

SISTEM INFORMASI PENGENALAN DESTINASI WISATA DAN KULINER PROVINSI JAWA TENGAH BERBASIS ANDROID

Reza Pratama^{1*}

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: 1*Rezapratama.x1@gmail.com

Abstrak– Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khasnya tersendiri mulai dari kultur masyarakatnya, kuliner serta tempat-tempat bersejarahnya, misalnya Provinsi Jawa Tengah. Akan tetapi, banyak wisatawan yang mengalami sedikit kesulitan untuk mencari referensi mengenai rekomendasi destinasi wisata dan kuliner yang tepat ketika berkunjung ke provinsi ini. Perlu adanya sebuah media yang dapat menyediakan informasi, sehingga diharapkan mempermudah wisatawan dalam mengakses informasi wisata dan kuliner yang ada di provinsi Jawa Tengah, misalnya dengan merancang sebuah aplikasi pada perangkat *smartphone*. Aplikasi yang akan di bangun dengan *IONIC* dan *MySQL* sebagai *database*-nya, dan metode untuk menyimpan datanya sendiri menggunakan metode *Rational Unified Proses* (RUP), ini bertujuan agar organisasi pengembang dan tim proyek perangkat lunak yang akan memilih elemen proses sesuai dengan kebutuhan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Destinasi Wisata dan Kuliner Provinsi Jawa Tengah, Metode RUP (*Rational Unified Proses*).

Abstract– Each region in Indonesia has its own characteristics, starting from the culture of the people, culinary and historical places, for example, Central Java Province. However, many tourists have a little difficulty finding references regarding recommendations for the right tourist and culinary destinations when visiting this province. There needs to be a media that can provide information, so that it is hoped that it will make it easier for tourists to access tourist and culinary information in the province of Central Java, for example by designing an application on a *smartphone* device. The application that will be built with *IONIC* and *MySQL* as the database, and the method for storing the data itself uses the *Rational Unified Process* (RUP) method.

Keywords: Information Systems, Tourism and Culinary Destinations of Central Java Province, RUP (*Rational Unified Process*) Method.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat membuat *smartphone* wajib dimiliki masyarakat di era modern saat ini, hal ini karena segala aktivitas yang dilakukan masyarakat akan jauh lebih efektif serta efisien apabila menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya, sejalan dengan tujuan penggunaan teknologi informasi yaitu efektifitas, efisiensi dan keoptimalan yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan serta keakuratan informasi yang diberikan. Provinsi Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi yang paling banyak memiliki destinasi wisata yang dapat dikunjungi serta berbagai keaneka ragaman kuliner khasnya yang memiliki cita rasa tersendiri yang patut untuk dicoba, membuat wilayah ini banyak sekali dikunjungi wisatawan lokal maupun mancanegara. Akan tetapi, banyak wisatawan yang mengalami sedikit kesulitan untuk mencari referensi mengenai rekomendasi destinasi wisata dan kuliner yang tepat ketika berkunjung ke provinsi Jawa Tengah. Untuk itu penulis mencoba mengimplementasikannya kedalam pembuatan aplikasi *mobile* berbasis *android* yang menyajikan informasi berupa kemudahan wisatawan dalam mencari informasi seputar kuliner dan tempat wisata hanya dengan *smartphone*.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode RUP (*Rational Unified Process*)

RUP, singkatan dari *Rational Unified Process*, adalah suatu kerangka kerja proses pengembangan perangkat lunak iteratif yang dibuat oleh *Rational Software*, suatu divisi dari IBM sejak 2003.

a. Inception

Pada tahap ini pengembang mendefinisikan batasan kegiatan, melakukan analisis kebutuhan *user*, dan melakukan perancangan awal perangkat lunak (perancangan arsitektural dan *user case*).

b. Elaboration

Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat lunak mulai dari menspesifikasikan fitur perangkat lunak hingga perilsan *prototype* versi *betha* dari perangkat lunak.

c. Contrction

Pengimplentasian rancangan perangkat lunak yang telah dibuat dilakukan pada tahap ini. Pada akhir tahap ini, perangkat lunak versi akhir yang sudah disetujui dirilis beserta dokumentasi perangkat lunak.

d. Transition

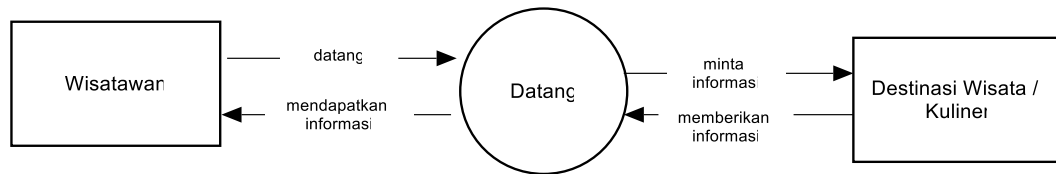
Instalasi, *deployment* dan sosialisasi perangkat lunak dilakukan pada tahap ini.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengembangan Sistem dengan Metode RUP

3.1.1 Tahap Inception

Pada tahap *inception* terdapat beberapa proses RUP yang dilakukan diantaranya membuat analisis *system* berjalan. Prosedur sistem berjalan adalah suatu proses atau langkah-langkah yang menunjukkan perjalanan data atau dokumen pada suatu sistem atau proses keluar masuknya berkas yang terjadi pada suatu sistem yang sedang berjalan atau berlangsung.

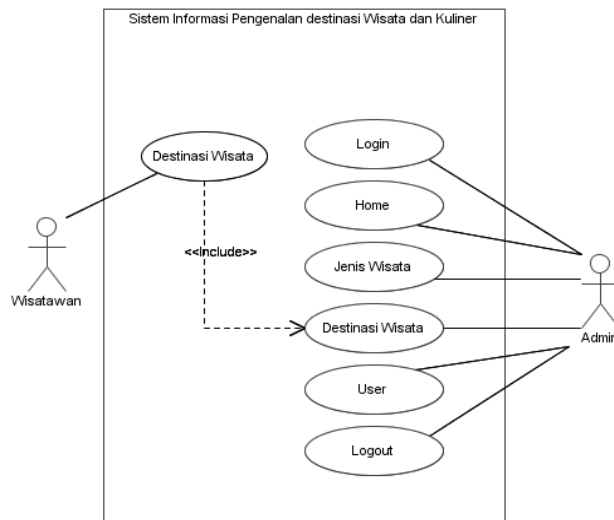


Gambar 1. Analisis System Berjalan

3.1.2 Tahap Elaboration

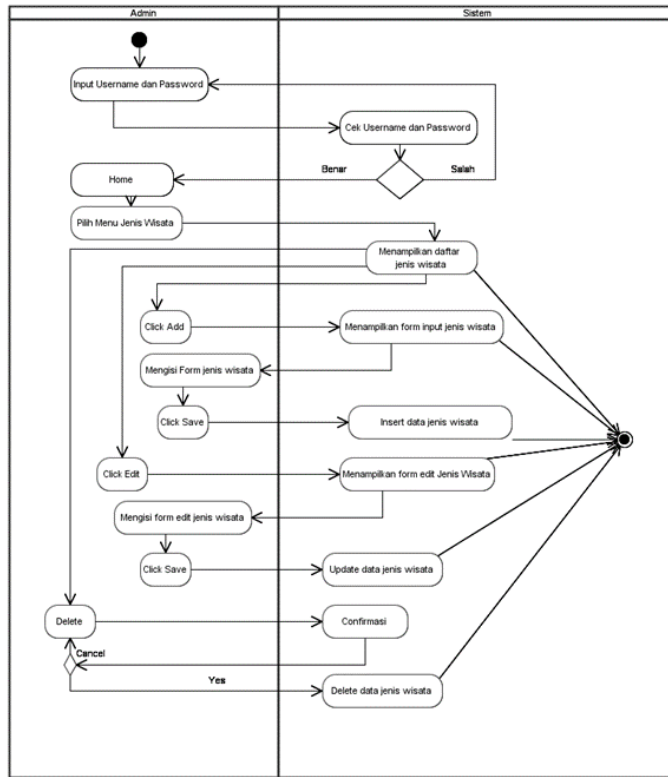
Tahap elaboration merupakan tahap setelah inception. Pada tahap ini terdapat proses RUP yaitu perancangan *system*.

a. Use Case Diagram

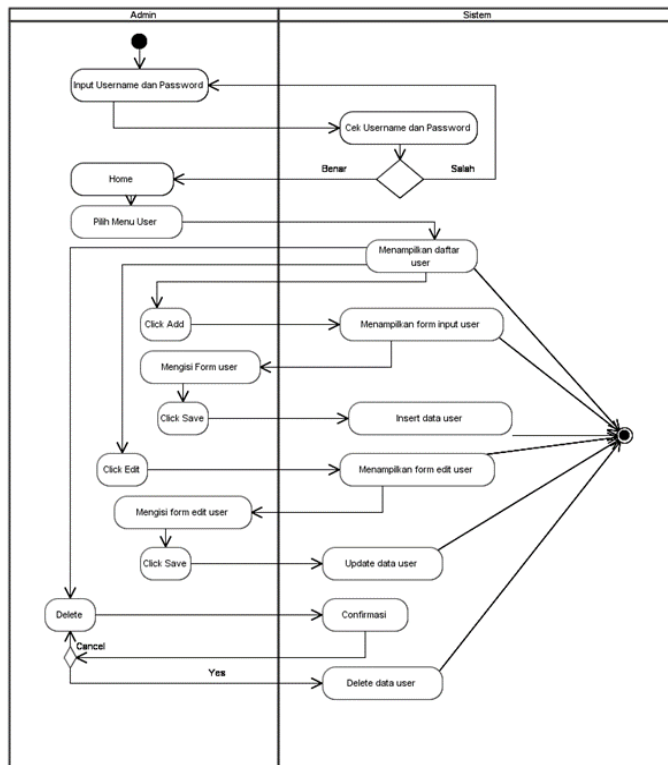


Gambar 2. Use Case Diagram System

b. Activity Diagram.

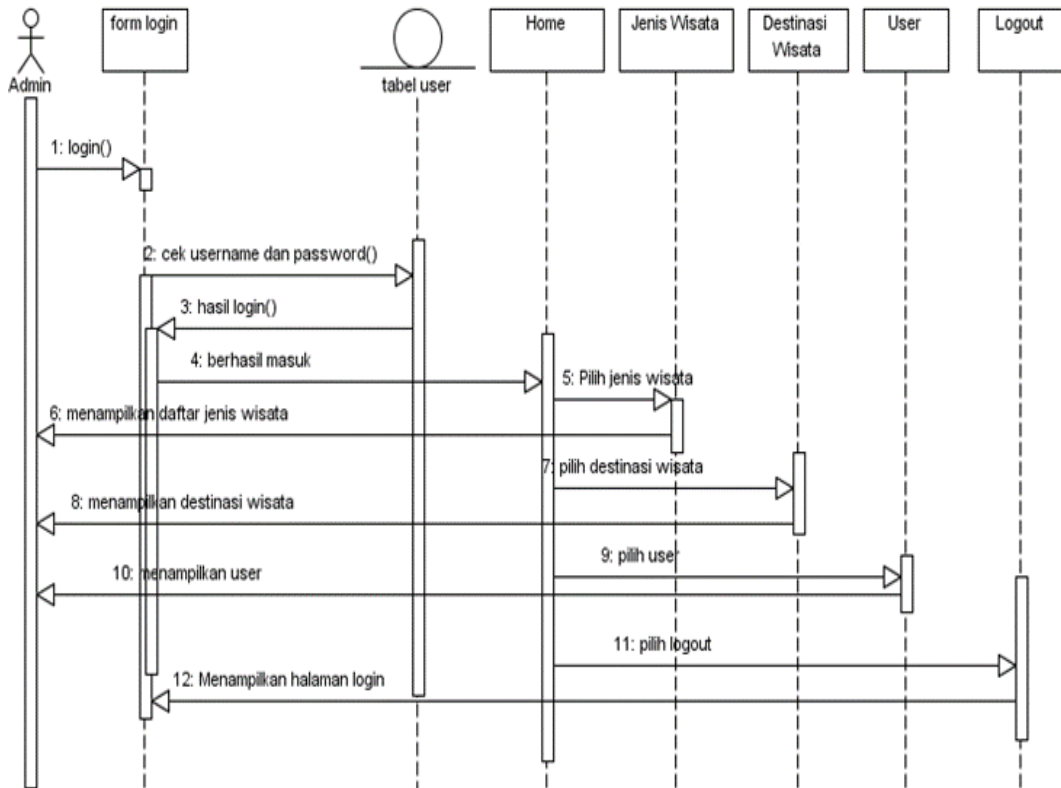


Gambar 3. Activity Diagram Admin

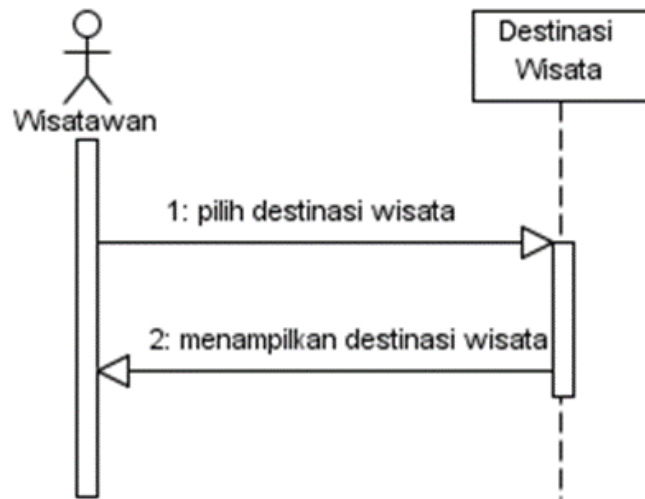


Gambar 4. Activity Diagram User

c. Sequence Diagram



Gambar 5. Sequence Diagram Admin



Gambar 6. Sequence Diagram User

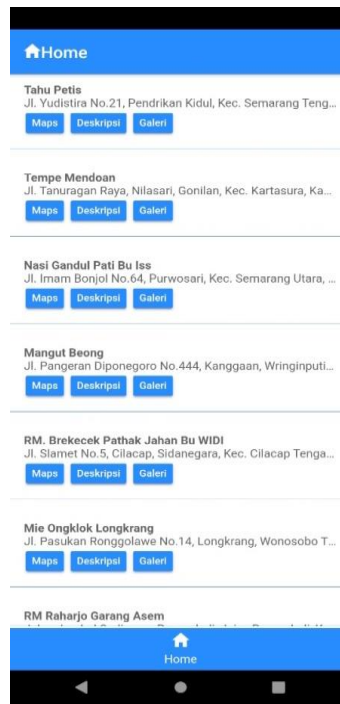
4. IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi Antarmuka (Interface)

Implementasi antarmuka merupakan pemaparan mengenai tampilan aplikasi dan kegunaan fungsi dari setiap form yang ada.

4.1.1 Tampilan *Home*

Merupakan *interface* dari menu *home*. Halaman ini menampilkan daftar wisata dan kuliner yang terdapat di Provinsi Jawa Tengah.



Gambar 6. Tampilan Halaman *Home*

4.1.2 Tampilan *Menu Maps*

Halaman ini menampilkan maps untuk kuliner Tahu Petis Yudhistira Semarang.



Gambar 7. Tampilan Halaman *Menu Maps*

Gambar 7. Tampilan Menu *Maps*

4.1.3 Tampilan Menu *Galeri*

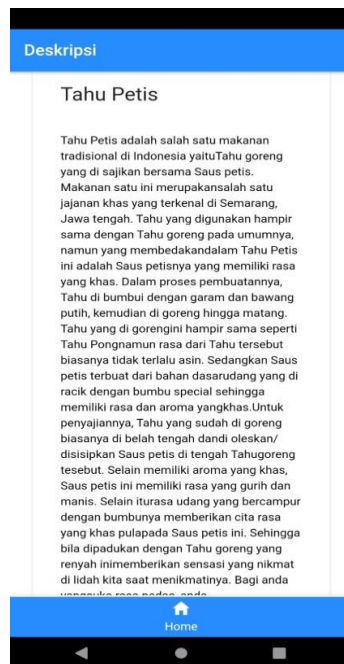
Halaman ini menampilkan galeri untuk kuliner Tahu Petis Yudhistira Semarang.



Gambar 8. Tampilan Halaman *Menu Galeri*

4.1.4 Tampilan Menu *Deskripsi*

Halaman ini menampilkan deskripsi untuk kuliner Tahu Petis Yudhistira Semarang.



Gambar 9. Tampilan Halaman *Menu Deskripsi*

Tabel 1. *Pengujian Black Box Testing*

Metode yang digunakan pada pengumpulan data dalam program aplikasi ini adalah sebagai berikut:

No	Kasus Yang Diujikan	Hasil Yang Didapat	Keterangan
1	Pengujian Menu <i>Home</i>	Halaman <i>home</i> menampilkan daftar wisata dan kuliner yang terdapat di wilayah Provinsi Jawa Tengah	Sesuai
2	Pengujian Menu <i>Maps</i>	Sistem menampilkan maps wisata dan kuliner yang dipilih, dengan marker berada pada <i>node</i> longitude dan latitude yang sesuai dengan lokasi wisata dan kuliner yang dipilih	Sesuai
3	Pengujian Menu Galeri	Sistem mengarahkan ke halaman galeri dan menampilkan galeri foto dari wisata dan kuliner yang dipilih.	Sesuai
4	Pengujian Menu Deskripsi	Sistem mengarahkan ke halaman deskripsi dan menampilkan deskripsi mengenai wisata dan kuliner yang dipilih.	Sesuai

4.2 Kesimpulan Pengujian

Hasil dari pengujian ini menunjukkan pengujian yang dilakukan pada *system* sudah sesuai dengan apa yang diharapkan sebelumnya dan semua fungsi pada aplikasi dapat berjalan dengan baik.

5. KESIMPULAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada pengumpulan data dalam program aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Berikut kesimpulan yang dapat penulis uraikan mengenai Sistem Informasi Pengenalan Destinasi Wisata dan Kuliner Provinsi Jawa Tengah berbasis *Android*:

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan menjadi media promosi dan informasi untuk dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke provinsi Jawa Tengah.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu wisatawan dalam mencari referensi wisata dan kuliner yang direkomendasikan di wilayah provinsi Jawa Tengah.

REFERENCES

- Veronika Metalia, Anggraini Mulwinda. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Jelajah Jawa Tengah Sebagai Media Promosi Dan Informasi Budaya Tradisional Di Jawa Tengah. *Prosiding SINTAK 2018*, ISBN: 978-602-8557-20-7.
- Rico Adrial, Delia Meldra, Rahadian Aulia Firda. 2017. Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Wisata Kuliner Kota Batam Berbasis Android. *SNISTEK (1) 2018*, ISBN: 978-602-52829-0-4.
- Mohamad Rizal, Fitri Latifah. 2017. Perancangan Aplikasi Lokasi Wisata Kota Jakarta Menggunakan Algoritma Sequential Search Berbasis Android. *Jurnal PILAR Nusa Mandiri Vol. 13, No. 2, September 2017*, ISSN: 1978-1946, ISSN: 2527-6514.
- Didik Aribowo, Desmira, Hendra. 2015. Aplikasi Objek Wisata Berbasis Smartphone Android. *Jurnal Teknik, Volume 4, No. 2, September 2015*.
- Erik Kurniadi, Heru Budianto. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kabupaten Kuningan Berbasis Android Menggunakan Metode Location Based Service (LBS). *Jurnal Cloud Information, Volume 3, Nomor 2, ISSN 2527-5224 Maret 2018*.

- Mohamad Natsir. 2019. Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Tourism Pada DKI Jakarta Berbasis Android. *JURNAL PETIR Vol. 12*, No. 1, Maret 2019, P-ISSN 1978-9262, E-ISSN 2655-5018.
- Mohamad Saefudin. 2017. Aplikasi Informasi Pariwisata Tempat, Budaya, Kerajinan Dan Kuliner Daerah Cirebon Berbasis Android. *Jurnal PILAR Nusa Mandiri Vol. 13*, No. 2, September 2017.
- Medyantiwi Rahmawita Munzir, Desfah Iriadi. 2020. Aplikasi Objek Wisata Berbasis Android di Kota Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Vol. 6*, No. 2, Agustus 2020, Hal. 139-148 e-ISSN 2502-8995 p-ISSN 2460-8181.
- Legawa, Aby. 2008. *Manajemen Destinasi Pariwisata*.
- Pitana, I. Gede dan Gayatri, Putu G. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata tentang Pedoman Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Pariwisata. Permenbudpar No. KM.18/HM.001/MKP/2011. Jakarta: Menteri Kebudayaan dan Pariwisata.
- Suwantoro. (1997). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Boyne, Williams, & Hall,. 2002. *Culinary Tourism a Destination attraction: an Empirical Examination of The Destination's Food Image and Information Sources*.
- Safaat H, Nazruddin, 2015, *Rancang Bangun Aplikasi Multiplatform*, Informatika, Bandung.
- Hidayatullah, Priyanto, Jauhari Khairul Kawistara. 2014. *Pemrograman WEB*. Bandung: Informatika Bandung.
- Muslihudin, Muhammad dan Oktavianto. "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML". Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2016.
- Bachtiar, Dede., dan Atikah. 2015. Sistem Informasi Dashboard Kependudukan di Kelurahan Manis Jaya Kota Tangerang. *Jurnal Sisfotek Global. Vol. 5* Nomor 1, Maret 2015.
- Nugroho, Sutopo Purwo, M.Si, APU. 2016. *Evaluasi Penanggulangan Bencana 2015 Dan Prediksi Bencana 2016*. Badan Nasional Penanggulangan Bencana. Jakarta.
- Al Fatta, H. dan Marco, R., 2015, Analisis Pengembangan dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Smart Berbasis Cloud Computing Pada Sekolah Menengah Umum Negeri (SMUN) di Daerah Istimewa Yogyakarta, *Jurnal Telematika Vol 8* No. 2 Agustus 2015 63 ISSN : 1979 – 925X e-ISSN : 2442-4528, Yogyakarta.
- Romney, Marshall B. dan Steinbart. 2015. *Sistem Informasi Akuntansi*. Edisi 13, alihbahasa: Kikin Sakinah Nur Safira dan Novita Puspasari, Salemba Empat, Jakarta.
- Djahir, Yulia dan Dewi Pratita. 2015. *Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyani, Sri. 2016. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung. Abdi Sistematika.
- Jeperson Hutahaean. 2015. *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish. Yogyakarta.
- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sulianta, Feri. 2017. *Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi*. Andi: Yogyakarta.