

Aplikasi Langlang Saloka: Inovasi Teknologi untuk Meningkatkan Pengalaman Wisatawan

Rafa Afra Zahirah ^{a,1}, Muhammad Fiqi Firmansyah ^{a,2}, Zayyan ^{a,3}, Ahmad Fajar Isrofi ^{a,4}, Muhammad Khoirul Ihsan ^{a,5}, Florentina Yuni Arini ^{a,6}

¹afrafrafa311@students.unnes.ac.id, ²fiqifirmansyahars@students.unnes.ac.id,

³zayyanrahmady@students.unnes.ac.id, ⁴ahmadisrofi48@students.unnes.ac.id,

⁵ihsanmuhammadkhoirul@students.unnes.ac.id, ⁶floyuna@mail.unnes.ac.id

^a Program Studi S1 Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, Sekaran, Gunung Pati, Semarang, Jawa Tengah 50229 Indonesia

Abstract

The tourism industry in Indonesia has great potential to continue to grow, one of which is through the application of digital technology. Saloka Theme Park, as one of the leading tourist destinations in Semarang, needs innovative solutions to improve visitor experience and operational efficiency. This research aims to develop the Langlang Saloka application with features of tourist history, online ticket booking, information on rides and facilities, and a complete address. The development process used FlutterFlow and Firebase, focusing on ease of use, accessibility, and user experience (UX). The results show that this application makes it easier for visitors to access information and increase comfort while traveling. Langlang Saloka is expected to be a digital innovation that supports the operational efficiency of tourist parks while contributing to the digital transformation of the Indonesian tourism sector.

Keyword: Travel App, Saloka Theme Park, User Experience, FlutterFlow, Firebase

I. PENDAHULUAN

Industri pariwisata memiliki kontribusi signifikan terhadap perekonomian negara, termasuk di Indonesia. Salah satu destinasi wisata yang populer adalah Taman Hiburan Tematik Saloka, terletak di Semarang, Jawa Tengah. Taman ini menawarkan berbagai wahana menarik untuk anak-anak maupun dewasa, serta konsep yang memadukan edukasi dan hiburan. Dengan potensinya yang sangat besar, Taman Hiburan Tematik menjadi tujuan wisata menarik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Meski demikian, pengunjung sering mengalami kesulitan dalam merencanakan kunjungan ke taman tersebut. Banyak dari pengunjung yang membutuhkan informasi yang jelas dan mudah diakses mengenai lokasi wahana, harga tiket, fasilitas yang tersedia, serta jadwal pertunjukan atau acara khusus. Pengunjung juga menginginkan pengalaman yang lebih interaktif dan efisien dalam menjelajahi taman wisata ini [Mulyado dan Wibowo, 2022].

Perkembangan teknologi informasi dan penggunaan perangkat mobile yang semakin meluas memberikan solusi efektif untuk menyediakan informasi secara langsung kepada pengunjung. Teknologi informasi, khususnya aplikasi mobile, telah terbukti meningkatkan kenyamanan dan efisiensi bagi wisatawan [Widodo, 2019]. Aplikasi wisata mempermudah pengunjung dalam merencanakan kunjungan serta meningkatkan pengalaman selama berada di lokasi [Mulyadi dan Wibowo, 2022]. Aplikasi dengan fitur seperti peta interaktif, jadwal wahana, informasi harga tiket, dan fasilitas yang tersedia dapat membantu pengunjung mengoptimalkan waktu dan pengalaman selama di taman [Hadi A, 2018].

Pembuatan aplikasi tour untuk Taman Hiburan Tematik Saloka tidak hanya meningkatkan pengalaman pengunjung, tetapi juga memperbaiki efisiensi

operasional pengelola taman dalam memberikan layanan. Aplikasi mobile dapat memperkuat interaksi wisatawan dengan destinasi wisata, memungkinkan pengunjung dapat menikmati pengalaman yang lebih menyenangkan [Prabowo dan Sutrisno, 2021]. Pengelola taman juga dapat memanfaatkan aplikasi untuk memberikan informasi waktu nyata terkait jadwal wahana, acara khusus, serta promosi atau diskon yang sedang berlangsung [Kusuma dan Pradipta, 2020]. Teknologi berbasis lokasi dan peta interaktif akan mempermudah wisatawan menemukan wahana atau fasilitas yang diinginkan, sehingga meningkatkan kenyamanan dan efisiensi selama berkunjung [Nasution A, 2020].

Aplikasi ini juga dapat digunakan oleh pengelola Taman Hiburan Tematik Saloka untuk meningkatkan pengelolaan operasional taman, seperti memantau tingkat kepuasan pengunjung secara waktu nyata [Yusuf dan Prabowo, 2021]. Selain itu, aplikasi memberikan peluang untuk promosi digital yang lebih efektif, menarik lebih banyak pengunjung, dan memperkenalkan Taman Hiburan Tematik Saloka ke pasar yang lebih luas. Digitalisasi dalam sektor pariwisata, termasuk penggunaan aplikasi, memungkinkan pengelola destinasi wisata meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman wisata yang lebih baik [Siregar dan Setiawan, 2020]. Teknologi berbasis aplikasi juga memberikan fleksibilitas dalam menyampaikan informasi secara langsung kepada pengunjung, baik mengenai jadwal wahana, acara khusus, maupun promosi terbaru, sehingga meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengunjung selama berwisata. Pembuatan aplikasi ini diharapkan menjadi langkah strategis dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kenyamanan, efisiensi, dan pengalaman wisata yang lebih di Taman Saloka.

Pengalaman Pengguna (UX) adalah pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan produk atau

layanan, yang mencakup kemudahan, kepuasan, efisiensi, dan efektivitas. UX yang baik tercipta dari desain intuitif dan interaksi yang minim kesalahan. Dalam pengembangan aplikasi Taman Hiburan Tematik Saloka desain UX yang baik sangat penting untuk memastikan pengunjung dapat dengan mudah mengakses informasi dan layanan, menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan meningkatkan kepuasan pengguna [Hassenzahl, 2020].

Interaktivitas dan aksesibilitas aplikasi adalah faktor penting dalam memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Pengguna lebih cenderung puas dengan aplikasi yang mudah diakses, responsif, dan menawarkan interaksi yang menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi dengan desain yang responsif dan mudah diakses, terutama bagi berbagai kelompok pengguna seperti penyandang disabilitas, meningkatkan kenyamanan dan kepuasan secara signifikan. Dalam konteks aplikasi Taman Hiburan Tematik Saloka, memastikan bahwa aplikasi dapat digunakan dengan lancar di berbagai perangkat dan oleh berbagai kalangan, serta menawarkan kemudahan interaksi, menjadi prioritas utama. Fitur-fitur seperti kontrol suara, ukuran teks yang dapat disesuaikan, serta desain yang ramah pengguna akan memperkaya pengalaman pengunjung dan membuat aplikasi lebih inklusif dan mudah diakses oleh semua orang.

Kepuasan pengguna sangat terkait dengan loyalitas pengguna terhadap aplikasi. Pengguna yang merasa puas dengan pengalaman pengguna cenderung akan kembali menggunakan aplikasi tersebut. Dalam hal aplikasi Taman Hiburan Tematik Saloka, memberikan pengalaman yang mulus dan menyenangkan adalah kunci untuk membangun kepuasan dan loyalitas pengunjung. Fitur-fitur yang memudahkan navigasi, menyediakan informasi yang jelas, dan memberikan pengalaman transaksi yang aman akan meningkatkan rasa puas dan mendorong pengunjung untuk kembali lagi di kunjungan selanjutnya.

Aplikasi Langlang Saloka dirancang untuk memberikan pengalaman yang nyaman dan efisien bagi pengunjung dengan berbagai fitur unggulan yang mendukung kebutuhan pengunjung sebelum, selama, dan setelah kunjungan ke taman hiburan. Berikut adalah beberapa fitur utama yang ditawarkan oleh aplikasi ini:

1. Informasi Taman Hiburan Saloka Saloka

Fitur ini berisi dengan informasi-informasi Taman Hiburan Tematik Saloka seperti informasi letak strategis dan juga daya tarik dari wisata Saloka.

2. Fitur Tiket Saloka

Pengunjung dapat membeli tiket masuk Taman Hiburan Tematik Saloka secara online melalui aplikasi, memilih jenis tiket dan mendapatkan konfirmasi pemesanan langsung. Fitur ini bertujuan untuk mengurangi antrian dan memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam merencanakan kunjungan.

3. Fitur Wahana dan Acara

Pengunjung dapat melihat jadwal acara dan pertunjukan yang ada di Taman Hiburan Tematik pada hari tersebut, termasuk waktu wahana atau atraksi yang sedang beroperasi. Fitur ini membantu pengunjung merencanakan waktu kunjungan sehingga tidak melewatkkan acara atau wahana favorit.

4. Fitur Peta Daring

Aplikasi dilengkapi dengan alamat yang memungkinkan pengunjung untuk menavigasi taman hiburan dengan mudah. Pengguna dapat melihat lokasi wahana, restoran, fasilitas umum, dan area penting lainnya, serta mencari rute tercepat ke lokasi yang diinginkan.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi pariwisata untuk Taman Hiburan Tematik Saloka, dengan ruang lingkup yang mencakup seluruh proses dari perancangan, pengembangan, hingga evaluasi aplikasi. Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengunjung taman hiburan, dengan fitur-fitur utama seperti pemesanan tiket daring, peta interaktif, jadwal acara, dan informasi wahana secara real-time. Fokus utama penelitian ini adalah pada analisis pengalaman pengguna (UX), yang mencakup kemudahan penggunaan, kelancaran navigasi, aksesibilitas, serta kepuasan pengunjung terhadap aplikasi yang dikembangkan.

Inovasi dalam penelitian ini terletak pada pendekatan yang digunakan untuk merancang aplikasi dengan mengutamakan pengalaman pengguna, terutama dalam konteks taman hiburan. Dengan merancang aplikasi yang interaktif dan mudah digunakan, penelitian ini berusaha mengatasi tantangan yang sering dihadapi pengunjung Taman Hiburan Tematik, seperti kesulitan dalam mencari informasi, memesan tiket, atau menavigasi area taman. Selain itu, penelitian juga berfokus pada penerapan teknologi terbaru untuk meningkatkan kenyamanan pengguna, seperti integrasi peta interaktif dan notifikasi acara.

Inovasi lainnya adalah pengembangan aplikasi berbasis kebutuhan lokal yang relevan dengan pengunjung taman hiburan di Indonesia, yang masih jarang ditemukan pada aplikasi serupa di sektor pariwisata Indonesia. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberi kontribusi bagi Taman Hiburan Tematik Saloka dalam meningkatkan layanan dan kepuasan pengunjung, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi pariwisata lainnya di Indonesia. Temuan dari penelitian ini diharapkan mendorong adopsi lebih luas teknologi digital dalam sektor pariwisata di tanah air.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan mengembangkan aplikasi pariwisata untuk Taman Hiburan Tematik yang berfokus pada fitur-fitur penting seperti informasi wahana, peta interaktif, jadwal acara, dan pemesanan tiket daring.
2. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna berdasarkan aspek-aspek UX, seperti kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan kelancaran

- navigasi, untuk memastikan aplikasi yang dikembangkan dapat memenuhi ekspektasi pengunjung.
3. Menguji performa aplikasi Taman Hiburan Temarik Saloka yaitu Langlang Saloka yang telah dikembangkan, baik dari sisi fungsionalitas maupun pengalaman pengguna, untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik dan memberikan kenyamanan optimal bagi pengunjung.
 4. Memberikan solusi inovatif berbasis digital yang dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan Taman Hiburan Tematik Saloka, sekaligus memperkuat daya saingnya dalam industri pariwisata di era digital.

Melalui penelitian ini, diharapkan akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang elemen-elemen penting dalam pengembangan aplikasi pariwisata berbasis digital, khususnya untuk taman hiburan seperti Taman Hiburan Tematik Saloka. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada integrasi fitur yang fungsional, tetapi juga pada desain pengalaman pengguna (UX) yang optimal, sehingga mampu memenuhi kebutuhan pengunjung dan meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengelolaan Taman Hiburan Tematik Saloka dengan menghadirkan solusi digital yang inovatif, seperti fitur pemesanan tiket daring, peta interaktif, notifikasi acara langsung, dan rekomendasi wahana. Hal ini dapat mendukung pengelola dalam meningkatkan daya tarik taman hiburan sekaligus memberikan kemudahan bagi pengunjung.

Lebih jauh lagi, penelitian ini juga memberikan wawasan berharga bagi sektor pariwisata Indonesia dalam menghadapi tantangan era digital. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi serupa di destinasi wisata lainnya, sehingga turut mendorong transformasi digital di industri pariwisata nasional dan memperkuat daya saing pariwisata Indonesia di kancah global.

II. METODE PENELITIAN

Perancangan sistem bertujuan untuk menciptakan aplikasi yang memiliki desain sesuai dengan kebutuhan pengguna [D. A. Norman, 2013]. Selain itu, metode ini juga mendukung tujuan utama aplikasi, yaitu mempromosikan Taman Hiburan Tematik Saloka sebagai salah satu destinasi wisata unggulan di Semarang. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang dapat memberikan pengalaman pengguna terbaik dan menarik perhatian calon pengunjung.

Langkah pertama dalam tahap ini adalah melakukan analisis kebutuhan. Analisis dilakukan dengan cara mengumpulkan data terkait fitur-fitur utama yang diharapkan ada dalam aplikasi. Proses ini diawali dengan melakukan studi pustaka yang

membahas aplikasi serupa. Studi ini bertujuan untuk mendapatkan inspirasi dan referensi mengenai fitur serta desain yang efektif dalam promosi tempat wisata.

Selain itu, dilakukan observasi langsung terhadap pengunjung Taman Hiburan Tematik Saloka untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna. Informasi yang dikumpulkan dari tahap ini mencakup berbagai elemen penting, seperti fasilitas yang tersedia di tempat wisata, daftar harga tiket masuk, serta peta lokasi wisata. Data-data ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk merancang fitur-fitur yang relevan dalam aplikasi.

Selanjutnya, desain antarmuka pengguna dilakukan dengan fokus pada aspek estetika visual dan kenyamanan pengguna. Desain ini bertujuan untuk menciptakan tampilan aplikasi yang menarik perhatian serta mampu mencerminkan identitas Taman Saloka sebagai tempat wisata yang menyenangkan dan ramah keluarga. Proses desain langsung dilakukan menggunakan FlutterFlow, sebuah platform yang memungkinkan pengembangan aplikasi *mobile* secara cepat melalui pendekatan visual berbasis drag-and-drop. Pendekatan ini dipilih karena efisiensinya dalam mengintegrasikan desain dengan implementasi teknis, sehingga mengurangi waktu yang diperlukan untuk membuat aplikasi *mobile*.

Selain estetika, navigasi aplikasi dirancang agar mudah digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk pengguna yang kurang berpengalaman dengan teknologi [Nielsen, 2024]. Struktur navigasi dibuat intuitif, dengan menempatkan fitur-fitur utama seperti informasi tempat wisata, galeri foto, dan peta lokasi pada halaman pertama agar mudah dijangkau. Uji coba awal dilakukan untuk memastikan bahwa alur navigasi aplikasi sesuai dengan ekspektasi pengguna, sehingga pengalaman yang pengguna dapatkan saat menggunakan aplikasi terasa nyaman dan menyenangkan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan inklusif bagi semua pengguna.

Proses implementasi pengembangan aplikasi dimulai dengan membangun antarmuka pengguna menggunakan FlutterFlow. FlutterFlow menyediakan fitur seret dan lepas yang intuitif, memungkinkan pengembang untuk fokus pada desain dan fungsionalitas tanpa harus menulis kode dari awal [FlutterFlow, 2024].

Tahap awal pengembangan aplikasi dimulai dengan membangun kerangka dasar aplikasi yang mencakup struktur navigasi dan halaman utama. FlutterFlow memungkinkan pengembang untuk dengan mudah menambahkan komponen-komponen utama seperti tombol, gambar, dan teks dengan pengaturan yang dapat langsung disesuaikan. Setiap elemen dirancang agar memiliki tampilan yang menarik dan fungsional, sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Untuk bagian backend, Firebase digunakan sebagai solusi utama untuk penyimpanan data dan autentikasi pengguna. Firebase dipilih karena kemudahan integrasinya dengan FlutterFlow, yang memungkinkan pengelolaan data secara efisien tanpa memerlukan pengaturan server secara manual. Sistem autentikasi berbasis Firebase diterapkan untuk mengelola akses pengguna, memastikan keamanan dan kenyamanan selama mereka menggunakan aplikasi. Pengelolaan data dalam aplikasi dilakukan secara real-time melalui Firebase. Informasi seperti harga tiket, jadwal operasional, dan detail promosi dapat diperbarui langsung oleh pengelola aplikasi dan secara otomatis tercermin di sisi pengguna. Hal ini memastikan bahwa pengguna selalu mendapatkan informasi yang akurat dan terkini tanpa harus memperbarui aplikasi secara manual. Selain itu, API Google Maps diintegrasikan untuk menyediakan fitur navigasi langsung ke lokasi Taman Saloka. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melihat lokasi taman pada peta interaktif di dalam aplikasi. Dengan API Google Maps, pengguna juga dapat mendapatkan rute tercepat menuju lokasi, sehingga memberikan kemudahan tambahan dalam merencanakan kunjungan mereka.

Pengujian sistem dilakukan untuk mengevaluasi integrasi antar-komponen dalam aplikasi. Proses ini bertujuan memastikan bahwa semua elemen, termasuk antarmuka pengguna, logika aplikasi, dan backend, berfungsi dengan baik tanpa terjadi kesalahan atau konflik. Fokus utama pengujian adalah memastikan aplikasi dapat berjalan lancar di berbagai perangkat dan kondisi jaringan. Bagian penting dari pengujian ini adalah memastikan kompatibilitas antara frontend dan backend. Setiap interaksi antara antarmuka pengguna dan server, seperti pengambilan atau pembaruan data, diuji secara menyeluruh untuk menghindari kesalahan seperti waktu respon yang lambat atau data yang tidak sinkron. Selain itu, layanan pihak ketiga, seperti API Google Maps untuk navigasi dan autentikasi Firebase, juga diuji untuk memastikan integrasi berjalan dengan baik.

Pengujian juga mencakup simulasi skenario yang sering dilakukan oleh pengguna [Abran et al, 2018]. Misalnya, pengguna dapat mencoba mencari lokasi Taman Saloka melalui peta interaktif atau proses navigasi dalam aplikasi. Skenario ini dievaluasi untuk mengidentifikasi potensi hambatan dalam pengalaman pengguna dan memperbaikinya agar aplikasi lebih intuitif dan nyaman digunakan.

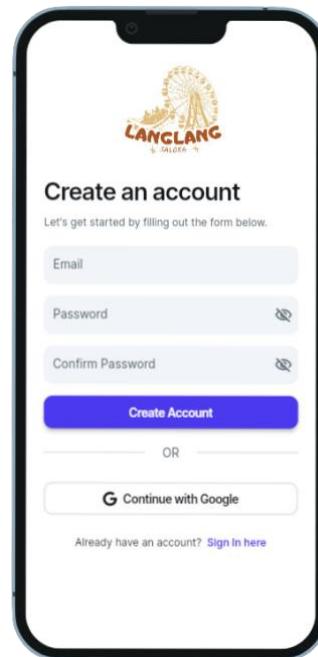
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang mudah dan menyenangkan bagi pengguna dalam menjelajahi informasi Taman Hiburan Tematik Saloka. Dengan antarmuka yang intuitif, aplikasi ini menampilkan beberapa tampilan utama yang membantu pengguna mengakses berbagai fitur dengan cepat dan efisien. Berikut adalah penjelasan

mengenai tampilan-tampilan yang ada di dalam aplikasi ini:

1. Tampilan Halaman Masuk dan Menu Utama

Ketika pertama kali membuka aplikasi Langlang Saloka, pengguna akan disambut dengan halaman masuk yang dirancang sederhana dan intuitif. Setelah berhasil masuk, pengguna akan diarahkan ke menu utama yang menampilkan berbagai fitur utama aplikasi ini, dimana semuanya disusun untuk memudahkan eksplorasi dan memberikan pengalaman yang informatif.



Gambar 1.1 Tampilan Halaman Masuk
Sumber: Aplikasi Langlang Saloka



Gambar 1.2 Tampilan Menu Utama

Sumber: Aplikasi Langlang Saloka

Pada gambar 1.1, di halaman ini, pengguna perlu memasukkan beberapa informasi untuk dapat mengakses fitur-fitur yang ada pada aplikasi. Proses login dirancang sederhana namun aman, memastikan hanya pengguna terdaftar yang dapat menggunakan aplikasi.

Setelah berhasil login, pengguna akan diarahkan ke menu utama seperti pada gambar 1.2. Pada bagian paling atas halaman, terdapat elemen visual berupa nama aplikasi "Langlang Saloka!" yang ditempatkan di tengah, hal ini dapat mempertegas identitas aplikasi. Di halaman ini, terdapat penjelasan singkat mengenai aplikasi Langlang Saloka yang memperkenalkan tujuan dan manfaat aplikasi kepada pengguna. Selanjutnya, menu utama menampilkan empat fitur utama yang disusun dengan tata letak vertikal yang dapat digulir. Setiap fitur dilengkapi dengan gambar dan penjelasan singkat untuk membantu pengguna memahami fungsi dan informasi yang ditawarkan. Fitur-fitur utama yang tersedia meliputi:

1. Fitur Apa itu Saloka?
 2. Fitur Tiket Saloka: Dapatkan Tiket Anda!
 3. Fitur Saloka Atraksi dan Wahana
 4. Fitur Temukan Jalan Anda: Peta Saloka
- 2. Tampilan Fitur Apa itu Saloka dan Menu Sejarah**

Pada menu utama, pengguna dapat menggulir ke bawah untuk menemukan berbagai fitur utama aplikasi, yang disertai dengan gambar dan deskripsi singkat untuk setiap fitur. Salah satunya adalah "Apa itu Saloka?" yang menjelaskan tentang identitas dan daya tarik utama Saloka.



Gambar 2.1 Tampilan Fitur Apa itu Saloka
Sumber: Aplikasi Langlang Saloka



Gambar 2.2 Tampilan Menu Sejarah
Sumber: Aplikasi Langlang Saloka

Seperti pada gambar 2.1, fitur Apa itu Saloka memberikan deskripsi singkat tentang Taman Hiburan Tematik Saloka. Elemen-elemen pada bagian ini meliputi:

1. Gambar
- Menampilkan foto salah satu wahana yang ada di Saloka untuk memberikan kesan yang menyenangkan dan menarik perhatian pengguna.
2. Judul
- Judul "*What's Saloka?*" diletakkan secara mencolok untuk memisahkan bagian ini dari fitur lainnya. Dimana judul dan informasi terletak pada kotak yang terpisah dengan gambar agar menyajikan desain visual yang menarik.
3. Detail Informasi
- Pada paragraf pertama memberikan informasi pengantar tentang Saloka sebagai taman rekreasi tematik yang menggabungkan harmoni hiburan modern dan kearifan lokal. Sedangkan pada paragraf kedua menjelaskan lokasi strategis Saloka di persimpangan antara Semarang, Salatiga, Surakarta, dan Yogyakarta, serta keunggulan dan daya tarik alamnya. Selain itu, juga memberikan gambaran singkat tentang pengalaman yang ditawarkan seperti wahana-wahana yang dirancang penuh imajinasi dan kenangan yang tak terlupakan.

Di bawah penjelasan Apa itu Saloka terdapat tombol dengan label *History* yang ditulis dengan garis bawah. Ketika pengguna menekan tombol ini, akan diarahkan ke menu Sejarah yang berisi informasi mengenai latar belakang dan sejarah Saloka. Tombol ini dirancang sederhana namun cukup menarik untuk mendapat perhatian pengguna. Pada gambar 2.2, halaman Sejarah memberikan informasi mendalam

tentang asal-usul Taman Hiburan Tematik Saloka, menghubungkan cerita rakyat dan sejarahnya dengan destinasi wisata modern yang ada saat ini. Elemen-elemen pada bagian ini meliputi:

1. Navigasi Kembali

Di pojok kiri atas terdapat ikon panah yang berfungsi sebagai tombol navigasi untuk kembali ke halaman sebelumnya atau menu utama, memudahkan pengguna berpindah antar halaman.

2. Gambar Latar Belakang

Halaman ini menggunakan foto salah satu wahana Saloka sebagai latar belakang yang memunculkan kesan visual menarik.

3. Judul Utama

Judul "*How Saloka Began?*" diletakkan secara mencolok dibagian atas halaman untuk mempertegas fokus konten.

4. Sub Judul

Sub judul "*From Legend to Reality*" memberikan konteks bahwa isi halaman ini menghubungkan cerita rakyat dengan transformasi modern Taman Hiburan Tematik Saloka.

5. Detail Informasi

- Asal Nama Saloka

Nama diambil dari tokoh legenda rakyat Rawa Pening, Ki Hajar Salokantara, dan anaknya yang bernama Baru Klinthing. Saloka juga memiliki maskot bernama "Loka", seekor naga hijau yang terinspirasi dari cerita rakyat tersebut.

- Proses Pembangunan

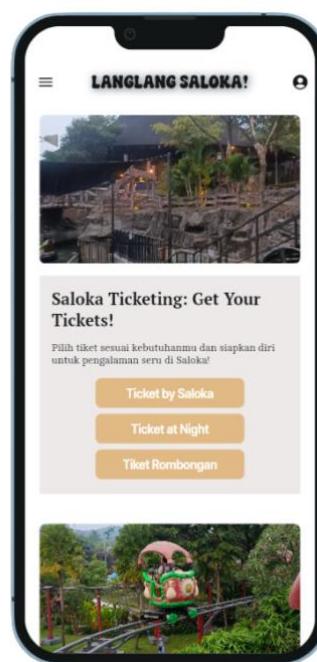
Penjelasan tentang pembangunan Saloka Theme Park yang menggunakan peralatan modern dan dikelola secara profesional dengan lisensi internasional.

- Peresmian

Pada 22 Juni 2019, Saloka Theme Park diresmikan oleh Menteri Pariwisata dan Gubernur Jawa Tengah, menjadi bagian dari destinasi wisata unggulan di kawasan Joglosemar (Jogja, Solo, dan Semarang).

3. Tampilan Fitur Tiket Saloka: Dapatkan Tiket Anda!

Setelah mengetahui latar belakang dan sejarah menarik dari Taman Hiburan Tematik Saloka melalui halaman Sejarah, pengguna dapat melanjutkan eksplorasi aplikasi dengan menggunakan fitur-fitur lainnya yang ada di halaman utama. Salah satu fitur yang menarik perhatian adalah Tiket Saloka: Dapatkan Tiket Anda!

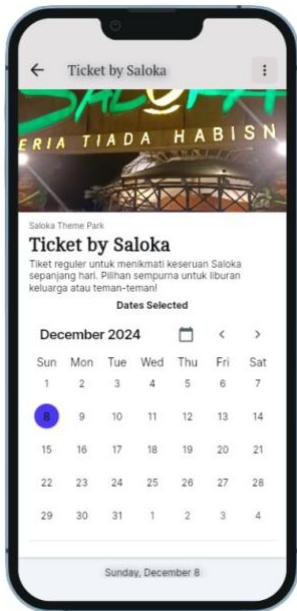


Gambar 3.1 Tampilan Fitur Tiket Saloka
Sumber: Aplikasi Langlang Saloka

Seperti pada gambar 3.1, fitur Tiket Saloka dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memilih dan membeli tiket sesuai dengan kebutuhan. Halaman ini diawali dengan sebuah gambar yang menggambarkan keindahan area taman wisata, memberikan gambaran suasana yang dapat dinikmati di Saloka Theme Park. Judul "*Saloka Ticketing: Get Your Tickets!*" diletakkan secara mencolok untuk mempertegas tujuan dari halaman ini. Deskripsi di bawah judul memberikan panduan singkat kepada pengguna untuk memilih jenis tiket yang sesuai dengan kebutuhan.

Fitur Saloka Ticketing dirancang sederhana namun intuitif, dengan tiga pilihan tiket utama yang disajikan dalam bentuk tombol:

- **Ticket by Saloka**
Untuk tiket reguler yang berlaku pada jam operasional biasa.
- **Ticket at Night**
Pilihan tiket untuk pengalaman berkunjung di malam hari yang penuh keajaiban.
- **Tiket Rombongan**
Opsi tiket khusus untuk kelompok atau rombongan dengan harga dan fasilitas tertentu.



Gambar 3.2 Tampilan Pemilihan Tanggal
Sumber: Apliksi Langlang Saloka



Gambar 3.4 Tampilan Pemilihan Tanggal
Sumber: Apliksi Langlang Saloka



Gambar 3.3 Tampilan Pemilihan Tanggal
Sumber: Apliksi Langlang Saloka

Pengguna dapat menekan salah satu tombol jenis tiket sesuai dengan kebutuhan. Setelah menekan tombol, pengguna akan diarahkan ke halaman seperti pada gambar 3.2, 3.3, dan 3.4 menunjukkan antarmuka pembelian tiket Taman Hiburan Tematik Saloka, dengan judul tiket "*Ticket by Saloka*", "*Ticket at Night*" dan "*Tiket Rombongan*".

1. *Ticket by Saloka*

Jika pengguna menekan tombol "*Ticket by Saloka*" akan menampilkan halaman pembelian yang berisi elemen-elemen sebagai berikut:

- Deskripsi Tiket

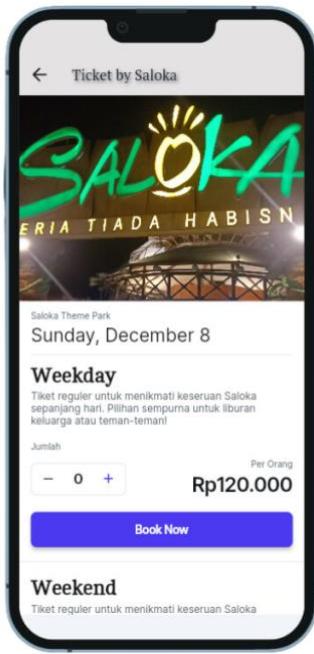
Pada halaman ini menunjukkan deskripsi tiket yang berupa "*Tiket ini adalah tiket reguler* yang digunakan untuk menikmati wahana dan hiburan di Saloka sepanjang hari. Tiket cocok untuk liburan bersama keluarga atau teman."

- Tanggal yang Dipilih

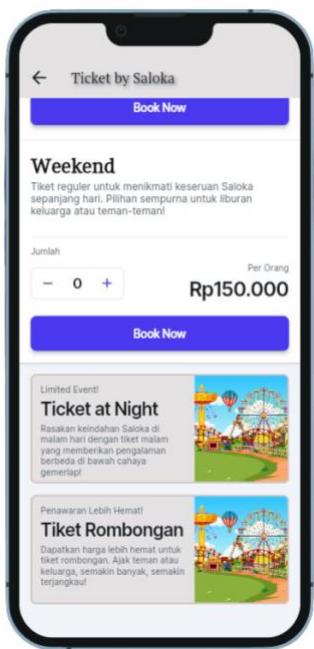
Pengguna dapat memilih tanggal pemesanan di kalender yang sudah disediakan. Pada gambar 3.2, bulan yang ditampilkan adalah Desember 2024. Tanggal yang sudah dipilih akan ditandai dengan lingkaran berwarna biru yang nantinya akan muncul catatan tambahan di bawah kalender bahwa tanggal yang dipilih adalah "*Sunday, December 8*".

- Navigasi Kalender

Ada tombol panah kiri dan kanan untuk berpindah ke bulan sebelumnya atau berikutnya.



Gambar 3.5 Tampilan Pembelian Tiket
Sumber: Apliksi Langlang Saloka



Gambar 3.6 Tampilan Pembelian Tiket
Sumber: Apliksi Langlang Saloka

Setelah memilih tanggal, pengguna diharapkan menekan catatan tambahan dimana berisi tanggal yang sudah dipilih. Tampilan halaman ini berisi detail pemesanan tiket Taman Hiburan Tematik Saloka. Pada gambar 3.5 dan 3.6 terdapat elemen tanggal yang dipilih, kategori tiket dimana pengguna bisa memilih kategori tiket *Weekday* (Rp120.000) atau *Weekend* (Rp150.000) sesuai dengan hari yang sudah dipilih beserta deskripsi singkatnya, jumlah tiket dengan tombol "+" dan "-", dan tombol "Book Now" tersedia untuk melanjutkan proses pemesanan.

Selain itu, halaman ini juga menampilkan penawaran tambahan seperti *Ticket at Night* dan *Tiket Rombongan* yang dilengkapi dengan deskripsi singkat yang dapat dilihat pada gambar 3.6.

2. *Ticket at Night*

Jika pengguna menekan tombol "*Ticket at Night*" akan menampilkan halaman pembelian yang berisi elemen-elemen sebagai berikut:

- Deskripsi Tiket

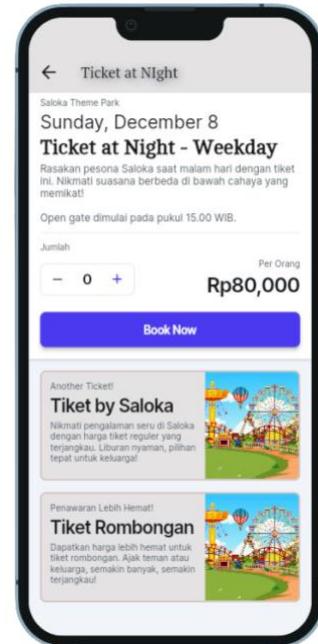
Pada halaman ini menunjukkan deskripsi tiket yang berupa "Rasakan pesona Saloka saat malam hari dengan tiket ini. Nikmati suasana berbeda di bawah Cahaya yang memikat!"

- Tanggal yang Dipilih

Pengguna dapat memilih tanggal pemesanan di kalender yang sudah disediakan. Pada gambar 3.3, bulan yang ditampilkan adalah Desember 2024. Tanggal yang sudah dipilih akan ditandai dengan lingkaran berwarna biru yang nantinya akan muncul catatan tambahan di bawah kalender bahwa tanggal yang dipilih adalah "Sunday, December 8".

- Navigasi Kalender

Ada tombol panah kiri dan kanan untuk berpindah ke bulan sebelumnya atau berikutnya.



Gambar 3.7 Tampilan Pembelian Tiket
Sumber: Apliksi Langlang Saloka

Setelah memilih tanggal, pengguna diharapkan menekan catatan tambahan dimana berisi tanggal yang sudah dipilih. Tampilan halaman ini berisi detail pemesanan tiket Saloka Theme Park. Pada gambar 6 terdapat elemen tanggal yang dipilih, deskripsi singkat tiket, harga tiket per orang, jumlah tiket dengan tombol "+" dan "-", dan tombol "Book Now" tersedia untuk melanjutkan proses pemesanan. Selain itu,

halaman ini juga menampilkan penawaran tambahan seperti *Ticket by Saloka* dan Tiket Rombongan yang dilengkapi dengan deskripsi singkat.

3. Tiket Rombongan

Jika pengguna menekan tombol “Tiket Rombongan” akan menampilkan halaman pembelian yang berisi elemen-elemen sebagai berikut:

- Deskripsi Tiket

Pada halaman ini menunjukkan deskripsi tiket yang berupa “Liburan bareng teman atau keluarga besar lebih seru dengan tiket rombongan, dapatkan harga spesial dan nikmati waktu bersama yang tak terlupakan” dengan syarat pembelian minimal sebanyak 20 orang.

- Tanggal yang Dipilih

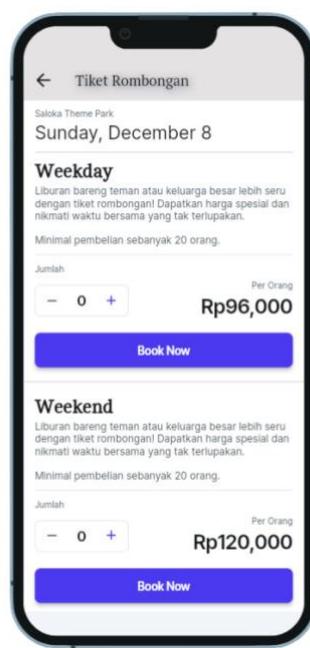
Pengguna dapat memilih tanggal pemesanan di kalender yang sudah disediakan. Pada gambar 3.4, bulan yang ditampilkan adalah Desember 2024. Tanggal yang sudah dipilih akan ditandai dengan lingkaran berwarna biru yang nantinya akan muncul catatan tambahan di bawah kalender bahwa tanggal yang dipilih adalah “Sunday, December 8”.

- Navigasi Kalender

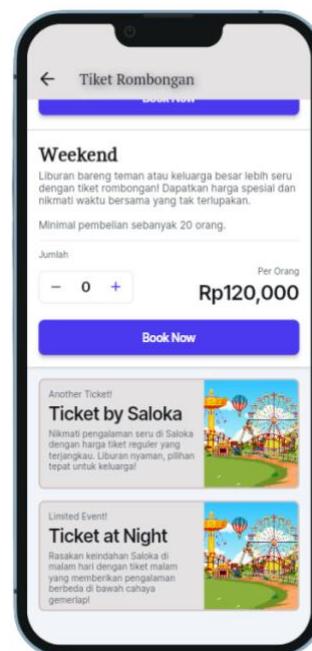
Ada tombol panah kiri dan kanan untuk berpindah ke bulan sebelumnya atau berikutnya.



Gambar 3.8 Tampilan Pembelian Tiket
Sumber: Apliksi Langlang Saloka



Gambar 3.9 Tampilan Pembelian Tiket
Sumber: Apliksi Langlang Saloka



Gambar 3.10 Tampilan Pembelian Tiket
Sumber: Apliksi Langlang Saloka

Setelah memilih tanggal, pengguna diharapkan menekan catatan tambahan dimana berisi tanggal yang sudah dipilih. Tampilan halaman ini berisi detail pemesanan tiket Saloka Theme Park. Pada gambar 3.8 dan 3.9 terdapat elemen tanggal yang dipilih, kategori tiket dimana pengguna bisa memilih kategori tiket Weekday (Rp96.000) atau Weekend (Rp120.000) sesuai dengan hari yang sudah dipilih beserta deskripsi singkatnya, jumlah tiket dengan tombol “+” dan “-”, dan tombol “Book Now” tersedia untuk melanjutkan proses pemesanan.

Selain itu, halaman ini juga menampilkan penawaran tambahan seperti Ticket by Saloka dan Tiket Rombongan yang dilengkapi dengan deskripsi singkat yang dapat dilihat pada gambar 3.10.

4. Tampilan Fitur Saloka Atraksi dan Wahana

Setelah pengguna merencanakan kunjungan melalui fitur Tiket Saloka, aplikasi Langlang Saloka menawarkan eksplorasi lebih jauh ke dalam daya tarik utama taman wisata ini melalui fitur Saloka Atraksi dan Wahana. Fitur ini dirancang untuk memberikan gambaran lengkap mengenai berbagai wahana dan atraksi yang ada di Taman Hiburan Tematik Saloka. Halaman ini menjadi panduan interaktif bagi pengguna untuk mengetahui apa saja yang dapat dinikmati selama kunjungan.



Gambar 4.1 Tampilan Fitur Atraksi dan Wahana
Sumber: Apliksi Langlang Saloka



Gambar 4.2 Tampilan Pengantar Informasi
Sumber: Apliksi Langlang Saloka

Pada gambar 4.1 terdapat informasi singkat mengenai atraksi dan wahana di Taman Bermain Saloka. Ada tombol bertulisan “MORE” dibagian bawah yang berfungsi sebagai penghubung ke layar berikutnya yang memberikan informasi lebih mendetail.

Ketika pengguna menekan tombol “MORE”, maka akan diarahkan ke halaman seperti pada gambar 4.2. Halaman ini memberikan penjelasan lebih rinci tentang Taman Hiburan Tematik Saloka, yaitu adanya lima zona dengan berbagai wahana dan pengalaman yang ditawarkan. Tombol “I'M READY!” bertujuan untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.



Gambar 4.3. Tampilan Daftar Zona Utama
Sumber: Aplikasi Langlang Saloka

Jika pengguna menekan tombol "I'M READY" akan menampilkan daftar lengkap zona di Taman Hiburan Tematik Saloka beserta deskripsi singkatnya seperti pada gambar 4.3. Pada halaman ini menampilkan lima zona utama di Saloka Theme Park, yaitu;

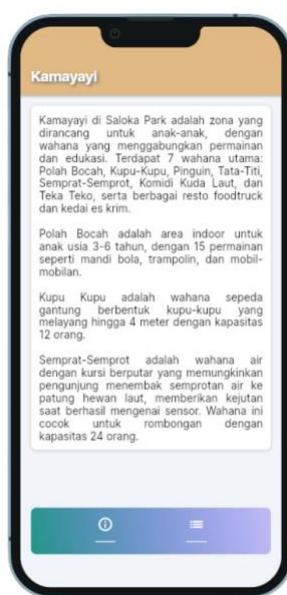
1. Pesisir, menghadirkan sensasi seperti berada di pantai, dengan daya tarik ikonik seperti wahana "Cakrawala."
2. Balalantara, memberikan suasana seperti hutan belantara yang penuh dengan wahana seru.
3. Kamayayi, zona khusus untuk anak-anak dengan wahana yang aman dan menyenangkan.
4. Ararya, zona untuk uji adrenalin dengan berbagai wahana menantang.
5. Segara Prada, bertemakan industri pertambangan, cocok untuk keseruan bersama teman atau keluarga.



Gambar 4.4. Tampilan Zona Pesisir
Sumber: Aplikasi Langlang Saloka



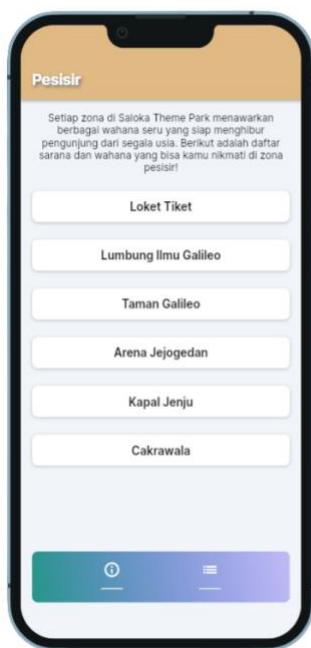
Gambar 4.5. Tampilan Zona Balalantara
Sumber: Aplikasi Langlang Saloka



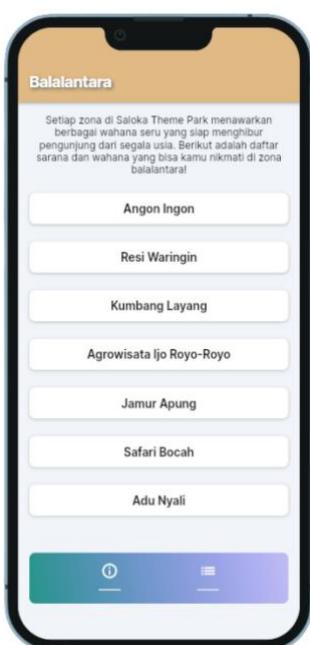
Gambar 4.6. Tampilan Zona Kamayayi
Sumber: Aplikasi Langlang Saloka

Setiap zona dilengkapi dengan tombol "More.." di bawah deskripsinya. Ketika tombol ini ditekan, pengguna akan diarahkan ke halaman berikutnya yang memberikan informasi lebih rinci tentang zona tersebut. Pada gambar 4.4, halaman tersebut memberikan informasi mendetail tentang zona pesisir yang dituliskan dalam sebuah kotak dengan penulisan dan ukuran yang mudah dibaca. Selain informasi mengenai zona, terdapat informasi tentang salah satu pertunjukan kebanggaan Taman Hiburan Tematik Saloka yaitu Pertunjukkan Baru Klinthing.

Seperti pada gambar 4.5 dan 4.6, lima zona lainnya yang terdapat pada Saloka Theme Park juga dijabarkan pada fitur ini. Setelah diarahkan pada halaman informasi setiap zona, pengguna dapat menekan ikon garis tiga yang berada pada navigasi bar di bagian bawah setiap halaman.



Gambar 4.7. Tampilan Daftar Wahana
Sumber: Aplikasi Langlang Saloka



Gambar 4.8. Tampilan Daftar Wahana
Sumber: Aplikasi Langlang Saloka

Setelah menampilkan informasi setiap zonanya secara rinci, pengguna akan diarahkan pada daftar sarana dan wahana yang ada di setiap zona Taman Hiburan Tematik Saloka dengan cara menekan navigasi bar di bagian bawah halaman tersebut seperti pada gambar 4.7 dan 4.8.

5. Tampilan Fitur Temukan Jalan Anda: Peta Saloka

Setelah pengguna mengeksplorasi wahana dan atraksi melalui fitur *Saloka Attractions and Rides*, aplikasi Langlang Saloka membantu pengguna untuk dengan mudah menemukan lokasi taman wisata ini melalui fitur *Find Your Way*. Fitur ini menyediakan alamat lengkap Saloka Theme Park, memberikan kemudahan bagi pengguna untuk merencanakan perjalanananya.



Gambar 5.1. Tampilan Fitur Peta Saloka
Sumber: Aplikasi Langlang Saloka

Seperti pada gambar 5.1, fitur Temukan Jalan Anda: Peta Saloka memberikan informasi tentang alamat Taman Hiburan Tematik Saloka. Elemen-elemen pada bagian ini meliputi:

1. Gambar
Menampilkan foto salah satu wahana yang ada di Saloka untuk memberikan kesan yang menyenangkan dan menarik perhatian pengguna.
2. Judul
Judul "*Find Your Way; Saloka Map*" diletakkan secara mencolok untuk memisahkan bagian ini dari fitur lainnya. Dimana judul dan informasi terletak pada kotak yang terpisah dengan gambar agar menyajikan desain visual yang menarik.
3. Detail Informasi
Pada halaman ini menampilkan informasi tentang seberapa luas Saloka Theme Park beserta dengan alamat lengkapnya yang berupa "Saloka Park yang menduduki lahan seluas 12 Hektare terletak di Lopait, Tuntang, Kabupaten Semarang. Alamat lengkapnya yaitu JL. Fatmawati No.154, Gumukarsi, Lopait, Tuntang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia, 50773. Lokasinya bertepatan di persimpangan antara kota Semarang, Salatiga, Surakarta dan Daerah Istimewa Yogyakarta."

kota Semarang, Salatiga, Surakarta dan Daerah Istimewa Yogyakarta."

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini berperan signifikan dalam meningkatkan pengalaman pengunjung. Aplikasi yang dirancang dengan antarmuka interaktif dan intuitif memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi terkait wahana, jadwal pertunjukan, dan fasilitas yang tersedia dengan mudah dan cepat. Pengujian fungsionalitas aplikasi mengindikasikan bahwa fitur-fitur seperti peta interaktif dan rekomendasi aktivitas beroperasi secara efisien, sehingga memfasilitasi pengunjung dalam merencanakan kunjungan secara optimal.

Lebih lanjut, penggunaan aplikasi ini tidak hanya berdampak positif terhadap kepuasan pengunjung, tetapi juga mendorong eksplorasi yang lebih luas kedepannya terhadap berbagai area di Saloka Theme Park. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam sektor pariwisata dapat memperkaya pengalaman wisatawan dan meningkatkan daya tarik destinasi. Selain itu, hasil penelitian juga mendukung hipotesis bahwa aplikasi berbasis teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan interaksi pengunjung dengan objek wisata, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan jumlah kunjungan dan lama tinggal pengunjung di taman.

Dalam konteks ini, penting untuk melanjutkan upaya pengembangan dan pembaruan aplikasi guna memastikan kesesuaian dengan kebutuhan dinamis pengunjung serta perkembangan teknologi terkini. Upaya berkelanjutan ini diharapkan dapat memberikan manfaat optimal bagi pengunjung dan meningkatkan daya saing Saloka Theme Park sebagai salah satu destinasi wisata unggulan di Jawa Tengah. Penelitian lebih lanjut juga disarankan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan aplikasi terhadap perilaku pengunjung dan kontribusinya terhadap pertumbuhan ekonomi lokal.

V. SARAN

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian sebelumnya, berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat membantu dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas aplikasi Langlang Saloka :

- Menambahkan fitur peta interaktif yang lebih detail dan mudah digunakan, sehingga pengunjung dapat dengan cepat menemukan lokasi wahana, fasilitas, dan acara yang sedang berlangsung. Fitur ini juga dapat mencakup rute terbaik untuk menjelajahi taman, membantu pengunjung merencanakan kunjungan dengan lebih efisien.
- Menyediakan mekanisme umpan balik dalam aplikasi, sehingga pengunjung dapat memberikan masukan terkait pengalamannya. Data umpan balik ini dapat digunakan untuk melakukan perbaikan berkelanjutan pada aplikasi, memastikan bahwa kebutuhan dan harapan pengguna terpenuhi.
- Konten dalam aplikasi, termasuk informasi tentang wahana, jadwal pertunjukan, dan promosi, perlu

diperbarui secara berkala. Hal ini penting untuk menjaga relevansi informasi yang disajikan dan mendorong pengunjung untuk menggunakan aplikasi secara rutin.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan aplikasi wisata Saloka Theme Park dapat berfungsi secara optimal sebagai alat bantu bagi pengunjung dalam menjelajahi taman, sekaligus meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna terhadap destinasi wisata ini.

DAFTAR PUSTAKA/REFERENSI

- Widodo, A. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Pariwisata Digital di Indonesia*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 12(2), 85-92.
- Kusuma, A. D., & Pradipta, P. D. (2020). *Aplikasi Mobile dalam Industri Pariwisata: Studi Kasus Pengembangan Aplikasi Wisata di Yogyakarta*. Jurnal Pariwisata Indonesia, 8(1), 25-34.
- Prabowo, A., & Sutrisno, H. (2021). *Pengaruh Aplikasi Mobile terhadap Pengalaman Wisatawan di Destinasi Wisata Taman*. Jurnal Pengembangan Pariwisata, 5(3), 142-150.
- Hadi, A. (2018). *Pengembangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Lokasi dan Peta Interaktif*. Penerbit Andi.
- Dewi, A. M., & Santosa, B. A. (2019). *Transformasi Digital di Industri Pariwisata: Studi Kasus Penggunaan Aplikasi dalam Destinasi Wisata Indonesia*. Jurnal Manajemen dan Bisnis, 15(2), 113-120.
- Mulyadi, T., & Wibowo, D. (2022). *Strategi Pengelolaan Taman Rekreasi dan Hiburan di Indonesia untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis Pariwisata, 6(4), 55-63.
- Nasution, A. (2020). *Tantangan dan Peluang Pengembangan Aplikasi Pariwisata di Indonesia*. Jurnal Teknologi dan Inovasi Pariwisata, 4(1), 45-52
- Yusuf, A. & Prabowo, D. (2021). *Inovasi Digital dalam Pengelolaan Pariwisata*. Jurnal Teknologi dan Inovasi, 15(3), 100-110.
- Siregar, R. & Setiawan, B. (2020). *Digitalisasi dalam Industri Pariwisata: Transformasi dan Tantangan di Era Teknologi*. Penerbit Universitas Indonesia
- Hassenzahl, Marc. "User experience and experience design." *The encyclopedia of human-computer interaction* 2 (2013): 1-14.
- D. A. Norman, *The Design of Everyday Things*, Revised and Expanded ed. New York, NY, USA: Basic Books, 2013.

J. Nielsen, "Usability 101: Introduction to Usability,"
Nielsen Norman Group, 2024. [Online].
Available: <https://www.nngroup.com>.

FlutterFlow, "Build Mobile Apps Visually," 2024.
[Online]. Available: <https://flutterflow.io>.

A. Abran et al., Software Metrics and Testing, Hoboken,
NJ, USA: Wiley, 2018.