

## Aplikasi Info Pariwisata Provinsi Lampung Berbasis Smartphone

Setiawan Aprianto<sup>1</sup>, Zuriati<sup>2</sup>, Agiska Ria Supriyatna<sup>3</sup>

<sup>1</sup>mahasiswa, <sup>2</sup>pembimbing 1, <sup>3</sup>pembimbing 2

### Abstrak

*Potensi wisata Lampung belum dikenal oleh masyarakat secara luas dan belum mampu menjadi pilihan utama destinasi wisata bagi wisatawan domestik atau mancanegara. Hal tersebut terjadi karena info yang dipublikasikan kurang lengkap, sumber yang menyediakan info pariwisata tersebut kurang jelas dan informasi-informasi tersebut kurang update, serta belum ada website yang menampilkan kalender pariwisata Provinsi Lampung. Hal itu menjadi kendala calon wisatawan dalam memperoleh informasi tentang pariwisata yang terdapat di Provinsi Lampung, sehingga potensi pariwisata yang dimiliki oleh Provinsi Lampung kurang terpublikasi, padahal Lampung memiliki potensi wisata yang tidak kalah dengan daerah lain. Tujuan yang dicapai dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk menghasilkan aplikasi info pariwisata Provinsi Lampung berbasis Smartphone yang dibangun menggunakan metode Prototype dan black-box testing sebagai metode pengujiannya. Manfaat pembuatan aplikasi adalah mempermudah calon wisatawan yang ingin berlibur ke Lampung dalam memperoleh informasi lebih awal mengenai tempat wisata yang ingin dituju*

**Kata kunci :** Aplikasi, HTML, Perpustakaan, Prototype

### PENDAHULUAN

Berbagai macam cara untuk menarik minat wisatawan domestik atau mancanegara untuk datang ke Provinsi Lampung telah dilakukan oleh Pemerintah Provinsi Lampung. Cara yang dilakukan berupa menyediakan *website* yang berisi info pariwisata Lampung, berbagai macam iklan dan promosi tentang pariwisata Lampung dan masih banyak lagi. Namun belum mampu mendongkrak pendapatan daerah dari sektor pariwisata. Potensi wisata Lampung belum dikenal oleh masyarakat secara luas dan belum mampu menjadi pilihan utama destinasi wisata bagi wisatawan domestik atau mancanegara. Hal tersebut terjadi karena info yang dipublikasikan kurang lengkap, sumber yang menyediakan info pariwisata tersebut kurang jelas dan informasi-informasi tersebut kurang *update*, serta belum ada *website* yang menampilkan kalender pariwisata Provinsi Lampung. Hal itu menjadi kendala calon wisatawan dalam memperoleh

informasi tentang pariwisata yang terdapat di Provinsi Lampung, sehingga potensi pariwisata yang dimiliki oleh Provinsi Lampung kurang terpublikasi, padahal Lampung memiliki potensi wisata yang tidak kalah dengan daerah lain.

Karena itu perlu dinas pariwisata menyediakan sebuah aplikasi yang mampu diakses secara mudah oleh masyarakat serta mampu mempromosikan pariwisata di Lampung melalui penyediaan sumber informasi dan publikasi, yaitu menyediakan sumber informasi pariwisata, mengemas informasi sebaik mungkin dan mempublikasikan informasi tersebut melalui berbagai media/perangkat elektronik. Dengan tersedianya sumber informasi dan publikasi tentang pariwisata Lampung, diharapkan dapat mempermudah masyarakat mencari informasi dan menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke Provinsi Lampung.

Berdasarkan langkah pemecahan masalah di atas, maka perlu disediakan sumber data yang dapat menyimpan data dan informasi tentang pariwisata Lampung, kemudian data dan informasi tersebut dipublikasikan ke masyarakat melalui teknologi internet berupa file dengan format aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone*. Hal ini disebabkan penggunaan *smartphone* semakin luas di masyarakat, karena banyaknya pilihan dengan harga yang terjangkau. Salah satu yang saat ini yang paling banyak digunakan adalah *smartphone* dengan sistem operasi Android. Aplikasi info pariwisata provinsi Lampung akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, MySQL, dan jQuery.

### **Metodologi Penelitian**

Alat yang digunakan pada penelitian terbagi menjadi dua, yakni alat untuk pengembangan dan alat untuk implementasi. Bahan yang digunakan berupa data hasil observasi dan hasil wawancara. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *Prototype*. Menggunakan metode *Prototype* bertujuan untuk memudahkan pengembang dalam menganalisis kebutuhan sistem. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode *Prototype* ini yaitu:

#### 1. *Prioritize*

Pada tahap ini langkah yang dilakukan yaitu mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk mendukung aplikasi info pariwisata Provinsi Lampung serta menganalisis data tersebut supaya mendapatkan data info pariwisata yang

berkualitas. Data-data yang dibutuhkan berupa gambar atau foto pariwisata, lokasi pariwisata, biaya yang dibutuhkan untuk masuk ke tempat pariwisata tersebut dan jenis-jenis pariwisata apa saja yang terdapat di Provinsi Lampung. Setelah semua data terkumpul, maka dilakukan analisis berupa mengelompokkan jenis-jenis pariwisata berdasarkan kategori.

#### 2. *Create*

Pada tahap ini, langkah yang dilakukan yaitu melakukan perancangan aplikasi info pariwisata Provinsi Lampung dan kemudian merancang ERD, merancang *database*, merancang DFD, merancang desain web, membuat *mockup web*, membangun web menggunakan *bootstrap*.

#### 3. *Review*

Pada tahap ini, langkah yang dilakukan yaitu mengevaluasi aplikasi yang telah dibangun dengan meminta beberapa orang untuk menjalankan aplikasi tersebut, untuk kemudian dianalisa apakah aplikasi tersebut sudah memenuhi kebutuhan masyarakat atau masih ada modul yang harus ditambah serta diperbaiki sesuai dengan kebutuhan masyarakat

#### 4. *React*

Pada tahap ini, apabila masyarakat puas dengan aplikasi yang dibangun maka aplikasi tersebut akan didistribusikan ke *website* untuk dapat diakses secara mudah dan gratis menggunakan *smartphone* berbasis *android*, tetapi apabila masyarakat belum puas dengan aplikasi info pariwisata Provinsi Lampung ini, maka akan dilakukan perbaikan pada

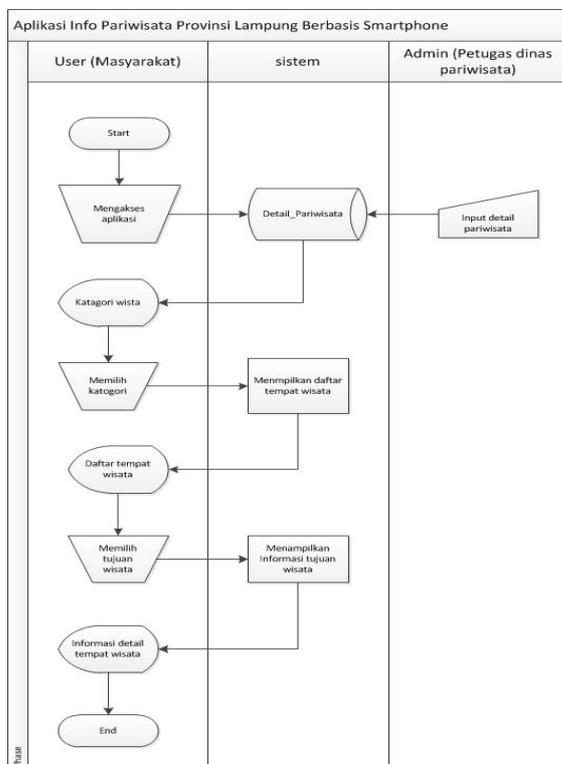
kelemahan yang terdapat pada aplikasi tersebut. Setelah aplikasi sudah sempurna, maka akan langsung distribusikan pada *website*.

**Hasil dan Pembahasan**

Aplikasi info pariwisata Provinsi Lampung antara lain :

1. Analisis kebutuhan

*Mapping Chart* sistem pada Aplikasi info pariwisata Provinsi Lampung Berbasis *Smartphone*, dimulai dari calon wisatawan yang ingin berlibur memilih tempat wisata yang ingin dituju di halaman *website*, kemudian sistem akan info pariwisata yang tersedia. *Mapping Chart* Aplikasi info pariwisata Provinsi Lampung berbasis *Smartphone* disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. *Mapping chart* sistem yang diusulkan

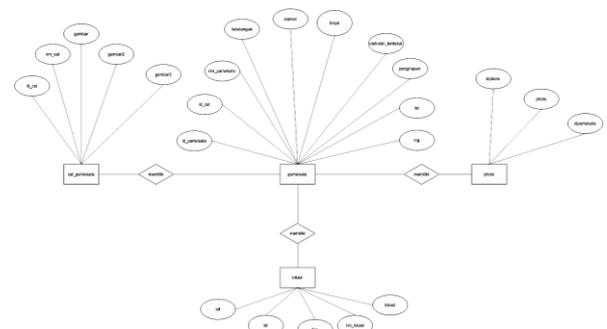
2. Desain sistem

Perancangan yang dilakukan sesuai dengan konsep aplikasi yang diinginkan. Perancangan

tersebut meliputi perancangan flowchart program, DFD dan perancangan interface.

a. Perancangan ERD

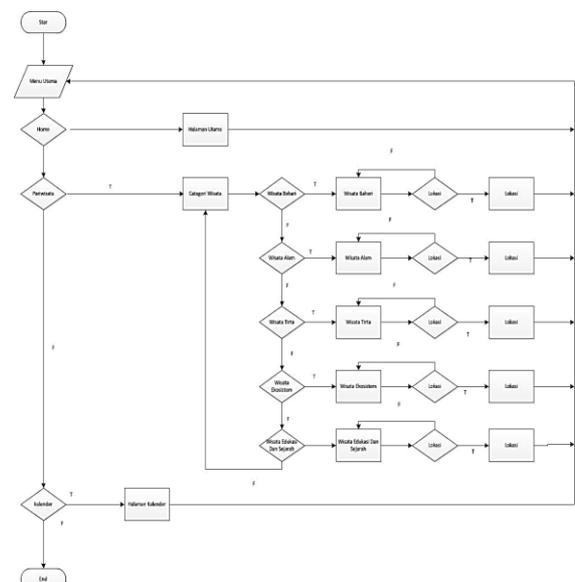
Perancangan yang dilakukan dengan menentukan konsep aplikasi yang sesuai dengan keinginan. Perancangan meliputi perancangan ERD. Adapun perancangan ERD tersaji pada Gambar 2.



Gambar 2. ERD Aplikasi Info Pariwisata

b. Perancangan *flowchart* program

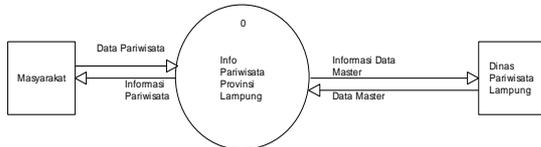
Perancangan *flowchart* program diantaranya perancangan yang sesuai dengan konsep aplikasi yang kita inginkan, diantaranya perancangan *flowchart user*. *Flowchart user* pada Aplikasi info pariwisata Provinsi Lampung tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. *Flowchart user*

### c. Perancangan *Data Flow Diagram*

Perancangan *data flow diagram* berdasarkan konsep alur data yang kita inginkan. Rancangan DFD tersaji pada Gambar 4.



Gambar 4. DFD level 0 Aplikasi Info Pariwisata Provinsi Lampung

### d. Perancangan *Interface*

Perancangan interface berdasarkan konsep aplikasi yang kita inginkan. Perancangan interface menu login perpustakaan tersaji pada Gambar 5.



Gambar 5. Interface menu login

### 3. Evaluasi (Pengujian dan Pergantian)

Aplikasi ini diuji dengan menggunakan metode *Black-Box Testing*. Hal-hal yang diuji adalah kesalahan fungsi. Kesalahan fungsi diuji dengan menggunakan form pengujian .

### 4. *Interface* program

Langkah terakhir setelah evaluasi program *prototype* adalah pembuatan aplikasi sebenarnya dengan cara pengkodean sehingga rancangan *database* dan rancangan antarmuka dapat terhubung berdasarkan rancangan sistem yang telah dibuat.

Terdapat 2 level user dalam aplikasi ini yaitu level user sebagai user dan admin. Level user sebagai user diakses menggunakan *smartphone*.



Gambar 7. Tampilan home user menggunakan *smartphone*



Gambar 8. Tampilan home admin

### Kesimpulan dan Saran

Kegiatan pembuatan aplikasi info pariwisata ini dihasilkan sebuah aplikasi info pariwisata di Provinsi Lampung berbasis *smartphone* yang memiliki manfaat yaitu membantu dalam mempromosikan wisata Lampung dan membantu wisatawan yang ingin berlibur ke Lampung agar mendapat informasi. Saran dalam pengembangan aplikasi ini yaitu penambahan fitur *picture navigasi* yang ada di aplikasi info pariwisata agar dapat memberikan kontribusi yang maksimal dalam mempromosikan wisata Provinsi Lampung.