

JIPTEK

JURNAL INOVASI PARIWISATA
DAN TEKNOLOGI

ITB Stikom Ambon

OJS

Open Jurnal System

Terbit Maret & September

ISSN XXXXX

Daftar Isi

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA AMBON BERBASIS WEB PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA AMBON BERBASIS WEB

Caroline, Fadli

1-6

PDF

APLIKASI WISATA DAN BUDAYA KECAMATAN LEIHITU BERBASIS WEB

Tasya, Fadli

7-14

PDF

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LOKASI WISATA BERBASIS MOBILE DI PULAU KAPOTA

Christy, Siami

15-25

PDF

SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN BURU SELATAN BERBASIS WEB

Yensly, Widya

26-35

pdf

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEBARAN LOKASI OBJEK WISATA DI KOTA AMBON BERBASIS MOBIE

Caroline, Fadli

PDF



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA AMBON BERBASIS WEB

Sepsy Caroline Thresya Sebenan¹, Fadli Husein Wattiheluw²

¹Program Studi, Fakultas, Institusi/affiliation,

²Teknik informatika, Fakultas, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,
e-mail : carolinetheresa@gmail.com¹, fadliwattiheluw1994@gmail.com²

ARTIKEL INFO

Artikel History:

Menerima xx xxxx xxxx
Revisi xx xxxx xxxx
Diterima xx xxxx xxxx
Tersedia Online xx xxxx xxxx

Kata kunci :

Metode waterfall,
pengembangan perangkat lunak, sistem informasi pariwisata

A B S T R A K

Objektif. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi di bagian pariwisata. Pariwisata adalah objek yang diminati oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Perkembangan ini diiringi pula dengan informasi tentang objek wisata yang ada di kota Ambon. Melalui Sistem Informasi Pariwisata ini, pemerintah maupun pengelola industri pariwisata dapat melakukan analisis terhadap perkembangan sektor pariwisata serta mengambil keputusan, kebijakan, maupun tindakan yang dapat menunjang perkembangan daerah wisata yang bersangkutan.

Material and Metode. Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik, dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimana dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perancangan (planning), permodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan system ke para pelanggan, yang akhirnya didukung pada perangkat lunak

Hasil. Pengujian sistem dimaksudkan untuk menguji semua element-element perangkat lunak yang dibuat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

Kesimpulan. dapat disimpulkan bahwa penulis berhasil merancang dan membangun informasi tempat wisata di kota Ambon berbasis web ini agar dapat menjadi sarana informasi bagi masyarakat kota Ambon maupun wisatawan yang datang mengunjungi kota Ambon

ARTICLE INFO

Artikel History:

Recived xx xxxx xxxx
Revision xx xxxx xxxx
Accepted xx xxxx xxxx
Availible Online xx xxxx xxxx

Keywords :

Waterfall method, software development, tourism information system

A B S T R A C T

Objective. Along with the development of information technology in the tourism section. Tourism is an object of interest to local and foreign tourists. This development is also accompanied by information about tourist attractions in the city of Ambon. Through this Tourism Information System, the government and tourism industry managers can analyze the development of the tourism sector and make decisions, policies, and actions that can support the development of the tourist areas concerned.

Materials and Methods. The waterfall method or often called the waterfall method is often called the classic life cycle, where it describes a systematic and sequential approach to software development, where with the specification of user requirements and then proceeds through the

stages of design (planning), modeling (modeling), construction (construction), and delivery of the system to customers, which is finally supported on the software.

Results. System testing is intended to test all elements of the software made whether it is as expected.

Conclusion. It can be concluded that the author succeeded in designing and building information on tourist attractions in the city of Ambon based on this web so that it can be a means of information for the people of Ambon city and tourists who come to visit the city of Ambon.

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan dunia teknologi telah berkembang pesat dan cepat dengan membawa perubahan yang sangat besar karena menjadikan informasi yang didapatkan tersedia dengan cepat, mudah, akurat dan tidak terbatas oleh tempat dan waktu. Selain itu dengan adanya teknologi dapat mempermudah pekerjaan manusia yang dilakukan seseorang menjadi lebih efektif dan efisien.

Salah satu contoh perkembangan di dunia teknologi tersebut adalah pada teknologi internet. Dengan adanya teknologi internet ini maka membuat penyebaran informasi menjadi lebih praktis dan mudah di akses dimana saja, kapan saja, dan siapa saja bisa mengakses informasi tersebut. Sehingga menjadikan teknologi ini memiliki dampak dan pengaruh yang besar untuk diperhatikan atau memiliki efek pada perkembangan bisnis atau perdagangan. Dengan hanya memanfaatkan teknologi internet seseorang bisa dapat dengan mudah mencari segala informasi yang ia perlukan. Tidak hanya itu saja teknologi internet ini juga dapat menghemat waktu, tempat dan biaya. Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi membuat fungsi teknologi informasi semakin beragam.

Sistem Informasi merupakan sebuah sistem yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah informasi. Internet merupakan jaringan komputer global di seluruh dunia yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh publik, dan dapat diakses dari mana saja. Dengan adanya internet kemudahan akses informasi yang dilakukan baik individu ataupun instansi sangatlah terbuka. Dengan adanya akses internet informasi mengenai pariwisata dapat dengan mudah diinformasikan kepada wisatawan. Website merupakan bagian yang sangat dikenal dalam internet. Melalui website kita bisa mengenal berbagai hal mengenai pariwisata.

Kota Ambon adalah ibu kota dari Provinsi Maluku. Ambon juga dikenal sebagai pusat pelabuhan pariwisata, karena menawarkan berbagai jenis wisata mulai dari alam hingga kuliner. Kota Ambon merupakan salah satu kota yang terkenal akan daerah wisata dan budaya di Indonesia. Patung Pattimura, tugu Trikora, taman makam pahlawan, dan tempat-tempat bersejarah lainnya yang sukses membuat Kota Ambon menjadi salah satu kota yang mampu menarik wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk datang berkunjung. Sarana pariwisata di Kota Ambon melalui berbagai media sangat diperlukan untuk mendapatkan kepuasan para wisatawan. Pariwisata di daerah Ambon merupakan sektor paling maju dan berkembang, tetapi masih berpeluang untuk dikembangkan lebih modern lagi.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi di bagian pariwisata. Pariwisata adalah objek yang diminati oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Perkembangan ini diiringi pula dengan informasi tentang objek wisata yang ada di kota Ambon. Melalui Sistem Informasi Pariwisata ini, pemerintah maupun pengelola industri pariwisata dapat melakukan analisis terhadap perkembangan sektor pariwisata serta mengambil keputusan, kebijakan, maupun tindakan yang dapat menunjang perkembangan daerah wisata yang bersangkutan.

Menurut Ardhiyani & Mulyono (2018) menunjukkan rancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sangat penting sebagai media promosi pada kota Ambon yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan dalam pengolahan informasi supaya menjadi sebuah media promosi pariwisata yang ada di kota Ambon. Selain sebagai media penyampaian informasi, sistem informasi ini juga bisa menjadikan suatu bentuk promosi, selain itu dengan adanya sistem informasi ini maka objek-objek wisata di daerah Kota Ambon akan lebih dikenal oleh masyarakat Kota Ambon atau pun masyarakat luar serta mempermudah bagi pemerintah setempat untuk mengelola tempat-tempat wisata yang ada di Kota Ambon.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA AMBON BERBASIS WEB".

MATERIAL DAN METODE

2. MATERIAL DAN METODE

2.1 Analisis Masalah

Analisis masalah adalah langkah awal yang diperlukan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terjadi pada sistem yang telah berjalan. Perumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah informasi apa saja yang terdapat pada sistem informasi pariwisata berbasis web di Kota Ambon yang akan dibangun. Dan bagaimana merancang dan membuat sistem informasi pariwisata berbasis web di Kota Ambon.

2.2 Analisis sistem

Analisis Sistem merupakan kegiatan penguraian suatu sistem informasi yang sangat berguna untuk menentukan langkah-langkah yang akan diambil dalam mencari solusi dari permasalahan yang muncul, hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga mengarah kepada solusi dengan kebutuhan serta perkembangan teknologi. Tahapan analisis harus dilakukan dengan teliti agar dapat mengidentifikasi detail-detail yang ada dalam sistem yang sedang berjalan saat ini. Tahapan-tahapan yang akan dianalisis oleh peneliti terdiri atas analisis sistem yang sedang berjalan dan analisis sistem yang diusulkan

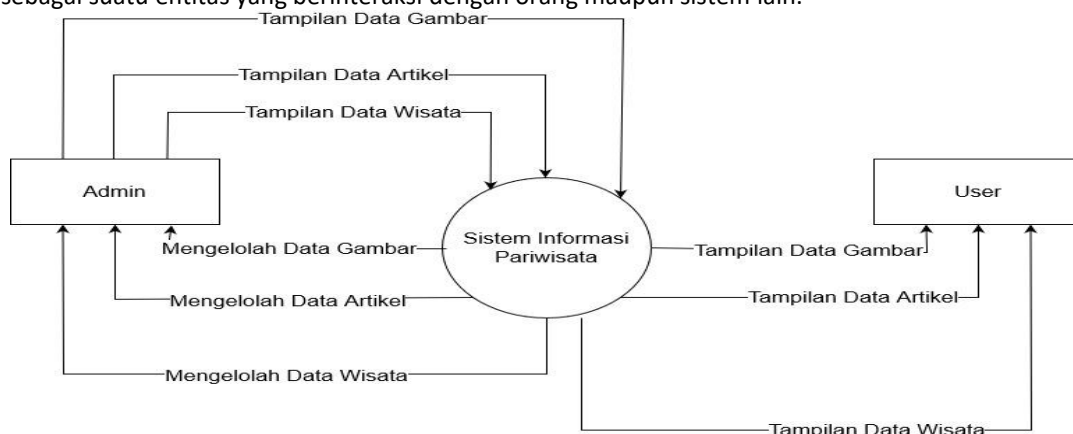
2.3 Analisis kebutuhan sistem

Dalam hal ini kebutuhan sistem yang di buat penulis, analisis kebutuhan sistem tebagi menjadi 2 yaitu Kebutuhan fungsional dan Kebutuhan non-fungsional

- a) Kebutuhan fungsional
 - a. Dapat melihat daftar pariwisata berdasarkan kategori.
 - b. Dapat melihat informasi pariwisata.
 - c. Dapat memberikan kritik dan saran.
 - d. Dapat mengunggah data pariwisata
 - e. Dapat mengelola data pariwisata yang telah tersimpan.
 - f. Dapat mengelola kritik dan saran kepada pengunjung.
- b) Kebutuhan non-fungsional
 - a. Processor yang digunakan Intel(R) Core(TM) i3-6100U CPU @2.30 GHz 2.30GHz
 - b. Hardisk eksternal 16 GB
 - c. RAM yang dipakai 4.00 GB (3.90 Gb usable)

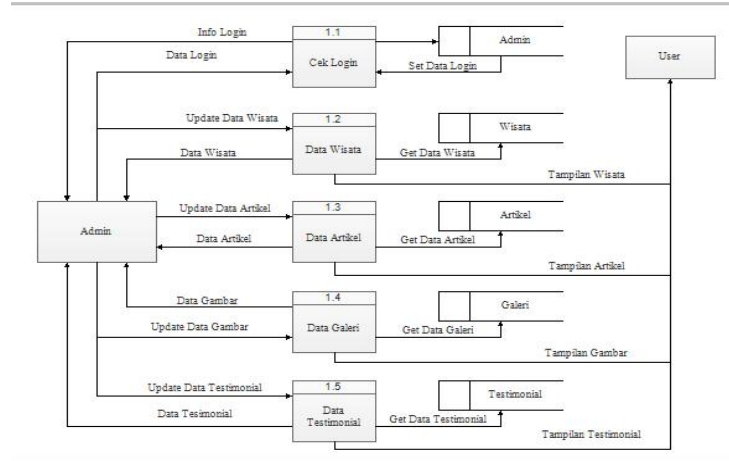
2.4 Tahap desain sistem

Data Context Diagram atau sering disebut juga sebagai DFD Level 0, menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain.



Gambar 1. Data Flow Diagram Context

Data Flow Diagram Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD level 1 merupakan hasil breakdown Data Context Diagram yang sebelumnya sudah dibuat.

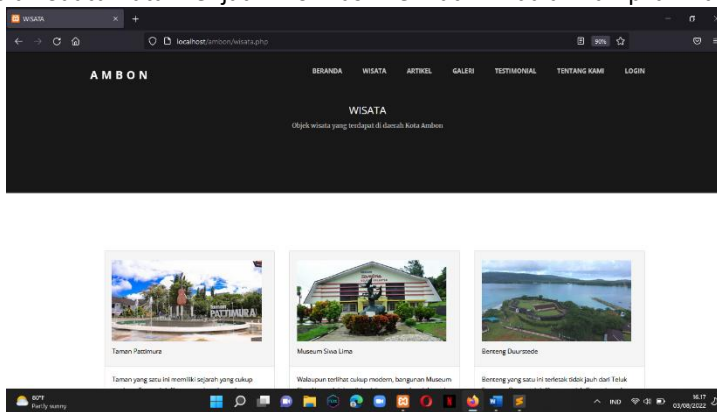


Gambar 2. Data Flow Diagram Level 1

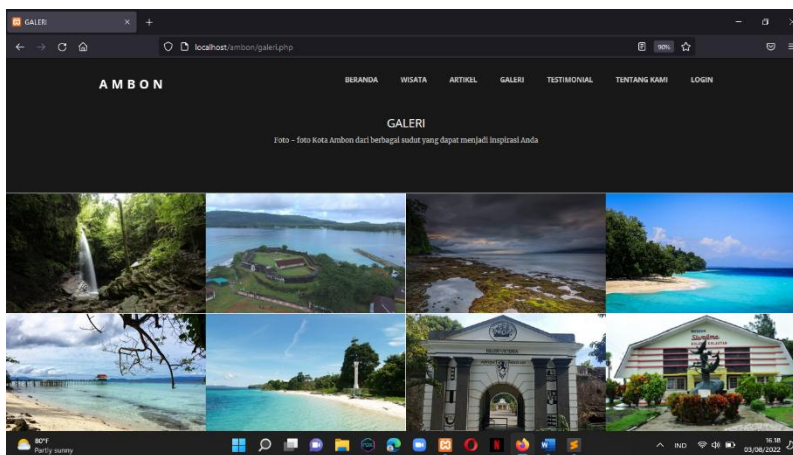
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi

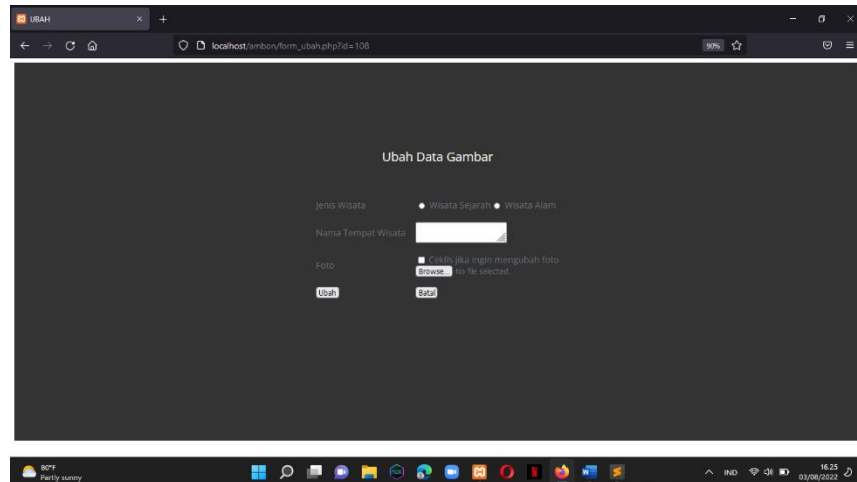
Tahapan Ini Akan Menerapkan Hasil Dari Perancangan Yang Telah Dibuat Kedalam Kode Pemrograman Atau Baris Perintah Yang Dimengerti Oleh Mesin. Dari Hasil Implementasi Akan Menghasilkan Suatu Sistem Yang Dapat Mengolah Suatu Data Menjadi Informasi. Berikut Ini Adalah Tampilan Dari Hasil Impementasi



Gambar 3. Halaman Wisata



Gambar 4. Halaman Galeri



Gambar 5. Halaman Ubah Gambar

3.2 Pengujian

Pengujian software dalam penelitian ini dilaksanakan oleh pihak user atau pengguna, sedangkan untuk metode pengujian yang digunakan adalah pengujian balack box. Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak yang dibuat

Berikut ini adalah hasil pengujian sistem menggunakan metode black box berdasarkan requitment pada rencana pengujian :

Tabel 1. pengujian pengolahan data Artikel oleh admin

Data masukan	Yang di harapkan	Pengamatan	Keterangan
Menginput data Wisata	Data Wisata bertambah sesuai data yang di input	Data Wisata bertambah sesuai data yang di input	Valid
Mengimport data siswa	Data siswa bertambah sesuai data yang di import	Data siswa bertambah sesuai data yang di import	Valid
Mengedit data Wisata	Data Wisaata berubah sesuai data yang di input	Data Wisaata berubah sesuai data yang di input	Valid
Menghapus data Wisaata	Data Wisaata akan terhapus	Data Wisaata akan terhapus	Valid

Tabel 2. pengujian pengolahan data Galeri oleh admin

Data masukan	Yang di harapkan	Pengamatan	Keterangan
Menginput data Gambar	Data Gambar bertambah sesuai data yang di input	Data Gambar bertambah sesuai data yang di input	Valid
Mengedit data Gambar	Data Gambar berubah sesuai data yang di input	Data Gambar I berubah sesuai data yang di input	Valid
Menghapus data	Data Gambar akan	Data Gambar akan	Valid

Gambar	terhapus	terhapus	
--------	----------	----------	--

4. KESIMPULAN

1. Sistem informasi pariwisata Kota Ambon ini dapat memberikan informasi bagi para wisatawan yang ingin berkunjung wisatanya di Kota Ambon tentang kepariwisataan yang ada di Kota Ambon.
2. Sistem informasi pariwisata Kota Ambon berbasis web dapat menjadi salah satu masukan bagi Dinas Pariwisata Kota Ambon sebagai media promosi kepada masyarakat untuk memajukan kepariwisataan di Kota Ambon.
3. Sistem Informasi yang berbasis web sangat memudahkan user dan dapat di akses dengan mudah, kapan saja dan dimana saja, sehingga lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN TEBO. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi Vol.3, No.1, Maret 2018*, 952.
- Ginting, S. W., & Sudarma, M. (2020). ANALISIS USABILITY APLIKASI SISTEM INFORMASI DESTINASI WISATA PULAU AMBON BERBASIS ANDROI. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK) Vol. 7, No. 5*, 1061-1068.
- Latifah, K., & Mukaroh, E. N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Lampung Barat. *Cyberarea.id Volume 1 (3), 2021* .
- Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarso, B. A. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika Volume 14, No 1 Januari-Maret 2019, ISSN : 2301-8364*.
- Maruji. (2021). SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KONAWA KEPULAUAN BERBASIS WEB. *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNIK KOMPUTER Vol. 6, No.2, (2021) ISSN: 2502-589*.
- Mersita, R. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB PADA SEKTOR PARIWISATA DI PROVINSI LAMPUNG . *Cyberarea.id Volume 2 (3), 2022* , 14.
- Nopita, Pramiyati, T., & Pradnyana, W. W. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP) Vol. 5 No. 3 Juli 2021*.
- Prayudi, A., Umar, R., & Yudhan, A. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN DOMPU BERBASIS WEBSITE. *Seminar Nasional Informatika 2018 (semnasIF 2018) UPN "Veteran" Yogyakarta, 24 November 2018* .
- Rizaly, E. N., & Rahman, A. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Potensi Daerah Kabupaten Dompu . *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pariwisata Volume 1, Nomor 1, Mei 2021, Hal (29-38)*, 29-38.
- Ruhlessin, C. B., & Najoran, X. B. (2020). Aplikasi Layanan Informasi Tempat Wisata di Kota Ambon Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika vol.15 no.2 April-Juni 2020, hal. 83-9, 83-92*.
- Saputra, K. (n.d.). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SINGKAWANGKALIMANTAN BARAT. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*, 11-18.
- Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- muslihudin, m., & oktafianto. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Andi.
- Prehanto, D. R. (2020). *buku ajar konep sistem informasi*. surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Tyoso, J. S. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish.
- ahmad, I., & munawir. (2018). *Sistem Informasi Manajemen*. banda aceh: KITA Publisher.
- Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. yogyakarta: Andi.
- Putra, H. N. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya. *Sinkron Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, 68.
- elgamar. (2020). *BUKU AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP*. malang: Ahlimedia Book.
- Susilowati, Y. (2019). *Modul E-Commerce - Teaching Factory For Students*. malang: Mutiara Publisher.
- oetomo, h. w., & mahargiono, p. b. (2020). *E-Commerce Aplikasi PHP dan MySQL pada Bidang Manajemen*. yogyakarta: andi.
- Setiawan, D. (2017). *Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL & Javascript*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Sanubari, T., Prianto, C., & Riza, N. (2020). *Odol (one desa one product unggulan online) penerapan metode Naive Bayes pada pengembangan aplikasi e-commerce menggunakan Codeigniter*. bandung: Kreatif.



APLIKASI WISATA DAN BUDAYA KECAMATAN LEIHITU BERBASIS WEB

Tassyasima¹, Fadli Husein Wattiheluw²

¹Prodi Pariwisata, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,
²Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,
e-mail : tasyasima@gmail.com¹, fadliwattiheluw1994@gmail.com²

ARTIKEL INFO

Artikel History:

Menerima xx xxxx xxxx

Revisi xx xxxx xxxx

Diterima xx xxxx xxxx

Tersedia Online xx xxxx xxxx

Kata kunci :

Metode air terjun, pariwisata, aplikasi

A B S T R A K

Objektif. Aplikasi wisata dan budaya ini adalah sebuah aplikasi yang dirancang secara ruang lingkup kabupaten maluku tengah untuk membantu wisatawan di manca negara dan wisatawan local agar lebih mempermudah mereka dalam mengetahui wisata yang ada di kabupaten maluku tengah. Masalah yang dihadapi oleh para wisatawan saat ini adalah belum adanya media untuk mempermudah wisatawan dalam melihat wisata dan budaya yang ada di kabupaten maluku tengah sehingga mereka harus langsung turun ke lapangan pada tempat wisata yang ada. Tujuan dibuatnya aplikasi wisata dan budaya ini adalah untuk memudahkan para wisatawan yang ada.

Material and Metode. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Waterfall dengan tahapan-tahapan communication, Planning, Modeling, Construction, dan Deployment.

Hasil. Hasil yang diharapkan dari pembuatan aplikasi ini adalah agar wisatawan mengetahui tempat wisata dan budaya secara manual dapat dijalankan secara sistem dan terkomputerisasi.

Kesimpulan. Sistem yang dirancang dan dibangun sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan berfungsi dan dapat digunakan dengan baik.

ARTICLE INFO

Artikel History:

Recived xx xxxx xxxx

Revision xx xxxx xxxx

Accepted xx xxxx xxxx

Avallible Online xx xxxx xxxx

Keywords :

Waterfall method, tourism, application

A B S T R A C T

Objective. This tourism and culture application is an application designed within the scope of the central maluku district to help tourists in foreign countries and local tourists to make it easier for them to find out the tours in the central maluku district. The problem faced by tourists today is that there is no media to make it easier for tourists to see tourism and culture in the central maluku district so they have to go directly to the field at existing tourist attractions. The purpose of making this tourism and culture application is to facilitate existing tourists

Materials and Methods. In this study, researchers used the Waterfall method with the stages of communication, Planning, Modeling, Construction, and Deployment.

Results. The expected result of making this application is that tourists know tourist attractions and culture manually can be run in a system and

computerized.

Conclusion. The system designed and built according to predetermined functional requirements works and can be used properly.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat dengan cepat seiring berjalannya waktu telah memberikan manfaat yang sangat luas dan tanpa disadari telah mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari. Banyaknya kebutuhan akan sistem teknologi informasi di berbagai bidang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan adanya website atau web. Web merupakan salah satu sumber daya internet yang banyak sekali kegunaannya antara lain sebagai media promosi, media interaksi dan media bisnis (Shalahuddin,2016).Web juga menjadi sarana untuk memperkenalkan Kecamatan Leihitu yang merupakan salah satu Kecamatan di Maluku yang mempunyai potensi wisata alam dan budaya yang belum banyak dikenal oleh wisatawan baik mancanegara maupun wisatawan local. Kecamatan leihitu memiliki banyak keanekaragaman budaya dan keindahan wisata alam itu, maka kecamatan leihitu menjadi salah satu tujuan wisata yang populer. Permasalahan pengembangan dan promosi pariwisata, baik di tingkat nasional maupun tingkat daerah sangatlah penting, sehingga membutuhkan adanya sarana promosi melalui berbagai media di setiap daerah untuk mempromosikan potensi wisata yang ada.

Potensi di kecamatan leihitu bisa di lihat dari setiap desa yang masing-masingnya mempunyai tempat wisata yang menarik sehingga pariwisata di Kecamatan leihitu bisa menjadi maskotnya Provinsi Maluku Tengah. Kecamatan leihitu sebagai salah satu tujuan wisata di Maluku yang mempunyai beragam adat dan budaya juga, namun di Kecamatan leihitu tersebut kurang di kenal oleh masyarakat luas, hal ini mungkin karena promosi yang kurang maksimal oleh pemerintah daerah setempat. Sangat di sayangkan sekali karena Kecamatan leihitu yang mempunyai potensi wisata ternyata kurang di publikasikan dengan baik. Salah satu kunci dari suksesnya suatu industri pariwisata adalah promosi agar pariwisatanya lebih berkembang, maka perlu adanya informasi yang mendukung mengenai suatu kawasan wisata yang akan di kunjungi. Hal inilah yang mendorong penulis untuk menyusun skripsi tentang "Aplikasi Wisata Dan Budaya Berbasis Web " guna membantu memberikan solusi terhadap masalah yang di hadapi. System informasi berbasis web responsive di pilih karena pada saat ini informasi dapat dengan mudah di akses melalui internet.

2. MATERIAL DAN METODE

2.1 Landasan teori

a. Aplikasi berbasis web

Menurut Sibero Web service merupakan komponen software yang berbasis framework web dan standar object-oriented dan teknologi untuk penggunaan web yang secara elektronik menghubungkan aplikasi user yang berbeda dan platform yang berbeda (Sibero,2013). Web service dapat menghubungkan fungsi bisnis untuk pertukaran data secara real time dalam aplikasi berbasis web. Banyak dari perusahaan - perusahaan berkembang yang menggunakan Aplikasi berbasis Web dalam merencanakan sumber daya mereka dan untuk mengelola perusahaan mereka.

Aplikasi berbasis Web ini menggunakan protokol HTTP, aplikasi di sisi server berkomunikasi dengan client melalui Web server. Aplikasi di sisi client umumnya berupa Web

browser jadi. Aplikasi berbasis Web(client / server-side script) berjalan di atas aplikasi berbasis internet. Menurut Simarmata aplikasi berbasis web adalah sistem perangkat lunak yang berdasarkan pada teknologi dan standar World Wide Web Consortium (W3C) (Simarmata ,2010). Mereka menyediakan sumber daya web spesifik seperti konten dan layanan melalui sebuah antarmuka pengguna dan browser web.

b. Metode waterfall

Menurut Pressman, model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model" (Pressman ,2015). Model ini sering disebut juga dengan "classic life cycle" atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

c. Black box testing

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang memeriksa fungsionalitas dari aplikasi yang berkaitan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi atau struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Metode ini memfokuskan pada keperluan fungsionalitas dari software (Wildan, 2013). Pada pengujian black box ini, aplikasi yang dibangun pada penelitian ini akan diuji dengan mengujikan langsung running aplikasi dan melakukan kegiatan pengujian dengan menganalisis proses input dan output yang dihasilkan aplikasi. Dalam metode black box juga dilakukan pengujian dengan cara memasukkan data normal dan data salah, dari penginputan ini nantinya akan dilakukan analisis terhadap reaksi yang muncul pada sistem

2.2 Metode penelitian

a. teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini peneliti memilih jenis penelitian Deskriptif Kualitatif maka data yang diperoleh haruslah mendalam, jelas dan spesifik. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara Observasi, Dalam membangun aplikasi ini peneliti melakukan observasi pada Tempat sekitar di Kecamatan Leihitu. selanjutnya, Studi Pustaka Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. (Sugiyono ,2005). Studi pustaka yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan mencari informasi tentang teori, konsep serta metode melalui buku, jurnal, artikel serta data yang kredibel melalui internet.

b. kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak

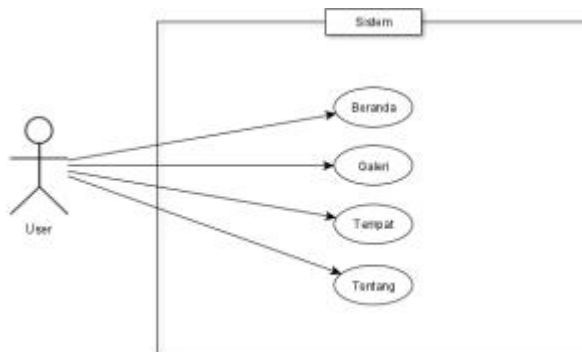
Kebutuhan perangkat keras :

1. Prosesor yang digunakan Core i5 gen 8.
2. RAM yang dipakai 8GB.
3. SSD 512GB.

Kebutuhan perangkat lunak :

1. Windows 10 (64bit)
2. Google Chrome
3. yEd Graph Editor
4. XAMPP
5. HeidiSQL

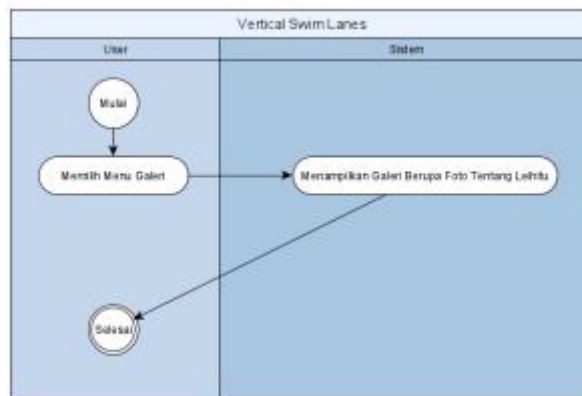
c. Perancangan UML
 1. use case diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

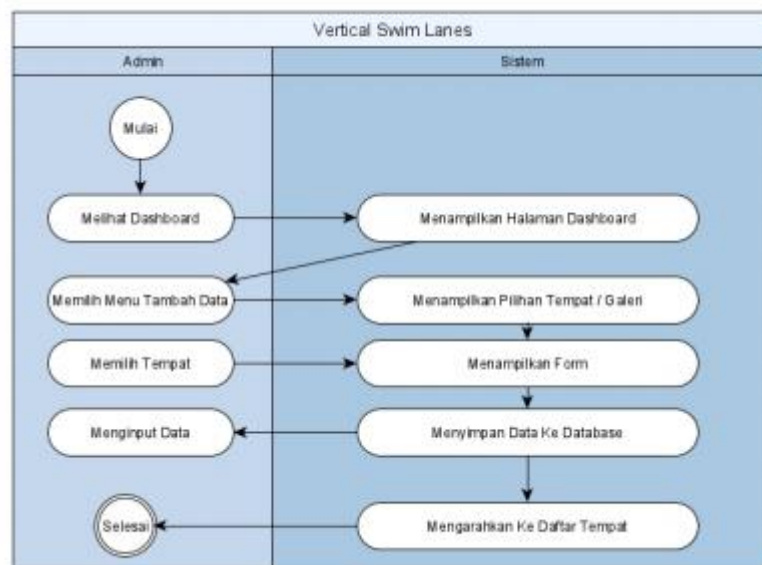
Dalam Use Case Diagram pada Gambar 1 menjelaskan bahwa User atau pengguna sebagai actor dapat melihat menu.

2. activity diagram



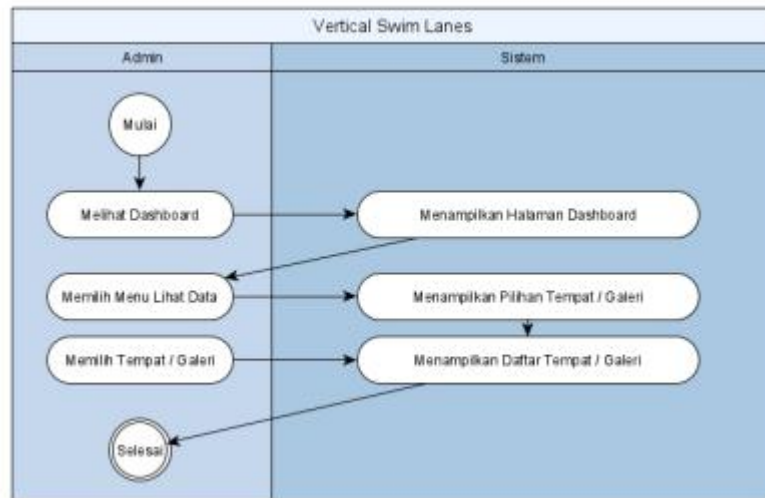
Gambar 2. Diagram Activity Galeri

Didalam Activity diagram Galeri pada Gambar 2 ketika User memilih menu Galeri, sistem merespon menampilkan Daftar Gambar Tentang Leihitu



Gambar 3. Diagram Activity Tambah Data

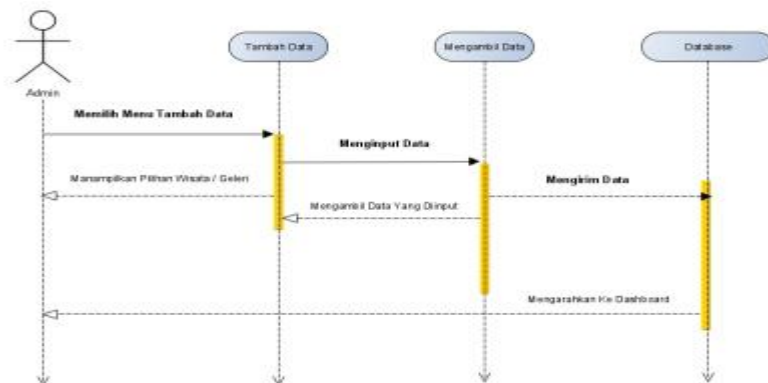
Didalam Aktiviti diagram Tambah Data pada Gambar 3. ketika Admin memilih menu Tambah Data, sistem merespon menampilkan Form untuk menginput data.



Gambar 4. Diagram Activity Lihat Data

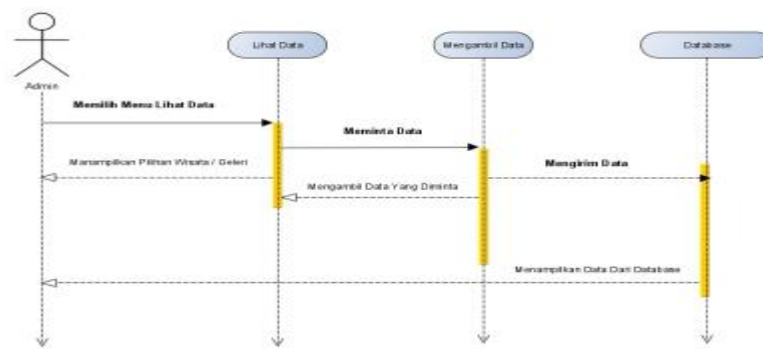
Didalam Aktiviti diagram Lihat Data pada Gambar 4. ketika Admin memilih menu Lihat Data, sistem merespon menampilkan Halaman berisi data.

3. Sequence diagram



Gambar 5. Diagram Sequen Tambah Data

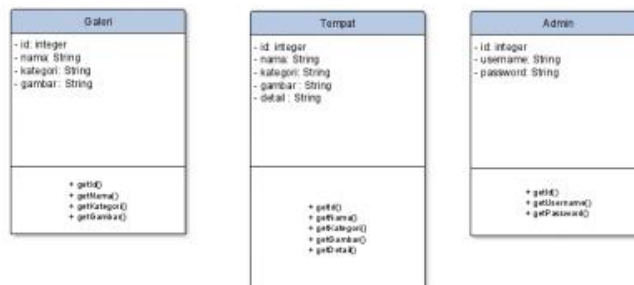
Didalam diagram Sequence Tambah Data pada Gambar 5. pengguna menjalankan metode Tambah Data, kemudian aplikasi menampilkan pilihan Tempat / Galeri. Setelah dipilih, sistem akan mengarahkan ke form tertentu.



Gambar 6. Diagram Sequen Lihat Data

Didalam diagram Sequence Lihat Data pada Gambar 6. pengguna menjalankan metode Lihat Data, kemudian aplikasi menampilkan pilihan Tempat/Galeri. Setelah admin memilih, sistem akan mengarahkan ke daftar berisi data sesuai yang dipilih.

4. Class diagram



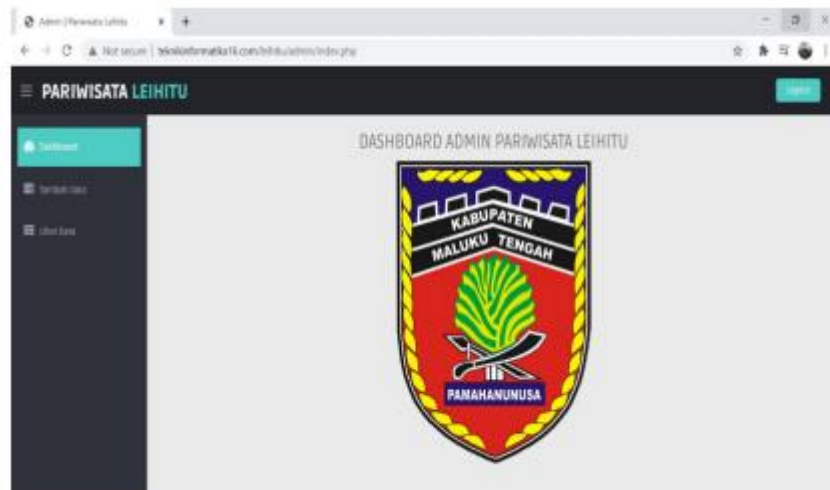
Gambar 7. Class Diagram

Didalam Class diagram diatas pada gambar 7. memiliki Class yang terdiri dari: Galeri, Tempat, dan Admin.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

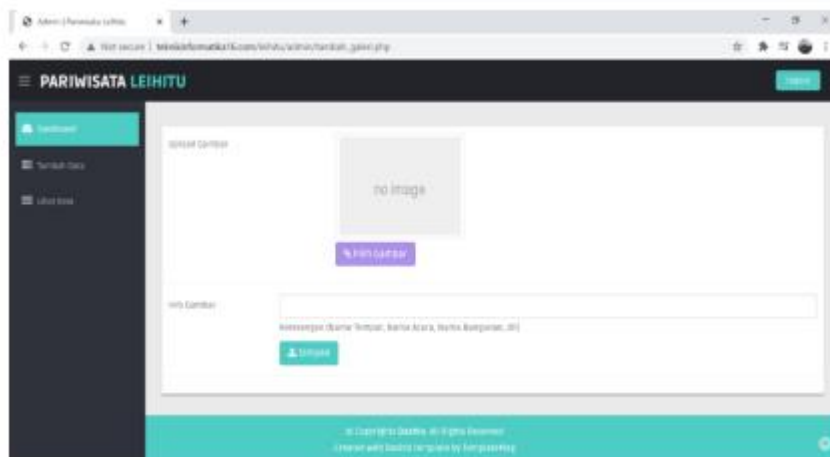
3.1 Implementasi

Implementasi adalah suatu hal yang bermuara pada aksi, aktivitas, tindakan serta adanya mekanisme dalam suatu sistem. Implementasi tidak hanya aktivitas yang monoton namun suatu kegiatan yang terencana dengan baik untuk mencapai tujuan kegiatan tertentu (Nurdin, 2002).



Gambar 8. Tampilan Utama Admin

Gambar 8 merupakan tampilan utama admin, ketika admin pertama kali login kemudian terdapat 2 menu yaitu menu tambah data dan menu lihat data. Dan 1 button yaitu button logout .



Gambar 9. Tampilan Tambah Data Galeri

Pada gambar 9 menampilkan Form tambah data galeri berfungsi untuk menambahkan data terkait foto-foto tempat wisata yang ada di leihitu, Terdapat tombol simpan dimana untuk menyimpan data yang baru ditambahkan.

3.2 Pengujian sistem

Pada test case 1 dilakukan uji Proses menambahkan data galeri baru dilakukan oleh Admin. Proses ini dapat dilakukan dengan memilih menu tambah data, kemudian memilih tambah data galeri pada halaman utama admin maka system akan menampilkan form tambah data galeri.

Tabel 1. Hasil Ujian Test Case 1

Tujuan	Input	Output	Hasil keluaran Sistem
Berhasil menambahkan data galeri baru	Input data galeri dengan melengkapi semua kolom lalu klik tombol ``simpan``	data galeri dengan melengkapi semua kolom lalu klik tombol ``simpan`` System akan menampilkan ``data berhasil disimpan``	Valid

Pada test case 2 dilakukan uji Proses hapus data tempat dilakukan oleh admin dengan cara memilih menu lihat data kemudian klik menu data tempat pada bagian dashboard admin, maka system akan menampilkan tampilan data tempat, kemudian admin memilih data mana yang akan di hapus.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Test Case 2

Tujuan	Input	Output	Hasil keluaran Sistem
Menampilkan pesan data ``berhasil dihapus``	Klik Button Hapus	System Menampilkan ``Data Berhasil Dihapus``	Valid

4. KESIMPULAN

Setelah melakukan uji coba terhadap aplikasi wisata berbasis web kecamatan leihitu, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu : 1. Sistem yang dirancang dan dibangun sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan berfungsi dan dapat digunakan dengan baik. 2. Pembuatan system ini sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- A. S, R., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika.
- Andri, K. (2008). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Betha, S. (2012). *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung: Informatika.
- Brady, M., & Loonam, J. (2010). *Exploring The Use of Entity-Relationship Diagraming as a technique to support grounded theory inquiry*. bradford: Emerald Group.
- Edwin B. Flippo, 2002. *Personel Management (Manajemen Personalia)*, Edisi. VII Jilid II, Terjemahan Alponso S, Erlangga, Jakarta.
- Jogiyanto HM, MBA, Akt., P. (2005). *ANALISIS & DESAIN SISTEM INFORMASI : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Saaty, T. (2008). *Decision Making with the Analytic Hierarchy Process*.
- Sibero, A. (2013). *Web programming power pack*. Yogyakarta: MediaKom.
- Simamora. (2004). *Riset Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Utama.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penrlitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, A. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatik.
- Teguh. (2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Graha Ilmu.



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LOKASI WISATA BERBASIS
MOBILE DI PULAU KAPOTA**

Christy Pattmukay¹, M. Ikbal Siami²

¹Prodi Pariwisata, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,

²Prodi Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon

e-mail : christypattimukay@gmail.com¹, siami25@gmail.com

ARTIKEL INFO

Artikel History:

Menerima xx xxxx xxxx

Revisi xx xxxx xxxx

Diterima xx xxxx xxxx

Tersedia Online xx xxxx xxxx

Kata kunci :

Sistem Infomasi Geografis,

Pariwisata, Kabupaten

Tanggamus, Extreme

Programming

A B S T R A K

Objektif. Berkembangnya teknologi juga sangat memungkinkan untuk mendapatkan informasi melalui jarak jauh khususnya dalam proses pencarian dan pemetaan dalam geografis. Penulis menemukan bahwa website dapat mengatasi permasalahan tersebut, sehingga sangat memungkinkan untuk membuat suatu aplikasi yang dapat menampilkan lokasi pariwisata di Pulau Kapota supaya para wisatawan bisa lebih tau lokasi mana saja yang terdekat, fasilitasnya apa saja didalam wisata, jarak tempuh yang dituju berapa menit untuk semua wisatawan yang akan melihat pariwisata di Pulau Kapota Lampung berbasis Website.

Material and Metode. Solusi ditawarkan akan mewujudkan dengan menggunakan SIG sebagai perhitungan jarak terdekat Wisata.

Hasil. Penelitian ini menggunakan metode Extreme Programming dalam proses pembuatan aplikasi. Tahapan-tahapan dari Extreme Programming terdiri dari empat tahapan mulai dari planning yakni memahami kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan, designing yakni perancangan prototype dan tampilan, coding termasuk pengintegrasian, dan yang terakhir adalah testing. Setelah sistem berhasil dibuat maka perlu adanya pengujian sistem agar dapat apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan yang dipelukan atau belum.

Kesimpulan. penulis menarik kesimpulan dari beberapa masalah bahwa. Aplikasi SIG Tempat wisata di Pulau Kapotas ini mampu mempermudah proses pencarian jalur ke lokasi wisata di Pulau Kapotas. Serta membantu memberikan informasi pariwisata di Pulau Kapotas.

ARTICLE INFO

Artikel History:

Recived xx xxxx xxxx

Revision xx xxxx xxxx

Accepted xx xxxx xxxx

Avallible Online xx xxxx xxxx

A B S T R A C T

Objective. The development of technology is also very possible to get information through long distances, especially in the process of searching and mapping in geography. The author found that the website can overcome these problems, so it is possible to create an application that can display the location of tourism on Kapota Island so that tourists can

Keywords :

Geographic Information System, Tourism, Tanggamus Regency, Extreme Programming

better know which location is closest, what facilities are in the tour, the distance traveled is how many minutes for all tourists who will see tourism on Kapota Island Lampung based on Website.

Materials and Methods. The solution offered will be realized by using GIS as a calculation of the closest distance to tourism.

Results. This research uses the Extreme Programming method in the process of making applications. The stages of Extreme Programming consists of four stages ranging from planning which is to understand user criteria and development planning, designing which is the design of prototypes and displays, coding including integration, and the last is testing. After the system is successfully created, it is necessary to test the system in order to determine whether the system created is in accordance with the needs that are needed or not.

Conclusion. The author draws conclusions from several problems that. This GIS application for tourist attractions on Kapotas Island is able to facilitate the process of finding paths to tourist sites on Kapotas Island. And help provide tourism information on Kapotas Island.

1. PENDAHULUAN

Sistem Informasi merupakan suatu pengumpulan data yang terorganisasi beserta tata cara penggunaannya yang mencakup lebih jauh daripada sekedar penyajian. Istilah tersebut menyiratkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tata cara penggunaannya. Keberhasilan suatu sistem informasi yang diukur berdasarkan maksud pembuatannya bergantung pada tiga faktor utama, yaitu keserasian dan mutu data, pengorganisasian data, dan tata cara penggunaannya (Ariyanti, Satria and Alita, 2020) (Sari, Hamidy and Suaidah, 2021).

Pariwisata dapat diartikan sebagai perjalanan sementara yang dilakukan oleh orang pada tujuan tertentu, dalam jangka pendek, di tempat yang tidak biasa bagi mereka (bukan tempat tinggal atau tempat kerja), dan melibatkan berbagai kegiatan di tempat tersebut yang dilengkapi dengan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan wisatawan, termasuk kunjungan sehari-hari dan darmawisata (Mohamad, Ahmad and Fernando, 2017). Secara umum, pariwisata mencakup semua kegiatan yang terkait dengan wisatawan dalam masyarakat (Husna and Novita, 2020).

Pulau Kapota merupakan salah satu pulau yang berada di Destinasi Wakatobi yang sangat dekat dengan pintu gerbang Ibukota Kabupaten. Dari pusat pemerintahan Kabupaten Wakatobi (Wangi-Wangi) hanya berjarak ± 3 km dan dapat ditempuh selama 20 menit menggunakan perahu bermesin yang masyarakat lokal menyebutnya Jonson. Pulau yang terletak di bagian Barat Pulau Wangi-Wangi ini menyimpan beragam obyek dan daya tarik wisatawan, bersifat (alam, pantai, goa, danau) baik alam maupun budaya yang dapat dikembangkan menjadi tujuan pariwisata yang layak untuk di kunjungi.

Meskipun Pulau Kapota memiliki beberapa objek wisata yang bagus dan berpotensi untuk dikembangkan, perkembangan pariwisata di pulau kapota belum diimbangi dengan penataan dan pengelolaan dari pemerintah setempat baik dari sarana maupun prasarana yang belum memadai, adanya peta terkait tingkat potensi objek wisata yang ada di pulau kapota. Pentingnya pendataan terkait tingkat potensi objek wisata yang tersebar di pulau kapota sebagai pedoman untuk pengelolaan dan strategi pengembangan tingkat potensi objek wisata di pulau kapota. Tidak hanya itu, kurangnya fasilitas dan penataan potensi wisata yang ada

menjadi hal penting yang harus diperbaiki dan diperhatikan secara serius oleh pemerintah maupun penduduk setempat dengan tujuan untuk mempercepat terwujudnya objek wisata yang berpotensi sebagai salah satu sarana bagi masyarakat setempat untuk mendapat lapangan kerja baru dari aktifitas pariwisata yang ada. Oleh karena itu, diperlukan suatu studi terkait dengan pengembangan potensi pariwisata.

Berdasarkan uraian dari latar belakang penelitian yang telah dijelaskan di atas, pembangunan sistem informasi geografis pencarian dan pemetaan lokasi objek wisata berbasis mobile dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah dalam menemukan lokasi objek wisata khususnya di pulau kapota. Dengan demikian dalam penelitian ini penulis akan membangun sebuah sistem informasi geografis lokasi objek wisata berbasis mobile di pulau kapota.

2. MATERIAL DAN METODE

2.1 Landasan teori

1. Sistem Informasi Geografis (SIG)

mengambil, memeriksa, mengintegrasikan, memanipulasi, menganalisis, dan menampilkan data yang berhubungan dengan kondisi geografis bumi. Teknologi SIG menggabungkan operasi-operasi umum dalam database, seperti kueri dan analisis statistik, dengan kemampuan visualisasi dan analisis khusus yang dimiliki oleh pemetaan.

Keunikan SIG terletak pada kemampuannya untuk menjelaskan kejadian, merencanakan strategi, dan memprediksi apa yang akan terjadi. SIG sangat berguna bagi berbagai kalangan karena dapat mempermudah penjelasan dan analisis data. Dalam SIG, data yang telah diolah dan disimpan mengenai lokasi atau objek dapat dengan mudah diperoleh. Data yang diolah dalam SIG terdiri dari data spasial yang berhubungan dengan lokasi geografis, serta data atribut yang diwakili dalam bentuk digital. Sistem ini menghubungkan data spasial dengan data non-spatial, memungkinkan pengguna untuk membuat peta dan menganalisis informasi dengan berbagai cara.

SIG merupakan alat yang handal dalam mengelola data spasial. Dalam SIG, data disimpan dalam bentuk digital yang lebih efisien dibandingkan dengan peta cetak, tabel, atau bentuk konvensional lainnya. Hal ini membantu mempercepat pekerjaan dan mengurangi biaya yang diperlukan (Pasaribu *et al.*, 2019)(Sulastio, Anggono and Putra, 2021). Selain itu, penggunaan sistem operasi Android juga sangat efektif dan mudah dalam hal ini.

2. Google Maps

Google Maps adalah sebuah jasa peta globe virtual gratis dan online disediakan oleh Google. Fasilitas Google Maps dihadirkan oleh Google sejak tahun 2005 dan terus berkembang hingga sekarang ini. Di dalam Google Maps, terdapat tampilan peta dunia, informasi jalan, lokasi layanan public, bisnis dan sebagainya.

Google maps menawarkan layanan Api (application programming interface) yang memungkinkan peta untuk dimasukkan pada situs web pihak ketiga(Sulastio, Anggono and Putra, 2021). Google Maps juga merupakan sebuah layanan peta yang dikembangkan oleh Google. Google Maps menyediakan layanan citra satelit, foto udara, peta jalan, pemandangan jalan panorama interaktif (Street View), kondisi lalu lintas, dan perencanaan rute bepergian dengan berjalan kaki, mobil, sepeda, atau publik angkutan. Pada tahun 2020, Google Maps telah digunakan oleh lebih dari 1 miliar orang setiap bulan (Fernando, Mustaqov and Megawaty, 2020)

3. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data (Database Management System) atau DBMS yang multithread, multi-user dan didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (General Public License). MySQL dapat secara bebas digunakan, akan tetapi dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL AB memegang penuh hak cipta dari MySQL dan hampir atas semua kode sumbernya. MySQL AB merupakan sebuah perusahaan komersial yang didirikan oleh para pengembang MySQL seperti David Axmark, Allan Larson, dan Michael "Monty" Widenius. Beberapa kelebihan MySQL antara lain: free (bebas di download), stabil dan tangguh, fleksibel dengan berbagai bahasa pemrograman, security yang baik, dukungan dari banyak komunitas, kemudahan management database, mendukung transaksi dan perkembangan software yang cukup cepat (Amarudin and Silviana, 2018).

4. JavaScript

JavaScript yaitu pembuatan sebuah halaman web, pemrograman javascript. Biasanya javascript di gunakan untuk memberikan fungsi, komunikasi dengan server dan validasi dan sebagainya. JavaScript sendiri adalah bahasa script untuk web yang dapat bekerja di sebagian besar browser ternama seperti internet explorer, firefox, dan chrome Java yang merupakan oriented object programming, sedangkan script merupakan serangkaian intruksi (Riskiono and Reginal, 2018).

2.2 Metode penelitian

1. Analisis sistem

Sebelum dilakukan tahap perancangan sebuah sistem, perlu dilakukan analisis sistem yang akan dibangun. Analisis sistem merupakan istilah yang secara kolektif mendeskripsikan fase awal pengembangan sistem. Tahap ini bertujuan memberikan gambaran yang jelas terhadap sistem yang akan dibangun dan menjabarkan kebutuhan-kebutuhan yang berguna untuk perancangan sistem sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan. Dengan perancangan sistem baik diharapkan pengembangan sistem yang baru akan dapat berjalan dengan sesuai keinginan.

Berdasarkan analisis sistem, untuk perancangan sistem informasi geografis yang menampilkan data lokasi objek wisata di pulau kapota perlu adanya suatu fasilitas pencarian lokasi untuk mencari lokasi geografis dan menampilkan data lokasi objek wisata, fasilitas masukan untuk memasukkan data ke dalam sistem, fasilitas penilaian untuk memberi penilaian pada objek wisata yang terdaftar di system.

2. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah tahap awal untuk menentukan rancangan sistem aplikasi yang dihasilkan. sistem aplikasi yang memenuhi kriteria User Interface dan User Experience akan sangat bergantung pada keberhasilan dalam melakukan analisis kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan sistem adalah sebuah tahap untuk mendapatkan informasi, model, dan spesifikasi tentang sistem aplikasi yang diharapkan para pengguna. Jika terjadi kesalahan dalam analisis kebutuhan sistem, maka akan membuat sistem yang dirancang menjadi tidak berguna bagi pengguna.

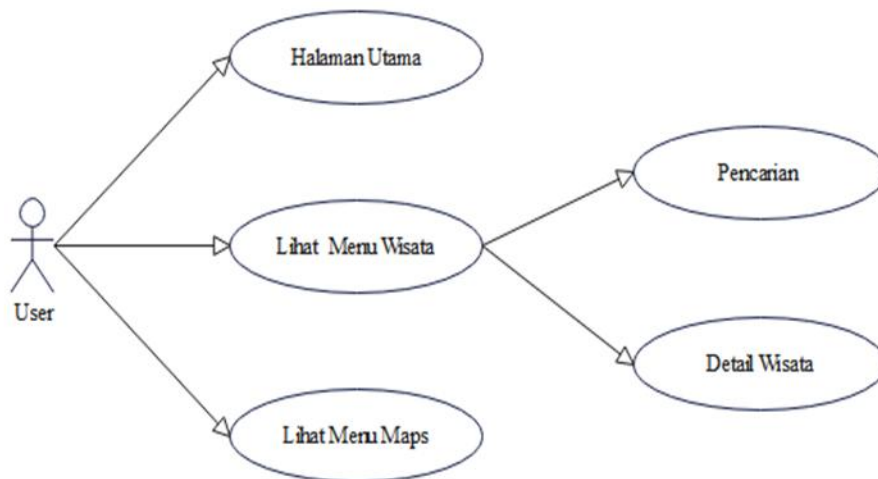
Analisis kebutuhan fungsional adalah bagian paparan mengenai fitur-fitur yang akan dimasukkan kedalam aplikasi yang akan dibuat. Fitur tersebut antara lain (a). Sistem mampu menampilkan informasi wisata seputar deskripsi, Desa, jenis wisata. (b). Sistem mampu menampilkan tempat wisata di google map dan dapat memberikan arah ke tempat wisata dari tempat pengguna. (c). Sistem mampu menyajikan informasi yang dapat diakses dengan cepat kapanpun dan dimanapun (mobile). Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem diketahui membutuhkan koneksi internet agar dapat mengakses google map.

3. Perancangan Unified Modeling Language (UML)

Untuk memberikan gambaran terhadap prosedur- prosedur yang terdapat pada sistem aplikasi maka akan digunakan diagram Unified Modelling Language (UML).

a. Use case diagram

Use Case Diagram akan menggambarkan fungsionalitas yang terdapat dalam sistem informasi geografis. Dengan Use Case Diagram yang akan menggambarkan sistem beserta fungsi-fungsi di dalamnya, sehingga sistem akan lebih mudah dipahami.

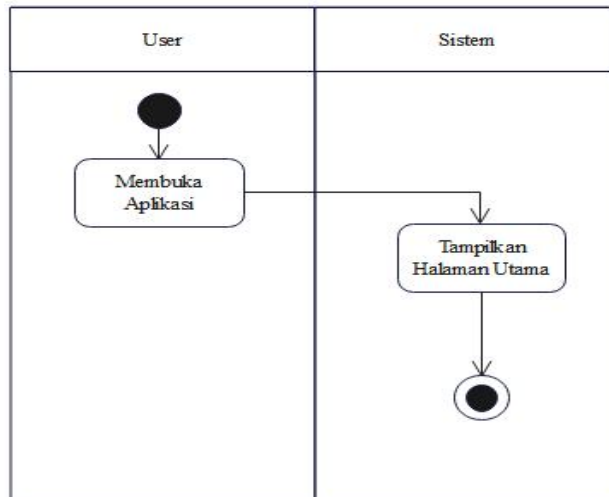


Gambar 1. use case diagram system

Dari use case diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa proses yang ada dalam sistem informasi geografis lokasi objek wisata berbasis mobile yaitu proses halaman utama, lihat menu wisata, dan lihat menu maps

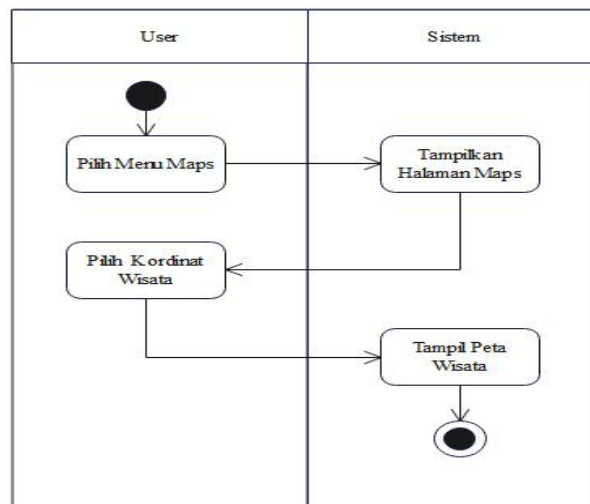
b. Activity diagram

Activity Diagram akan menggambarkan aktivitas yang terjadi didalam sistem yang dirancang. Dengan Activity Diagram yang akan menggambarkan aktivitas yang terjadi didalamnya, sehingga sistem akan lebih mudah dipahami.



Gambar 2. Activity Diagram Halaman Utama

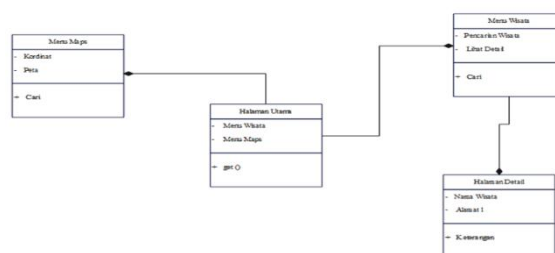
Gambar 2 menggambarkan aliran aktivitas ketika terjadi pada saat proses halaman utama. Aktivitas-aktivitas tersebut yaitu pengguna aplikasi terlebih dahulu membuka aplikasi, kemudian pengguna melihat tampilan halaman utama.



Gambar 3. Activity Diagram Menu Maps

Gambar 3 menggambarkan aliran aktivitas menu maps yang dilakukan oleh pengguna. Aktivitas tersebut yaitu pengguna memilih menu maps maka sistem menampilkan tampilan halaman maps, pilih kordinat wisata, menampilkan peta wisata pada form menu maps

c. Class diagram



Gambar 4. class diagram

Gambar 4 di atas menjelaskan tentang rancangan class diagram yang terjadi pada sistem informasi geografis. Untuk membangun suatu sistem informasi geografis berbasis web penulis merancang suatu model dari sistem usulan dengan bentuk class diagram yang bertujuan untuk memberikan gambaran sistem secara statis dan hubungan antar tabel

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

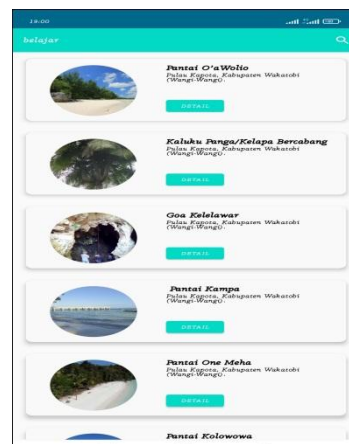
3.1 Implementasi sistem

Tahapan implementasi ini merupakan kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahapan ini akan menerapkan hasil dari perancangan yang telah dibuat kedalam kode pemrograman atau baris perintah yang dimengerti oleh mesin. Dari hasil implementasi akan menghasilkan suatu sistem yang dapat mengolah suatu data menjadi informasi. Berikut ini adalah tampilan dari hasil implementasi.



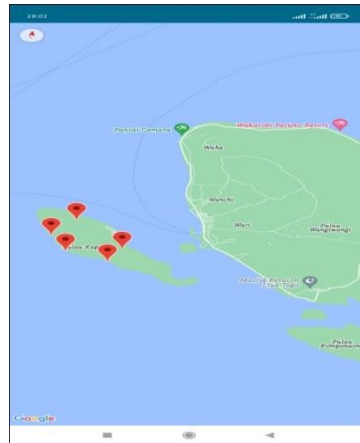
Gambar 5. Halaman Utama

Pada gambar 5 merupakan Tampilan Menu Utama Form ini akan menampilkan 2 batten yang akan mengarahkan ke beberapa menu. Menu utama terdiri dari petunjuk jalan lokasi informasi parawisata, lokasi letak parawisata, dan juga di menu utama ini terdapat gambar wisata yang sering dikunjungi.



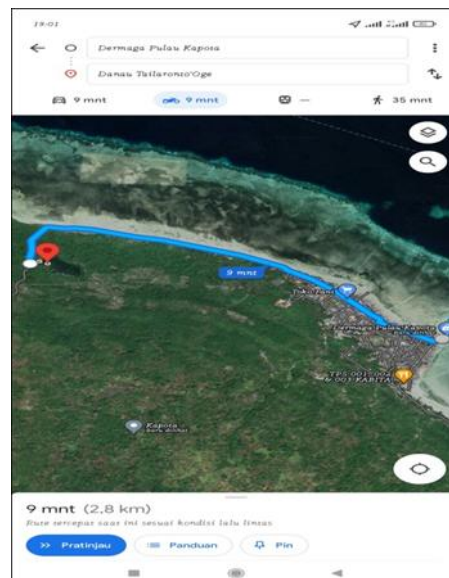
Gambar 6. halaman menu wisata

Pada gambar 6 merupakan Tampilan halaman wisata ini akan muncul atau tampil saat pengguna memilih salah satu menu wisata yang terdapat pada halaman utama. Pada halaman ini pengguna dapat memilih wisata yang ingin dilihat pada halaman menu wisata ini.



Gambar 7. halaman maps

Pada gambar 7 merupakan Halaman ini digunakan untuk menampilkan tampilan berupa maps sebagai petunjuk jalan menuju objek lokasi wisata yang akan dituju. Maps ini juga difungsikan untuk mempermudah wisatawan dalam penentuan jalan menuju tempat wisata yang dipilih.



Gambar 8. halaman rute

Pada gambar 8 merupakan Untuk Halaman Rute jika pengguna memilih salah satu wisata pada google maps maka ditampilkan informasi berupa teks mengenai asal yaitu posisi lokasi pengguna, tujuan yang merupakan tempat wisata, keterangan yang memberikan informasi mengenai jarak antara asal dan tujuan beserta waktu tempuh ke lokasi tempat wisata, dan jalur yang merupakan rute yang dilalui oleh pengguna

3.2 Pengujian sistem

Pengujian software dalam penelitian ini dilaksanakan oleh pihak user atau pengguna, sedangkan untuk metode pengujian yang digunakan adalah pengujian black box. Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika

internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak yang dibuat

Tabel 1. Pengujian Halaman Utama

Data masukan	Yang di harapkan	Pengamatan	Keterangan
Tampilan Utama	Menampilkan dua batten yang akan mengarahkan beberapa menu. Menu Mps dan menu Wisata	Dan pengguna juga sudah bisa melihat tempat wisata yang sering di kunjungi pada tampilan utama	Valid

Tabel 2. Halaman Menu Wisata

Data masukan	Yang di harapkan	Pengamatan	Keterangan
Menu Wisata	Memilih menu wisata pada halaman utama	Menampilkan halaman menu wisata dalam bentuk google image	Valid

Tabel 3. Pengujian Halaman Pencarian

Data masukan	Yang di harapkan	Pengamatan	Keterangan
Halaman Pencarian	input nama objek wisata (Data tersedia)	Langsung menampilkan list nama-nama Objek wisata	Valid

Tabel 4. Pengujian Halaman Detail Wisata

Data masukan	Yang di harapkan	Pengamatan	Keterangan
Halaman Detail Wisata	Saat user memilih salah satu objek wisata, maka program akan menampilkan detail data wisata	Menampilkan informasi nama wisata, alamat wisata, deskripsi, dan foto	Valid

Tabel 5. Pengujian Halaman maps

Data masukan	Yang di harapkan	Pengamatan	Keterangan
Halaman Maps	Memilih menu maps pada halaman utama	Menampilkan google maps beserta lokasi objek wisata	Valid

Tabel 6. Pengujian Halaman Rute

Data masukan	Yang di harapkan	Pengamatan	Keterangan
Halaman Rute	Menampilkan rute menuju objek wisata	menampilkan halaman google maps beserta rutenya	Valid

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari bab-bab yang telah dijelaskan, penulis menarik kesimpulan dari beberapa masalah bahwa. Aplikasi SIG Tempat wisata di Pulau Kapotas ini mampu mempermudah proses pencarian jalur ke lokasi wisata di Pulau Kapotas. Serta membantu memberikan informasi pariwisata di Pulau Kapotas.

Sistem SIG pencarian lokasi ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySql dan dimodelkan dengan UML seperti Use Case, Activity Diagram dan Class Diagram yang dimuat dalam Website dan Mobile sehingga menghasilkan sebuah sistem informasi geografis tempat wisata di Pulau Kapota

DAFTAR PUSTAKA

- Amarudin, A. And Silviana, S. (2018) 'Sistem Informasi Pemasangan Listrik Baru Berbasis Web Pada Pt Chaputra Buana Madani Bandar Jaya Lampung Tengah', *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), P. 10. Available At: <https://doi.org/10.33365/jtk.v12i1.65>.
- Ariyanti, L., Satria, M.N.D. And Alita, D. (2020) 'Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan', *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), Pp. 90–96. Available At: <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.214>.
- Fernando, Y., Mustaqov, M.A. And Megawaty, D.A. (2020) 'Penerapan Algoritma A-Star Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Fotografi Di Bandar Lampung Berbasis Android', *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), P. 27. Available At: <https://doi.org/10.33365/jti.v14i1.509>.
- Husna, N. And Novita, D. (2020) 'Peran Aesthetic Experiential Qualities Dan Perceived Value Untuk Kepuasan Dan Loyalitas Pengunjung Wisata Bahari Di Provinsi Lampung', *Jurnal Pariwisata Pesona*, 5(2). Available At: <https://doi.org/10.26905/jpp.v5i1.4732>.
- Mohamad, M., Ahmad, I. And Fernando, Y. (2017) 'Pemetaan Potensi Pariwisata Kabupaten Waykanan Menggunakan Algoritma Dijkstra', *Jurnal Komputer Terapan*, 3(2 Se-), Pp. 169–178. Available At: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/1526>.
- Pasaribu, A.F.O. Et Al. (2019) 'Sistem Informasi Geografis Untuk Pencarian Lokasi Bengkel Mobil Di Wilayah Kota Bandar Lampung', *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), P. 1. Available At:

<https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.323>.

Riskiono, S.D. And Reginal, U. (2018) 'Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour)', *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(2).

Sari, R., Hamidy, F. And Suaidah, S. (2021) 'Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung', *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)* [Preprint]. Available At: <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i1.740>.

Sulastio, B.S., Anggono, H. And Putra, A.D. (2021) 'Sistem Informasi Geografis Untuk Menentukan Lokasi Rawan Macet Di Jam Kerja Pada Kota Bandarlampung Pada Berbasis Android', *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)* [Preprint]. Available At: <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i1.755>.



SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN BURU SELATAN BERBASIS WEB

Yensly Kesaulia¹, Widya S. Wandy²

^{1,2}Program Studi Pariwisata, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,
e-mail : yenslykesaulia@gmail.com¹, widyawandi@gmail.com²

ARTIKEL INFO

Artikel History:

Menerima xx xxxx xxxx

Revisi xx xxxx xxxx

Diterima xx xxxx xxxx

Tersedia Online xx xxxx xxxx

Kata kunci :

Sistem Informasi Pariwisata,

Pulau Buru, Website

A B S T R A K

Objektif. Kabupaten Buru Selatan memiliki potensial pariwisata yang sangat menarik untuk dikunjungi dan ditelusuri. Selain dengan keindahan alam yang khas yang ada di Kabupaten Buru Selatan, juga banyak dijumpai objek wisata kebudayaan dan sejarah. Akan tetapi hinggasaat ini tempat-tempat wisata baik wisata alam maupun wisata kebudayaan atau sejarah yang ada di Kabupaten Buru Selatan masih belum terpublikasikan dengan baik.

Material and Metode. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode waterfall, metode waterfall meliputi dari tahapan perencanaan atau analisis sampai ke tahap pengujian system. Dalam upaya untuk menghasilkan suatu produk baru yang layak di terima masyarakat secara luas, perlu dilakukan pengujian keefektifan atau kualitas dari produk baru tersebut

Hasil. Pengujian sistem dilakukan Ketika pembuatan website telah selesai dan memastikan bahwa program dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan awal. Pengujian sistem yang digunakan adalah menggunakan metode black box.

Kesimpulan. Berdasarkan pembahasan dan pengujian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Buru Selatan telah berhasil dibuat sesuai rancangan dan sistem berjalan dengan baik.

ARTICLE INFO

Artikel History:

Recived xx xxxx xxxx

Revision xx xxxx xxxx

Accepted xx xxxx xxxx

Availible Online xx xxxx xxxx

Keywords :

tourism information system,

buru island, website

A B S T R A C T

Objective South Buru Regency has tourism potential that is very interesting to visit and explore. In addition to the unique natural beauty of South Buru Regency, there are also many cultural and historical tourism objects. However, to date, tourism attractions, both natural and cultural or historical, in South Buru Regency have not been well publicized.

Materials and Methods. The research method used is the waterfall method, the waterfall method includes from the planning or analysis stage to the system testing stage. In an effort to produce a new product that is worthy of widespread acceptance, it is necessary to test the effectiveness or quality of the new product.

Results. System testing is carried out when website development has been completed and ensures that the program can run properly in

accordance with the initial design. The system test used is using the black box method.

Conclusion. Based on the discussion and testing that has been done, the conclusion in this research is that the Tourism Information System for South Buru Regency has been successfully made according to the design and the system runs well.

1. PENDAHULUAN

Di era modern seperti sekarang perkembangan dunia teknologi sudah berkembang dengan amat sangat pesat dan cepat membawa perubahan yang besar karena menjadikan informasi yang didapatkan tersedia dengan cepat, mudah, akurat dan tidak terbatas oleh tempat dan waktu (Daryanto Setiawan, 2018). Selain itu dengan adanya teknologi dapat mempermudah pekerjaan manusia yang dilakukan seseorang menjadi lebih efektif dan efisien.

Bilamana bidang pariwisata itu dikelola dan dikembangkan dengan baik maka dapat memberikan kontribusi yang besar akan finansial negara. Dikarenakan bidang pariwisata adalah sektor penghasil devisa yang mempunyai potensi cukup besar untuk dikembangkan (Kusmayadi and Sugiarto, 2000). Seperti disebutkan pada Undang-undang nomor 10 tahun 2009 pasal 3 tentang kepariwisataan berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan dengan rekreasi dan perjalanan, serta meningkatkan pendapatan negara untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat.

Seiring dengan berkembangnya kemajuan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, sehingga keinginan buat berlibur pun kian meningkat maka dibutuhkan suatu informasi akan tujuan objek wisata menarik, serta sarana transportasi, dan sebagainya. Akan tetapi seringkali pengunjung atau wisatawan mengalami masalah dan kesulitan dalam memperoleh informasi tersebut. Oleh sebab itu maka informasi di sektor pariwisata mesti disajikan dengan baik dan sistematis supaya masyarakat atau wisatawan dapat dengan mudah untuk mengakses informasi tersebut. Di masa milenium saat ini dimana perkembangan teknologi yang cukup pesat, dengan memanfaatkan teknologi peran generasi muda dan pelajar diharapkan menjadi pelopor dan teladan bagi masyarakat dalam upaya untuk memajukan pariwisata di daerahnya sendiri, terutama di daerah tertinggal yang mempunyai objek wisata yang menarik dan jarang diketahui karena minimnya penyampaian informasi.

Salah satu potensial dan budaya yang ada di Provinsi Maluku adalah Kabupaten Buru Selatan. Kabupaten Buru Selatan memiliki potensial pariwisata yang sangat menarik untuk dikunjungi dan ditelusuri. Selain dengan keindahan alam yang khas yang ada di Kabupaten Buru Selatan, juga banyak dijumpai objek wisata kebudayaan dan sejarah. Akan tetapi hingga saat ini tempat-tempat wisata baik wisata alam maupun wisata kebudayaan atau sejarah yang ada di Kabupaten Buru Selatan masih belum terpublikasikan dengan baik. Dan dikarenakan ada sebagian tempat yang letaknya berada jauh di daerah pedalaman sehingga penyampaian informasi masih sangat terbatas. Oleh karena itu, sistem informasi pariwisata berbasis website di Kabupaten Buru Selatan sangat diperlukan sebagai media dan sarana penyampaian informasi kepada masyarakat atau wisatawan yang ingin mengetahui objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Buru Selatan baik itu wisata alam maupun wisata budaya. Selain sebagai media penyampaian informasi, sistem informasi ini juga bisa menjadikan suatu bentuk promosi, selain itu dengan adanya sistem informasi ini maka objek-objek wisata di daerah Kabupaten Buru Selatan akan lebih dikenal oleh masyarakat Kabupaten Buru Selatan atau pun

masyarakat luarserta mempermudah bagi pemerintah setempat untuk mengelola tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Buru Selatan.

Berdasarkan uraian singkat yang tersebut diatas, penulis memutuskan untuk merancang dan membuat sistem informasi berbasis website di Kabupaten Buru Selatan, yang dapat memberikan informasi mengenai objek wisata kepada pengguna dan dapat mempermudah Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda and Olahraga Kabupaten Buru Selatan dalam membuat, menyimpan, serta mengelola data tempat-tempat pariwisata. Sehingga penulis membuat penelitian dengan judul "Sistem Informasi Pariwisata kabupaten buru selatan berbasis web"

2. MATERIAL DAN METODE

2.1 Landasan teori

1. Sistem Informasi Geografis (SIG)

Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah sebuah teknologi yang mengumpulkan, memeriksa, mengintegrasikan, memanipulasi, menganalisis, dan menampilkan data terkait dengan kondisi geografis bumi. SIG menggabungkan operasi-operasi umum dalam database seperti kueri dan analisis statistik dengan kemampuan visualisasi dan analisis khusus yang dimiliki oleh pemetaan. Keunikan SIG terletak pada kemampuannya untuk menjelaskan kejadian, merencanakan strategi, dan memprediksi masa depan. SIG sangat berguna bagi berbagai kalangan karena dapat mempermudah penjelasan dan analisis data. Dalam SIG, data yang telah diolah dan disimpan mengenai lokasi atau objek dapat dengan mudah diakses. Data yang diolah dalam SIG terdiri dari data spasial yang berhubungan dengan lokasi geografis dan data atribut yang diwakili dalam bentuk digital. Sistem ini menghubungkan data spasial dengan data non-spatial, memungkinkan pengguna untuk membuat peta dan menganalisis informasi dengan berbagai cara. SIG merupakan alat yang handal dalam mengelola data spasial karena menyimpan data dalam bentuk digital yang efisien dan membantu mempercepat pekerjaan serta mengurangi biaya yang diperlukan. Penggunaan sistem operasi Android juga efektif dan mudah dalam mengoperasikan SIG (Sulastio, Anggono and Putra, 2021).

2. Google Maps

Google Maps adalah sebuah layanan peta globe virtual gratis dan online yang disediakan oleh Google sejak tahun 2005. Layanan ini terus berkembang dan menyediakan tampilan peta dunia, informasi jalan, lokasi layanan publik, bisnis, dan lainnya. Google Maps juga menawarkan layanan API (application programming interface) yang memungkinkan peta dimasukkan ke dalam situs web pihak ketiga. Selain itu, Google Maps menyediakan berbagai fasilitas seperti citra satelit, foto udara, peta jalan, panorama interaktif melalui Street View, informasi kondisi lalu lintas, dan perencanaan rute perjalanan dengan berbagai moda transportasi. Pada tahun 2020, lebih dari 1 miliar orang menggunakan Google Maps setiap bulannya (Sulastio, Anggono and Putra, 2021) (Fernando, Mustaqov and Megawaty, 2020).

3. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data (Database Management System) atau DBMS yang multithread, multi-user dan didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (General Public License). MySQL dapat secara bebas digunakan, akan tetapi dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL AB memegang penuh hak cipta dari MySQL dan hampir atas semua kode sumbernya. MySQL AB merupakan sebuah perusahaan komersial yang didirikan oleh para pengembang MySQL seperti David Axmark, Allan Larson, dan Michael "Monty" Widenius. Beberapa kelebihan MySQL antara lain: free (bebas di download), stabil dan tangguh, fleksibel

dengan berbagai bahasa pemrograman, security yang baik, dukungan dari banyak komunitas, kemudahan management database, mendukung transaksi dan perkembangan software yang cukup cepat (Amarudin and Silviana, 2018).

4. JavaScript

JavaScript adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan halaman web. Pemrograman JavaScript biasanya dilakukan untuk memberikan fungsi-fungsi tertentu, melakukan komunikasi dengan server, melakukan validasi data, dan sebagainya. JavaScript adalah bahasa script yang dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat beroperasi di sebagian besar browser terkenal seperti Internet Explorer, Firefox, dan Chrome. Berbeda dengan bahasa Java yang merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek, JavaScript adalah serangkaian instruksi yang digunakan dalam skrip web. (Riskiono and Reginal, 2018).

2.2 Analisis dan perancangan sistem

1. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode waterfall, metode waterfall meliputi dari tahapan perencanaan atau analisis sampai ke tahap pengujian system. Dalam upaya untuk menghasilkan suatu produk baru yang layak di terima masyarakat secara luas, perlu dilakukan pengujian keefektifan atau kualitas dari produk baru tersebut.

2. Teknik pengumpulan data

Hal pertama yang harus dilakukan dalam analisis system adalah melakukan pengumpulandata. Teknik pengumpulan data dilakukan agar mendapat data yang valid, sehingga hasil daripenelitian tidak diragukan kebenarannya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian iniadalah sebagai berikut.

1. Observasi / Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian merupakan pengamatansecara langsung terhadap proses pengilahan data informasi parawisata pada DinasKebudayaan dan Parawisata Kabupaten Buru Selatan. Pengamatan langsung mencakupsystem yang sedang berjalan saat ini, serta beberapa lokasi objek wisata dan kebudayaandi Kabupaten Buru Selatan.

2. Wawancara

Wawancara dilakuan untuk mendapatkan data dan informasi dari pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Buru Selatan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaanlangsung untuk mengetahui masalah-masalah yang ada kepada pegawai atau staf bagian /administrasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Buru Selatan.

3. Studi Pustaka

Selain itu penulis juga menggunakan metode perpustakaan yaitu dengan cara membacaliterature sebagai referensi yang berkaitan dengan penulisan ini. Disini penulis membacabeberapa literature mengenai objek wisata kesenian dan kebudayaan, baik berupa buku,majalah atau surat kabar,internet maupun literature lain yang menyangkut kepariwisataandan lain-lain untuk mendukung proses penulisan.

3. Analisis Masalah

Analisis masalah adalah Langkah awal yang diperlukan untuk mengetahui permasalahan apayang terjadi pada sistem yang telah berjalan. Analisis masalah yang dimaksud adalah terdapatbanyak tahapan manual yang harus dikerjakan. selama ini seperti dalam pendataan pendudukpada kantor desa waemasing.

4. Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam hal ini kebutuhan sistem yang di buat penulis, analisis kebutuhan sistem terbagimenjadi 2 yaitu:

a. Kebutuhan Fungsional

Pemodelan kebutuhan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harusdikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (user). Berdasarkan kebutuhanutama yang harus dilakukan oleh sistem informasi Pariwisata Berbasis Website diKabupaten Buru Selatan adalah sebagai berikut.

1. Admin

a. Fungsi Mengelola Akses

Digunakan oleh admin berupa mengelola hak akses user.

b. Fungsi Login

Digunakan oleh admin untuk login pada sistem sebelum melakukan penambah,mengubah, menghapus informasi atau update informasi penduduk.

c. Fungsi Logout

Digunakan oleh admin untuk logout atau keluar dari system.

d. Fungsi Mengelola Data Website

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambah, melihat, cetak, menghapus,mengubah data website.

b. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan nonfungsional adalah kebutuhan yang mendukung aplikasi yang terdiri dari:

1. Kebutuhan perangkat keras(Hardware)

a. Proser yang digunakan : intel(R) Core(TM) CPU 1.40GHz, 1400 Mhz

b. RAM : 2.00 GB (1.79 GB usable)

c. Flash Disk : Gb

2. Kebutuhan perangkat lunak

a. Sistem operasi yang digunakan : Windows 7

b. XAMPP v3.2.2

c. Sublime Text 3

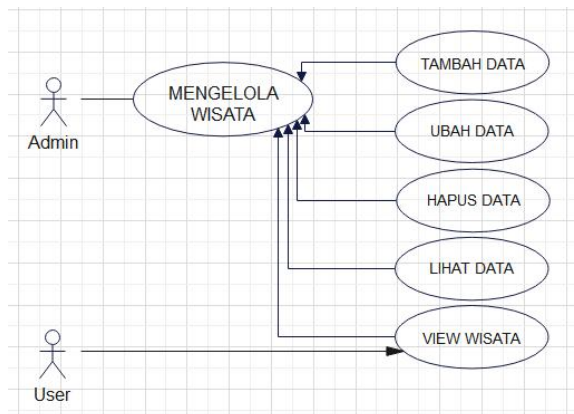
d. Mozilla Firefox

e. Edraw Max 12.0.2

5. Perancangan Sistem

Didalam desain aplikasi terdapat beberapa diagram dan desain antar muka (interface) yaitu Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan desain Interface (antar muka).

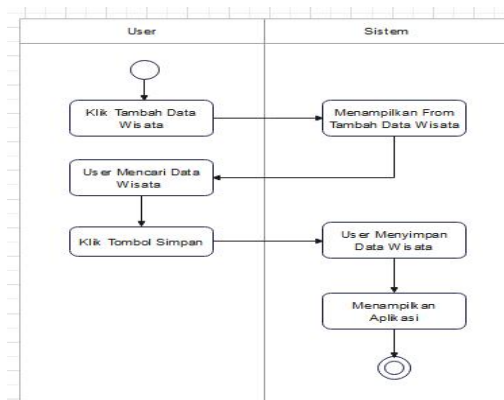
a. Use case diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

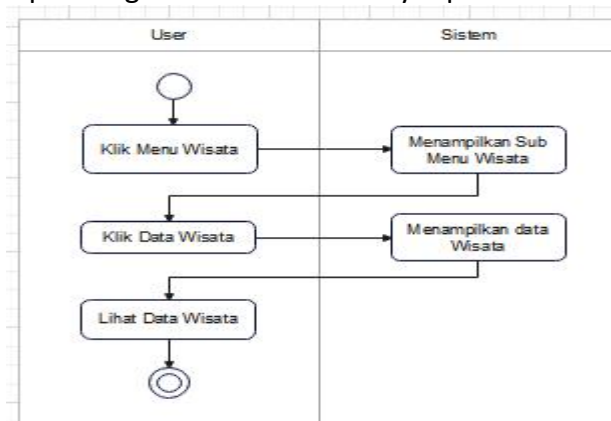
Pada gambar 1 Menjelaskan bahwa admin harus login atau masuk terlebih dahulu untuk mengelola data wisata, user atau pengguna tidak diperlukan login atau masuk.

b. Activity diagram



Gambar 2, Activity Diagram Tambah Data Wisata

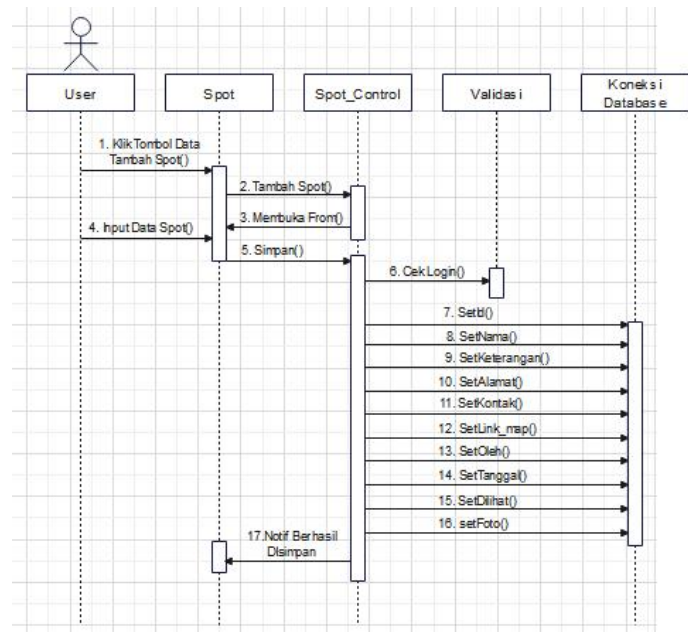
Pada gambar 2 menjelaskan tahapan dalam menambahkan data wisata pada sistem. Dimulai dari user melakukan klik tambah data wisata. Selanjutnya, sistem akan menampilkan form tambah wisata. Sampai dengan sistem akan menyimpan dan menampilkan aplikasi.



Gambar 3. Aktivitas Diagram Lihat Data Wisata

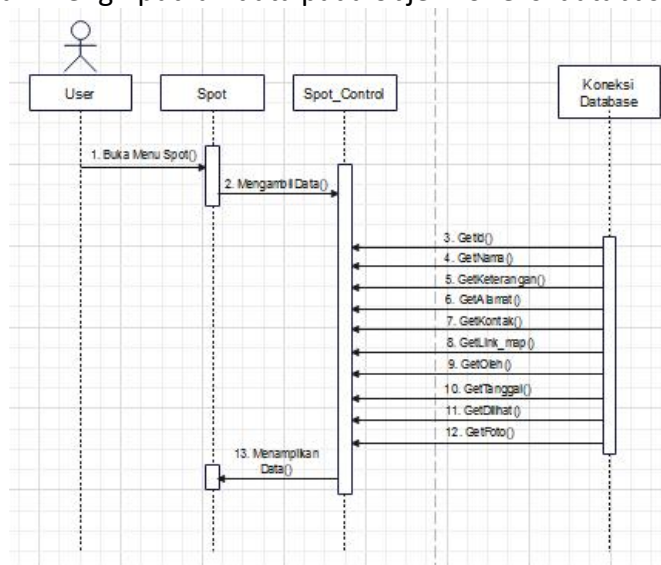
Pada gambar 3 menjelaskan tentang aktifitas user untuk melihat data wisata. Dimulai dari user melakukan klik menu wisata dan sistem akan menampilkan sub menu wisata. Selanjutnya, user klik data wisata sehingga sistem akan menampilkan data wisata.

c. Sequence diagram



Gambar 4. Sequence Diagram Tambah Data Wisata

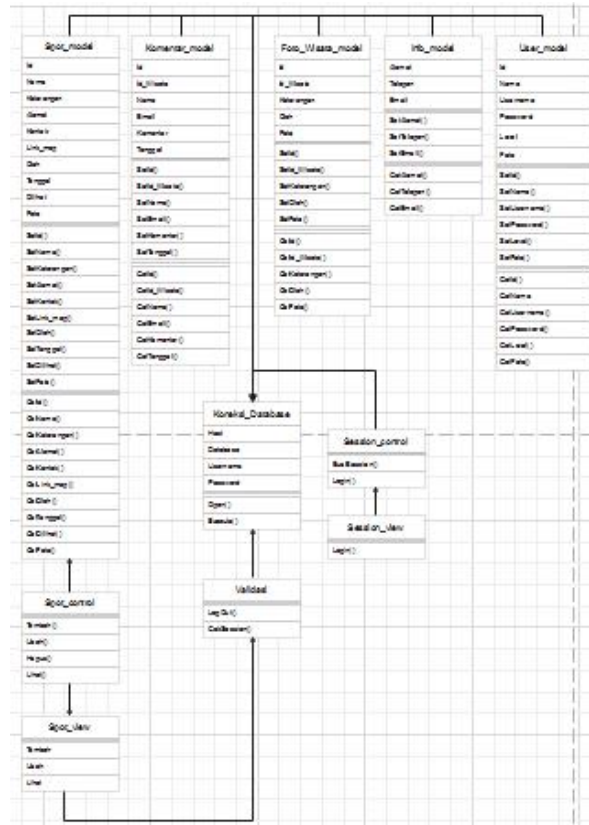
Pada gambar 4 menjelaskan tentang sequence diagram untuk proses bisnis tambah data wisata. Dimulai dari user melakukan aksi klik tambah data spot yang dikirim pada objek spot. Selanjutnya spot akan menjalankan method tambah_spot() pada objek spot_control. Sehingga objek spot_control akan menginputkan data pada objek koneksi database.



Gambar 5. Sequence Diagram Lihat Data Wisata

Pada gambar 5 menjelaskan tentang diagram sequence untuk proses bisnis lihat data wisata. Dimulai dari aktor user melakukan buka menu spot() yang dikirim pada pada objek spot. Selanjutnya, objek spot mengirim pesan mengambil_data() pada objek spot_control sehingga sistem akan menampilkan data wisata.

d. Class diagram



Gambar 6. class diagram

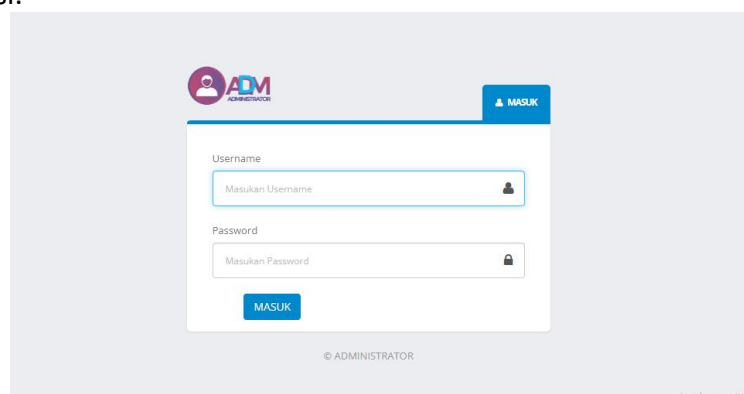
Pada gambar 6 Menjelaskan bahwa admin harus login atau masuk terlebih dahulu untuk mengelola data wisata, user atau pengguna tidak diperlukan login atau masuk.

- Class model merupakan kelas yang terhubung langsung dengan database dan menangani proses arus data dan proses validasi.
- Class controller merupakan kelas yang menghubungkan kelas model dan kelas view.
- Class view merupakan kelas yang menangani tampilan interface.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

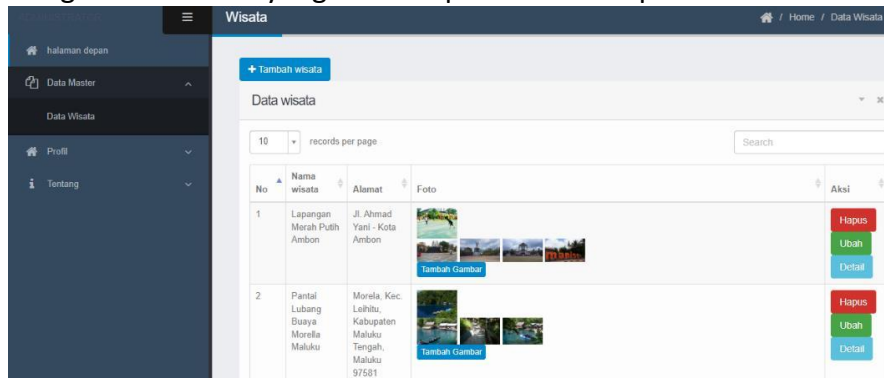
3.1 Hasil implementasi

Tahap implementasi ini merupakan kelanjutan dari kegiatan perancang sistem. Tahapan ini akan menerapkan hasil dari perancangan yang telah di buat ke dalam kode pemrograman atau baris perintah yang di mengerti oleh mesin. Dari hasil implementasi akan menghasilkan suatu sistem yang dapat mengelola suatu data menjadi informasi. Berikut ini adalah tampilan dari hasil implementasi.



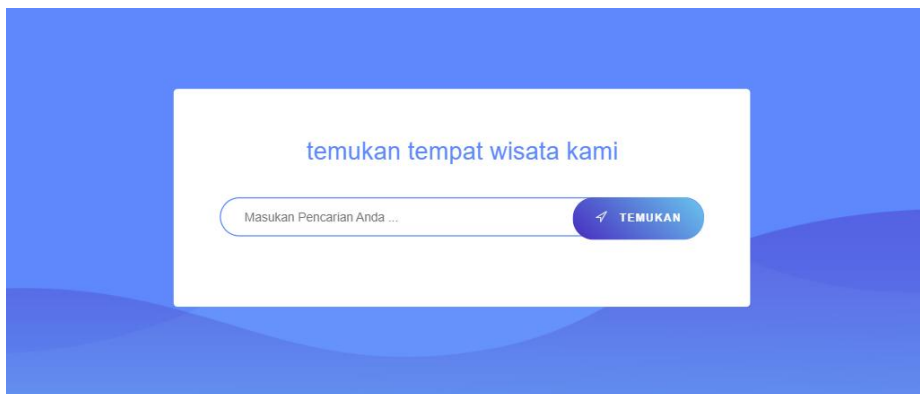
Gambar 7. Halaman Login Admin

Pada Gambar 7 merupakan halaman pertama kali admin menjelaskan sistem terdapat form untuk pengisian Username dan Password, dan masuk pada privasi yang membuat situs tersebut dan mengelola halaman yang lain dan penambahan aplikasi.



Gambar 8. Halaman Tambah Data Wisata

Pada Gambar 8 Merupakan Halaman tambah data wisata yang berisi beberapa wisata pada halaman web, dalam melakukan kunjungan tempat wisata dan sudah terlihat pada halaman ini.



Gambar 9. Halaman Pencarian

Pada Gambar 9 Halaman Pencarian, ini merupakan pencarian tempat-tempat wisata yang terletak di kabupaten buru selatan, Ketika mengetik salah satu tempat wisata akan muncul sehingga pengunjung mudah mengetahui tempat wisata yang terletak di kabupaten buru selatan.

3.2 Hasil pengujian

Pengujian sistem dilakukan Ketika pembuatan website telah selesai dan memastikan bahwa program dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan awal. Pengujian sistem yang digunakan adalah menggunakan metode black box. pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak yang dibuat.

Tabel 1. Pengujian pengolahan data wisata oleh admin

Data masukan	yang di harapkan	pengamatan	Keterangan
Menginput data	Data wisata	Data wisata	Valid

wisata	bertambah sesuai yang di input	bertambah sesuai yang di input	
Mengubah data wisata	Data wisata berubah sesuai data yang di input	Data wisata berubah sesuai yang di input	Valid
Mutasi data wisata	Data wisata akan termutasi dan menampilkan pesan data berhasil di mutasi	Data wisata bertambah sesuai yang di mutasi	Valid
Menghapus data wisata	Data wisata akan terhapus dan menampilkan pesan data wisata berhasil di hapus	Data wisata akan terhapus dan menampilkan pesan data berhasil di hapus	Valid

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan pengujian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu:

1. Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Buru Selatan telah berhasil dibuat sesuai rancangan dan sistem berjalan dengan baik.
2. Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Buru Selatan yang dibuat dapat dijadikan sebagai media informasi dan media promosi Pariwisata Kabupaten Buru Selatan kepada masyarakat umum, khususnya bagi wisatawan asing.

DAFTAR PUSTAKA

- Sidiq, A., & Ayu Larasati, D. (2021). SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB DI KABUPATEN BEKASI. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 6(2), 35-37.
- Idris. (2022). Sistem Informasi Parawisata Berbasis Website di Dinas Parawisata Kabupaten Donggala. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer* Vol.5 No 2.
- R.W. Pratama, & N. D. Saputro. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat. *Fakultas Teknik dan Informatika* Vol. 5 No. 1
- Sagita Utarki, Eva Argarini Pratama, Corie Mei Hellyana. (2020). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat. *Indonesia Jurnal OnSoftware Engineering (IJSE)* Vol 6, No 1
- A. S, R., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika.



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEBARAN LOKASI OBJEK WISATA DI
KOTA AMBON BERBASIS MOBIE**

Sepsi Caroline Theresya¹, Fadli Husein Wattiheluw³

¹Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,

²Program Studi Pariwisata, Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,

e-mail : carolinetheresya@gmail.com¹, fadliwattiheluw1994@gmail.com²

ARTIKEL INFO

Artikel History:

Menerima xx xxxx xxxx

Revisi xx xxxx xxxx

Diterima xx xxxx xxxx

Tersedia Online xx xxxx xxxx

Kata kunci :

sistem informasi geografis,
aplikasi berbasis android,
sistem informasi wisata

A B S T R A K

Objektif. Provinsi Maluku sebagai suatu daerah yang berada di Wilayah Indonesia Bagian Timur, dengan Ambon sebagai Ibukotanya memiliki potensi alam yang banyak Menawarkan keanekaragaman daya tarik wisatawan, Bersifat (alam, pantai, air terjun/pemandian, hutan Termasuk flora dan fauna) maupun budaya yang dapat Dikembangkan menjadi tujuan pariwisata yang layak untuk di kunjungi. Namun perkembangan pariwisata di Kota Ambon belum diimbangi Dengan penataan dan pengelolaan dari Pemerintah setempat baik dari sarana Maupun prasarana yang belum memadai, belum adanya Peta terkait tingkat potensi Objek wisata yang ada di Kota Ambon

Material and Metode. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif karena penulis melakukan observasi dan wawancara guna memperoleh fakta-fakta di lapangan.

Hasil. Pada tahap pengujian dengan metode pengujian sistem dapat disimpulkan bahwa sistem sudah memiliki fungsionalitas yang cukup dan sesuai karena dapat menampilkan dan memvalidasi data yang benar dan salah pada aktivitas yang terjadi dalam sistem.

Kesimpulan. Dengan dirancangnya Perancangan sistem sebaran lokasi objek wisata di kota ambon berbasis mobie hal tersebut sudah membantu dan memudahkan wisatawan dalam mencari lokasi dan alamat wisata berdasarkan data pada peta google maps dan beberapa fitur pencarian pada sistem.

ARTICLE INFO

Artikel History:

Recived xx xxxx xxxx

Revision xx xxxx xxxx

Accepted xx xxxx xxxx

Avilable Online xx xxxx xxxx

A B S T R A C T

Objective. Maluku Province as an area located in Eastern Indonesia, with Ambon as its capital, has a lot of natural potential that offers a diversity of tourist attractions, nature (nature, beaches, waterfalls / baths, forests including flora and fauna) and culture that can be developed into a tourism destination that is worth visiting. However, the development of

Keywords :

geographic information system, android-based application, tourist information system

tourism in Ambon City has not been matched by the organization and management of the local government both from inadequate facilities and infrastructure, there is no map related to the potential level of tourist objects in Ambon City.

Material and Method. In this study the authors used a type of qualitative research because the authors conducted observations and interviews to obtain facts in the field.

Results. At the testing stage with the system testing method, it can be concluded that the system already has sufficient and appropriate functionality because it can display and validate correct and incorrect data on activities that occur in the system.

Conclusion. With the design of the distribution system of tourist attraction locations in the city of Ambon based on mobile, it has helped and facilitated tourists in finding tourist locations and addresses based on data on google maps and some search features on the system.

1. PENDAHULUAN

System informasi sudah menjadi kebutuhan yang paling dominan di zaman sekarang ini. bukan hanya instansi atau lembaga yang membutuhkan system informasi. tetapi kalangan masyarakat biasapun sangat membutuhkan system informasi. Dilihat dari perannya, teknologi informasi yang paling utama adalah dimana setiap orang membutuhkan informasi yang diperlukan yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja. (Hardiyanti, 2019).

Adapun Dilihat dari manfaatnya system informasi sangat membantu dalam mempermudah pekerjaan dan keperluan yang di lakukan manusia. Hanya dengan bermodalkan smartphone manusia dapat mengakses dan melihat cakrawala di berbagai belahan dunia. Terkhusus bagi smartphone yang berbasis Android. (Rompas, et al., 2012). Pemetaan lokasi objek wisata merupakan penyajian informasi yang akurat terkait dengan keberadaan suatu daerah tujuan wisata. Disuatu wilayah ini sangat diperlukan untuk dijadikan pedoman bagi wisatawan yang akan berkunjung ataupun dijadikan sebagai salah satu media untuk mempromosikan daerah tujuan lokasi wisata (Hardiyanti, 2019).

Provinsi Maluku sebagai suatu daerah yang berada di Wilayah Indonesia Bagian Timur, dengan Ambon sebagai Ibukotanya memiliki potensi alam yang banyak Menawarkan keanekaragaman daya tarik wisatawan, Bersifat (alam, pantai, air terjun/pemandian, hutan Termasuk flora dan fauna) maupun budaya yang dapat Dikembangkan menjadi tujuan pariwisata yang layak untuk di kunjungi.

Namun perkembangan pariwisata di Kota Ambon belum diimbangi Dengan penataan dan pengelolaan dari Pemerintah setempat baik dari sarana Maupun prasarana yang belum memadai, belum adanya Peta terkait tingkat potensi Objek wisata yang ada di Kota Ambon. Pentingnya pendataan terkait tingkat potensi objek wisata yang tersebar di Kota Ambon sebagai pedoman untuk Pengelolaan dan strategi pengembangan Tingkat potensi objek wisata di Kota Ambon. Tidak hanya itu, kurangnya Fasilitas dan penataan potensi yang ada Menjadi salah satu hal penting yang harus Dilakukan untuk mengembangkan potensi Yang ada.

Berdasarkan uraian dari latar belakang penelitian yang telah dijelaskan di Atas, Pembangunan sistem informasi pencarian dan Pemetaan lokasi objek wisata berbasis mobile dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah dalam menemukan lokasi objek wisata.

Dengan demikian dalam Penelitian ini penulis akan membangun sebuah sistem sebaran lokasi wisata di kota ambon berbasis mobile. Dengan harapan semoga dengan sistem sebaran

lokasi wisata di kota ambon berbasis mobie dapat menjadi media informasi kepada masyarakat dalam menemukan lokasi objek wisata.

2. MATERIAL DAN METODE

2.1 Landasan Teori

a) Metode pengembangan sistem

Metode Pengembangan adalah sebuah cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem agar sistem tersebut dapat memenuhi kebutuhan. Metode pengembangan system salah satunya Waterfall. Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear (EPILIA, 2021).

b) Google Maps

Google Maps adalah layanan gratis Google yang cukup populer. Kita dapat menambahkan fitur Google Maps dalam web kita sendiri dengan Google Maps API. Google Maps API merupakan library JavaScript. Untuk melakukan pemrograman Google Maps API dapat terbilang mudah. Yang kita butuhkan adalah pengetahuan tentang HTML dan JavaScript, serta koneksi Internet. Dengan menggunakan Google Maps API, kita dapat menghemat waktu dan biaya untuk membangun aplikasi peta digital yang handal, sehingga kita dapat fokus hanya pada data-data yang diperlukan. Data peta-peta dunia menjadi urusan Google. (Julzarika, et al., 2013)

c) Application Programming Interface (API)

Application Programming Interface (API) adalah sekumpulan perintah, fungsi, komponen, dan protokol yang disediakan oleh sistem operasi atau bahasa pemrograman tertentu yang dapat digunakan programmer saat membangun perangkat lunak. (Nirwansyah, 2017)

d) Unified Modelling Language (UML)

UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Harummy, 2018)

e) Android

Android adalah platform open source yang dirancang untuk perangkat mobile, android menyediakan semua tools dan framework untuk mengembangkan aplikasi mobile dengan cepat dan mudah. (Maarif , et al., 2015).

f) Firebase

Firebase adalah penyedia layanan cloud dengan back-end sebagai servis yang berbasis di San Fransisco, California. Firebase membuat sejumlah produk untuk pengembangan aplikasi Mobile ataupun web. Firebase didirikan oleh Andrew Lee dan James Tamplin pada tahun 2011 dan diluncurkan dengan cloud database secara realtime di tahun 2012. (Sonita & Fardianitama, 2018).

2.2 Analisis dan perancangan sistem

a) Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif karena penulis melakukan observasi dan wawancara guna memperoleh faktafakta di lapangan.

b) Teknik Pengumpulan Data

Tekni-teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ada tiga yaitu : (a) Observasi cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek kajian yang sedang

berlangsung untuk memperoleh informasi sebagai data yang akurat tentang hal-hal yang diteliti serta untuk mengetahui relevansi antara jawaban informan dengan kenyataan yang ada dan erat kaitannya dengan objek penelitian. (b) Wawancara. Teknik pengumpulan data yang dimaksudkan untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui dialog langsung antara peneliti dengan para informan. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. (c) Studi Literatur. Melalui teknik ini dilakukan kegiatan penghimpunan data, keterangan dan informasi dengan penelaahan secara cermat atas berbagai dokumen, arsip, hasil laporan, buku-buku ilmiah, persatuan perundang-undangan dan bahan-bahan tertulis lainnya yang relevan dengan variabel penelitian.

c) Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah tahap awal untuk menentukan rancangan website sistem yang dihasilkan. Website yang memenuhi kriteria User Interface (UI) dan User Experience (UX) akan sangat bergantung pada keberhasilan dalam melakukan analisis kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan sistem adalah sebuah tahap untuk mendapatkan informasi, model, dan spesifikasi tentang web sistem yang diharapkan para pengguna (user). Jika terjadi kesalahan dalam analisis kebutuhan sistem, maka akan membuat website yang dirancang menjadi tidak berguna bagi pengguna.

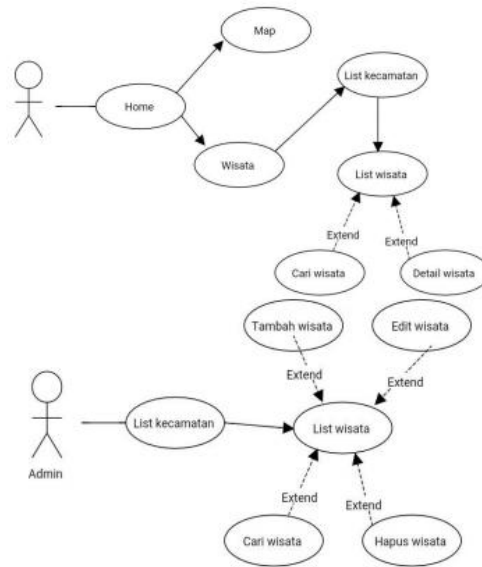
Berdasarkan analisis sistem secara umum, untuk merancang sistem sebaran lokasi wisata di kota ambon adanya suatu fasilitas pencarian lokasi untuk mencari lokasi wisata di kota ambon, fasilitas masukan untuk memasukkan data ke dalam sistem, fasilitas penilaian untuk memberi penilaian pada wisata yang terdaftar di sistem dan penyimpanan data (database) yang berfungsi untuk menyimpan data ke dalam sistem beserta fasilitas keluaran yang berfungsi untuk menampilkan lokasi wisata yang terdaftar pada web sistem.

d) Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi tentang proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisikan tentang informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem. Berikut ini adalah kebutuhan fungsional dari perancangan aplikasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut: (a). Sistem dapat melakukan pencarian wisata. (b). Sistem dapat melakukan pengimputan wisata. (c). Sistem dapat melakukan hapus wisata. (d) Sistem dapat melakukan update wisata. (e). Sistem dapat menampilkan detail wisata. (f). Sistem dapat menampilkan peta wisata.

e) Use case diagram

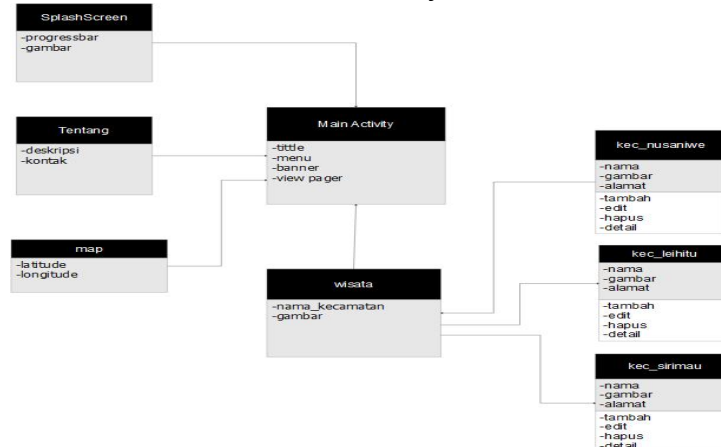
menyatakan bahwa Use Case Diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.



Gambar 1. Use Case Diagram Perancangan Sistem Informasi Persebaran Lokasi Objek Wisata Di Kota Ambon Berbasis Mobile.

f) Class diagram

Class diagram merupakan diagram yang menunjukkan class-class yang ada di sistem dan hubungannya secara logic. Class diagram yang dibuat pada tahap perancangan sistem ini merupakan deskripsi lengkap dari class-class yang dapat ditangani oleh sistem. Setiap class telah dilengkapi dengan atribut dan operasi- operasi yang diperlukan. Class diagram Perancangan Sistem Informasi Persebaran Lokasi Objek Wisata Di Kota Ambon Berbasis Mobie.

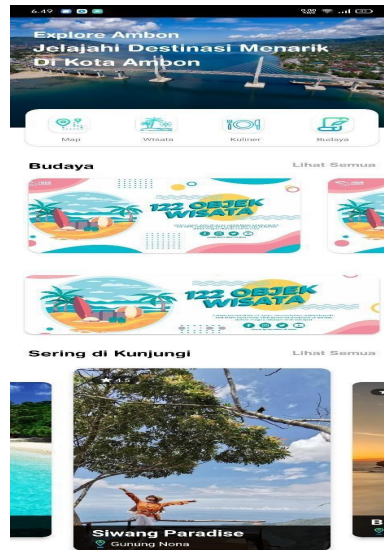


Gambar 2. Class Diagram Perancangan Sistem Informasi Persebaran Lokasi Objek Wisata Di Kota Ambon Berbasis Mobile.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

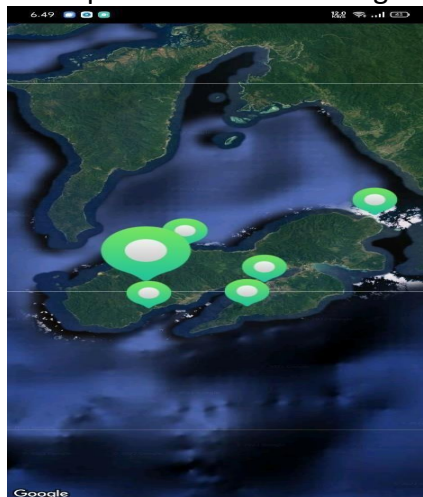
a) Hasil implementasi

Implementasi adalah suatu hal yang bermuara pada aksi, aktivitas, tindakan serta adanya mekanisme dalam suatu sistem. Implementasi tidak hanya aktivitas yang monoton namun suatu kegiatan yang terencana dengan baik untuk mencapai tujuan kegiatan tertentu.



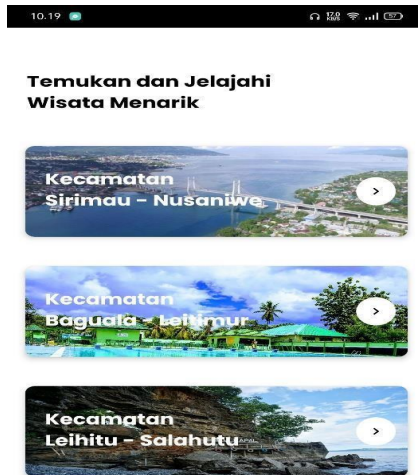
Gambar 3. Tampilan utama aplikasi

Gambar 3 merupakan tampilan utama ketika pengguna berhasil masuk dalam kedalam sistem yang dibuat. Terdapat tampilan home, dan 2 menu yaitu menu map, dan menu wisata dimana semua menu itu akan menampilkan data dari masing-masing menu.



Gambar 4. Tampilan Halaman Map

Gambar 4 merupakan tampilan map, dalam tampilan map hanya menampilkan nama lokasi beserta alamat, selain itu halaman ini juga sinkron dengan google map, sehingga untuk menuju ke lokasi wisata pengguna hanya perlu mengklik mark wisata setelah itu klik menu direction yang terletak pada ujung kanan bawah map.



Gambar 5. Tampilan Halaman Kecamatan

Gambar 5 merupakan tampilan kecamatan, pada tampilan kecamatan terdapat 3 menu dimana semua menu itu akan menampilkan data wisata dari masing-masing kecamatan.



Gambar 6. Tampilan Daftar Wisata

Gambar 6 merupakan tampilan daftar wisata, pada tampilan ini saya menggunakan RecyclerView yaitu daftar gulir berisi item yang di load dari firebase.

b) Hasil pengujian

Berikut adalah tabel hasil pengujian system yang dilakukan pada system informasi geogrfis persebaran lokasi wisata di kota ambon berbasis android. Proses melihat daftar objek wisata dilakukan oleh user. Proses ini dapat dilakukan dengan memilih menu wisata selanjutnya user memilih keamatan maka system akan menampilkan halaman daftar objek wisata berdasarkan kecamatan yang dipilih.

Tabel 1. Hasil pengujian sistem secara black box

Test case	input	output	Hasil keluaran sistem
-----------	-------	--------	-----------------------

Test case	input	output	Hasil keluaran sistem
Melihat daftar objek wisata	User mengklik tombol wisata	System akan menampilkan daftar wisata berdasarkan kecamatan	Valid
Menambahkan data wisata baru	Input data wisata dengan melengkapi semua edit text lalu klik tombol "simpan"	System akan menampilkan pesan	Valid
Memperbaharui data wisata	Input data wisata baru dengan melengkapi form wisata	System akan menampilkan pesan berhasil	Valid
Menghapus data wisata	Memilih data wisata yang akan di hapus	System akan menampilkan pesan telah berhasil di hapus	Valid
Melakukan login	Memasukan data username dan password pada form login	System akan menampilkan dashboard admin wisata	Valid

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, penulis dapat mengurai beberapa kesimpulan yang ada sebagai berikut: (1). Dengan dirancangnya Perancangan sistem sebaran lokasi objek wisata di kota ambon berbasis mobie hal tersebut sudah membantu dan memudahkan wisatawan dalam mencari lokasi dan alamat wisata berdasarkan data pada peta google maps dan beberapa fitur pencarian pada sistem. (2). Sistem sebaran lokasi objek wisata sangat membantu pihak dinas kebudayaan dan pariwisata dalam mempromosikan obyek wisata berada di kota ambon.. Sistem informasi geografis yang telah selesai dirancang juga telah dilakukan tahap pengujian dengan menggunakan Smartphone maupun AVD. (3). Pada tahap pengujian dengan metode pengujian sistem dapat disimpulkan bahwa sistem sudah memiliki fungsionalitas yang cukup dan sesuai karena dapat menampilkan dan memvalidasi data yang benar dan salah pada aktivitas yang terjadi dalam sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardiyanti, R. (2019). APLIKASI PANDUAN OBJEK WISATA ALAM GRESIK BERBASIS ANDROID DENGAN METODE HAVERSINE. *Ubiquitous: Computers and its Applications Journal*, 2(1), 67-74.
- Rompas, B. R., Sinsuw, A. A., Sompie, S. R., & Lumenta, A. S. (2012). Aplikasi LocationBased Service Pencarian Tempat Di Kota Manado Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 1(2).
- EPILIA, E. (2021). SISTEM INFORMASI KHS DAN KRS ONLINE PADA UNIVERSITAS ISLAM OKI (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- Julzarika, Atriyon dan I Made Andi. (2013). *Memanfaatkan Fitur-fitur Google*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Nirwansyah, A. W. (2017). *Dasar Sistem Informasi Geografi dan Aplikasinya Menggunakan ARCGIS 9.3*. Deepublish.
- Harumy, T. H. F. (2018). Sistem Informasi Absensi Pada Pt. Cospar Sentosa Jaya Menggunakan Bahasa Pemrograman Java. *Jurnal Teknik dan Informatika*, 5(1), 63-70.
- Maarif, V., Widodo, A. E., & Wibowo, D. Y. (2017). Aplikasi Tes IQ Berbasis Android. *IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 2461–2690.
- Sonita, A., & Fardianitama, R. F. (2018). Aplikasi E-Order Menggunakan Firebase dan Algoritme Knuth Morris Pratt Berbasis Android. *Pseudocode*, 5(2), 38-45.