



APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN PARIWISATA MALUKU (AMBON) BERBASIS ANDROID

Nabila Oper

Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Ambon,
Corresponding Author: Nabila.093@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: 25/09/2025
Revised: 1/10/2025
Accepted: 10/10/2025
Published: 15/10/2025

Keywords:

Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata, Android, Maluku (Ambon), Pelestarian Budaya, Pariwisata Lokal, Kekayaan Budaya, Potensi pariwisata di daerah Maluku (Ambon).

ABSTRACT

Kekayaan budaya dan potensi pariwisata di daerah Maluku (Ambon), termasuk bahasa, upacara adat, agama, suku Ambon, tarian, festival lokal, serta destinasi wisata seperti pantai Halasi, pantai Hukurila, air panas, gereja tua Immanuel, pantai Batu Kapal, Siwang Paradise, bukit seri paralayang Talaha Tihu, dan beberapa wisata lainnya, merupakan aset berharga yang memerlukan upaya pelestarian dan promosi yang efektif. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata Maluku (Ambon) berbasis Android sebagai solusi untuk mempertahankan warisan budaya dan mempromosikan daya tarik pariwisata.

Aplikasi ini menyajikan informasi kaya dan interaktif tentang sejarah, kuliner, budaya, kesenian, festival, dan beragam destinasi wisata di Pulau Ambon. Batasan budaya mencakup elemen-elemen tersebut, sementara destinasi wisata melibatkan pantai-pantai, situs bersejarah, dan area pariwisata lainnya. Metodologi penelitian mencakup studi literatur, pengumpulan kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan evaluasi, dengan aplikasi dirancang menggunakan bahasa pemrograman Java dan Android Studio.

Hasil penelitian ini berupa Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata Maluku (Ambon) Berbasis Android, yang diharapkan dapat membantu melestarikan dan mempromosikan kekayaan budaya serta destinasi wisata di wilayah tersebut. Dalam konteks batasan, penelitian juga menghadapi berbagai masalah, termasuk tantangan dalam pelestarian budaya, pengelolaan pariwisata yang berkelanjutan, dan upaya meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap warisan dan potensi pariwisata setempat. Aplikasi ini diharapkan memberikan nilai tambah dengan memperluas pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap aspek-aspek tersebut.

1. Pendahuluan

Keanekaragaman budaya daerah dan tempat wisata merupakan ciri khas Negara Indonesia, di mana budaya dan tempat wisata merupakan penopang kekayaan Indonesia. Budaya dan pariwisata yang berkembang di Indonesia memiliki nilai penting dan merupakan warisan budaya bangsa yang harus dilestarikan. (Irawan dan Rosyani, 2022)

Dalam perkembangan dunia teknologi dan era globalisasi dapat menimbulkan perubahan pola hidup masyarakat yang lebih modern, terbagi atas dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positifnya yakni teknologi ponsel. Pada awalnya, ponsel hanya menggunakan fungsi seluler yaitu melakukan panggilan dan mengirim pesan saja. Tetapi sekarang dengan Teknologi yang lebih maju, ponsel digunakan sebagai alat bantu kompleks dengan berbagai fungsi seperti mengambil foto, merekam dan memutar video, menjelajahi web dan banyak lagi. Ponsel dengan fitur canggih disebut smartphone. Jenis smartphone saat ini berbasis Android, Orang lebih tertarik karena harganya lebih terjangkau, praktis dan mudah

digunakan. (Hafiz Yusuf, Dona Katarina, Ahmad Husain, 2020)

Adapun dampak negatif, salah satunya yakni banyaknya budaya asing yang masuk, hingga membuat turunya rasa cinta terhadap budaya sendiri. Masyarakat cenderung memilih budaya baru yang dianggap lebih trend dibandingkan dengan budaya lokal. Salah satu faktor yang menyebabkan budaya lokal terabaikan saat ini adalah; kurangnya minat generasi penerus untuk mempelajari dan mewariskan budayanya. (Nahak, 2019). Kurangnya pengetahuan atau kurangnya informasi tentang budaya sendiri, anak-anak bangsa perlahan mulai meninggalkan beberapa budaya/adat istiadat, adapun budaya lokal menjadi asing, bahkan bahasa daerah dan sejarah daerah mulai terasa tak menarik lagi. Di samping itu, pariwisata juga merupakan sektor yang sangat penting bagi perkembangan suatu daerah khususnya kota Ambon, yang memiliki banyak sekali destinasi wisata yang belum banyak diketahui oleh masyarakat dalam maupun luar daerah, kurangnya Informasi mengenai budaya dan pariwisata di kota Ambon inilah, ditakutkan perlahan akan menghilang atau terasingkan

karena masyarakat lokal lebih tertarik kepada budaya modern.

Dampak modernisasi, terbatasnya akses informasi, dan kurangnya pemahaman generasi muda terhadap budaya lokal mengakibatkan kurangnya minat dalam mempelajari, mewariskan, dan mempromosikan budaya setempat. Ancaman terhadap pariwisata lokal juga muncul karena minimnya pengetahuan tentang destinasi wisata di Ambon, mengakibatkan menurunnya minat masyarakat dan wisatawan untuk mendukung pariwisata lokal, yang dapat berdampak negatif pada pertumbuhan ekonomi daerah. Tantangan dalam melestarikan budaya lokal semakin rumit dengan keterbatasan akses pendidikan budaya di sekolah-sekolah, menyebabkan generasi muda kurang terpapar dan memahami nilai-nilai budaya setempat.

Penelitian ini memusatkan fokusnya pada pulau Ambon di wilayah Maluku. Ambon menjadi area spesifik yang menjadi perhatian utama untuk menjelajahi dan memahami kekayaan budaya serta potensi pariwisata. Pembatasan penelitian diarahkan pada batas wilayah Ambon, memastikan analisis yang terarah dan mendalam terkait warisan budaya dan objek wisata di lingkup geografis ini. Adapun di zaman yang serba canggih ini tentu saja sebagai generasi bangsa dan anak

daerah saya tidak ingin ketinggalan dalam memajukan suatu daerah. Jadi melalui Penelitian ini saya ingin membuat aplikasi untuk mengatasi permasalahan di atas, dengan membuat sebuah aplikasi yang berisikan tentang pengenalan kebudayaan dan pariwisata Maluku

(Ambon) berbasis Android, yang dapat dengan mudah digunakan dan diakses oleh masyarakat hanya dengan handphone saja. Sehingga diharapkan dapat bermanfaat untuk masyarakat khususnya di Pulau ambon maupun masyarakat dari luar daerah dan mengatasi masalah yang sudah penulis paparkan diawal. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk membuat dan mengajukan usulan penelitian Tugas Akhir dengan judul Aplikasi Pengenalan Budaya Dan Pariwisata Maluku (Ambon) Berbasis Android.

2. MATERI DAN METODE

Pariwisata

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan disebutkan bahwa pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha,

pemerintah, dan pemerintah daerah. Pariwisata adalah keseluruhan kegiatan pemerintah, dunia usaha dan masyarakat untuk mengatur, mengurus dan melayani kebutuhan wisatawan. (Wahyudi, 2020)

Android

Android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler dan tablet (PDA) yang berbasis Linux. Android menawarkan kepada pengembang platform terbuka untuk membuat aplikasi mereka sendiri, menghasilkan popularitas Android saat ini sebagai sistem operasi seluler. Android memperoleh kecepatan setelah diakuisisi oleh Google, dan saat ini merupakan salah satu sistem operasi ponsel cerdas dan perangkat yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Android adalah sistem operasi seluler berbasis Linux yang hadir dengan sistem operasinya

Java

Pengembangan bahasa Java dipimpin oleh James Gosling di Sun Microsystems. Awalnya, pengembangan bahasa ini dimulai pada awal tahun 1990-an dan dikenal

dengan nama Oak. Java secara resmi dirilis pada tahun 1996. Di era internet, tahun 1996 terasa sudah lama sekali. Ada awalnya, Java adalah proyek sumber tertutup, yang berarti pengembang harus membeli lisensi untuk menggunakannya, dan kode yang menjalankan Java hanya dapat diakses oleh pengembang dari Sun Microsystems. Namun, pada tahun 2006, Sun memutuskan untuk membuat Java menjadi open source di bawah Lisensi Publik Umum (GPL) yang baru. Dengan demikian, pengembang bebas menggunakan Java untuk menulis program perangkat lunak tanpa biaya. Lisensi GPL juga memungkinkan pengembang untuk mengakses kode yang menjalankan Java dan mengubahnya sesuai kebutuhan mereka.

Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu bahasa standar yang secara luas digunakan di industri untuk menggambarkan kebutuhan, melakukan analisis dan desain, serta mengkomunikasikan arsitektur dalam pengembangan perangkat lunak berorientasi objek. UML menyediakan notasi visual yang digunakan untuk memodelkan dan menyampaikan informasi tentang sistem yang sedang dikembangkan. Dengan menggunakan diagram dan teks pendukung, UML memungkinkan para pemangku kepentingan untuk memahami dengan jelas struktur dan perilaku sistem yang kompleks. (Ummawati and Mulyani, 2020)

Application Programming Interface (API)

API (Application Programming Interface) adalah antarmuka pemrograman yang digunakan untuk berbagai tujuan dalam pengembangan perangkat lunak. Dalam konteks yang disebutkan, API digunakan untuk mengakses dan memanipulasi data terkait lokasi. Dengan menggunakan API ini, pengembang dapat melihat lokasi objek tertentu,

mencari posisi alamat, mendapatkan petunjuk arah untuk mengemudi, dan melakukan banyak fungsi lainnya yang berkaitan dengan lokasi..(Svennerberg, 2010)

BlackBox

Metode Blackbox Testing adalah metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan. Dengan menggunakan metode ini, estimasi banyaknya data uji dapat dihitung berdasarkan jumlah field data entri yang

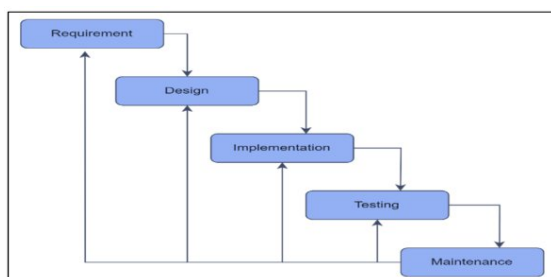
akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi, serta kasus batas atas dan batas bawah yang harus dipenuhi.(Febriyanti, Sudana dan Piarsa, 2021)

Dalam pengujian perangkat lunak, Blackbox Testing berfokus pada pengujian dari segi spesifikasi fungsional tanpa melihat desain dan kode program. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi

yang dibutuhkan. Dengan menggunakan metode Blackbox, kita dapat mengetahui kelemahan dari sistem agar data yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan setelah data dieksekusi, serta menghindari kekurangan dan kesalahan pada aplikasi sebelum digunakan oleh pengguna.

Metode

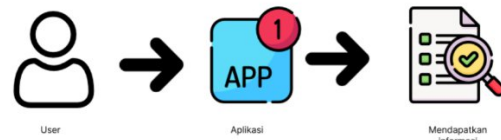
Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif karena penelitian yang dilakukan pada top up game yaitu untuk mengetahui pendapat player tentang harga diamond dari situs game yang mereka mainkan. Adapun Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode waterfall. Model sekuensial linier atau siklus hidup klasik adalah nama lain dari teknik air terjun. Model air terjun menawarkan pendekatan siklus hidup perangkat lunak yang berurutan atau teratur, dimulai dengan langkah analisis, desain, pengujian, dan dukungan.



Gambar 1. Metode Waterfall

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

System yang diusulkan



Gambar 2. System yang diusulkan

Sistem yang diusulkan pada Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata, dengan fokus pada budaya dan destinasi wisata di Maluku, khususnya Pulau Ambon, dirancang untuk memberikan pengalaman yang mendalam dan informatif. Aplikasi ini menyediakan konten yang kaya mengenai kekayaan budaya, kuliner khas, kesenian lokal,

dan destinasi wisata di sekitar Pulau Ambon. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi panduan yang inspiratif, mendukung promosi, serta berperan aktif dalam pelestarian dan promosi budaya serta pariwisata di wilayah Ambon.

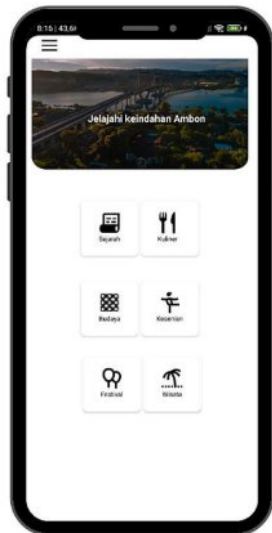
Use Case Diagram

Pada penampikan Use Case Diagram dari Aplikasi Budaya dan Pariwisata Maluku (Ambon) yang diusulkan. Use Case Diagram ini menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dengan aplikasi, serta fungsi-fungsi utama yang akan diakses oleh pengguna dalam aplikasi tersebut. yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 3

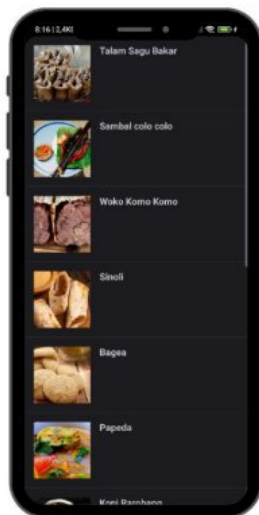


Gambar 3. Use Case diagram

Implementasi system



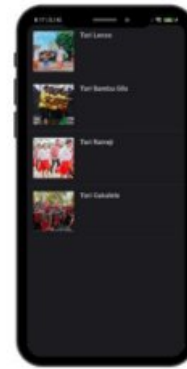
Gambar 4. Interface Beranda



Gambar 5. List Kuliner



Gambar 6. List Budaya



Gambar 7. List Kesenian



Gambar 8. List Wisata

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam rangka menjaga dan mempromosikan kekayaan budaya serta pariwisata Maluku (Ambon), penelitian ini telah berhasil merancang dan mengimplementasikan Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata Berbasis Android. Aplikasi ini membuktikan bahwa teknologi informasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk melestarikan budaya dan mengedukasi masyarakat tentang daya tarik pariwisata di wilayah tersebut. Dengan demikian, Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata Berbasis Android ini telah berhasil menggambarkan potensi teknologi dalam menjembatani upaya pelestarian budaya dan pengenalan pariwisata, menjadikannya sebagai instrumen yang berharga untuk mengapresiasi dan mempromosikan warisan budaya dan tujuan wisata Maluku (Ambon).

Saran

Dalam pengembangan Aplikasi budaya dan pariwisata maluku (ambon) ini masih jauh dari kesempurnaan karena masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu ada beberapa langkah yang dapat diambil untuk terus memperbaiki dan mengembangkan Aplikasi Budaya dan

Pariwisata Maluku (Ambon) guna mengatasi kekurangan yang masih ada:

Konten Terus Diperbarui: Selalu perbarui konten dalam aplikasi dengan informasi terbaru tentang budaya, acara, dan tempat wisata di Ambon untuk menjaga ketertarikan pengguna.

Interaksi Pengguna: Tambahkan fitur interaktif seperti komentar atau ulasan dari pengguna untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan lebih dalam.

Pengembangan Fitur Tambahan: Pertimbangkan untuk mengembangkan fitur tambahan seperti panduan perjalanan, kuis budaya, atau fitur berbagi sosial.

Edukasi Masyarakat: Selain mempromosikan pariwisata, fokuskan juga pada edukasi masyarakat tentang pentingnya pelestarian budaya lokal.

Evaluasi dan Umpan Balik: Lakukan evaluasi secara berkala berdasarkan umpan balik pengguna untuk terus meningkatkan kualitas dan kinerja aplikasi.

RUGI BERBASIS WEB PADA PT.UNITED TRACTORS PONTIANAK', Jurnal Sains dan Manajemen, 7(2), pp. 6–14.

- [5] Spurlock, J. A. K. E. "Bootstrap. Sebastopol, Estados Unidos." (2013).
- [6] Zulkiplih, Syahrul and Parenreng, J.M. (2020) 'Pengembangan Aplikasi Pariwisata Sulawesi Barat Berbasis Android', Journal of Embedded Systems, Security and Intelligent Systems, 1(1), pp. 48–56. Available at: <https://ojs.unm.ac.id/JESSI/article/view/13645>.
- [7] Tysara, L. (2021) Pengertian Kebudayaan Secara Umum, Unsur, dan Wujudnya Menurut Para Ahli, Liputan6. Available at: <https://www.liputan6.com/hot/read/4663610/pengertian-kebudayaan-secara-umum-unsur-dan-wujudnya-menurut-para-ahli>.
- [8] Ummawati, A.F. and Mulyani, A. (2020) 'Aplikasi Pengenalan Pariwisata Pulau Bawean Berbasis Android', PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer, 7(1). Available at: <https://doi.org/10.30656/prosisko.v7i1.1914>.
- [9] Wahyudi, I. (2020) KONSEP PENGEMBANGAN PARIWISATA, DPRD Kabupaten Kepulauan Talaud. Available at: <https://dprd.talaudkab.go.id/baca-berita-180-konsep-pengembangan-pariwisata.html>.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Febriyanti, N.M.D., Sudana, A.A.K.O. and Piarsa, I.N. (2021) 'View of Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen.pdf', 2, p. 10. Basatha, R., Setyoadi, E. T., & Dermawan, A. H. (2021). Perancangan dan pembuatan Aplikasi Pembelajaran Gitar Berbasis Android Menggunakan Metode Fast Fourier Transform. Teknika, 10(3), 189-198.
- [2] Hafiz Yusuf, Dona Katarina, Ahmad Husain (2020) 'Perancangan Aplikasi Pengenalan Adat dan Budaya Betawi Berbasis Android', Journal of Informatic and Information Security, 1(2), pp. 1–14. Available at: <https://doi.org/10.31599/jiforty.v1i2.380>. Khalifah, F. M. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME PEMBELAJARAN NOT BALOK GITAR BERBASIS MULTIMEDIA. Jurnal Teknologi Pintar, 2(9).
- [3] Arin, F. and Dwanoko, Y.S. (2021) 'APLIKASI PENGENALAN BUDAYA SUMBA BERBASIS ANDROID', Rainstek Jurnal Terapan Sains dan Teknologi, 3(1), pp. 64–74. Available at: <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i1.4508>.
- [4] Nurmalasari Nurmalasari, Anna Anna, R.A. (2019) 'RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI LAPORAN LABA