

APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMANDU WISATA DAERAH BANDA NEIRA BERBASIS ANDROID

Ahmad Thariq¹ dan Sarah Dwi F. Pattiha²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Negeri Ambon, Kota Ambon, Maluku, Indonesia

¹Email: ahmadthariq07@gmail.com

²Email: dwisarah3101@gmail.com

ABSTRAK

Pariwisata merupakan sarana untuk memperkenalkan keindahan alam dan keunikan budaya dari sebuah daerah. Provinsi Maluku, khususnya di Indonesia Timur, terdapat kecamatan bernama Banda Neira. Potensi wisata mencakup wisata sejarah, wisata alam, dan wisata budaya. Namun penyebaran informasi mengenai objek wisata di Banda Neira masih kurang, karena beberapa informasi yang ditemukan di *internet* tidak *update*, tidak ada denah atau petunjuk untuk menuju suatu lokasi wisata dan beberapa papan informasi sejarah lokasi wisata juga sudah rusak atau bahkan tidak ada. Untuk menjawab kebutuhan tersebut maka dibuatlah sebuah aplikasi berbasis *android*, menggunakan *tools android studio* dan model yang digunakan prototype. Hasil akhir dari aplikasi ini adalah dapat memberikan informasi tentang berbagai tempat wisata dilengkapi dengan gambar dan *maps* untuk memudahkan pengunjung dalam memilih tempat yang akan dikunjungi saat berwisata.

Kata kunci: pariwisata, *android*, *maps*, wisata, aplikasi

ABSTRACT

Tourism is a means to introduce a region's natural beauty and cultural uniqueness. Maluku Province, especially in Eastern Indonesia, has a sub-district called Banda Neira. Tourism potential includes historical tourism, nature tourism, and cultural tourism. However, disseminating information about tourist attractions in Banda Neira is still lacking because some information on the internet is not updated, there are no plans or directions to get to a tourist location and some historical information boards of tourist locations are also damaged or even non-existent. An android-based application was made as an answer using android studio tools, and the model used is the prototype. The final result of this application is that it can provide information about various tourist attractions equipped with pictures and maps to make it easier for visitors to choose places to visit while travelling.

Keywords: Tourism, Android, Maps, Tours. Application

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan suatu daerah sangat bergantung pada industri pariwisata. Saat ini, pariwisata menjadi fokus perhatian banyak pihak karena berpotensi untuk mendorong kegiatan ekonomi, meningkatkan pendapatan daerah dan negara, serta meningkatkan devisa negara [1]. Cara lain untuk mempromosikan keindahan alam dan budaya khas daerah adalah melalui pariwisata [2]. Menurut *World Travel and Tourism Council* [3], pada tahun 2018, industri pariwisata Indonesia mengalami perkembangan dan menduduki posisi tertinggi ke 9 di dunia. Selain itu, pariwisata dipandang sebagai aset strategis untuk mempromosikan lokasi-lokasi tertentu yang memiliki potensi wisata dan sebagai sektor pembangunan yang mampu mendorong pembangunan ekonomi daerah tersebut [4]. Untuk menunjang industri pariwisata di Indonesia, maka perkembangan sektor pariwisata harus dibarengi dengan teknologi yang sudah berkembang sangat pesat di masa sekarang. Informasi yang cepat dan terpercaya diperlukan dalam bidang pariwisata karena dapat memudahkan wisatawan memperoleh informasi seputar rekomendasi dan lokasi objek wisata yang akan dikunjungi [5].

Focus Group Discussion (FGD) mengatakan bahwa teknologi terbukti dapat mempengaruhi serta membentuk cara seseorang dalam perjalanan wisatanya, mulai dari perencanaan hingga akhir dari wisatanya. Untuk pemasaran dan pengelolaan wisata, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masih berkembang dan menghasilkan teknologi baru agar perusahaan pariwisata dapat mengikuti perubahan dan meningkatkan daya saingnya [6]. Julukan “Surga Dari Timur” untuk daerah ini sangat tepat karena Banda Neira kaya akan potensi objek wisata dengan berbagai jenis wisata seperti sejarah, alam, budaya, dan bahari. Pariwisata di Banda Neira menarik banyak pengunjung sampai ke wisatawan asing dengan keindahan alam dan peninggalan sejarah yang dimiliki [7]. Salah satu permasalahan di Banda Neira adalah sosialisasi tentang objek wisata masih kurang efektif. Informasi yang diperoleh dari *internet* kurang adanya pembaruan dan minimnya denah atau petunjuk arah untuk menuju ke sebuah lokasi objek wisata.

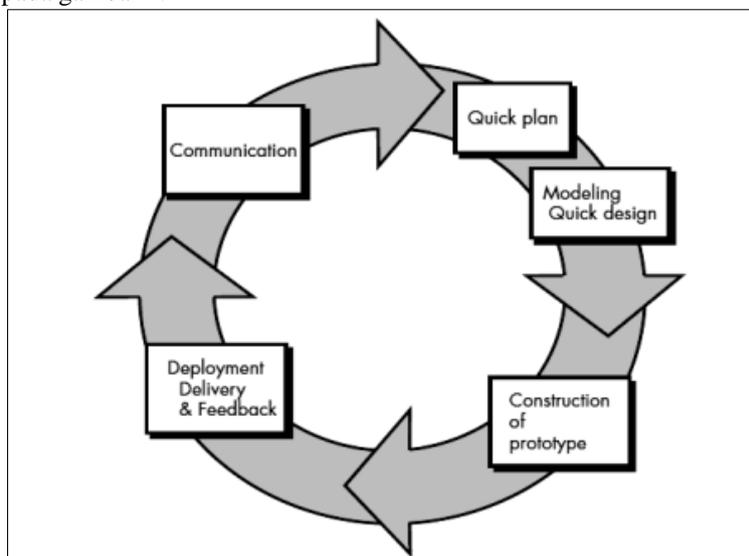
Dengan adanya sebuah aplikasi pemandu wisata pengunjung dapat dengan mudah menemukan lokasi dan informasi tentang objek wisata yang akan dikunjungi sehingga diharapkan dapat menjadi masukan positif bagi organisasi pariwisata sebagai salah satu bahan perkembangan untuk memaksimalkan pelayanan pariwisata sehingga meningkatkan kepuasan bagi wisatawan yang datang berkunjung selain itu, aplikasi ini dapat berfungsi sebagai media promosi pariwisata yang ada di Banda Neira [8]. Oleh karena itu aplikasi *android* ini dibuat sebagai salah satu pilihan kepada wisatawan untuk memandu perjalanan wisatanya di Banda Neira [9].

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan mengenai penyebaran informasi yang lebih mudah dan lebih efisien tersebut muncul inovasi baru untuk menciptakan sebuah aplikasi berbasis *android* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Kemudahan dalam mengakses informasi tempat-tempat wisata dan peningkatan pelayanan dan promosi pariwisata merupakan faktor utama dirancangnya “Aplikasi Sistem Informasi Pemandu Wisata Daerah Banda Neira Berbasis *Android*”.

2. MATERI DAN METODE

Metodologi Penelitian

Pengembangan aplikasi pada penelitian ini menggunakan *prototype*. Model ini membuat perangkat lunak yang memungkinkan interaksi antara perancang dan pengguna sehingga mereka dapat mengatasi ketidaksesuaian di antara keduanya [10]. Berikut adalah gambaran model pengembangan *prototype* seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Proses Penerapan Prototype pada Aplikasi Pariwisata di Banda Neira

Tahapan dalam metode *prototype* (sesuai gambar 1) sebagai berikut:

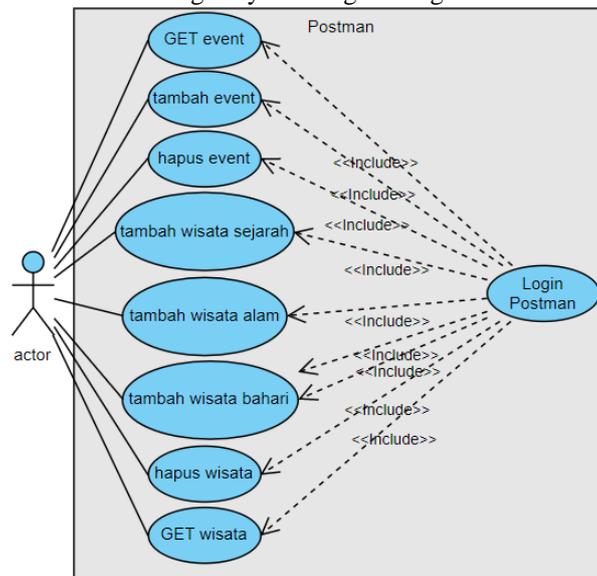
1. Komunikasi (*Communication*)
Tahap ini dilakukan identifikasi terhadap permasalahan yang ada di lokasi penelitian. Di Banda Neira masih memiliki kekurangan dalam penyebaran informasi wisata. Belum ada denah atau penunjuk arah yang jelas beserta informasi untuk menemukan sebuah lokasi wisata, sehingga hal ini dapat menghambat perjalanan wisata dari wisatawan yang berkunjung karena kesulitan menemukan lokasi objek wisata. Dalam tahapan ini, penulis juga mengumpulkan informasi-informasi seperti informasi tempat-tempat wisata, penginapan, rumah makan, sejarah dan informasi lainnya yang diperlukan dalam pembangunan aplikasi ini.
2. Perencanaan (*Quick plan*)
Tahap ini penulis menentukan sumber daya dan persyaratan untuk proses pengembangan berdasarkan persyaratan sistem yang baru dibangun dan merencanakannya secara tepat dengan memberikan solusi dari identifikasi permasalahan yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil dari tahapan ini adalah perancangan aplikasi pemandu wisata di Banda Neira. Sistem ini dikembangkan untuk menjadi salah satu pilihan bagi wisatawan untuk memandu perjalanan wisatanya di Banda Neira, dengan memudahkan wisatawan dalam menemukan informasi dan lokasi objek wisata yang dapat dikunjungi.
3. Pemodelan (*Modelling quick design*)
Tahap ini adalah tahap penggambaran model sistem yang akan dikembangkan. Di tahapan ini, prototype dibangun dengan menjelaskan perancangan dari aplikasi pemandu wisata berdasarkan

hasil dari tahapan-tahapan sebelumnya. Setelah melalui evaluasi oleh pengguna, maka dilakukan pembuatan *coding* dengan bahasa pemrograman *java* dan pembuatan *interface*.

4. Konstruksi (*Construction of prototype*)
Berdasarkan rancangan-rancangan yang telah dibuat di tahapan sebelumnya, kemudian dilakukan pengkodean menggunakan *tools Android Studio* untuk membangun aplikasi pemandu wisata.
5. Pengujian (*Deployment, delivery & feedback*)
Tahapan yang terakhir adalah melakukan pengujian fungsionalitas dari aplikasi pemandu wisata dengan metode *black box* yang difokuskan pada persyaratan fungsional perangkat lunak serta pengujian sebuah sistem.

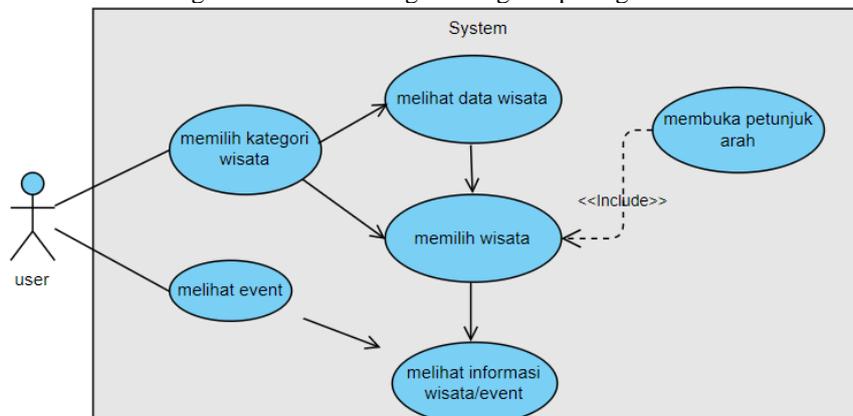
Use Case Diagram

Setiap *use case* menjelaskan fungsionalitas yang akan dibangun dalam sistem yang diusulkan, yang dapat menyertakan fungsionalitas *use case* lain dengan perilakunya sendiri [11]. Diagram *use case Postman* (gambar 2) menggambarkan tentang alur dalam aplikasi *postman* yang digunakan untuk menambahkan dan menghapus data wisata berdasarkan kategori dan data *event* yang akan ditampilkan dalam aplikasi pemandu wisata. Untuk dapat mengelola data-data tersebut harus melewati proses *login* di aplikasi *postman*. Di dalam *postman* ini terdapat fungsi-fungsi untuk menghapus dan menambahkan informasi tentang wisata berdasarkan kategorinya masing-masing.



Gambar 2. Use Case Diagram Postman

Diagram *use case* wisatawan (gambar 3) menjelaskan tentang *user* wisatawan yang mengakses aplikasi pemandu wisata. *User* dapat melihat informasi wisata dan petunjuk arah dengan memilih berdasarkan kategori wisata. Kategori tersebut adalah wisata alam, wisata bahari, wisata sejarah, *cafe* dan *resto* serta penginapan. *User* juga dapat melihat *event* yang ditampilkan pada halaman awal aplikasi dan dapat melihat informasi tentang *event* tersebut dengan mengklik pada gambar *event*.



Gambar 3. Use Case Diagram Wisatawan

Platform

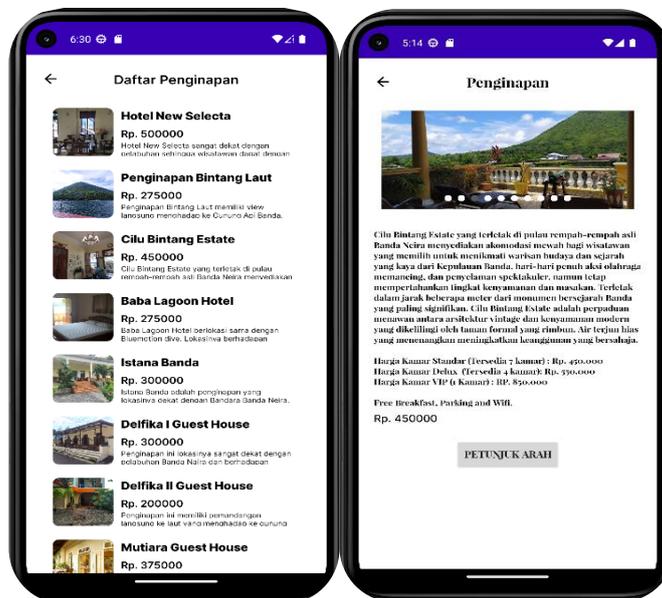
Aplikasi Sistem Informasi Pemandu Wisata Daerah Banda Neira Berbasis *Android* menggunakan *tools Android Studio* dengan *Laravel versi MySQL, Postman*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan beranda aplikasi (gambar 4) pemandu wisata yang menampilkan *menu* wisata serta *detail* informasi berdasarkan kategorinya. *Menu* tersebut antara lain wisata alam, wisata bahari, wisata sejarah, *cafe, resto*, penginapan, dan transportasi.

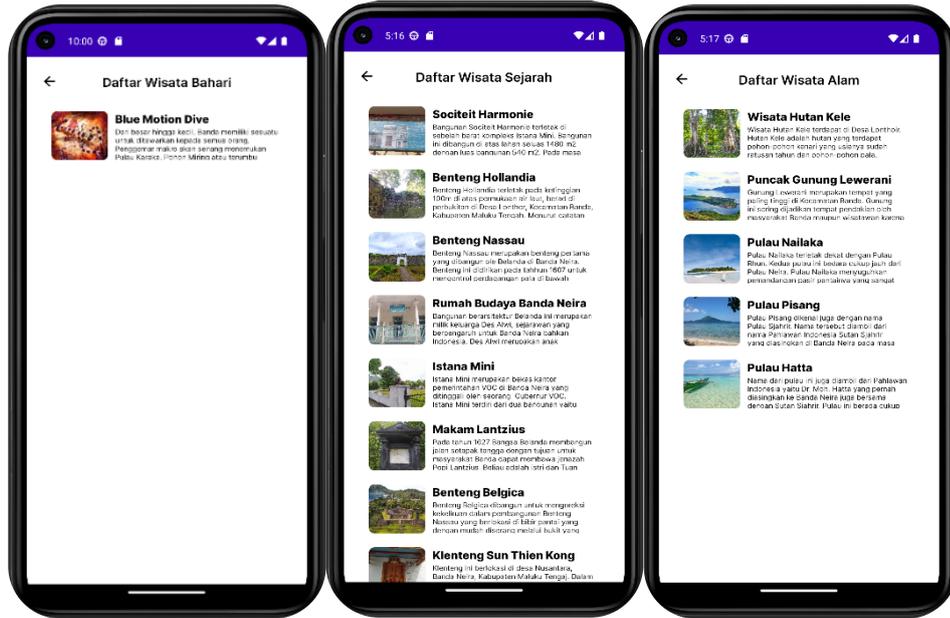


Gambar 4. Tampilan Beranda Aplikasi

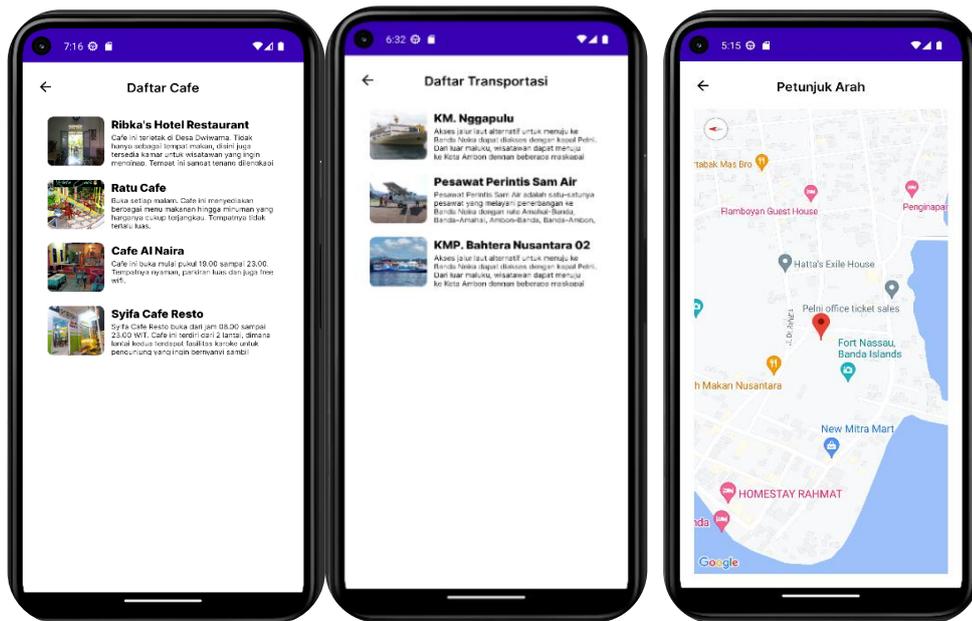


Gambar 5. Tampilan Daftar Penginapan dan *Detail* Penginapan

Tampilan *detail menu* wisata yang menampilkan daftar wisata berdasarkan *menu* kategori yang dipilih yaitu penginapan (gambar 5). Untuk tampilan daftar *menu* wisata dan *detail* yang terdapat pada aplikasi (gambar 6).



Gambar 6. Tampilan daftar menu wisata bahari, wisata sejarah, wisata alam



Gambar 7. Tampilan daftar transportasi, peta lokasi wisata, cafe dan resto

Tampilan untuk transportasi, peta lokasi wisata untuk menampilkan peta yang menunjukkan lokasi wisata yang ingin dituju, serta cafe dan resto yang terdapat pada menu aplikasi (gambar 7).

Pengujian Aplikasi

Aplikasi diuji dengan pengujian *black box* yaitu memeriksa fungsional dari sistem apakah berjalan sesuai dengan fungsinya atau tidak (tabel 1).

Tabel 1. Uji Aplikasi

Skenario Pengujian	Input	Output Yang Diharapkan	Output
Tombol Penginapan	Pilih dari menu penginapan	Tampil daftar penginapan	Berhasil
Data Penginapan	Pilih dari salah satu penginapan dari daftar yang ditampilkan	Aplikasi menampilkan informasi berupa foto dan deskripsi dari data penginapan yang dipilih	Berhasil

<i>Tombol</i> Wisata Alam	Pilih dari <i>menu</i> wisata alam	Tampil daftar wisata alam	Berhasil
Data wisata alam	Pilih dari salah satu wisata alam	Tampil informasi berupa foto dan deskripsi dari wisata yang dipilih	Berhasil
<i>Tombol</i> Wisata bahari	Pilih dari <i>menu</i> wisata bahari	Tampil daftar wisata bahari	Berhasil
Data wisata bahari	Pilih dari salah satu wisata bahari	Tampil informasi berupa foto dan deskripsi dari wisata yang dipilih	Berhasil
<i>Tombol</i> Wisata sejarah	Pilih dari <i>menu</i> wisata sejarah	Tampil daftar wisata sejarah	Berhasil
Data wisata sejarah	Pilih dari salah satu wisata sejarah	Tampil informasi berupa foto dan deskripsi dari wisata yang dipilih	Berhasil
<i>Tombol</i> <i>café</i> dan <i>resto</i>	Pilih dari <i>menu</i> <i>café</i> dan <i>resto</i>	Tampil daftar <i>café</i> dan <i>resto</i>	Berhasil
Data <i>café</i> dan <i>resto</i>	Pilih dari salah satu <i>café</i> dan <i>resto</i>	Tampil informasi berupa foto dan deskripsi dari wisata yang dipilih	Berhasil
<i>Tombol</i> transportasi	Pilih dari <i>menu</i> transportasi	Tampil daftar transportasi	Berhasil
Data transportasi	Pilih dari salah satu transportasi	Tampil informasi berupa foto dan deskripsi dari wisata yang dipilih	Berhasil
<i>Tombol</i> petunjuk arah	Menampilkan peta	Tampil peta petunjuk arah lokasi wisata yang dipilih	Berhasil
<i>Slide event</i>	Memilih <i>event</i>	Tampil informasi dari <i>event</i> yang dipilih	Berhasil
<i>Tombol</i> kembali	Kembali ke halaman sebelumnya	Tampilan dari halaman sebelumnya	Berhasil

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi ini dapat mempermudah wisatawan dalam mencari objek wisata, menyediakan informasi tentang transportasi dari luar daerah menuju ke Banda Neira, harga transportasi untuk menuju ke beberapa tempat-tempat wisata dan menjadi media promosi pariwisata, sehingga dapat mengembangkan sektor pariwisata di Banda Neira selain itu wisatawan yang ingin berkunjung ke Banda Neira dapat memperoleh informasi tentang tempat-tempat wisata dengan cepat dan mudah. Saat membuat aplikasi, sebaiknya menyertakan rute terpendek ke tujuan wisata serta menamS. Atan and Y. Arslanturk, "Tourism and economic growth nexus: an input output analysis in Turkey," S. Atan and Y. Arslanturk, "Tourism and economic growth nexus: an input output analysis in Turkey," bahkan data atau informasi terbaru pada aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Atan and Y. Arslanturk, "Tourism and economic growth nexus: an input output analysis in Turkey," *Social and Behavioral Sciences*, Vol. 62, 2012, doi: [10.1016/j.sbspro.2012.09.162](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.162)
- [2] I. N. Pendit, "Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar," Jakarta: Pradya Paramita, 2002.
- [3] M. Gewati, "BI: Industri Pariwisata Jadi Sektor Paling Hasilkan Devisa," *Kompas.com*, 23 March 2019.
- [4] A. J. Samimi, S. Sadhegi, and S. Sadhegi, "Tourism and Economic Growth in Developing Countries: P-VAR Approach," *Middle East Journal of Scientific Research*, vol. 10 (1), pp. 28-32, 2011.
- [5] M. A. Nizar, "Pengaruh Pariwisata Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia," *Jurnal Kepariwisataaan Indonesia*, Vol. 6 (2), p. 195 – 211, 2011. [Online]. Available: <https://mpira.ub.uni-muenchen.de/id/eprint/65628>. [Accessed: 23-Mar-2023].
- [6] D. Buhalis, "Information Communication Technology," 2005.
- [7] B. Bungin, "Destinasi Banda Neira: brand pariwisata Indonesia Timur: sejarah masa lalu, kekayaan Maluku masa kini, dan dinamika Bandanese," Prenada Media Group, 2010.
- [8] Muhajir, "Menjadi Pemandu Wisata Pemula," Jakarta: PT. Grasindo, 2005.
- [9] R. Komalasari, P. Pramesti, and B. Harto, "Teknologi Informasi E-Tourism Sebagai Strategi Digital Marketing Pariwisata," *Jurnal ALTASIA*, vol. 2(2), pp. 163-170, 2020, doi: [10.37253/altasia.v2i2.559](https://doi.org/10.37253/altasia.v2i2.559)
- [10] R. S. Pressman, "Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7". Terjemahan: Adi Nugroho, George J. L. Nikijuluw, Theresia Herlina, 2012.
- [11] N. Ahmad, "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek". Penerbit Widina, 2022.