

## Hilirisasi Pariwisata Bangka Tengah dengan Aplikasi Bilingual Amazing Bateng

Diana Anggraeni <sup>1,\*</sup>, , Bob Morison Sigalingging <sup>1</sup>, ,  
dan Ghiri Basuki Putra <sup>2</sup>, 

<sup>1</sup> Prorgam Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,  
Universitas Bangka Belitung, 33172, Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, Indonesia

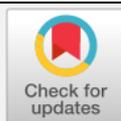
<sup>2</sup> Prorgam Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik,  
Universitas Bangka Belitung, 33172, Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, Indonesia

Korespondensi: [dianaanggraeniubb@gmail.com](mailto:dianaanggraeniubb@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

#### Info Publikasi:

Artikel Hasil Penelitian



#### Sitasi Cantuman:

Anggraeni, D., Sigalingging, B. M., & Putra, G. B. (2022).

Hilirization of Tourism of Central Bangka with Amazing Bateng Bilingual Application. *Society*, 10(2), 681-694.

DOI: [10.33019/society.v11i1.378](https://doi.org/10.33019/society.v11i1.378)

Hak Cipta © 2022. Dimiliki oleh Penulis, dipublikasi oleh Society

OPEN  ACCESS



Artikel dengan akses terbuka.

Lisensi: Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa (CC BY-NC-SA)

Dikirim: 11 Apri, 2022;

Diterima: 31 Oktober, 2022;

Dipublikasi: 30 Desember, 2022;

### ABSTRAK

Respon positif atas bangkitnya sektor pariwisata tercermin melalui gagasan untuk menghasilkan sebuah karya berupa aplikasi wisata bilingual bernama Amazing Bateng yang berfungsi sebagai alat praktis untuk memperkenalkan dan menjual wisata Bangka Tengah baik ke kancah nasional maupun internasional di Indonesia. Hilirisasi pariwisata adalah pengolahan berbagai temuan riset pariwisata yang secara nyata diupayakan mampu menembus skala industri. Padahal, sektor pariwisata di Kabupaten Bangka Tengah kini telah menjadi salah satu unsur penting komoditas lokal dan masih dalam proses pengembangan ke arah yang lebih maju untuk membangun perekonomian daerah sekaligus memperkenalkan budaya Bangka Belitung baik di kancah nasional maupun internasional. seiring dengan hadirnya Revolusi Industri 4.0. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana hilirisasi pariwisata Bangka Tengah dengan aplikasi bilingual Amazing Bateng mempengaruhi kemajuan pariwisata dan literasi digital bahasa asing di Bangka Tengah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dalam tatanan normal baru.

**Kata Kunci:** Amazing Bateng; Aplikasi Bilingual; Pariwisata Hilir

## 1. Pendahuluan

Kegiatan pariwisata membawa pengaruh sosial, ekonomi, dan budaya yang muncul dari perjalanan wisata. Mason (1990), sebagaimana dikutip dalam Pradana (2019), mengatakan bahwa pariwisata adalah perpindahan sementara ke suatu tujuan selain tempat kerja dan tempat tinggal. Perjalanan wisata dilakukan sekurang-kurangnya 24 jam dan paling lama 6 bulan dengan orientasi untuk kesenangan, kesehatan, rekreasi, pendidikan, penghargaan, prestise, dan relaksasi di tempat tujuan wisata. Sebagai bentuk rekreasi, hiburan, dan penyegaran fisik dan psikis, wisatawan perlu melakukan perjalanan ke beberapa tujuan wisata (McIntosh & Gupta, 1980, sebagaimana dikutip dalam Pradana, 2019).

Kunjungan rombongan wisatawan ke beberapa destinasi wisata telah memotivasi para pelaku wisata untuk membangun hotel, villa, restoran, dan agen perjalanan untuk mengoptimalkan kegiatan wisata. Tidak sedikit diantara para pelaku pariwisata membentuk organisasi dan membina jaringan sosial antar organisasi pariwisata untuk mencapai keselarasan dari keberlanjutan kegiatan pariwisata. Dengan kata lain, pariwisata sebagai kegiatan sosial dipengaruhi oleh berbagai organisasi masyarakat dan memiliki dampak sosial budaya, ekonomi, dan politik pada individu, kelompok sosial, dan masyarakat. Aspek sosial kegiatan kepariwisataan menjadi fokus utama sosiologi kepariwisataan. Pandemi COVID-19 saat ini menuntut masyarakat Indonesia untuk beradaptasi dengan normal baru. Pandemi ini telah melanda berbagai sektor vital, sehingga mengguncang stabilitas kehidupan masyarakat. Saat ini, kegiatan pariwisata berkembang luas dan merambah kehidupan individu dan masyarakat di seluruh dunia. Penyebaran kegiatan wisata semakin meluas di perkotaan, pedesaan, pegunungan, pantai, hingga pinggiran hutan. Berbagai bentuk kegiatan wisata perkotaan, pedesaan, pegunungan, pantai, dan laut berkembang seiring dengan arus distribusinya ke berbagai belahan dunia. Namun, tidak semua agen perjalanan dan calon agen perjalanan tahu tentang tren dan capaian kemajuan pariwisata di berbagai daerah. Pemetaan dan dasar pertimbangan keputusan diperlukan melalui tindakan sosialisasi pariwisata untuk mendapatkan *output* yang optimal dan efektif dari pengembangan pariwisata. Sosialisasi kepariwisataan merupakan kegiatan sosialisasi melalui penyuluhan deskripsi pengetahuan umum tentang kepariwisataan dalam rangka memotivasi, memperkuat persiapan, dan membuka wawasan pelaku wisata dan calon pelaku wisata tentang berbagai peluang dari pengembangan kepariwisataan.

Pradana (2019) menyatakan bahwa kegiatan pariwisata dapat berkembang dengan baik berkat interaksi sosial, perilaku, dan mobilitas di sektor pariwisata.

### 1.1. Interaksi Pariwisata

Bentuk sosial pariwisata dapat ditumbuhkan berkat interaksi antar kelompok pelaku pariwisata secara berkesinambungan. Berdasarkan motifnya, interaksi wisata dapat dikategorikan sebagai berikut:

#### A. Interaksi yang Dimotivasi Ekonomi dan Bisnis

Interaksi dengan motif ekonomi dan bisnis merupakan upaya menjalin hubungan sosial untuk mendapatkan keuntungan ekonomi. Interaksi yang didorong oleh ekonomi dan bisnis mencakup kesepakatan tentang standarisasi harga komoditas pariwisata, segmen pasar, dan agenda bisnis pariwisata. Bentuk capaian dari interaksi dengan motif ekonomi dan bisnis adalah yang paling menguntungkan bagi pelaku kegiatan pariwisata, khususnya pelaku usaha pariwisata.

**B. Interaksi yang Dimotivasi Secara Budaya**

Interaksi bermotif budaya merupakan suatu bentuk upaya untuk menjalin hubungan sosial, dimana basis budaya menjadi modal dan tujuan dalam melakukan kegiatan pariwisata. Interaksi budaya bertujuan untuk melembagakan nilai budaya melalui lintas budaya, sosialisasi, enkulturasi, atau pembelajaran. Bentuk capaian dari interaksi bermotif budaya antara lain akulturasi budaya, inkulturasi budaya atau penguatan kelembagaan suatu budaya, dan menguntungkan pelaku budaya melalui kegiatan pariwisata.

**C. Interaksi Simbolik**

Interaksi yang tidak memiliki tujuan utama melibatkan berbagai simbol tentang kegiatan wisata sebagai upaya menjalin hubungan sosial. Dimana kegiatan interaksi tersebut tidak berdampak signifikan terhadap struktur kelembagaan kegiatan pariwisata, bentuk interaksi simbolik yang dihasilkan tidak ikut serta menghasilkan kesepakatan penjualan produk wisata dan melestarikan budaya. Hal tersebut merugikan banyak pelaku pariwisata dalam kegiatan pariwisata. Secara makro, interaksi simbolik di sektor pariwisata identik dengan kegagalan interaksi ekonomi, politik, atau budaya.

**D. Interaksi Bermotivasi Politik**

Interaksi dengan tujuan utama mencuri otoritas dan mengubah keadaan pariwisata secara licik, seperti melalui tindakan manipulatif untuk mendapatkan keuntungan dari pembangunan pariwisata. Kegiatan interaksi ini diharapkan berdampak signifikan terhadap ketahanan suatu kelompok sosial di sektor pariwisata. Pencapaian jenis interaksi ini lebih berkonotasi negatif karena identik dengan penipuan dan praktik kriminal dari mafia, dimana banyak pelaku wisata dalam kegiatan pariwisata seringkali merasa dirugikan.

**1.2. Perilaku Pariwisata**

Perilaku wisata merupakan sikap aktif dan dinamis yang harus dilakukan oleh pelaku wisata dan wisatawan di kawasan wisata. Idealnya pelaku pariwisata menghormati wisatawan sesuai dengan ketentuan usaha perhotelan. Dengan demikian, wisatawan menghormati pelaku wisata dengan menaati peraturan perjalanan dan melunasi tagihan perjalanan, serta memberikan tanda terima kasih.

**A. Mobilitas Pariwisata**

Mobilitas pariwisata disebut sebagai arus kegiatan perjalanan, yang secara besar-besaran dapat mempengaruhi perubahan struktur sosial dan pemeliharaan kelompok pengelola destinasi wisata, pengusaha akomodasi wisata, dan lingkungan sosial. Mobilitas pariwisata memiliki pola yang spesifik dan terjadi sejalan dengan hubungan yang kondusif antar komponen jaringan organisasi dalam kegiatan pariwisata.

**B. Institusi Pariwisata**

Institusi pariwisata adalah badan penyelenggara bentuk-bentuk kegiatan kepariwisataan. Berdasarkan fungsinya, institusi pariwisata menetapkan standar operasional kegiatan pariwisata konformis di antara para pelaku pariwisata untuk setiap kunjungan.

**C. Kontrak Pariwisata**

Kontrak pariwisata adalah suatu bentuk perjanjian, bukti kerjasama dari pelaku pariwisata mengenai kegiatan pariwisata dalam suatu organisasi atau antar organisasi pariwisata. Kontrak pariwisata merupakan bentuk transparansi mengenai batasan hak dan kewajiban pelaku

pariwisata terkait dengan agenda penyelenggaraan pariwisata di bidang tertentu sesuai dengan standarisasi yang telah ditetapkan dan diketahui oleh pihak-pihak yang terkait di bidang pariwisata. Dalam pengertian lain, kontrak pariwisata dapat dipahami sebagai bukti adanya ikatan sosial dari para pelaku pariwisata mengenai kesesuaian kegiatan yang berkaitan dengan tugas kelembagaan, kebutuhan pariwisata, dan lingkungan pariwisata demi kelangsungan kegiatan pariwisata dan kenyamanan kunjungan wisatawan.

#### D. Integrasi dan Integritas Pariwisata

Integrasi pariwisata menunjukkan bahwa setiap komponen sistem pariwisata saling berkorelasi dan saling mendukung antara satu komponen dengan komponen lainnya. Artinya integrasi pariwisata ditandai dengan sistem pariwisata yang dapat berjalan secara optimal. Integritas kepariwisataan ditandai dengan harmonisasi antar masing-masing komponen kepariwisataan dalam menjalankan tugas dan tugasnya masing-masing melalui kesepahaman dan toleransi antar pihak yang berkepentingan di bidang kepariwisataan. Ini berarti bahwa integritas pariwisata merupakan faktor penentu yang baik untuk durasi keberlanjutan kegiatan pariwisata. Integrasi dan integritas pariwisata dapat ditekankan sebagai dua aspek yang diupayakan oleh setiap organisasi pariwisata untuk kepentingan eksistensial, peningkatan keuntungan dan suksesi misi kelembagaan untuk mempertahankan kegiatan pariwisata. Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang terkena dampak cukup signifikan.

Namun, seiring dengan optimisme pemerintah untuk menghidupkan kembali perekonomian Indonesia di tengah pandemi, sektor pariwisata perlahan mulai bangkit kembali di era *new normal*. Respon positif terhadap kebangkitan sektor pariwisata tercermin dalam gagasan untuk menghasilkan aplikasi pariwisata bilingual bernama Amazing Bateng, sebuah alat praktis untuk memperkenalkan dan menjual pariwisata Bangka Tengah secara nasional dan internasional. Penerapan ini secara tidak langsung merupakan bagian dari keberadaan Revolusi Industri 4.0 dan kemungkinan awal dari era Society 5.0 di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Revolusi Industri 4.0 mengajak masyarakat untuk memaksimalkan peran dan fungsi internet dalam aktivitas sehari-hari, sedangkan dalam dunia akademik, Revolusi Industri 4.0 menganut interdisipliner. Revolusi Industri 4.0 mengajak beberapa bidang keilmuan untuk berkolaborasi dalam menciptakan produk baru atau menelurkan inovasi produk berbasis internet sesuai situasi saat ini.

Untuk itu, dinamika dan sinergi linguistik, pariwisata, dan teknologi informasi akan dipaparkan dalam kajian ini yang diperkirakan akan berkolaborasi dengan baik. Hilirisasi mendekatkan hasil riset dan inovasi kepada penggunaannya, termasuk masyarakat umum, pemerintah, atau industri. Hilir tercermin dalam mengolah hasil penelitian menjadi produk yang dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat dengan dukungan teknologi maju dan modern. Di sisi lain, tantangan zaman mendorong setiap individu untuk beradaptasi dan berinovasi untuk menciptakan kehidupan yang lebih efisien dan menyadari potensi manfaat Industri 4.0. Schmidt *et al.* (2015) mengungkapkan potensi manfaat Industri 4.0 yaitu terwujudnya kustomisasi massal suatu produk. Informasi penting ini apakah bisa merumuskan hilirisasi yang memajukan pariwisata sekaligus meningkatkan literasi digital bahasa asing di Kabupaten Bangka Tengah akan menjadi isu yang akan dikaji dalam penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini mencoba mengidentifikasi sejauh mana hilirisasi pariwisata Bangka Tengah dengan aplikasi bilingual Amazing BaTeng mempengaruhi kemajuan pariwisata dan literasi digital bahasa asing di salah satu wilayah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung pada masa *new normal*. Karena selama pandemi COVID-19, pariwisata menjadi sektor yang paling merasakan dampaknya yaitu sepi pengunjung wisata, bahkan tempat wisata pun tidak

dikunjungi. Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan dapat mempromosikan dan memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Bangka Tengah serta menjadi sumber informasi mengenai destinasi wisata sehingga ketika pandemi berakhir wisatawan dapat tertarik untuk berkunjung dengan melihat informasi yang ada di aplikasi Bateng Menakjubkan ini. Pada **Gambar 1** dapat dilihat Peta Wisata Bangka Tengah yang menunjukkan destinasi wisata di Bangka Tengah.



Gambar 1. Peta Wisata Bangka Tengah

Aplikasi *mobile* ini merupakan sarana praktis untuk memperoleh informasi lengkap mengenai kategori wisata di Kabupaten Bangka Tengah. Aplikasi akan disusun dalam format bilingual, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Seiring perkembangannya, aplikasi ini bisa digaungkan hingga ke mancanegara dan dijadikan referensi awal sebelum mengunjungi tempat-tempat wisata di Bangka Tengah, seperti Bukit Angsa dan Kolong Biru. Mengingat urgensi pengembangan pariwisata di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung ke arah yang lebih maju, implementasi digitalisasi yang telah dijelaskan akan memberikan kontribusi positif dan signifikan bagi pembangunan daerah. Penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah untuk mendapatkan hasil yang optimal dan tepat sasaran. Batasan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Profil destinasi wisata Bangka Tengah menyediakan data sarana prasarana penunjang mulai dari hotel, restoran, travel agent, rental mobil, dan lain-lain yang ada di Kabupaten Bangka Tengah.
- 2) Pembuatan aplikasi bilingual Amazing Bateng sebagai sistem informasi pariwisata di Bangka Tengah untuk kemudahan akses informasi wisata bagi wisatawan lokal maupun mancanegara melalui perangkat berbasis Android.

### 1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

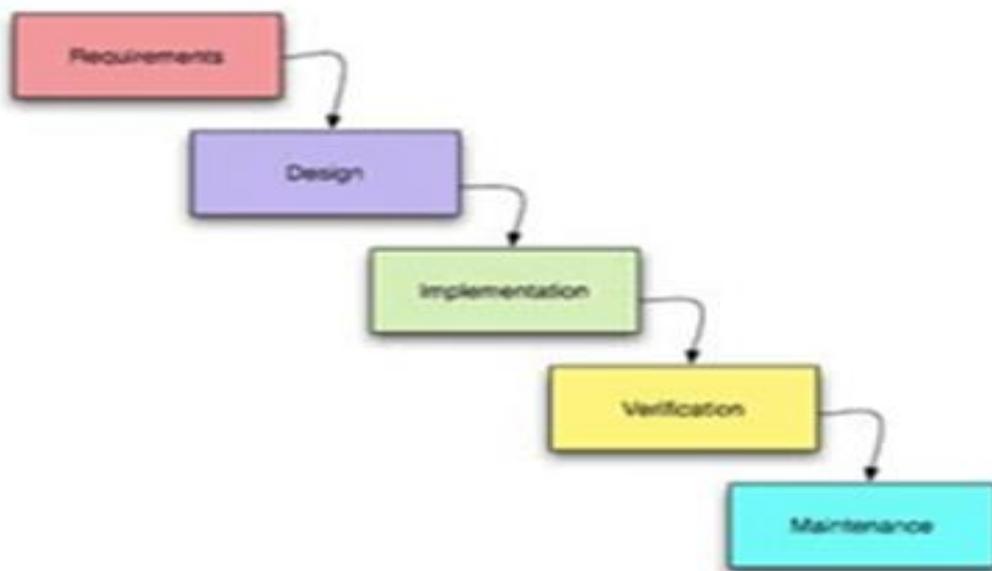
- 1) Mengidentifikasi sejauh mana hilirisasi pariwisata Bangka Tengah dengan aplikasi bilingual Amazing Bateng mempengaruhi kemajuan pariwisata dan literasi digital bahasa asing di Kabupaten Bangka Tengah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung pada masa *new normal*.

- 2) Merancang sistem informasi pariwisata berbasis teknologi informasi di Bangka Tengah yang dapat diakses secara *online* melalui perangkat berbasis internet dan Android.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif, dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sutopo (2002) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif (deskriptif), studi kasus mengarah pada gambaran yang detail dan mendalam tentang potret kondisi yang terjadi sesuai dengan apa yang ada di lapangan penelitian. Nawawi (sebagaimana dikutip dalam Abdurrahman, 1999) menambahkan bahwa data akan dideskripsikan berdasarkan fakta yang tampak sebagaimana adanya.

Pengembangan aplikasi akan menggunakan model *waterfall*, yaitu model klasik yang sistematis dan berurutan dalam membangun perangkat lunak. Model ini adalah "*Linear Sequence Model*" (Roger & Bruce, 2015), salah satu model pengembangan sistem atau aplikasi. Model ini sering disebut dengan "*classical life cycle*" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk model generik dalam rekayasa perangkat lunak. Ini pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970, sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak digunakan dalam Rekayasa Perangkat Lunak (*Software Engineering* atau SE).



Gambar 2. Metode *Waterfall*

### 2.1. Analisis Kebutuhan

- a. Pengumpulan data terkait destinasi wisata, infrastruktur, sarana, prasarana, dan lain-lain digunakan dalam Amazing Bateng ini, dimana data yang diambil dapat berupa gambar, video, dan profil tempat wisata yang memberikan informasi lengkap mengenai destinasi wisata di Bangka Tengah. Data ini dikumpulkan langsung di lokasi wisata untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.
- b. Melakukan pendataan dan perencanaan sistem database dengan meminta data dari dinas pariwisata Kabupaten Bangka Tengah dan menganalisis *database* destinasi wisata. Data yang terkumpul menjadi *database* untuk sistem Amazing Bateng ini.

- c. Mengumpulkan informasi dan data yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun misalnya data tujuan wisata, data hotel, data transportasi dan data jarak tempuh dari lokasi wisata, dan data Kelompok Sadar Wisata di Bangka Tengah.
- d. Menganalisa kebutuhan data dan membuat tabel-tabel yang diperlukan sistem, serta merancang agar data yang terkumpul dan dibangun menjadi *database* dapat diakses melalui internet oleh masyarakat luas dan oleh admin sistem sehingga sistem dapat digunakan dengan baik.

## 2.2. Desain

- a. Melakukan perancangan antarmuka untuk sistem yang dibangun dimana sistem berisi data tentang destinasi wisata, Kelompok Sadar Wisata, peta wisata Bangka Tengah, dan kemudahan penggunaan.
- b. Merancang struktur *database* yang akan digunakan pada sistem Amazing Bateng pada *website* dan aplikasi.
- c. Merancang antarmuka sistem informasi *website* berbasis *web* dan aplikasi *mobile*.
- d. Perancangan *database* menggunakan MySQL untuk tujuan wisata, prasarana, sarana, prasarana, dan lain-lain untuk memudahkan penyimpanan data secara digital sehingga akses dapat menggunakan internet.

## 2.3. Implementasi

- a. Membuat sistem Amazing Bateng berbasis *website* dan aplikasi Android, dimana *website* dan aplikasi diuji pada komunitas dan melihat respon dan masukan agar dapat dilakukan perbaikan dan sistem menjadi lebih baik dan lengkap.
- b. Mendigitalkan data destinasi wisata dari *database* yang telah dibangun, mulai dari destinasi wisata, infrastruktur, sarana, prasarana, dan lain-lain.

## 2.4. Pengujian

- a. Verifikasi dan bereksperimen dengan sistem.  
Melihat apakah sistem Amazing Bateng sudah berjalan dan masih ada *error* dari sistem, maka pengecekan data dan informasi yang disimpan sudah lengkap dan dapat diakses. Kemudian melihat akses website [www.amazingbateng.com](http://www.amazingbateng.com) dan apakah sudah berjalan dan dapat diakses menggunakan jaringan internet.
- b. Buat dokumentasi  
Buat dokumen dari sistem Amazing Bateng untuk melihat bagaimana prosesnya saat orang menjalankan dan menggunakannya. Dokumen dapat menjadi catatan perbaikan untuk pengembangan ke depan.
- c. Uji sistem informasi  
Membuat informasi dari hasil pengujian sistem untuk merekam *error* yang muncul saat dijalankan dan perbaikan yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut saat muncul kembali.

## 2.5. Pemeliharaan

Untuk meminta modifikasi dan perubahan pada sistem yang telah dibangun sesuai kebutuhan saat digunakan.

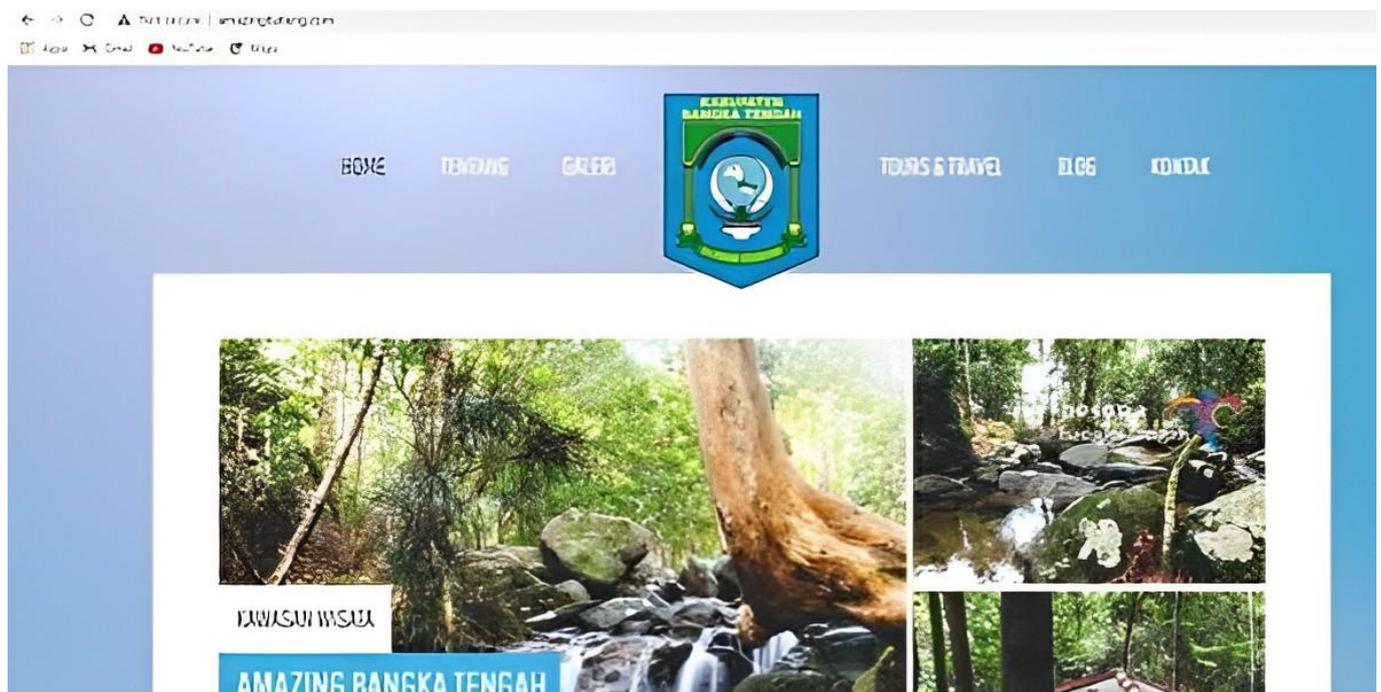
### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Harmonisasi masing-masing komponen pariwisata dalam sektor pariwisata menjadi ciri integritas pariwisata. Dinas Pariwisata menyelenggarakan berbagai kegiatan berdasarkan kesepakatan dan kerjasama dengan pelaku pariwisata. Perilaku perjalanan dibahas dan ditentukan oleh bentuk sosial pariwisata untuk kawasan wisata.

Bentuk sosial pariwisata dapat ditumbuhkan berkat interaksi antar kelompok pelaku pariwisata secara berkesinambungan. Hal ini dipengaruhi oleh mobilitas pariwisata yang terkait dengan kepentingan jaringan dalam kegiatan pariwisata sampai batas tertentu. Menurut Pradana (2019), mobilitas wisata adalah perjalanan kegiatan wisata, yang secara nyata dapat mempengaruhi perubahan struktur sosial dan terpeliharanya kelompok pengelola destinasi wisata, pengusaha penginapan wisata, dan lingkungan sosial. Mobilitas pariwisata memiliki pola yang spesifik dan berkelanjutan dengan hubungan yang kondusif antar komponen jaringan organisasi dalam kegiatan pariwisata. Aplikasi amazingbateng.com berisi informasi penting tentang destinasi di Kabupaten Bangka Tengah. Hal tersebut memberikan kemudahan bagi wisatawan yang ingin berwisata ke Bangka Tengah sehingga diharapkan dapat memberikan kenyamanan saat berwisata ke Bangka Tengah.

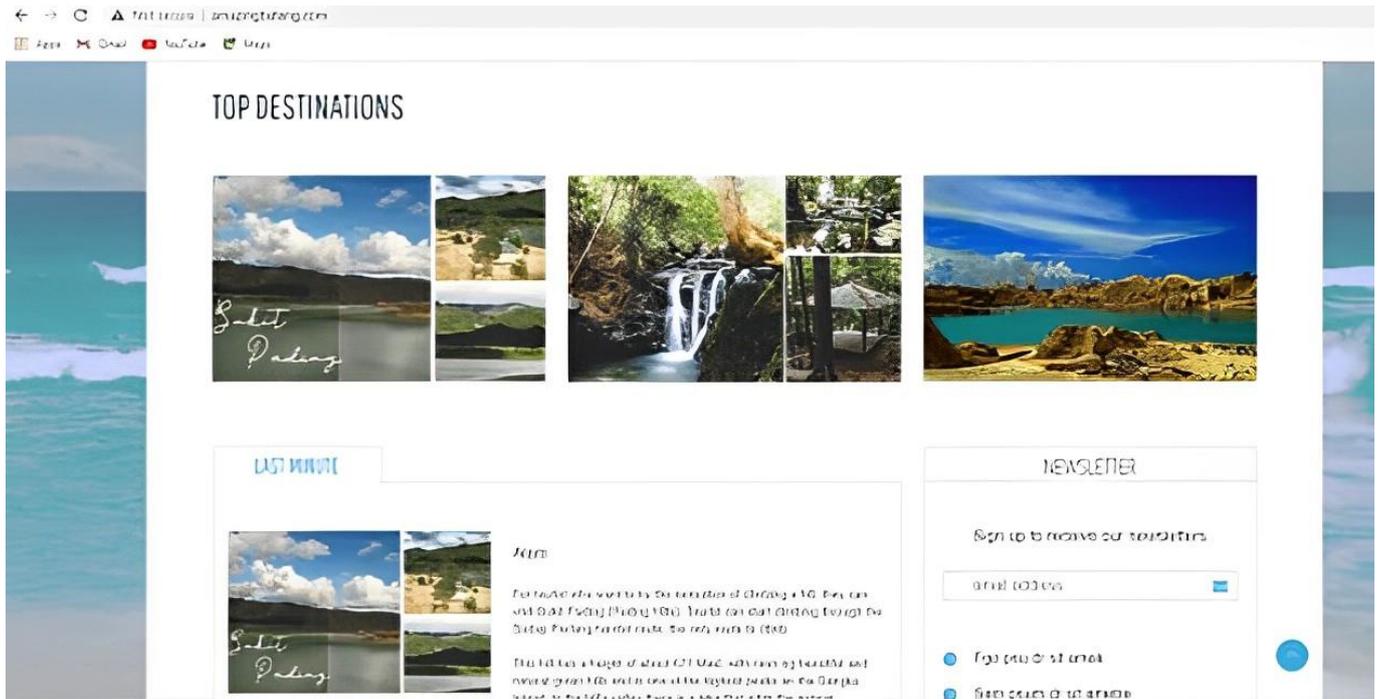
Aplikasi Amazing Bateng dapat diakses di [www.amazingbateng.com](http://www.amazingbateng.com) untuk memberikan akses dimanapun dan kapanpun selama ada jaringan internet. Aplikasi amazingbateng.com berisi informasi penting tentang destinasi di Kabupaten Bangka Tengah. Hal tersebut memberikan kemudahan bagi wisatawan saat ingin berwisata ke Bangka Tengah, sehingga diharapkan dapat memberikan kenyamanan saat berwisata ke Bangka Tengah.

Aplikasi Amazing Bateng dapat diakses di [www.amazingbateng.com](http://www.amazingbateng.com) untuk memberikan akses dimanapun dan kapanpun selama ada jaringan internet.



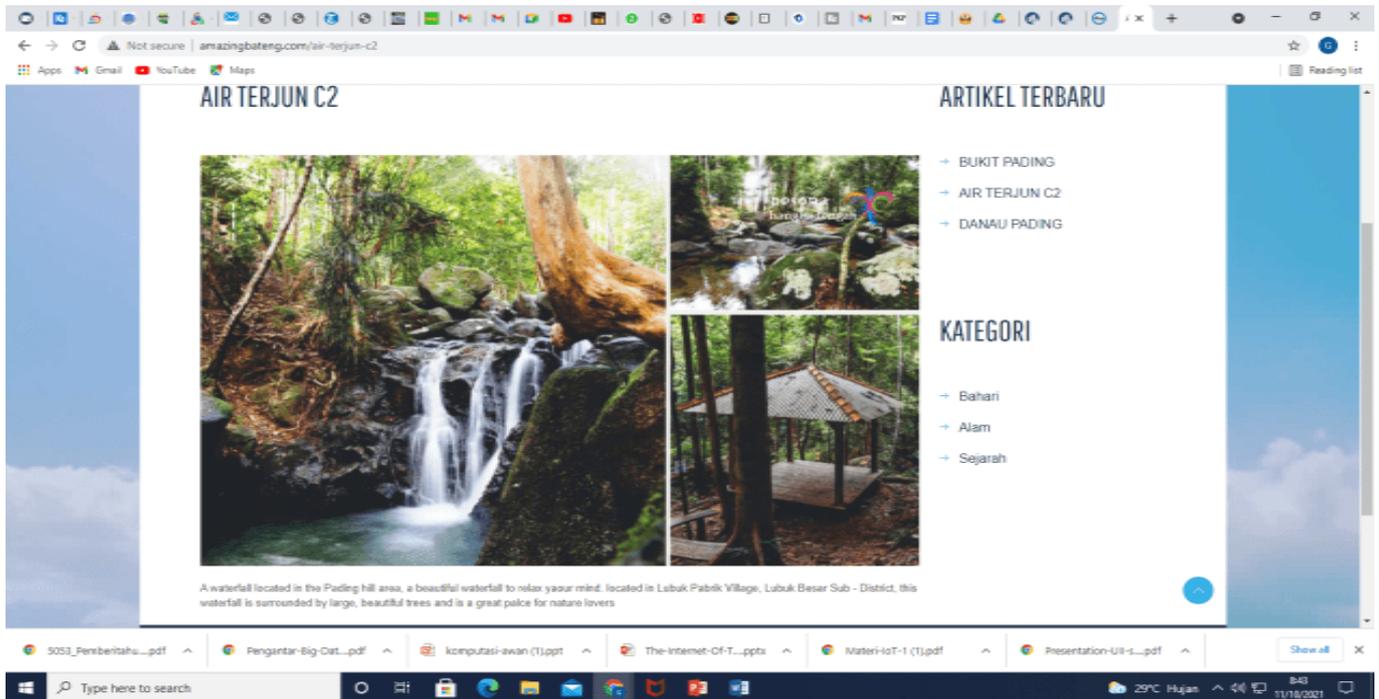
Gambar 3. Menu Utama amazingbateng.com

Menu Utama memiliki menu untuk memudahkan memberikan informasi bagi pengunjung dengan memberikan data yang lengkap dan menarik. Pada menu utama terdapat pilihan Menu Hotel, Tujuan Wisata, Perjalanan dan Wisata untuk memberikan informasi saat berwisata.



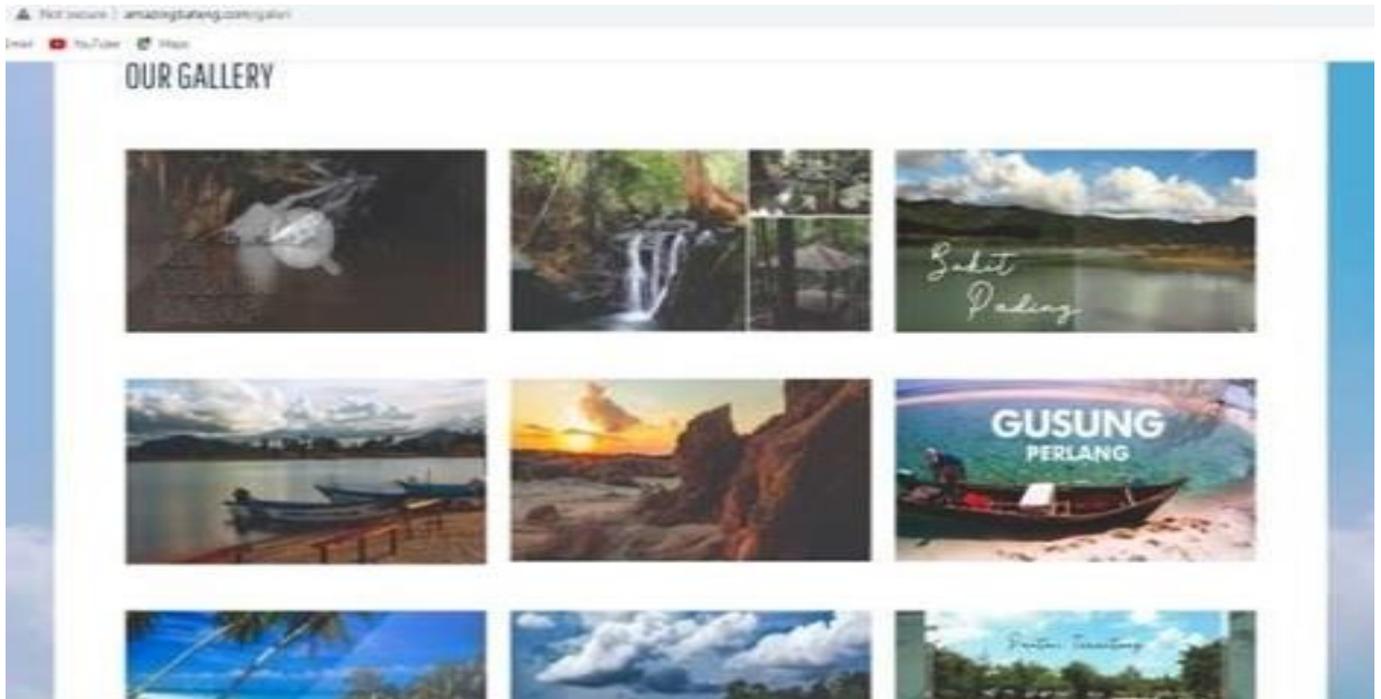
Gambar 4. Menu Destinasi Populer

Bagian ini menyajikan informasi destinasi populer yang bisa dikunjungi di Bangka Tengah dan disajikan secara seru.



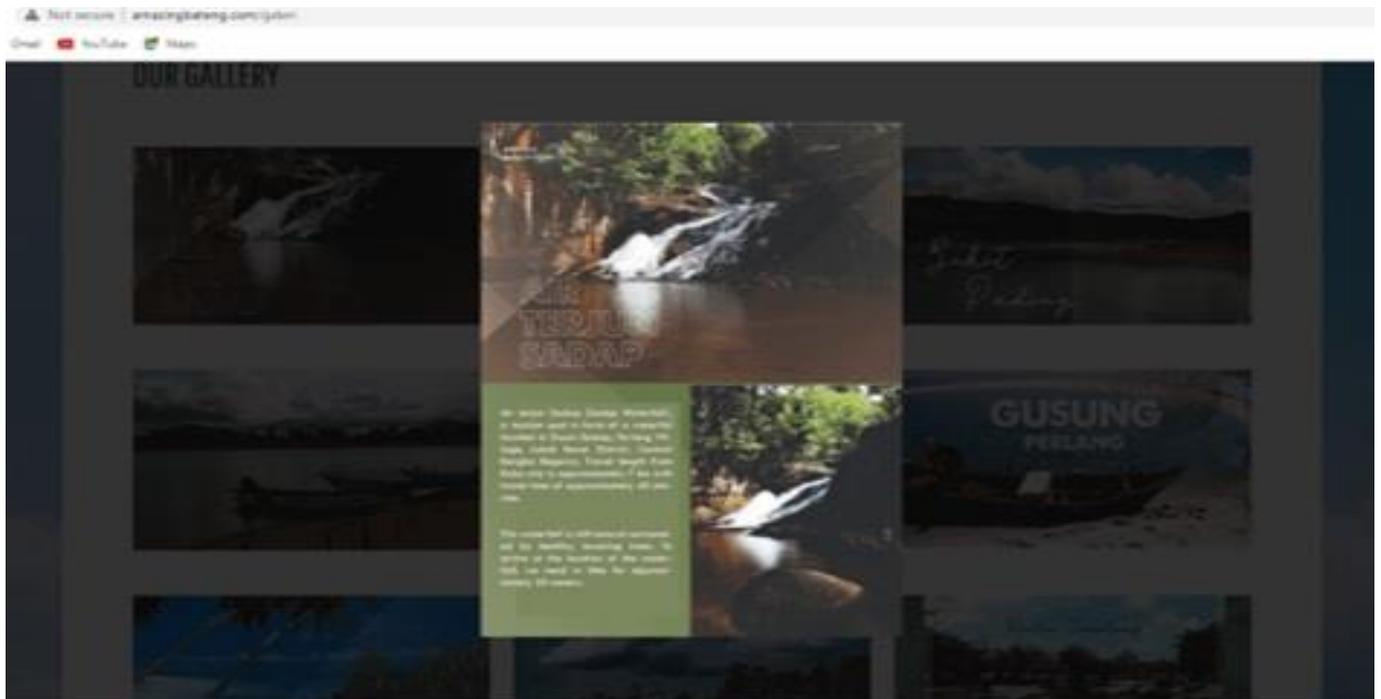
Gambar 5. Detil Menu Destinasi Wisata

Menu ini memberikan informasi lengkap tentang destinasi wisata berupa gambar dan teks untuk memberikan informasi yang lengkap bagi wisatawan.

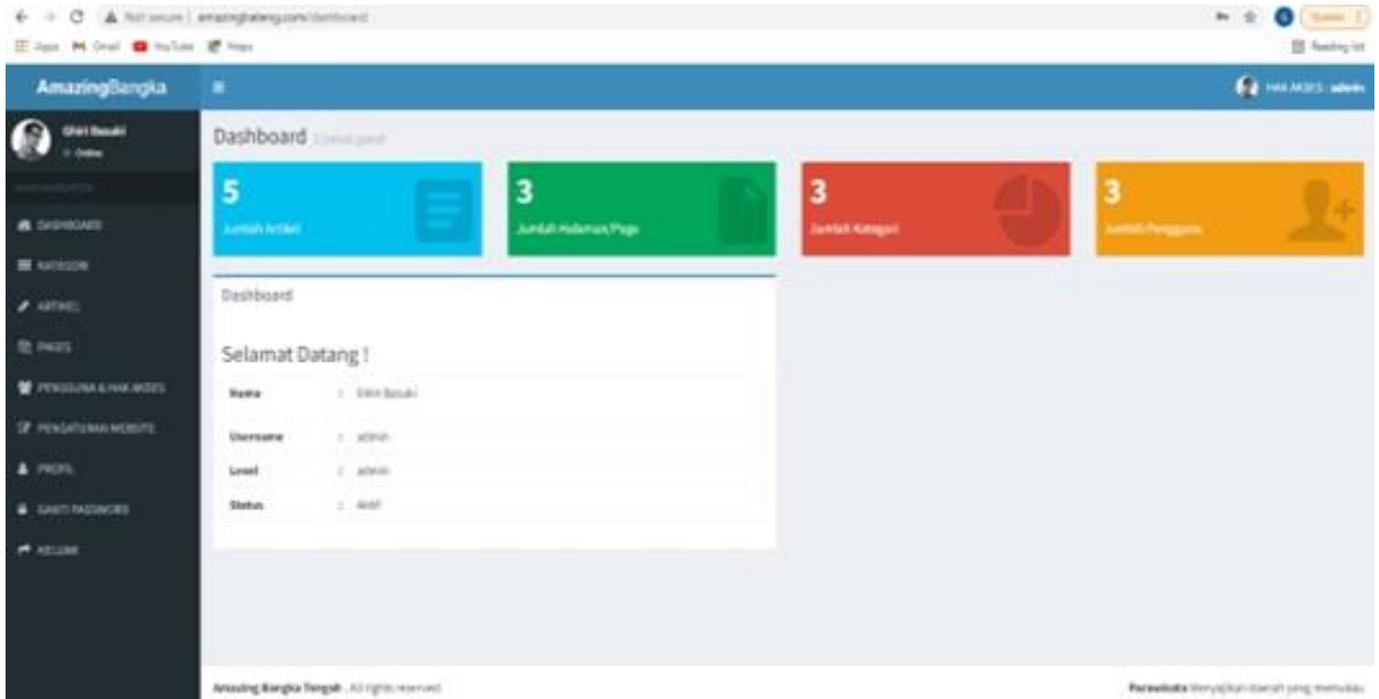


Gambar 6. Profil Pariwisata

Sedangkan pada **Gambar 6** merupakan profil pariwisata untuk menyediakan seluruh data destinasi wisata di Bangka Tengah yang disajikan dalam bentuk gambar yang menarik agar masyarakat ingin berkunjung.

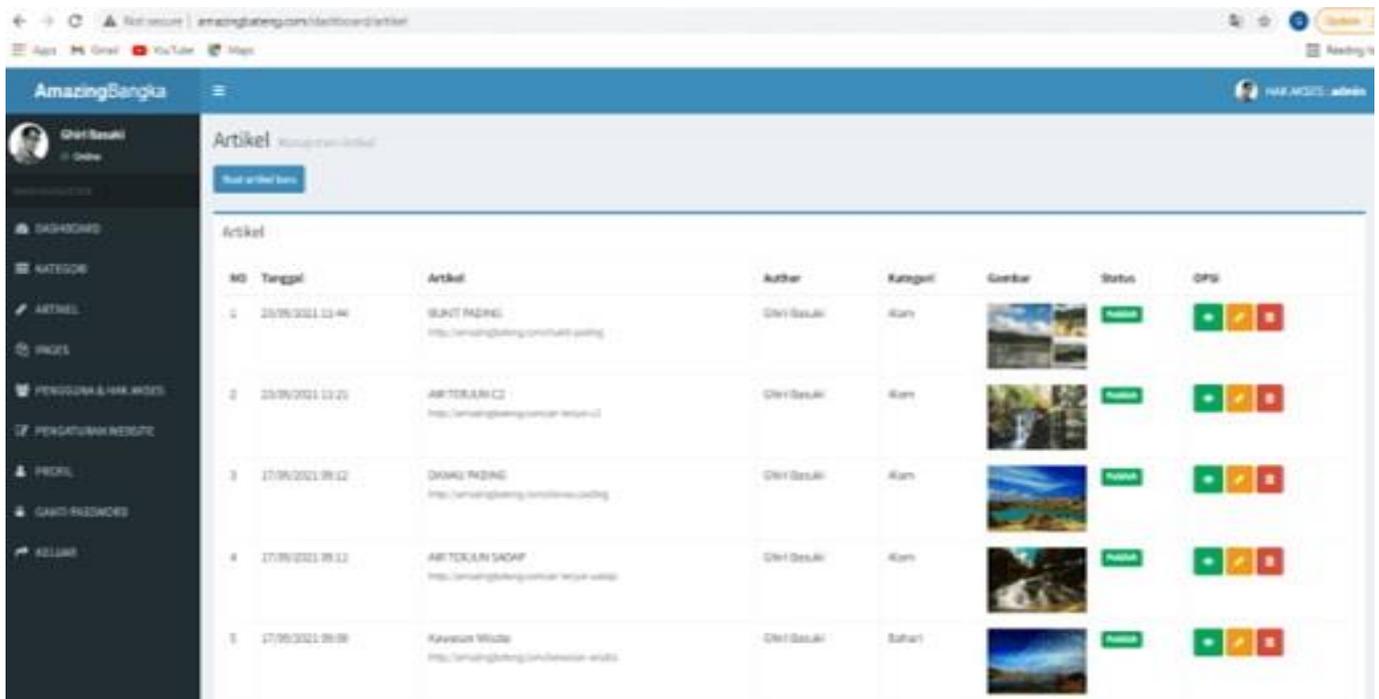


Gambar 7. Informasi Tujuan Wisata dalam Bahasa Inggris



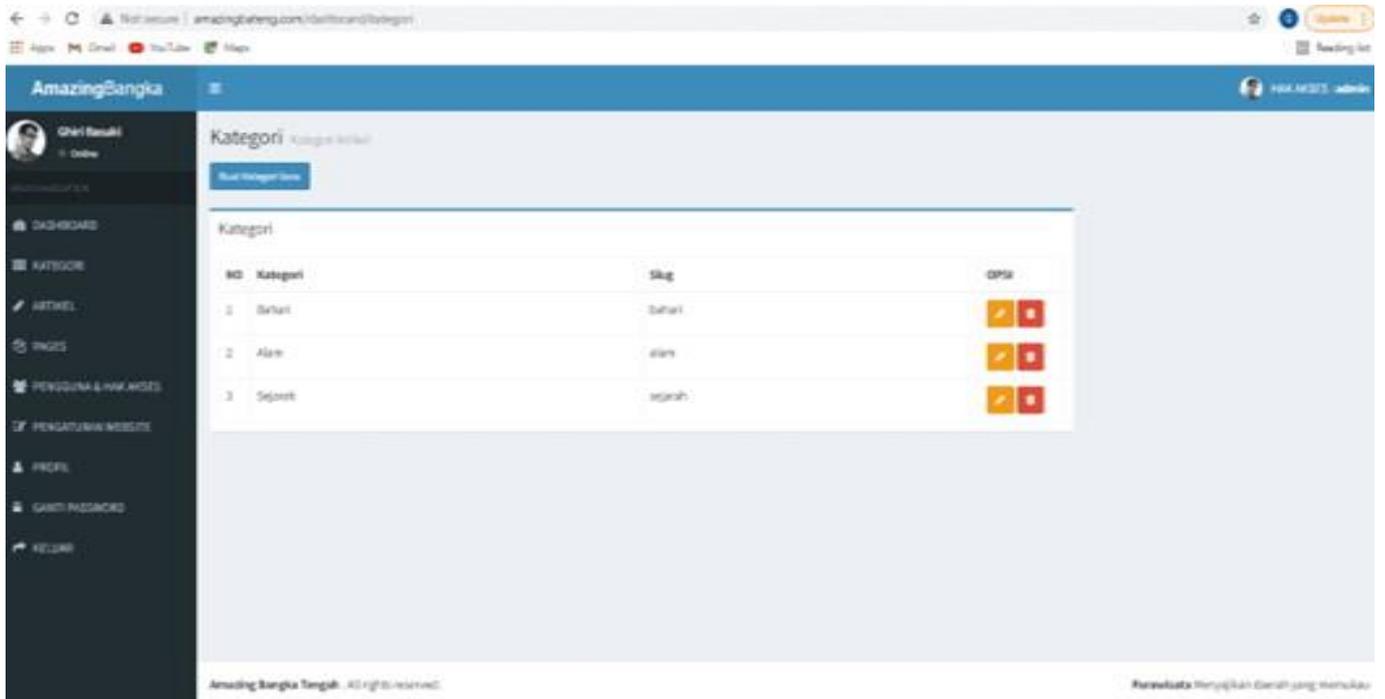
Gambar 8. Tampilan Halaman Admin Sistem

Gambar 7 merupakan tampilan utama bagi admin sistem dalam mengelola Amazing Bateng untuk memperbaharui data secara berkala dan memelihara sistem apabila ada masalah dan untuk pengembangan sistem kedepannya.



Gambar 9. Menu untuk Mengedit Artikel

Gambar 9 merupakan tampilan penambahan artikel baru pada aplikasi Amazing Bateng untuk memberikan kemudahan dalam pengelolaan sistem Amazing Bateng.



Gambar 10. Menu untuk Edit Kategori

Menu halaman edit kategori adalah halaman untuk admin ketika ingin menambahkan menu dan kategori dari aplikasi Amazing Bateng.



Gambar 11. Tampilan Aplikasi Android

Aplikasi ini juga akan berbasis Android sehingga dapat digunakan pada *smartphone* berbasis Android untuk memudahkan penggunaan aplikasi Amazing Bateng. Karena hampir

sebagian besar orang sudah memiliki smartphone berbasis Android dan bisa menggunakannya, maka akan lebih mudah menggunakan aplikasi Amazing Bateng ini.

Pada **Gambar 11** dapat dilihat tampilan aplikasi Amazing Bateng pada smartphone berbasis Android dengan menu menu yang telah disesuaikan dengan destinasi wisata di Bangka Tengah yang terdiri dari wisata bahari, wisata alam, wisata budaya dan sejarah, wisata bekas pertambangan, hotel, dan peta pariwisata Bangka Tengah. Dengan adanya aplikasi *mobile* ini, wisatawan dapat mengakses aplikasi Amazing Bateng ini melalui *smartphone* berbasis android sehingga lebih mudah mendapatkan informasi lengkap mengenai destinasi wisata di Bangka Tengah dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan internet. Aplikasi Amazing Bateng ini dapat mendukung wisata di Bangka Tengah karena saat ini banyak pengguna android dan internet, sehingga aplikasi Amazing Bateng ini dapat menjadi jembatan bagi masyarakat luar Bangka untuk mengenalkan destinasi wisata di Bangka Tengah. Penggunaan bahasa Inggris di Amazing Bateng dimaksudkan untuk mempromosikan aplikasi ini secara internasional dan untuk meningkatkan nilai aplikasi ini. Aplikasi ini perlu diperkenalkan secara luas agar lebih banyak orang dapat mengakses informasi tentang destinasi wisata di Bangka Tengah.

#### 4. Kesimpulan

Aplikasi Amazing Bateng memiliki database destinasi wisata Bangka Tengah yang lengkap dan memberikan gambar yang menarik untuk memberikan pengalaman bagi wisatawan dan kenyamanan dalam berwisata di Bangka tengah. Pengelolaan pariwisata modern telah menggunakan teknologi informasi khususnya internet dan *smartphone* berbasis android sehingga pemerintah dapat menguasai pengelolaan pariwisata dan mengetahui perkembangan pariwisata ke depan.

Tujuan utama dari aplikasi Amazing Bateng ini adalah agar wisatawan mendapatkan kemudahan saat berwisata di Bangka Belitung dan mendapatkan informasi lengkap mengenai destinasi wisata yang ada. Aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu pariwisata Bangka Tengah di masa pandemi COVID-19 dan menyongsong era Industri 4.0, dimana setiap orang harus dapat menguasai bidang keahlian teknologi informasi.

Pengembangan aplikasi ini harus dilakukan untuk meningkatkan, memberikan informasi yang lengkap, dan mendukung pariwisata di Bangka Tengah. Promosi dan pengenalan aplikasi ini juga harus dilakukan secara berkesinambungan agar semakin banyak masyarakat yang mengenal destinasi wisata di Bangka Tengah dan diharapkan tertarik untuk berkunjung ke Kabupaten Bangka Tengah.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bangka Belitung melalui skema Penelitian Dosen Tingkat Universitas yang telah menyediakan dana penelitian untuk menyelesaikan penelitian ini.

#### 6. Pernyataan *Conflicts of Interest*

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepengarangan, dan/atau publikasi dari artikel ini.

## Daftar Pustaka

- Abdurrahman, D. (1999). *Metode Penelitian Sejarah*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Pradana, G. Y. K. (2019). *Sosiologi Pariwisata*. Denpasar, Indonesia: STPBI Press.
- Roger, S. P., & Bruce, R. M. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill Education.
- Schmidt, R., Möhring, M., Härting, R. C., Reichstein, C., Neumaier, P., & Jozinović, P. (2015). Industry 4.0-potentials for creating smart products: empirical research results. In *Business Information Systems: 18th International Conference, BIS 2015, Poznań, Poland, June 24-26, 2015, Proceedings 18* (pp. 16-27). Springer International Publishing.
- Sutopo, H. B. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta, Indonesia: Sebelas Maret University Press.

---

## Tentang Penulis

1. **Diana Anggraeni** memperoleh gelar Doktor dari Universitas Padjadjaran, Indonesia, pada tahun 2018. Penulis adalah dosen pada Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bangka Belitung, Indonesia.  
E-Mail: [dianaanggraeniubb@gmail.com](mailto:dianaanggraeniubb@gmail.com)
2. **Bob Morison Sigalingging** memperoleh gelar Magister dari Universitas Sebelas Maret, Indonesia, pada tahun 2014. Penulis adalah dosen pada Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bangka Belitung, Indonesia.  
E-Mail: [bob-morison@ubb.ac.id](mailto:bob-morison@ubb.ac.id)
3. **Ghiri Basuki Putra** memperoleh gelar Magister dari Universitas Indonesia pada tahun 2006. Penulis adalah dosen pada Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Bangka Belitung, Indonesia.  
E-Mail: [ghiri\\_basuki@ubb.ac.id](mailto:ghiri_basuki@ubb.ac.id)