

Aplikasi *E-Tourism* berbasis *Android* sebagai Panduan dan media Promosi Objek Pariwisata di Maluku Utara

Nindia Lestari¹, Arisandy Ambarita², Riska Grianti Hafel³, Muharto⁴

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nasional Jakarta

^{2,4}Program Studi Manajemen Informatika, ³Komputerisasi Akuntansi

Politeknik Sains & Teknologi Wiratama Maluku Utara

arisandy.ambarita@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang Aplikasi *E-Tourism* berbasis android. Penelitian ini, bertujuan untuk memudahkan wisatawan agar dapat mengetahui letak objek pariwisata yang belum mereka kunjungi di Maluku Utara. Aplikasi *E-Tourism* ini mendeskripsikan beberapa tempat wisata yang unik yaitu; danau tolires besar, danau tolires kecil, dan pantai-pantai wisata yang ada di Maluku Utara. Aplikasi ini, mempunyai fitur-fitur menarik seperti; deskripsi tempat wisata yang unik, tarif harga yang sangat terjangkau, tersedianya area parkir yang cukup luas, area diving, mushollah, kamar mandi, wisata kuliner, area perkemahan, view yang indah untuk melakukan sesi foto, dan aktifitas lempar batu. Peneliti fokus pada aplikasi panduan objek pariwisata berbasis *android* yang akan digunakan oleh setiap pengguna, yang hasil tampilan gambar pada aplikasi ini jelas jernih dan tidak pecah serta lengkap dengan keterangan gambar yang ditulis. Aplikasi ini sangat penting bagi para wisatawan yang ingin berkunjung. Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi panduan objek pariwisata ini, dapat membantu dan mempermudah mereka untuk mengetahui letak objek wisata dan sebagai media promosi objek pariwisata di Maluku Utara berbasis android

Kata kunci: *E-Tourism*, Objek Pariwisata, Aplikasi Android

Abstract

This study discusses the android-based E-Tourism application. This study aims to make it easier for tourists to find out the location of tourist objects that they have not visited in Maluku Utara. E-Tourism application describes some unique tourist attractions, namely; large tolires lakes, small tolires lakes, and tourist beaches in Maluku Utara. This application has interesting features such as; descriptions of unique tourist attractions, very affordable rates, the availability of a large parking area, diving areas, prayer rooms, bathrooms, culinary tours, camping areas, beautiful views for photo sessions, and stone-throwing activities. Researchers focus on an android-based tourism object guide application that will be used by every user, whose image display results in this application are clear and unbroken and complete with written image descriptions. This application is very important for tourists who want to visit. Therefore, with this tourism object guide application, it can help and make it easier for them to find out the location of tourist objects and as a media promotion of tourism objects in Maluku Utara based on Android.

Keywords: *E-Tourism*, Tourism Object, Android Application

PENDAHULUAN

Android merupakan sebuah sistem operasi linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh. Android

kini menjadi salah satu sistem operasi yang wajib dimiliki oleh setiap orang, dan saat ini memang begitu antusias untuk menggunakannya sebagai alat bantu untuk

memudahkan suatu pekerjaan bagi pengguna. Aplikasi Android merupakan salah satu cara yang efektif, efisien, dan inovatif sebagai media promosi. Pesatnya perkembangan teknologi membuat android menjadi pilihan untuk penyampaian informasi dengan mudah oleh target audience.

Muslih (2017:1) mengatakan bahwa pariwisata adalah sebuah perjalanan dari satu lokasi ke lokasi yang lain yang dilakukan oleh satu orang ataupun lebih dari satu orang untuk mencapai suatu tujuan yaitu kebahagiaan maupun kesenangan bersama. Pariwisata sangat digemari oleh setiap orang yang bepergian pada waktu luang atau libur. Pariwisata bisa dilakukan bersama teman, sahabat maupun keluarga.

Provinsi Maluku Utara merupakan daerah kepulauan yang terdiri dari 805 buah pulau besar dan kecil, sekitar 82 pulau yang dihuni dan 723 pulau yang belum dihuni, Provinsi Maluku utara adalah salah satu objek wisata yang terletak di bagian timur Indonesia, yang memiliki pesona alam yang sangat indah dan sangat layak untuk dijadikan tujuan wisata bagi wisatawan yang ingin berkunjung (Muharto, 2018 dan Muharto dkk, 2022). Maluku Utara sudah cukup banyak dikenal oleh para wisatawan, namun masih banyak para wisatawan masih merasa kesulitan dalam menemukan tempat lokasi wisata tersebut. Sehingga, peneliti akan mencoba untuk memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang dapat membantu para wisatawan agar dapat memperoleh informasi dan panduan terkait dengan objek wisata yang ingin dikunjungi di maluku utara melalui Aplikasi *E-Tourism* berbasis android.

Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat merancang aplikasi panduan objek pariwisata berbasis android di Maluku Utara?

Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang aplikasi panduan objek pariwisata berbasis android di Maluku Utara
2. Untuk memudahkan pengunjung dan wisatawan agar dapat mengetahui lokasi objek wisata yang terdapat keindahan alam.

Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah

1. agar dapat memudahkan wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata yang ada di Maluku Utara.
2. Sebagai panduan dan media promosi objek pariwisata di maluku utara berbasis android

Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Hanum et al., (2019). Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat dan wisatawan dalam mendapatkan pengetahuan tentang informasi Pariwisata di Banyuwangi yang lebih cepat dengan media smartphone android dan informasi pariwisata yang tidak hanya sebatas wisata populer di Banyuwangi. Penelitian ini juga, diadakan di Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten Indonesia, dan menggunakan pendekatan *Object Oriented Analysis and Design (OOAD) dengan Unified Modeling Language (UML)*, serta menggunakan metode *waterfall*.

Penelitian ke dua, dilakukan oleh Ramadhan et al., 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pariwisata berbasis android menggunakan

Push Notification dan Layanan Berbasis Lokasi, dan penelitian ini juga diadakan di Universitas Riau, Selain itu, penelitian ini menggunakan metode Waterfall.

Penelitian ketiga, dilakukan oleh Rizal et al., 2017. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan aplikasi layanan informasi tentang wisata yang ada di kota Jakarta. Penelitian ini dilakukan di STIMIK Nusa Mandiri Jakarta, dan juga mempunyai dua rancangan yaitu rancangan algoritma dan rancangan pengembangan system.

Penelitian ke empat, oleh Krismon et al., 2022. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi lokasi pariwisata dengan mudah dan sederhana karena dapat dioperasikan dimanapun user berada. Penelitian ini dilakukan di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dan penelitian ke lima, di lakukan oleh Rizal et al., 2013. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi mobile berbasis pada pencarian lokasi, sehingga dapat mengetahui informasi mengenai objek wisata dan fasilitasnya. Penelitian ini di lakukan di Sekolah Tinggi Teknologi Garut.

Berdasarkan tiga penelitian sebelumnya diatas, penelitian tersebut mempunyai arah atau tujuan yang sama yaitu untuk mengembangkan perancangan aplikasi panduan tata letak objek wisata, namun dapat di terapkan dengan berbagai macam cara, baik dalam perancangan situs web atau android agar dapat mempermudah para wisatawan ketika ingin berkunjung ke tempat wisata yang mereka inginkan. Akan tetapi, jika tiga penelitian di atas di kaitkan atau dibandingkan dengan penelitian yang akan saya teliti, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut memiliki tujuan yang

sama untuk mengembangkan fasilitas teknologi dalam bentuk aplikasi agar dapat memudahkan wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisatawan dengan penuh ketertarikan.

LANDASAN TEORI

Analisis dan Perancangan

Analisis dan perancangan bisa dilakukan atau dirancang ulang untuk membangun aplikasi dan memberikan tampilan antar muka aplikasi yang lebih interaktif dan mudah untuk dioperasikan oleh Safaat, N (2019). Dengan adanya analisis dan perancangan ini khususnya pada aplikasi yang akan dibuat, dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikan sistem terkait dengan aplikasi apa yang akan dirancang. Karena, banyak sekali permasalahan dari aplikasi sebelumnya yang dianggap masih memiliki kekurangan dalam menginformasikan fasilitas umum yaitu bagaimana informasi akan ditampilkan dalam aplikasi yang akan dibuat kepada pengguna.

Definisi Wisata

Wisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan orang untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain meninggalkan tempatnya semula, dengan suatu perencanaan dan dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam, oleh Richard Sihite, (2000) didalam jurnal Hernawan, D.F dan kawan-kawan (2015). Jadi, Wisata sering atau bahkan sudah dijadikan sebagai tempat untuk meluangkan waktu libur bagi wisatawan baik bersama teman, kerabat,

maupun keluarga. Karena, di tempat wisata banyak sekali wahana maupun fasilitas yang dapat dinikmati dan telah disediakan serta terdapat kuliner-kuliner yang enak agar dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Pengunjung atau wisatawan yang belum mengetahui cara penggunaan aplikasi berbasis *android* guna untuk mengetahui tata letak dan apa saja pesona keindahan-keindahan alam yang belum mereka kunjungi, mereka bisa mendapatkannya melalui aplikasi berbasis android yang sudah dibuat.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan data yang akan peneliti lakukan untuk menunjang penelitian ini adalah sebagai berikut:

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi atau pengamatan terlebih dahulu di masing-masing tempat wisata yang ada di Maluku Utara, dengan mengamati secara langsung suasana atau keadaan maupun aktifitas pengunjung atau wisatawan yang sedang berkunjung di lokasi wisata tersebut.

2. Wawancara

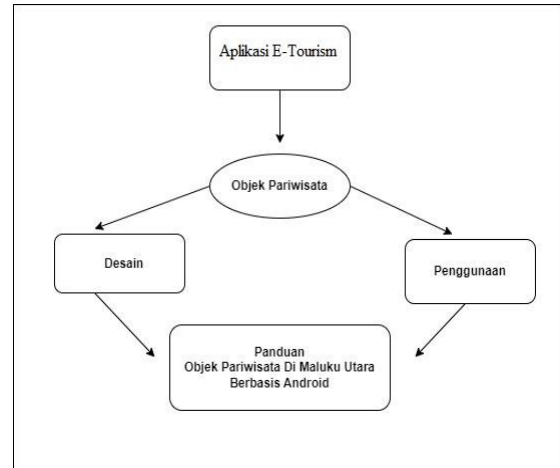
Peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa pengunjung atau wisatawan yang berkunjung di lokasi wisata tersebut, yang dimana hasil jawaban dari wawancara ini akan dijadikan sebagai bahan dasar oleh peneliti dalam melakukan penyelesaian masalah yang ada.

3. Studi Pustaka

Didalam studi pustakan ini, peneliti akan mengangkat berbagai macam teori menurut beberapa para ahli untuk mendukung beberapa materi yang ada pada penelitian ini, peneliti

mengumpulkan bahan-bahan materi dengan mempelajari jurnal-jurnal yang didapat, buku, atau literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian yang akan diteliti.

Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Riduwan (2010:33) mengatakan bahwa kerangka berpikir penelitian dapat memberikan arah yang dapat dijadikan pedoman bagi para peneliti dalam pelaksanaan penelitiannya. Kerangka pikir ini, merupakan sebuah langkah yang terstruktur yang dilakukan oleh seorang peneliti agar dapat membentuk sebuah konsep yang sistematis.

Dalam kerangka pikir rancangan aplikasi *E-Tourism* terdapat data data objek objek wisata, rancangan dan desain system, serta model rancangan penggunaannya

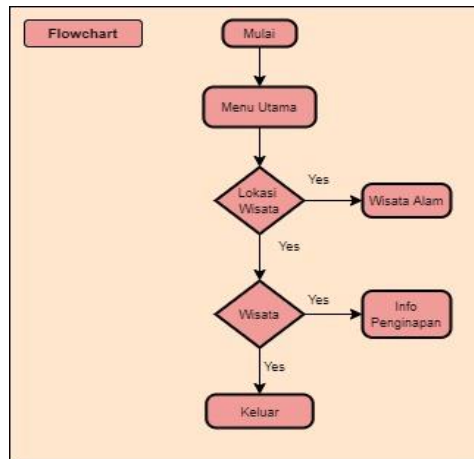
ANALISIS DAN PERANCANGAN

Flowchart

Flowchart adalah diagram yang menampilkan beberapa langkah-langkah dan keputusan untuk pengguna melakukan sebuah proses,

A Ambarita, 2020, mengatakan *Flowchart* dapat menguraikan cara kerja

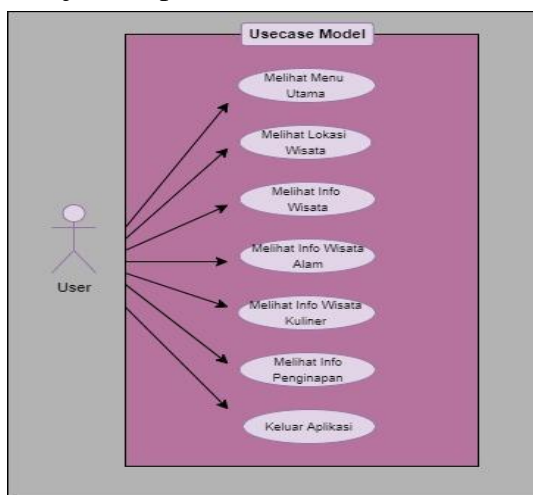
sistem secara umum dengan menggunakan simbol-simbol sistem yang mengikuti alur pada sistem yang terjadi yaitu pada *input*, *proses* dan *output* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Flowchart pengujian aplikasi

Diagram Use Case

Use Case merupakan pemodelan untuk kegiatan sistem informasi yang akan dibuat dan seperti apa alur dari sistem itu berjalan. Berikut diagram use case pada Aplikasi Wisata Kota Kediri yang ditunjukkan pada Gambar 2 berikut:

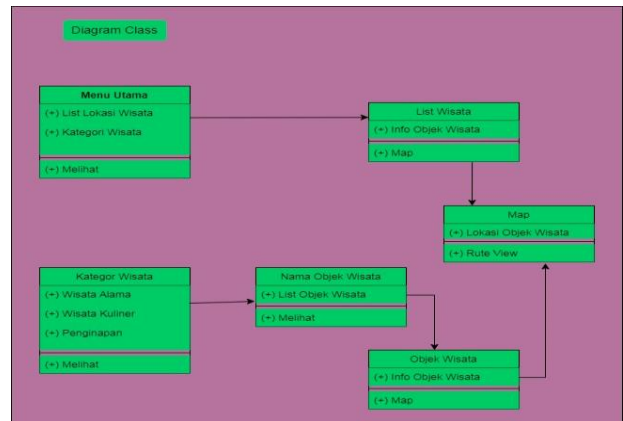


Gambar 2 “Use case Diagram”

Diagram Class

Class diagram adalah jenis diagram struktur statis dalam UML yang menggambarkan struktur sistem dengan

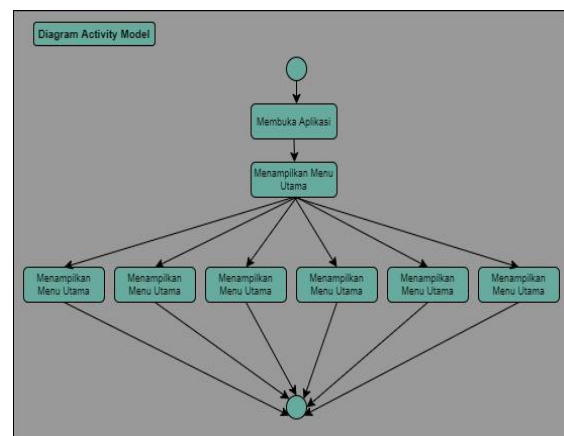
menunjukkan sistem class, atributnya, metode, dan hubungan antar objek. Berikut *Diagram Class* yang ditunjukkan pada Gambar 3:



Gambar 3. “Diagram Class”

Activity Diagram

Activity Diagram merupakan bentuk visual dari alir kerja yang terisi aktivitas atau tindakan. Selain itu, juga dapat berisi beberapa pilihan, pengulangan, dan concurrency. Berikut Activity Diagram yang ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4 “Activity Diagram”

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN Tampilan Hasil

Berikut ini adalah hasil dari perancangan aplikasi panduan objek pariwisata di provinsi Maluku Utara berbasis android.

Tampilan Halaman Utama

Halaman ini merupakan halaman utama dari aplikasi yang peneliti ciptakan dengan nama aplikasi Maluku Vocation yang dimana terdapat fitur menu apa saja yang ada pada aplikasi panduan objek pariwisata ini, dapat dilihat pada gambar .2 sebagai berikut:

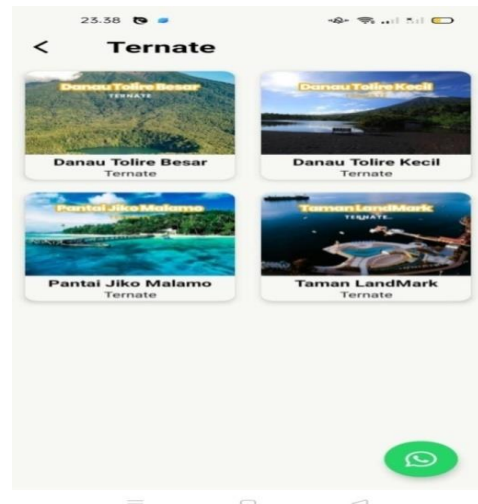


Gambar 5. Tampilan “Menu Utama”

Pada tampilan menu utama ini, ada terdapat 5 tombol yang dapat di klik, fungsi tombol yang tertulis dengan nama Ternate adalah untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang objek wisata yang ada di kota Ternate. Tombol yang tertulis nama Tidore adalah untuk mengetahui lebih lanjut informasi tentang objek wisata yang ada di kepulauan Tidore. Tombol berikutnya adalah tombol yang tertulis dengan nama Halmahera Barat adalah untuk mengetahui juga lebih dalam lagi informasi tentang objek pariwisata yang ada di kabupaten Halmahera Barat. Kemudian, tombol yang tertulis nama Morotai adalah untuk mengetahui lebih dalam lagi informasi tentang objek wisata yang terdapat di pulau Morotai. Dan yang terakhir adalah

tombol menu, dimana tombol tersebut berfungsi untuk mengetahui informasi tentang objek pariwisata terkait dengan transportasi.

Tampilan List Wisata Alam



Gambar 6. Tampilan “List Wisata Alam”

Pada tampilan gambar 6 ini kita dapat melihat wisata alam apa saja yang ada di kota Ternate ketika kita menekan tombol Ternate yang terdapat di tampilan utama

Tampilan Info Wisata Alam



Gambar 7. Tampilan “Info Wisata Alam”

Pada tampilan gambar 7 ini kita dapat melihat panduan dan profil dari pada tempat wisata yang berada di kota Ternate yaitu danau Tolire Besar, dimana terdapat informasi tentang tarif harga masuk per orang dan kendaraan. Selain itu, juga terdapat jadwal operasi dari lokasi wisata tersebut, dengan begitu panduan ini akan dapat mempermudah wisatawan yang ingin berkunjung.



Gambar 8. “Tampilan Unik Wisata”

Pada tampilan gambar terlihat gambar pengunjung yang sedang melakukan aktifitas unik yaitu lempar batu. Tampilan gambar bisa digeser ke kiri sehingga kita bisa melihat gambar-gambar unik lainnya.



Gambar 9 Tampilan “Tempat Jualan”

Pada tampilan 9 ini gambar tempat jualan yang tersedia di tempat wisata ini. Ada banyak varian makan khas kuliner yang di, terlihat dijual.



Gambar 10. Tampilan “Jenis Makanan”

Pada tampilan 10 ini, terlihat gambar berbagai macam kuliner khas yang terjual di tempat wisata ini. Tampilan gambar bisa digeser ke kiri sehingga kita bisa melihat gambar-gambar unik lainnya.



Gambar 11. Tampilan “Sesi Foto Wisatawan”

Pada tampilan 11 ini, terlihat gambar para wisatawan yang sedang melakukan sesi foto dari permukaan danau. Tampilan gambar bisa digeser ke kiri sehingga kita bisa melihat gambar-gambar unik lainnya.



Gambar 12. Tampilan “Perkemahan”

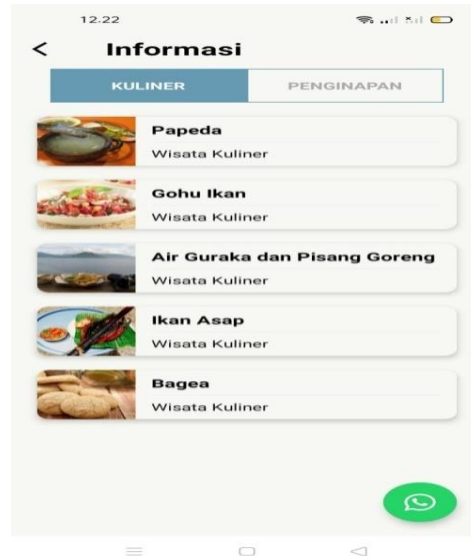
Pada tampilan gambar 12 ini, terdapat area untuk wisatawan yang melakukan aktifitas perkemahan.



Gambar 13. Tampilan “Area Parkir”

Pada Tampilan gambar terlihat lahan tempat parkir kendaraan roda 2 dan 4 yang cukup luas bagi para wisatawan.

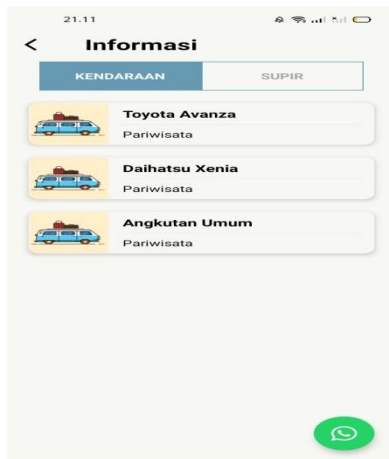
Tampilan Info Wisata Kuliner



Gambar 14. Tampilan Menu “Informasi Wisata Kuliner”

Pada tampilan gambar 14 diatas adalah tampilan informasi, di era sekarang ini banyak wisatawan yang ingin mencari tahu informasi wisata secara online, baik itu lewat online maupun offline. Namun faktanya bahwa sebagian besar wisatawan yang ingin mencari tahu berbagai macam informasi mengenai objek wisata secara praktis dengan cara via online. Biasanya, tidak hanya objek wisata saja, tapi belum komplit jika tidak disertai dengan menu kuliner-kuliner yang terdapat di tempat wisata yang dikunjungi. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk menciptakan info wisata kuliner tersebut yaitu dalam bentuk fitur menu yang akan ditampilkan disebuah aplikasi. Aplikasi yang diciptakan ini akan di ubah menjadi bentuk tampilan menu. Tampilan menu yang terdapat tombol utama di tampilan utama aplikasi, setelah tombol menu di tekan, ada terdapat 2 tampilan menu informasi yaitu menu informasi wisata kuliner dan menu informasi penginapan.

Tampilan Informasi Kendaraan



Gambar 15. Tampilan Menu “Informasi Kendaraan”

Pada tampilan informasi kendaraan terdapat informasi tentang berbagai ketersediaan kendaraan yang dapat di sewa untuk melakukan perjalanan ke objek wisata tersebut

Tampilan Info Penginapan

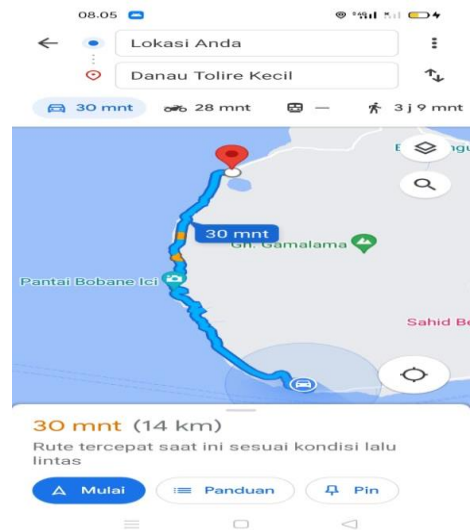


Gambar 16. Tampilan Menu “Informasi Penginapan”

Pada tampilan gambar 17 ini, kita dapat menghubungi kontak admin yang sudah terdapat pada menu informasi penginapan. Karena, didalam menu tersebut sudah terisikan informasi detail dari hotel yang ingin mereka kunjungi. Ketika wisatawan sudah mendapatkan informasi, mereka bisa langsung menuju

ke penginapan yang tersedia untuk beristirahat.

Tampilan Maps



Gambar 17. Tampilan Menu “Map”

Pada tampilan gambar 18 ini, wisatawan dapat melihat arah maps yang sudah tersedia di setiap menu informasi wisata. Dengan adanya menu tersebut, wisatawan dapat dengan mudah menjangkau rute perjalanan ke tempat wisata yang ingin dikunjungi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dan pembahasan diatas adalah:

1. Aplikasi *E-Tourism* sebagai panduan dan Media Promosi objek wisata di provinsi Maluku Utara ini berhasil dibangun dengan menggunakan pemrograman android studio.
2. Tampilan menu objek informasi pada aplikasi terlihat jelas sehingga mempermudah wisatawan dalam mencari objek wisata di maluku utara
3. Aplikasi *E-Tourism* sebagai panduan dan Media Promosi objek wisata berhasil digunakan oleh pengguna
4. Aplikasi *E-Tourism* sebagai panduan dan Media Promosi objek wisata, dapat

membantu pengguna khususnya wisatawan untuk bisa mengakses fitur-fitur menarik apa saja yang ada di tempat wisata Maluku Utara dengan mudah pada android.

Saran

1. menambahkan fitur-fitur yang lebih menarik dalam meningkatkan promosi, agar pengunjung atau wisatawan dapat dengan mudah untuk menggunakan aplikasi panduan objek pariwisata ini.
2. Aplikasi *E-Tourism*, perlu memiliki pencarian rute tercepat pada maps sehingga menjadi pilihan jarak transportasi ke objek wisata tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- A Ambarita, 2020, *Analisis dan Pengembangan Sistem Informasi Pendekatan Model Driven*. Gosyen Publishing. Jogyakarta
- Gautama, M.I. 2016. *Aplikasi Pemetaan Objek Wisata Pantai Bali Selatan Berbasis Android*. Merpati. 4(1). 2252-3006.
- Hardiyanti R. 2019. *Aplikasi Panduan Objek Wisata Alam Gresik Berbasis Android dengan Metode Haversine*. Ubiquitous: Computers and its Applications Journal. 2(1) .67-74.
- Hernawan. 2015. *Pembuatan Aplikasi Peta Wisata di Salatiga Berbasis Mobilegis Memanfaatkan Smartphone Android*. Jurnal Geodesi Undip. 4(3). 2337-845X.
- Krismon, A. 2022. *Aplikasi Wisata Kota Kediri Berbasis Android Menggunakan Android Studio*. Prosiding Nasional Teknologi dan Sains.1.24-30.
- Munzir. 2021. *Aplikasi Objek Wisata Berbasis Android di Kota Pekan Baru*. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi. 7(1). 2460-8181.
- Muslih. 2017. *Perancangan Aplikasi Panduan Pariwisata Kota Tasikmalaya pada Perangkat Bergerak Berbasis Android*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer. 5(1).1-6.
- Ningrum. 2018. *Tour Guide Application System Sebagai Alternatif untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan di Daerah Sumatera Barat*. Jurnal Ilmiah Finfo. X(1). 2502-8332.
- Pardana. 2019. *Perancangan Aplikasi Panduan Pariwisata Kabupaten Deli Serdang Berbasis Android*. Putri Indah, IT Journal. 7(2). 2252-746X.
- Rizal. 2013. *Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Pariwisata Terdekat di Kabupaten Garut Berbasis Android*. Jurnal Algoritma. 10.1.
- Safaat, N. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Android dan Web*. Bandung. Penerbit Informatika.
- Sahulata, 2021. *Pencarian Tempat Wisata di Kota Bitung dengan Panduan Mobil Aplikasi*. Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi. 10(2). 116-125.
- Tuakia, 2021. *Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Desa Suko Berbasis Android*. Melek IT: Information Technology Journal. 7(2).13-22.
- A Ambarita, Darman Umagapi, Muharto, *Rancangan Sistem Informasi Promosi dan Pemasaran Objek Wisata Guraici Halmahera Selatan*, IJIS-Indonesian Journal On Information System Vol 5 No 1 Tahun 2020, eISSN : 2548-6438.
- Muharto., Ulidam, N., & Jauhar, N. 2022. *The Management Model of Sustainable Volunteer Tourism*. Jurnal Minds: Manajemen Ide Dan Inspirasi, 9 (2), 2022: 253-270.
- Muharto. 2018. *The Sustainability Of Tourism Competitiveness In Ternate*, Journal of Life Economics, Volume:5, Issue:4, October 2018, 75-96.