

Pengenalan Objek Wisata di Pulau Jawa Menggunakan Perangkat Mobile

Adika May Sari¹, Rina Lestari², Desri Yani³

^{1,3}AMIK BSI Bekasi, adika.dik@bsi.ac.id

²ABA BSI Jakarta, rina.rls@bsi.ac.id

Abstrak

Pulau Jawa salah satu pulau di Indonesia dan juga merupakan pulau terbanyak yang memiliki tempat wisata di Indonesia. Tentunya kita sudah sangat mengetahui bahwa pulau Jawa memiliki potensi-potensi wisata yang sangat besar terbukti dari terus meningkatnya wisatawan yang datang tiap tahunnya. Kekayaan alam di pulau Jawa yang sangat terkenal adalah pegunungan, lautan, dan ada juga tempat-tempat bersejarah lainnya. Keindahannya menjadi daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung untuk liburan atau melepas kejenuhan. Namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui objek wisata di pulau Jawa dan letak lokasinya. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengguna mendapatkan kemudahan dalam mencari informasi wisata di pulau Jawa. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Android Studio serta bahasa pemrograman Java dengan *Operating system* (OS) Android OS Android sangat fleksibel dan dapat digunakan pada berbagai platform *hardware* dan mudah penggunaannya. Hasil pengembangan aplikasi ini cukup memuaskan di mana kerja aplikasi sudah seperti yang diharapkan, terutama dalam menampilkan informasi objek wisatanya agar masyarakat mudah menemukan tempat wisata.

Kata kunci : Objek Wisata, Pulau Jawa, Perangkat Mobile

Abstract

Java Island is one of the islands in Indonesia and is also the largest island that has tourist attractions in Indonesia. Of course we are well aware that the island of Java has enormous tourism potential as evidenced by the increasing number of tourists coming each year. Natural wealth on the island of Java which is very famous are mountains, oceans, and there are also other historical places. Its beauty is an attraction for tourists who visit to vacation or release boredom. But there are still many people who do not know the tourist attraction on the island of Java and its location. With this application, users are expected to get ease in finding tourist information on the island of Java. This application is made using Android Studio and the Java programming language with the Android OS Operating system (OS) Android OS is very flexible and can be used on a variety of hardware platforms and easy to use. The results of the development of this application are quite satisfying where the application work is as expected, especially in displaying the information of the tourism object so that the community is easy to find tourist attractions.

Keywords : *Tourist Attraction, Java Island, Mobile Device*

Diterima :24 Juli 2018, Direvisi :16 Agustus 2018, Dipublikasikan : 20 Agustus 2018

Pendahuluan

Pulau Jawa adalah salah satu pulau di Indonesia, merupakan pulau yang memiliki banyak tempat wisata di Indonesia. Di dunia, pulau Jawa terkenal sebagai tujuan pariwisata dengan keunikan berbagai hasil seni budayanya. Tentunya kita sudah sangat mengetahui bahwa pulau Jawa memiliki potensi-potensi wisata yang sangat besar terbukti dari terus meningkatnya wisatawan yang datang tiap tahunnya. Kekayaan alam, adat, budaya serta tak ketinggalan tempat wisata *modern* pun menjadi daya tarik tersendiri bagi para turis lokal maupun internasional untuk selalu berkunjung ke pulau Jawa. Menurut Didik, Desmira dan Hendra (2015:17) Pariwisata merupakan sumber devisa suatu kota. Untuk meningkatkan sektor pariwisata, diperlukan sebuah dukungan baik dari sisi keamanan, infrastruktur dan juga fasilitas informasi pariwisata.

Salah satu kekayaan alamnya yang sangat terkenal adalah pegunungan dan lautnya. Keindahannya menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang berkunjung untuk berlibur atau sekedar melepas kejenuhan. Pemerintah Indonesia terus melakukan upaya untuk mengembangkan pariwisata di pulau Jawa baik dari segi infrastruktur kepariwisataan hingga usaha-usaha promosi di beragam media. Namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui objek wisata di pulau Jawa dan letak lokasinya. Dimana dengan adanya aplikasi di perangkat mobile ini diharapkan dapat mempermudah turis lokal maupun internasional dalam menggunakan aplikasi pengenalan objek wisata di pulau Jawa kapanpun dan dimanapun. Menurut Muhammad dan Fitri (2017:227) Seiring dengan berkembang teknologi mengakibatkan mobilitas masyarakat semakin tinggi, sehingga kebutuhan akses informasi yang cepat tidak dapat dihindarkan lagi dan dibutuhkan perangkat yang dapat dibawa kemana saja (perangkat *mobile*) menjadi salah satu pilihan utama.

Metode

Menurut Kadir (2012:2) Program adalah kumpulan intruksi yang digunakan untuk mengatur komputer agar melakukan suatu tindakan tertentu. Orang yang membuat program biasanya disebut pemrogram (*programmer*). Adapun aktivitas yang berhubungan dengan pembuatan program dinamakan pemrograman (*programming*). Menurut Utomo (2013:1) Java merupakan salah satu bahasa pemrograman yang bersifat *multiplatform* dengan slogan dari para pengembangnya adalah "*Write once run everywhere*" sehingga aplikasi yang dikembangkan menggunakan bahasa Java akan dapat dijalankan pada berbagai *platform* atau sistem operasi.

Menurut Irawan (2012:2) Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk perangkat portabel seperti *smartphone* dan komputer table. Android menyediakan platform terbuka (*open source*) bagi programmer untuk mengembangkan aplikasi sendiri pada berbagai perangkat dengan sistem Android. Android menyediakan platform terbuka (*open source*) bagi programmer untuk mengembangkan aplikasi sendiri pada berbagai perangkat dengan sistem Android.

HIPO (Hierarchy Input-proses-output)

Menurut Giat Haryono (2009:32) HIPO (*Hierarchy Input Proses Output*) adalah alat bantu yang digunakan sebagai salah satu alat desain dan teknik dokumentasi dalam pengembangan sistem. HIPO digunakan untuk membuat spesifikasi program yang

menggambarkan hubungan-hubungan dari fungsi sistem. Untuk memberikan struktur yang memungkinkan fungsi suatu sistem dapat di mengerti.

FlowChart

Menurut Sariadin Siallagan (2009:7) Flowchart adalah suatu diagram alir yang mempergunakan simbol atau tanda untuk menyelesaikan masalah. Dalam hal ini, penyelesaian masalah menggunakan simbol-simbol yang telah disepakati. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung.

FlowChart ini merupakan langkah awal pembuatan program. Dengan adanya flowchart urutan proses kegiatan menjadi lebih jelas. Jika ada penambahan proses maka dapat dilakukan lebih mudah. Setelah flowchart selesai disusun, selanjutnya pemrogram (*programmer*) menerjemahkannya ke bentuk program dengan bahasa pemrograman. FlowChart disusun dengan simbol-simbol. Simbol ini dipakai sebagai alat bantu menggambarkan proses di dalam program.

Hasil dan Pembahasan

Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi berfungsi sebagai rencana rancangan yang akan digunakan pada aplikasi sehingga mempermudah dalam alur pengerjaan tampilan.

1. Perancangan Halaman Tampilan Awal



Gambar 1
Tampilan Awal Program

2. Tampilan List objek wisata



Gambar 2

Tampilan list objek wisata

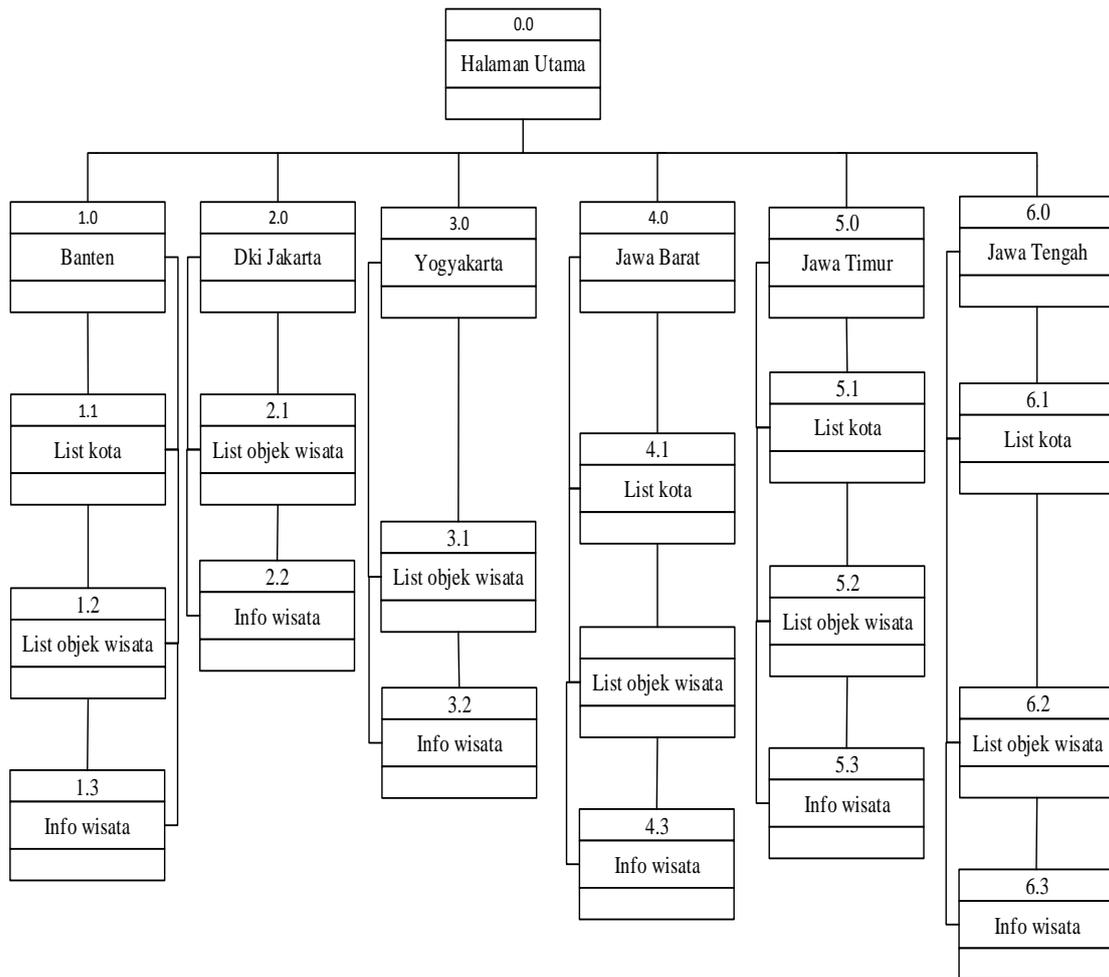
3. Tampilan Detail Info Wisata



Gambar 3

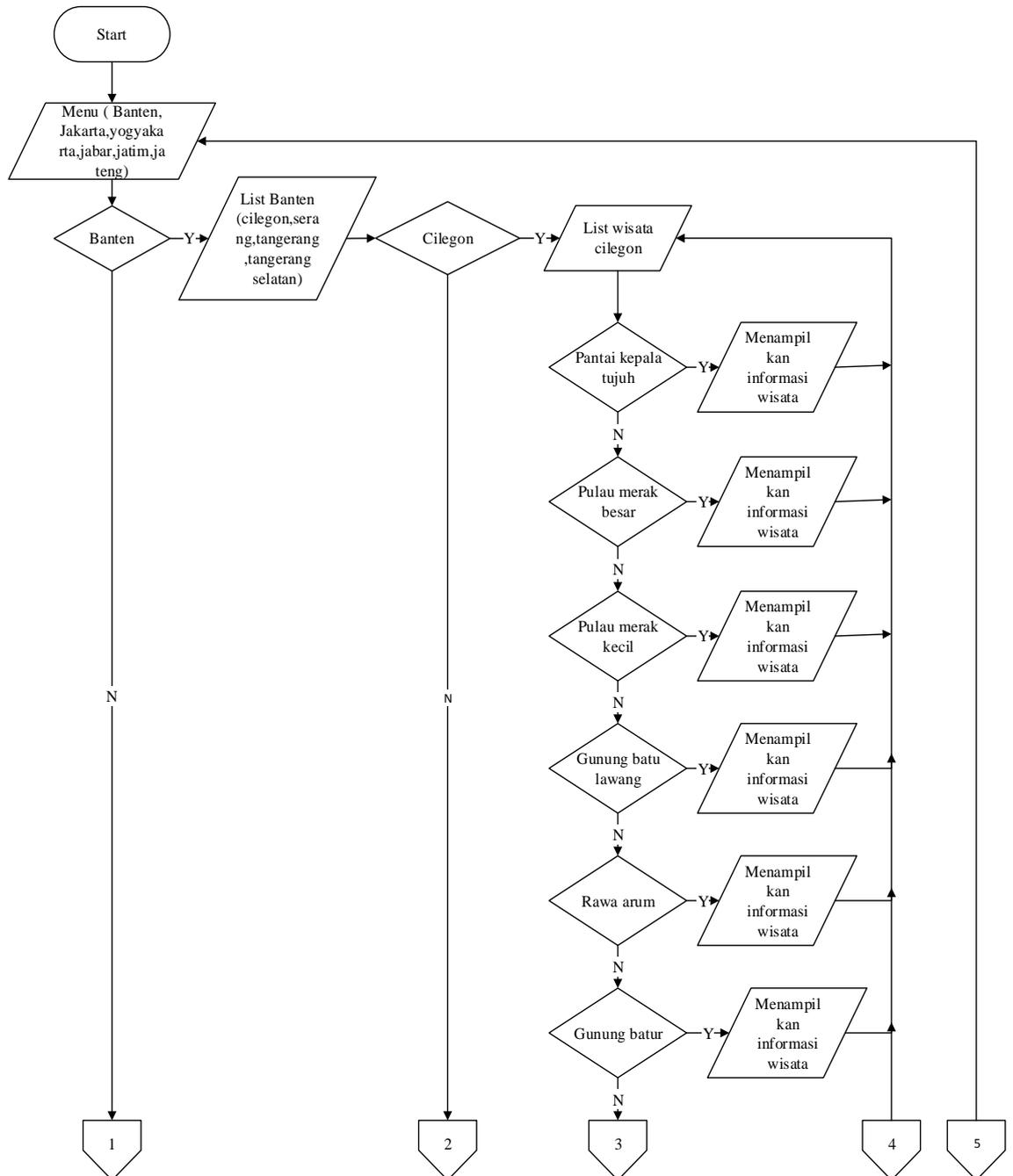
Tampilan detail info wisata

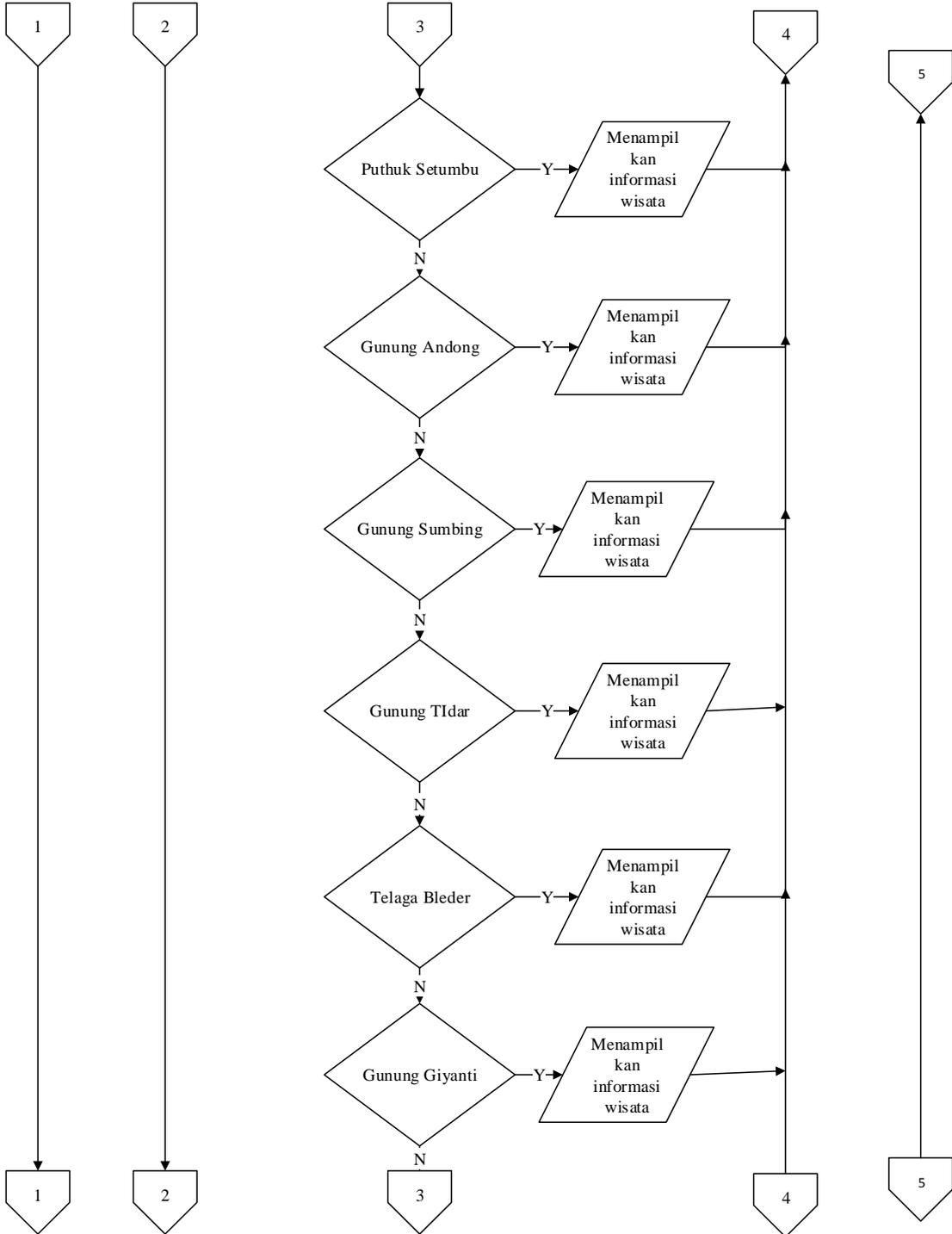
4. HIPO

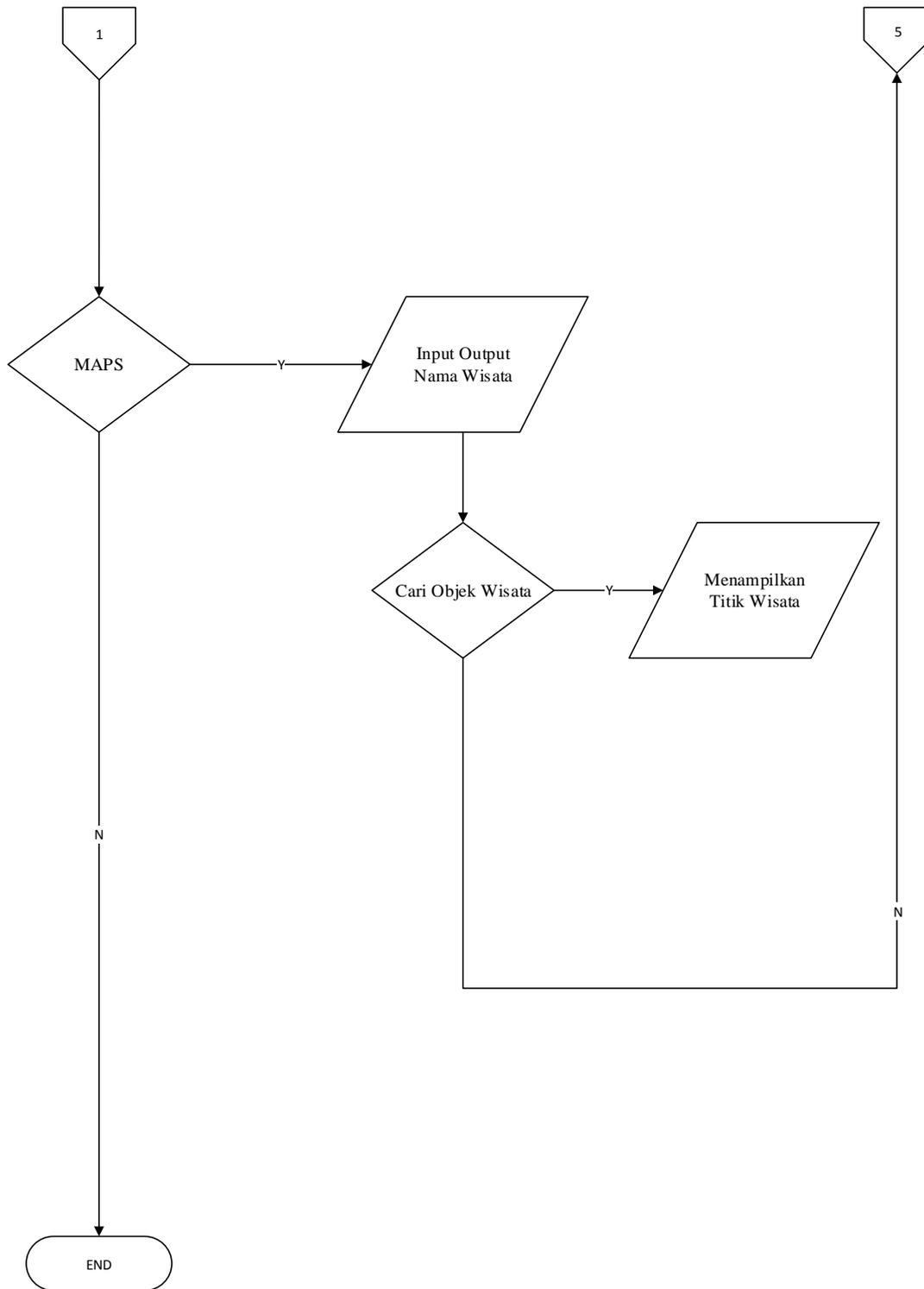


Gambar 4
HIPO

5. Flowchart







Gambar 5
Flowchart

Simpulan dan Rekomendasi

Aplikasi perangkat mobile ini dibangun dengan menggunakan Android studia dan bahasa program Java. Aplikasi ini diharapka dapat memberikan informasi wisata seputar pulau jawa.Perancangan desain sendiri dibuat *user friendly*. Desain aplikasi

dibuat sedemikian rupa agar user dapat dengan mudah menekan tiap-tiap tombol pencarian pada menu. Dan untuk penelitian selanjutnya diharapkan, user dapat berinteraksi dengan memposting tempat wisata baru menggunakan aplikasi ini.

Daftar Pustaka

- Ariwibowo, Didik. Desmira & Hendra. APLIKASI OBJEK WISATA BERBASIS SMARTPHONE ANDROID. Tangerang: Universitas Muhammadiyah.
- Giat, Karyono. 2009. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademi. Purwokerto: STMIK AMIKOM.
- Irawan. 2012. Membuat Aplikasi Android untuk Orang Awam. Palembang: Maxikom.
- Kadir, Abdul. 2009. Algoritma dan Pemrograman menggunakan Java. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Rizal, Muhammad. Latifah, Fitri. PERANCANGAN APLIKASI LOKASI WISATA KOTA JAKARTA MENGGUNAKAN ALGORITMA SEQUENTIAL SEARCH BERBASIS ANDROID. Jakarta : STMIK NUSA MANDIRI.
- Sariadin Siallagan. 2009. Pemrograman Java Dasar-dasar Pengenalan dan Pemahaman. Yogyakarta: CV.ANDI OFFSET
- Utomo, E. P. 2013. Cara Cepat dan Mudah Belajar Java SE7. Yogyakarta: Penerbit Andi