

APLIKASI INFORMASI OBJEK PARIWISATA LAMPUNG BERBASIS ANDROID

Ahmad Aji Waskita¹, Aan Risdiana², Agus Wilson³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
aajiwaskita@gmail.com¹, risdi_ann@live.com², wilsonaw2580@gmail.com³

Abstrak

Pariwisata merupakan salah satu sektor tercepat pertumbuhannya di bidang ekonomi jasa, bersamaan dengan sektor telekomunikasi dan teknologi informasi. Provinsi Lampung saat ini memang belum menjadi tujuan utama para wisatawan dikarenakan informasi mengenai wisata di provinsi Lampung masih terbilang cukup minim. Lampung memiliki banyak potensi wisata yang menarik untuk dikunjungi, tempat-tempat tersebut belum banyak diketahui oleh para wisatawan. Kebutuhan akan informasi yang dapat diakses dengan mudah dan cepat menggunakan *smartphone*, dikarenakan penyampaian informasi melalui *smartphone* berbasis android lebih sederhana dan mudah dalam satu genggaman. Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi informasi objek pariwisata Lampung berbasis android yang dimana diharapkan dapat mempermudah pengunjung wisata untuk mendapatkan informasi seakurat mungkin baik dalam informasi wisata dan rute aksesnya. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dan kuesioner. Kesimpulan hasil dari penelitian ini dapat mempermudah informasi dan membantu promosi pariwisata di provinsi Lampung.

Kata Kunci: Pariwisata, Lampung, Android

Abstract

Tourism is one of the fastest-growing sectors in the service economy, along with the telecommunications and information technology sectors. Lampung province is currently not yet the main destination for tourists because information about tourism in Lampung province is still quite minimal. Lampung has a lot of interesting tourism potential to visit, but these places are not widely known by tourists. The need for information that can be accessed easily and quickly using a smartphone, because the delivery of information through an Android-based smartphone is simpler and easier in one hand. The purpose of this research is to build an android-based Lampung tourism object information application that is expected to make it easier for tourist visitors to get information as accurately as possible, both in tourist information and access routes. The research method used is the research and development method (Research and Development). The data collection methods used in this research are a literature study and a questionnaire. The conclusion of the results of this study can facilitate information and help promote tourism in Lampung province.

Keywords: Tourism, Lampung, Android

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan hal yang terpenting bagi suatu negara atau daerah dan merupakan salah satu sektor tercepat pertumbuhannya di bidang ekonomi jasa, hal ini bersamaan dengan sektor telekomunikasi dan teknologi informasi. Provinsi Lampung saat ini memang belum menjadi tujuan utama para wisatawan dikarenakan informasi mengenai wisata di provinsi Lampung masih terbilang cukup minim. Lampung memiliki banyak potensi wisata yang menarik untuk dikunjungi, tempat-tempat tersebut belum banyak diketahui oleh para wisatawan, belum lagi wisata-wisata baru yang bermunculan yang masih belum akurat dalam hal rute dan lokasi tempat nya. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, kebutuhan akan informasi yang dapat diakses mudah dan cepat, dengan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* berbasis android merupakan salah satu teknologi terkemuka yang sering digunakan oleh pengguna untuk mengakses informasi, dikarenakan penyampaian informasi melalui *smartphone* berbasis android lebih sederhana dan mudah dalam satu genggaman.

Penyampaian informasi secara lengkap bagi wisatawan sangat dibutuhkan guna memudahkan untuk mengetahui lokasi wisata yang ingin dituju secara akurat. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka permasalahan yang akan dirumuskan sebagai berikut yaitu: bagaimana menganalisis kebutuhan sistem agar terbentuknya aplikasi informasi objek pariwisata lampung dan bagaimana cara memperkenalkan objek wisata di lampung kepada wisatawan luar agar mau berkunjung. Adapun tujuan peneliti untuk membuat aplikasi informasi objek pariwisata lampung berbasis android yang dimana diharapkan dapat mempermudah pengunjung wisata untuk mendapatkan informasi wisata di lampung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah membantu mempromosikan pariwisata lampung. Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan (Nurmaesah et al., 2017). Informasi adalah sebagai data yang telah diolah, dibentuk, ataupun dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu (Sutabri, 2012:29). Objek wisata merupakan perwujudan kreativitas manusia, gaya hidup, seni dan budaya, serta sejarah suatu negara dan tempat atau kondisi alam yang menarik wisatawan (Akbarsyah, 2017). Pariwisata adalah gejala-gejala yang timbul dari adanya orang asing atau keseluruhan hubungan perjalanan itu tidak untuk bertempat tinggal menetap dan tidak ada hubungan dengan kegiatan untuk mencari nafkah menurut Hunziker dan Kraft dalam Muljadi (2012:8). Android adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang pengembangannya dipimpin oleh Google (Supardi, 2014). Android menurut (Safaat, 2012) adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi.

PENELITIAN RELEVAN

Penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian pertama (Anggara et al., 2018) dengan judul Perancangan Aplikasi *E-Tourism* Berbasis Android sebagai Strategi Promosi Pariwisata Provinsi Lampung. Hasil penelitian tersebut adalah sebuah Aplikasi *E-Tourisme* ini memiliki tampilan yang cukup menarik serta mudah digunakan sehingga membuat pengguna tertarik untuk terus menggunakan aplikasi *E-Tourisme* untuk menemukan lokasi objek wisata yang ada di Provinsi Lampung. Penelitian kedua (Arifin & Junaidi, 2020) dengan judul Aplikasi Peta Wisata Berbasis Android Kabupaten Pesawaran. Hasil dari Penelitian ini menghasilkan aplikasi peta wisata di Kab Pesawaran berbasis android dengan fitur GPS. Aplikasi ini dapat mengonfirmasi objek wisata hingga arah tujuan menuju objek wisata tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode *Research and Development*. “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012). *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan (Ali & Asrori, 2014). Produknya berupa produk baru atau pengembangan dari suatu produk yang sudah ada. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisa kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi dengan cara mencari data dan informasi melalui artikel, buku, dan internet untuk melengkapi proses analisa kebutuhan. Selanjutnya membuat rancangan tampilan, struktur, dan sistem aplikasi. Aplikasi yang telah selesai dibuat akan dilakukan pengujian aplikasi. Teknik pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti dalam mengumpulkan data:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara mempelajari beberapa buku yang berkaitan dengan judul penelitian yang peneliti ambil, menjelajahi beberapa situs di internet, dan membaca artikel-artikel online yang ada kaitannya dengan judul penelitian yang peneliti ambil.

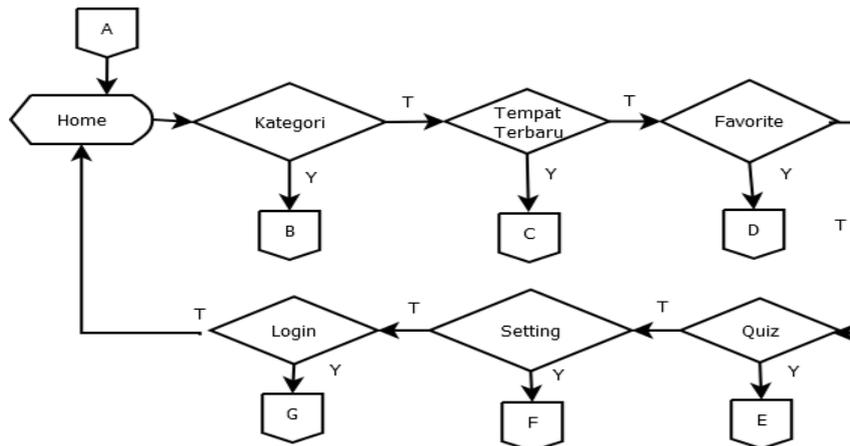
2. Kuesioner

Kuesioner adalah sekumpulan pertanyaan yang dirancang secara sengaja untuk memperoleh informasi statistik dari responden, yang disesuaikan dengan tujuan penelitian saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

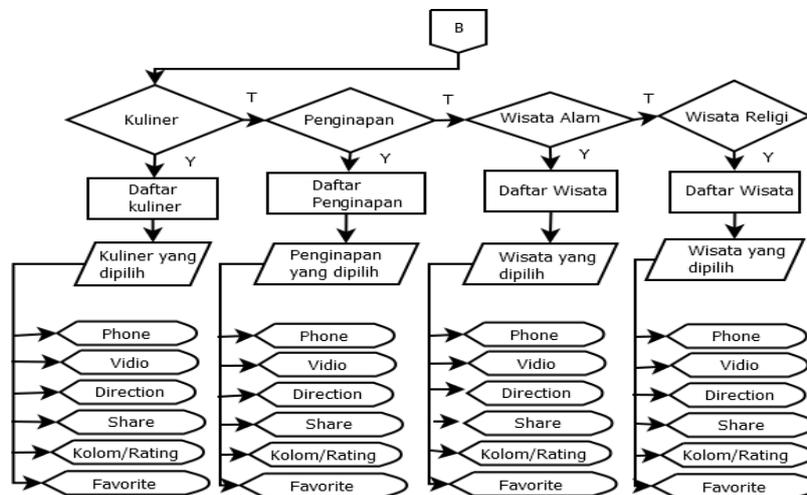
Aplikasi informasi objek pariwisata lampung dibangun menggunakan bahasa *pemrograman java*, android studio 4.1 sebagai editor, SDK dan JDK sebagai *software*, karena *software* tersebut memang digunakan untuk membuat objek/benda dalam komputer dan bersifat *open source* untuk dikembangkan.

Flowchart Menu Utama/Home



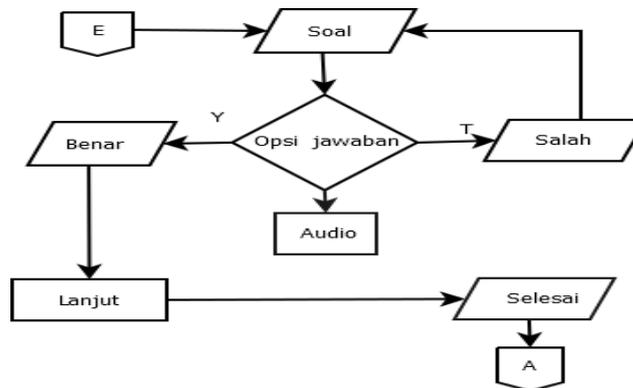
Gambar 1. Flowchart Menu Utama

Flowchart kategori



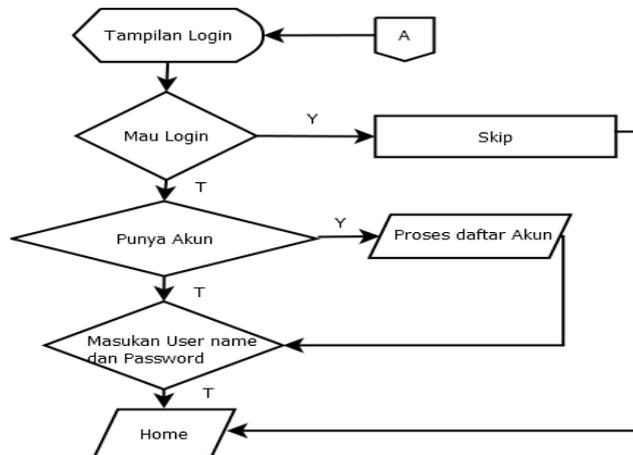
Gambar 2. Flowchart Menu kategori

Flowchart Quiz



Gambar 3. Flowchart Quiz

Flowchart Login



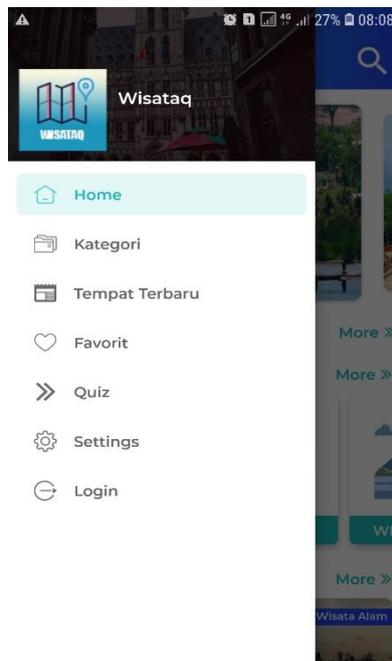
Gambar 4. Flowchart Login

Tampilan Aplikasi



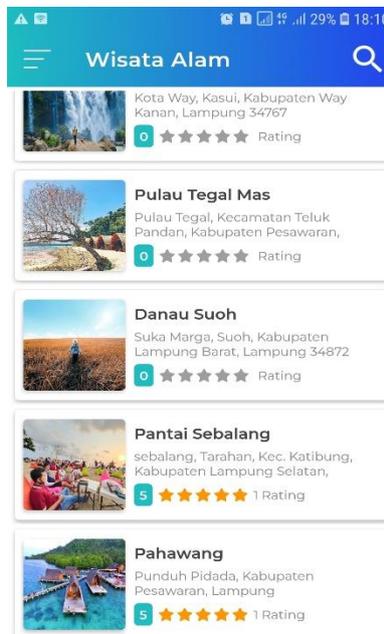
Gambar 5. Tampilan *Splash Screen*

Tampilan layar *splash screen* merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat aplikasi dijalankan, setelah selesai maka akan menampilkan menu utama.



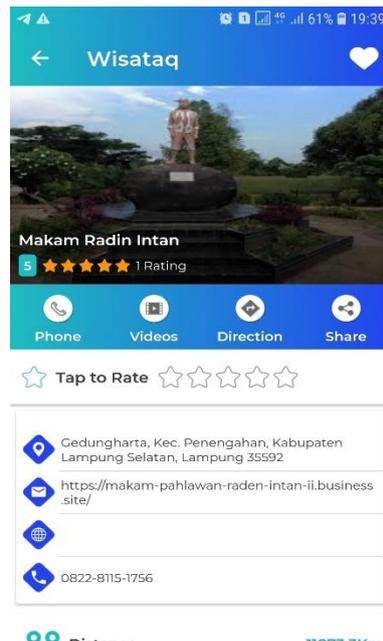
Gambar 6. Tampilan List Menu

Di halaman ini terdiri dari beberapa menu antara lain : *home*, kategori, wisata terbaru, favorit, *quiz*, *setting*, dan *login*



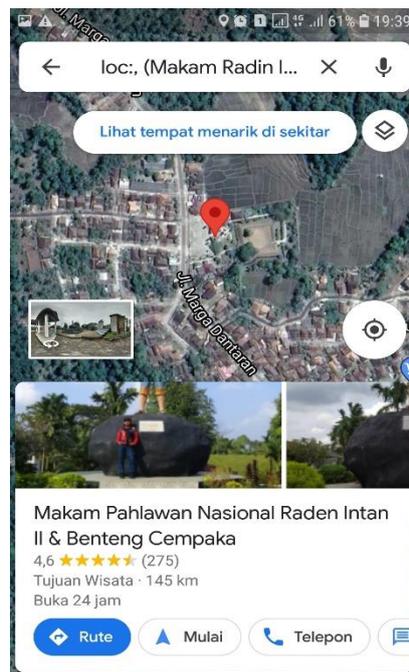
Gambar 7. Tampilan Deretan Wisata

Setelah tertampil daftar nama wisata berdasarkan menu kategori, pengguna memilih salah satu dari daftar nama wisata tersebut, Setelah itu akan tertampil halaman yang berisi informasi



Gambar 8. Tampilan Diskripsi Wisata

Pada halaman ini terdapat deskripsi wisata dan beberapa terdapat fitur antara lain: tombol *phone*, tombol *video*, tombol *direction/maps*, tombol *share*, dan foto *galery* yang dapat anda pilih, tombol kolom & rating, tombol favorit dapat dijalankan jika pengguna sudah masuk *login*



Gambar 9. Tampilan Maps

Pada halaman ini menampilkan navigasi arah wisata yang sebelumnya sudah dipilih.



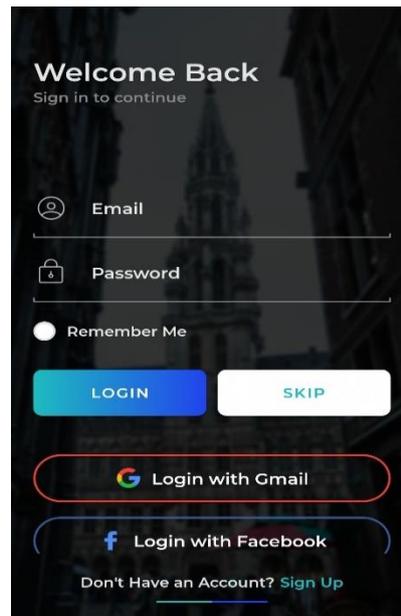
Gambar 7. Tampilan Kolom & Rating

Pada tampilan halaman ini *user* dapat memberikan rating wisata dan masukan wisata tersebut kepada sesama pengguna lain, dan dapat dijalankan jika pengguna sudah masuk *login*.



Gambar 10. Tampilan Quiz

Setelah memilih menu *quiz* maka muncul soal. klik audio akan muncul suara membacakan pertanyaan. Apa bila salah maka muncul *pop-up* “ jawaban anda salah’ dan harus memilih jawaban benar dan jika benar maka muncul ‘*pop-up* ‘jawaban anda benar’ dan dapat melanjutkan soal berikutnya.



Gambar 11. Tampilan Login

Tampilan ini menampilkan halaman *login* jika ingin login masukan *username* dan *password* dan skip untuk kembali ke halaman *home*

SIMPULAN

Dengan dibuatkan Aplikasi Informasi Objek Pariwisata Lampung berbasis Android ini maka dapat disimpulkan. Pertama yang dimana dapat mempermudah pengunjung wisata untuk mendapatkan informasi seakurat mungkin baik dalam informasi wisata dan rute aksesnya. Kedua Pengguna juga dapat menggunakan GPS untuk pencarian lokasi tempat wisata yang telah *user* tentukan. Kemudian penambahan kolom & rating pada aplikasi untuk memberikan rating nilai dan masukan kepada sesama pengguna lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbarsyah, N. G. (2017). *Upaya Pengelola Objek Wisata Museum Sultan Mahmud Badarudin Ii Palembang Dalam Menyampaikan Edukasi Komunikasi* (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya).
- Anggara, B., Andoyo, A., Kismi, K., & Ipnuwati, S. (2018, November). Perancangan Aplikasi E-Tourism Berbasis Android sebagai Strategi Promosi Pariwisata Provinsi Lampung. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, No. 1, pp. 13-18).
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). Metodologi & aplikasi riset pendidikan
- Arifin, R. Z., & Junaidi, M. (2020). Aplikasi Peta Wisata Berbasis Android Kabupaten Pesawaran. *Jtksi*, 03(02), 61–68.
- Hunziker dan Kraft. (2018). 25 Pengertian Pariwisata Menurut Pendapat Para Ahli Terlengkap. Diambil kembali dari Pelajaran: <http://www.pelajaran.co.id/2017/04/pengertian-pariwisata-menurutpendapat-para-ahli-terlengkap.html>
- Nurmaesah, N., Lestari, T., & Mariana, A. R. (2017). Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Dalam Media Image. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(1), 13-17.
- Safaat, Nazruddin. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC. Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Supardi, Yuniar. (2011). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sutabri, Tata. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.