



RANCANG BANGUN APLIKASI *CHATBOT* INFORMASI OBJEK WISATA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

Hendri Ramadhan

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi

ABSTRAK

Kabupaten Kuantan Singingi memiliki banyak budaya, tradisi dan keindahan alamnya. Informasi tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi masih banyak yang belum dikenal, untuk itu dibutuhkan informasi lokasi objek wisata yang akurat. Pada saat ini, untuk datang ke sebuah lokasi objek wisata biasanya membutuhkan informasi yang jelas dari pengunjung yang mengetahui lokasi objek wisata tersebut ataupun orang yang pernah berkunjung ke lokasi objek wisata tersebut. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini yaitu chatbot dirasakan bisa memberikan suasana baru dalam mencari informasi yang lebih informatif. Chatbot merupakan sistem dalam bentuk chatting yang mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan kemampuan yang ditanamkan di dalamnya. Penerapan chatbot memberikan informasi yang cepat dalam waktu yang relatif singkat untuk mendapatkan informasi karena pertanyaan yang diajukan dapat dijawab secara langsung. Chatbot dirancang dengan menggunakan skema pencocokan pertanyaan dengan pola yang telah ada pada pengetahuan chatbot. Pencocokan pola yang dilakukan menggunakan salah satu fitur dari Dialogflow yaitu pengembang teknologi interaksi antara manusia dan komputer. Hasil yang dicapai yaitu penerapan aplikasi chatbot informasi objek wisata Kabupaten Kuantan Singingi menggunakan Dialogflow berhasil diterapkan dengan baik karena bisa menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan. Untuk data rute lokasi objek wisata masih menggunakan data berdasarkan Kecamatan yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi, diharapkan dapat dikembangkan agar lebih spesifik.

Kata Kunci : Informasi wisata, Chatbot, Dialogflow

1. PENDAHULUAN

Informasi adalah hal yang paling penting dalam kehidupan, dimana pada saat ini untuk mendapatkan sebuah informasi diharapkan bisa dilakukan dengan lebih cepat dan akurat sehingga penyampaian informasi diharapkan lebih jelas. Untuk mencari informasi alamat tempat wisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi, pengunjung harus mencari dan melihat satu per satu data yang ada. Atas dasar masalah tersebut perlu dibuat sebuah aplikasi yang lebih menarik dan interaktif, dimana pengunjung dapat mendapatkan informasi alamat tempat wisata dengan melakukan tanya jawab kepada sistem layaknya sebuah model diskusi.

Pada saat ini, untuk datang ke sebuah lokasi objek wisata biasanya membutuhkan informasi yang jelas dari pengunjung yang mengetahui lokasi objek wisata tersebut ataupun orang yang pernah berkunjung ke lokasi objek wisata tersebut. Di Kabupaten Kuantan Singingi pun masih banyak lokasi objek wisata yang jarang dikunjungi oleh masyarakatnya



sendiri, karena informasi yang diberikan hanya melalui perantara pengunjung yang pernah datang ke tempat wisata tersebut.

Pada penelitian skripsi ini penulis mencoba mengangkat peranan Teknologi Informasi dengan memanfaatkan konsep Kecerdasan Buatan berupa agen percakapan (chatbot), sebagai salah satu bentuk inovasi dalam mempermudah pengunjung menemukan informasi yang dibutuhkan, yaitu informasi mengenai alamat tempat-tempat wisata.

Dengan adanya Kecerdasan Buatan, komputer dapat melakukan tugas tertentu seperti yang dilakukan oleh manusia. ChatBot adalah suatu program komputer yang dirancang untuk mensimulasikan percakapan atau komunikasi yang baik kepada user (manusia) dalam bentuk teks, suara, atau visual. Selain itu, Chatbot dapat digunakan dalam berbagai bidang seperti sektor pelayanan publik. Chatbot berperan sebagai agen percakapan yang memiliki basis pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan percakapan dengan penggunanya.

Pengguna dapat memperoleh informasi objek wisata dengan cara menggunakan aplikasi Chatbot tersebut dan melihat data pada aplikasi tersebut. Diharapkan penyampaian informasi bisa lebih jelas karena jika hanya dengan melihat tampilan saja, atau data pun masih belum akurat dan banyak data yang masih kurang rapih maka akan membuat pengunjung kesulitan dalam menggunakan aplikasi Chatbot ini. Untuk mendapatkan data lokasi yang lengkap, pengunjung harus mencari dan melihat satu persatu data objek wisata, karena data yang ada pada aplikasi tersebut cukup banyak.

Adapun contoh data informasi objek wisata dalam aplikasi ini menggunakan data dari Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kuantan Singingi. Kabupaten Kuantan Singingi memiliki potensi wisata yang cukup lengkap ditunjang dengan letak geografisnya. Pengembangan yang diupayakan oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kuantan Singingi sebenarnya sudah cukup baik, akan tetapi belum mencapai tujuan dalam rangka memaksimalkan potensi wisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi. Terdapat sisi dimana objek-objek wisata ini kurang diminati oleh masyarakat, karena beberapa hal tersebut maka berpengaruh pula terhadap eksistensi objek wisata di Kabupaten Kuantan Singingi. Diperlukan usaha yang mumpuni serta kemauan yang keras untuk menjadikan objek wisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi menjadi tujuan destinasi pariwisata yang paling ingin dikunjungi.

2. METODE PENELITIAN

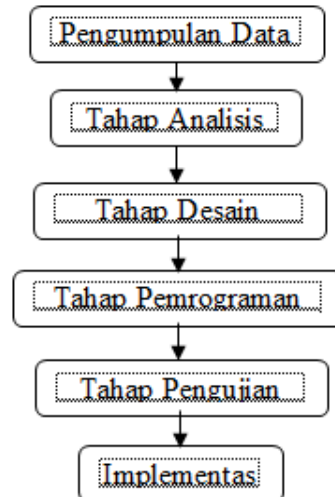
2.1 Teknik Pengumpulan Data

Langkah dalam tahapan ini berisi tentang menentukan apa saja data yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi mobile android, dalam hal ini penulis menggunakan data primer dan data sekunder. Langkah-langkah dalam menentukan data primer dan data sekunder tersebut adalah :

1. Data primer, yaitu data yang didapatkan secara langsung dari objek penelitian dengan cara observasi, wawancara, kuisisioner dan data langsung dari objek penelitian yang berupa data softcopy ataupun hardcopy.
2. Data sekunder, yaitu data yang didapatkan secara tidak langsung atau data yang diperoleh selain dari objek penelitian, dalam hal ini terlebih dahulu data dikumpulkan dan dilaporkan yang didapat dari buku-buku, jurnal, internet maupun literatur dan diktat yang masih berhubungan erat dengan topik Skripsi. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi literatur.

2.2 Rancangan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ada beberapa tahapan yang di perlukan sehingga menghasilkan tahapan yang sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian diantaranya tergambar pada gambar berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan saat ini pengunjung diharuskan untuk mencari lokasi objek wisata dengan pengunjung lain yang pernah berkunjung ke lokasi objek wisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi ataupun orang yang pernah berkunjung ke lokasi objek wisata tersebut. Untuk mencari informasi alamat tempat wisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi, pengunjung harus mencari dan melihat satu per satu data yang ada. Sehingga sulitnya informasi mengenai akses objek wisata, serta menghambat berkembangnya objek wisata tersebut. Di Kabupaten Kuantan Singingi pun masih banyak lokasi objek wisata yang jarang dikunjungi oleh masyarakatnya sendiri, karena informasi yang diberikan hanya melalui perantara pengunjung yang pernah datang ke tempat wisata tersebut.

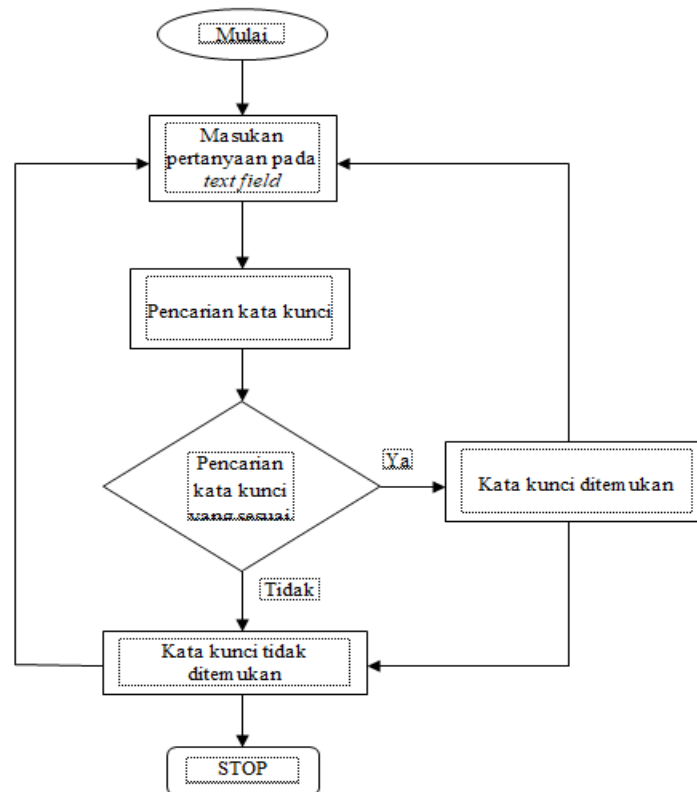
3.2 Analisa Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan hasil analisa sistem yang sedang berjalan dapat diusulkan suatu sistem yang baru yang lebih baik. Dimana penulis menemukan permasalahan, antara lain: informasi tempat-tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi masih banyak yang belum dikenal dan hanya di informasikan dari mulut ke mulut, sehingga tidak ada informasi yang cukup jelas, untuk itu penulis mengusulkan sebuah rancangan aplikasi chatbot informasi objek wisata Kabupaten Kuantan Singingi berbasis android.

Didalam perancangan sistem ini penulis membangun sebuah sistem yang mampu memberikan jawaban dari pertanyaan yang sering ditanyakan oleh pengunjung saat mencari tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi itu sendiri.

3.3 Flowchart

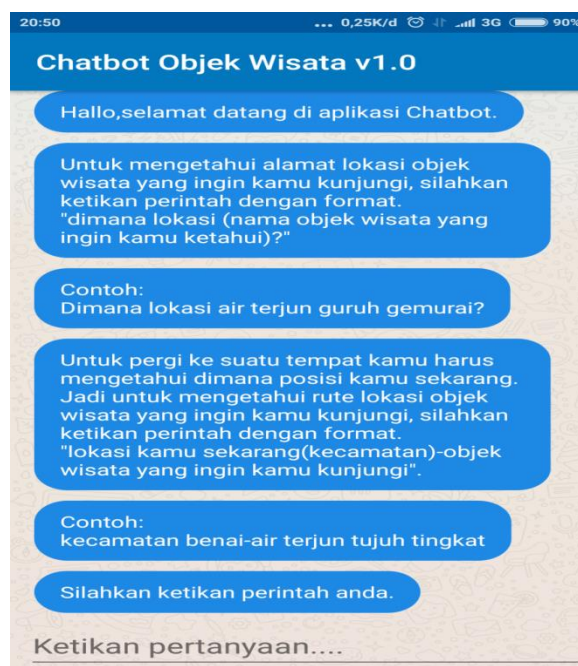
Berikut ini merupakan rancangan flowchart aplikasi chatbot informasi objek wisata Kabupaten Kuantan Singingi berbasis android.

**Gambar 2. Flowchart Aplikasi Chatbot**

3.4 Tampilan Aplikasi

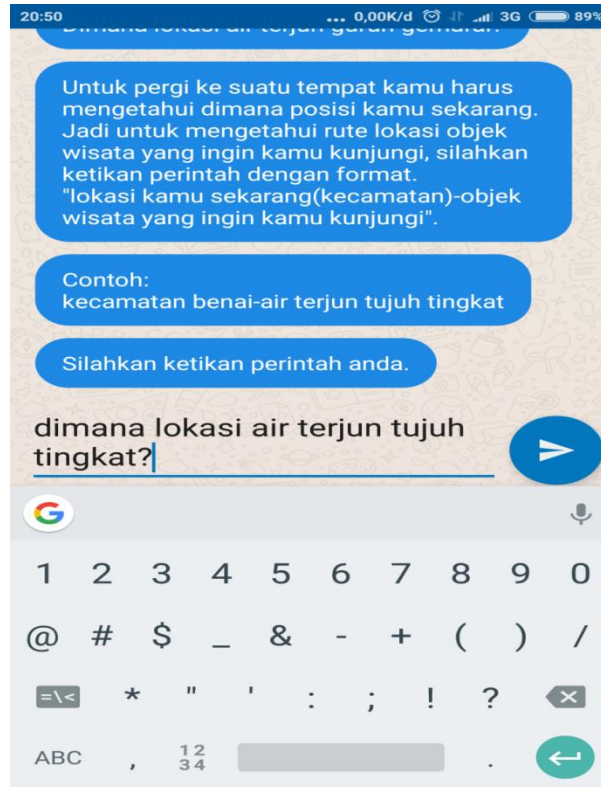
Adapun tampilan dari aplikasi chatbot informasi objek wisata Kabupaten Kuantan Singingi berbasis android adalah sebagai berikut :

1 Tampilan Halaman Chat

**Gambar 3. Tampilan Halaman Chat Aplikasi**

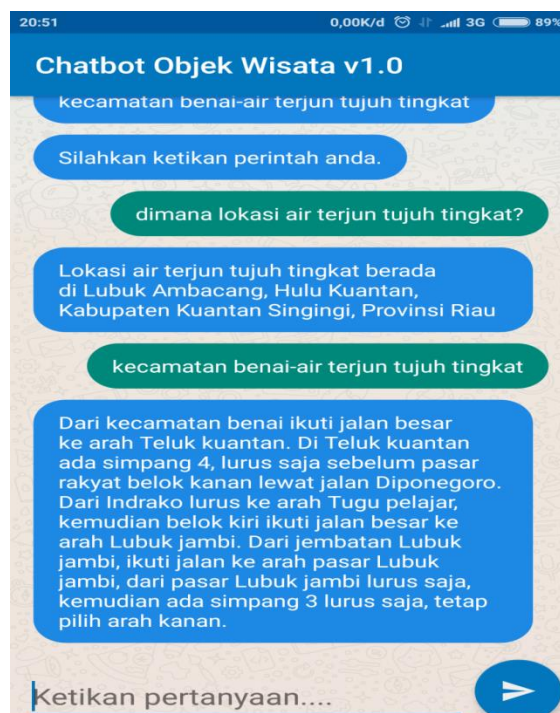


2 Tampilan Pengiriman Chat



Gambar 4. Tampilan Pengiriman Chat Aplikasi

3 Tampilan Respon Chat



Gambar 5. Tampilan Respon Chat Aplikasi



4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi chatbot informasi objek wisata Kabupaten Kuantan Singingi berbasis android ini pengunjung tidak akan merasa kesulitan lagi saat mencari lokasi objek wisata dan menemukan rute yang tepat menuju sebuah tempat objek wisata.
2. Dengan adanya aplikasi chatbot pengunjung tidak harus bertanya kepada orang lain dimana lokasi sebuah tempat objek wisata, sehingga mempermudah proses mendapatkan informasi objek wisata.
3. Dengan adanya aplikasi chatbot pengunjung tidak kesulitan dalam mencari informasi objek wisata, karena hanya dengan berada di dalam rumah pengunjung yang ingin pergi ke suatu tempat dapat langsung mengetahui informasi objek wisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi.

4.2. Saran

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan masih terdapat banyak kekurangan karena terbatasnya waktu dan kemampuan penulis dalam mengerjakannya, kekurangan tersebut meliputi sedikitnya gambar dan penjelasan dari aplikasi chatbot ini, karena hanya sebagai contoh. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan. Diharapkan aplikasi chatbot ini bisa dikembangkan lagi, agar bisa bekerja tanpa terkoneksi oleh internet. Dalam pembuatan aplikasi data rute menuju tempat wisata masih berdasarkan Kecamatan yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi, diharapkan data yang ada dapat dikembangkan lagi seperti dari desa-desa ke tempat wisata tujuan agar informasi lebih detail.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2014. Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Andi.Yogyakarta.
- Al-Hafiz, N. W., & Haswan, F. (2018). Sistem Informasi Monografi Kecamatan Singingi. Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi), 3(1), 1-10.
- Anisa, Siti. (2013). Membangun Aplikasi Android. Multimedia Center Publisng : Yogyakarta Buku Saku Pramuka. Solo : Sendang Ilmu.
- Göth, B. R. (2015). Testing techniques for mobile device applications. Diploma Thesis, Masaryk University, Faculty of Informatics.
- Hartman, R., Rokitta, C., & Peake, D. (2013). Oracle Application Express for Mobile Web Applications. Apress.
- Huda, Imamul dkk. 2013. Penggunaan Model Group Investigation untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Perbaikan Sistem Penerangan. Jurnal Jurusan Teknik Mesin. ISSN 2252-6595
- Ian Asriandy. (2016). Pengembangan objek wisata air terjun Bissapu di Kabupaten Bantaeng. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.



- Indrajani. 2015. Database Design (Case Study All in One). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Krismiaji, (2015), “Sistem Informasi Akuntansi”, Edisi keempat, UPP STIM YKPN, Yogyakarta.
- Krismiaji, 2015, Sistem Informasi Akuntansi, Unit Penerbit, Yogyakarta.
- Laudon, Kenneth C & Laudon, Jane P. 2014. Sistem Informasi Manajemen: Mengelola Perusahaan Digital Edisi 13. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Romney, Marshall B. dan Steinbart, Paul John. 2015. Sistem Informasi Akuntansi, Edisi 13. Salemba Empat:Jakarta.
- Saputra, Agus. 2014. Proyek Membuat Website Periklanan dengan PHP. Cirebon: CV ASFA Solution.