

## PEMANFAATAN ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA PANTAI

Akto Hariawan<sup>1</sup>, Sitaresmi Wahyu Handani<sup>2</sup>, Purwadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika

STMIK Amikom Purwokerto

Email : akto.85@gmail.com<sup>1</sup>, sita.handani@amikompurwokerto.ac.id<sup>2</sup>,

purwadi@amikompurwokerto.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Pantai Menganti merupakan objek wisata yang menyuguhkan pemandangan panorama alam bentang laut Samudra Hindia berwarna biru jernih di atas bukit batu gamping dan pantai berpasir putih yang berada di Jawa Tengah. Terletak di Desa Karang Duwur, Ayah, Kebumen. Pantai ini masih membutuhkan banyak publikasi untuk dapat dikenal oleh banyak wisatawan. Melihat kecenderungan masyarakat menggunakan Android untuk sehari-hari maka penggunaan android sebagai media promosi pariwisata Pantai Menganti memiliki potensi bagus untuk digunakan. Metode waterfall digunakan dalam penelitian ini, dimulai dari analisis, desain, pengkodean dan dilanjutkan dengan pengujian. Melalui aplikasi mobile memungkinkan untuk menghadirkan informasi yang mudah, efisien serta menarik, dengan begitu akan dapat meningkatkan wisatawan yang akan berkunjung ke Pantai Menganti.

Kata Kunci: Android, Pantai, Promosi

### ABSTRACT

*Menganti Beach is a tourist attraction that presents a panoramic view of the sea landscape of the clear blue Indian Ocean on a limestone hill and white sand beaches located in Central Java, precisely in the village of Karang Duwur, Districts Ayah, Kebumen Regency. This beach needs a lot of publications and promotion to be known by many tourists. Seeing the tendency of people using Android for every day then the use of Android as a medium of tourism promotion Beach Menganti decent potential to use. Waterfall method used in this research, starting from analysis, design, coding, and evaluation. Through this mobile application allows to bring information that is easy, efficient and interesting, so will be able to increase the tourists who will visit Menganti Beach.*

*Keywords: Android, Beach, Promotion*

## **PENDAHULUAN**

Secara geografis, Kabupaten Kebumen terletak pada 7°27' - 7°50' Lintang Selatan dan 109°22' - 109°50' Bujur Timur. Bagian selatan Kabupaten Kebumen merupakan dataran rendah, sedangkan pada bagian utara berupa pegunungan dan perbukitan yang merupakan bagian dari rangkaian Pegunungan Serayu Selatan. Sementara itu di barat wilayah Gombang, terdapat Kawasan Karst Gombang Selatan sebuah rangkaian pegunungan kapur yang membujur hingga pantai selatan berarah utara-selatan. Daerah ini memiliki lebih dari seratus gua berstalaktit dan stalagmit. Sementara itu panjang pantai sekira 53 Km yang sebagian besar merupakan pantai dengan fenomena gumuk pasir. Sungai terbesar di Kabupaten Kebumen adalah Sungai Luk Ulo, Sungai Jatinegara, Sungai Karanganyar, Sungai Kretek, Sungai Kedungbener, Sungai Kemit, Sungai Gombang, Sungai Ijo, Sungai Kejawang, dan Kali Medono (<http://www.kebumenkab.go.id/>).

Obyek-obyek wisata di Kebumen yang dikelola oleh Pemerintah Kabupaten Kebumen seperti Pantai Lohgending, Goa Petruk. Goa Jatijajar, Waduk Sempor, Pantai Petanahan, Pantai Suwuk, Pemandian Air Panas Krakal, dan Waduk Wadaslintang. Kebumen memiliki garis pantai sepanjang 57,8 kilometer dan karakteristik yang berbeda di setiap pantai (Prodjo, 2017).

Adapun pantai-pantai yang ada di Kebumen seperti Pantai Menganti, Pantai Ayah, Pantai Karang Bolong, Pantai Suwuk, Pantai Petanahan, Pantai Lampon, Pantai Bopong, Pantai Gebyuran, Pantai Surumanis, Pantai Karang Agung, Pantai Pecaron, Pantai Lembupurwo, Pantai Bopong, dan pantai-pantai lainnya. Seperti Pantai Menganti, memiliki karakteristik pantai yang berbeda dengan Pantai Suwuk dan Petanahan. Pantai Menganti memiliki daya tarik area perbukitan dan pasir putih.

Pantai Menganti merupakan wisata pantai di Desa Karang Duwur, Kecamatan Ayah, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah yang menyuguhkan pemandangan panorama alam bentang laut Samudra Hindia berwarna biru jernih, terletak di atas bukit batu gamping dan berpasir putih. Pantai

ini memiliki potensi untuk dan layak untuk dikunjungi wisatawan lokal maupun mancanegara. Pemandangan lebih eksotis jika pengunjung menaiki bukit di sisi timur pantai, di bukit tersebut pengunjung dapat melihat seluruh kawasan pantai, lekuk bukit karang dan birunya lautan samudra. Keindahan pantai menganti untuk dipublikasikan secara luas masih perlu adanya dukungan berbagai media promosi, salah satunya yaitu melalui smartphone berbasis Android.

Menggunakan panduan wisata berbasis Android, wisatawan dapat dengan mudah mencari informasi lebih detail tentang daerah-daerah wisata (Nursanti dan Handaga, 2016). Pemanfaatan teknologi, memungkinkan pihak-pihak yang membutuhkan informasi akan mudah mendapatkan dengan adanya keterbukaan akses informasi dimana saja dan kapan saja (Putra dan Wahyudi, 2015). Menurut Buermans dan Dunnen (2014) kemajuan teknologi semakin berkembang dan mampu diterapkan diberbagai bidang, dapat diakses dalam berbagai *platform* (Gonzalez-Burgos, dkk., 2015), dan memiliki fungsi yang berguna dan cerdas sehingga dapat memberikan kemudahan (Tan, dkk., 2013) serta memberikan manfaat positif lain bagi penggunaanya (Saputra, 2016).

Android sebagai salah satu produk yang dikembangkan oleh Google (Saputra, dkk., 2017), merupakan sistem operasi untuk telepon seluler berbasis Linux, yang mendominasi peredaran smartphone di tanah air. Android disebut juga sebagai sistem operasi mobile yang open *platform*, dimana memungkinkan pihak ketiga untuk melakukan pengembangan dalam aplikasinya (Berlilana, dkk., 2015). Hal ini mengakibatkan banyak para developer atau pengembang yang membuat aplikasi guna memenuhi kebutuhan masyarakat atau pengguna (Saputra, 2013).

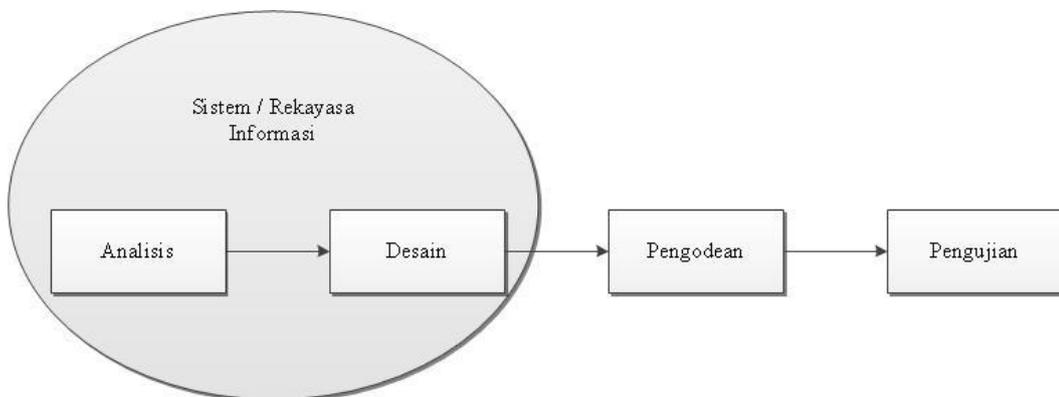
Saat ini media penyampaian sebuah informasi dan pesan sangatlah beragam, dari media film, animasi, video, berbasis web, desktop, hingga mobile (Handani, dkk., 2017). Salah satu solusi yang bisa digunakan adalah dengan pemanfaatan teknologi mobile. Perangkat mobile telah digunakan dalam berbagai bidang seperti m-banking, m-pemerintah dan m-learning (Ghadirli & Rastgarpour, 2012). Dengan perkembangan teknologi saat ini, pemerintah Kabupaten Kebumen dapat

memanfaatkan penggunaan teknologi untuk dapat menjangkau wisatawan secara lebih luas dan membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi objek wisata dengan lebih lengkap dan akurat (Gunawan, 2017).

Dengan memanfaatkan kemudahan dalam penggunaan smartphone Android maka penulis menggunakannya sebagai media promosi wisata pantai, khususnya pada wisata pantai Menganti di Kabupaten Kebumen.

## METODE PENELITIAN

Dalam pengembangan *prototype* aplikasi media promosi wisata berbasis Android, tiap tahapan dilalui berdasarkan tahapan-demi tahapan yang telah disusun. Adapun dalam penelitian ini, dilakukan penyusunan menggunakan metode *waterfall*. *Waterfall* merupakan salah satu model pengembangan sistem yang terdiri atas beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan perangkat lunak, desain, pembuatan kode program, dan pengujian (Rosa dan Salahuddin, 2013), tahapan tersebut dirancang dalam skema pada Gambar 1.



Gambar 1. Ilustrasi Model Waterfall

Sumber: Rosa dan Salahuddin (2013)

Berikut ini adalah alur pengembangan sistem menggunakan model *Waterfall*:

### 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan perangkat lunak merupakan proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan

perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Analisis tersebut menghasilkan masukan aplikasi yang dibutuhkan dan keluaran aplikasi yang dihasilkan.

## **2. Desain**

Dalam tahap desain ini dilakukan perancangan aplikasi Pantai Menganti mulai dari flowchart, data flow diagram, desain database, desain tampilan untuk pengguna, dan desain tampilan untuk admin, sehingga nantinya terbentuk sesuai dengan kebutuhan aplikasi.

## **3. Pembuatan Kode Program**

Pembuatan kode program merupakan tahap penulisan perintah atau kode yaitu kedalam bahasa pemrograman java untuk tampilan yang digunakan oleh pengguna dan bahasa pemrograman PHP untuk tampilan yang digunakan oleh admin. Adapun tujuan dari pengkodean tersebut yaitu untuk merealisasikan desain aplikasi yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

## **4. Pengujian**

Pada tahap pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua komponen dari aplikasi telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, selain itu juga untuk mencari kelemahan atau kesalahan yang mungkin terjadi, agar dapat dilakukan perbaikan. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintance*) merupakan tahap pengecekan ketika melakukan pengujian ada bagian yang tidak terdeteksi. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan aplikasi yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. (Rosa dan Salahuddin, 2013).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Analisis Hasil**

Pada tahap analisis hasil, peneliti menggunakan model Waterfall sebagai model implementasinya. Adapun tahap-tahapnya antara lain:

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pantai Menganti merupakan salah satu obyek wisata alam yang ada di Kebumen. Selama ini obyek wisata ini mempromosikan dengan menggunakan banner dipinggir jalan desa karang duwur yaitu dimana wisatawan yang akan berkunjung tidak mengetahui informasi yang memadai untuk mengetahui apa saja informasi yang ada di dalam obyek wisata. Hal ini tentunya berdampak terhadap jumlah pengunjung, karena media informasi dan promosi terbatas hanya pada mereka pengunjung yang dekat dengan wilayah Pantai Menganti yang bisa menjangkaunya. Seiring berkembangnya teknologi smartphone berbasis Android yang dapat dimiliki masyarakat secara luas karena harga yang terjangkau memberikan peluang akses internet yang lebih luas, sehingga dengan adanya peluang ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan jumlah pengunjung, yaitu dengan cara untuk membuat aplikasi promosi untuk Pantai Menganti sebagai media promosi online yang dapat diakses oleh masyarakat luas menggunakan mobile Android.

b. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional dalam pembangunan aplikasi dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1) Kebutuhan Masukan (*Input*) :

Kebutuhan masukan yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi media promosi untuk Pantai Menganti diantaranya:

2) Kebutuhan Proses :

Kebutuhan proses di aplikasi ini yaitu *user* / pengguna aplikasi dapat melihat dan menggunakan seluruh menu yang tersedia di dalam aplikasi.

3) Kebutuhan Keluaran (*Output*) :

Kebutuhan keluaran dari aplikasi Pantai Menganti ini yaitu adanya informasi wahana, fasilitas, foto, video mengenai obyek wisata yang nantinya pengguna dapat mengetahui tentang Pantai Menganti dan dapat mengetahui lokasi obyek wisata melalui aplikasi ini karena terdapat fitur gps dan rute transportasi.

Berdasarkan kebutuhan-kebutuhan diatas, dapat disimpulkan bahwa secara garis besar, aplikasi ini dapat memberikan kebutuhan informasi antara lain:

- Aplikasi ini dapat memberikan informasi terhadap obyek wisata.
- Aplikasi ini dapat memberikan informasi tiket masuk, wahana, fasilitas, galeri, video dan lokasi yang ada di dalam obyek wisata.
- Aplikasi ini memberikan foto, deskripsi dan tarif dari masing – masing wahana dan fasilitas yang disediakan didalam aplikasi.
- Aplikasi ini dapat memberikan informasi, jika user / pengguna aplikasi ingin bermalam di home stay, dapat melihat ketersediaan atau tidak tersedia (kosong) terhadap fasilitas home stay dan dapat telepon langsung dari aplikasi untuk *booking* atau menanyakan info dari home stay tersebut.
- Aplikasi ini juga memberikan informasi lokasi yang berisi peta lokasi obyek wisata, fitur GPS, dan rute transportasi untuk mengetahui lokasinya dan mempermudah calon wisatawan yang akan berkunjung ke tempat obyek wisata Pantai Menganti.
- Aplikasi ini dapat memberikan hasil respon saran dari admin jika user / pengguna memberikan saran didalam aplikasi.

c. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

1) Kebutuhan manusia atau pengguna (*Brainware*)

Kebutuhan pengguna dalam aplikasi ini meliputi: Administrator dan User / Pengguna.

2) Kebutuhan perangkat lunak (*Software*)

Kebutuhan perangkat lunak merupakan sebuah sistem atau program yang digunakan untuk melakukan pengendalian kegiatan dalam sistem komputer. Perangkat lunak (*software*) dalam pembuatan aplikasi media promosi wisata Pantai Menganti ini antara lain: Microsoft Windows 10 Pro; XAMPP 1.8.1; Basic For Android (B4A); Web browser (Mozilla Firefox, Google Chrome); Adobe Dreamweaver CS 5; Adobe Photoshop CS 5.

### 3) Kebutuhan perangkat keras (Hardware)

Kebutuhan perangkat keras (hardware) merupakan bagian dari sistem komputer yang harus ada sebagai media berjalannya perangkat lunak. Laptop atau Komputer; Minimum Prosesor Intel® Pentium 2.10GHz (2 CPUs); Memori 2 GB DDR 3; Chipset Intel HD Graphics atau integrated; Handphone Sistem Operasi Android minimum Versi 2.3; Perangkat keras konektivitas internet seperti modem atau layanan sambungan data.

## 2. Desain

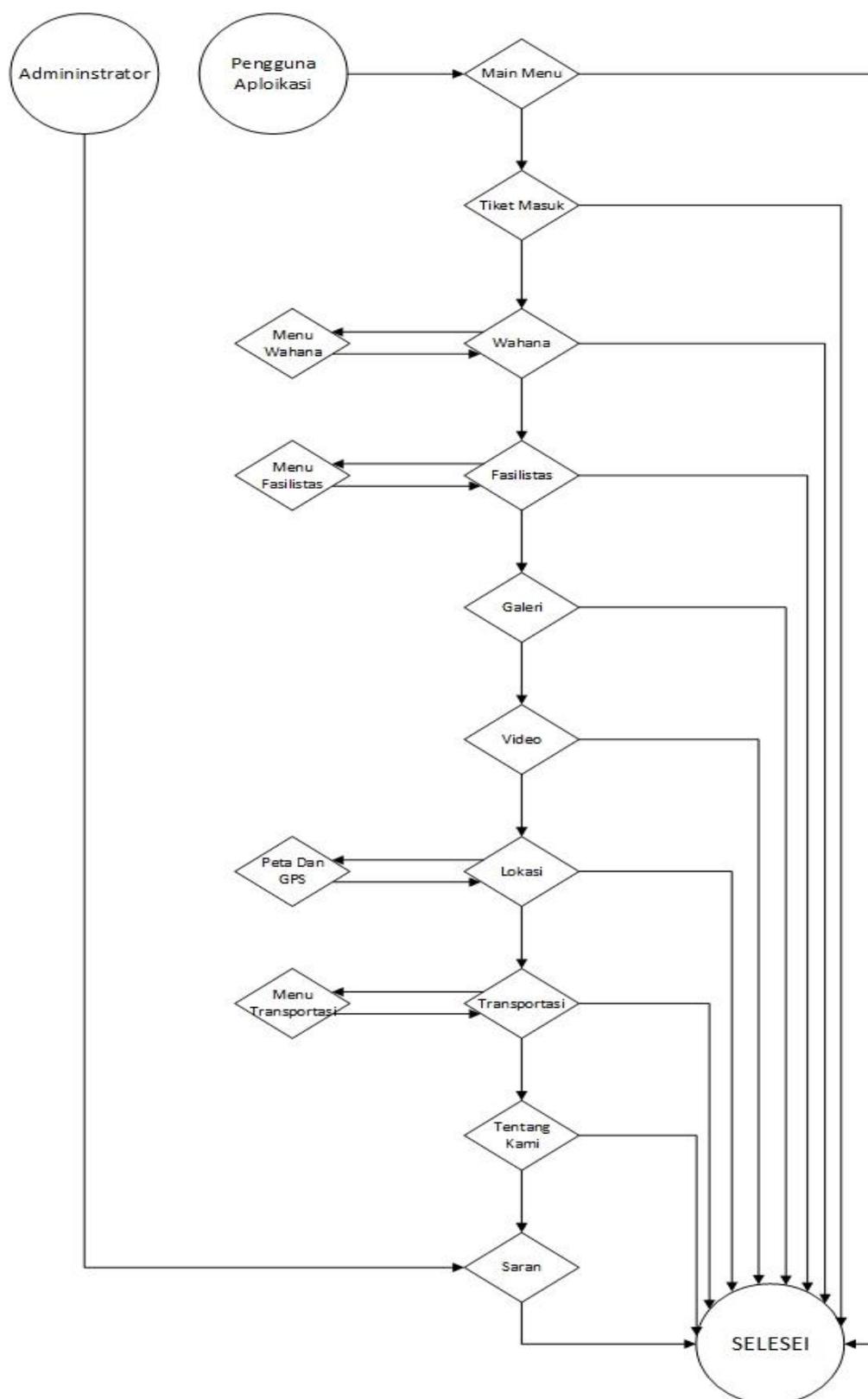
Desain atau perancangan merupakan upaya untuk mengkonstruksikan sebuah sistem yang nantinya dapat memberikan kepuasan kepada pengguna. Perancangan aplikasi dalam penelitian ini meliputi

### a. *Flowchart*

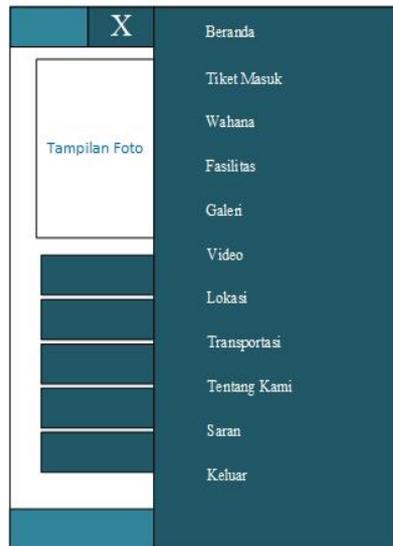
Flowchart sistem merupakan bagan dengan arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Flow Chart aplikasi dibawah ini menggambarkan urutan proses pengolahan data-data dalam aplikasi media promosi wisata Pantai Menganti, seperti pada Gambar 2.

### b. Desain Aplikasi

Menu utama dalam aplikasi ini akan menampilkan logo aplikasi, nama aplikasi, tampilan foto, *button* tiket masuk, *button* wahana, *button* galeri, *button* video, *button* lokasi, *button* transportasi, *button* tentang kami, *button* saran, nama aplikasi dan alamat. Menu dalam aplikasi ini akan menampilkan beranda, tiket masuk, wahana, galeri, video, lokasi, transportasi, tentang kami, saran, keluar, seperti pada Gambar 3.



Gambar 2. Flowchart Sistem



Gambar 3. Desain Aplikasi

### 3. Pembuatan Kode Program

Tahap pengkodean merupakan tahap translasi dari desain yang telah dibuat ke dalam program perangkat lunak. Berikut ini pengkodean terhadap aplikasi media promosi wisata Pantai Menganti dan pengkodean pada web administrator. Kode program pada aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman java, seperti pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. *Source Code*

Sub	Koding	Keterangan
Sub Globals	<pre> Sub Globals Dim myhttp As HttpJob Private WebView1 As WebView Dim myserver As String Dim myKonek As Int Dim myLon As String Dim myLat As String Dim WebViewExtras1 As WebViewExtras End Sub                     </pre>	Sub ini digunakan untuk mendefinisikan variable pada aplikasi dan mendeklarasikan coding myhttp, WebView1, myserver, myKonek, myLon, myLat, WebViewExtras1.
Sub KonekWeb	<pre> Sub KonekWeb myhttp.Initialize("ping", Me) myhttp.Download(myserver &amp; "ping.php") End Sub                     </pre>	Sub ini merupakan penjelasan dari tombol konek, jika dijalankan maka aplikasi akan mencoba koneksi dengan membuka ping.php di server lalu mendownload versi data terbaru dari server.

Sub	Koding	Keterangan
Sub Activity_Create	<pre> Sub Activity_Create(FirstTime As Boolean) myGPS.Initialize("GPS") Activity.LoadLayout("lyMain") myKonek=0 myLat="-NA-" myLon="-NA-" myserver="http://menganti.890m.com/"  If File.Exists(File.DirDefaultExternal,"start.html")= False Then File.Copy(File.DirAssets,"loading.gif", File.DirDefaultExternal,"loading.gif") File.Copy(File.DirAssets,"splash.jpg", File.DirDefaultExternal,"splash.jpg") File.Copy(File.DirAssets,"start.html", File.DirDefaultExternal,"start.html") File.Copy(File.DirAssets,"start2.html", File.DirDefaultExternal,"start2.html") End If 'setting webview WebViewExtras1.addJavascriptInterface(WebView1, "B4A") WebView1.LoadUrl("file://" &amp; File.DirDefaultExternal &amp; "/start.html") End Sub                     </pre>	<p>myGPS.Initialize("GPS") digunakan untuk mengaktifkan gps dan membaca layanan gps, myKonek digunakan untuk setting status koneksi, dengan default 0 maka tidak konek,myLat dan myLon digunakan untuk setting status koordinat dengan default "-NA-" maka koordinat gps tidak terbaca,myserver adalah alamat web server. File, digunakan untuk cek apakah pertama kali di jalankan jika pertamakali dijalankan maka akan mengcopy file pendukung ke sdcard DefaultExternal yang nantinya akan tampil pada aplikasi</p>
Sub OpenWeb	<pre> Sub OpenWeb If myKonek=1 Then  WebView1.LoadUrl(myserver &amp; "index.php?devid=1") Else Msgbox("Gagal menghubungi server, Aktivkan Koneksi Internet ","Peringatan!")  WebView1.LoadUrl("file://" &amp; File.DirDefaultExternal &amp; "/start2.html") KonekWeb  End If End Sub                     </pre>	<p>Sub ini merupakan penjelasan dari tombol konek, jika dijalankan maka aplikasi akan membuka data dari server, jika belum konek maka akan muncul Peringatan! Gagal menghubungi server, Aktivkan Koneksi Internet, pada aplikasi,lalu mencoba lagi untuk konek ke web server.</p>
Sub JobDone	<pre> Sub JobDone(Job As HttpJob) If Job.Success Then myKonek=1  Else myKonek=0  End If OpenWeb  End Sub                     </pre>	<p>Sub ini merupakan hasil dari proses Sub KonekWeb, If Job.Success Then memberitahukan bahwa berhasil konek, setelah konek maka akan membaca data dari server dan membuka tampilan awal</p>

Sub	Koding	Keterangan
Sub Activity_KeyPress	<pre> Sub Activity_KeyPress (KeyCode As Int) As Boolean 'Return True to consume the event     If     KeyCode=KeyCodes.KEYCODE_BACK     Then         WebView1.Back         If WebView1.Url="file://"         &amp; File.DirDefaultExternal &amp; "/start.html"         Then             KonekWeb         End If     End If     Return True End Sub                     </pre>	<p>pada aplikasi.</p> <p>Sub ini berisi tentang KeyCode yang artinya berfungsi untuk menekan tombol <i>back</i>, jika tombol <i>back</i> di tekan maka akan membaca data dari <i>server</i> yang telah terbuka pada awal membuka halaman pada aplikasi.</p>
Sub BukaMap	<pre> Sub BukaMap (lok As String)     'membuka route     Dim lat As String     Dim lon As String     Dim rute As String     Dim x As Int      If myLat="-NA-" Then         MsgBox("Posisi GPS         belum tersedia, Pastikan GPS         aktif","Peringatan!")     Else         x=lok.LastIndexOf(",")         lat=lok.SubString2(0,x)         lon=lok.SubString(x+1)         'tampilkan google map,         route         rute=myserver &amp;         "route.php?alat=" &amp; myLat &amp; "&amp;alon=" &amp;         myLon &amp; "&amp;tlat=" &amp; lat &amp; "&amp;tlon=" &amp; lon         WebView1.LoadUrl(rute)     End If End Sub                     </pre>	<p>Sub BukaMap berfungsi untuk membuka tampilan map. Dim lat, Dim lon berfungsi untuk membaca koordinat gps pada perangkat android. Jika myLat="-NA-" maka koordinat gps belum terbaca dan akan muncul pesan "Peringatan! Posisi GPS belum tersedia, Pastikan GPS aktif". Jika sukses maka akan menampilkan rute jalan terdekat dari posisi perangkat android ke lokasi obyek wisata.</p>
Sub CallBooking	<pre> Sub CallBooking(t As String)     Dim i As Intent     i.Initialize(i.ACTION_VIEW, "tel:"     &amp; t)     StartActivity(i) End Sub                     </pre>	<p>Sub CallBooking berfungsi untuk menampilkan ke papan panggilan telepon jika menekan tombol telepon didalam aplikasi</p>
Sub CloseApp	<pre> Sub CloseApp     Activity.Finish End Sub                     </pre>	<p>Sub CloseApp, Sub ini berfungsi untuk menutup aplikasi pada saat menekan tombol keluar pada menu aplikasi.</p>

#### 4. Pengujian *User Acceptence*

Pengujian kuisisioner dilakukan oleh pengguna untuk mengetahui respon pengguna terhadap aplikasi media promosi wisata Pantai Menganti. Pengujian ini dilakukan dengan membuat kuisisioner yang diberikan kepada beberapa mahasiswa amikom purwokerto dan wisatawan yang berada di Pantai Menganti Kabupaten Kebumen. Berdasarkan pengujian, implementasi program dan hasil jawaban kuisisioner diketahui kondisi adalah seperti pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Pengujian Kuisisioner

No	Pertanyaan	Pilihan			
		SS	S	KS	TS
1.	Apakah aplikasi media promosi wisata mudah digunakan ?	8	7	-	-
2.	Apakah Tampilan Aplikasi Menarik ?	7	8	-	-
3.	Apakah Aplikasi ini memberikan informasi yang akurat ?	7	7	-	-
4.	Apakah Aplikasi Media Promosi Wisata Pantai Menganti bermanfaat ?	8	8	-	-
5.	Apakah menjadi tertarik untuk berkunjung ke Pantai Menganti ?	7	7	1	-
<b>Jumlah Skor</b>		<b>37</b>	<b>37</b>	<b>1</b>	<b>-</b>

**Keterangan tabel :**

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

Jumlah Responden : 15

Jumlah Skor keseluruhan adalah 75.

Jumlah Responden 15 orang, dengan jumlah pertanyaan kepada responden sebanyak 5 pertanyaan. Jumlah Skor Keseluruhan 75. Maka hasil kuisisioner adalah :

$$\frac{\text{Jumlah masing-masing pilihan (SS, S, KS, TS)}}{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}} \times 100\%$$

$$SS = 37/75 * 100\% = 49.3\%$$

$$S = 37/75 * 100\% = 49.3\%$$

$$KS = 1/75 * 100\% = 1,33\%$$

$$TS = 0/75 * 100\% = 0\%$$

Dari Tabel 2 menunjukkan bahwa prosentasi hasil pengujian yang dilakukan menyatakan sangat setuju (49,3%), setuju (49,3%), kurang setuju (1,33%), dan tidak setuju (0%). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini sudah dapat diterima dan dapat digunakan sebagai media promosi wisata Pantai Menganti kepada pengguna *mobile* Android.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian *user acceptance*, aplikasi media promosi wisata Pantai Menganti dapat digunakan sebagai pendukung dalam melakukan promosi, memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi terhadap objek wisata. Fitur aplikasi berjalan dengan baik, resolusi layar dapat otomatis menyesuaikan Android. Untuk pengembangan aplikasi kedepan ditambah pada *platform* mobile lainnya seperti Windows Phone, IOS dan Blackberry agar jangkauan penggunanya lebih luas. Menambah fitur untuk navigasi GPS sehingga dapat memberikan kemudahan dalam perjalanan ketempat lokasi wisata.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dibiayai oleh Kementrian Riset dan Pendidikan Tinggi melalui skim Penelitian Dosen Pemula (PDP) tahun 2017.

## DAFTAR PUSTAKA

- Berlilana, Saputra, D.I.S., & Widayat, S.W. (2015). Mobile Application “Pramuka Dalam Android” Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Materi Pramuka. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF) 2015*. Universitas Pembangunan Nasional - Veteran Yogyakarta.
- Buermans, H. P. J., & Dunnen, J. T. D. (2014). Next generation sequencing technology: advances and applications. *Biochimica et Biophysica Acta (BBA)-Molecular Basis of Disease*, 1842(10), 1932-1941.
- Ghadirli, H. M., & Rastgarpour, M. (2012). An Adaptive And Intelligent Tutor By Expert Systems For Mobile Devices. *International Journal of Managing Public Sector Information and Communication Technologies (IJMP ICT)*, Vol. 3 No.1, 21-28. doi:10.5121/ijmpict.2012.3102

- Gonzalez-Burgos, M., Latorre-Sanchez, A., & Pomposo, J. A. (2015). Advances in single chain technology. *Chemical Society Reviews*, 44(17), 6122-6142.
- Gunawan, H. (2017). Pemanfaatan Teknologi Mobile Untuk Pengembangan Pariwisata (Studi Kasus: Kabupaten Banyumas). *Teknomatika*, 5 (2).
- Handani, S. W., Utami, S., & Kusmira, D. (2017). Visualisasi Pencemaran Air Menggunakan Media Animasi Infografis. *Telematika*, 10 (1).
- Kabupaten Kebumen. (n.d.). *Profil Kabupaten Kebumen*. Retrieved from <http://www.kebumenkab.go.id/index.php/public/page/index/24>
- Nursanti, D.A., dan Handaga, B. (2016). Panduan Obyek Wisata Kabupaten Pacitanberbasis Android. *Naskah Publikasi Ilmiah*. Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Prodjo, W.A. (2017). *Hitung Jumlah Wisatawan, Tiket Masuk Obyek Wisata Kebumen Dibedakan*. Retrieved from <http://travel.kompas.com/read/2017/10/25/093500827/hitung-jumlah-wisatawan-tiket-masuk-obyek-wisata-kebumen-dibedakan>
- Putra, I.E., dan Wahyudi. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Promosi Pariwisata Berbasis Multimedia Interaktif Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat. *TEKNOIF*, 3(2).
- Rosa, A.S., dan Salahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung. Informatika.
- Saputra, D.I.S. (2013). Simulasi Rontgen Thorax Berbasis Android Sebagai Media Edukasi. *Telematika*. 6 (2).
- Saputra, D.I.S., (2016). Aplikasi Akademik Berbasis SMS Gateway Di SMA XYZ Purwokerto. *Jurnal TI Atma Luhur*. 3(1), 75-83.
- Saputra, D.I.S., Handani, S.W., & Diniary, D.A. (2017). Pemanfaatan Cloud Speech Api Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Teknologi Speech Recognition. *Telematika*. 10 (2), 92-105.
- Tan, X., Li, Q., & Wang, H. (2013). Advances and trends of energy storage technology in Microgrid. *International Journal of Electrical Power & Energy Systems*, 44(1), 179-191.