

SISTEM INFORMASI PEMILIHAN OBJEK WISATA ALAM DI PAPUA BERBASIS ANDROID

Muhdi .B. Hi. Ibrahim¹, Sitti Nur Alam², Jusmawati³

¹Program Pascasarjana, Universitas Yapis Papua

²Program Studi Teknik Informatika, STMIK Sepuluh Nopember, Jayapura

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Sistem Informasi, Universitas Yapis Papua

muhdib.hibrahim@gmail.com¹ azkadzar@gmail.com² juzmawati.nr@gmail.com³

Abstrak

Banyaknya objek wisata di Papua seringkali membuat para wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara mengalami kesulitan dalam mencari informasi mengenai objek-objek wisata yang ada di Papua. Hal tersebut dikarenakan objek-objek wisata di Papua masih kurang terpublikasikan keberadaannya. Oleh karena itu, dirasa perlu dibangun suatu sistem informasi yang bersifat *mobile* dan digunakan pada smartphone android yang dapat mempermudah para wisatawan dalam memilih objek wisata alam di Papua.

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara dan studi pustaka yang diolah dengan metode berorientasi objek dan menggunakan bahasa pemodelan UML. Hasil dari penelitian ini adalah sistem dapat menampilkan informasi-informasi mengenai objek-objek wisata di Papua, sehingga lebih memudahkan wisatawan dalam menentukan dan menemukan objek wisata yang dikehendaki.

Kata kunci: Sistem Informasi, Wisata Alam, Android

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berwisata merupakan salah satu hal yang penting bagi setiap orang. Dengan berwisata maka akan sangat membantu setiap orang untuk menghilangkan rasa jenuh setelah melakukan aktivitas selama beberapa waktu. Berwisata menjadi salah satu solusi bagi banyak orang, sehingga dalam pemilihan objek wisata yang tepat menjadi salah satu faktor yang sangat penting.

Papua merupakan salah satu provinsi terkaya di Indonesia yang kaya akan pesona alamnya. Papua memiliki beberapa objek wisata yang patut dikunjungi, diantaranya objek wisata pantai, objek wisata danau, objek wisata taman, objek wisata air terjun, objek wisata puncak, objek wisata budaya, dan objek wisata situs bersejarah. Objek-objek wisata di Papua tidak kalah menarik dan indah, sehingga banyak calon wisatawan yang ingin mengunjunginya. Akan tetapi, banyaknya objek wisata di Papua seringkali membuat para wisatawan domestik maupun mancanegara mengalami kesulitan dalam mencari informasi mengenai objek-objek wisata yang ada di Papua, dikarenakan objek-objek wisata di Papua masih kurang dipublikasikan.

Untuk itu solusi dari permasalahan yang ada, yaitu dengan membangun sebuah Sistem Informasi Pemilihan Objek Wisata Alam di Papua berbasis Android yang berdasarkan pada beberapa rekomendasi objek-objek wisata yang akan diberikan oleh sistem kepada wisatawan. Dengan sistem ini akan membantu wisatawan untuk lebih mengenal objek wisata yang ada di Papua. Karena semakin pesatnya pertumbuhan *smartphone* android di pasaran, maka sistem ini dirancang dan dibangun bersifat *mobile*, sehingga akan memudahkan para wisatawan untuk mengaksesnya.

1.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Objek Wisata menghasilkan sistem informasi yang dapat dimanfaatkan wisatawan untuk mengakses berbagai macam informasi wisata serta dapat meningkatkan kualitas pelayanan obyek wisata kabupaten Semarang (Handoyo dan Priyoatmoko, 2014).

Penelitian dengan judul Perancangan Sistem Informasi Pariwisata berbasis Web di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Muna menjelaskan bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah media yang dapat mempromosikan wisata Kabupaten Muna, Sulawesi Tenggara dengan berbasis web yang terdapat di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Muna (Arsad, 2011).

1.3 Dasar Teori

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi (Jogianto, 2005).

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Ladjamudin, 2005).

Android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi Sistem Operasi, Middleware dan Aplikasi Inti. Android SDK menyediakan alat dan API yang diperlukan untuk memulai pengembangan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa pemrograman Java, yaitu kode Java yang terkompilasi dengan data dan file *resources* yang dibutuhkan aplikasi dan digabungkan oleh *aapt tools* menjadi paket Android. File tersebut ditandai dengan ekstensi *.apk*. File inilah yang didistribusikan sebagai aplikasi dan diinstall pada perangkat *mobile*. Android juga menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Safaat, 2011).

2 METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Data merupakan kumpulan fakta yang mengandung suatu keterangan-keterangan yang dapat dijadikan dasar untuk membuat suatu keputusan atau menyusun suatu kesimpulan. Untuk memperoleh data, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode Pengamatan (Observasi)

Metode ini sebagai cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek yang diteliti secara langsung. Data yang didapatkan dari metode observasi ini berupa data real di lapangan yang disesuaikan dengan data yang didapatkan dari Kantor Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Papua.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan dengan bertatap muka langsung dengan melakukan tanya jawab dengan narasumber. Dengan metode ini dilakukan diskusi langsung dengan Kepala Seksi Usaha Pariwisata. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, didapatkan syarat-syarat yang menjadi kriteria dalam penentuan objek wisata yaitu aksesibilitas, amenitas, dan aktraksi. Serta didapatkan juga data objek wisata di Papua.

c. Studi Pustaka

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengambil, membaca dan mempelajari literatur-literatur yang diberikan pembimbing maupun dari buku-buku dan internet yang berhubungan dengan penulisan tugas akhir ini.

2.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan sistem ini dilakukan perancangan tampilan sistem, perancangan masukan data sistem, perancangan keluaran, dan perancangan basis data sistem. Dalam tahapan perancangan ini menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sehingga *output* dari tahapan ini adalah akan menggambarkan penjelasan formal dari sistem yang akan dibangun. UML adalah standar dunia yang dibuat oleh Object Management Group (OMG), sebuah badan yang bertugas mengeluarkan standar-standar teknologi objectoriented dan software component (Kusumadewi, dkk, 2007).

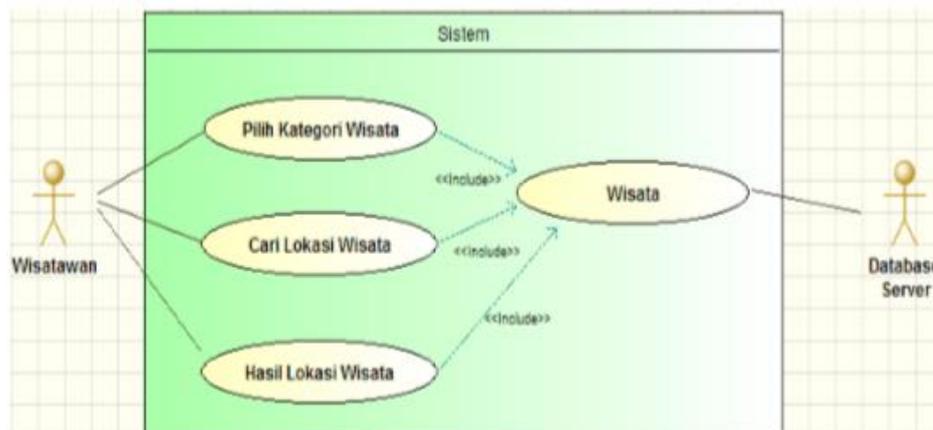
2.4 Metode Pengujian *Black Box*

Metode pengujian *black box* merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode white-box (Pressman, 2002).

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Use Case Diagram*

Berikut adalah use case *Use Case* diagram aplikasi wisata dapat dilihat pada gambar 1 di bawah.

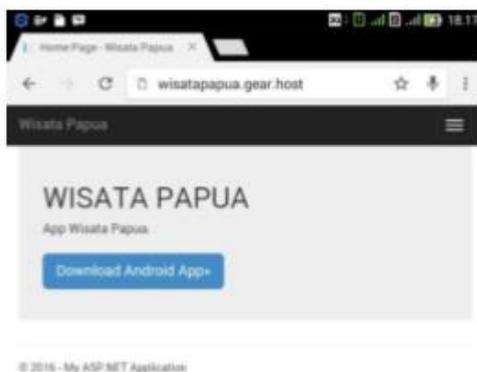


Gambar 1. *Use Case Diagram* Aplikasi Wisata

3.2 *Interface*

a. Menu *Home Database*

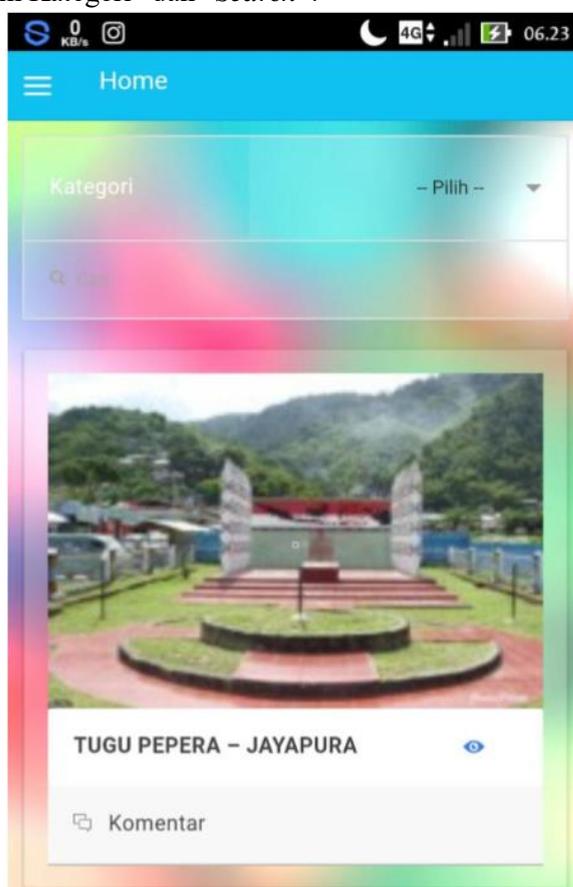
Menu *Home database* merupakan menu yang dibuat untuk mengambil (*download*) aplikasi Android yang telah dibangun.



Gambar 2. Menu *Home Database*

b. Menu *Home Android*

Menu Home android merupakan menu yang dibuat untuk memudahkan pengguna mengakses menu “Pilih Kategori” dan “Search”.



Gambar 3. Menu *Home Android*

c. Menu *Pilih Kategori*

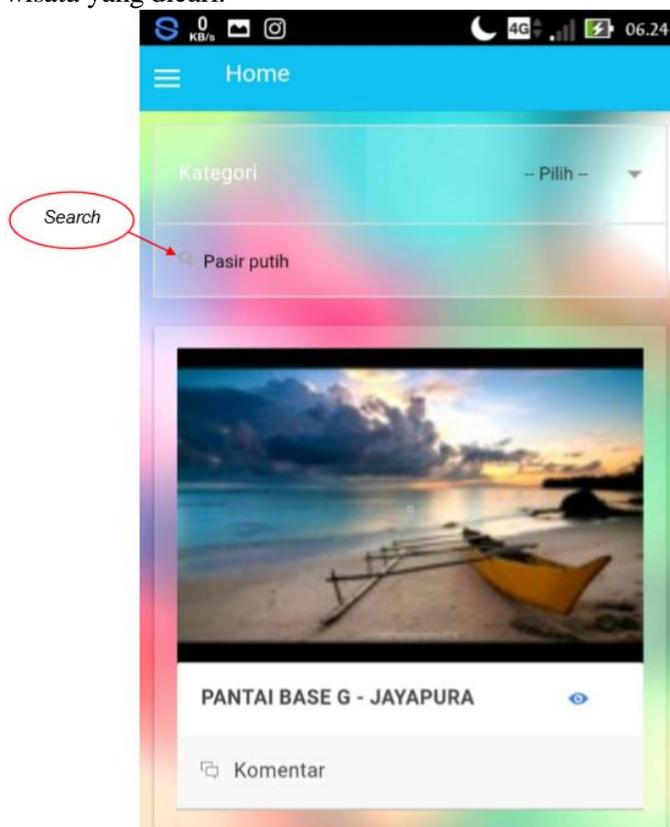
Menu *Pilih Kategori* merupakan menu yang dibuat untuk memudahkan pengguna mengakses kategori wisata yang ingin dicari.



Gambar 4. Menu Pilih Kategori

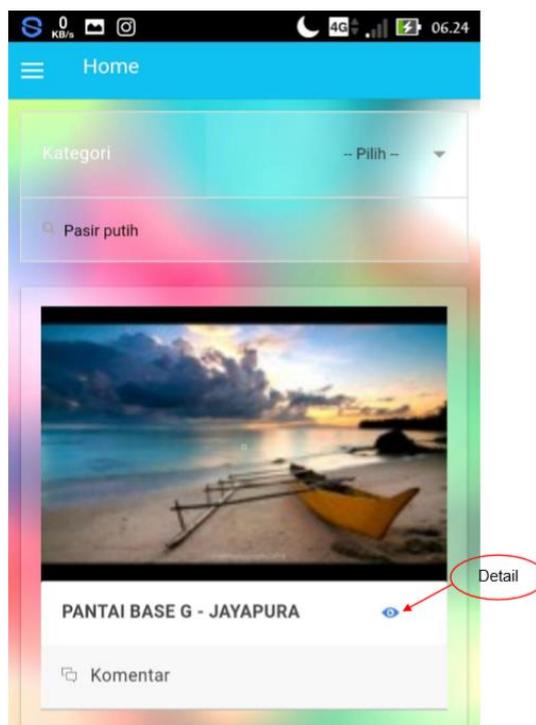
d. Menu *Search*

Menu *Search* merupakan menu yang dibuat untuk memudahkan pengguna mengakses nama objek wisata yang dicari.

Gambar 5. Menu *Search*

e. Menu Detail

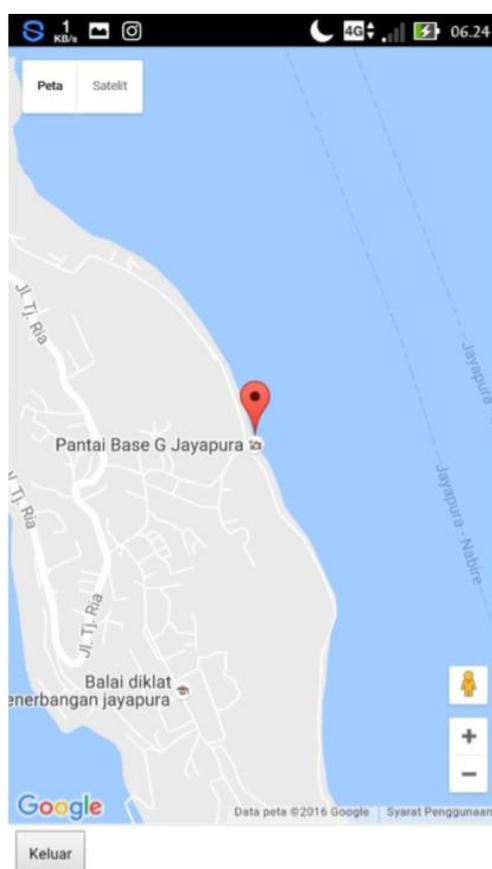
Menu Detail merupakan menu yang dibuat untuk memudahkan pengguna mengakses menu "*Description*" yang berisi informasi objek wisata yang dipilih.



Gambar 6. Menu Detail

f. Menu Map

Menu Map merupakan menu yang dibuat untuk memudahkan pengguna mengakses peta objek wisata yang dipilih.



Gambar 5. Menu Map

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan dibangunnya sistem informasi pemilihan objek wisata alam di Papua dengan berbasis android, maka dapat membantu wisatawan untuk mengetahui informasi-informasi mengenai objek-objek wisata yang terdapat di Papua. Seperti informasi deskripsi dari objek wisata, foto objek wisata maupun lokasi objek wisata.

Referensi

- Arsad, 2011, Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Muna, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Handoyo, T., dan Priyoatmoko, W., (2014), Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata di Kabupaten Semarang, TRANSFORMASI Jurnal Informasi & Pengembangan Iptek, Vol. 10, No. 2, pp. 21-37.
- Jogiyanto, (2005), Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, Edisi III, Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Kusumadewi, Sri., Hartati, S., Harjoko, A, Wardoyo, R., 2007, Fuzzy Multi-Attribute Decision Making (Fuzzy MADM), Penerbit CV. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Ladjamudin, 2005, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Roger, S, Pressman., 2002, Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu), Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Safaat, N., (2011), Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Informatika, Bandung.