3]. Misalnya termasuk perangkat lunak perusahaan, *software* akuntansi, perkantoran, grafis perangkat lunak dan pemutar media. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan software yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data. Program aplikasi merupakan program siap pakai. Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain.

3. Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* berasal dari kata *application* dan *mobile*[3]. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan *mobile* dapat di artikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain.

Kata *mobile* mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi *mobile* adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile device*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya. Perangkat *mobile* memiliki banyak jenis dalam hal ukuran, desain *layout*, tetapi mereka memiliki kesamaan karakteristik yang sangat berbeda dari *desktop system*. Perangkat *mobile* memiliki *memory* yang kecil.

4. Pariwisata

Wisata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat berarti bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan sebagainya), bertamasya atau piknik[4]. Sedangkan Pariwisata adalah yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi; pelancongan; turisme[5]. Pariwisata erat kaitannya dengan wisatawan atau orang yang berwisata/pelancong/turis[6].

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Analisis SWOT

TABEL I
 ANALISIS SWOT

NO.	<i>Strength</i> (kelebihan yang dimiliki Aplikasi)	<i>Weakness</i> (kelemahan Aplikasi)	<i>Opportunity</i> (kesempatan atau peluang yang berasal dari luar)	<i>Threat (ancaman dari luar atau produk sejenis)</i>
1.	Sebagai media informasi yang efektif dan informatif	Mebutuhkan koneksi internet.	Kerjasama dengan pemprov kota Bandung.	Adanya aplikasi sejenis tentang kuliner.
2.	Mudah untuk di akses.	Pengguna harus memiliki <i>Smartphone</i> .		Adanya buku tentang kuliner kota Bandung yang di jual di gramedia
3.	Gratis			Terdapat blog yang memberi informasi tentang kuliner kota Bandung.
4	Memiliki fitur Virtual Reality			

2. Analisis 5W+1H

a. *What*

Apa yang membuat Wisatawan Domestik kebingungan saat mencari lokasi kuliner Kota Bandung ?
 Karena informasi yang ada kurang efektif serta informatif.

b. *Where*

Dimana saja destinasi wisata kuliner yang sering di kunjungi ?
 Kota Bandung (Alun-Alun, Cibaduyut, Paskal, Jl.Sumatra, Riau, Setiabudhi, Leuwi Panjang)

c. *When*

Kapan wisatawan membutuhkan informasi tentang kuliner kota Bandung ?
 Pada saat Wisatawan akan atau sudah berada di kota Bandung

d. *Who*

Siapa yang menjadi target audience ?
 Wisatawan Domestik usia 19-24 tahun.

e. *Why*

Kenapa wisatawan membutuhkan informasi tentang kuliner kota Bandung ?
 Karena kurangnya media informasi kuliner kota Bandung.

f. *How*

Bagaimana memberikan informasi yang efektif dan informatif kepada Wisatawan Domestik ?
 Dengan cara membuat aplikasi yang efektif dan informatif agar memudahkan wisatawan domestik.

3. Perancangan Segmentasi

a. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b. Umur : 19-24 Tahun
- c. Target : Wisatawan Domestik

b. Geografis

Wisatawan Domestik yang akan berwisata ke kota Bandung.

c. Psikografis

- a. Cenderung sering menggunakan Smartphone
- b. Lebih banyak waktu untuk meng-eksplor kuliner yang ada di Bandung
- c. Berkenginan besar mencoba segala hal yang belum diketahuinya

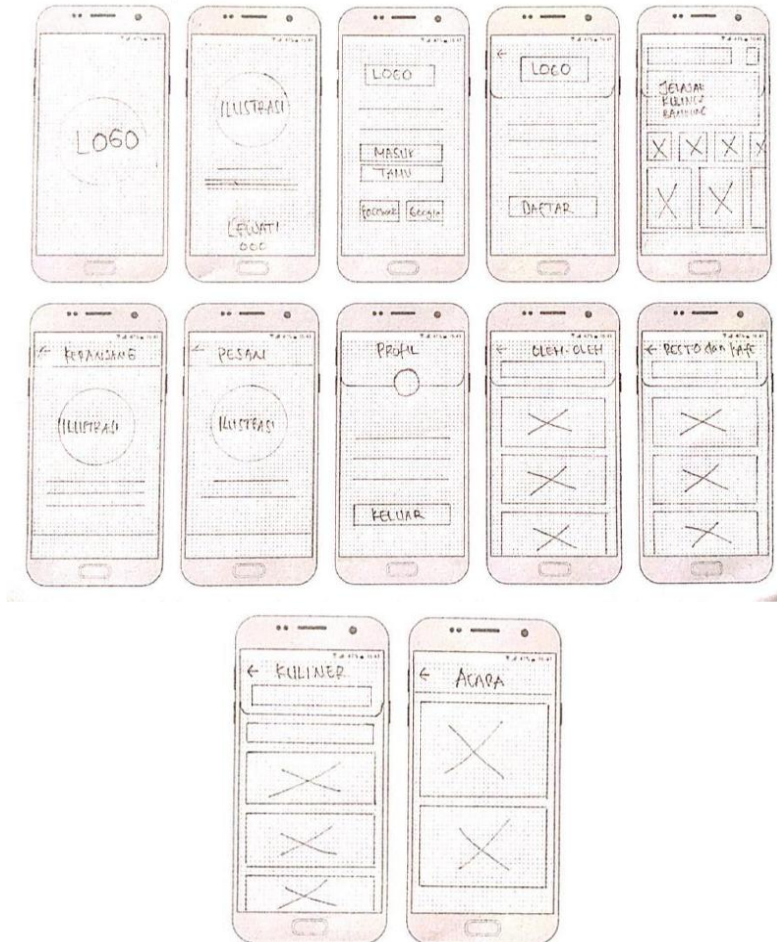
- d. Emansipasi atau hak dari kontrol orang tua

IV. VISUALISASI KARYA

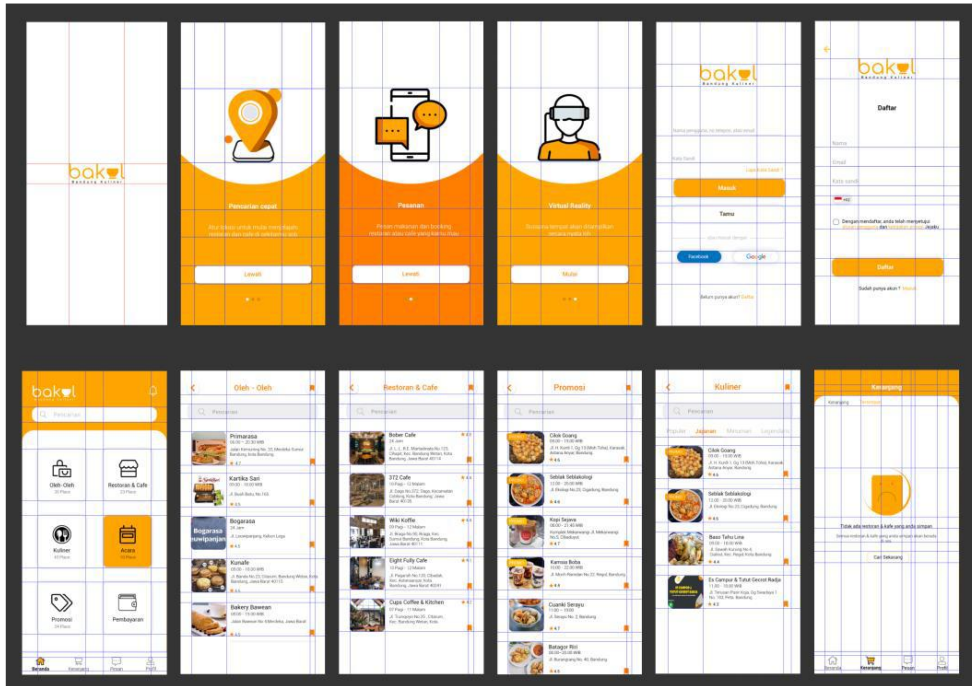
1. Art Works

Dari beberapa media kreatif yang sudah diteliti, media utama dari perancangan media informasi adalah Aplikasi mobile berbasis android. Tujuan perancangan aplikasi berbasis android ini adalah untuk memberikan informasi mengenai kuliner yang ada di Kota Bandung kepada Wisatawan Domestik usia 19-24 tahun secara efektif dan informatif. Teknis pada perancangan ini dimulai dari tahap dimulainya gagasan ide dibuat dengan berbagai alternatif untuk kemudian diseleksi sehingga didapatkan gagasan visual yang paling cocok. Pada tahap ini dibutlah sketsa kasar untuk memudahkan pengukuran *icon* dan *layout*.

2. Sketsa Perancangan Aplikasi *Mobile* Bakul

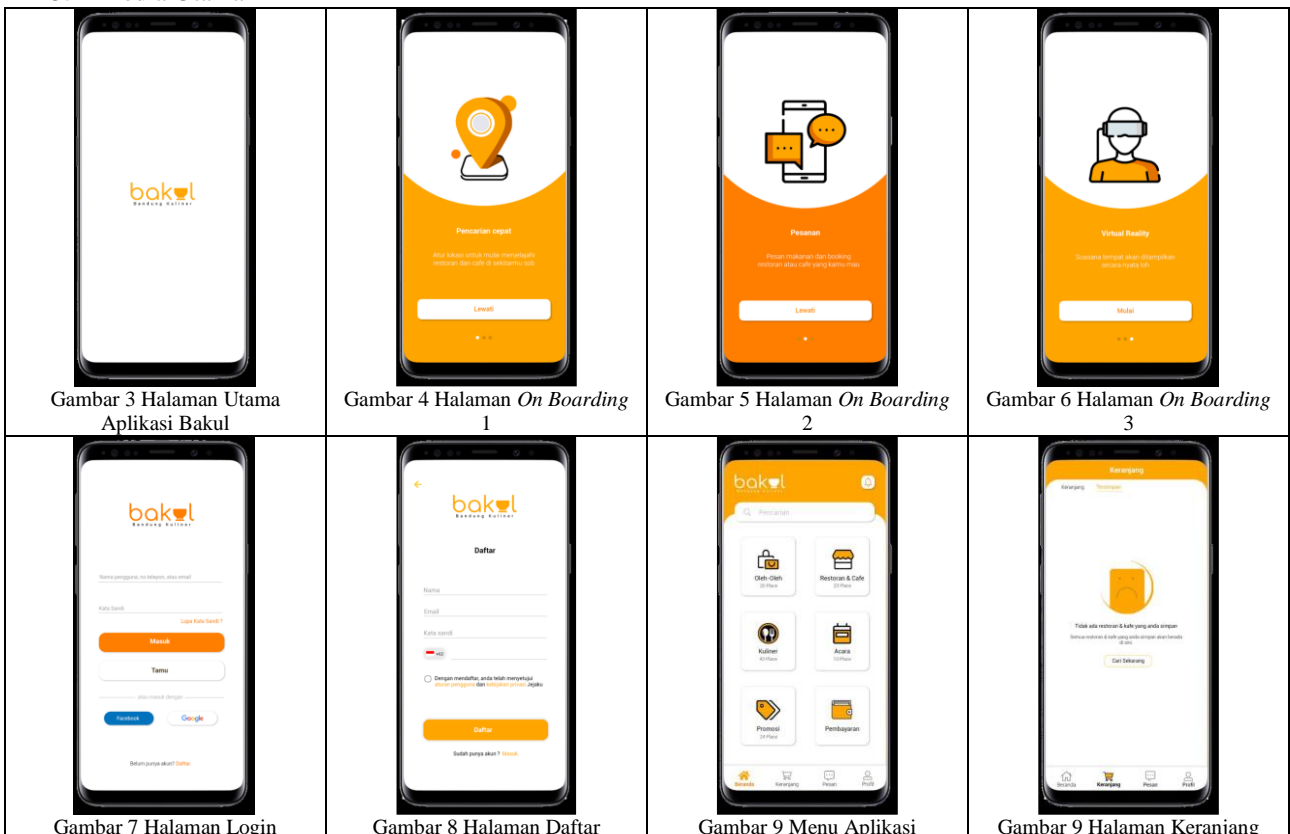


Gambar 1 Sketsa Perancangan Aplikasi *Mobile* Bakul



Gambar 2 Perancangan Aplikasi Mobile Bakul

3. Media Utama



Gambar 3 Halaman Utama Aplikasi Bakul

Gambar 4 Halaman On Boarding 1

Gambar 5 Halaman On Boarding 2

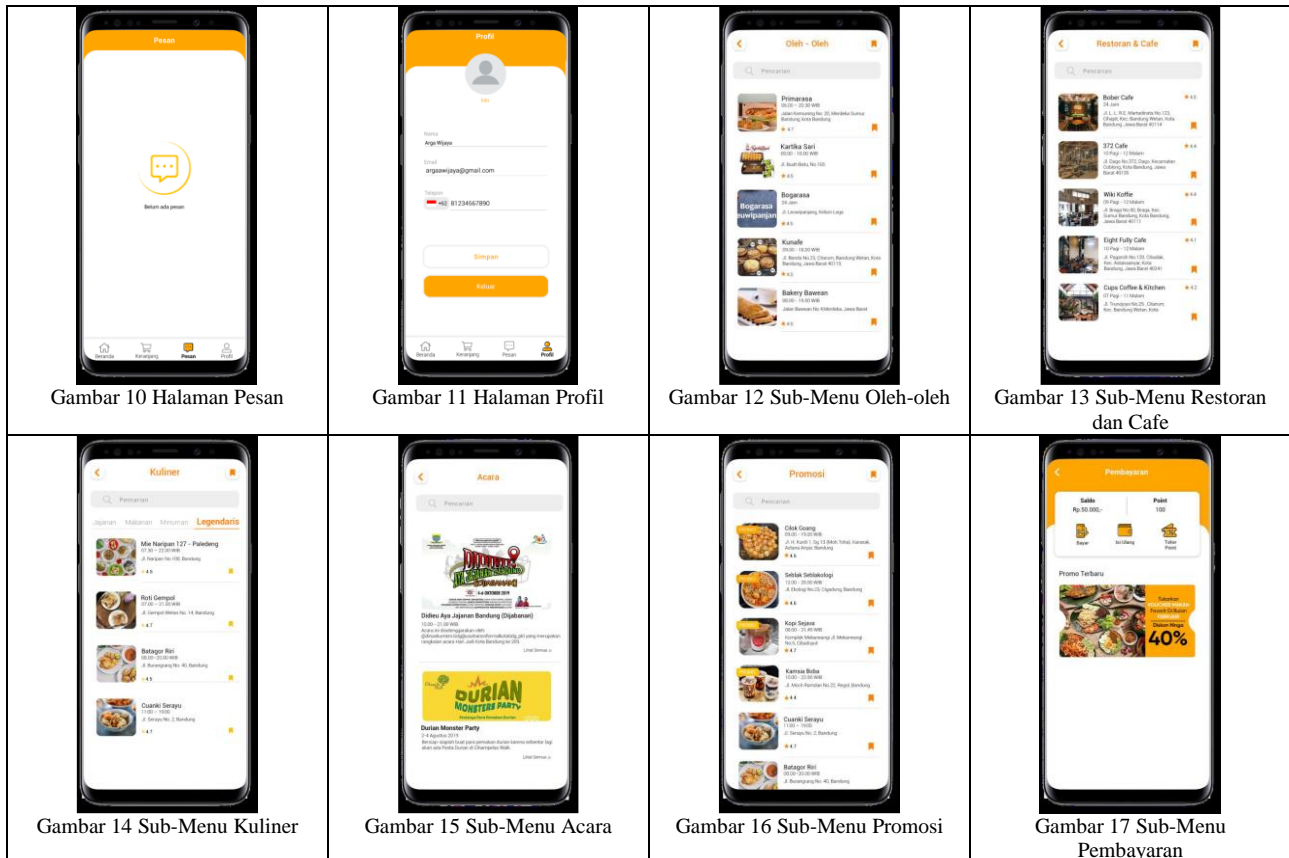
Gambar 6 Halaman On Boarding 3

Gambar 7 Halaman Login

Gambar 8 Halaman Daftar

Gambar 9 Menu Aplikasi

Gambar 9 Halaman Keranjang



V. KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan ini adalah memberikan informasi mengenai kuliner kota Bandung kepada wisatawan domestik usia 19-24. Media informasi berupa aplikasi mobile Bakul dirancang karena dari hasil observasi, wawancara, dan pengumpulan data, didapatkan solusi. Solusi yang didapatkan agar wisatawan domestik dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai lokasi kuliner yang ada di kota Bandung, makanan legendaris, serta adanya fitur *Virtual Reality (VR)* untuk menginformasikan gambaran tempat secara nyata.

REFERENSI

- [1] A, Yoeti, Oka. (1996). Pengantar Ilmu Pariwisata. Angkasa, Bandung.
- [2] Rustan, Suriyanto. (2018). "Layout Dasar dan Penempatannya". Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [3] Buyens. (2001). "Web Database Defelopment". Jakarta: Alek Media Komputindo.
- [4] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/wisata>
- [5] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pariwisata>
- [6] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/wisatawan>