

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA DI DKI JAKARTA BERBASIS ANDROID

Reksa Febria Alamsah¹, Senna Hendrian², Ana Rusmardiana³

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

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

reksafebriaalamsah@gmail.com¹, sennahendrian8380@gmail.com², ana.irawan93@gmail.com³

Abstrak

Jakarta merupakan salah satu kota besar yang ada di Indonesia. Banyak tempat wisata yang seru dapat ditemui di DKI Jakarta. Namun, sedikit masyarakat yang mengetahui tempat wisata tersebut, bahkan masyarakat Jakarta itu sendiri. Hal itu terjadi dikarenakan kurangnya sarana atau tempat khusus berbagi informasi tempat wisata secara detail. Untuk itu dibutuhkan sebuah sarana atau tempat untuk berbagi rekomendasi tempat wisata yang dapat membantu masyarakat dalam menemukan alamat dan detail tempat wisata di DKI Jakarta. Peneliti akan membuat sebuah aplikasi yang di dalamnya terdapat sub wilayah antara lain jakarta selatan, jakarta pusat, jakarta timur, jakarta barat dan jakarta utara di tiap sub sub nya terdapat pilihan wisata destinasi, taman dan musim peneliti akan mengembangkan apa yang ada di dalam aplikasi menambah sebuah fitur fitur keren dan canggih, didalam aplikasi ini akan menampilkan sebuah detail detail sejarah dari wisata tersebut mulai dari destinasi museum dan taman yang berada di dki jakarta. Munculnya beragam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat desktop based, web based hingga yang sekarang ini munculnya aplikasi-aplikasi baru yang berjalan pada sistem platform android. Pemilihan mobile android untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, juga karena sifat dari mobile yang fleksibel menjadi salah satu alasan. Maka peneliti akan membuat sebuah aplikasi "perancangan sistem informasi aplikasi objek wisata di DKI Jakarta berbasis android".

Kata Kunci: Android, Informasi, Objek wisata, Dki jakarta.

Abstract

Jakarta is one of the big cities in Indonesia. Many exciting tourist attractions can be found in DKI Jakarta. However, few people know about these tourist attractions, even the people of Jakarta itself. This happened due to the lack of special facilities or places to share detailed tourist information. For that we need a means or a place to share recommendations for tourist attractions that can help the public in finding addresses and details of tourist attractions in DKI Jakarta. The researcher will make an application in which there are sub-regions, including South Jakarta, Central Jakarta, East Jakarta, West Jakarta and North Jakarta. In each sub, there is a choice of tourist destinations, parks and seasons. The researcher will develop what is in the application. adding a cool and sophisticated feature, in this application will display a detailed detailed history of the tour starting from museum and park destinations in DKI Jakarta. The emergence of various applications provides options in improving the performance of a job, both desktop based, web based on the current emergence of new applications that run on the Android platform system. The choice of an Android mobile for an application development is not only easier to operate, but also because the flexible nature of the mobile is one of the reasons. So the researcher will make an application "designing an android-based tourist attraction application information system in DKI Jakarta".

Keyword: Android, Information, Tourist Attractions, DKI Jakarta.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman sekarang ini merupakan perkembangan teknologi yang semakin cepat. Banyaknya pemanfaatan teknologi dalam memenuhi kebutuhan dibutuhkan dalam jumlah yang luas dan telah masuk ke dalam lingkungan pribadi. Pemanfaatan teknologi tidak hanya pada satu aspek pekerjaan, melainkan berbagai aspek yang berbeda-beda sehingga dibutuhkan teknologi yang berbeda pula. Secara Etimologi pariwisata berasal dari dua kata yaitu pari yang berarti banyak

atau berkeliling dan wisata berarti pergi. Keunikan objek wisata tidak akan berarti apa-apa jika tidak didukung dengan sumber daya manusia yang mampu mengolah dan memanfaatkan semaksimal mungkin keindahan alam ataupun peninggalan budaya secara fisik. Tidak lebih dari seonggok gunung, candi, benda, atau bangunan lainnya, ataupun pantai yang indah yang juga dimiliki oleh berbagai negara yang lokasinya berdekatan dengan lumbung turis internasional. Karena tanpa adanya komunitas di sekitar objek wisata, gunung, pantai, ataupun objek wisata tersebut tidak lebih dari benda mati, tidak ada roh kehidupan dan bahkan tidak berarti apa-apa bagi pengunjung. Oleh karena itu, harus disadari bahwa kekuatan pariwisata Indonesia terletak pada manusianya. Maka dari itu peneliti membuat penelitian dengan berjudul Perancangan Sistem Informasi Objek Wisata Di DKI Jakarta Berbasis Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc dengan dukungan finansial Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005 (Enterprise, 2015). Peneliti memberi informasi wisata yang ada di DKI Jakarta, dengan ini peneliti merancang suatu aplikasi. Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa untuk merancang sebuah sistem pada tahap awal (Khas & Berbasis, 2017). Perancangan sistem pada umumnya dilakukan dengan menggunakan *Unified Modeling Language* atau UML dan memberikan informasi yang ada di DKI Jakarta. Informasi adalah data yang sudah diolah dan mempunyai makna bagi penggunanya Dalam pengambilan keputusan (Julianto & Setiawan, 2019). Setiap Informasi harus dicek kesahihan, akurasi, dan relevansinya, sehingga dapat memberikan umpan balik (*feedback*) yang positif bagi penggunanya. dan juga tersistem dengan baik dalam memberi informasi. Sistem merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan Sebuah organisasi dan sistem informasi adalah sistem fisik dan sosial yang ditata sedemikian rupa untuk mencapai tujuan tertentu mengorganisasikan pekerjaan unitnya adalah orang yang menciptakan sesuatu sistem pengembangan personal-computer (PC) menciptakansuatu sistem yang terdiri dari: perangkat keras dan lunak PC ini menjadi subsistem dari suatu perangkat konferensi elektronik. Sistem fisik dan sosial adalah sistem yang abstrak (*abstract system*) dari konsep dan ide. Contoh sistem yang abstrak ialah pengembangan daur hidup atau pengembangan sistem perangkat lunak (Tyoso, 2016), sebuah sistem harus memenuhi syarat paling sedikitnya yaitu memiliki 3 unsur pembentuk sistem, yang terdiri dari *input*, proses, dan *output*. *Input* merupakan data atau informasi yang dibutuhkan oleh sistem yang selanjutnya akan diproses sesuai dengan ketentuan proses yang ditentukan. Akhirnya, sistem akan menghasilkan *output* yang jika dikeluarkan lagi akan menghasilkan kembali sebuah *input*, dan seterusnya seperti itu yang disebut dengan *system lif cycle* (siklus hidup sistem) (Maniah & Hamidin, 2017). Suatu daerah untuk menjadi daerah tujuan wisata yang baik harus meningkatkan tiga hal agar daerah tersebut menarik untuk dikunjungi Adanya sesuatu yang dapat dilihat (*something to see*), adanya sesuatu yang dapat dibeli (*something to buy*), Adanya sesuatu yang dapat dibeli (*something to buy*) (Sesunan & Mukti, 2019). Tujuan dari penelitian ini berdasarkan permasalahan diatas adalah agar aplikasi ini mempermudah pengguna untuk, mendapat kan sebuah informasi objek wisata di DKI Jakarta berdasarkan sub yang ada di DKI Jakarta.

PENELITIAN RELEVAN

Pendekatan penelitian berkaitan dengan tujuan utama penelitian, maka peneliti menggunakan bahan referensi berbagai sumber, antara lain dari jurnal yang relevan dalam penelitian yang peneliti lakukan, berikut adalah penelitian yang peneliti jadikan sebagai penelitian relevan:

Penelitian dari Erik & Heru (2018) yang berjudul rancang bangun aplikasi wisata kabupaten kuningan berbasis android menggunakan metode *location based service*. Penelitian ini menghasilkan Aplikasi wisata di kabupaten Kuningan berbasis android dengan menggunakan metode LBS telah dibangun dengan baik, Aplikasi wisata di kabupaten Kuningan berbasis android dengan menggunakan metode LBS telah dibangun dengan baik, Pengguna dapat langsung mengetikkan destinasi wisata yang akan dituju ataupun memilih menu obyek wisata sesuai kategori wisata yang ada, Menu obyek wisata yang tersedia berfokus pada wisata alam, wisata kuliner dan sejarah.

Penelitian dari Wira & Aries (2019) yang berjudul rancang bangun aplikasi panduan aplikasi di kabupaten banyuwangi *mobile berbasis* android. Penelitian ini menghasilkan aplikasi panduan Pariwisata di Kabupaten Banyuwangi memudahkan masyarakat dan wisatawan dalam mendapatkan pengetahuan tentang informasi Pariwisata di Banyuwangi yang lebih cepat dengan media *smartphone* android dan informasi pariwisata yang tidak hanya sebatas wisata populer di Banyuwangi, Dalam mendukung masyarakat dan wisatawan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan tentang Pariwisata di Banyuwangi penggunaan *Smartphone* android menjadi penting karena dapat memainkan perannya sebagai media informasi yang bisa mendukung untuk penyajian yang lebih lengkap dari sisi konten-konten informasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *grounded Research* dalam penelitian ini. Menurut Nazir dalam Sopanah (2021) *Grounded Research* adalah metode penelitian yang mendasarkan diri kepada fakta dan menggunakan analisis perbandingan bertujuan untuk mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep-konsep, membuktikan teori dan mengembangkan teori dimana pengumpulan data dan analisis data berjalan pada waktu yang bersamaan. Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara mencari data, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat di gunakan untuk keperluan dan faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok permasalahan sehingga akan di dapat suatu kebenaran atas data yang di peroleh.

Langkah-langkah dalam *Grounded Research*, yaitu:

1. Menentukan masalah yang ingin di selidiki
2. Mengumpulkan data-data yang dibutuhkan
3. Analisis dan penjelasan
4. Pembuatan laporan

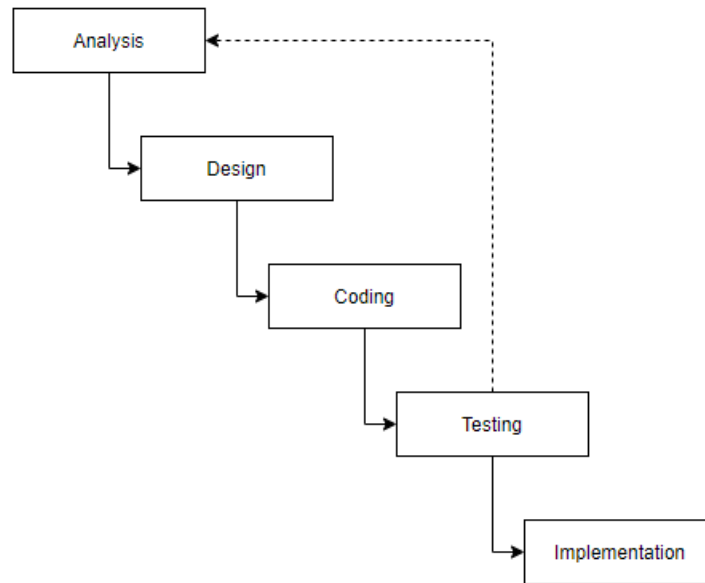
Sumber Data

Dalam Melakukan penelitian dan pengumpulan data dan informasi, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan. Studi Kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti (Hermawan, 2019). Studi Kepustakaan yang dilakukan yaitu studi referensi dari buku, jurnal ataupun skripsi yang terkait dengan perancangan aplikasi berbasis Android.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam Melakukan penelitian dan pengumpulan data dan informasi, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Studi Kepustakaan. Studi Kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti Hermawan (2019). Studi Kepustakaan yang dilakukan yaitu studi referensi dari buku, jurnal ataupun skripsi yang terkait dengan perancangan aplikasi berbasis Android.

Pengembangan Sistem Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah waterfall, karena model ini memiliki konsep desain yang kuat serta dokumentasi yang *ekstensif* dari seluruh proses didasari oleh perencanaan yang akurat pada awal penelitian. Berikut ini beberapa tahapannya:

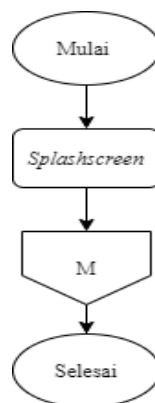


Gambar 1. Metode *Waterfall*
Sumber: Kurniawan dkk (2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

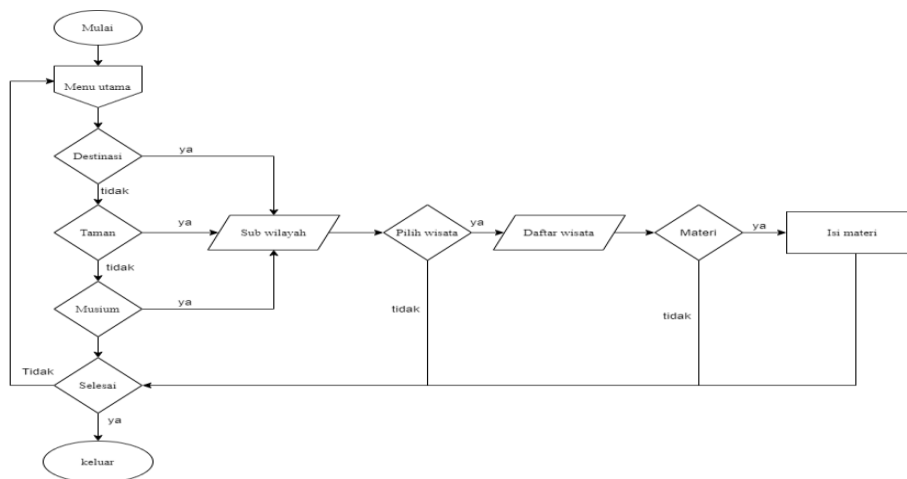
Berdasarkan latar belakang masalah pada bab-bab sebelumnya adalah belum adanya perbedaan antara bahasa jawa kasar dan halus dan belum adanya pengujian kemampuan murid dalam berbahasa jawa, maka peneliti memberikan alternatif dengan adanya aplikasi ini mempermudah pengguna untuk membedakan antara bahasa jawa kasar dan halus dan pengguna juga bisa menguji kemampuan dalam berbahasa jawa. Perancangan aplikasi ini disesuaikan dengan kebutuhan pada Les Bahasa Jawa Kromo.

Flowchart



Gambar 2. Tampilan *Flowchart Splashscreen*

Tampilan *flowchart splashscreen* akan ada audio sekitar 5 detik di awal sebelum masuk menu utama



Gambar 3. Tampilan Flowchart Menu Utama

Tampilan flowchart menu utama ini alur dimana didalam menu utama terdapat 4 pilihan

Tabel 1. Pengujian

Uji	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Splash Screen</i>	Audio di <i>splashscreen</i>	Audio di <i>spalshscreen</i> berfungsi	Dierima
Menu Utama	Tampilan <i>Splash Screen</i>	Menampilkan <i>Splash Screen</i>	Diterima
	Menekan tombol destinasi	Menampilkan sub wilayah	Diterima
	Menekan tombol museum	Menampilkan sub wilayah	Dierima
	Menekan tombol Taman	Menampilkan sub wilayah	Diterima
Menu subwilayah	Menekan tombol kuis	Menampilkan menu kuis	Diterima
	Menekan tombol jaksel	Menampilkan isi destinasi,musim,taman	Diterima
	Menekan tombol jakpus	Menampilkan isi destinasi,musim,taman	Diterima
	Menekan tombol jaktim	Menampilkan isi destinasi,musim,taman	Diterima
Menu Sub Materi	Menekan tombol jakbar	Menampilkan isi destinasi,musim,taman	Diterima
	Menekan tombol Jakut	Menampilkan isi destinasi,musim,taman	Diterima
Menu Sub Materi	Menekan tombol dari destinasi,taman,musim yang dipilih	Menampilkan detail detail yang dipilih dari destinasi, taman, musium,	Diterima

Rancangan Tampilan Layar



Gambar 4. Tampilan *Splashscreen*

Tampilan *Splashscreen* ini adalah tampilan awal sebelum memasuki menu utama dan dalam tampilan ini menghasilkan audio atau suara sekitar 3-5 detik.



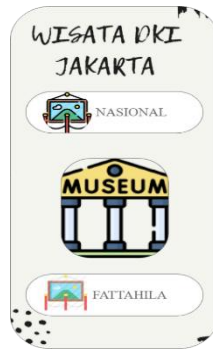
Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama yang dimana apabila kita ingin memilih objek wisata antara destinasi, taman, dan museum dan terdapat kuis.



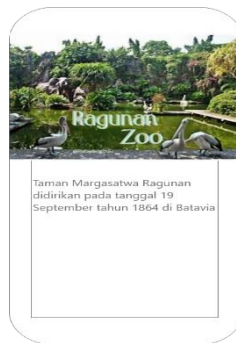
Gambar 6. Tampilan Sub Wilayah

Tampilan sub wilayah ini akan muncul jika pengguna memilih satu di antara menu utama akan menampilkan wilayah objek wisata berdasarkan sub yang dipilih.



Gambar 7. Tampilan Menu Pilih wisata

Tampilan menu pilih wisata akan muncul berdsarkan sub wilayah yang pengguna pilih.



Gambar 8. Tampilan Isi Materi

Pada tampilan isi Materi pengguna dapat mendapat informasi detail wisata dari sub sub pilihan wilayah dan wisata yg di pilih sebelum nya

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi ini. Maka pengguna dapat mendapatkan informasi wisata berdasarkan sub sub wilayah yang ada di Dki Jakarta secara detail.

DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise, J. (2015). *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Elex Media Komputindo.
- Erik Kurniadi, Heru Budianto .(2018) . *Rancang bangun aplikasi Wisata Kabupaten Kuningan Berbasis Android Menggunakan Metode Location Based service (LBS)* .Jurnal Cloud Information 3(2) <http://journal.uniku.ac.id/index.php/cloudinformation/article/view/1230>.
- Hermawan, I. (2019). *Teknik Menulis Karya Ilmiah Berbasis Aplikasi dan Metodologi*. Kuningan: Hidayatul Quran.
- Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada *Po. Handoyo Berbasis Online*.JurnalIntra-Tech,3(2),11-25. <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>.
- Khas, C., & Berbasis, B. (2017). *Analisis dan perancangan aplikasi marketplace cinderamata khas batak berbasis android 1,2,3*. 3(1), 242-246.
- Kurniawan, B. D., Andryana, S., & Benrahman, B. (2020). Perancangan Sistem Informasi Laporan Asset Berbasis Smartphone dengan Metode Waterfall. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(3), 735. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i3.2220>.
- Maniah, & Hamidin, D. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Jakarta: Penerbit Deepublish (Grup Penerbit CV Budi Utama).
- Sesunan, M. F., & Mukti, R. (2019). Rancang bangun sistem informasi objek wisata di DKI Jakarta berbasis mobile. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 3(2), 59-63.

- <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/140>
Sopannah, A. (2021). *Bunga rampai ekonomi dan bisnis: isu kontemporer ekonomi dan bisnis*. Surabaya: scopindo media pustaka.
- Tyoso, J. S. P. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Sleman: Deepublish.
- Wira Shelviana Hanum, Aries Saifudin .(2019) . *Rancang bangun aplikasi panduan pariwisata di kabupaten banyuwangi mobile berbasis android* .Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi, 2(2)
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI/article/view/2798> .