(JuPerSaTeK)
Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer
Media Cetak : 2622-108X
Media Online : 2622-5980
FAKULTAS TEKNIK (UNIKS)
Vol. 3, No. 2, Desember 2020, Hal : 493 - 500

PERANCANGAN PENGEMBANGAN SISTEM PARIWISTA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI BERBASIS ANDROID

Herpan Tryadi

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi
E-mail : Herpan_Tryadi@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan sistem informasi pariwisata berbasis android ini untuk mempromosikan pariwisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi. Sistem informasi pariwisata berbasis android adalah aplikasi yang memiliki teks dan gambar, unsur-unsur tersebut menjadikan aplikasi ini menjadi menarik dan mudah di mengerti. Selain itu sistem informasi pariwisata berbasis android menjadi aplikasi yang memiliki informasi yang cukup lengkap bagi wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Kuantan Singingi. Aplikasi ini tidak terlepas dari desain dan teknologi didalam proses pembuatannya. Seperti aplikasi informasi lainnya, keberhasilan aplikasi juga ditentukan oleh keberhasilan penyampaian pesan dibawanya. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, observasi, serta menganalisa kebutuhan perangkat lunak, membangun database dengan firebase, merancang antar muka menggunakan android studio, pengujian apliaksi sebagai tahap akhir dalam pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis android.

Kata Kunci : Pariwisata, Sistem Informasi, Android

1. PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan teknologi komunikasi sangat didukung oleh teknologi internet dan telah mengubah cara orang bekerja dengan komputer. Hal ini memungkinkan orang mengontrol suatu hal tanpa tergantung pada lokasi yang disebut metode kerja bergerak (mobile). Sistem Operasi untuk aplikasi bergerak yang mengalami perkembangan yang cukup pesat yaitu Android. Android adalah sistem operasi berbasis Linux dan bersifat open source. Android menyediakan platform terbuka bagi pada pengembang untuk menciptakan aplikasi yang digunakan oleh bermacam perangkat bergerak dan sudah banyak dipakai pada jenis smarpthone. Potensi yang dimiliki Android ini menghidupkan sejumlah harapan.

Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian atau sering disingkat dengan Diskominfoss merupakan Bapesitelda yaitu singkatan dari Badan Pengembangan Sistem Informasi dan Telematika Daerah. Diskominfoss telah menyediakan website untuk promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan dalam menemukan tempat atau fasilitas lainnya, untuk megatasi permasalahan ini, perancanaan kedepan mempunyai peran yang sangat penting. Oleh karena itu solusi dari permasalahan ini adalah penggunaan perangkat bergerak seperti mobile android yang bisa memberi kemudahan dalam hal mengakses aplikasi tentang pariwisata agar wisatawan mudah untuk memperoleh informasi di manapun di butuhkan. Penggunaan ponsel

(JuPerSaTeK)
Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer
Media Cetak : 2622-108X
Media Online : 2622-5980
FAKULTAS TEKNIK (UNIKS)
Vol. 3, No. 2, Desember 2020, Hal : 493 - 500

atau perangkat lain yang bergerak saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat dan sangat tepat untuk menjadi media pengimplementasian aplikasi sistem informasi ini di dalamnya. Karena itu, saya mencoba merancang aplikasi mobile berbasis android.

2. METODE PENELITIAN

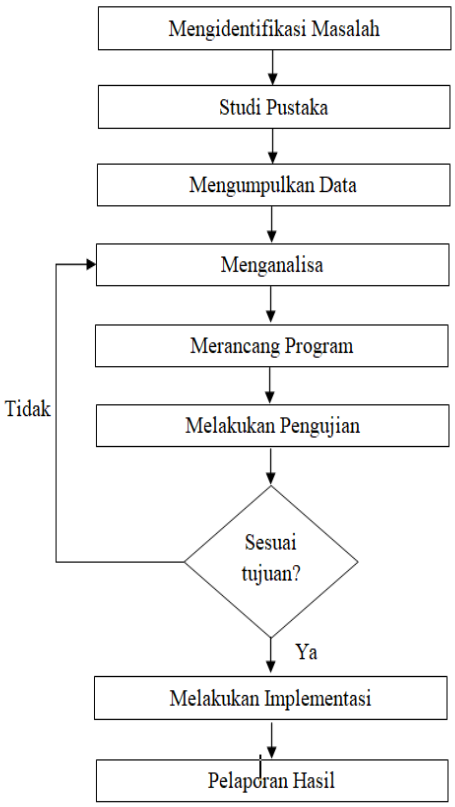
2.1 TeknikPengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Adapun teknik untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Wawancara
   Metode wawancara adalah cara pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan.
2. Pengamatan / Observasi
   Pengamatan adalah metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke lapangan guna untuk mendapatkan suatu kesimpulan mengenai objek yang diamati.
3. Studi Pustaka
   Studi Pustaka adalah metode pengumpulan data dari buku-buku referensi ataupun jurnal-jurnal yang terkait dengan permasalahan yang sedang di bahas untuk memperoleh metode pemecahan masalah yang sesuai.

2.2 Rancangan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ada beberapa tahapan yang perlu diperhatikan diantaranya :



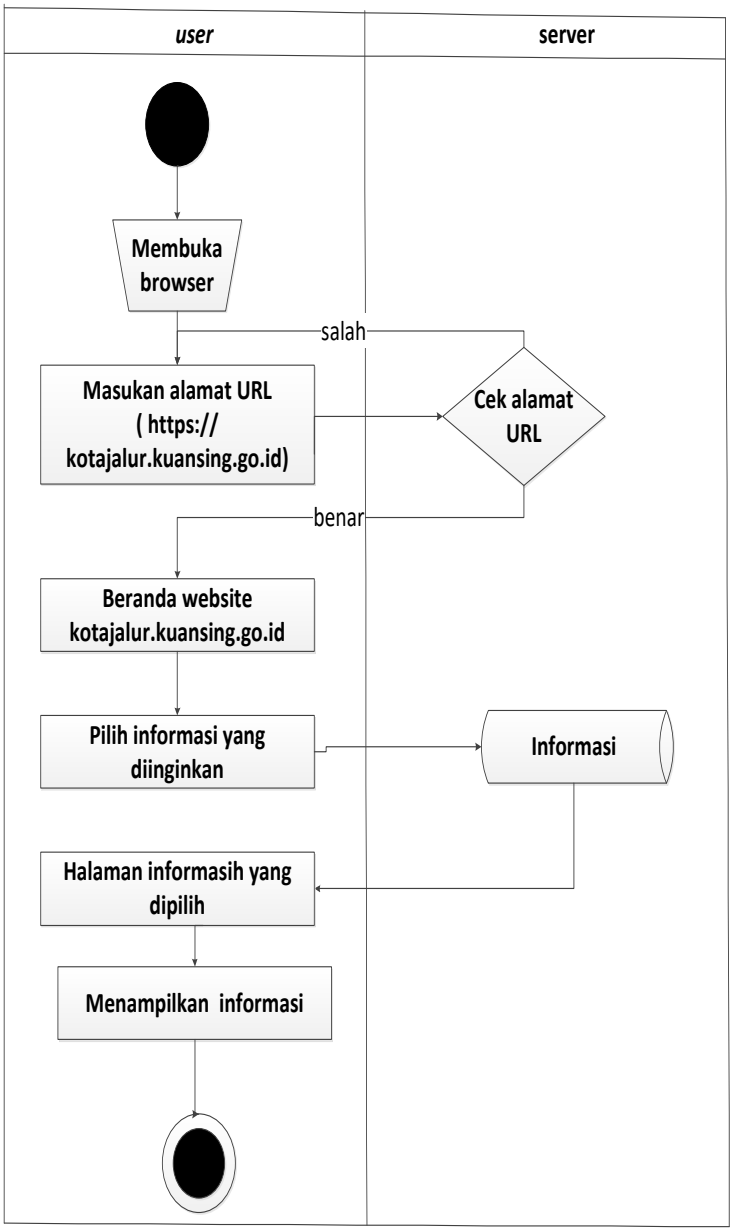
Gambar 1. Rancangan Penelitian

(JuPerSaTeK)
Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer
Media Cetak : 2622-108X
Media Online : 2622-5980
FAKULTAS TEKNIK (UNIKS)
Vol. 3, No. 2, Desember 2020, Hal : 493 - 500

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan atau yang digunakan oleh para pegawai kantor Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Kabupaten Kuantan Singingi saat ini masih menggunakan web untuk menyebarluaskan informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi.

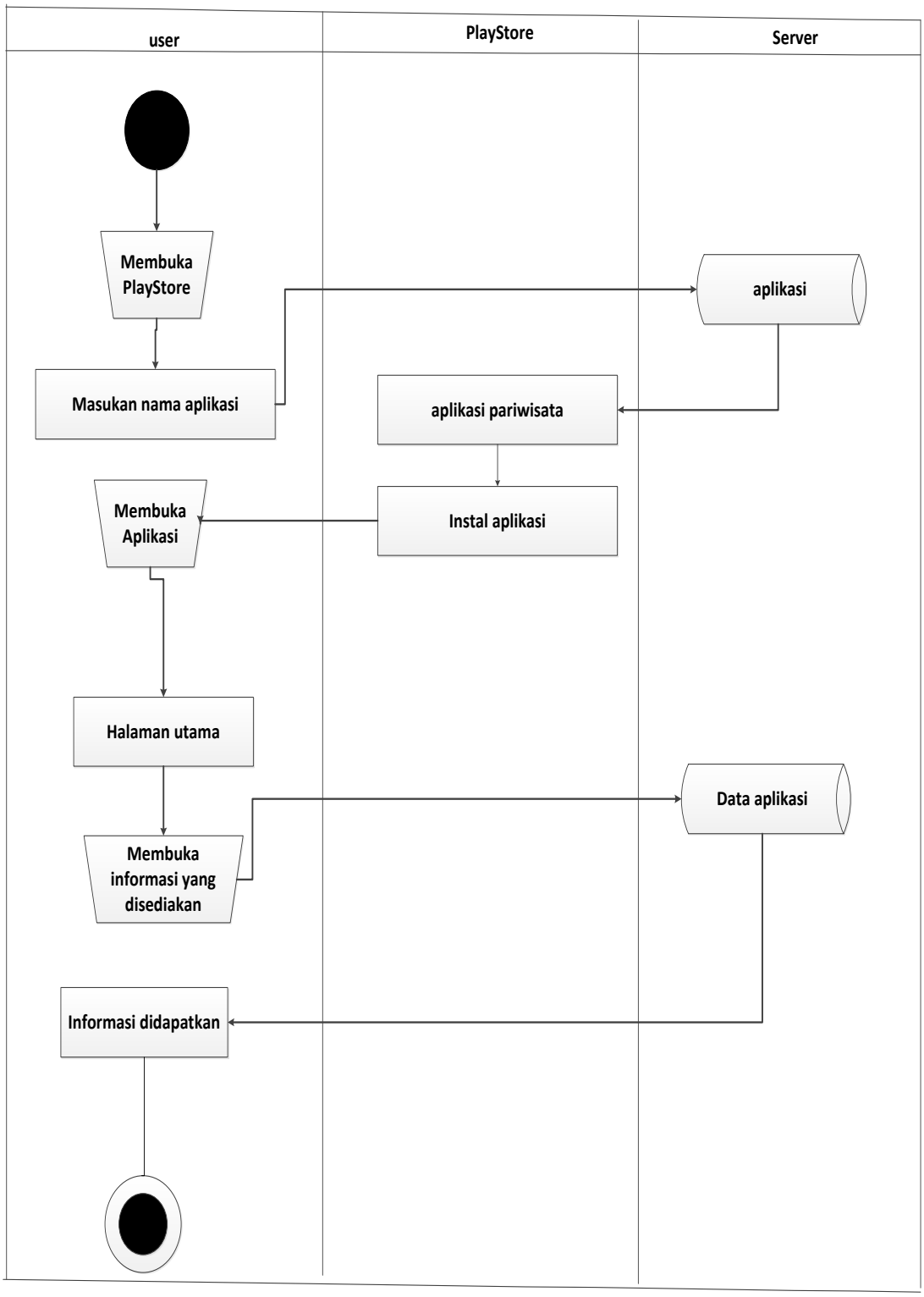


Gambar 2. Aliran Sistem Yang Berjalan

3.2 Analisa Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan hasil analisa sistem yang lama maka dapat diusulkan sebuah sistem yang baru yakni yang lebih baik dari pada sistem yang ada saat ini. Dimana sistem yang baru ini dengan mudah digunakan oleh para penggunanya untuk mendapatkan informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi.

(JuPerSaTeK)
Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer
Media Cetak : 2622-108X
Media Online : 2622-5980
FAKULTAS TEKNIK
(UNIKS)
Vol. 3, No. 2,
Desember 2020,
Hal : 493 - 500

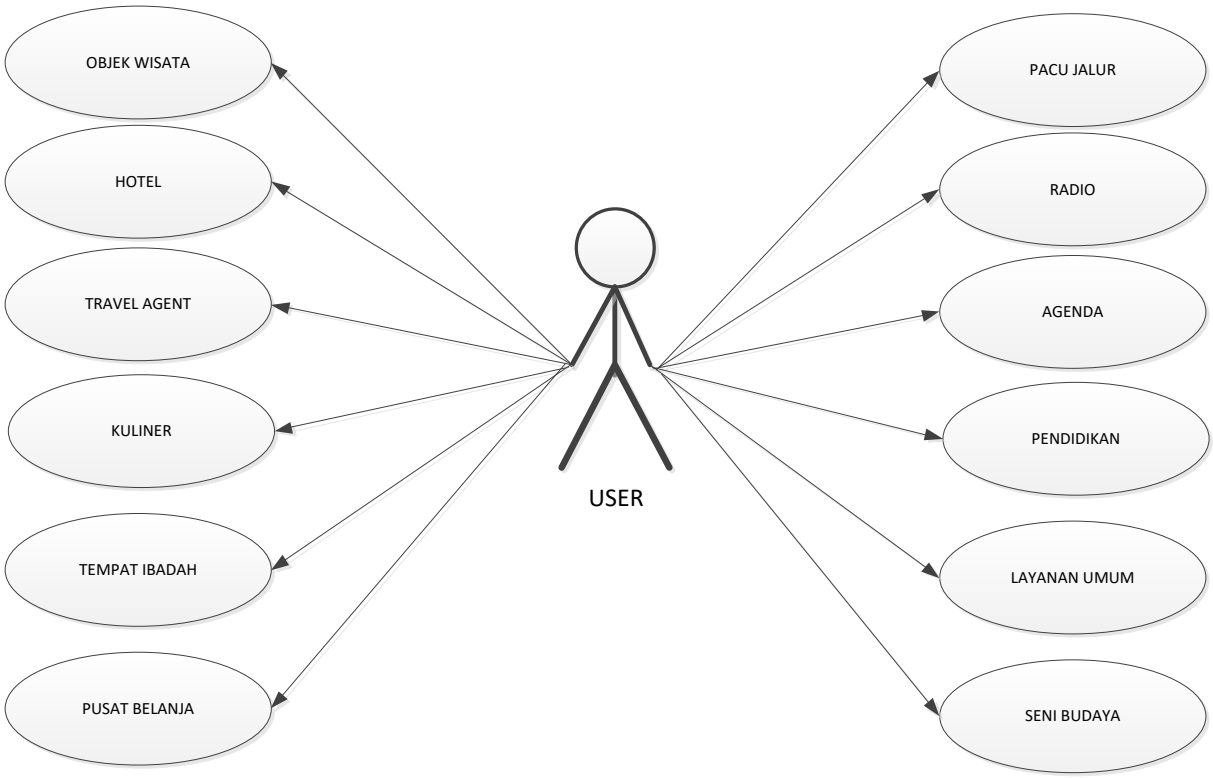


Gambar 3. Sistem Yang Diusulkan

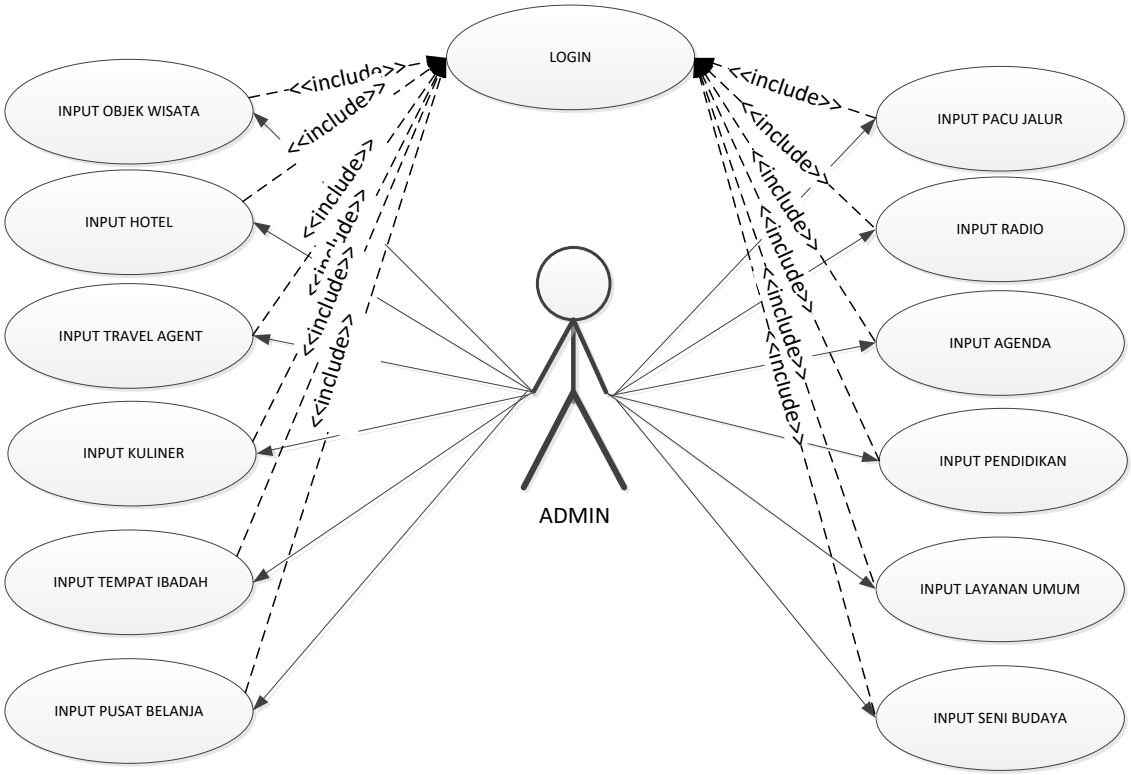
3.3 Use Case Diagram

Dalam diagram ini digambarkan bagaimana *Actor* (Admin) dan *User* (Pengguna) berinteraksi dengan system. Diagram *Use Case* dapat digambar sebagai berikut :

(JuPerSaTeK)
Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer
Media Cetak : 2622-108X
Media Online : 2622-5980
FAKULTAS TEKNIK (UNIKS)
Vol. 3, No. 2, Desember 2020, Hal : 493 - 500



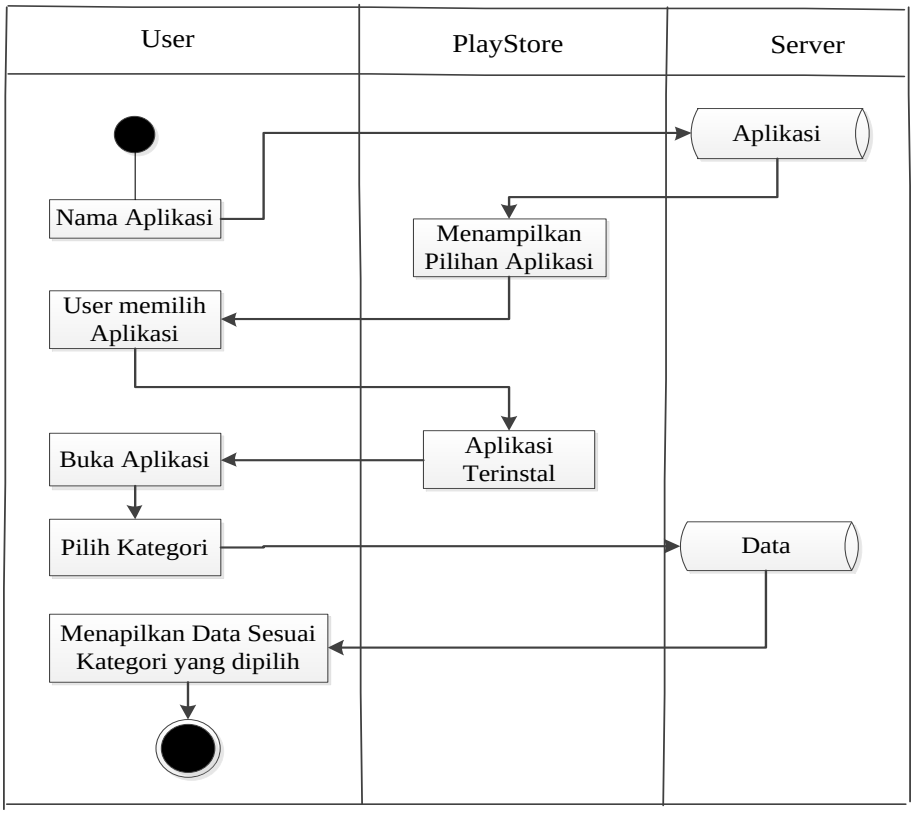
Gambar 4. Use Case *User*



Gambar 5. Use Case Admin

(JuPerSaTeK)
Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer
Media Cetak : 2622-108X
Media Online : 2622-5980
FAKULTAS TEKNIK (UNIKS)
Vol. 3, No. 2, Desember 2020, Hal : 493 - 500

3.4 Aktivity Diagram



Gambar 6. Aktivity Diagram

3.5 Tampilan Hasil Program

Pada tahap ini penulis mengimplementasikan hasil rancangan yang telah dibuat. Implementasi merupakan proses pembuatan perangkat lunak dari tahap perancangan atau desain ke tahap pengkodean yang akan menghasilkan perangkat lunak yang telah dirancang sebelumnya. Adapun hasil dari implementasi dari pengemangan sistem informasi pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi berbasis android adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Halama Utama

Gambar 7. Halaman Utama

(JuPerSaTeK)
Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer
Media Cetak : 2622-108X
Media Online : 2622-5980
FAKULTAS TEKNIK (UNIKS)
Vol. 3, No. 2, Desember 2020, Hal : 493 - 500

2. Tampilan Halaman Kategori

Gambar 8. Halaman Kategori

3. Tampilan List Data dari Kategori

Gambar 9. List Data dari Kategori

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Masyarakat atau wisatawan tidak harus membuka browser dan masuk ke website kotajalur.kuansing.go.id lagi, cukup dengan mendownload aplikasinya sudah bisa mengetahui informasi pariwisata dan penunjang pariwisata yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, S. N. (2015). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Mobile Semarang Guidance Pada Android.

Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, *3*(1), 952-972.

Ayu, F., & Permatasari, N. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PKL (PRAKTEK KERJA LAPANGAN) DI DEVISI HUMAS PADA PT PEGADAIAN. *Jurnal Intra Tech*, *2*(2), 12-26.

Budihartanti, C., & Wairisal, M. (2014). Perancangan Sistem Informasi Wisata Bersejarah Di Jabodetabek Berbasis Android. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, *1*.

Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, *4*(2), 107-116.

Hendrianto, D. E. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menegah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, *4*(3).

Hernandhi, D. T., Astuti, E. S., & Priambada, S. (2018). Desain Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Untuk Promosi (Studi Kasus pada Kedai Ayam Geprak & Sambal Bawang Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis*, *55*(1), 1-10.

Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic*, *4*(1), 54-65.

Muslihudin, M., & Setiawan, Y. (2019). Sistem Informasi Dinas Perikanan Kabupaten Tanggamus Berbasis Web Mobile. *Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi*, *2*(1), 21-26.

Palit, R. V., Rindengan, Y. D., & Lumenta, A. S. (2015). Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, *4*(7), 1-7.

Palabiran, M., Cahyadi, D., & Arifin, Z. (2016). Sistem Informasi Geografis Kuliner, Seni dan Budaya Kota Balikpapan Berbasis Android. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, *10*(1), 54-57.

Putra, A. (2019). *Sistem Perancangan Pemetaan Lokasi Wisata Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Android Menggunakan Metode Haversine* (Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta).

Tim Panduan Skripsi Prodi Teknik Informatika-UNIKS. (2019). *Buku Panduan Skripsi*. Telukkuantan: Program Studi Teknik Informatika UNIKS.