

e-ISSN: 2656-4882 p-ISSN: 2656-5935

# Journal of Information Systems and Informatics

Volume 1, Number 1, March 2019

journal-isi.org  
JOURNAL **ISI**

Organized by  
The consortium of informatics lecturers  
Published by DRPM - UBD

#### **Editor-in-Chief**

- **Darius Antoni**, (SCOPUS ID=[57202154493](#)) Informatics Department, Bina Darma University

#### **Editorial Boards**

- **M. Izman Herdiansyah**, (SCOPUS ID=[56453417800](#)) Informatics Department, Bina Darma University
- **Ahmad Luthfi**, (SCOPUS ID=[55404839800](#)) Informatics Department, Universitas Islam Indonesia
- **Bagus Priambodo**, (SCOPUS ID=[56453417800](#)) Faculty of Computer Science, Universitas Mercu Buana
- **Edi Surya Negara**, (SCOPUS ID=[57202226537](#)) Information System Department, Bina Darma University
- **Setyawan Widyarto**, (SCOPUS ID=[16317754700](#)) Informatics Department, Universiti Selangor
- **Dedy Syamsuar**, Informatics Department, Bina Darma University
- **A. Haidar Mirza**, Informatics Department, Bina Darma University

#### **Technical Editor**

- **Usman Ependi**, Informatics Department, Bina Darma University
- **Ari Muzakir**, Informatics Department, Bina Darma University

**DESIGN OF INFORMATION SYSTEM FOR KOLONG CIKINI SCHOOL BASED ON ANDROID**

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH KOLONG CIKINI BERBASIS ANDROID

Rima Puji Lestari, Nurullah Husufa

1-13

[Download PDF](#)<https://doi.org/10.33557/journalisi.v1i1.1>  Abstract views: 164 times,  Download PDF: 73 times**APPLICATION OF NAIVE BAYES CLASSIFIER ALGORITHM IN DETERMINING NEW STUDENT ADMISSION PROMOTION STRATEGIES**

PENERAPAN ALGORITMA NAIVE BAYES CLASSIFIER DALAM MENENTUKAN STRATEGI PROMOSI PENERIMAAN MAHASISWA BARU

Ahmad Haider Mirza

14-28

[Download PDF](#)<https://doi.org/10.33557/journalisi.v1i1.2>  Abstract views: 110 times,  Download PDF: 84 times**ANALYSIS OF THE USE OF CELLULAR OPERATORS USING THE ANALYTIC HIERARCHY PROCESS METHOD**

ANALISIS PENGGUNAAN OPERATOR SELULER MENGGUNAKAN METODE ANALYTIC HIERARCHY PROCESS

Ari Muzakir, Usman Ependi

29-38

[Download PDF](#)<https://doi.org/10.33557/journalisi.v1i1.5>  Abstract views: 196 times,  Download PDF: 115 times**PALEMBANG EXPLORE APPLICATION USING ANDROID**

APLIKASI PALEMBANG EXPLORE MENGGUNAKAN ANDROID

Nyimas Sopiah, Redho Aidil Iqrom

39-48

[Download PDF](#)<https://doi.org/10.33557/journalisi.v1i1.6>  Abstract views: 47 times,  Download PDF: 37 times**OPTIMIZATION OF WIRELESS NETWORK PERFORMANCE USING THE HIERARCHICAL TOKEN BUCKET (CASE STUDY: MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF PALEMBANG)**

OPTIMASI KINERJA JARINGAN NIRKABEL MENGGUNAKAN HIERARCHICAL TOKEN BUCKET (STUDI KASUS: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG)

Yukos Pratama, Usman Ependi, Heri Suroyo



49-59

[Download PDF](#)<https://doi.org/10.33557/journalisi.v1i1.4>  Abstract views: 101 times,  Download PDF: 62 times**TESTING OF TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL ON E-LEARNING BASED EDMODO FRAMEWORK: A PERSPECTIVE OF STUDENTS PERCEPTION**

PENGUJIAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL PADA E-LEARNING BERBASIS FRAMEWORK EDMODO: SEBUAH PERSPEKTIF DARI PERSEPSI SISWA

Aang Kisnu Darmawan, Nur Umamah

60-69

[Download PDF](#)<https://doi.org/10.33557/journalisi.v1i1.3>  Abstract views: 128 times,  Download PDF: 63 times**BITCOIN-USD TRADING USING SVM TO DETECT THE CURRENT DAY'S TREND IN THE MARKET**

BITCOIN-USD TRADING MENGGUNAKAN SVM UNTUK MENDETEKSI TREN SAAT INI DI PASARAN

Ferdiansyah Ferdiansyah, Edi Surya Negara, Yeni Widyanti

70-77

[Download PDF](#)<https://doi.org/10.33557/journalisi.v1i1.7>  Abstract views: 146 times,  Download PDF: 114 times



## Palembang Explore Application Using Android

### Aplikasi Palembang Explore Menggunakan Android

Nyimas Sopiab<sup>1</sup>, Redho Aidil Iqrom<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Informatics Department, Bina Dharma University, Palembang, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>nyimas.sopiab@binadharma.ac.id, <sup>2</sup>r.a.iqrom@student.binadharma.ac.id

#### Abstract

Palembang city is one of the big cities in Indonesia. There are many attractions that can be seen and promoted in this city. Various types of tourism objects that can be developed. Some that can be seen are historical places, places to buy souvenirs and snacks. These three objects are a number of objects that are usually an attraction for people who will visit this city. This software will be created as a mobile application that will be designed and built with extreme programming method which includes the stages of planning, design, coding and testing. The tools in designing are using the Unified Modeling Language (UML) by making use case diagrams and class diagrams. The Palembang Explore software (application) using the *Android* operating system is expected to be used by everyone who needs information about attractions, souvenirs and culinary purchases in the city of Palembang and can be a medium to introduce the city of Palembang more specifically to the wider community so that it can helped promote the city of Palembang in South Sumatra as one of the promotional assets owned by the Indonesian Nation.

**Keywords:** *Palembang Explore, Extreme Programming, Android.*

## 1. PENDAHULUAN

Era zaman sekarang Teknologi Informasi semakin maju dan berkembang pesat, tidak menutup kemungkinan pula untuk bersosialisai dan sistem bisnis pun semakin maju. Beberapa kemajuan Teknologi yang memunculkan berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi informasi, seperti *e-commerce*, *e-education*, *e-government* dan lain-nya. Dan sepertinya tidak dapat dipungkiri masih banyak lagi hal lain yang memerlukan Teknologi Informasi seperti informasi untuk mengetahui suatu tempat atau spot, toko oleh-oleh (suvenir), dan makanan khas daerah yang ada di daerah ketika sedang berlibur. Dilihat dari perkembangannya, Kota Palembang merupakan salah satu kota yang ada di Indonesia yang memiliki banyak kegiatan, baik nasional maupun internasional. Ada beberapa *event* (kegiatan) bertaraf Asia yang sudah diselenggarakan di Kota Palembang, antara lain *Sea Games*. Banyak wisatawan nasional dan asing yang datang ke Indonesia tepatnya di



Kota Palembang. Semakin banyak wisatawan yang datang di Kota Palembang maka semakin banyak pula tempat-tempat wisata yang ada di Kota Palembang banyak di kunjungi.

Kota Palembang sendiri salah satu kota besar yang ada di Indonesia, kota ini terkenal dengan hasil kerajinan khas kota Palembang dan makanan khas daerah nya. Di Kota Palembang tidak hanya terkenal dengan makanan dan kerajinan nya tetapi terkenal juga dengan tempat wisata yang banyak dicari oleh wisatawan. Dari fakta yang ada di atas dengan banyaknya jumlah wisatawan yang ada dan ingin berkunjung, ada pula wisatawan yang ingin berkunjung tetapi tidak mengetahui tempat-tempat wisata, toko oleh-oleh (suvenir) , dan makanan khas daerah yang ada di Palembang, ini sungguh menjadi masalah kecil yang harus diatasi untuk menyambut *Erawaf Asia* yang sebentar lagi di selenggarakan. Berdasarkan permasalahan yang ada maka dibuatlah aplikasi Aplikasi *Palembang Explore* Menggunakan *Android*.

Penelitian yang menggunakan sistem operasi *Android* adalah penelitian yang dihasilkan oleh Usman Ependi dan Nyimas Sopiah (2015). Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran Matematika berbasis *Android* yang digunakan oleh siswa kelas enam Sekolah Dasar [1]. Pitrawati dan Mega Wati Ayu Ningsih melakukan penelitian dengan membuat perangkat lunak untuk mencari lokasi wisata di Lampung. Penelitian ini juga merupakan penelitian yang menggunakan metode *extreme programming* dan tools yang dipakai menggunakan Unified Modelling Language (UML) [2]. Berikutnya adalah penelitian dari I Gusti Ngurah Jelantik Suryaningrat yang menghasilkan sebuah perangkat lunak untuk mencari kuliner. Informasi yang dihasilkan dari penelitian ini adalah informasi tentang jenis-jenis makanan yang ada di suatu daerah dan lokasi kuliner tersebut wisata Kebun Binatang Ragunan. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi berbasis *mobile device* berbasis *Android* yang menghasilkan informasi secara *online* dan dapat melihat lokasi melalui peta digital. Untuk melihat peta dari sebuah lokasi tersebut, maka peneliti menggunakan scan *QR code* [4].

Penelitian yang berjudul “Kencolepot Aplikasi Pencarian Tempat Wisata di Bandung” menghasilkan penelitian yang mencari lokasi tempat wisata di daerah Bandung. Kencolepot merupakan adalah aplikasi *mobile* untuk membantu wisatawan, warga Bandung, ataupun pelajar yang sedang menuntut ilmu di Bandung jika mereka ingin mencari tempat wisata kuliner yang sesuai dengan budget uang saku mereka. Aplikasi yang dihasilkan menggunakan sistem operasi *Android* [5].

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Ada beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut uraian dari metode-metode yang dipakai.

### 2.1 Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah tempat wisata, tempat souvenir dan tempat kuliner yang ada di Kota Palembang.

### 2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

- 1) Wawancara  
Penelitian ini mengumpulkan data dengan mengadakan wawancara kepada beberapa tempat wisata, pemilik perjualn oleh-oleh atau souvenir, pemilik perjualn kain khas Palembang, pemilik perjualn kuliner yang ada di Kota Palembang. Wawancara dilakukan untuk meminta izin tempatnya untuk didokumentasikan dan bertanya mengenai tempatnya masing-masing.
- 2) Pengamatan  
Pengamatan dilakukan dengan mengunjungi objek-objek wisata yang terdiri dari beberapa tempat wisata, pemilik perjualn oleh-oleh atau souvenir, pemilik perjualn kain khas Palembang, pemilik perjualn kuliner yang ada di Kota Palembang.
- 3) Studi Literatur  
Studi literatur merupakan salah satu bagian yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Studi dilakukan mulai dari pengumpulan data-data wisata, souvenir dan kuliner Kota Palembang serta data-data referensi penelitian.

### 2.3 Metode Pengembangan Aplikasi / Perangkat Lunak

Metode pengembangan aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Extreme Programming*. *Extreme Programming* (XP) merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang di dalam proses pengembangannya dibuat sederhana sehingga proses tersebut menjadi lebih adaptif dan fleksibel. XP termasuk dalam pengembangan perangkat lunak yang iteratif [6]. Adapun tahapan dari metode ini adalah:

- 1) *Planning* (Perencanaan)  
Pada tahap ini yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan data awal, dimulai dari pengumpulan foto dan identitas dari objek wisata, kuliner dan makanan khas Palembang.
- 2) *Design* (Rancangan)  
Tahap ini dengan melakukan rancangan aplikasi. Rancangan yang dihasilkan menjadi sebuah bentuk dari aplikasi yang dibuat. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan alat bantu (*tool*) skematis, *swt use diagram* dan *class diagram*.
- 3) *Coding* (Pengkodean)  
Tahap ini merupakan tahap pembuatan perangkat lunak.
- 4) *Testing* (Pengeujian)  
Tahap ini merupakan pengujian terhadap perangkat lunak atau aplikasi yang telah dihasilkan.

## 2.4 Android

*Android* merupakan sistem operasi yang sangat populer di seluruh dunia. Penggunaan *Android* sudah lebih dari 190 negara di seluruh dunia. Banyak pengguna menggunakan sistem operasi *Android* untuk mencari aplikasi, permainan dan konten digital lainnya. *Android* menjadi sistem operasi mobile yang terluas paling cepat. Setiap hari lebih dari 1 juta perangkat *Android* diaktifkan di seluruh dunia [7].

## 2.5 Unified Modeling Language

Whitten & Bentley menggunakan bahwa Unified Modeling Language (UML) merupakan kumpulan dari model yang digunakan untuk menjelaskan sistem dari perangkat lunak sebagai objek [8].

## 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap untuk mendapatkan informasi bahwa di Kota Palembang memiliki beragam wisata objek wisata yang menarik dan juga wisata perikanan (*market area*) oleh-oleh Kota Palembang. Dari berbagai macam wisata yang ada di Palembang itu ada beberapa objek wisata yang dilihat masih baru atau lagi *trial* pada saat ini.



Gambar 1. Benteng Kuto Besak

Bicara tentang objek wisata yang ada di Kota Palembang yang ada saat ini memang tidak ada habisnya, salah satunya objek yang paling lama ada di Kota Palembang yaitu Benteng Kuto Besak (BKB) dan Jembatan Ampera yang merupakan salah satu ikon Kota Palembang dimana dari dulu hingga saat ini masih menarik untuk wisatawan yang datang. Bagi wisatawan yang datang dari luar daerah Kota Palembang pasti objek yang akan dituju pertama kali yaitu Jembatan Ampera dan Benteng Kuto Besak (BKB) karena bukan hanya menjadi salah satu ikon di Kota Palembang objek wisata ini ada hal menarik lain nya yaitu dimana-mana kelengkapan objek wisata bagi pengunjung ini ada tarif nya tapi jika di Jembatan Ampera dan Benteng Kuto Besak (BKB) ini tidak dipungut biaya hanya saja jika ada pengunjung yang datang membawa kendaraan ini harus di kembalikan biaya parkir kendaraan saja, selain itu objek wisata ini sangat ramai di kunjungi dari kaum muda hingga tua.

Selain objek wisata yang di atas masih banyak objek wisata yang ada di kota Palembang ini, terlepas dari itu kota Palembang juga memiliki hasil karya kerajinan tangan yaitu Kain Songket yang merupakan ciri khas dari kota Palembang, berdasarkan informasi yang ada saat ini salah satu tempat penjualan songket yang terkenal di kota Palembang yaitu Zairul Songket. Dan informasi lainnya yaitu Kain Songket bisa di pakai pada saat acara-acara resmi dan pernikahan nya membutuhkan waktu hingga 3 bulan.

Terlepas dari objek wisata dan hasil kerajinan tangan khas kota Palembang sekarang kita beralih ke makanan khas daerah Kota Palembang yaitu Perpeck (Empok-Empok) menurut informasi yang di dapat makan khas kota Palembang ini mempunyai sejarah unik dikarenakan kata perpeck ini berasal dari kebiasaan masyarakat yang mempunyai perjual perpeck, konon katanya pada saat itu sudah ada sejak masyarakat songhwa masuk ke Kota Palembang dan perjual perpeck pada saat itu rata-rata masyarakat songhwa yang menjual perpeck dan rata-rata anak muda sering memanggil perjual dengan sebutan "Pek, empok, mampie sini".



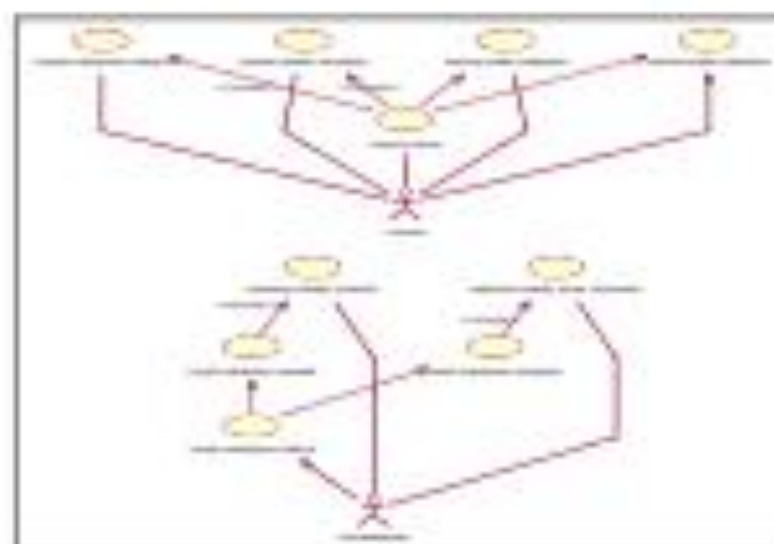


Gambar 2. Makanan Khas Kota Palembang (Perpeck)

Dan perpeck juga merupakan salah satu makan yang cocok dibawakan kapan saja termasuk juga acara-acara resmi. Jika dulu penjual perpeck masih dengan cara di jajanan berbeda dengan sekarang yang sudah menjual makanan khas daerah perpeck kini sangat mudah kita jumpai di toko-toko besar dan perpeck juga ada berbagai macam rasa-nya dan bentuk-nya maka dari itu beragam pula harga yang di pasarkan, tetapi harga yang ini masih ada penjual yang memasarkan perpeck dengan cara di jajan seperti dulu.

### 3.2 Perancangan

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini terdapat beberapa di antaranya adalah pertama membuat skenario. Skenario yang dihasilkan terdiri dari kelola login, kelola halaman utama, kelola kategori, kelola data wisata, kelola server, pilih objek wisata, dan pilih server. Rancangan kedua adalah dengan membuat use case diagram. Use case diagram yang dihasilkan berdasarkan skenario. Pada rancangan ini terlihat aktor-nya dan apa yang dilakukan aktor di dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 3. Use Case Diagram

Rancangan kerja adalah dengan membuat *Class Diagram*. *Class diagram* dihasilkan berdasarkan skenario. Dimana dari penguraian skenario, maka diuraikan lebih detail menjadi kelas-kelas dari objek yang ada. Berikut *class diagram* dari aplikasi ini.



Gambar 4. Class Diagram

### 3.3 Pengkodean

Pada tahap ini, pengkodean yang digunakan adalah menggunakan bahasa pemrograman HTML 5. Berdasarkan rancangan pada tahap sebelumnya, maka dihasilkan beberapa tampilan aplikasi. Pertama kali masuk ke aplikasi yang tampil adalah tampilan halaman utama dari *Android*, yaitu *Home*. *Home* merupakan tampilan utama ketika kita merelakan aplikasi ini. Di dalam tampilan ini akan terlihat beberapa pilihan objek yang akan kita lihat.



Gambar 5. Tampilan Home

Tampilan berikutnya adalah menampilkan halaman tujuan atau objek yang akan kita lihat. Ada tiga objek yang akan ditampilkan. Pertama adalah objek wisata. Objek wisata di sini merupakan objek-objek yang ada di Kota Palembang, berikut contoh dari tampilan objek wisata.



Gambar 6. Tampilan Objek Wisata

Tampilan berikutnya adalah tampilan objek souvenir. Halaman ini akan menampilkan tempat-tempat pembelian souvenir oleh wisatawan yang akan berkunjung. Berikut contoh tampilan dari objek souvenir.



Gambar 7. Tampilan Objek Souvenir

Tampilan berikutnya adalah tampilan objek kuliner. Berikut gambar dari tampilan tersebut.



Gambar 8. Tampilan Objek Kuliner

#### 3.4 Pengujian

Tahap ini adalah tahap pengujian aplikasi *Palimbang Explorer* berbasis *Android* sebagai upaya untuk mempromosikan Kota Palimbang. Pengujian telah dilakukan secara menyeluruh mulai dari basis data yang digunakan seperti dengan aplikasi *Palimbang Explorer* baik yang berbasis web sebagai sistem yang mengatur/memiliki perangkat lunak maupun perangkat lunak yang berjalan di aplikasi mobile yang akan digunakan oleh pengguna (*user*). Setelah dilakukan pengujian, dapat dikatakan bahwa aplikasi telah berjalan dengan baik dan lancar.

#### 4 SIMPULAN

Setelah pembahasan telah diuraikan sebelumnya, maka telah dihasilkan sebuah aplikasi *explorer* Kota Palimbang yang terdiri dari pencarian objek wisata, objek kuliner dan objek kuliner. Aplikasi ini diharapkan dapat mempromosikan wisatawan yang akan berkunjung ke Kota Palimbang. Sehingga promosi mengenai Kota ini dapat dilakukan dengan baik.

#### REFERENSI

- [1] U. Eperedi and N. Saptah, "Aplikasi Media Belajar Matematika Berbasis Android," in *Jurnal Nasional Teknologi Informatika (JNTI)*, 11 Oktober 2015, Jakarta, 2015.

- [2] Pirawati and M. W. Ayu Ningyih, "Rekrayasa Perangkat Lunak pada Informasi Pemetaan Lokasi Wisata Lampung," vol. 14, no. 2, 2017.
- [3] I. G. Ngurah Jelantik Suryaningrat, "Pencapaian Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web dengan menggunakan Ajax dan Code Igniter," vol. 10, no. 2, 2016.
- [4] A. Galih Satrian, "Aplikasi Wisata Berplatform Android dengan Teknologi QR Code," *Jurnal Comtech*, p-ISSN:2087-1244, e-ISSN:2476-907X, pp. 719-730, 2013.
- [5] H. A. Mawadah, "Konsep Aplikasi Pencarian Tempur Wisata Kuliner di Bandung Berbasis Android," Bandung, 2015.
- [6] S. Cesarya, "Agile Development VS Extreme Programming," 20 Januari 2018. [Online]. Available: [https://www.academia.edu/7558840/Agile\\_Development\\_VS\\_Extreme\\_Programming](https://www.academia.edu/7558840/Agile_Development_VS_Extreme_Programming). [Accessed 12 Juni 2018].
- [7] A. Developer, "Android, the World's Most Popular Mobile Platform," p. 1, 24 May 2014.
- [8] L. D. Bentley and J. L. Whitten, *Systems Analysis and Design for the Global Enterprise Seventh Edition*, New York: McGraw-Hill, 2007.