

RANCANG BANGUN APLIKASI INFORMASI TEMPAT WISATA BERBASIS MOBILE DI SRAGEN

Sulistyo Adi Prasetyo¹, Joni Maulindar², Moh. Muhtarom³

Teknik Informatika, Universitas Duta Bangsa Surakarta

¹sulistyo_adi@fikom.udb.ac.id,

²joni_maulindar@udb.ac.id,

³moh_muhtarom@udb.ac.id

Abstrak— sebuah aplikasi sistem informasi kepariwisataan yang memiliki model feature dan terapan baru sehingga benar-benar akan memberikan panduan bagi para wisatawan selama mengunjungi tempat-tempat wisata di Sragen yang mana aplikasi ini dapat dijalankan tanpa adanya koneksi internet. Melalui penelitian ini ditargetkan akan menghasilkan sebuah model/aplikasi sistem informasi pariwisata di Sragen pada mobile/smartphone yang memiliki feature, layanan, serta kelengkapan data yang baik untuk memberikan panduan bagi para wisatawan yang akan atau pun sedang mengunjungi tempat-tempat wisata di Indonesia, khususnya di Sragen. Berdasarkan latar belakang tersebut akan dibuat sistem informasi untuk Desa Wisata dengan menggunakan Android Studio untuk kawasan sragen (gunung kemungkus). Aplikasi mobile ini akan digunakan untuk memberikan informasi desa wisata . menyediakan fitur untuk mendukung pengguna mendapatkan informasi tentang lokasi desa yang ada di Sragen (gunung kemungkus). Dengan adanya aplikasi ini diharapkan Desa Wisata akan lebih dikenal di kalangan wisatawan dan sebagai alat promosi untuk meningkatkan pendapatan daerah.

Kata kunci— Sistem Informasi, Wisatawan, Aplikasi

I. PENDAHULUAN

Ketersediaan data yang lengkap dan benar akan memberikan informasi pada suatu objek pengamatan secara detail dan tepat. Informasi yang tersedia selanjutnya akan dapat dimanfaatkan dengan optimal oleh pengguna apabila dikelola dengan membangun sistem yang interaktif, integratif dan komunikatif. Riset ini dilandasi oleh kenyataan bahwa penggunaan informasi dengan media digital (computer-based) akan lebih ekonomis dibandingkan dengan mencetak ribuan leaflet (paper-based) yang sementara ini masih banyak digunakan sebagai media promosi dan penyampaian informasi kepariwisataan di Indonesia.

Di Desa Pendem Kecamatan Sumberlawang Kabupaten Sragen terdapat sebuah obyek wisata. Objek tersebut menjadi pembicaraan banyak orang, hal yang menjadikan objek tersebut menarik adalah pandangan pro dan kontra. Objek wisata tersebut adalah Gunung Kemukus, ada dua paradigma yang berkembang di tengah masyarakat bahwa apabila ingin mendapatkan berkah atau permohonannya terkabul, maka orang yang datang ke Makam Pangeran Samudro harus melakukan prosesi yang dilanjutkan dengan

ritual intim dengan lawan jenis yang bukan suami istri atau istrinya selama tujuh kali dalam satu lapan secara berturut-turut. Terlepas dari hal seperti itu gunung kemukus memiliki daya Tarik tersendiri yang belum ada di wilayah lainnya dan memiliki manfaat.

Wisata juga memiliki manfaat, seperti salah satunya adalah memberikan pemasukan kepada pemerintah daerah setempat serta memberikan kesempatan usaha bagi para penduduk / masyarakat yang tinggal di sekitar area objek wisata khususnya di gunung kemukus, sehingga perekonomian mereka juga dapat berubah menjadi lebih baik lagi. Dengan adanya wisatawan lokal maupun internasional, maka terdapat manfaat lainnya lagi, yaitu terpeliharanya kebudayaan dan kelestarian lingkungan hidup dari objek wisata tersebut, karena masyarakat atau wisatawan yang datang ke objek-objek wisata itu akan diwajibkan untuk selalu menjaga kelestarian di tempat objek tersebut.

II. METODE PENELITIAN

A. Jenis Data dan Sumber Data

Untuk menetapkan konsep awal serta sumber – sumber yang relevan, maka pada tahapan analisis ini kegiatan yang dilakukan adalah studi literatur dan studi lapangan.

a. Studi Literatur

Kegiatan pendahuluan yang bertujuan untuk mengumpulkan data, informasi serta teori yang dapat membantu proses penelitian yang bersumber dari sumber yang tertulis seperti buku, jurnal, atau literatur. Dalam hal ini peneliti menggunakan sumber berupa buku, jurnal dan artikel mengenai pembuatan aplikasi Rancang Bangun Aplikasi Informasi Tempat Wisata Gunung Berbasis Mobile Di Sragen.

b. Studi Lapangan

Kegiatan pendahuluan yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang ada di lapangan secara langsung. Kegiatan ini dilakukan dengan langsung melakukan studi awal di lokasi.

B. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah dengan melakukan pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung di tempat wisata . Data yang dibutuhkan dicatat dan direkomendasikan sebagai data primer.

b. Metode Wawancara

Penulis mengumpulkan data dengan cara bertanya kepada peenjual di wisata teersebut. Metode ini peneliti gunakan untuk mendapatkan data-data yang belum penulis dapatkan dengan metode observasi dan untuk menambah keyakinan akan kebenaran data yang penulis dapatkan dengan cara observasi.

c. Studi Pustaka

Mencari referensi teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Referensi yang digunakan terkait dengan aplikasi system informasi wisata gunung kemukus berbasis mobile di sragen.

C. Metode untuk pengembangan

system menggunakan waterfall. Berikut adalah langkah-langkah dari metode waterfall :

a. Commuication (Komunikasi)

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan software, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada penjual disekitar lokasi tersebut.

b. Planning (Perencanaan)

Proses perencanaan merupakan lanjutan dari proses analisis kebutuhan. Tahapan ini akan menghasilkan data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi system wisata, termasuk rencana yang akan dilakukan

c. Modeling (Permodelan)

Pada proses ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan aplikasi manajemen penjualan yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Pada tahap ini terdiri dari tahapan-tahapan mengenai metode UML.

d. Construction (Konstruksi)

Tahapan Construction ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi coding atau bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengcodingan selesai, dilakukan pengujian terhadap aplikasi manajemen penjualan, tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

e. Deployment (Penerapan)

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi aplikasi sisteem informasi wisata disragen akan diterapkan. Kemudian sistem yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

III. PERANCANGAN SISTEM

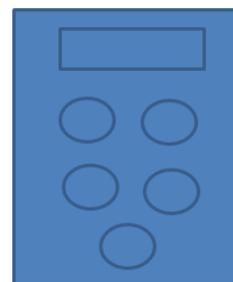
Detail Perancangan

1. Halaman login menampilkan form untuk menginputkan username dan password untuk masuk ke aplikasi.



Gambar 1. Tampilan form login

2. Pada tampilan halaman utama terdapat beberapa menu seperti foto-foto objek wisata, deskripsi wisata, fasilitas wisata, kuliner wisata, dan rute objek wisata.



Gambar 2. Tampilan halaman utama

3. Pada Tampilan halaman foto-foto objek wisata, menampilkan foto-foto terkini dari gunung kemukus.

4. Pada tampilan halaman deskripsi menampilkan informasi-informasi terhadap objek wisata tersebut dimana pengguna dapat mengetahui sekilas tentang objek wisata tersebut.

7. Halaman rute objek wisata, menampilkan rute ke gunung kemukus dengan maps.

5. Pada tampilan halaman fasilitas wisata menampilkan beberapa fasilitas yang tersedia di gunung kemukus

6. Pada tampilan halaman kuliner wisata menampilkan berbagai kuliner di gunung kemukus.

IV. KESIMPULAN

pembuatan aplikasi informasi tempat wisata berbasis mobile di sragen sebagai berikut :

A. Perancangan Aplikasi aplikasi informasi tempat wisata berbasis mobile di sragen ini menggunakan metode pengembangan waterfall, dengan langkah-langkah dari metode waterfall yaitu (Commuication , Palanning, Modeling, construction, deploymen, Service).

B. Hasil dari perancangan sistem ini berupa Perancangan system. Perancangan Aplikasi Informasi Tempat Wisata Berbasis Mobile Di Sragen ini menghasilkan output berupa visual antara lain Halaman login, Tampilan halaman utama, Tampilan halaman foto-foto objek wisata, Tampilan halaman deskripsi wisata, Tampilan halaman fasilitas wisata, Tampilan halaman kuliner wisata, Tampilan halaman rute objek wisata.

REFERENSI

[1] Agriela Savitri, R., & Heru Supriyono, S. T. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Bus Pariwisata Berbasis Website

- pada PT. Hadi Mulyo Raya Sragen (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). Breckling, Ed., *The Analysis of Directional Time Series: Applications to Wind Speed and Direction*, ser. Lecture Notes in Statistics. Berlin, Germany: Springer, 1989, vol. 61.
- [2] E. Y. Putra, A. Wahyudi, A. Tumilaar, P. Studi, T. Informatika, and U. Klabat, "Virtual Reality 360 Interaktif Wisata Digital Kota Tomohon dengan Tampilan Stereoscopic Virtual Reality 360 Interactive Digital Tour of Tomohon City with Stereoscopic Views," *Cogito Smart J.*, vol. 4, no. 1, pp. 104–112, 2018.
- [3] Hanum, W. S., & Saifudin, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata di Kabupaten Banyuwangi Mobile Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2(2), 59-65.