



Implementasi Aplikasi Hanura Take Away dan Pariwisata Insta 360° pada Desa Hanura Pesawaran Lampung Selatan

Implementation of the Hanura Take Away Application and Insta 360° Tourism in Hanura Pesawaran Village, South Lampung

Debby Alita¹, Imam Ahmad^{2*}, Emi Suwarni³, Asmawati⁴

Prodi Informatika, Universitask Teknokrat Indonesia¹, Sistem Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia², Manajemen, Universitas Teknokrat Indonesia³, Manajemen, Universitas Abulyatama⁴

debbyalita@teknokrat.ac.id¹, imamahmad@teknokrat.ac.id^{2*}, emisuwarni@teknokrat.ac.id³, asmawati@abulyatama.ac.id⁴

Kata Kunci :

UMKM, Hanura Takeaway,
Insta 360°

ABSTRAK

Dunia Industri dan Pendidikan diminta untuk bergerak maju dan bekerjasama dalam mengembangkan teknologi. Desa hanura merupakan kabupaten yang ada di Provinsi Lampung yang belum menerapkan teknologi secara maksimal karena gojek dan layanan transportasi online belum ada yang masuk didaerah ini. Pada tahun 2019 bertepatan dengan pandemic covid yang terjadi di Indonesia dan menuntut masyarakat untuk melaksanakan PPKM sehingga masyarakat dibatasi untuk berpergian ke luar rumah. Hanura take away menjadi solusi untuk UMKM dan warga hanura yang untuk melakukan transaksi jual beli produk serta melakukan pemesanan untuk tiket pariwisata dengan fasilitas gambar menggunakan insta 360 yang ada di wilayah hanura pesawaran. Aplikasi ini dinilai dan dianggap sangat baik bagi masyarakat setempat karena dapat memudahkan dalam melakukan transaksi di desa hanura serta memudahkan masyarakat lain dalam melakukan pemesanan tiket wisata dibuktikan dengan keberhasilan konsumen dan UMKM dalam kegiatan jual beli.

Keywords :

UMKM, Hanura Takeaway,
Insta 360°

ABSTRACT

The world of industry and education are asked to move forward and cooperate in developing technology. Hanura Village is a district in Lampung Province that has not implemented technology to the fullest because none of the gojek and online transportation services have yet entered this area. In 2019 it coincided with the covid pandemic that occurred in Indonesia and demanded the community to carry out PPKM so that people were restricted from traveling outside the home. Hanura take away is a solution for MSMEs and residents of Hanura who carry out product sales and purchase transactions and place orders for tourism tickets with image facilities using Insta 360 in the Hanura area of Pesawaran. This application is considered and considered very good for the local community because it makes it easier to make transactions in the Hanura

village and makes it easier for other people to order tourist tickets as evidenced by the success of consumers and MSMEs in buying and selling activities.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin dituntut untuk memajukan negara Indonesia (Megawaty et al., 2022) (Gandhi et al., 2021), Dunia Industri dan Pendidikan diminta untuk bergerak maju dan bekerjasama dalam mengembangkan teknologi aplikasi guna mempermudah aktivitas yang dilakukan masyarakat (Rahmanto et al., 2022)(Nurkholis et al., 2021). Beberapa lokasi di Indonesia terutama di provinsi Lampung terdapat warga yang belum memahami secara jelas mengenai teknologi terkini serta manfaat yang dapat digunakan untuk memasarkan suatu produk(Megawaty et al., 2022)(Subowo, 2020).

Desa hanura merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Lampung yang belum menerapkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari karena gojek dan layanan transportasi online belum ada yang masuk didaerah ini. Masyarakat hanya menggunakan media social untuk berkomunikasi. Dalam proses jual beli desa hanura masih harus datang ke lokasi pembelian untuk membeli barang yang diinginkan. Pada tahun 2019 bertepatan dengan pandemic covid yang terjadi di Indonesia dan menuntut masyarakat untuk melaksanakan PPKM sehingga masyarakat dibatasi untuk berpergian ke luar rumah. Berdasarkan hal tersebut desa hanura membentuk organisasi hanura take away yang memudahkan masyarakat dalam memesan produk yang diinginkan (Ahmad et al., 2021) .

Hanura take away menjadi solusi untuk warga hanura yang sedang menjalankan masa Isolasi dan PPKM. Hanya saja hanura take away yang di jalan masih belum maksimal karena transaksi jual beli masih dilakukan melalu media sosial whatsapp dan driver sering sekali sulit untuk dihubungi bahkan pesan mereka di grup whatsapp sering tertimpa dengan pesanan yang lain dan juga masih berbasis website yang belum maksimal juga digunakan karena pengetahuan masyarakat akan internet padahal desa hanura kaya akan pariwisatanya dan tidak sedikit masyarakat diluar desa hanura berkunjung untuk berwisata di daerah tersebut sehingga pihak UMKM akan sangat diuntungkan jika wisatawan dapat memanfaatkan aplikasi hanura takeaway untuk antar jemput makanan atau produk lain ke lokasi wisata(Sutanto, 2020).

Pariwisata pada daerah hanura masih menjadi primadona karena lokasinya yang dekat dengan kota dan keindahannya, terdapat 20 pariwisata di hanura yang dapat dikunjungi tetapi masyarakat minim pengetahuan karena tidak tau tempat lokasi dan tourguide wisata tersebut sehingga aplikasi hanura take away menjadi salah satu aplikasi yang dapat memudahkan masyarakat dalam mengetahui informasi wisata dan menjadi aplikasi yang dapat memudahkan dalam melakukan proses jual beli di desa hanura. Proses pengambilan gambar pada lokasi wisata memanfaatkan kamera insta 360o dimana alat ini mampu merekam dan mengambil gambar secara menyeluruh dengan derajat maksimum 360o sehingga masyarakat dapat melihat keindahan pariwisata dari segala sisi (Sulistiani et al., 2020) (Asyari et al., 2020). Hanura takeaway adalah aplikasi transportasi dan juga wisata yang menjadi satu aplikasi.

Latar belakang diatas membuat tim kami untuk membuat aplikasi mobile agar desa hanura dapat menjadi desa yang maju akan teknologi terutama teknologi dengan memanfaatkan kamera insta 360 yang membuat keindahan wisata terlihat secara menyeluruh dan juga teknologi transportasi online di daerah hanura sehingga menjadikan desa hanura makin berkembang dengan jumlah wisatawan yang datang.

METODE PELAKSANAAN

Mitra pada pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah Hanura Take Away yang beralamatkan di desa Hanura berjumlah 5 orang. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 24 September 2022 dan memiliki sasaran yaitu membuat aplikasi mobile yang memudahkan masyarakat pesawaran khususnya wilayah hanura untuk dapat bertransaksi jual beli sampai dengan proses antar jemput dengan mudah menggunakan teknologi berbasis mobile (Santoso et al., 2021). Kegiatan ini dimulai dari membuat

aplikasi website pada program pengabdian masyarakat sebelumnya dan mengembangkan aplikasi tersebut kedalam bentuk aplikasi mobile yang dapat di download di playstore seperti aplikasi gojeck dengan peserta UMKM dan masyarakat atau pembeli di desa Hanura. Proses pengumpulan data dilakukan di basecamp Hanura Takeaway yang pelaksanaanya adalah pemuda di desa tersebut, kemudian tim pengabdian melakukan observasi pada sistem yang akan di bangun. Berikut merupakan foto kegiatan dari pengabdian masyarakat



Gambar 1. FGD dengan tim Hanura Takeaway

Proses *forum group discussion* ini dilakukan di basecamp Hanura Takeaway dengan maksud untuk membahas proses atau alur penerapan aplikasi yang akan dilaksanakan di Hanura kepada masyarakat dan UMKM di wilayah setempat.



Gambar 2. Sosialisasi Aplikasi kepada Masyarakat dan UMKM

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan kegiatan berdasarkan metode pengembangan yang dipakai pada Gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan Pembuatan Aplikasi

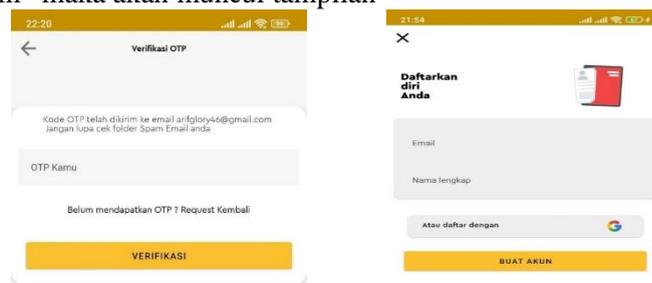
Tahapan persiapan merupakan tahapan awal, tim pengabdian melakukan FGD awal untuk menganalisis kebutuhan system, merencanakan kegiatan pengabdian dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam proses pembuatan system. Selanjutnya tahapan pembuatan dilakukan dengan merancang system aplikasi hingga membuat aplikasi sampai dengan mengimplementasikan aplikasi tersebut. Selanjutnya tahapan uji operasi adalah di mana aplikasi di uji oleh beberapa orang pengguna sehingga aplikasi tersebut dinilai layak digunakan dan tidak sulit dalam pengoperasiannya. Terakhir adalah tahapan pelaksanaan dimana aplikasi telah siap untuk digunakan dan masyarakat sudah dapat mendownload aplikasi tersebut ke dalam mobile phone masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini menghasilkan sebuah aplikasi berupa aplikasi mobile berbasis android yang dapat di download pada playstore. Berikut merupakan tampilan dari aplikasi mobile hanura takeaway adalah sebagai berikut:

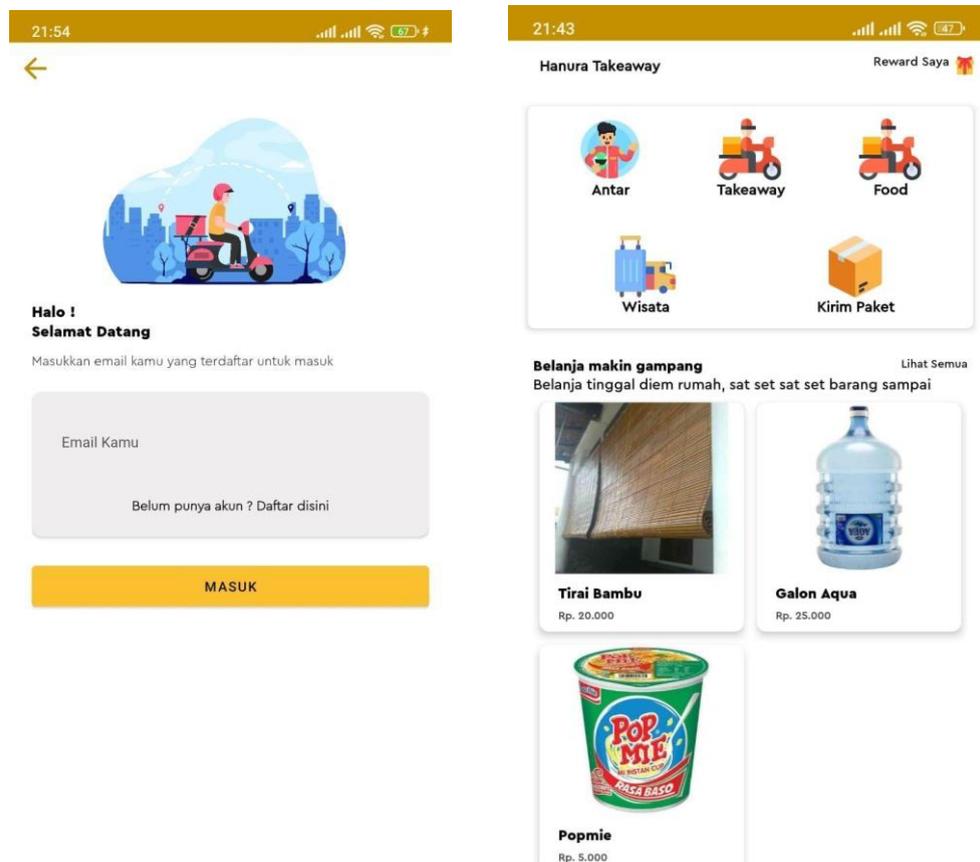
1. Role Customer

Ketika Aplikasi Hanura Takeaway di buka, maka akan muncul tampilan halaman login. Jika kita sudah memiliki akun, maka kita tinggal menyetikkan alamat email yang kita gunakan untuk mendaftar, lalu klik “Masuk”. Maka akan terbuka halaman untuk kita mengisikan kode OTP yang dikirimkan ke email kita. Setelah mengisikan kode OTP, lalu klo verifikasi. Namun jika belum memiliki akun, maka klik pilihan “Daftar disini” maka akan muncul tampilan



Gambar 4. Tampilan saat login dan validasi login

Di halaman ini, kita dapat mendaftarkan diri kita dengan mengisi alamat email dan nama lengkap kita, lalu klik “Buat Akun”. Setelah itu maka akan muncul tampilan home dari aplikasi Hanura Takeaway

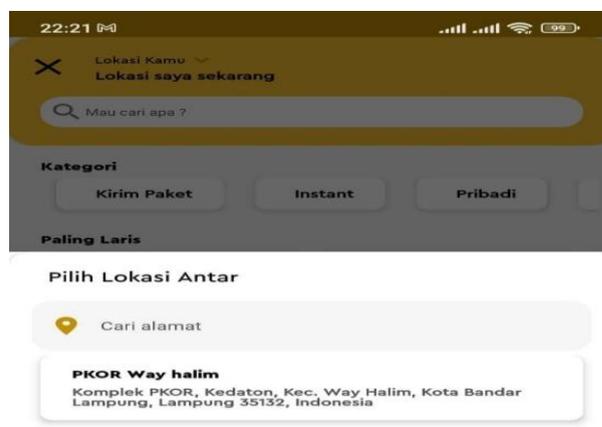


Gambar 5. Tampilan Home

Di halaman home, terdapat beberapa menu yang ada pada aplikasi Hanura Takeaway, antara lain menu antar, menu takeaway, menu food, menu wisata dan menu kirim paket.

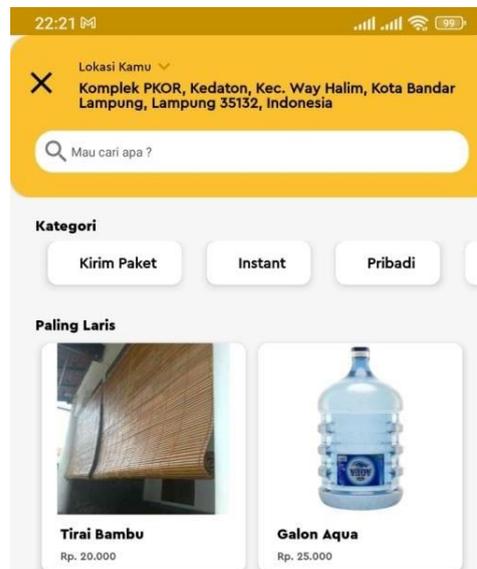
2. Menu Takeaway & Food

Pada menu takeaway & food, customer dapat melakukan pembelian barang ataupun makanan dari UMKM yang terdaftar di aplikasi Haway. Ketika menu takeaway & food di klik, maka akan muncul halaman



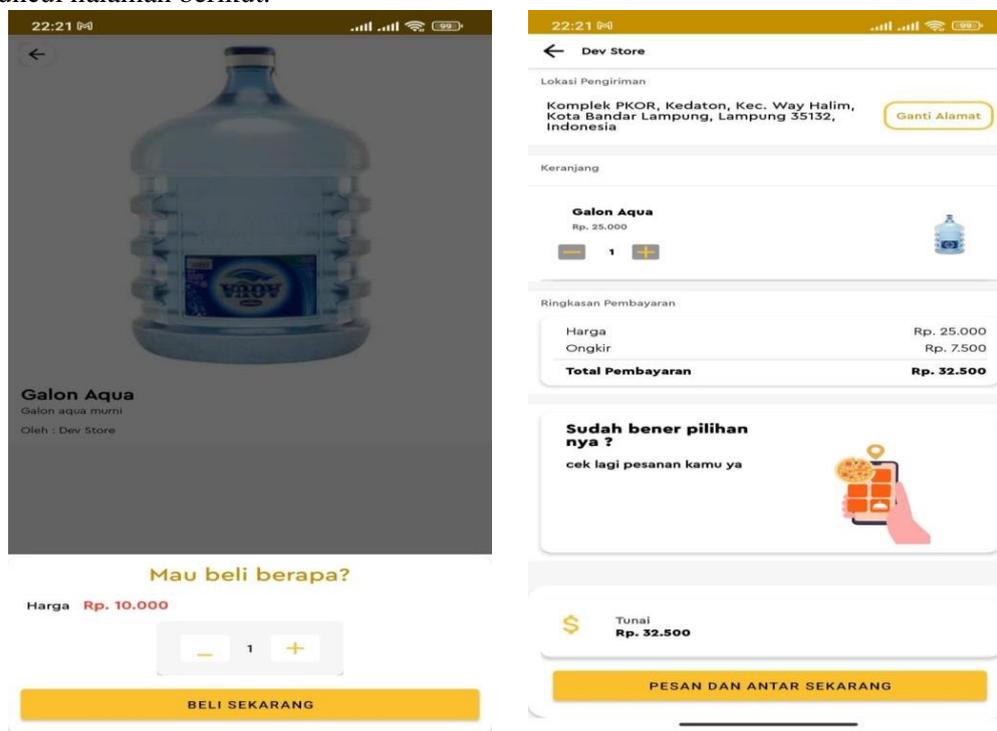
Gambar 6. Takeaway & Food, Customer

Dihalaman ini kita dapat memilih lokasi kemana barang akan diantarkan. Jika sudah maka akan muncul halaman



Gambar 7. Penentuan lokasi

Pada halaman ini, kita dapat memilih barang yang diinginkan dengan mengetikkan nama barang yang dicari atau memilih melalui kategori. Misal kita memilih ingin membeli “Galon Aqua”, maka selanjutnya akan muncul halaman berikut.

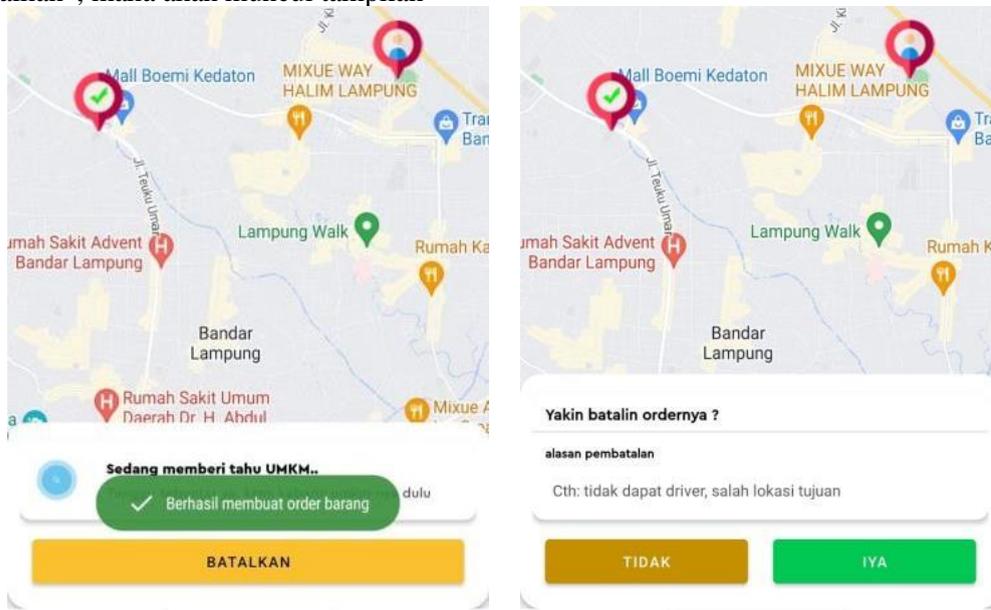


Gambar 8. Halaman Kategori

Dihalaman ini kita menginputkan berapa jumlah barang yang ingin dibeli, lalu klik “Beli Sekarang”. Pada halaman berikutnya akan muncul keranjang dan informasi pembelian. Disini customer dapat memastikan

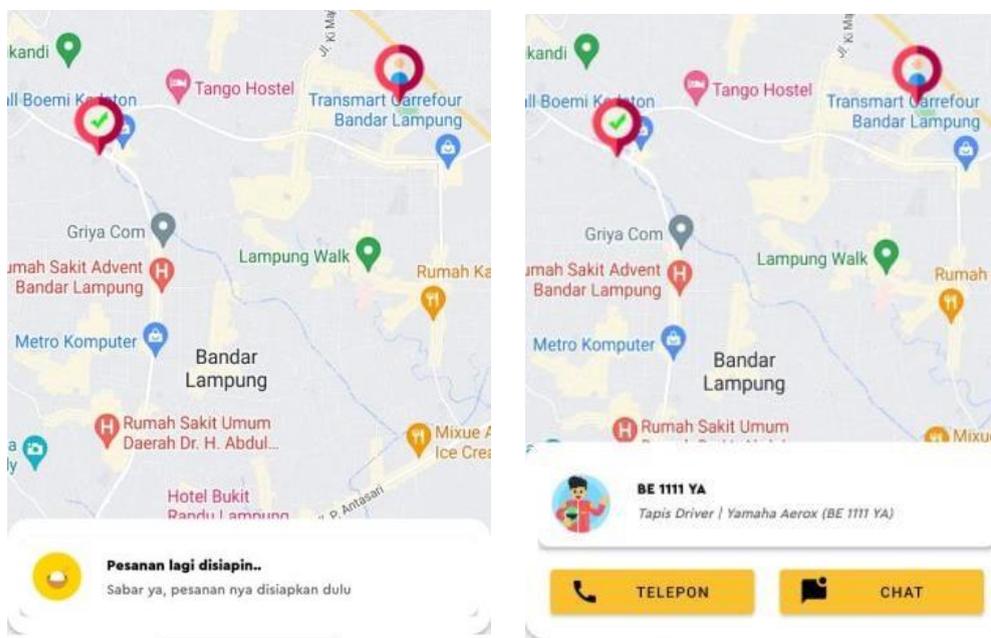
kembali alamat tujuan pengantara, nama barang, jumlah barang, harga dan ongkirnya. Jika sudah benar lalu klik “Pesanan dan Antar Sekarang”.

Berikut adalah tampilan halaman konfirmasi ke UMKM. Customer dapat membatalkan pesanan, dengan klik “Batalkan”, maka akan muncul tampilan



Gambar 9. Konfirmasi Pembatalan Pesanan

Jika terjadi pembatalan pemesanan maka aplikasi akan menutup halaman pemesanan dan jika tidak jadi dibatalkan maka system akan lanjut pada proses seterusnya dan akan muncul tampilan sebagai berikut:



Gambar 10. Tampilan siap antar

Setelah itu, jika Pesanan telah siap, maka akan muncul notifikasi dan tampilan pada customer berubah menjadi Pesanan telah siap. Kemudian, sistem akan segera mencari driver terdekat, dan ketika driver telah ditemukan, maka akan muncul informasi driver pada tampilan customer. Customer dapat melihat plat

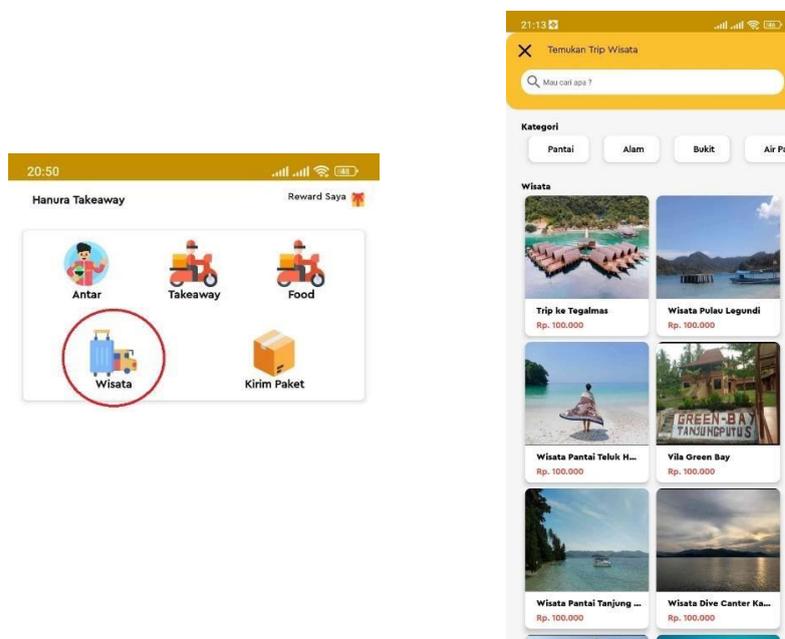
nomor kendaraan driver, nama driver , serta informasi kendaraan yang digunakan. Jika Driver telah sampai, maka status pesanan akan selesai dan muncul tampilan Rating dan Feedback untuk driver dengan memberikan bintang.



Gambar 11. Tampilan Feedback

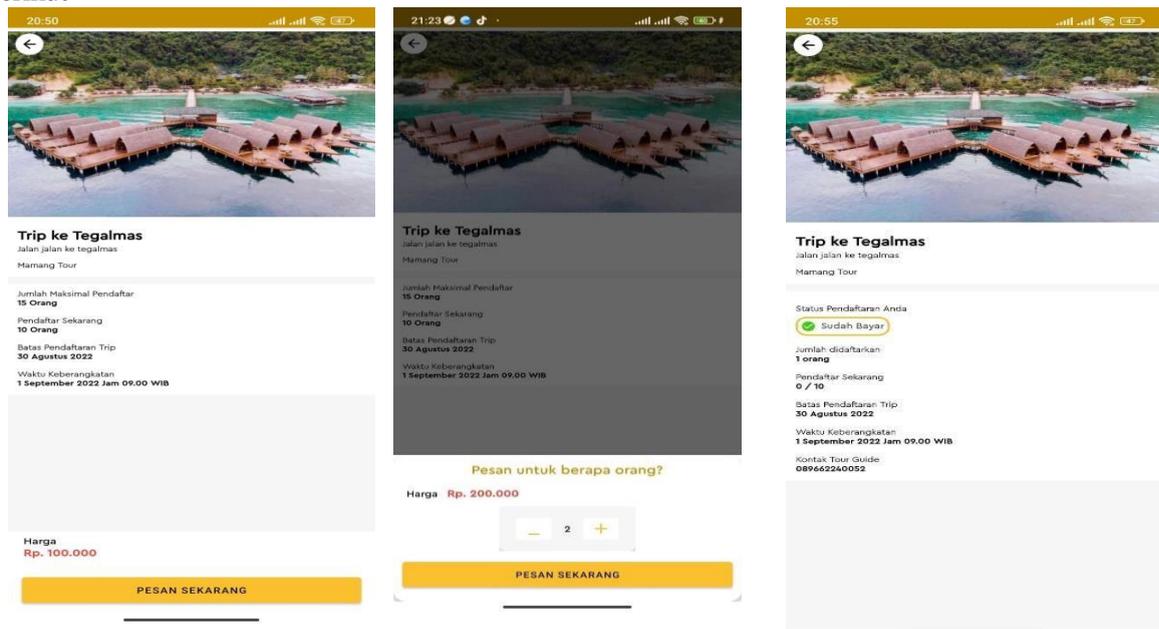
3. Menu Wisata

Menu wisata dapat diakses pada menu home > wisata. Setelah itu akan terbuka tampilan discover Trip Wisata, yang berisi wisata yang sedang dalam antrian akan berangkat. Customer juga dapat melakukan pencarian Wisata dan filter berdasarkan kategori.



Gambar 12. Menu Tour Wisata

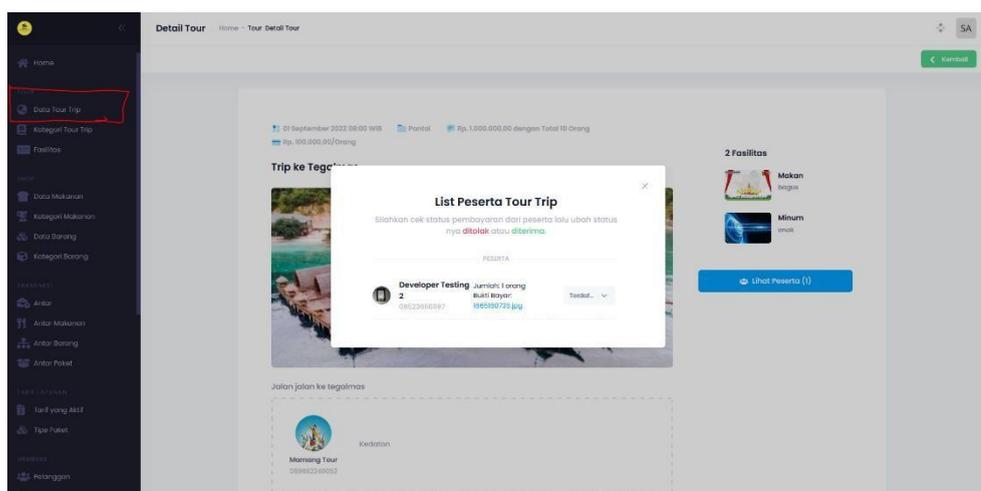
Jika customer membuka salah satu wisata, maka akan muncul tampilan detail wisata seperti gambar berikut



Gambar 13. Menu Pemesanan Tiket

Dengan melakukan klik pada tombol “Pesan Sekarang”, maka pengguna akan mendaftarkan ke dalam Trip Wisata tersebut. Selanjutnya customer akan diminta untuk mengirimkan Biaya Pendaftaran ke Rekening Hanura Takeaway sebagai Perantara antara customer dan Tour Guide. Biaya pendaftaran ini nantinya akan ditransfer ke rekening milik Trip Wisata disaat H-1 / Hari Keberangkatan. Setelah customer berhasil mengirimkan bukti bayar, maka customer akan terdaftar ke dalam Trip Wisata tersebut, dan informasi status pendaftaran Trip Wisata ini dapat dilihat pada Menu Riwayat Transaksi.

Selanjutnya, admin haway perlu melakukan verifikasi apakah sudah dilakukan pembayaran ke rekening Hanura Takeaway. Pengecekan ini dapat dilakukan pada Aplikasi Backend Haway pada menu detail tour Trip.



Gambar 14. Tampilan Validasi oleh tim Haway

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Aplikasi mobile Hanura Takeaway ini diterapkan di desa Hanura dan dapat digunakan oleh semua kalangan termasuk masyarakat umum dan UMKM. Secara fungsionalitas, system dapat melakukan kegiatan operasional dari tampilan awal berupa tampilan produk-produk UMKM, cara memesan produk hingga produk tersebut siap untuk diantar. Kemudian aplikasi ini juga dapat melakukan pemesanan terhadap pariwisata yang ada di Hanura dan masyarakat dapat melihat keindahan pariwisata yang ada di Hanura melalu gambar dan dapat dilihat dari segala sisi sehingga memudahkan masyarakat dalam mengambil keputusan. Aplikasi ini dapat memudahkan dalam melakukan transaksi di desa hanura serta memudahkan masyarakat lain dalam melakukan pemesanan tiket wisata dibuktikan dengan keberhasilan konsumen dan UMKM dalam kegiatan jual beli.

Saran

Aplikasi ini hanya untuk aplikasi mobile android, harapan berikutnya dapat dikembangkan kembali untuk aplikasi yang memilik system operasi IOS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Kemendikbudristekdikti melalui program *Matching Fund* Kedaireka atas dana yang dihibahkan dalam melakukan pengabdian ini dengan program Pengabdian Kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I., Prastowo, A. T., Suwarni, E., & Borman, R. I. (2021). Pengembangan Aplikasi Online Delivery Sebagai Upaya Untuk Membantu Peningkatan Pendapatan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3033–3044.
- Asyari, H., Musmuallim, M., & Fadli, A. (2020). IMPLEMENTASI VIDEO 360 VIRTUAL REALITY PADA POTENSI INDUSTRI WISATA AIR UNTUK MENGHASILKAN USER EXPERIENCE POSITIF DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (STUDI KASUS: BANJARAN RIVER TUBING, KECAMATAN KEDUNGBANTENG, KABUPATEN BANYUMAS. *Prosiding*, 9(1).
- Gandhi, B. S., Megawaty, D. A., & Alita, D. (2021). Aplikasi Monitoring dan Penentuan Peringkat Kelas Menggunakan Naive Bayes Classifier. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 54–63.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Ahmad, I., Aminatun, D., Mandasari, B., Alita, D., Pustika, R., & Lestari, D. T. (2022). PENERAPAN DAN PELATIHAN WEB PKK DESA PURWOREJO KOTA GAJAH LAMPUNG TENGAH. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 339–344.
- Nurkholis, A., Alita, D., Sucipto, A., Chanafy, M., & Amalia, Z. (2021). Hotspot Classification for Forest Fire Prediction using C5. 0 Algorithm. *2021 International Conference on Intelligent Cybernetics Technology & Applications (ICICyTA)*, 12–16.
- Rahmanto, Y., Alita, D., Putra, A. D., Permata, P., & Suaidah, S. (2022). PENERAPAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SMK NURUL HUDA PRINGSEWU. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 151–159.
- Santoso, Y. R., Yuwono, E. C., & Tanudjaja, B. B. (2021). PERANCANGAN INOVASI KEMASAN MAKANAN TAKEAWAY ECO-FRIENDLY UNTUK YEObI CAFE BALI. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18), 6.
- Subowo, M. H. (2020). Pengaruh Prinsip Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Kepuasan Pelanggan Aplikasi Ojek Online XYZ. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(2), 79–92.
- Sulistiani, H., Miswanto, M., Alita, D., & Dellia, P. (2020). Pemanfaatan Analisis Biaya Dan Manfaat Dalam Perhitungan Kelayakan Investasi Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7220>
- Sutanto, A. (2020). Pengaruh E-service Quality Terhadap Customer Loyalty Dengan Customer Experience Sebagai Variabel Moderasi Pada Penggunaan Aplikasi Go-jek Di Surabaya. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 7(1), 9.