

# **SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS ANDROID DI KABUPATEN JEMBER**

Fyqieh Mawidah Fawaid 1\* ), Victor Wahanggara, S.Kom, M.Kom 2 , 1,2) Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Muhammadiyah Jember

## **Abstrak**

Teknologi ini sangat cepat dan berkembang pesat yang membawa kita ke kehidupan ini tidak lepas dari teknologi informasi itu sendiri. Teknologi informasi sekarang dapat dilakukan dengan lebih optimal dan aktual. Dalam penggunaan, teknologi informasi memiliki tujuan mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi yang dibuktikan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan akurasi informasi yang mereka butuhkan. Dalam hal ini, saya ingin berpartisipasi dalam pengembangan teknologi informasi tersedia untuk masyarakat tentang pariwisata dalam bentuk Pariwisata Sistem Informasi seluler Berdasarkan Android Jember. Sistem ini akan memberikan layanan yang dapat memetakan lokasi pariwisata lebih mudah dan cepat. Sistem ini juga dirancang sedemikian rupa untuk menjadi lebih interaktif dengan pengguna dalam pengoperasiannya. Secara garis besar, sistem ini akan memberikan informasi lengkap tentang peta pariwisata dari lokasi objek yang ada di Kabupaten Jember, panduan untuk wisatawan sebagai paket informasi wisata, hotel, restoran dan wisata perjalanan yang tersedia dan ditawarkan oleh Departemen Pariwisata Jember..

***Kata Kunci : Sistem Informasi, Pariwisata, Android, Interaktif***

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi saat ini semakin meningkat. Dengan demikian banyak masyarakat meninggalkan proses penelusuran secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama dan cara yang rumit untuk memperoleh atau menemukan informasi yang dibutuhkan. Melalui teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan dengan lebih efektif, efisien, dan optimal. Hal tersebut juga merupakan tujuan dari penggunaan teknologi informasi yaitu efektifitas, efisiensi, dan keoptimalan yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi yang diperlukan.

Kabupaten Jember merupakan salah satu daerah wisata yang mempunyai berbagai macam wisata yang menarik di Pulau Jawa khususnya di Jawa Timur. Kebanyakan wisatawan berkunjung ke Kabupaten Jember untuk melihat kebudayaan dan tempat wisata yang alami dan terjaga keasriannya. Hal

tersebut terus dipertahankan dan dikembangkan oleh pemerintah daerah. Pariwisata bagi pemerintah daerah merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan pendapatan daerah. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya sistem informasi yang efektif dan efisien untuk para masyarakat atau wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan lain-lain. Hal tersebut kuranglah efektif, walaupun banyak teknologi canggih yang sudah tersedia seperti pencarian online dan pemanfaatan peta website, tetapi masih menjadi kendala bagi masyarakat yang harus pergi ke sebuah warung internet (Warnet) untuk mengakses atau mencari informasi wisata.

Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan spesial mempunyai peranan yang sangat penting. Penggunaan ponsel atau Smartphone yang ada pada saat ini digunakan oleh

hampir seluruh masyarakat dan seakan menjadikan perangkat ini wajib dimiliki oleh orang-orang untuk mengoptimalkan aktivitas mereka dan sangat tepat untuk menjadi media pengimplementasian aplikasi sistem informasi ini di dalamnya. Apalagi ponsel Smartphone saat ini juga semakin berkembang lebih bagus, mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer, Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan aplikasi mobile berbasis android dalam pembuatan informasinya. Dari uraian di atas, penulis membangun sebuah sistem aplikasi sistem informasi yang berbasis mobile Android yang mana aplikasi ini nantinya memberikan informasi mengenai obyek wisata yang ada di Kabupaten Jember. Penulis mengangkat masalah ini dalam penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS ANDROID DI KABUPATEN JEMBER”.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### Pengertian Sistem

Sistem adalah sekumpulan unsur / elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan. Jadi, secara umum Pengertian Sistem adalah perangkat unsur yang teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas.

Menurut Mc. Leod (1995) mendefinisikan sistem sebagai sekelompok elemen- elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Jerry FitzGerald, suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur - prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau

untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

### Karakteristik Sistem

Untuk membedakan dan mengembangkan suatu sistem, maka membedakan unsur-unsur dari sistem yang di bentuknya. Berikut adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya;

1. Batasan (boundary) Penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan mana yang di luar sistem.
2. Lingkungan (environment) Segala sesuatu di luar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.
3. Masukan (input) Sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.
4. Keluaran (output) Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layer komputer, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
5. Komponen (component) Kegiatan atau proses di dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (output). Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem.
6. Penghubung (interface) Tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi
7. Penyimpanan (storage) Area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga diantara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama.

## Pengertian Sistem Informasi

Definisi menurut Jogiyanto HM adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sedangkan kualitas informasi menurut Jogiyanto HM adalah sebagai berikut : “kualitas dari suatu sistem informasi tergantung dari empat hal, yaitu informasi yang harus akurat, tepat pada waktunya, dan relevan”. (Jogiyanto HM, 1999 : 8)

Berdasarkan definisi di atas penulis dapat mengambil simpulan bahwa informasi merupakan hasil pengolahan data yang bermanfaat bagi perusahaan dalam mengambil keputusan. Berdasarkan referensi di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas informasi terbagi menjadi empat bagian, diantaranya:

### a. . Akurat (accuracy)

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan, dan harus jelas mencerminkan maksudnya. Ketidakakuratan dapat terjadi karena sumber informasi (data) mengalami gangguan atau kesengajaan sehingga merusak atau merubah data-data asli tersebut.

### b. Tepat waktu (timeliness)

Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang usang tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga kalau digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan berakibat fatal atau kesalahan dalam keputusan dan tindakan. Kondisi demikian menyebabkan mahalnya nilai suatu informasi, sehingga kecepatan untuk mendapatkan, mengolah dan

mengirimkannya memerlukan teknologi-teknologi terbaru.

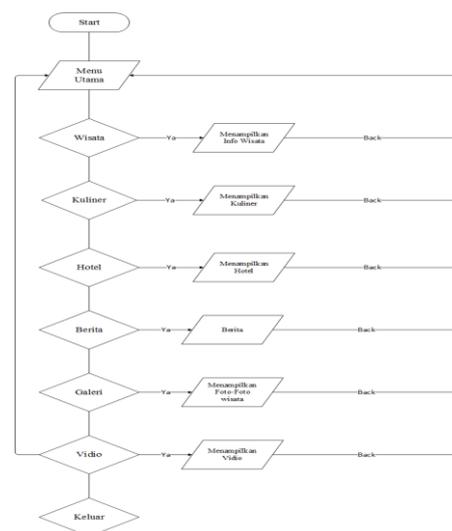
### c. Relevan (relevancy)

Berarti informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab-musabab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan.

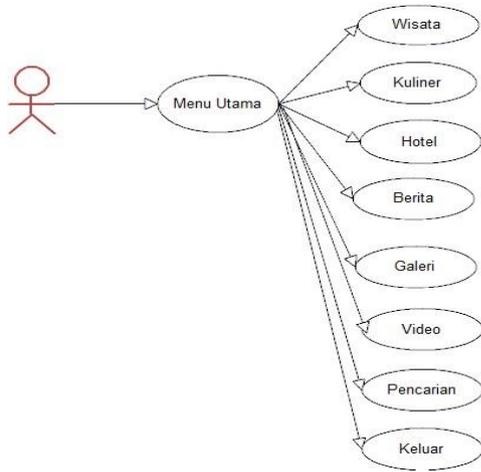
## Nilai Informasi

Nilai dari informasi (value of information) ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya pendapatannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sehingga tidak memungkinkan dan sulit untuk menghubungkan suatu bagian informasi pada suatu masalah yang tertentu dengan biaya untuk memperolehnya, karena sebagian besar informasi dinikmati tidak hanya oleh satu pihak di dalam perusahaan.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

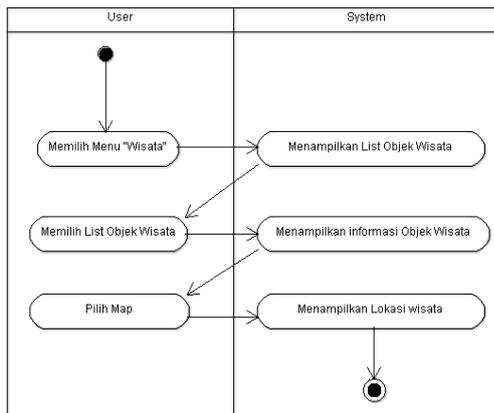


Gambar 3.1 Flowchart



**Gambar 3.2 Usecase**

Dalam use case diagram Aplikasi obyek wisata di kabupaten Jember ini menggunakan 1 actor yaitu pengguna (user). Dimana pengguna bisa mengakses 7 halaman yaitu Tentang Jember, Wisata, Kuliner, Seni Budaya, Hotel, Video dan Keluar.



Pada Activity Wisata, pengguna memilih menu wisata maka sistem akan menampilkan list obyek wisata dari menu wisata yang di pilih, kemudian pengguna memilih salah satu obyek wisata yang diinginkan yang ada di list, maka sistem akan menampilkan informasi obyek wisata yang dipilih, kemudian untuk mengetahui lokasi obyek wisata tersebut pengguna menekan button map, maka sistem akan menampilkan lokasi obyek wisata pada peta atau google map.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembangunan suatu sistem yang baru diperlukan beberapa hal yang penting, salah satunya yaitu analisis atau pengujian sistem yang dapat digunakan untuk menentukan seberapa baik sistem yang telah dibuat

### 4.1 Halaman utama



**Gambar 4.1 Halaman Utama**

Pada menu ini akan tampil halaman atau tampilan menu beranda sebelum menjalankan aplikasi pariwisata ini. Di halaman ini pengguna dapat melihat beberapa tampilan menarik di halaman ini. Pada halaman ini terdapat gambar wisata Papuma yang tertera di bagian atas aplikasi ini dan menarik mengenai Jember.

### 4.2 Menu Wisata



### Gambar 4.2 Menu Wisata

Pada menu aplikasi ini user memilih menu wisata dan memilih wisata apa yang ingin dilihat oleh user seperti contoh user memilih wisata papuma, maka sytem akan menjalankan apa yang dipilih oleh user sehingga membuka wisata papuma seperti gambar di atas, dan setelah user memilih wisata papuma maka akan tampil beberapa info mengenai papuma.

### 4.2 Menu Kuliner

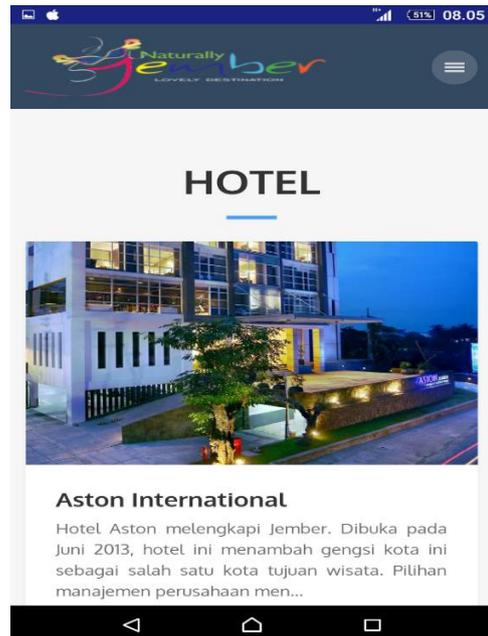


Gambar 4.3 Menu Kuliner

Gambar 4.4 Halaman Kuliner

Pada menu aplikasi ini user memilih menu kuliner dan memilih kuliner apa yang ingin dilihat oleh user seperti contoh user memilih kuliner Rumah makan terapung, maka sytem akan menjalankan apa yang dipilih oleh user sehingga membuka kuliner rumah makan terapung seperti gambar di atas, dan setelah user memilih rumah makan terapung maka akan tampil beberapa info mengenai rumah makan tersebut

### 4.3 Menu Hotel



Gambar 4.4 Menu Hotel

Pada menu aplikasi ini user memilih menu Hotel dan memilih hotel apa yang ingin dilihat oleh user seperti contoh user memilih hotel Aston, maka sytem akan menjalankan apa yang dipilih oleh user sehingga membuka Hotel aston seperti gambar di atas, dan akan memudahkan wisatawan mencari lokasi hotel aston yang telah disediakan peta letak hotel aston. setelah user memilih rumah makan terapung maka akan tampil beberapa info hotel tersebut.

## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan :

Dari uraian yang telah dijelaskan diatas mengenai aplikasi sistem informasi pariwisata di kabupaten jember berbasis android, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi informasi pariwisata berjalan dengan baik pada implementasi menggunakan telepon seluler berbasis android dengan spesifikasi OS 4.0 (Ice Cream Sandwich) dan berjalan dengan baik saat di uji coba menggunakan ponsel

Android dengan spesifikasi OS 5.1.1 (Lollipop).

2. Dengan aplikasi ini seorang user dapat melihat informasi wisata yang ada di kabupaten Jember dengan mudah. Dan Sistem Pariwisata pada Kabupaten Jember berbasis android juga dilengkapi dengan peta yang dapat membantu para wisatawan untuk menemukan lokasi objek wisata.

## 5.2 Saran

Dengan Kesimpulan di atas, penulis memberikan saran – saran sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem aplikasi dengan menambahkan fitur pendukung lain seperti lokasi Anjungan Tunai Mandiri (ATM), lokasi pengisian bahan bakar, dan fitur pendukung lainnya yang dapat membantu mempermudah wisatawan dalam berwisata.

2. Membuat sistem aplikasi dengan juga menambahkan transaksi wisata, travel dan hotel

## DAFTAR PUSTAKA

AL Fatta, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi

Hartono, Jogiyanto. 2005. Analisis dan desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis. Yogyakarta : Andi Offset.

Ismayanti. 2010. Pengantar Pariwisata. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Safaat Nazruddin. 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet

PC Berbasis Android. Bandung : Informatika