

Database Lokasi Pariwisata Kabupaten Seram Bagian Barat

Risky Kakerissa, Xaverius Najoan, Benefit Narasiang.

Program Studi Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu-Unsrat Manado, 95115
riskykakerissa@gmail.com, xnajoan@unsrat.ac.id, benefitsemuel@gmail.com., Diterima: tgl;
direvisi: tgl; disetujui: tgl

Abstrak - Pariwisata merupakan suatu sumber pendapatan yang besar terhadap suatu daerah. Pariwisata sendiri merupakan salah satu aktifitas yang sangat digemari oleh sebagian orang untuk mengisi waktu luang. Hal itu dapat dilihat dari jumlah pengunjung local maupun mancanegara di setiap tempat wisata. Kabupaten Seram Bagian Barat memiliki banyak tempat wisata yang bias pilihan bagi para wisatawan untuk berkunjung. Namun lokasi-lokasi pariwisata tersebut belum diketahui oleh banyak orang, sehingga hanya dikunjungi oleh masyarakat lokal sendiri.

Untuk menggunakan kemajuan teknologi dan informasi maka dibuatlah Database Lokasi Pariwisata di Kabupaten Seram Bagian Barat yang nantinya dapat memberi informasi dan juga memudahkan para wisatawan baik lokal maupun mancanegara mengenai tempat pariwisata yang ada di kabupaten Seram Bagian Barat. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data berupa studi literatur dan wawancara di kantor dinas pariwisata kabupaten Seram Bagian Barat dan metode pengembangan aplikasi menggunakan metode waterfall.

Dengan adanya Database Lokasi Pariwisata di Kabupaten Seram Bagian Barat diharapkan dapat menjadi media untuk mengenalkan dan memberi informasi bagi para wisatawan mengenai lokasi pariwisata di Kabupaten Seram Bagian Barat.

Kata kunci : Pariwisata, Kabupaten Seram Bagian Barat,

Abstract - Tourism is a great source of income for a region. Tourism itself is one of the activities that are very popular by some people to fill their free time. It can be seen from the number of local and foreign visitors in each tourist attraction. West Seram Regency has many tourist attractions that are biased options for tourists to visit. Namum tourism locations are not yet known by many people, so it is only visited by the local people themselves.

To use advances in technology and information, a Database of Tourism Locations in West Seram Regency will be able to provide information and also facilitate tourists both locally and internationally about tourism places in the Western Seram district. The method used for data collection is literature studies and interviews at

the tourism office of West Seram district and application development methods using waterfall method. With the Database of Tourism Locations in West Seram Regency is expected to be a medium to introduce and provide information for tourists about tourism locations in the Western Seram Regency

Keywords: Tourism, Western Seram Regency,

I. PENDAHULUAN

Pada era perkembangan teknologi saat ini, kehidupan kita tak lepas dari peranan teknologi informasi. Dengan ditemukannya teknologi informasi, telah mengubah cara hidup manusia. Seperti kita ketahui bahwa salah satu tujuan dari penggunaan teknologi yaitu untuk memudahkan seseorang dalam melakukan aktivitasnya.

Parawisata merupakan salah satu aktivitas yang sangat digemari oleh sebagian besar orang untuk mengisih waktu luang ditengah kesibukan. Selain itu, parawisata juga merupakan salah satu sumber ekonomi potensial yang berperan penting dalam pendapatan suatu daerah di Indonesia.

Pesona alam Indonesia yang indah dengan keanekaragaman budaya yang membentang dari Sabang sampai Marauke adalah sebuah anugerah terbesar bagi negeri ini sehingga menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara tujuan wisata di dunia. Sektor pariwisata memiliki peranan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi nasional, karena pariwisata merupakan salah satu sektor pembangunan yang dapat memacu pertumbuhan ekonomi suatu wilayah sehingga pariwisata dianggap sebagai salah satu aset yang strategis untuk mendorong pembangunan pada wilayah –wilayah yang mempunyai potensi wisata. Dengan dikembangkannya sektor pariwisata secara baik dan benar diharapkan dapat meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD).

Maluku merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki potensi wisata yang besar. Maluku terletak di Indonesia Bagian Timur, berbatasan langsung dengan Maluku Utara dan Papua Barat disebelah Utara, Laut Maluku, Sulawesi Tengah dan Sulawesi Tenggara di sebelah Barat, Laut Banda, Timor Leste dan Nusa Tenggara Timur di sebelah Selatan serta Laut Aru dan Papua di sebelah Timur. Potensi – pontensi wisata yang menarik untuk dikunjungi tersebar hampir di seluruh Kabupaten dan Kota yang ada di provinsi Maluku ini, dan salah satu Kabupaten yang memiliki

banyak objek wisatanya adalah Kabupaten Seram Bagian Barat.

Pengembangan pariwisata tentunya tidak berkembang begitu saja tanpa ada suatu usaha yang dilakukan, oleh karena itu maka ketersediaan sarana dan prasarana sangat dibutuhkan untuk pengembangan sektor ini dan juga kegiatan promosi karena hanya melalui promosi maka calon wisatawan baik domestik maupun mancanegara akan dapat mengetahui dengan pasti dan lebih akurat tentang tujuan atau tempat yang akan di kunjungi.

Ada banyak bentuk metode yang digunakan dalam mempromosikan dan memasarkan daerah atau daya tarik wisata, salah satunya dengan menggunakan media digital. Adapun aktivitas digital marketing yaitu melalui website, sosial media, online advertising, mobile applications dan lain lainnya. Teknologi Smartphone sekarang ini semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman sehingga Teknologi Smartphone sudah menjadi bagian dari kebutuhan masyarakat sehingga penggunaannya sudah tidak asing lagi bagi semua orang.

Salah satu teknologi yang sekarang populer di masyarakat adalah teknologi Android Mobile. Dengan adanya teknologi android mobile ini diharapkan dapat mempermudah para wisatawan dalam memperoleh informasi-informasi tentang objek wisata yang akan dikunjungi di Kabupaten Seram Bagian Barat. Mengingat masih banyaknya wisatawan yang belum mengetahui sejumlah objek wisata di Kabupaten Seram Bagian Barat ini. Sehingga dengan adanya aplikasi android ini dapat menjelaskan secara detail mengenai objek wisata di Kabupaten Seram Bagian Barat. Oleh karena itu, perlu untuk dibuat sebuah perangkat lunak yang dapat menunjukkan lokasi, deskripsi dan gambar, dari objek wisata di Kabupaten Seram Bagian.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat topik mengenai membangun Database Lokasi Pariwisata Kabupaten Seram Bagian Barat, dimana penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang bangun aplikasi pariwisata berbasis android yang mampu menampilkan lokasi objek wisata, deskripsi dan gambar pariwisata yang ada di Kabupaten Seram Bagian Barat. Harapan dari penelitian aplikasi ini adalah dapat memberikan informasi dan letak tempat wisata yang ada di Kabupaten Seram Bagian Barat sehingga wisatawan lokal maupun internasional dapat lebih mudah mengetahui tentang kelebihan dari objek wisata yang berada di Kabupaten Seram Bagian Barat.

A. Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari yang dilakukan secara sukarela dan bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata (UU no.9 thn 1990 pasal 1).

Adapun pengertian wisata mengandung unsur-unsur yaitu kegiatan perjalanan, dilakukan secara sukarela, bersifat sementara dan perjalanan seluruhnya dan sebagian bertujuan untuk objek dan daya tarik wisata atas dasar itu maka 'wisata' adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut secara sukarela dan

bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata(UU no.9 thn 1980 pasal 1).

Objek dan daya tarik wisata adalah yang menjadi sasaran dalam perjalanan wisata yang meliputi :

- a. Seperti pemandangan alam, panorama indah, hutan rimba dengan Ciptaan Tuhan YME, yang berujud keadaan alam dan flora dan fauna tumbuhan hutan tropis serta binatang langka.
- b. Karya manusia berujud museum peninggalan sejarah seni budaya wisata argo(pertanian) wisata tirta(air) wisata petualangan taman rekreasi dan tempat hiburan.
- c. Sasaran wisata minat khusus seperti berburu, mendaki gunung, gua, industri dan kerajinan, tempat-tempat perbelanjaan, sungai air deras, tempat-tempat ibadah, tempat-tempat siarah.(buku panduan sadar wisata)

Menurut Mathiesen dan wall (1982) bahwa wisata adalah kegiatan bepergian dari dan ketempat tujuan lain diluar tempat tinggalnya, wisata atau rekreasi sering dilakukan untuk senang-senang atau bersantai.

Bersantai merupakan suatu aktivitas yang berbeda dengan aktivitas melaksanakan pekerjaan tertentu.misalnya disela-sela melakukan suatu pekerjaan kemudian kita duduk ditaman maka hal ini dapat dikatakan sedang bersantai.

B. Pariwisata

Pariwisata secara etimologis berasal dari kata "Pari" yang berarti berputar –putar dan "Wisata" yang berarti perjalanan. Atas dasar itu maka pariwisata diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berputar –putar dari suatu tempat ke tempat lain. ⁽¹⁾

Menurut Prof. Salah wahab dalam bukunya berjudul *An Introduction an Tourism Theory* mengemukakan bahwa batasan pariwisata hendaknya memperlihatkan anatomi dari gejala –gejala yang terdiri dari 3unsur yaitu manusia(human),yaitu orang yang melakukan perjalanan pariwisata ,ruang (space), yaitu daerah atau ruanng lingkup tempat melakukan perjalanan waktu(time)yakni waktu yang di gunakan selama perjalanan dan tinggal di daerah tujuan waisata ⁽²⁾

Berdasarkan ketiga unsur tersebut di atas maka Prof Salah Wahab merumuskan pengertian pariwisata sebagai suatu aktifitas manusia yang dilakukan secara sadar dan mendapat pelayanan secara beergantian orang –orang di suatu Negara itu sendiri (di luar negeri) yang meliputi pendiaman di daerah lain (daerah tertentu ,suatu Negara atau benua)untuk sementara waktu dalam mencari kpuasan yang beraneka rgam dan berbeda dengan apa yang di alaminya dimana dia memperoleh pekerjaan tetap.

Dalam pengertian lain pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjlanaan tersebut untuk memenuhi keinginannya yang beraneka ragam..

Maka untuk lebih jelasnya pengertian pariwisata adalah : Semua kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan wisata

b. Pengusaha obyek wisata, seperti kawasan wisata, taman rekreasi, kawasan peninggalan sejarah (Candi, Makam Benteng), Museum, Waduk, pegelaran seni budaya, tat kehidupan masyarakat dan bersifat

c. Alamiah: keindahan alam, gunung berapi, danau, pantai indah dan sebagainya.

d. Pengusaha jasa dan prasarana pariwisata yakni:

Usaha jasa pariwisata (Biro perjalanan wisata, agen perjalanan wisata, pramuwisata, konvensi perjalanan intensif dan pameran, inprestariat, konsultan pariwisata, informasi pariwisata).

Usaha sarana pariwisata yang terdiri dari akomodasi, rumah makan, bar, angkutan wisata dan sebagainya, serta usaha-usaha jasa lainnyayang berkaitan dengan penyelenggaraan pariwisata (buku panduan wisata).

C. *Kepariwisataan.*

Sesuai dengan undang-undang NO. 9 Bab I pasal 1 berbunyi : “Kepariwisataan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata, artinya semua kegiatan dan urusan yang ada kaitannya dengan perencanaan, pengawasan pariwisata, baik yang dilakukan oleh pemerintah maupun pihak swasta serta masyarakat. (UU No. 9. tahun 1990)”. (Bab I. pasal 1).

“Dari batasan tersebut diatas tampak bahwa prinsip kepariwisataan dapat mencakupi semua macam perjalanan, asal saja perjalanan tersebut dengan bertamasya dan rekreasi. Dalam hal ini diberikan suatu garis pemisah yang menyatakan bahwa perjalanan tersebut tidak bermaksud untuk memangku suatu jabatan disuatu tempat atau daerah tertentu sebab perjalanan terakhir ini dapat digolongkan kedalam perjalanan bukan untuk tujuan pertamasyaan atau pariwisata. Artinya semua urusan dan kegiatan ada kaitannya dengan perencanaan, pengaturan, pelaksanaan, pengawasan pariwisata baik yang dilakukan oleh pemerintah, pihak swasta, dan masyarakat disebut Kepariwisataan”.

Wisatawan

Pengertian dari wisatawan menurut F.W. Ogilvie yaitu semua orang meninggalkan rumah kediaman mereka untuk jangka waktu kurang dari satu tahun dan sementara mereka bepergian mereka mengeluarkan uang di tempat yang mereka kunjungi tanpa dengan maksud mencari nafkah ditempat tersebut.

Batasan ini diberi variasi lagi oleh A.J. Norwal yang menyatakan seorang wisatawan adalah seseorang yang memasuki wilayah asing dengan maksud dan tujuan apapun asalkan bukan untuk tinggal permanen atau untuk usaha-usaha yang teratur melintasi perbatasan, dan yang mengeluarkan uangnya di negeri yang dikunjungi, yang mana diperolehnya bukan di negeri tersebut melainkan dinegri lain.

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan diatas maka ciri-ciri seseorang itu dapat disebut sebagai wisatawan yaitu:

Perjalanan itu dilakukan lebih dari 24 jam.

Perjalanan hanya untuk sementara waktu.

Orang yang melukukan tidak mencari nafkah ditempat atau di Negara yang dikunjungi.

Jenis-Jenis Pariwisata

Pariwisataan tidak hanya sebagai bentuk tunggal. Namun umum sifatnya yang menggambarkan beberapa jenis perjalanan dan penginapan sesuai dengan motivasi yang

mendasari kepergian tersebut. Di samping itu, untuk keperluan perencanaan dan pengembangan kepariwisataan itu sendiri, perlu pula dibedakan antara pariwisata dengan jenis pariwisata lainnya, sehingga jenis dan macam pariwisata yang dikembangkan akan dapat berwujud seperti diharapkan dari kepariwisataan itu sendiri. Menurut I Ketut Suwena (2017), pariwisata sebagai suatu gejala, terwujud dalam beberapa bentuk yang antara lain, misalnya :

1. Pariwisata lokal (local tourism) yaitu jenis kepariwisataan yang ruang lingkupnya lebih sempit dan terbatas dalam tempat-tempat tertentu saja. Misalnya kepariwisataan kota Denpasar, kepariwisataan kota Bandung.

2. Pariwisata regional (regional tourism) yaitu kegiatan kepariwisataan yang dikembangkan dalam suatu wilayah tertentu, dapat regional dalam lingkungan nasional dan dapat pula regional dalam ruang lingkup internasional. Misalnya kepariwisataan Bali, Yogyakarta, dan lain-lain.

3. Pariwisata nasional (national tourism) yaitu jenis pariwisata yang dikembangkan dalam wilayah suatu negara, dimana para pesertanya tidak saja terdiri dari warganegaranya sendiri tetapi juga orang asing yang terdiam di negara tersebut. Misalnya kepariwisataan yang ada di daerah-daerah dalam satu wilayah Indonesia.

4. Pariwisata regional-internasional yaitu kegiatan kepariwisataan yang berkembang di suatu wilayah internasional yang terbatas, tetapi melewati batas-batas lebih dari dua atau tiga negara dalam wilayah tersebut. Misalnya kepariwisataan ASEAN.

5. Pariwisata internasional (International tourism) yaitu kegiatan kepariwisataan yang terdapat atau dikembangkan di banyak negara di dunia.

Pembangunan Pariwisata

Dalam Undang-undang No. 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Tahun 2005 - 2025 diarahkan untuk memperkuat perekonomian domestic dan berdaya saing global disamping itu pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMNAS) Tahun 2015-2019 memuat untuk mewujudkan perekonomian yan lebih mandiri, strategis domestik akan lebih digiatkan dengan prioritas pada lima sektor salah satunya adalah sektor pariwisata. Kepariwisataan dikembangkan agar mampu mendorong kegiatan ekonomi dan meningkatkan citra Indonesia, meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal, serta, memberikan perluasan kesempatan kerja.

Kabupaten Seram Bagian Barat

Kabupaten Seram Bagian Barat merupakan pecahan dari Kabupaten Maluku Tengah yang berdiri tahun 2003. Kabupaten Seram Bagian Barat terletak di sebelah barat pulau Seram (Nusa Ina) yang merupakan pulau terbesar di Propinsi Maluku, Kabupaten Seram Bagian Barat atau yang biasa dikenal dengan sebutan Kabupaten SBB ini Sebagian besar wilayah terletak di wilayah Pulau Seram memiliki luas wilayah 85.953 km² atau sepertiga lebih dari luas pulau Seram.

D. *Kabupaten SBB*

Kabupaten SBB merupakan kabupaten bahari Sekitar 79.005 Km (91,92%) merupakan wilayah perairan laut, dan hanya 6.948 km²(8,08%) berupa

daratan dengan jumlah penduduknya tahun 2019 sekitar 171.500 jiwa

Secara geografis Kab. SBB terletak antara: 1o 19' – 7o 16' Lintang Selatan dan 127o 20' – 129 o 1' Bujur Timur. Kabupaten Seram Bagian Barat dibatasi oleh Laut Seram di sebelah utara, Laut Banda di sebelah selatan, Laut Buru di sebelah barat, dan Kabupaten Maluku Tengah di sebelah timur. Kabupaten Seram Bagian Barat terbagi atas 11 (sebelas) kecamatan, dan memiliki 92 desa, memiliki pulau-pulau terpisah sebanyak 67 pulau, dimana pulau yang dihuni sebanyak 11 buah pulau dan pulau tidak dihuni sebanyak 56 pulau.

Keunggulan yang dimiliki oleh Kab. SBB adalah potensi sumber daya alam laut dan gugusan pulau-pulau yang masih alami dengan kekayaan keanekaragaman hayati, baik flora maupun fauna.

E. Pengertian Google Maps API

Google Maps API atau Application Programming Interface merupakan salah satu pengembangan teknologi dari google yang digunakan untuk menanamkan google Map di suatu aplikasi yang tidak dibuat oleh Google. Google Maps API adalah suatu library yang berbentuk javascript yang berguna untuk memodifikasi peta yang ada di Google Maps sesuai kebutuhan. Beberapa tujuan dari penggunaan Google Maps API adalah untuk melihat lokasi, mencari alamat, mendapatkan petunjuk mengemudi dan lain sebagainya. Hampir semua hal yang berhubungan dengan peta dapat memanfaatkan Google Maps.

F. UML (Unified Modeling Language)

UML adalah suatu metode pemodelan secara visual yang berfungsi sebagai sarana perancangan system objek berorientasi objek. UML (Unifed Modeling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Rosa & Shalahuddin, 2015).

UML dikembangkan oleh Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson. UML menjadi bahasa yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dalam perspektif objek antara user dengan developer, antara developer dengan developer, antara developer analisis dengan developer disain, dan antara developer disain dengan developer pemrograman.

Menurut Whitten & Bentley (2007:382), UML menyediakan tiga belas macam diagram untuk memodelkan aplikasi berorientasi objek, yaitu:

Use Case Diagram menggambarkan interaksi antara sistem internal, sistem eksternal, dan user.

Activity Diagram menggambarkan alur sequential dari aktivitas sebuah proses bisnis atau Use Case. Bisa juga digunakan untuk memodelkan logika yang digunakan sistem.

Class Diagram menggambarkan struktur objek sistem. Menunjukkan kelas yang menjadi komponen dari sistem, serta hubungan antar kelas.

Object Diagram serupa dengan Class Diagram, memodelkan instansi objek yang sebenarnya beserta nilai atributnya.

State Machine Diagram untuk memodelkan perilaku objek di dalam sistem terhadap kejadian (event) selama masa hidupnya.

Composite Structure Diagram menguraikan struktur internal, komponen, atau Use Case dari suatu kelas.

Sequence Diagram menggambarkan bagaimana objek berinteraksi melalui pengiriman pesan (message) dalam pengeksekusian sebuah Use Case atau operasi tertentu.

Communication Diagram disebut juga Collaboration Diagram, mirip dengan Sequence Diagram.

Interaction Overview Diagram mengkombinasikan Activity Diagram dengan Sequence Diagram untuk menunjukkan bagaimana objek berinteraksi dalam tiap aktivitas Use Case.

Timing Diagram adalah diagram interaksi lain yang berfokus pada batasan pemilihan waktu dalam keadaan satu objek atau kumpulan objek yang berubah. Diagram ini sangat berguna ketika mendesain embedded software untuk banyak perangkat.

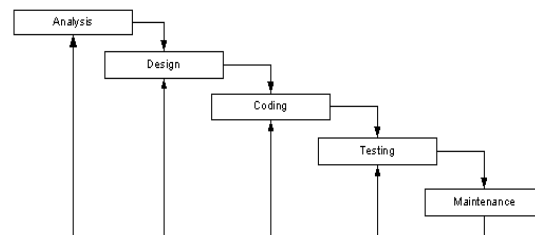
Component Diagram menggambarkan penyusunan kode programming yang dibagi menjadi beberapa komponen dan menjelaskan bagaimana komponen tersebut berinteraksi.

Deployment Diagram menggambarkan konfigurasi dari komponen software dalam arsitektur fisik dari “simpul - simpul” sistem hardware.

Package Diagram menggambarkan bagaimana kelas/konstruksi dari UML lain disusun dalam bentuk paket (berkaitan dengan paket Java atau C++ dan namespaces dari .NET) dan ketergantungannya antar paket

G. Metode waterfall

Metode waterfall adalah sebuah metode pengembangan perangkat lunak dimana dilakukan antar fase ke fase secara berurutan dan sistematis. Pada metode waterfall terdapat tahapan-tahapan seperti pada gambar dibawah.



Gambar 1 Tahapan metode waterfall

II. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Adapun lokasi diadakannya penelitian dari aplikasi yang penulis buat adalah mengunjungi letak tempat wisata yang ada di kabupaten Seram Bagian Barat dan Kantor Parawisata Kabupaten Seram Bagian Barat.

1. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Perangkat keras (Hardware)

Perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi pemandu wisata kabupaten Seram Bagian Barat adalah:

Komputer : -Processor : intel core i3

-Ram 4gb

-Vga amd radeon 1gb

-Smartphone android.

2. Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi pemandu wisata kabupaten Seram Bagian Barat adalah:

-Mozilla firefox,

-JDK (Java Development Kit),

-SDK (Software Development Kit),

-Google API.

B. Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

Sumber data primer diambil dari hasil survei lapangan berupa data dari desa-desa yang mempunyai pariwisata di Kabupaten Seram Bagian Barat.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder akan berasal dari studi literatur yang akan digunakan sebagai referensi dalam proses pembuatan Database Lokasi Pariwisata Kabupaten Seram Bagian Barat.

Teknik Pengambilan Data

Untuk memperoleh data atau keterangan yang diperlukan dalam penulisan Skripsi ini penulisan melakukan beberapa metode diantaranya sebagai berikut:

3. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung ke tempat objek pembahasan yang ingin diperoleh yaitu melalui bagian-bagian terpenting dalam pengambilan data yang diperlukan.

4. Sample

Dalam penelitian penulis mengambil data sample untuk pemrograman, basisdata yang akan dibuat dalam system penyimpanan dan penginformasian data yang berkaitan dengan tempat wisata di kabupaten Seram Bagian Barat

6. Studi Literatur

Sebagai referensi pembuatan aplikasi yang dinamis nantinya akan diambil dari studi pustaka. Studi pustaka bisa dilakukan dari referensi buku-buku tentang aplikasi android, jurnal-jurnal maupun teks book yang bisa diperoleh di pustakaan maupun dari sumber-sumber di internet.

C. Metode Pengembangan Aplikasi

Untuk pengembangan aplikasi maka digunakan metode waterfall dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Analisa kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan aplikasi meliputi informasi untuk memahami apa perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna aplikasi tersebut baik melalui wawancara, diskusi atau survey langsung.

2. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur data, arsitektur perangkat lunak, karakteristik antar muka serta tampilan layar aplikasi lokasi wisata.

3. Testing

Sebelum aplikasi lokasi pariwisata ini digunakan maka akan dilakukan pengujian pada tahap ini terlebih dahulu. Pada tahap ini yang dilakukan adalah pengujian fitur-fitur dari aplikasi

4. Maintenance

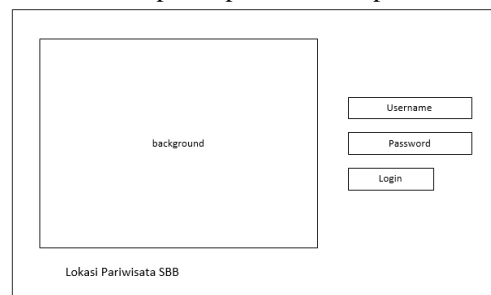
Pada tahapan ini merupakan tahapan terakhir dimana aplikasi sudah bias dijalankan dan dioperasikan oleh penggunaannya dan juga dilakukan pemeliharaan terhadap system yang dibuat

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

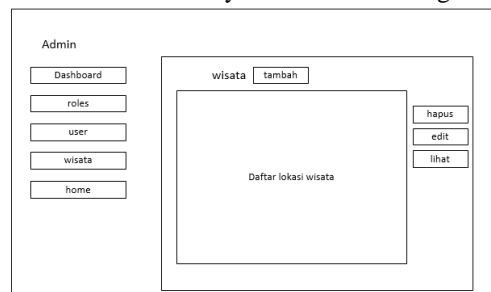
A. Implementasi Antarmuka

Implementasi merupakan kegiatan merepresentasikan hasil desain kedalam sistem yang berupa kumpulan dari elemen-elemen yang telah didesain kedalam program untuk suatu tujuan yang dibuat berdasarkan kebutuhan tertentu.

Berikut adalah desain antarmuka halaman admin dan halaman user pada aplikasi lokasi pariwisata



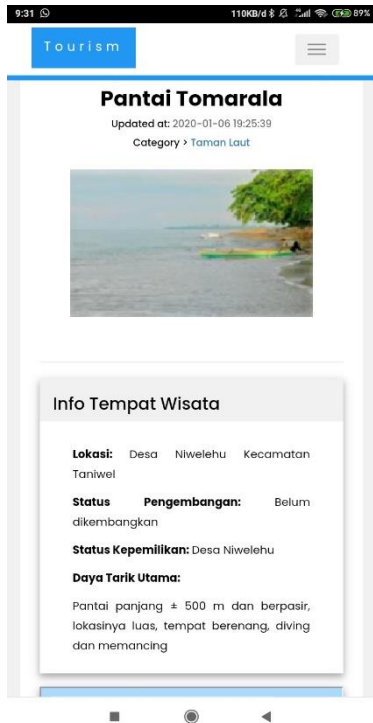
Gambar 2 Storyboard Halaman Login Admin



Gambar 3 Storyboard halaman wisata



Gambar 4 storyboard halaman user dalam mobile



Gambar 13 Tampilan informasi wisata

B. Pengujian

Dalam tahapan proses pengujian system yang dibuat secara umum

bertujuan untuk mengetahui system berjalan dengan baik atau tidak.

No	Testिंग tampilan	Diharapkan	Didapatkan	Keterangan
1	Login	Sistem akan menampilkan tampilan masuk admin untuk memasukkan username dan password	Sistem dapat menampilkan dan memasukkan username dan password	Berjalan dengan baik
2	Menambah Informasi wisata	Sistem menampilkan tampilan menu untuk menambahkan informasi wisata	Sistem bisa menampilkan informasi wisata	Berjalan dengan baik
3	Menghapus	Sistem akan menghapus	Sistem bisa	Berjalan

	informasi wisata	informasi wisata	menghapus informasi wisata	dengan baik
4	Merubah informasi wisata	Sistem dapat mengubah informasi wisata	Sistem bisa memperbaiki informasi wisata	Berjalan dengan baik
5	Menampilkan Data Konten Menu	Sistem akan menampilkan data konten menu	Sistem bisa menampilkan data konten menu	Berjalan dengan baik
6	Testing user dalam melihat data	Sistem akan menampilkan informasi wisata pada mobile	Sistem bisa menampilkan informasi wisata	Berjalan dengan baik
7	Logout	Dapat keluar dari aplikasi	bisa keluar dari aplikasi	Berjalan dengan baik

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di ambil dari penelitian ini adalah Sudah berhasil membangun Database lokasi Pariwisata di Kabupaten Seram Bagian Barat.

Fitur yang ada pada aplikasi ini adalah sebagai admin dapat menambahkan informasi wisata juga user admin yang dapat mengelolah database lokasi dan sebagai user dapat melihat lokasi wisata yang terdapat di Kabupaten Seram Bagian Barat

Dari hasil pengujian fitur-fitur dapat berjalan dengan baik

B. Saran

Dari hasil pembuatan aplikasi adapun saran untuk memperbaiki aplikasi ini kedepan :

1. Diharapkan dapat menambahkan informasi yang lebih detail
2. Memperbaiki fitur aplikasi yang masih kurang lengkap

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Triyono Bentar Nugroho, dkk. 2014. Aplikasi Pemandu Wisata di Kota Cirebon Berbasis Android. Jurnal Elektro Telekomunikasi Terapan.
- [2] Moh. Khoirul Anam. 2014. Aplikasi pemandu wisata Batam berbasis android.
<https://repository.polibatam.ac.id/> diakses tanggal 24 september 2018
- [3] R. Soelistjadi. 2015. Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web. *Dinamika Informatika*.7(1);
- [4] Situs Resmi Developer Android :
<https://developer.android.com/studio> Diakses 17 Desember 2018
- [5] Tri yuningtyas. 2014. Aplikasi Pemandu Pariwisata Di Kota Surabaya Berbasis Android.
<http://eprints.upnjatim.ac.id/> diakses tanggal 24 september 2019
- [6] <http://sbbkab.go.id/> diakses tanggal 24 september 2018

SEKILAS TENTANG PENULIS



Penulis bernama lengkap Risky Kakerissa, lahir pada tanggal 23 Juni 1995 lahir di Gleno. Penulis merupakan anak ke-1 dari 2 bersaudara dengan latar belakang pendidikan Sekolah Dasar SD Kristen Belso B2, Setelah lulus Melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama SMP Negeri 1 Ambon. Dan kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas SMA Negeri 1 Seram Barat dan dinyatakan lulus pada tahun 2013 lalu melanjutkan ke Perguruan Tinggi di Universitas Sam Ratulangi Manado dengan mengambil Jurusan Elektro Program Studi Teknik Informatika. Pada tahun 2018 bulan September, penulis membuat Skripsi demi memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) dengan penelitian berjudul “Database Lokasi Pariwisata Kabupaten Seram Bagian Barat” yang dibimbing oleh dua dosen pembimbing yaitu Xaverius Najoran., S.T., M.T dan Ir. Benefit S. Narasiang., M.T