



Rancang Bangun Aplikasi Media Pengenalan Objek Wisata Kabupaten Aceh Tamiang Berbasis Android

Muhammad Daud¹, Lili Tanti²

¹Jurusan Teknik Informatika Universitas Potensi Utama

²Dosen Jurusan Teknik Informatika Universitas Potensi Utama

Article Info

Article history:

Received Sep 9, 2018

Revised Sep 20, 2018

Accepted Okt 25, 2019

Kata Kunci:

Objek Wisata
Aceh Tamiang
Android
Java
Mysql

Keywords:

Tourist attraction
Aceh Tamiang
Android
Java
Mysql

ABSTRAK

Kabupaten Aceh Tamiang merupakan daerah yang memiliki beberapa tujuan wisata. wisata ialah suatu tempat tujuan yang sering didatangi karena memiliki hal menarik yang berupa atraksi wisata, wahana, dan hal-hal bersejarah, yang akan membuat para pelancong untuk menikmati tempat wisata tersebut. Kekayaan alam di kabupaten aceh tamiang yang identik adalah gunung, laut, serta ada beberapa tempat- tempat yang memiliki nilai sejarah. Keindahan wisata nya menjadi magnet bagi parawisata yang ingin berkunjung untuk mengisi waktu liburan. Akan tetapi masih sedikit yang mengetahui wisata yang ada di aceh tamiang dan letaknya. Dengan dibuatnya sarana aplikasi ini agar mempermudah user dalam mengakses informasi wisata di kabupaten aceh tamiang. Dalam pembuatannya ini dirancang menggunakan Android Studio dan bahasa pemrograman yang digunakan Java dengan sistem operasi Android OS Android sangat elastis dan juga bisa digunakan untuk berbagai platform hardware dan gampang cara menggunakannya. Hasil dari cara kerja aplikasi ini sudah sesuai yang diinginkan, yang mana di dalamnya memberikan informasi tujuan wisatanya agar pelancong akan lebih mudah untuk mencari wisatanya.

ABSTRACT

Aceh Tamiang Regency is an area that has several tourist destinations. tourism is a destination that is often visited because it has interesting things in the form of tourist attractions, rides, and historical things, which will make travelers enjoy these tourist attractions. The natural wealth in Aceh Tamiang district that is identical is the mountains, the sea, and there are several places that have historical value. The beauty of this tour is a magnet for tourists who want to visit to fill their vacation time. However, only a few know about tourism in Aceh Tamiang and its location. By making this application facility in order to make it easier for users to access tourist information in Aceh Tamiang district. In its creation it was designed using Android Studio and the programming language used by Java with the Android operating system. The Android OS is very elastic and can also be used for various hardware platforms and is easy to use. The results of the workings of this application are as desired, in which it provides information on tourist destinations so that it will be easier for travelers to find their tours.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.



Corresponding Author:

Muhammad daud, Lili Tanti

Informatika, Universitas Potensi Utama

K.L. Yos Sudarso KM 6,5 No. 3A Tj. Mulia - Medan

Email: daudmuhammad251@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Istilah pariwisata, *Pari* berarti berulang kali, sedangkan *wisata* berarti berjalan-jalan. Jadi pariwisata ialah kegiatan dimana seseorang melakukan perubahan lingkungan yang sifatnya hanya sementara, di luar dari lingkungan sehari-hari. Selain itu, pariwisata ialah kegiatan, penyajian dan hasil industri pariwisata yang akan membuat pengetahuan petualangan bagi pelancong (Rizky Sukma Kharisma, 2018).

Sektor pariwisata sebagai kegiatan yang menjadi andalan perekonomian bagi sebagian negara, Seperti Negara Indonesia yang wilayahnya cukup luas dengan daya tarik wisata yang disajikan cukup menarik, terdapat keindahan alam, dan peninggalan sejarah kebudayaan. Selain itu, wisatanya merupakan salah satu kekayaan alam yang bisa dibanggakan, yang mana di setiap daerah memiliki ciri khas keindahan wisatanya sehingga menggoda pelancong untuk mengunjungi wisatanya terkhusus ialah objek wisata yang ada di Daerah Kabupaten Aceh Tamiang (Henri Vidia Sari dan Hary Suswanto, 2017).

Dalam pemberian informasi wisata saat ini daerah kabupaten Aceh Tamiang memiliki Objek wisata yang tidak banyak diketahui oleh masyarakat karena kurangnya informasi serta sedikitnya promosi (Anggara Sukma Ardiyanta, 2017), maka dari itu hanya beberapa saja tempat wisata yang diketahui karena pun lokasinya yang berada daerah pemukiman warga

Dari masalah ini perlu dibuat terobosan baru yang mana nantinya pelancong bisa mengetahui wisata yang terdapat di Daerah Kabupaten Aceh Tamiang, Dengan dibuatkannya sebuah aplikasi penunjang (Abdul Haris Pito, 2017) pengenalan wisata Daerah Kabupaten Aceh Tamiang yang dapat diakses pada perangkat android pada pelancong. Pembuatan aplikasi ini dirancang agar mudah para pelancong khususnya bagi pengguna android mobile (Zulkifli, 2018) ketika ingin melancong ketempat wisata, salah satunya wisata yang ada pada Daerah Kabupaten Aceh Tamiang. Tidak hanya dirancang untuk menunjukkan daftar wisatanya saja akan tetapi dirancang juga untuk dapat menampilkan gambar, teks, audio, rute dan juga suara pada objek wisata yang sudah ditentukan.

2. METODE PENELITIAN

Proses yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini memerlukan cara penelitian yang mendukung didalam proses pembuatan, diantaranya adalah :

1. Studi lapangan

Ialah suatu cara dengan melaksanakan penggalian informasi langsung kelokasinya agar memperoleh data

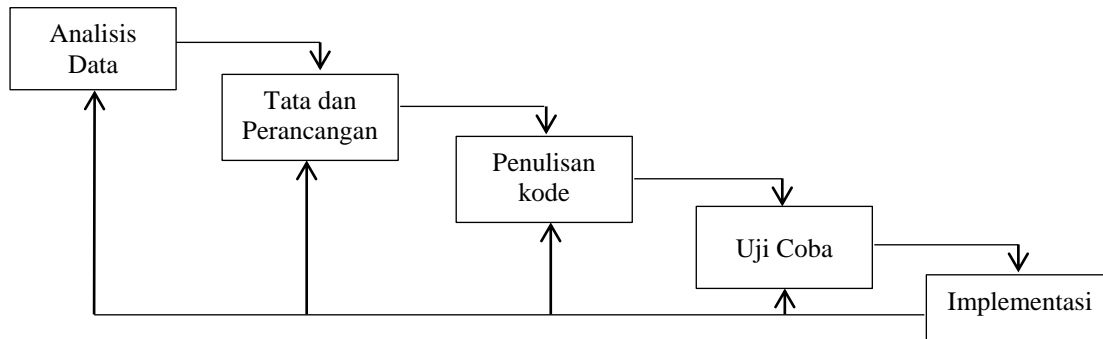
2. Studi pustaka

Penulis mengumpulkan data untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan program skripsi dari bermacam sumber seperti buku yang membahas tentang ide pengenalan daerah Kabupaten Aceh Tamiang.

3. Sampling

Penulis melakukan penelitian ini agar membentuk sebuah program aplikasi berbasis android yang nantinya akan digunakan untuk memudahkan pelancong. Penelitian kali ini dilakukan proses berikut ini : studi pustaka, analisa sistem, perancangan sistem, pengembangan sistem, pengujian sistem, validasi sistem, revisi dan *review* sistem, pengujian sistem, dan analisis hasil.

Langkah yang penulis lakukan untuk mencapai tujuan pembuatan menggunakan metode *waterfall* , bisa dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Metode Pengembangan Waterfall

1. Analisis Data, tahap yang dilakukan ini proses pemecahan masalah yang sedang diteliti, dan cara yang dibuat dengan data yang ada. Pada tahap ini penulis mencari data melalui jurnal agar dapat menentukan desain dan standart yang tepat untuk membuat suatu aplikasi.
2. Tata dan Perancangan, tahap yang dilakukan penulis melakukan pengolahan dasar pada program yang akan dibangun yaitu menggunakan UML, UML yang perlukan untuk merancang aplikasi ini antara lain, Use Case, Activity Diagram, Squence Diagram, Class Diagram, serta juga melakukan merancang User Interface.
3. Pembuatan Kode Program, tahap yang dilakukan ini penulis proses penulisan kode ini untuk menjalankan algoritma pada aplikasi nantinya. Karena aplikasi ini dijalankan di android, maka tools yang penulis gunakan untuk menuliskan kode program yaitu, Eclipse yang mana menggunakan bahasa pemrograman Java.
4. Uji Coba, pada tahap ini setelah aplikasi sudah dirancang dan dibentuk, aplikasi ini akan melalui proses percobaan dengan cara blackbox. Metode ini ialah metode percobaan aplikasi yang dijalankan dengan memeriksa apakah aplikasi sudah sesuai yang diinginkan atau belum sesuai.
5. Implementasi, pada tahap ini aplikasi telah selesai dirancang, diuji coba, dan siap digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Rancangan Sistem

a. Rancangan Sistem Admin

1. Tampilan form login

Form login berperan untuk tampilan memasuki sistem yang diakses oleh admin dan admin bisa input username dan password. Tampilan sistem *login* yang dijalankan admin dijelaskan melalui cara dibawah ini, pada gambar 2 berikut:

Gambar 2. Bentuk form login

2. Desain *Form Akun*

Form akun merupakan tampilan yang menampilkan detail akun dari admin aplikasi yang di rancang. Hasil yang didapatkan oleh Admin pada pengerjaan akun dijelaskan dengan cara pada gambar 3 berikut:

Gambar 3. bentuk *Form Akun*

3. Desain *Form Objek Wisata*

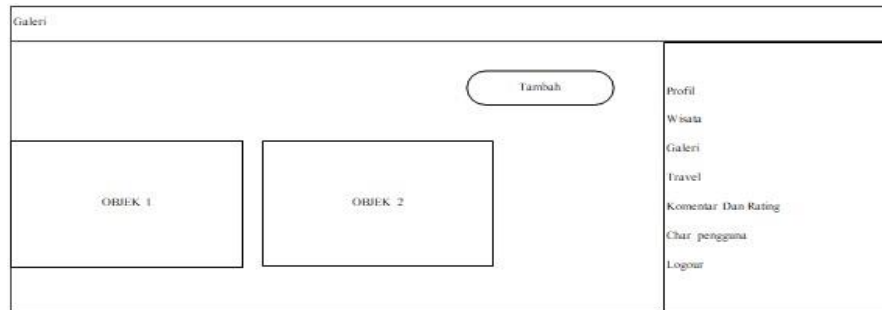
Hasil sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengerjaan objek wisata dijelaskan dengan cara, pada gambar 4 berikut:

Gambar	Nama Wisata	Alamat	Tindakan
Xxxxq	xxxx	xxx	xxx
Xxxxq	xxxx	xxx	xxx
Xxxxq	xxxx	xxx	xxx

Gambar 4. Bentuk *Form Objek Wisata*

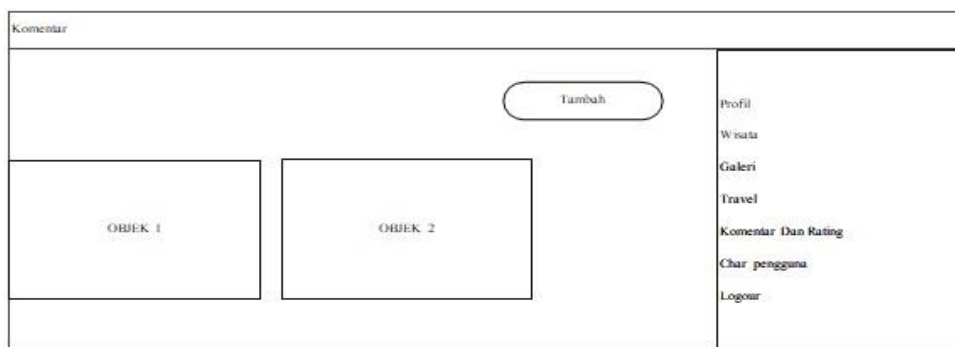
4. Desain *Form Galeri*

Kinerja yang dilakukan Admin pada pengerjaan galeri dapat dijelaskan dengan cara pada gambar 5 berikut:

Gambar 5. bentuk *Form* Galeri

5. Desain *Form* Komentar dan Rating

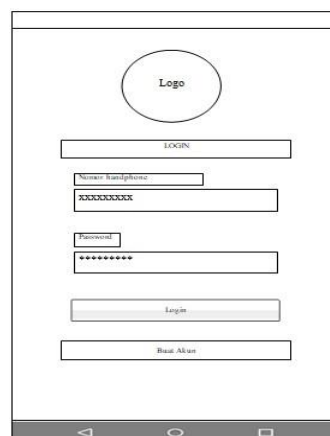
Kinerja yang dilakukan oleh Admin pada pengerjaan komentar dan rating dapat dijelaskan dengan cara pada gambar 6 berikut:

Gambar 6. Bentuk *Form* Komentar dan Rating

b. Desain Sistem Pelanggan

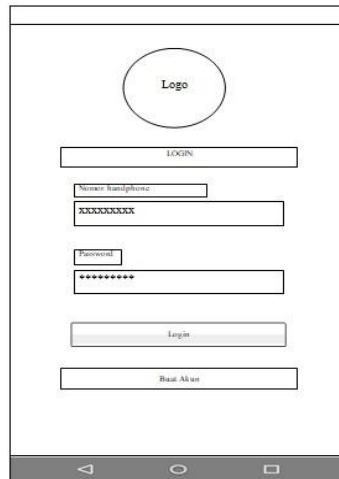
1. Bentuk *Form* Registrasi

Bentuk sistem *Registrasi* yang dilakukan oleh user dijelaskan dengan cara, pada gambar 7 berikut:

Gambar 7. bentuk *Form* Registrasi

2. Bentuk *Form Login*

Bentuk sistem *login* yang dilakukan oleh user dapat dijelaskan dengan cara pada gambar 8 berikut:

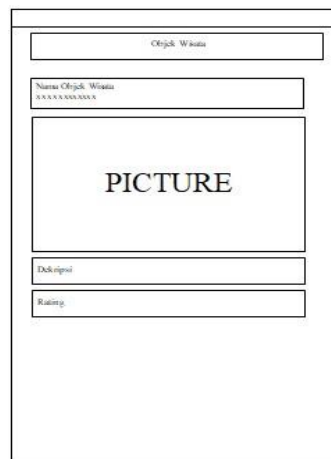


The image shows a mobile application login screen. At the top center is a circular logo labeled "Logo". Below the logo is a rectangular button labeled "LOGIN". Underneath the button are two input fields: the first is labeled "Nomor Handphone" and contains the text "XXXXXXXX"; the second is labeled "Password" and contains seven asterisks. Below these fields is a button labeled "Login". At the bottom of the form is another input field labeled "Buat Akun". The entire form is enclosed in a rectangular border, and at the very bottom, there is a dark grey bar with three white navigation icons (back, home, recent apps).

Gambar 8. Bentuk *Form Login*

3. Bentuk *Form Informasi Objek Wisata*

Hasil sistem yang dilakukan user pada Pengerjaan objek wisata dijelaskan dengan cara pada gambar 9 berikut:

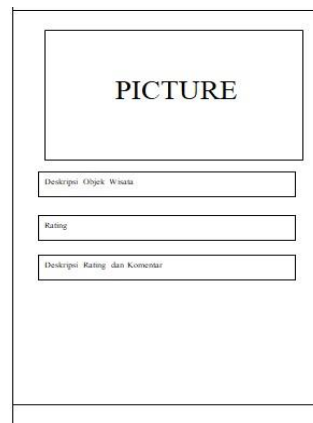


The image shows a mobile application form for tourist object information. The form is enclosed in a rectangular border. At the top is a header bar labeled "Objek Wisata". Below the header is an input field labeled "Nama Objek Wisata" containing the text "XXXXXXXXXX". In the center of the form is a large rectangular area labeled "PICTURE". Below the picture area are two more input fields: one labeled "Deskripsi" and one labeled "Rating".

Gambar 9. Bentuk *Form Informasi Objek Wisata*

4. Bentuk *Form Komentar dan Rating*

Hasil sistem yang dilakukan oleh user pada pengerjaan komentar dan rating dijelaskan dengan cara pada gambar 10 berikut:



PICTURE

Deskripsi Objek Wisata

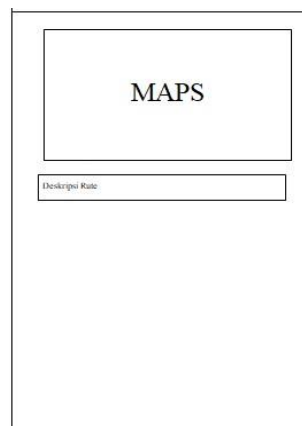
Rating

Deskripsi Rating dan Komentar

Gambar 10. Bentuk Form Komentar dan Rating

5. Bentuk *Form* Rute

Hasil sistem yang dilakukan oleh user pada pengerjaan rute dapat diterangkan dengan cara pada gambar 11 berikut:



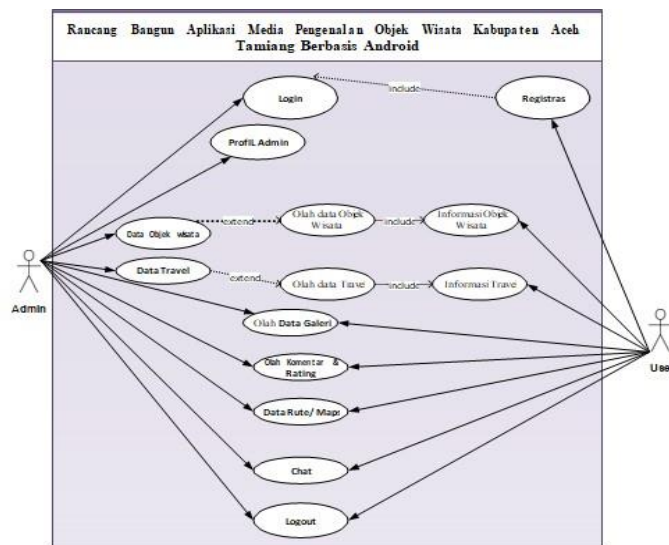
MAPS

Deskripsi Rute

Gambar 11. Bentuk Form Rute

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem metode ini menerapkan diagram *Use Case*, bisa dilihat pada gambar 12 berikut:



Gambar 12. Use Case *Diagram Rancang Bangun Aplikasi Media Pengenalan Objek Wisata Kabupaten Aceh Tamiang Berbasis Android*

3.3 Bentuk hasil sistem

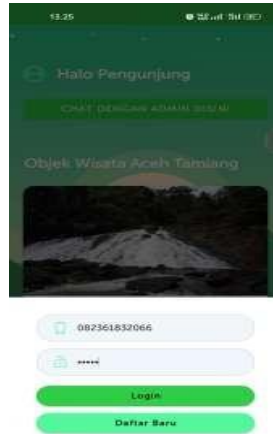
1. Bentuk Menu Registrasi

Bentuk *Registrasi* ialah bentuk yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. bisa dilihat pada gambar 13 berikut:

Gambar 13. Bentuk Menu Registrasi

2. Bentuk Menu *Login*

Bentuk *Login* Berperan sebagai *form input username* dan *password user.*, bisa dilihat pada gambar 14 berikut ini:



Gambar 14. Bentuk Menu Login

3. Bentuk Form Objek Wisata

Bentuk objek wisata ini yang berperan untuk halaman awal aplikasi. bisa dilihat pada gambar 15 berikut:



Gambar 15 Bentuk Form Objek Wisata

4. Bentuk Form Informasi Objek Wisata

Bentuk ini merupakan tampilan objek wisata yang berperan untuk tampilan awal aplikasi. bisa dilihat pada gambar 16 berikut:



Gambar 16 Bentuk Form Informasi Objek Wisata

5 Bentuk *Form Data Rating dan Komentar*

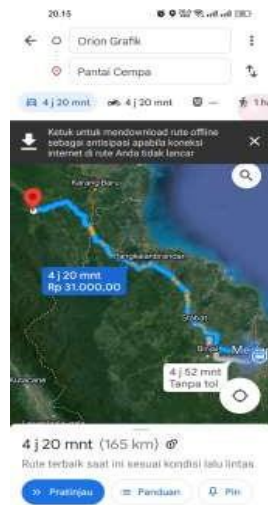
Bentuk ini sebagai data rating dan komentar yang berperan untuk mengetahui dan menyajikan data rating dan komentar. bisa dilihat pada gambar 17 berikut:



Gambar 17. Bentuk *Form Data Rating dan Komentar*

6. Bentuk *Form Data Rute*

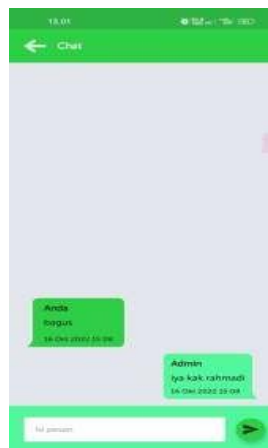
Bentuk ini sebagai tampilan data rute yang berperan untuk mengetahui dan menyajikan rute. Bisa dilihat pada gambar 18 berikut:



Gambar 18. Bentuk *Form* Data Rute

7. Bentuk *Form* Data Chat

Bentuk ini sebagai tampilan data chat yang berperan untuk mengetahui dan menampilkan chat. Bisa dilihat pada gambar 19 berikut:



Gambar 19. Bentuk *Form* Data Chat

8. Bentuk *Form* Data Travel

Bentuk ini sebagai tampilan data travel yang berperan untuk mengetahui dan menyajikan travel. Bisa dilihat pada gambar 20 berikut:



Gambar 20. Bentuk *Form* Data Travel

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis maka didapatkan simpulan bahwa aplikasi pengenalan objek wisata kabupaten aceh tamiang berbasis android dapat mempermudah pengunjung dalam mengetahui lokasi objek wisata pada kabupaten aceh tamiang serta dapat mempermudah dinas pariwisata kabupaten aceh tamiang untuk menambah pelayanan yang ada.

ACKNOWLEDGEMENTS

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang mana banyak mengampu penulis dalam mengerjakan hasil dari jurnal penelitian ini.

REFERENCES

- Rizky Sukma Kharisma, 2018. *Jurnal : "Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash"*, Jurnal Ilmiah Jurnal Ilmiah DASI Vol. 16 No. 02 Juni 2018, hlm 42-47.
- Heni Vidia Sari, Hary Suswanto, 2017. *Jurnal : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan"*, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 2 Nomor: 7 Bulan Juli Tahun 2017 Halaman: 1008—1016.
- Anggara Sukma Ardiyanta, 2017, *Jurnal : "Desain Prototype Media Pembelajaran Simulasi Sistem Rem Mobil Untuk Pembelajaran Siswa Smk Jurusan Otomotif"* JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) Volume 02, Nomor 02, Desember 2017 : 113 – 117.
- Abdul Haris Pito, 2017, *Jurnal : "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN"*, Andragogi Jurnal Diklat Teknis Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018.
- Zulkifli, 2018, *Jurnal : "Pengembangan Media Pembelajaran Jaringan Komputer Menggunakan Software Multimedia Adobe Flash Cs6"*, Jurnal Sains dan Teknologi Vol. 18 No.2, Desember 2018.