



APLIKASI PANDUAN WISATA DI KABUPATEN KUANTAN SINGINGI BERBASIS ANDROID

Nopriion Ahmadi

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

ABSTRAK

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor andalan kegiatan perekonomian yang berorientasi pada perluasan lapangan kerja dan kesempatan kerja. Sejalan dengan usaha pemerintah dalam mencapai sasaran pembangunan. Pengembangan sektor pariwisata saat ini mendapat perhatian serius karena selain untuk menciptakan lapangan kerja, pembangunan pariwisata mampu menggalakkan kegiatan ekonomi lainnya, termasuk pendapatan daerah dan negara serta penerimaan devisa oleh karena itu diperlukan sebuah aplikasi untuk memberikan informasi kepada khalayak ramai tentang informasi wisata.

Kata Kunci : Wisata, Informasi, Aplikasi

1. PENDAHULUAN

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor andalan kegiatan perekonomian yang berorientasi pada perluasan lapangan kerja dan kesempatan kerja. Sejalan dengan usaha pemerintah dalam mencapai sasaran pembangunan. Pengembangan sektor pariwisata saat ini mendapat perhatian serius karena selain untuk menciptakan lapangan kerja, pembangunan pariwisata mampu menggalakkan kegiatan ekonomi lainnya, termasuk pendapatan daerah dan negara serta penerimaan devisa. Kabupaten Kuantan Singingi mempunyai berbagai macam wisata yang menarik. Kuantan Singingi memiliki banyak tempat wisata dimana wisata merupakan salah satu aspek yang sangat mendukung berkembangnya suatu daerah. Kebanyakan wisatawan yang datang ke Kuantan Singingi untuk berkunjung ke tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi oleh calon wisatawan yang akan berkunjung. Kendala yang dihadapi dalam hal pemberian informasi kepada wisatawan pariwisata adalah tidak adanya sistem informasi yang efektif untuk para wisatawan.

Dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku-buku dilakukan jika ada wisatawan yang datang berkunjung ke suatu obyek wisata yang dikunjunginya ditambah lagi belum adanya sistem yang dapat menginformasikan tentang tempat wisata yang akan dituju oleh para wisatawan tersebut menyebabkan mereka tidak punya referensi wisata didaerah Kabupaten Kuantan Singingi serta belum adanya aplikasi yang akan menginformasikan kepada mereka tentang pariwisata Kuantan Singingi menyebabkan ketidak tahuan wisatawan tentang arah dan petunjuk untuk ke tempat wisata tersebut.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan dan mengumpulkan sumber data yang akurat, relevan, valid dan reliable dengan cara :

a. Metode Wawancara (Interview)

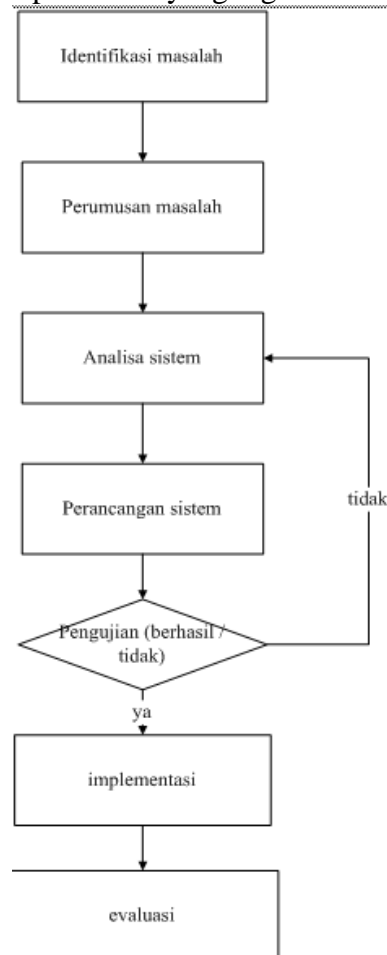
Pengumpulan data melalui tinjauan langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian dengan melakukan tanya jawab kepada pihak dinas pariwisata dan kebudayaan Kabupaten Kuantan Singingi yakni dibidang destinasi pariwisata.

b. Studi Pustaka

Pengumpulan data yang bersifat teoritis maka penulis mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari referensi-referensi yang terkait dengan masalah yang dibahas, seperti : buku-buku, makalah, skripsi, dan jurnal.

2.2 Bagan Alur Penelitian

Berikut ini adalah bagan alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

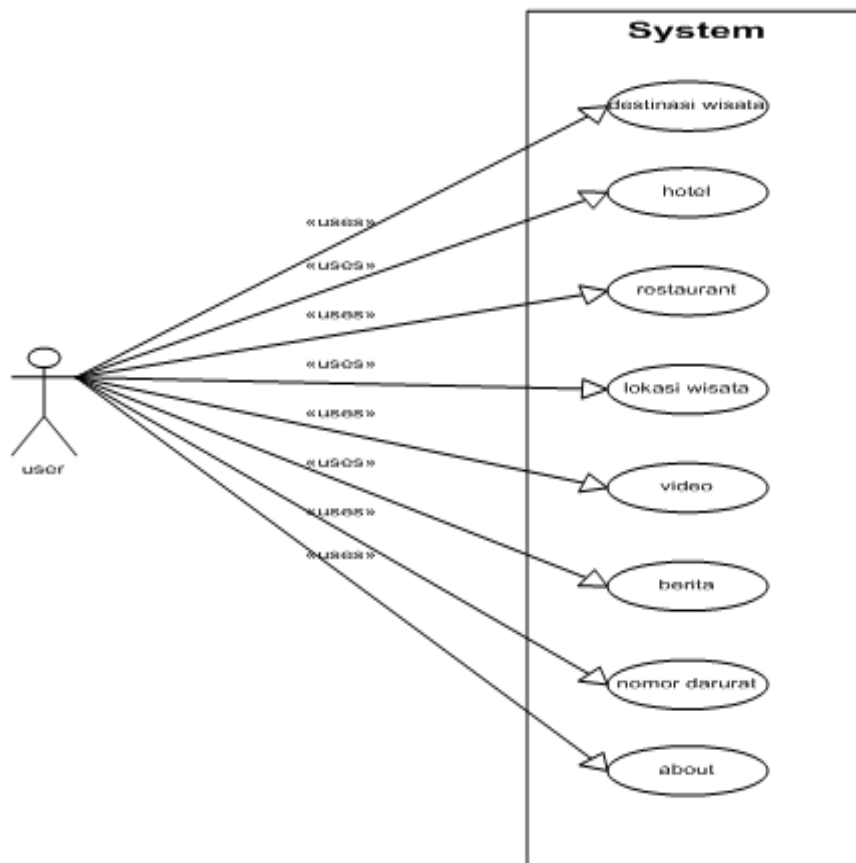
3.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Pada saat ini masih menggunakan sistem yang manual yaitu dengan menggunakan pamflet dan buku - buku dan media sosial yang belum tentu efektif dalam memberikan informasi tentang tempat tempat wisata yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi yang hanya

bisa diinformasikan hanya ke beberapa orang saja sedang kan kalau menggunakan buku katalog hanya untuk pejabat pejabat dan dibagikan hanya saat penyelenggaraan festival pacu jalur saja. Buku panduan tersebut hanya diberikan pada orang tertentu saja berupa pejabat dari daerah lain utusan kementerian maupun bupati dan walikota dari Kabupaten da kota tetangga dan cara yang lain hanya berupa penyebaran informasi dari grup di media social saja yang anggotanya terbatas pada beberapa orang saja.

3.2 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan secara grapikal dari suatu aktor, *use case* dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use case diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan use case tetapi hanya memberi gambaran singkat hubungan antara *use case*, aktor dan sistem yang ada. Di bawah ini adalah gambar interaksi *use case diagram* yang terjadi pada sistem aplikasi yang dirancang.



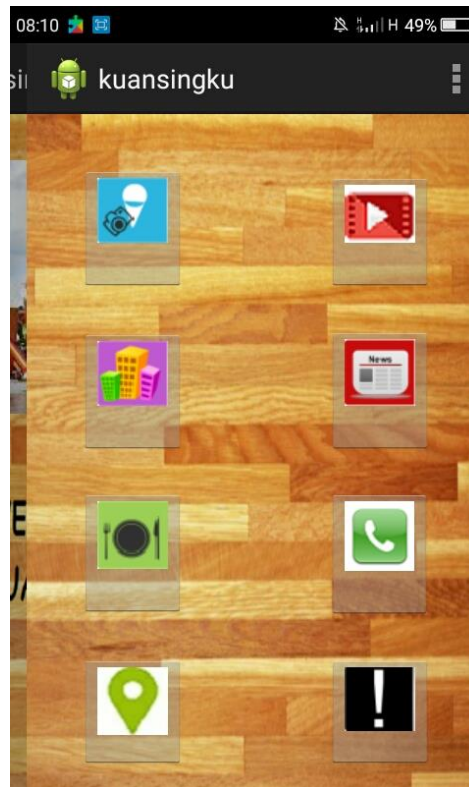
Gambar 2. Use Case Diagram

3.3 Implementasi Sistem

Implementasi dilakukan pengujian sistem yang baru dimana akan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi yang baru untuk selanjutnya diadakan pengembangan sistem.

1. Menu Utama

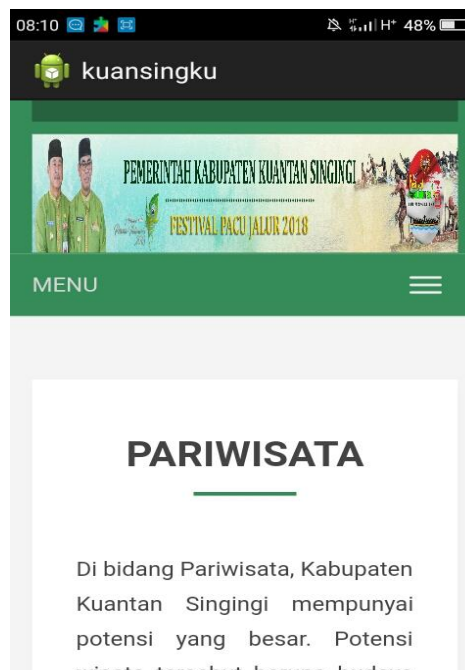
Gambar di atas menunjukkan menu utama di mana terdapat tombol di mana setiap tombol masuk ke *class activity* yang berbeda.



Gambar 3. Menu Utama

2. Destinasi Wisata

Berisikan gambar dan keterangan keterangan deskripsi tentang objek wisata dikabupaten kuantan singingi baik berupa objek wisata budaya rekreasi dan wisata alam.



Gambar 4. Destinasi Wisata



3. Daftar Hotel

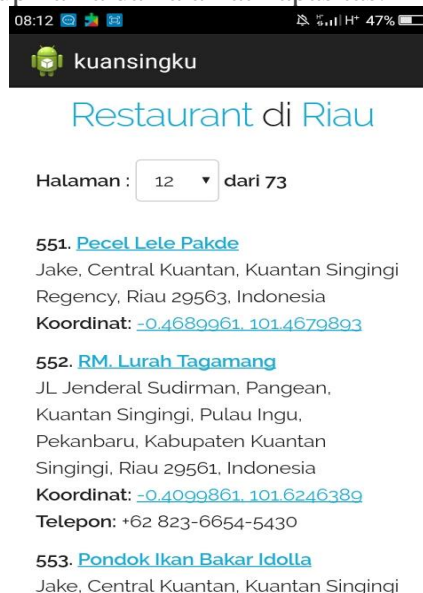
Berisikan berisikan daftar dari hotel dan penginapan yang berada didaerah Kabupaten Kuantan Singingi yang mencakup fasilitas dan klasifikasi harga hotel dan penginapan tersebut.



Gambar 5. Daftar Hotel

4. Restaurant

Berisikan berisikan daftar dari restaurant yang berada didaerah Kabupaten Kuantan Singingi yang mencakup nama dan alamat kapasitas.



Gambar 6. Restaurant

5. Berita

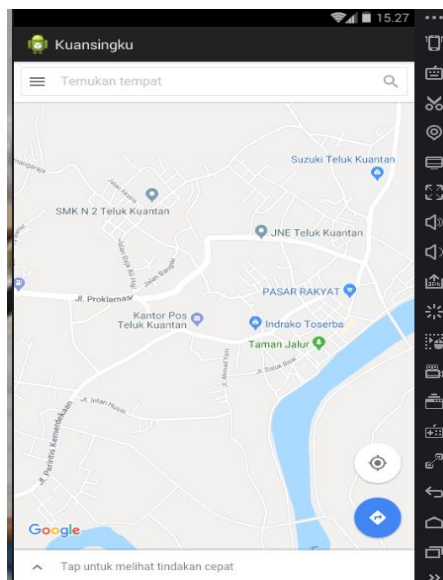
Berisikan berita berita tentang Kabupaten Kuantan Singingi sebelum wisatawan ke Kabupaten Kuantan Singingi wisatawan dapat melihat berita barita tentang Kabupaten Kuantan Singingi.



Gambar 7. Berita

6. Peta Lokasi

Memberikan petunjuk terhadap keberadaan destinasi wisata serta menuntun para wisatawan untuk mengunjungi sebuah objek wisata di sekitar daerah Kuantan Singingi dan memberika petunjuk keberadaan akomodasi wisata seperti hotel, penginapan, dan restaurant.



Gambar 8. Peta Lokasi

7. No Darurat

Berisikan nomor dari instansi terkait yang dapat di hubungi ketika dalam situasi darurat seperti nomor telepon polisi, rumah sakit, pemadam kebakaran, dan nomor penting lainnya.



08:12 [Icons] 47%

kuansingku

DAFTAR NOMOR TELEPON PENTING

No	Unit	Telepon
1.	RSUD Teluk Kuantan UGD	0760-561858
2.	Puskesmas Kuantan Tengah	0760-2008
3.	Koramil Kuantan Tengah	0760-2020021

Gambar 9. No Darurat

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahapan analisis, perancangan, serta implementasi pada aplikasi panduan wisata di Kabupaten Kuantan Singingi berbasis android, maka dapat di tarik kesimpulan :

1. Aplikasi ini dapat digunakan oleh wisatawan sebagai panduan untuk mengunjungi tempat wisata di Kabupaten Kuantan Singing.
2. Aplikasi ini sangat mudah digunakan oleh semua orang karena aplikasi ini sangat mudah digunakan dan mudah dipahami.

4.2 Saran

Aplikasi panduan wisata di Kabupaten Kuantan Singingi berbasis android ini di bangun dengan sederhana dan masih banyak kekurangan untuk pengembangan selanjutnya aplikasi ini di harapkan dapat lebih lagi memberikan informasi yang lebih baik dan lebih detail.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agus Tria Pradnyana Udayana, dkk, 2015. "Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android di Kabupaten Klungkung", Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika, Volume 5, Nomor 1.
- [2] Bondan Dwi Hatmoko, 2015, Sistem Informasi Obyek Wisata (Tour Guide) Secara Real Time Menggunakan Gps Di Bogor Via Mobile Berbasis Android. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Matematika & IPA Universitas Indraprasta PGRI.



- [3] Haswan, F., & Al-Hafiz, N. W. (2017). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. Riau Journal Of Computer Science, 3(1), 31-40.
- [4] Mira Afrina, Ali Ibrahim, Tumpol Simarmata. 2015. Perancangan sistem informasi Pariwisata berbasis android. Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Sriwijaya.
- [5] Moh. Khoirul Anam, "Aplikasi Pemandu Wisata Batam Berbasis Android", Politeknik Negeri Batam, 2014.
- [6] Nazli, R. (2018). Pemodelan Aplikasi Mobile Modul Perkuliahan Berbasis Client Server. Jurnal Teknologi Dan Open Source, 1(1), 25-32.
- [7] Program Studi Teknik Informatika. 2018. Buku Panduan Skripsi. Teluk Kuantan : Universitas Islam Kuantan Singingi.