

SISTEM INFORMASI WISATA SUMATERA SELATAN BERBASIS *MOBILE*

Nurul Huda

NIDN. 0227077805

Teknik Informatika UniversitasBinaDarma Palembang

Email : nurul_huda@binadarma.ac.id

ABSTAK

Kata Pariwisata sudah tidak asing lagi ditelinga kita banyak yang mengartikan wisata adalah piknik atau jalan-jalan mengunjungi suatu tempat bersejarah, tempat yang indah-indah ciptaan yang maha kuasa, ataupun temp-tempat yang akan membuat perut kita kenyang sampai tempat menginap para wisatawan.. Sumatera Selatan memiliki banyak sekali tempat-tempat wisata di beberapa kota maupun kecamatan-kecamatan.. Khususnya di Kota Palembang sistem informasi ini dibangun untuk menghasilkan informasi-informasiwisata dengan menggunakan metode *prototype*. Dengan aplikasi mobile ini nantinya diharapkan aset pemerintah akan lebih baik lagi dan wisatawan pun akan lebih tertarik untuk mengunjungi kota Palembang ini.

Kata Kunci : Pariwisata,*mobile*, *android*, dan *prototype*

I. PENDAHULUAN

1.1. LatarBelakang

Kata Pariwisata sudah tidak asing lagi ditelinga kita banyak yang mengartikan wisata adalah piknik atau jalan-jalan mengunjungi suatu tempat bersejarah,tempat yang indah-indah ciptaan yang maha kuasa ataupun temp-tempat yang akan membuat perut kita kenyang. Sumatera Selatan memiliki banyak sekali tempat-tempat wisata di beberapa kota maupun kecamatan-kecamatan. Namun disini saya hanya menfokuskan pada penelitian mengenai pariwisata di kota Palembang yang sering dikenal dengan kota pempek yang memiliki banyak sekali tempat wisata baik wisata alam,wisata sejarah, wisata budaya,tempat menginap (hotel) sampai wisata kulinernamun semua informasi itu sulit didapat kebanyakan informasi-informasi mengenai kota Palembang hanya sebatas tulisan-tulisan pada blog. Jadi disini Peneliti ingin memberikan informasi yang lebih menguntungkan bagi wisatawan yaitu informasi nya bisa melalui mobile jadi dimanapun wisatawan berada maka mereka bisa membuka informasi

seputar wisata Kota Palembang melalui android atau smartphone mereka.

1.2. Permasalahan

Dari latar belakang diatas maka disini peneliti ingin membangun suatu perangkat lunak mengenai informasi wisata kota Palembang berbasis mobile.

1.3. BatasanMasalah

1. Sistem Informasi ini dibatasi hanya informasi wilayah Kota Palembang
2. Sistem Informasi ini hanya berisi mengenai informasi – informasi tempat wisata seperti wisata alam,wisata sejarah,wisata budaya, wisata kuliner dan hotel - hotel yang ada di Palembang

1.4. TujuanPenelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu membangun suatu sistem informasi wisata kota Palembang berbasis mobile.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah parawisatawan baik local maupun wisatawan asing untuk mengetahui mengenai informasi-informasi seputar pariwisata yang ada di kota Palembang seperti wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, wisata kuliner, sampai hotel tempat menginap para wisatawan
2. Dengan adanya perangkat lunak informasi obyek wisata ini diharapkan akan menambah asset bagi pemerintah kota Palembang.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak menurut Presman (2010:20), adalah pembuatan dan penggunaan prinsip – prinsip keahlian teknik umum untuk mendapatkan perangkat lunak yang ekonomis, handal dan bekerja secara efisien pada mesin yang sesungguhnya.

2.2. Pariwisata

Pariwisata merupakan kunjungan perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang terjadi dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang di kunjunginya. Melainkan semata – mata untuk menikmati perjalanan tersebut untuk sekedar bertamasya dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam alasannya (Riza, Samsu dkk:2014).

2.3. Pengertian Android

Android adalah 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. (Safaat, 2015 : 1).

2.4. XAMPP

Menurut Andi (2012:5) Xampp merupakan sebuah aplikasi *web server*. *Web server* sendiri adalah sebuah aplikasi tempat Anda menyimpan file-file maupun data-data untuk membuat *website*.

2.5. PHP

Menurut Akbar dan Utomo (2011:197) PHP merupakan bahasa pemrograman web yang menggunakan prinsip *server side* yang paling terkenal di dunia.

2.6. MY SQL

Menurut Andi (2011:16) *MySQL* merupakan perangkat *database* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi web dinamis.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dekriptif. Metode dekriptif adalah suatu metode yang mengemukakan masalah dengan mengumpulkan data – data yang disajikan untuk menggambarkan karakteristik suatu keadaan atau objek penelitian dan mengambil kesimpulan.

3.2. Metode Pengumpulan Data

A. Wawancara (*Interview*)

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara Tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak - pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini peneliti melakukan Tanya jawab kepada bagian pariwisata di kantor dinas Kebudayaan dan Pariwisata.

B. Pengamatan (*Observasi*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan maka peneliti melakukan pengamatan langsung pada di kantor dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan.

C. StudiPustaka

Untuk mendapatkan data - data yang bersifat teoritis maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku - buku, makalah ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

3.3. MetodePengembanganSistem

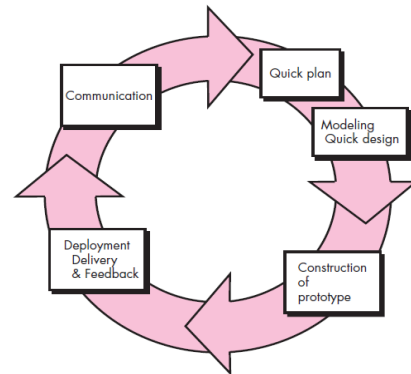
Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan oleh peneliti adalah Metode *prortotipe*. Model *prototype* dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak.

Berikut rincian tahapan - tahapan yang akan dikerjakan dalam proses *prototype*, diantaranya :

1. Komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna(dalam hal ini adalah *user*).
2. *Quick Design* (desain cepat), yaitu pembuatan desain secara umum untuk selanjutnya dikembangkan kembali.
3. Pembentukan *prototype*, yaitu pembuatan perangkat *prototype* dantermasuk pengujian dan penyempurnaan.
4. Evaluasi terhadap *prototype*, yaitu mengevaluasi *prototype* dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna.
5. Mengkodekan sistem, yaitu dalam tahap ini *prototype* yang sudah di sepakati

diterjemahkan kedalam bahasa pemograman yang sesuai

6. Perbaiki *prototype*, yaitu tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi *prototype*.
7. Produksi akhir, yaitu memproduksi perangkat secara benar sehingga dapat di gunakan oleh pengguna (*user*)

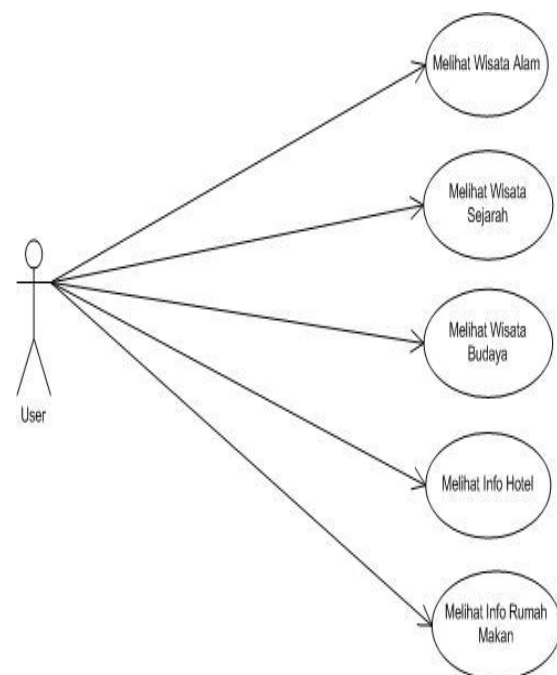


Gambar 3.1 *Prototype* pengembangan sistem

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

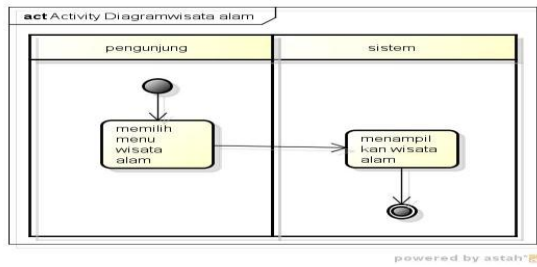
4.1. HASIL

A. *Usecase*



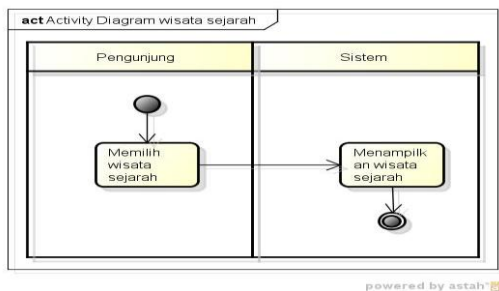
Gambar 4.1 *Usecase*

B. Activity Melihat wisata alam



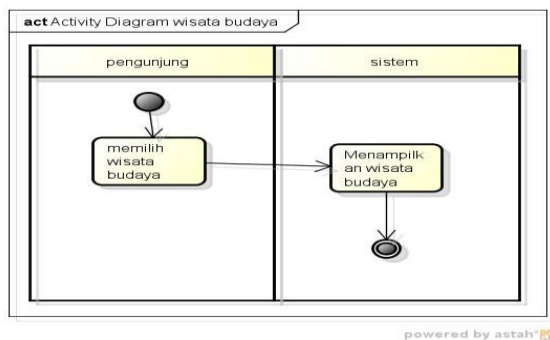
Gambar 4.2 Activity wisata alam

C. Activity Melihat wisata sejarah



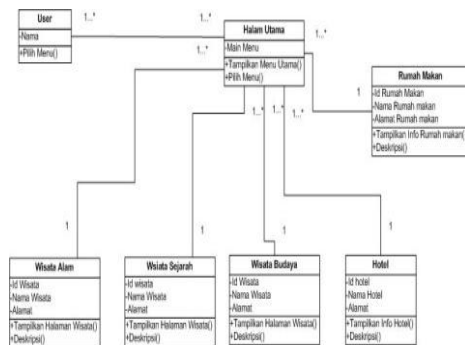
Gambar 4.3 Activity Wisata sejarah

D. Activity Melihat Wisata Budaya



Gambar 4.4 activity Wisata Budaya

E. Class Diagram



Gambar 4.5 Class Diagram

4.2. PEMBAHASAN

4.2.1 RancanganAntarMuka

1. Rancangan Menu Utama

Rancangan menu utama merupakan rancangan halaman menu utama yang dapat memilih beberapa menu. Pilihan menu terdiri dari wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya.



Gambar 4.6 Rancangan Menu Aplikasi

Pada rancangan menu aplikasi ini terdapat pilihan menu yaitu, pilihan profil yang berfungsi untuk menampilkan informasi tentang visi misi dari dinas pariwisata sumatera selatan. Pilihan wisata alam merupakan tentang tempat wisata yang tergabung dengan alam. Pilihan wisata sejarah merupakan tentang tempat wisata yang bersejarah. Pilihan wisata budaya merupakan tentang tempat wisata yang mencakup tentang budaya dan seni. Pilihan info hotel merupakan tentang tempat hotel dan info hotel. Pilihan info rumah makan merupakan tentang tempat rumah makan dan info rumah makan.

2. Rancangan Halaman Wisata Alam

Rancangan halaman wisata alam merupakan halaman yang menampilkan tentang data wisata alam.



Gambar 4.7. Rancangan Halaman Wisata Alam

Pada rancangan halaman wisata alam ini terdapat tempat-tempat wisata alam. Pada halaman ini jika ingin melihat keterangan dari wisata alam tersebut dapat dipilih salah satu *list* wisata alam.

3. Rancangan Halaman Wisata Sejarah

Rancangan halaman wisata sejarah merupakan halaman yang menampilkan tentang data wisata sejarah.



Gambar 4.8 Rancangan Halaman Wisata Sejarah

Pada rancangan halaman wisata sejarah ini terdapat daftar wisata sejarah berupa *list* yang terdiri dari nama wisata sejarah. Pada halaman ini jika ingin melihat keterangan dari wisata sejarah tersebut dapat dipilih salah satu *list* wisata sejarah.

4. Rancangan Halaman wisata budaya

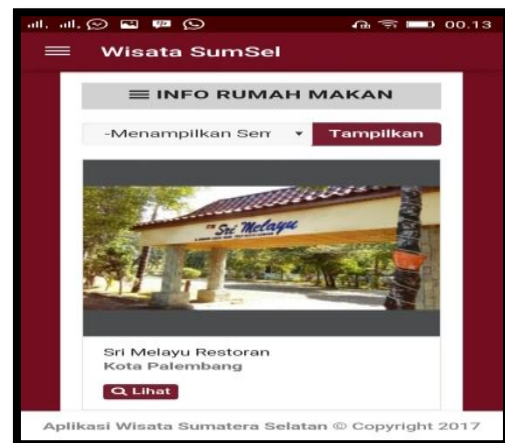
Rancangan halaman wisata budaya merupakan halaman yang menampilkan tentang wisata budaya.



Gambar 4.9 Rancangan Halaman Wisata Budaya

Pada rancangan halaman ini terdapat daftar wisata budaya berupa *list* yang terdiri dari nama wisata budaya. Pada halaman ini jika ingin membuka wisata budaya dapat dipilih salah satu *list* wisata budaya.

5. Rancangan Halaman Wisata Kuliner

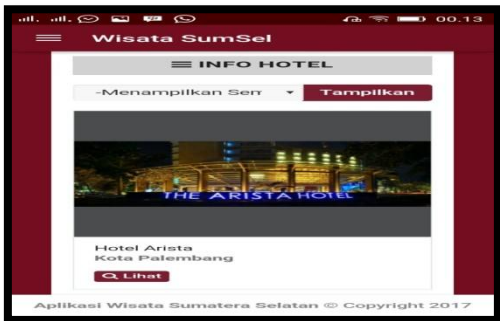


Gambar 4.10. rancangan Menu wisata kuliner

Pada halaman rumah makan ini terdapat daftar data rumah makan berupa *list* yang terdiri dari nama rumah makan. Pada halaman ini jika ingin melihat

detail rumah makan dapat dipilih salah satu *list* rumah makan

6. Rancangan Halaman Hotel



Gambar 4.11. Rancangan Menu Halaman Hotel

Pada halaman info hotel terdapat info hotel berupa *list* yang terdiri dari nama dan alamat hotel. Pada halaman ini jika ingin melihat detail info hotel dapat dipilih salah satu *list* info hotel.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dengan adanya aplikasi ini, wisatawan dapat lebih mudah mencari informasi tentang wisata, hotel dan rumah makan yang ada di kota dan kabupaten di provinsi Sumatera Selatan.

5.2. Saran

1. Dalam pembuatan aplikasi informasi wisata kota Lubuk Linggau berbasis Android ini belumlah sempurna dan peneliti menyadari masih banyak kekurangan pada aplikasi ini.
2. Pengembangan Aplikasi Mobile informasi Wisata di kota Lubuk Linggau Berbasis mobile Android ini masih dimungkinkan untuk mengalami perkembangan dari segi konten yang salah satunya pembaharuan data - data lokasi objek wisata dan pembaharuan informasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar dan Utomo. 2011. *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Penerbit Cakrawala, Yogyakarta
- Andi. 2011. *Mastering CMS Programming With PHP & MySQL*. Penerbit Andi dan Wahana Komputer, Yogyakarta
- Andi. 2012. *Mudah Membuat Portal Berita Online dengan PHP dan MySQL*. Penerbit Andi, Yogyakarta
- Pressman, Ph.D. Roger S. 2010. *Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak*. Edisi 7. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Pressman, R.S. (2010), *Software Engineering : a practitioner's approach*, McGraw -Hill, New York, 68.
- Riza, Syamsu. dkk. (2014). *Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat Di Kabupaten Garut Berbasis Android*. Garut: Sekolah Tinggi Eknologi Garut.
- Safaat, H, Nazaruddin. (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.