

Pengembangan Aplikasi Informasi Wisata di Kota Palembang Berplatform Android

Eka Afrianti¹, Handayani Putri Wardanny², Ali Ibrahim³

^{1,2,3}Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

E-mail : ekaafrianti01@gmail.com¹, handayaniputri12@gmail.com², aliibrahim21@gmail.com³

Abstract

Palembang is the capital of the province of South Sumatra, Palembang is one of the capital city that is big enough and its development very rapidly during the past 6 years. Palembang, which once hosted the Sea Games in 2011, makes tourist arrivals in the city of Palembang increased. The city government of Palembang was incentive to improve and increase the number of tourist object in Palembang. But there are still many tourists and local people who do not know what any tourist object in the city of Palembang. Starting from the ignorance of the need for the application of information based on android tourist information that displays information of any tourist object in the city of Palembang.

Keywords— Tourist object, Palembang, Android, Information

Abstrak

Palembang adalah ibu kota provinsi Sumatera Selatan, Palembang merupakan salah satu ibu kota yang cukup besar dan perkembangannya sangat pesat selama kurun waktu 6 tahun belakangan. Palembang yang pernah menjadi tuan rumah dari Sea Games pada tahun 2011 lalu, membuat kunjungan wisatawan di kota Palembang meningkat. Pemerintah kota Palembang pun gencar memperbaiki dan menambah jumlah objek wisata yang ada di Palembang. Namun masih banyak wisatawan maupun masyarakat lokal yang tidak tahu akan objek wisata apa saja yang ada di kota Palembang. Berawal dari ketidaktahuan tersebut maka perlu adanya aplikasi sistem informasi objek wisata berbasis android yang menampilkan informasi objek wisata apa saja yang ada di kota Palembang.

Kata kunci— Objek wisata, Palembang, Android, Informasi

I. PENDAHULUAN

Kota Palembang merupakan kota terbesar kedua di Sumatera. Kota Palembang mempunyai peluang yang cukup prospektif untuk dikembangkan di sektor pariwisata, karena obyek wisata yang ada cukup beragam. Namun, promosi obyek wisata di kota Palembang masih kurang. Tidak sedikit para wisatawan yang kurang mengetahui wisata apa saja yang ada. Maka hal ini membuat perlunya promosi dengan cara yang lebih baik untuk menarik wisatawan berkunjung ke obyek-obyek wisata di kota Palembang. [9]

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini diharapkan mampu mendukung upaya dalam mempromosikan dan memudahkan serta mempercepat mengakses informasi obyek wisata yang ada, sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan yang berkunjung ke kota Palembang. [5] Maka berdasarkan permasalahan di atas kami mengusulkan sebuah solusi dengan mengembangkan sebuah aplikasi sistem informasi obyek wisata yang dikembangkan pada sistem operasi *android* beserta dengan judul "Pengembangan Aplikasi Informasi Wisata Kota Palembang Berplatform *Android*". [6]

Dengan berkembangnya aplikasi ini semoga dapat membantu pengguna mengetahui serta mengenali berbagai macam obyek wisata yang ada di Kota Palembang agar dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Palembang. Selain itu juga dapat mengenalkan kota Palembang ke penjuru negeri bahkan penjuru dunia.

II. Tinjauan Pustaka

Obyek Wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Menurut SK. MENPARPOSTEL No.: KM. 98 / PW.102 / MPPT-87, Obyek Wisata adalah semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan. Obyek wisata dapat berupa wisata alam seperti gunung, danau, sungai, pantai, laut, atau berupa obyek bangunan seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah, dan lain-lain. [3]

Kota Palembang merupakan kota terbesar kedua di Sumatera dibawah urutan kota Medan yang berada di Sumatera Barat. Dengan luas wilayah kota Palembang 358,55 km² dan berada pada ketinggian 8 meter diatas permukaan laut dengan jumlah penghuni kurang lebih 1,8 juta jiwa dengan kepadatan penduduk 4.800 per km². Namun diperkirakan bahwa pada tahun 2030 yang akan datang, kota ini akan dihuni sekitar 2,5 juta jiwa. Secara geografis, Palembang terletak pada 2°59'27.99"LS 104°45'24.24"BT. Palembang merupakan kota dengan letak yang cukup strategis karena dilalui oleh jalan lintas Sumatera sebagai penghubung antar daerah di Pulau Sumatera. Di Palembang pula terdapat Sungai Musi yang memiliki penghubung antara wilayah ulu dan ilir yaitu jembatan Ampera. Sungai Musi juga berfungsi sebagai sarana transportasi dan perdagangan antar wilayah. Untuk jalur penerbangan sendiri Palembang dapat dicapai dari berbagai kota seperti Jakarta, Bandung, Bangkulu dan kota lainnya. Serta dari luar negeri seperti Singapura, Jeddah dan Kuala Lumpur. [2]

Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan platform yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. *Android* merupakan *platform mobile* pertama yang lengkap, terbuka dan bebas. *Android* itu lengkap (*Complete Platform*) yang berarti bahwa para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komprehensif ketika mereka sedang mengembangkan *platform Android*. *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*) berarti *platform Android* berlisensi *Open Source* sehingga pengembang dapat dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi. Sedangkan bebas (*free*) berarti tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk pengembangan platform *Android*, tidak ada biaya keanggotaan yang diperlukan, aplikasi *Android* dapat didistribusikan dan diperdagangkan dalam bentuk apapun.

III. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan adalah model siklus pengembangan perangkat lunak atau SDLC (*Software Development Life Cycle*) model *waterfall*. [5] Beberapa tahap yang dilakukan sebagai berikut :

A. Perencanaan

Untuk mengumpulkan data dan informasi tentang lokasi obyek wisata di kota Palembang, penulis mengambil referensi melalui literatur dan artikel-artikel yang diperoleh dari media *internet*.

B. Analisa

Tahap analisa dilakukan dengan melakukan analisa pada beberapa hal, adapun proses analisisnya dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisa Masalah

Tahap ini menjelaskan tentang apa saja masalah yang terjadi dalam proses perancangan aplikasi.

2. Penyelesaian Masalah

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari proses analisa masalah. Dalam tahap ini dijabarkan solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses perancangan aplikasi.

3. Analisa Sistem Berjalan

Pada tahap ini dijelaskan mengenai proses awal bagaimana cara masyarakat memperoleh informasi mengenai lokasi obyek wisata yang ada di kota Palembang. Tahapan ini digambarkan dalam bentuk *activity diagram*.

4. Analisa Sistem Usulan

Pada tahap ini dijelaskan sebuah sistem yang diusulkan untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan masalah yang dijabarkan pada sub-bab analisa masalah. Tahapan ini digambarkan dalam bentuk *activity diagram*.

5. Pemodelan Sistem Usulan

Pada tahap ini dijelaskan bagaimana proses pemodelan dari aplikasi informasi obyek wisata berbasis android di kota Palembang. Proses pemodelan ini, digambarkan dalam bentuk *activity diagram* dan *usecase diagram*.

6. Analisa Kebutuhan Aplikasi

Pada tahap ini dijelaskan hal-hal apa saja yang dibutuhkan oleh aplikasi seperti perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat-perangkat pendukung lainnya. Dan juga pada tahap ini dijelaskan apa saja yang menjadi kebutuhan fungsional dan non fungsional dari aplikasi informasi wisata berbasis *android* di kota Palembang. [4]

C. Perancangan

Kemudian setelah tahapan analisa selesai dilakukan, penulis melakukan tahapan selanjutnya yaitu perancangan pada aplikasi informasi wisata berbasis *android* di kota

Palembang. Adapun tahapan dari proses perancangan aplikasi informasi wisata berbasis *android* di kota Palembang adalah sebagai berikut :

1. Membuat rancangan *interface* aplikasi.
2. *Sequence* diagram.

D. Implementasi

1. Proses instalasi perangkat lunak aplikasi.
2. Proses pembuatan aplikasi.
3. Pengujian terhadap aplikasi dengan media *blackbox*.
4. Pengujian antarmuka aplikasi.

IV. Hasil Dan Pembahasan

A. Penyelesaian Masalah

Dari hasil identifikasi masalah diatas dapat diangkat penyelesaian masalah dengan pembuatan aplikasi informasi wisata berbasis *android* di kota Palembang, dengan menggunakan Android Studio sebagai editor-nya dan emulator beserta *smartphone* yang

menggunakan sistem operasi *android* sebagai media pengujiannya. Harus dipastikan bahwa aplikasi layanan informasi ini dapat berjalan dengan baik. Disamping itu, juga perlu dipastikan tentang orang yang akan mengoperasikan, mengontrol dan memelihara sistem tersebut.[6]

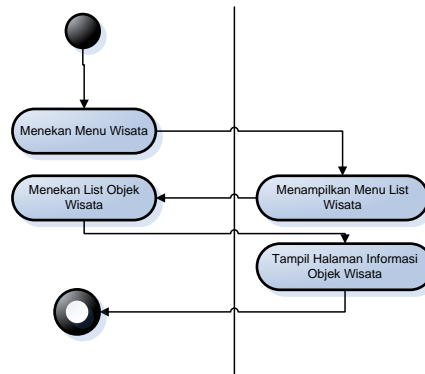
B. Analisa Sistem Berjalan

Sesuai dengan topik yang penulis ambil adalah mengenai pembuatan aplikasi informasi wisata berbasis *android* di kota Palembang, maka perlu untuk diketahui bagaimana proses pencarian informasi obyek wisata yang ada sekarang. pada umumnya adalah dengan bertanya langsung pada masyarakat dan setelah mengetahui lokasinya, wisatawan dapat mendatangi obyek wisata yang menjadi tujuan. Namun terkadang bertanya merupakan bukan suatu hal yang efektif. Terkadang setelah proses tersebut dilakukan berulang-ulang, barulah wisatawan dapat mendapatkan informasi tentang obyek wisata yang dituju.

C. Analisa Sistem Usulan

Menyikapi hal yang telah diuraikan diatas, penulis memberikan sebuah solusi baru untuk mempercepat proses pencarian informasi obyek wisata, yaitu dengan merancang sebuah aplikasi informasi wisata berbasis *android* di kota Palembang. Dimana aplikasi ini akan menampilkan informasi obyek wisata yang menjadi tujuan *user*. Dengan dirancangnya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu masyarakat dalam proses pencarian informasi obyek wisata dengan waktu yang relatif singkat dan dengan langkah-langkah yang tidak berulang-ulang. [7] Berikut diagram aktivitas yang menggambarkan alur kegiatan dalam sistem yang sedang dirancang:

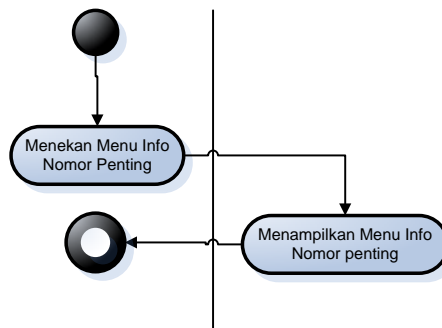
1. Diagram Activity List Tempat Wisata



Gambar 1. Activity Diagram List Tempat Wisata

Dari diagram dapat dilihat bahwa aktivitas dimulai dengan *user* menekan menu wisata, kemudian aplikasi akan merespon dengan menampilkan menu *list* wisata lalu *user* menekan salah satu *list* obyek wisata yang ada kemudian aplikasi akan menampilkan halaman detail informasi wisata yang telah dipilih

2. Diagram Activity Info Nomor Penting



Gambar 2. Activity Diagram Info Nomor Penting

Dari diagram dapat dilihat bahwa aktivitas dimulai dengan *user* menekan menu info nomor penting, kemudian aplikasi akan merespon dengan menampilkan menu info nomor penting.

D. Analisa Kebutuhan Aplikasi

Analisa kebutuhan merupakan sebuah kegiatan yang merumuskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan aplikasi informasi wisata berbasis *android* di kota Palembang. Baik dari sisi kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional dan lain sebagainya. [5]

1. Kebutuhan perangkat keras :

Berikut adalah spesifikasi kebutuhan dari perangkat keras (*hardware*) yang digunakan pada saat pembuatan aplikasi ini :

Tabel 1. Tabel kebutuhan perangkat keras

No.	Perangkat Keras	Keterangan
1	Processor	AMD A8-6410
2	RAM	6 GB
3	VGA	AMD Radeon R5
4	Harddisk	500 GB HDD
5	Monitor	14 inch
6	Handphone	ASUS Zenfone 5

2. Kebutuhan perangkat lunak :

Perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Android Studio.

E. Tampilan Aplikasi

1. Gambar *Icon* Aplikasi



Gambar 3. Tampilan Icon Aplikasi

Icon aplikasi ini kami buat dengan gambar jembatan Ampera sebagai ikonnya, karena jembatan Ampera adalah salah satu obyek wisata yang ada di Palembang.

2. Tampilan *Splash Screen*



Gambar 4. Tampilan *Splash Screen*

Halaman *splash* (*Splash Screen*) adalah halaman yang pertama kali muncul dan akan menghilang secara otomatis setelah beberapa saat yang kemudian akan mengarah ke halaman menu utama.

3. Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 5. Halaman Menu Utama

Pada menu ini *user* dapat memilih menu yang terdapat pada layar. Dimana terdapat 3 pilihan menu, yaitu Tempat Wisata, Telepon Penting dan *Exit*.

4. Halaman Tempat Wisata



Gambar 6. Tampilan Halaman Tempat Wisata

Halaman ini berisi *list-list* tempat wisata yang ada di kota Palembang. Pada menu ini dilengkapi dengan gambar obyek wisata dan nama obyek tersebut. Seluruh obyek wisata menjadi satu di menu tempat wisata ini. Bila ingin melihat detail informasi dari tempat wisata bisa dengan meng-*klik* gambar obyek wisata yang ada maka aplikasi akan membuka ke halaman selanjutnya yaitu halaman deskripsi tempat wisata.

5. Tampilan Halaman Deskripsi Tempat Wisata



Gambar 7. Tampilan Halaman Deskripsi Tempat Wisata

Halaman ini berisi nama obyek wisata, deskripsi singkat tentang obyek wisata, alamat obyek wisata dan juga terdapat foto atau link video tentang obyek wisata.

6. Tampilan Halaman Telepon Penting

Halaman ini berisi info nomor telepon penting yang ada di Palembang, mulai dari nomor telepon keamanan sampai dengan nomor pengaduan gangguan.



Gambar 8. Tampilan Halaman Nomor Penting

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi informasi wisata berbasis *android* di kota Palembang dibuat dengan mengumpulkan landasan teori yang berkaitan, melakukan analisis, melakukan perancangan, dan melakukan implementasi program.

2. Aplikasi informasi wisata berbasis *android* di kota Palembang dapat menunjukkan list pariwisata beserta daftar nomor telepon penting yang mungkin akan dibutuhkan para wisatawan.
3. Aplikasi informasi wisata berbasis *android* di kota Palembang dalam mempromosikan semua pariwisata di kota Palembang yang dikemas dalam sebuah aplikasi *mobile* berbasis *android*.

VI. SARAN

Dari hasil yang diperoleh, ada beberapa hal yang bisa penulis sarankan terkait dengan pengembangan aplikasi yang lebih lanjut, antara lain :

1. Melengkapi fitur GPS (*Global Positioning System*) untuk menampilkan rute perjalanan yang akan ditempuh serta menyajikan informasi yang lebih variatif serta tampilan yang lebih atraktif sehingga lebih bermanfaat bagi para wisatawan yang menggunakan aplikasi ini.
2. Pencarian rute terpendek antara posisi pengguna saat ini dengan lokasi wisata yang dituju. Termasuk didalamnya dapat menentukan posisi pengguna secara otomatis dengan menggunakan bantuan teknologi Wi Fi.
3. Diberikan halaman testimoni (komentar) untuk para penggunanya agar bisa mengetahui bagaimana tanggapan wisatawan terhadap obyek wisata yang ada.
4. Proses pemetaan lokasi menggunakan peta jenis *offline*. Jadi, dengan demikian, *user* tidak membutuhkan koneksi internet untuk mengakses lokasi obyek wisata yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] URL.<https://id.wikipedia.org/wiki/Informasi>, diakses 8 April 2017.
- [2] URL.https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Palembang, diakses 8 April 2017.
- [3] URL.https://id.wikipedia.org/wiki/Obyek_wisata, diakses 8 April 2017.
- [4] Bukhori, I., (2010), Rancang bangun system informasi pariwisata berbasis e-tourism kabupaten Pacitan, file pdf di <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/fullchapter/05550108-imambuhari.ps>
- [5] Dwiyantri, D., (2008), Sistem informasi layanan publik pariwisata kota Bogor berbasis web, file pdf di http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/computer-science/Jurnal-artikel_10164507.pdf.
- [6] Sumantri, D., (2006), Sistem informasi pariwisata di kabupaten Tangerang berbasis web, file pdf di http://www.mercubuana.ac.id/file/JURNAL_dadang_sumantri.pdf.
- [7] Safrudin, Aris. 2011. "Aplikasi Informasi Pariwisata di Pacitan Berbasis Android". Tersedia dalam: <http://library.gunadarma.ac.id/repository/view/3769115/aplikasi-informasi-pariwisata-di-pacitan-berbasis-android.html/> diakses tanggal 9 April 2017.
- [8] Hermawan, Stepasnus (2011). Mudah Membuat Aplikasi Android : Penerbit Andi.
- [9] Website resmi Dinas Pariwisata Kota Palembang, <http://www.palembang-tourism.com/>, diakses 13 April 2017