

APLIKASI TRAVEL TOUR GUIDE AREA MINAHASA

Christian Habel Timotius Winerungan

Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Elektro, Program studi Informatika, Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu, 95115, Indonesia

e-mail : Kristian.winerungan@gmail.com,

Diterima: tgl; direvisi: tgl; disetujui : tgl:

Abstrak - Kedatangan Wisatawan baik Mancanegara maupun Domestik ke Sulawesi Utara terlebih di Kabupaten Minahasa banyak yang menggunakan jasa Biro perjalanan Wisata/Tour Guide. Seiring dengan perkembangan Teknologi Android bisa menjadi sebuah Alternatif untuk pembuatan Aplikasi Tour Guide dan telah berbagai macam Aplikasi telah dikembangkan dengan Android akan tetapi masih sedikit yang membuat Aplikasi Tour Guide

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yaitu metode XP (*Extreme Programming*) dimana metode ini adalah metode pengembangan aplikasi yang menitik beratkan pada aktivitas implementasi program.

Dari hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dengan aplikasi tour guide ini dapat mempermudah para wisatawan maupun anak muda zaman sekarang untuk mengenal tempat wisata di minahasa.

Kata kunci – Aplikasi Travel Tour, Extreme Programming, Spreadsheet.

Abstract - The arrival of both International and Domestic Tourists to North Sulawesi, especially in Minahasa Regency, many use the services of a Tour Guide. Along with the development of Android technology, it can be an alternative for making Tour Guide Applications and various kinds of applications have been developed with Android, but there are still few who make Tour Guide Applications.

The method used in making the application is the XP (Extreme Programming) method where this method is an application development method that focuses on program implementation activities.

From the results of the discussion, it can be concluded that with this tour guide application it can make it easier for tourists and young people today to get to know tourist attractions in Minahasa. Keywords – Travel Tour Application, Extreme Programming, Spreadsheet.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi pada bidang Informatika berkembang sangat cepat dan sangat berpengaruh dalam kehidupan. Teknologi sendiri memiliki pengertian yaitu menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi keberlangsungan hidup manusia. Teknologi banyak membantu setiap kebutuhan Masyarakat, Berbagai macam penerapan Teknologi telah memengaruhi nilai suatu Masyarakat.

Kedatangan Wisatawan baik Mancanegara maupun Domestik ke Sulawesi Utara terlebih di Kabupaten Minahasa banyak yang menggunakan jasa Biro perjalanan Wisata/Tour Guide. Meningkatnya kunjungan yang melakukan perjalanan ke Kabupaten Minahasa, untuk datang menikmati Wisata Alam yang di tawarkan begitu banyak, yang membuat Wisatawan Mancanegara maupun Domestik bingung harus memilih Wisata Alam yang akan di kunjungi, dengan hadir nya jasa Biro Wisata Tour Guide membantu Wisatawan untuk menikmati Wisata Alam yang ditawarkan di Minahasa, tentu sudah di lengkapi Teknologi Aplikasi Tour Guide Android, tentu saja dapat ikut meningkatkan jumlah Travel yang berdiri di Sulawesi Utara tepatnya di Jantung Sulawesi Utara Kota Manado.

II. LANDASAN TEORI

Pengertian Aplikasi

Terdapat dua pengertian aplikasi menurut para ahli, yaitu :

1. Menurut Shelly (2009), aplikasi adalah seperangkat instruksi khusus dalam komputer yang dirancang agar kita menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Sebagai contoh. Aplikasi Word Processing adalah sebuah Aplikasi yang diperuntukan membuat dokumen tertulis. Aplikasi Web Browser adalah aplikasi yang diperuntukkan untuk mencari sesuatu dan menampilkan halaman web.
2. Menurut Dhanta (2009), aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas – tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.

Pengertian Kodular

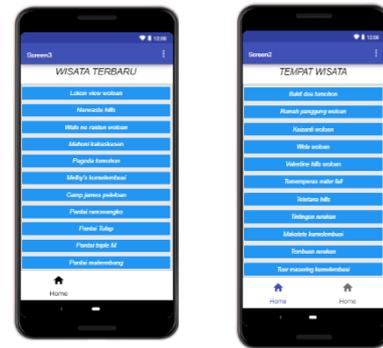
Kodular adalah situs web yang menyediakan tools yang menyerupai MIT App Inventor untuk membuat aplikasi Android dengan menggunakan block programming. Dengan kata lain, anda tidak perlu mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi Android.

Pengertian *Extreme Programming (XP)*

Menurut Pressman (2009), Extreme Programming merupakan salah satu dari Agile Software Development yang banyak paling banyak digunakan. Dalam Extreme Programming, terdapat 4 (empat) kerangka kerja yang dilakukan yaitu planning, design, coding dan testing.

III. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yaitu metode XP (*Extreme Programming*) dimana metode ini adalah metode pengembangan aplikasi yang menitik beratkan pada aktivitas implementasi program.



IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

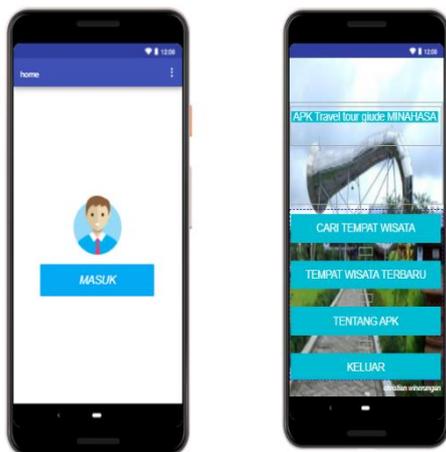
Planning

berupa jurnal atau skripsi, buku dokumentasi, internet dan pustaka lainnya tentang Aplikasi Wisata. Untuk mengimplementasikan pada aplikasi yang ingin dibuat.

Design

Pada tahap design ini, yang saya lakukan adalah membuat tampilan untuk aplikasi ini.

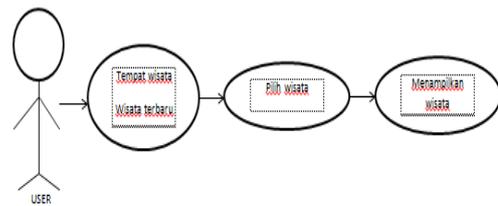
Pemodelan Aplikasi



Pemodelan Sistem

Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah dialog antara sistem dan user, dalam bertukar pesan dan tindakan yang dilakukan oleh sistem

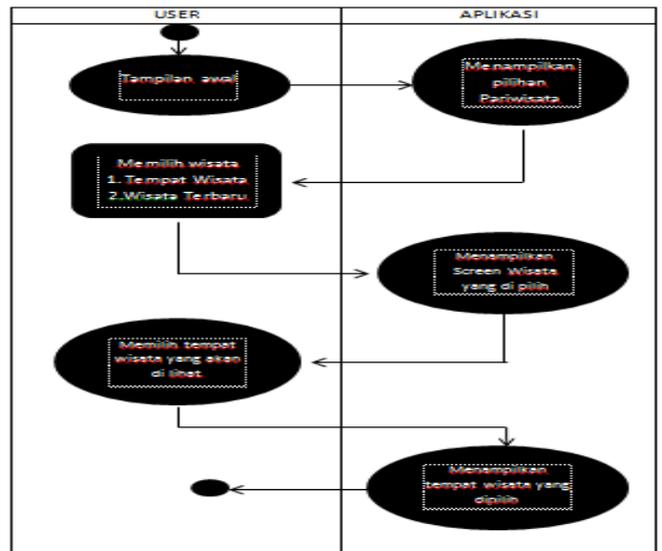


Nama Use case	Memilih Untuk Melihat Wisata	
Aktor	User (Pengguna)	
Deskripsi	Masuk Ke Dalam Pilihan Aplikasi	
Pre-condition	Mengakses Menu Utama	
Normal Course	Kegiatan Aktor	Respon Sistem
	1. Pengguna dapat memilih Screen wisata yang ingin dilihat.	1. Menampilkan menu pilihan Wisata
Alternate Course	-	
Post-Condition	Melihat tampilan Wisata	

Nama Use case	Memilih Untuk Mencari Wisata	
Aktor	User (Pengguna)	
Deskripsi	Pilihan Dalam Aplikasi	
Pre-condition	Mengakses Menu Utama	
Normal Course	Kegiatan Aktor	Respon Sistem
	1. Pengguna dapat mencari wisata pada menu wisata	1. Menampilkan Wisata yang ingin dilihat/ditampilkan.
Alternative Course	-	
Post-Condition	Melihat kata yang ditampilkan	

Activity Diagram

Activity diagram merupakan alur berjalannya aplikasi sesuai urutan aktivitas. Pada gambar 4.3 menunjukkan Activity Diagram ketika user (pengguna) masuk ke menu home/utama dan memulai, maka sistem akan menampilkan screen selanjutnya, dan dalam screen selanjutnya ada 2 pilihan TEMPAT WISATA atau WISATA TERBARU, jika user memilih salah 1 akan pindah ke screen lainya di mana sudah di tawarkan Wisata yang ada dalam aplikasi.



Coding

Main Activity kodular

```

when Button1 .Click
do open another screen screenName " Screen2 "

when Button2 .Click
do open another screen screenName " Screen3 "

when Button3 .Click
do open another screen screenName " Screen4 "

when Button4 .Click
do open another screen with start value screenName " home "
startValue

```

Fungsi Button untuk memindahkan Screen

```

when Screen2.Initialize
do call Bottom_Navigation1 Add Item
  id 1
  title "back"
  image "back.png"

when Bottom_Navigation1 Item Selected
  id title
do open another screen with start value:screenName "Screen1"
  startValue
  
```

```

when Button1.Click do open another screen:screenName "Screen2"
when Button2.Click do open another screen:screenName "Screen3"
when Button3.Click do open another screen:screenName "Screen4"
when Button4.Click do open another screen:screenName "Screen5"
when Button5.Click do open another screen:screenName "Screen6"
when Button6.Click do open another screen:screenName "Screen7"
when Button7.Click do open another screen:screenName "Screen8"
when Button8.Click do open another screen:screenName "Screen9"
when Button9.Click do open another screen:screenName "Screen10"
when Button10.Click do open another screen:screenName "Screen11"
when Button11.Click do open another screen:screenName "Screen12"
when Button12.Click do open another screen:screenName "Screen13"
when Button13.Click do open another screen:screenName "Screen14"
when Button14.Click do open another screen:screenName "Screen15"
when Button15.Click do open another screen:screenName "Screen16"
when Button16.Click do open another screen:screenName "Screen17"
when Button17.Click do open another screen:screenName "Screen18"
when Button18.Click do open another screen:screenName "Screen19"
when Button19.Click do open another screen:screenName "Screen20"
when Button20.Click do open another screen:screenName "Screen21"
when Button21.Click do open another screen:screenName "Screen22"
when Button22.Click do open another screen:screenName "Screen23"
when Button23.Click do open another screen:screenName "Screen24"
when Button24.Click do open another screen:screenName "Screen25"
when Button25.Click do open another screen:screenName "Screen26"
when Button26.Click do open another screen:screenName "Screen27"
when Button27.Click do open another screen:screenName "Screen28"
when Button28.Click do open another screen:screenName "Screen29"
when Button29.Click do open another screen:screenName "Screen30"
when Button30.Click do open another screen:screenName "Screen31"
when Button31.Click do open another screen:screenName "Screen32"
  
```

```

Screen2
├── Label1
├── Vertical Scroll Arran...
│   ├── Button1
│   ├── Button19
│   ├── Button3
│   ├── Button4
│   ├── Button5
│   ├── Button6
│   ├── Button7
│   ├── Button8
│   ├── Button9
│   ├── Button14
│   ├── Button18
│   ├── Button17
│   ├── Button17
│   ├── Button16
│   ├── Button15
│   ├── Button10
│   ├── Button13
│   └── Button12
└── Bottom Navigation1
  
```

```

when Screen3.Initialize
do call Bottom_Navigation1 Add Item
  id 1
  title "back"
  image "back.png"

when Bottom_Navigation1 Item Selected
  id title
do open another screen with start value:screenName "Screen1"
  startValue
  
```

```

when Button1.Click do open another screen:screenName "Screen22"
when Button2.Click do open another screen:screenName "Screen23"
when Button3.Click do open another screen:screenName "Screen24"
when Button4.Click do open another screen:screenName "Screen25"
when Button5.Click do open another screen:screenName "Screen26"
when Button6.Click do open another screen:screenName "Screen27"
when Button7.Click do open another screen:screenName "Screen28"
when Button8.Click do open another screen:screenName "Screen29"
when Button9.Click do open another screen:screenName "Screen30"
when Button10.Click do open another screen:screenName "Screen31"
when Button11.Click do open another screen:screenName "Screen32"
  
```

```

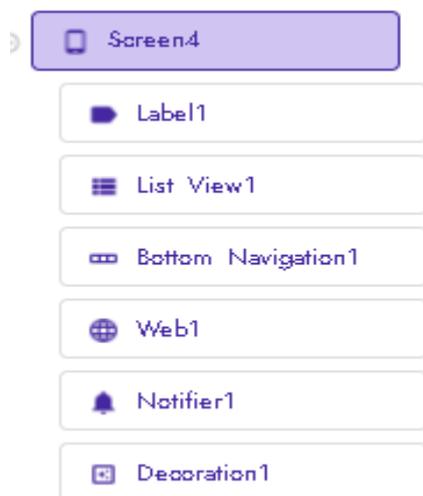
Screen3
├── Label1
├── Vertical Scroll Arran...
│   ├── Button1
│   ├── Button2
│   ├── Button3
│   ├── Button4
│   ├── Button5
│   ├── Button6
│   ├── Button7
│   ├── Button8
│   ├── Button9
│   ├── Button10
│   └── Button11
└── Bottom Navigation1
  
```

Fungsi Read untuk membaca data pada Screen

```

when Screen4 Initialize
do
  call Decoration1 Set Margin
  component List_View1
  values 5
  call Decoration1 Set Padding
  component List_View1
  values 5
  call Decoration1 Set Shape
  component List_View1
  background Color
  border Color
  is Round true
  call Bottom_Navigation1 Add Item
  id 1
  title "back"
  image "back.png"

when Bottom_Navigation1 Item Selected
id title
do open another screen with start value screenName "Screen1"
startValue
  
```



Fungsi Back untuk kembali pada Screen sebelumnya

```

when Screen5 Initialize
do call Bottom_Navigation1 Add Item
id 1
title "back"
image "back.png"

when Bottom_Navigation1 Item Selected
id title
do open another screen with start value screenName "Screen2"
startValue
  
```



Fungsi Menampilkan gambar pada Screen

```

when Button1 Click
do open another screen screenName "Screen1"
  
```



Testing

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sekarang kita sudah hidup dalam industri 4.0 dimana aplikasi sangat berpengaruh dalam persaingan usaha yang kita geluti, dimana aplikasi Tour guide hadir untuk membantu wisatawan domestic dan mancanegara dalam mengexplor wisata yang ada di Minahasa, dan juga membantu

dalam pencarian atau memilih tempat wisata yang mau di kunjungi,dengan ini juga membantu mendograk putaran ekonomi yang ada di Sulawesi utara terlebih di kabupaten minahasa.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka, Aplikasi tour guide Minahasa yang telah saya buat, dipat diajukan saran sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan selanjutnya bisa ditambahkan fitur Maps agar biasa langsung di lihat letaknya
2. Tampilannya lebih bagus lagi
3. Data Wisata dapat diperbanyak
4. Dapat dikembangkan untuk IOS dan Web.

KUTIPAN

- [1] Admin. *Android Studio* [online]. Available :
HYPERLINK
"https://developer.android.com/studio/intro?hl=id"
<https://developer.android.com/studio/intro?hl=id>
- [2] Admin. *Membuat aplikasi android dengan kodular*.
Avaible : HYPERLINK
<https://irhamhalik.com/membuat-aplikasi-android-dengan-kodular/>
- [3] Admin. *Penjelasan kodular WEB*. Available :
HYPERLINK
<https://dwielearn.my.id/2020/07/11/pengertian-kodular/>