



APLIKASI INFORMASI TEMPAT PARIWISATA KEPULAUAN BANGKA BELITUNG BERBASIS ANDROID

Siti Khotijah¹, Juliana², Dewi Driyani³

Universitas Indraprasta PGRI
Korespondensi email: sitik2805@gmail.com

Abstrak

Saat ini banyak wilayah wilayah yang menarik berada di bangka yang belum diketahui dan juga tidak kalah menariknya dengan wilayah wilayah lain yang ada di indonesia yang belum diketahui oleh banyak orang dan kebanyakan hanya diketahui melalui dari mulut kemulut, sosmed, maupun media seperti internet dimana informasi yang didapatkan kurang lengkap dan jelas. Hal ini menyebabkan kurang informasi tentang wilayah wilayah di bangka yang bisa dijadikan tempat pariwisata. Dengan adanya permasalahan seperti itu, maka diharapkan perancangan Aplikasi yang berbasis android dapat memberikan informasi untuk wilayah bangka. Alasan utama menggunakan android dalam pembuatan aplikasi ini karna saat ini sudah banyak orang menggunakan smartphone untuk mencari informasi sehingga bisa didapatkan informasi secara lengkap terutama untuk wilayah wilayah menarik yang berada di bangka. Pembuatan aplikasi informasi tempat wilayah pariwisata wilayah bangka ini menggunakan metode survei dan program yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yang berbasis android ini menggunakan program Appy Pie dan alat yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah United Modeling Language (UML) dan Flowchar dan hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah aplikasi yang memberikan informasi wilayah wilayah yang berada di bangka untuk dijadikan tempat pariwisata yang berbasis Android.

Informasi Artikel

Diterima: 11 Mei 2019
Direvisi: 17 Mei 2019
Dipublikasikan: 24 Mei 2019

Keywords

Aplikasi informasi, wilayah bangka, android

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sudah berkembang sangat pesat terutama dalam bidang informasi komunikasi. Dan perkembangan teknologi informasi komunikasi tersebut tidak terlepas dengan perkembangan android, karna banyak orang saat ini tidak terlepas dengan smartphone dimana sistem operasinya adalah android. Layaknya seperti komputer, smarphone juga bisa diinstal berbagai macam aplikasi, sehingga banyak orang hanya menggunakan smarphone untuk kebutuhan informasinya. Begitu pula jika orang ingin mencari informasi tentang wilayah yang menarik yang bisa dikunjungi, kebanyakan banyak orang mencari informasi dengan menggunakan smarphone yang terhubung dengan internet.

Banyak informasi yang dimiliki di wilayah indonesia yang bisa dijadikan tempat pariwisata yang salah satunya adalah bangka, yang saat ini kebanyakan informasi tersebut didapatkan dengan sosial media (sosmed), internet maupun dari mulut kemulut dimana informasi yang didapatkan tidak lengkap dan jelas. Bangka merupakan sebuah pulau yang berada diwilayah timur sumatra, indonesia dan termasuk kedalam wilayah kepulauan bangka belitung. Banyak tempat yang menarik dalam wilayah kepulauan bangka yang belum diketahui oleh banyak orang. hal ini mengakibatkan kurang dikenalnya wilayah kepulauan di bangka, padahal banyak wilayah yang sangat menarik yang berada dikepulauan bangka dan juga bisa mendatangkan devisa bagi negara indonesia.

Dengan latar belakang seperti itu maka penulis membuat penelitian yang diharapkan memberikan informasi yang lengkap tempat tempat menarik yang bisa dikunjungi terutama untuk wilayah kepulauan bangka yang masih merupakan bagian dari negara indonesia. Penelitian ini tentang perancangan aplikasi informasi tempat pariwisata yang berbasis android, dimana diharapkan dari penelitian ini banyak orang dapat mengetahui beserta aset aset yang dimiliki oleh wilayah kepulauan bangka. Penggunaan android dalam penelitian ini karena perkembangan teknologi saat ini, dimana smarphone tidak terlepas dari kebutuhan manusia dan juga orang sering menggunakan smarphone untuk mencari informasi informasi dengan mudah dan cepat.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Harni Kusniyati dan Nicky Saputra yang berjudul Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android dimana didalam penelitian tersebut dilakukan karna banyaknya orang yang mendapatkan informasi dengan menggunakan android dan hal tersebut mengakibatkan kami melakukan penelitian tentang Aplikasi informasi tempat menarik di wilayah bangka berbasis android, sehingga bisa membantu orang-orang yang ingin mengetahui atau berkunjung ke wilayah kepulauan bangka.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan informasi yang bisa digunakan oleh banyak orang yang berisi tentang informasi wilayah wilayah yang menarik yang berada dikepulauan bangka beserta aset aset yang dimiliki oleh kepulauan bangka.

Dan penelitian ini menghasilkan aplikasi informasi tempat wisata dikepuluan bangka yang berbasis android, sehingga manfaat dari penelitian ini bisa digunakan oleh orang banyak dan juga manfaat dari penelitian ini mengenalkan tentang kepulauan bangka yang berada di wilayah indonesia yang juga tidak kalah menariknya dengan wilayah wilayah yang lain yang juga berada di indonesia.

II. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode waterfall. Metode penelitian ini dipilih berdasarkan tujuan dari penelitian yaitu membuat aplikasi informasi tempat pariwisata di Bangka menggunakan android. Tahapan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

2.1 Analisa dan survei

Pada tahap ini di lakukan Analisa dan survei kebutuhan data apa saja yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi, seperti misalnya data tempat pariwisata populer, tempat bersejarah, dan tempat wisata kuliner di kepulauan Bangka Belitung.

2.2 Design

Pada tahap design dilakukan perancangan kerangka atau rancangan tampilan program aplikasi. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan tampilan yang dibuat semenarik mungkin bagi pengguna aplikasi untuk memanfaatkan informasi yang di sediakan oleh aplikasi.

2.3 Coding

Tahap coding adalah memasukkan Bahasa pemrograman ke dalam rancangan aplikasi yang sudah dibuat dalam tahap design.

2.4 Testing

Tahap testing adalah melakukan ujicoba pada aplikasi android yang sudah dibuat. Pada tahap ini aplikasi android di uji kegunaan dan konsistensinya.

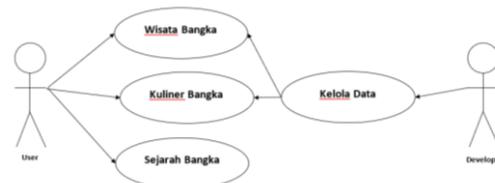
2.5 Implementasi

Pada tahap ini dilakukan implementasi pada pengguna untuk mengetahui kegunaan dan hambatan yang ada pada saat aplikasi di jalankan.

III. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melalui beberapa tahapan proses untuk dapat membuat aplikasi informasi berbasis android ini. Diantaranya adalah perancangan UML, perancangan flowchart, perancangan design antar muka dan perancangan tampilan aplikasi.

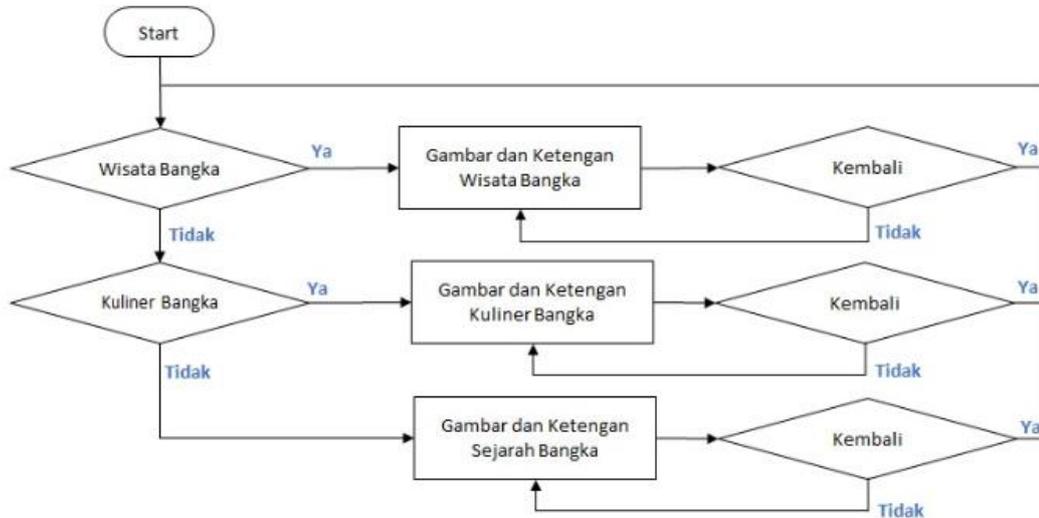
3.1 Perancangan UML (Unified Modelling Language).



Gambar 1. Unified Modelling Language Aplikasi

Pada Gambar Unified Modelling Language Aplikasi diatas di jelaskan bahwa user akan menggunakan aplikasi android yang berisi informasi wisata Bangka, kuliner Bangka, dan sejarah Bangka. Developer mengelola data dan membuat aplikasi menggunakan software Appy pie.

3.2 Perancangan Flowchart



Gambar 2. Flowchart Aplikasi

Pada gambar flowchart aplikasi dijelaskan bahwa aplikasi di mulai dengan user bisa memilih menu informasi yang tersedia. Ada tiga pilihan menu yaitu wisata Bangka, Kuliner Bangka dan Gambar serta keterangan sejarah Bangka.



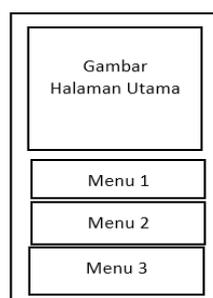
Gambar 4. Desain Halaman Menu 1

3.3 Perancangan Design Antar Muka

Desain antar muka dibuat untuk mendesain rancangan aplikasi yang akan digunakan. Desain antar muka terdiri dari desain dengan halaman Utama, desain menu satu, desain menu dua , desain menu tiga.



Gambar 5. Desain Halaman Menu 2



Gambar 3. Desain Halaman Utama



Gambar 6. Desain Halaman Menu 3

3.4 Perancangan Tampilan Aplikasi

3.4.1 Tampilan Halaman Utama

Menu utama adalah halaman awal yang terdiri dari gambar utama, menu untuk wisata bangka belitung, kuliner bangka belitung, dan sejarah bangka belitung.



Gambar 7. Halaman Utama

3.4.2 Tampilan Halaman Menu Wisata Bangka Belitung

Indahnya alam bangka belitung memberikan inspirasi untuk dijadikan daerah wisata populer, didalam menu wisata bangka belitung diberikan beberapa pilihan wisata untuk bisa

dibaca dan dikunjungi. Didalam menu diberikan gambar wisata dan keterangan dari tempat wisata. Menu ini dapat kembali kehalaman utama.



Gambar 8. Wisata Bangka Belitung

3.4.3 Tampilan Halaman Menu Kuliner Bangka Belitung

Lezatnya kuliner yang berasal dari bangka belitung harus dijadikan tempat makan yang harus diperhitungkan parawisatawan untuk mencoba. Di menu aplikasi kuliner bangka belitung ini diberikan beberapa beberapa pilihan menu yang dilengkapi dengan gambar dan keterangan. Menu ini dilengkapi dengan tombol untuk memilih ke menu utama.



Gambar 9. Menu Kuliner Babel

3.4.4 Tampilan Halaman Menu Sejarah Bangka Belitung

Pulau bangka memiliki banyak tempat wisata sejarah kuno. Didalam aplikasi menu sejarah bangka diberikan beberapa pilihan tempat tempat sejarah yang ada dikota bangka. Menu ini terdiri dari gambar dan teks yang berisi keterangan dari tempat sejarah. Menu ini diberikan tombol untuk kembali ke menu utama.



Gambar 10. Menu Sejarah Bangka Belitung

IV. Kesimpulan

Simpulan yang didapat dari perancangan aplikasi informasi tempat wisata kepulauan Bangka Belitung Berbasis Android ini adalah :

1. Aplikasi informasi berbasis android ini sangat mudah untuk digunakan oleh user dari berbagai kalangan, baik untuk anak maupun dewasa.
2. Aplikasi informasi ini dapat menambah wawasan user dalam mengetahui tempat wisata, wisata kuliner, dan sejarah kepulauan Bangka Belitung.
3. Aplikasi android ini dibuat semenarik mungkin menggunakan gambar- gambar dan informasi yang jelas sehingga user dapat menemukan informasi yang dicari dengan memanfaatkan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A,Nugroho, “Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA”, Andi,Yogyakarta, (2010)
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, dkk, ” Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android”, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta (2016)
- Harni Kusniyati and Nicky Saputra Pangondian Sitanggang, “Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android”, Jurnal Teknik Informatika, Vol. 9, NO. 1, ISSN.2086-4981, (2016)
- Herlawati& Widodo, “Menggunakan UML”, Informatika, Bandung, (2011)
- Nazaruddin, Safaat,” Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan

Tablet PC berbasis Android”,
Penerbit Informatika, Bandung,
(2013)

Rahmat, Alifianto,
<https://rahmatarifianto.wordpress.com/2014/11/20/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya/>,
(2014) diakses pada April 2019

Satyaputra dan Aritonang, “Beginning
Android Programming with ADT
Buddle”, Elex Media
Komputindo, Jakarta, (2014)