

PENERAPAN KONSEP ADVENTURE TOURISM MENGGUNAKAN BUSINESS PROCESS MODELING NOTATION

Siti Zahra Salma¹, Wiranto² dan Asmawati S³

^{1,2,3} Jurusan Teknik Informatika Universitas Sulawesi Barat,
Jln. Prof. Dr. Baharuddin Lopa, S.H, Banggae – Majene, Indonesia

¹Email: sitizahrasalma@gmail.com

²Email: antowiranto47@gmail.com

³Email: asmawati.s@unsulbar.ac.id

ABSTRAK

Smart tourism merupakan platform wisata yang memiliki fungsionalitas untuk membantu wisatawan dalam memberikan informasi destinasi wisata yang ada pada destinasi wisata khususnya di daerah Sulawesi Barat. Oleh karena itu, penerapan *smart tourism* di kabupaten majene tentunya akan membantu wisatawan. Namun, destinasi wisata yang ada di Majene tidak serta merta memiliki akses yang baik. Akibatnya banyak dari pengelola destinasi wisata dengan akses yang buruk lebih memilih gulung tikar dikarenakan sepinya wisatawan yang berkunjung. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang fitur tambahan pada *smart tourism*, sehingga wisatawan dapat menggunakan bantuan komunitas yang ada untuk lebih mudah mengunjungi destinasi wisata yang sulit dijangkau yang disebut dengan *adventure tourism*. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *prototype*. Metode *prototype* yang digunakan meliputi tahap analisis, perancangan, dan implementasi. Pada tahap analisis melakukan analisis masalah dengan analisis *piece* dan memperoleh hasil perbandingan yang menunjukkan keuntungan dari penggunaan sistem yang disediakan dan manual. Tahap analisis kebutuhan fungsional menggunakan *usecase*, diagram konteks, *entity relationship diagram*, dan *business process modeling notation* yang menciptakan alur proses yang lebih jelas dalam pengembangan. Tahap perancangan menghasilkan menu-menu tambahan dalam pengembangan fitur. Tahap implementasi memberikan hasil tampilan sistem yang berupa desain akhir fitur *adventure tourism*.

Kata kunci: *Adventure Tourism*, BPMN, *Smart Tourism*, Komunitas

ABSTRACT

Smart tourism is a tourism platform that has the functionality to assist tourists in providing information on existing tourist destinations. One of the tourist destinations, especially in the area of West Sulawesi. Therefore, the application of *smart tourism* in Majene district will certainly help tourists. However, tourist destinations in Majene do not necessarily have good access. As a result, many of the managers of tourist destinations with poor access prefer to go out of business due to the lack of tourists visiting. The purpose of this research is to design additional features in *smart tourism*, so that tourists can use the help of the existing community to more easily visit tourist destinations that are difficult to reach, which is called *adventure tourism*. The system development method used is the *prototype* method. The *prototype* method used includes the analysis, design, and implementation stages. The analysis stage performs problem analysis using the *piece* method and obtains comparison results that show the advantages of using the provided system and manual. The functional requirements analysis stage using use cases, data flow diagrams, *entity relationship diagrams*, and *business process modeling notations* creates a clearer process flow in development. The design stage produces additional menus in feature development. The implementation stage gives the results of the system display in the form of a final design *adventure tourism* features.

Keywords: *Adventure Tourism*, BPMN, *Smart Tourism*, Community

1. PENDAHULUAN

Smart tourism merupakan paradigma baru dalam memahami peran teknologi dalam pariwisata, kosep data pariwisata, gagasan penciptaan dari berbagai pelaku wisata, dan pengakuan akan pentingnya tata kelola destinasi wisata. Dalam usah untuk mencapai pariwisata yang cerdas sangat bergantung pada penciptaan inovasi baru dan penerapan berbagi pengetahuan, sehingga dapat memberikan peluang baru untuk menjembatani kesenjangan akademik dan industri. Oleh karena itu, ide-ide pariwisata yang cerdas adalah pendorong yang kuat untuk perubahan [1].

Kemajuan inovasi di revolusi industri 4.0 memudahkan kita dalam penerapan ide industri pariwisata baru contohnya konsep *smart tourism* atau wisata cerdas. *Smart Tourism* dapat membantu perbaikan pada bidang industri pariwisata dan juga dapat menghasilkan inovasi baru terutama di daerah yang diidentifikasi dengan pemanfaatan kemajuan pengalaman *smart tourism* [2].

Penelitian yang dilakukan [3] menyatakan bahwa *smart tourism* secara umum memiliki tujuan untuk meningkatkan manajemen dan tata kelola, mempromosikan layanan (inovasi produk), mengembangkan keragaman wisata dan pada akhirnya membuat bisnis dan destinasi wisata yang ada menjadi lebih kompetitif. *Smart tourism* dapat mengarahkan ke bagian yang menjanjikan bagi pengembangan pariwisata kedepannya, terutama bagi pemerintah pusat/daerah untuk meningkatkan sektor ekonomi negara.

Penelitian yang dilakukan oleh [4] mengungkapkan bahwa wisata petualangan atau *adventure tourism* merupakan salah satu jenis kepariwisataan yang berkembang dan banyak diminati. Banyaknya tantangan dan kesulitan yang dihadapi dalam aktifitasnya, membuat wisata ini diperlukan perhatian khusus mengingat *adventure tourism* ini memiliki resiko namun dapat memberikan pengalaman bagi para wisatawan. Sehingga dapat dikatakan bahwa *adventure tourism* pada tingkat tertentu mempengaruhi minat untuk berkunjung kembali. *Adventure tourism* telah mampu meningkatkan konsumennya, berkontribusi pada pembangunan daerah secara berkelanjutan, memiliki potensi untuk menarik wisatawan dan investasi di daerah pedesaan dan daerah terpencil dengan infrastruktur yang kurang memadai [5].

Adapun kegiatan industri pariwisata sangat identik dengan transportasi, sehingga faktor akomodasi dan jarak berpengaruh secara signifikan terhadap minat wisatawan untuk mengunjungi destinasi wisata [6]. Layanan transportasi sangat mendukung industri pariwisata.

Proses bisnis boleh dikatakan juga sebagai untaian aktivitas yang saling terkait untuk mencapai tujuan bisnis tertentu yang diselesaikan secara berurutan atau sama, oleh orang ataupun kerangka kerja, baik di dalam ataupun di luar organisasi. Dari kerumitan proses bisnis yang terangkai mengakibatkan industri mengusut metode untuk menggambarkan proses bisnis tersebut [7]. Penggambaran proses bisnis ini diilustrasikan dalam *business process modeling notation* (BPMN) yang menggambarkan gambaran garis besar siklus bisnis proses diagram yang bergantung prosedur diagram alur, kemudian diuntai sebagai model-model grafis dari aktivitas-aktivitas bisnis di mana diperoleh operasi dan kontrol alur yang mendeskripsikan antrean kerja [8].

Salah satu penelitian mengemukakan bahwa penggunaan model proses bisnis memiliki peran penting pada manajemen proses bisnis. Penggunaan model seperti itu dapat menghabiskan waktu 60% dari durasi proyek [9].

Kabupaten Majene merupakan salah satu daerah yang memiliki banyak destinasi wisata alam yang sangat menarik, namun pada beberapa destinasi wisata tersebut memiliki akses yang sulit dilalui sehingga membuat kurang menarik wisatawan untuk dikunjungi. Di sisi lain masyarakat setempat juga memiliki potensi yang kuat untuk menjadi akses pembantu dalam bidang transportasi ke destinasi wisata yang sulit dijangkau. Salah satu contohnya seperti para komunitas-komunitas motor *trail* maupun komunitas mobil *jeep* yang dapat dengan mudah melalui akses yang sulit untuk dijangkau.

Berlandaskan hasil uraian di atas penulis berupaya memberi sebuah solusi berupa rancangan sistem *adventure tourism* yang menerapkan BPMN sebagai pengolahan proses bisnis dalam bentuk *prototype* yang nantinya akan membantu para *software developer* aplikasi *smart tourism* untuk mengembangkan aplikasi *smart tourism* kedepannya. Selain itu solusi ini juga diharapkan dapat memberikan *feedback* yang baik kepada wisatawan maupun masyarakat setempat.

2. MATERI DAN METODE

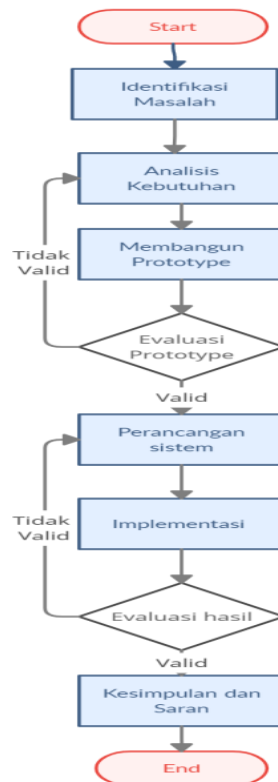
Metode Pengembangan Sistem

Metode *prototype* atau tak jarang dianggap juga dengan *prototyping* merupakan sebuah metode pengembangan sistem yang berlandaskan pada konsep *working model* [10]. *Prototyping* mengembangkan kerangka kerja atau sistem di mana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja secara terus menerus ditingkatkan melalui upaya bersama antara *user* dan *developer* yang terlampir pada gambar 1.

Methodology prototyping yang digunakan dalam penelitian ini bermaksud untuk mendapatkan garis besar rancangan sistem. Garis besar rancangan menggunakan *prototype* ini akan dievaluasi oleh *user*. Penggunaan metode *prototype* dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama dari metode ini adalah menggali kebutuhan sistem dari identifikasi masalah hingga perancangan *prototype*, dan bagian kedua adalah tahap implementasi perancangan seperti yang terlihat pada gambar 2. Rancangan yang telah dievaluasi oleh *user* selanjutnya akan dijadikan acuan untuk produk akhir sebagai hasil dari penelitian ini.



Gambar 1. Model *prototype* [10]



Gambar 2. *Flowchart* Metodologi Penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Wawancara : Penulis melakukan wawancara eksklusif dan tanya jawab dengan orang-orang yang pernah mengunjungi tempat wisata dengan akses terbatas.
2. Observasi: Dalam aktivitas penelitian ini, penulis secara pribadi mengamati destinasi wisata dengan akses terbatas untuk mendapatkan data dan informasi yang lengkap. Observasi dilakukan secara langsung ke wisata permandian air panas Limboro.
3. Studi Pustaka: Metode ini memanfaatkan buku-buku, artikel-artikel, dan proyek akhir yang memiliki sangkut paut dengan judul yang dipilih.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Masalah

Terbatasnya pemesanan transportasi ke destinasi wisata merupakan permasalahan umum yang terjadi karena pada proses wisata yang dilakukan masih secara manual. Hal ini membuat wisatawan yang berkunjung pada destinasi wisata mengalami beberapa kendala sehingga membuat wisatawan berpikir panjang untuk mengunjungi destinasi tersebut.

Adanya permasalahan yang didapati maka perlu dilakukan identifikasi kelemahan pada sistem manual dengan menggunakan kerangka analisis *piece*. kemudian dapat dilihat masalah pada sistem manual dan solusi yang didapatkan pada tabel 1.

Tabel 1. Analisis Masalah

Kategori	Sistem Manual	Sistem yang ditawarkan
<i>Performance</i>	Mebutuhkan waktu dalam mendapat layanan transportasi ke destinasi wisata	Layanan transportasi tersedia pada sistem dan wisatawan dapat melakukan pemesanan layanan kapanpun
<i>Information</i>	Minimnya informasi yang di dapatkan wisatawan terkait layanan transportasi	Informasi Layanan transportasi di sediakan secara real time
<i>Economy</i>	Perjalanan wisatawan yang menggunakan transportasi sambung membutuhkan biaya yang cukup besar	Perjalanan wisata yang dilakukan hanya menggunakan transportasi yang telah dipesan
<i>Control</i>	Keamanan wisatawan yang tidak terjamin	Komunitas yang menjadi penyedia layanan transportasi pada sistem telah memenuhi standar SOP
<i>Efficiency</i>	Layanan transportasi tidak terjadwal dan tidak pasti.	Menyediakan fitur pelaporan dan rating atas layanan yang wisatawan dapatkan.
<i>Services</i>	Minimnya pelayanan dalam memberikan informasi yang di butuhkan oleh wisatawan	Menyediakan fitur pelaporan dan rating atas layanan yang wisatawan dapatkan

Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan tahap menentukan kebutuhan sistem yang akan dibuat. Dalam hal ini akan dijabarkan kemampuan perangkat lunak yang akan dikembangkan berdasarkan analisis masalah dan solusi. Dalam perancangan sistem *smart tourism* dapat dipetakan kebutuhan fungsi dan perangkat lunak berdasarkan pengguna sistem diantaranya :

1. Wisatawan: Mendaftar, bertujuan mencatat dan mendaftarkan data wisatawan pada sistem. *Log In/Log Out*, bertujuan agar wisatawan dapat masuk dan menggunakan fitur yang ada pada sistem/ keluar dari sistem. Memilih transportasi, proses ini memungkinkan wisatawan memilih transportasi yang ingin digunakan. Memilih obyek wisata, merupakan proses di mana wisatawan memilih destinasi wisata yang ingin dikunjungi. Melakukan pembayaran dan membatalkan pesanan, bertujuan agar wisatawan dapat membayar sesuai dengan pemesanan yang telah dilakukan dan membatalkan pesanan jika terdapat kendala. Penilaian/rating, bertujuan agar wisatawan dapat memberikan penilaian terhadap pelayanan yang telah di terima.
2. Komunitas: Mendaftar, bertujuan mencatat dan mendaftarkan data komunitas pada sistem. *Log In/Log Out*, bertujuan agar komunitas dapat masuk dan menggunakan fitur yang ada pada sistem/ keluar dari sistem. Konfirmasi pesanan, memungkinkan komunitas melakukan konfirmasi pesanan yang dilakukan oleh wisatawan.
3. Admin: *Log In/Log Out*, bertujuan agar admin dapat masuk dan menggunakan fitur yang ada pada sistem/keluar dari sistem. Verifikasi pendaftaran komunitas, sebagai fitur admin untuk memeriksa dan menerima pendaftaran komunitas. Verifikasi pembayaran dan pembatalan pesanan, sebagai fitur admin untuk memeriksa pembayaran dan pembatalan pesanan yang dilakukan wisatawan. Mengelola paket merupakan fitur admin untuk melakukan penambahan dan pengurangan paket wisata.

Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang bertujuan untuk mengetahui elemen pendukung berjalanya sistem yang dibuat. Adapun kebutuhan non-fungsional pada sistem *adventure tourism* sebagai berikut:

1. Karakteristik sistem: Menggunakan jaringan internet untuk mengoperasikan sistem dan aksesan dibatasi dengan menerapkan sistem *Log In*.
2. Perangkat Keras: Sistem ini pada umumnya dapat digunakan disemua perangkat dengan sistem operasi apapun dengan ketentuan bahwa perangkat tersebut memiliki *web browser* dan koneksi internet.
3. Pengguna Sistem: Memiliki pemahaman umum tentang antar muka *computer* atau *smartphone* dan memahami penggunaan internet.

Pemodelan Fungsi Analisis Kebutuhan

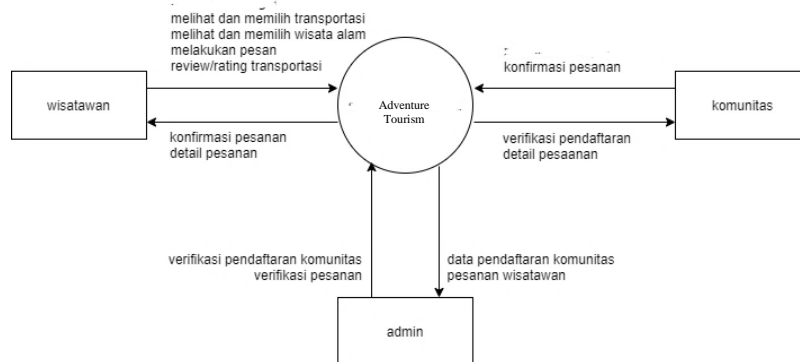
1. *Usecase*: Penggunaan *usecase* pada tahap analisis membantu menjelaskan gambaran hubungan interaksi antara sistem dan *user* untuk menentukan kebutuhan fungsional dari sistem.



Gambar 3. Use Case Adventure Tourism

Gambar 3 menguraikan alur sistem *adventure tourism* yang memiliki 3 aktor yaitu admin, komunitas dan wisatawan yang dapat melakukan interaksi dengan sistem. Admin melakukan aktifitas *Log In*, verifikasi pendaftaran komunitas, verifikasi pembayaran, verifikasi pembatalan, mengelola paket dan *Log Out*. Komunitas dapat melakukan aktifitas *Log In*, daftar komunitas, konfirmasi pesanan dan *Log Out*. Wisatawan melakukan aktifitas mendaftar, *Log In*, memilih jenis transportasi, memilih tujuan wisata, melakukan pembayaran, melakukan pembatalan dan *Log Out*.

2. Diagram Konteks (Diagram Level 0): Diagram konteks merupakan penggambaran proses yang berjalan pada sistem secara umum, penggambaran diagram konteks dalam sistem *adventure tourism* pada aplikasi *smart tourism* seperti gambar 4.



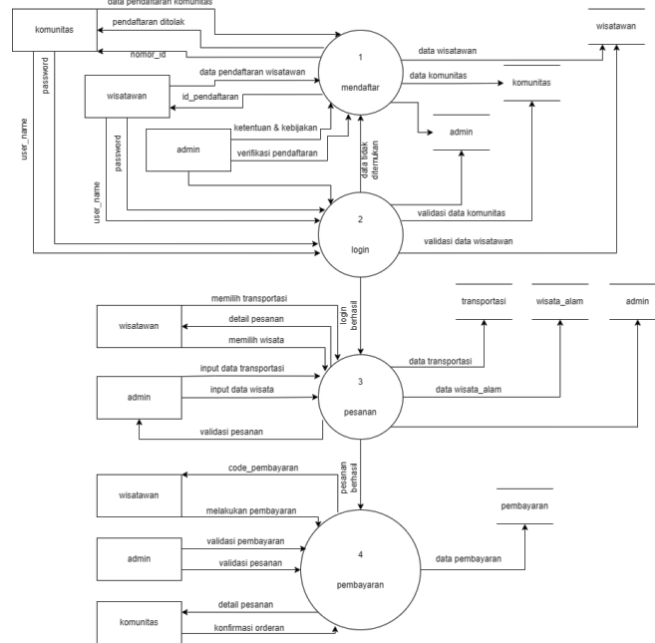
Gambar 4. Diagram Konteks

Gambar 4 mendeskripsikan bahwa proses pada sistem *adventure tourism* ini menggambarkan 3 eksternal entitas yang menjadi *user* yaitu admin, wisatawan dan komunitas. Proses yang berjalan pada admin memiliki 2 arus *input* yaitu data pendaftaran komunitas dan pesanan wisatawan, kemudian 2 arus data *output* yaitu verifikasi pendaftaran komunitas dan verifikasi pesanan. Pada proses komunitas memiliki 2 arus data *input* yaitu verifikasi pendaftaran dan detail pesanan, untuk arus data *output* hanya memiliki satu data yaitu konfirmasi pesanan. selanjutnya *user* sebagai wisatawan memiliki 4 arus data *input* yaitu memilih transportasi, memilih destinasi wisata, melakukan pesanan, dan *review/rating*, pada arus data *output* terdapat 2 arus data yang berjalan yaitu konfirmasi pesanan dan detail pesanan.

3. Diagram Level 1: Melihat dari penggambaran diagram konteks diatas, didapatkan diagram level 1 yang merupakan proses lebih rinci dari setiap proses yang berjalan pada diagram konteks.

Proses yang ditunjukkan pada gambar 5 dapat dideskripsikan sebagai proses arus data *input* wisatawan: Arus data registrasi dan *Log In* merupakan langkah awal masuk ke dalam sistem. Arus berikutnya yaitu melihat dan memilih transportasi, di sini wisatawan akan diminta memilih

transportasi. Pada arus selanjutnya memilih wisata, sistem memberikan pilihan wisata dan meminta wisatawan untuk memilih wisata yang akan dikunjungi. Kemudian, arus data *input* wisatawan melakukan pemesanan adalah pemesanan akan di proses oleh sistem. Arus data *input* yang terakhir adalah *review/rating*, wisatawan akan memberikan penilaian/*rating* pada arus ini. Proses arus data *output* wisatawan: Konfirmasi pesanan, di mana wisatawan diminta mengkonfirmasi pesanan. Detail pesanan, di sini sistem akan mengirimkan detail pesanan.

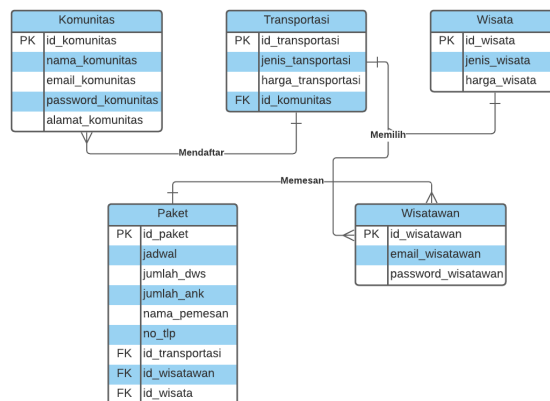


Gambar 5. Diagram Level 1

Proses data *input* komunitas: Registrasi, *Log In* dan konfirmasi pesanan. Registrasi & *Log In* adalah langkah awal ketika komunitas ingin bergabung ke dalam sistem layanan. Konfirmasi pesanan merupakan arus data di mana komunitas menerima dari wisatawan. Proses arus data *output*: Detail pesanan, sistem akan mengirimkan detail pesanan kepada komunitas. Verifikasi pendaftaran, pada proses data ini sistem akan meminta verifikasi pendaftaran komunitas.

Proses arus data *input* admin: Verifikasi pendaftaran komunitas, pada arus data ini admin akan melakukan verifikasi pendaftaran yang telah dilakukan oleh komunitas. Arus data yang kedua adalah verifikasi pesanan, admin akan melakukan verifikasi pemesanan yang dilakukan wisatawan pada arus data ini. Proses arus data *output* : Arus data pendaftaran komunitas, sistem mengirimkan data pendaftaran yang telah dilakukan oleh komunitas. Arus data selanjutnya adalah pesanan wisatawan, pesanan yang telah dilakukan wisatawan akan di kirimkan ke admin oleh sistem.

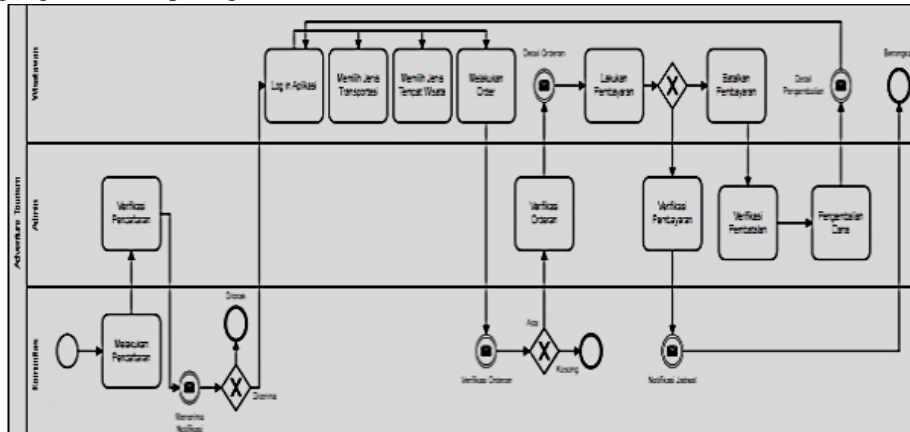
4. *Entity Relationship Diagram (ERD)*: ERD berfungsi sebagai penggambaran basis data relasional. ERD menggambarkan relasi antara entitas-entitas dan atribut-atribut yang saling terhubung.



Gambar 6. ERD Adventure Tourism

ERD yang diuraikan pada gambar 6 memberikan penjelasan bahwa entitas dari komunitas mempunyai 5 atribut yang memiliki relasi dengan transportasi. Entitas dari wisatawan sebagai *user* memiliki relasi dengan transportasi, wisata dan paket.

5. BPMN: Analisis keperluan sistem dengan memanfaatkan notasi BPMN. Semua perspektif yang terkait dengan proses bisnis akan dimodelkan sehingga para pemangku kepentingan dapat merancang, mengontrol, dan mengimplementasikan proses bisnis, selain itu BPMN juga memiliki keakuratan yang cukup untuk menjadi komponen dalam merancang proses perangkat lunak [11]. Berikut ini merupakan BPMN sistem untuk proses bisnis *adventure tourism* dalam smart tourism yang digambarkan pada gambar 7.



Gambar 7. BPMN Adventure Tourism

Deskripsi BPMN *adventure tourism* dapat di simpulkan berawal dari komunitas mendaftar untuk masuk ke sistem. Komunitas dapat mengisi formulir pendaftaran yang telah disediakan. Selanjutnya, admin akan meninjau detail pendaftaran komunitas dengan mengirimkan pemberitahuan ke komunitas, termasuk persyaratan layanan. Komunitas yang diterima dapat melakukan *log in* begitupun dengan wisatawan. Wisatawan yang mendaftar aplikasi dapat memilih jenis transportasi dan tujuan wisata. Kemudian, wisatawan mengisi formulir pemesanan untuk melakukan pemesanan. Komunitas menerima notifikasi pesanan untuk mengkonfirmasi ketersediaan transportasi yang diminta. Pesanan yang dikonfirmasi oleh komunitas akan di cek ulang oleh admin untuk mendapatkan detail pesanan yang yang dibagikan kepada wisatawan. Wisatawan yang menerima detail pesanan dapat membayar lebih awal dari jadwal yang telah ditentukan. Admin mengkonfirmasi pembayaran dan mengirimkan pemberitahuan ke komunitas. Wisatawan yang telah melakukan pembayaran dapat membatalkan pembayaran sebelum jadwal yang dijadwalkan. Admin mengkonfirmasi pembatalan dan melakukan pengembalian dana dan mengirimkan *notifikasi* kepada wisatawan.

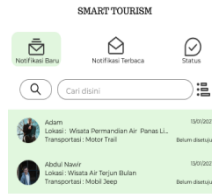
Tampilan Perangkat Lunak

1. Halaman *Log In* Komunitas: Halaman ini memiliki fungsi sebagai tempat pendaftaran akun komunitas yang nantinya akan diverifikasi oleh admin *smart tourism* seperti yang terlihat pada gambar 8. Hal yang perlu dilengkapi komunitas saat melakukan pendaftaran berupa nama komunitas itu sendiri, email resmi komunitas, *password* untuk akun *smart tourism*, dan alamat komunitas.

The form is titled 'SMART TOURISM' and contains the following fields:
- Nama Komunitas:
- Email Komunitas:
- Password:
- Konfirmasi Password:
- Alamat Komunitas:
At the bottom of the form is a green button labeled 'BUAT AKUN'.

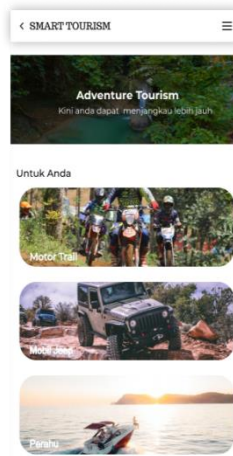
Gambar 8. Form Log In Komunitas

- Halaman Info Komunitas: Halaman info komunitas yang ada pada gambar 9 berfungsi sebagai halaman pengelolaan informasi mendapatkan notifikasi pesanan di halaman ini. Terdapat 3 fitur utama yang ada yaitu fitur melihat notifikasi terbaru, notifikasi yang sudah dibaca dan status penerimaan.



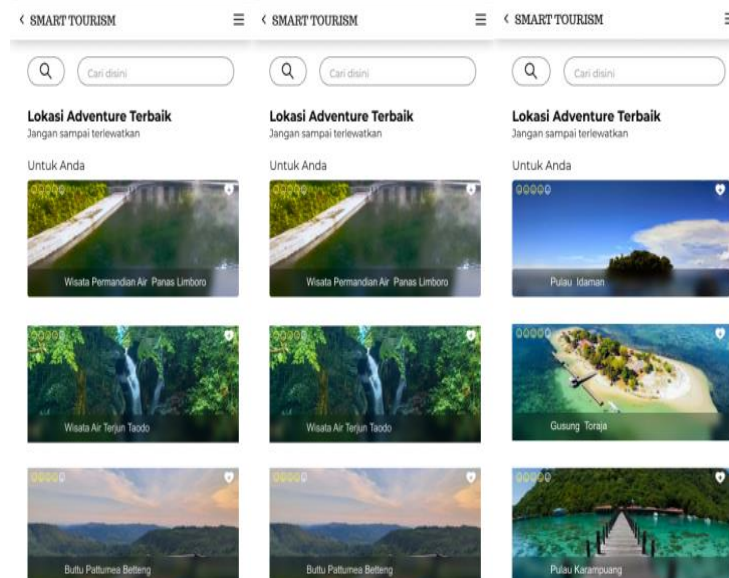
Gambar 9. Halaman Info Komunitas

- Halaman Utama *Adventure Tourism*: Halaman utama dalam *adventure tourism* yang dilampirkan pada gambar 10 merupakan halaman awal wisatawan yang akan menggunakan fitur *adventure pada smart tourism*. Halaman ini berisi jenis transportasi yang tersedia dalam fitur *adventure tourism*.



Gambar 10. Halaman utama *Adventure Tourism*

- Halaman Khusus Destinasi Wisata: Halaman khusus destinasi wisata ini masing-masing menampilkan destinasi wisata yang dapat di tempuh menggunakan transportasi yang ada. Pada gambar 11 terdapat tiga jenis transportasi yaitu *trail*, *jeep* dan transportasi air (penyebrangan). Destinasi wisata yang dapat dicapai menggunakan *jeep* biasanya juga dapat dicapai menggunakan *trail* sehingga wisatawan dapat membuat pilihan dalam memilih kedua jenis transportasi tersebut.



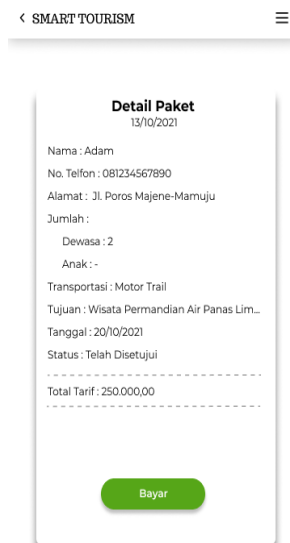
Gambar 11. Halaman Khusus Destinasi Wisata *Trail*, *Jeep*, dan Transportasi Air

5. Halaman *Booking* Paket: Halaman *booking* paket memiliki fungsionalitas sebagai halaman pengisian rincian pesanan sebagai cara untuk mendaftarkan pesanan. Halaman ini berisi semua yang dibutuhkan sebelum melakukan perjalanan seperti waktu keberangkatan, jumlah orang dewasa, jumlah anak, nama dan nomor telepon seperti yang dilampirkan pada gambar 12. Perkiraan tarif juga dihitung secara otomatis di halaman ini.



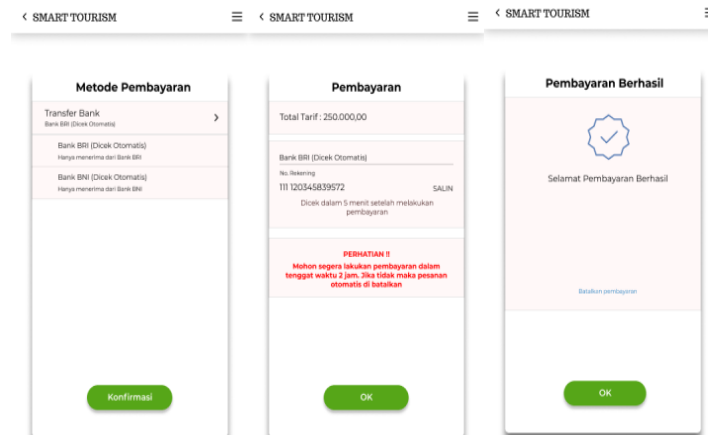
Gambar 12. Halaman *Booking* Paket

6. Halaman Detail Paket: Halaman ini bertujuan untuk memperlihatkan kepada wisatawan tentang informasi paket yang telah ditinjau oleh admin. Rincian pada halaman ini berasal dari halaman *booking* paket, dan akun *smart tourism* yang dapat dilihat dari gambar 13.



Gambar 13. Halaman Detail Paket

7. Halaman Pembayaran: Halaman pembayaran merupakan halaman terakhir pada tambahan fitur *adventure tourism*. Halaman pembayaran terdiri dari 3 tahap yang digambarkan pada gambar 14. Halaman metode pembayaran yang bertujuan untuk menampilkan jenis pembayaran yang tersedia seperti transfer antar bank. Halaman pembayaran menampilkan total tarif dan serial number berupa nomor rekening yang digunakan untuk melakukan pembayaran. Halaman pembayaran juga memberikan peringatan untuk segera melakukan pembayaran sebelum tenggat waktu yang ditentukan guna menghindari pembatalan pesanan secara otomatis. Halaman pembayaran selesai akan tampil saat pembayaran berhasil dilakukan.



Gambar 14. Halaman Metode Pembayaran, Halaman Pembayaran, dan Halaman Pembayaran Berhasil

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun yang dapat disimpulkan oleh penulis dari pembahasan diatas yaitu fitur *adventure tourism* mempermudah para wisatawan untuk melakukan perjalanan ke destinasi wisata dengan akses yang buruk. Perancangan fitur *adventure tourism* menggunakan metode prototype dan notasi BPMN memudahkan para pemangku kepentingan mengontrol dan mengimplementasikan hasil rancangan dalam pengembangan *smart tourism*. Penggunaan notasi BPMN memberikan alur visual yang jelas mengenai proses bisnis pada fitur *adventure tourism* dari awal hingga akhir.

Tentunya masih banyak kekurangan dalam perancangan fitur *adventure tourism*, sehingga penulis mengajukan saran untuk pengembangan lebih lanjut yaitu agar perancangan fitur ini dapat diimplementasikan dalam pengembangan *smart tourism*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. C. Hunter, "Cultural representations and experience in tourism: Two forms of mimesis," *Journal of Smart Tourism*, vol. 1, no. 1, pp. 65–67, 2021.
- [2] F. Femenia-Serra and B. Neuhofer, "Smart tourism experiences: Conceptualisation, key dimensions and research agenda," *Investigaciones Regionales*, vol. 2018, no. 42, pp. 129–150, 2018.
- [3] S. Redjeki, E. Faizal, E. Iskandar, D. Rosadi, and K. Mustofa, "Model Sistem Wisata Integratif: Sebuah Pendekatan Smart Tourism di Kabupaten Bantul," *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Semnastik 2018)*, pp. 16–25, 2018.
- [4] F. Ahmad, T. B. Bahri, H. Darmawa, S. R. P. Wulung, and M. I. K. Rajoendah, "Pengaruh Wisata Petualangan Terhadap Kunjungan Kembali Wisatawan di Pegunungan Jawa Barat," *Media Bina Ilmiah*, vol. 4, no. 7, pp. 2939–2946, 2020.
- [5] J. Ponte, G. Couto, P. Pimentel, and A. Oliveira, "Tourism activities and companies in a sustainable adventure tourism destination: the Azores," *Tourism & Management Studies*, vol. 14, no. 4, pp. 25–38, 2018, doi: [10.18089/tms.2018.14403](https://doi.org/10.18089/tms.2018.14403).
- [6] B. Hayat, A. Abror, and O. Risdianto, "Layanan Transportasi dalam Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Kerinci Transportation Services of Kerinci Tourism Development," *Jurnal manajemen transportasi dan logistik*, vol. 06, no. 02, pp. 125–134, 2019.
- [7] J. Maleyeff, *Service Science: Analysis and Improvement of Business Processes*. Taylor & Francis, 2020.
- [8] A. Terminanto and A. N. Hidayanto, "Implementation and configurations opensource ERP in ecommerce module (A case study on SME)," *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, vol. 2018-March, pp. 1224–1233, 2018.
- [9] P. Wiśniewski, K. Kluza, and A. Ligęza, "An approach to participatory business process modeling: BPMN model generation using constraint programming and graph composition," *Applied Sciences (Switzerland)*, vol. 8, no. 9, 2018, doi: [10.3390/app8091428](https://doi.org/10.3390/app8091428).
- [10] Y. N. S. Sidiq, R. N. S. Fathonah, and N. Riza, *Metode Klasifikasi Menentukan Kenaikan Level UKM Bandung Timur Dengan Algoritma Naïve Bayes Pada Sistem JURAGAN Berbasis Komunitas*. CV. Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [11] O. M. Group, "Business Process Model and Notation, Version 2.0," 2011. <https://www.omg.org/spec/BPMN/2.0>