

APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN PARIWISATA MALUKU (AMBON) BERBASIS ANDROID

SANUSI AMIR¹

¹Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Ambon

e-mail : uci_mks2008@yahoo.com¹

INFO ARTIKEL

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

ABSTRAK

Sistem Pencatatan dan Pelaporan Kekerasan berbasis web dan dikembangkan oleh Kementerian PP dan PA. Namun, admin dari setiap unit layanan harus mengakses situs web melalui PC, laptop, atau ponsel cerdas untuk mencatat dan melaporkan kekerasan berbasis web sebelum memasukkan data apa pun. Agar penyelenggara dari masing-masing unit pelayanan dapat memasukkan data secara langsung menggunakan ponselnya, Kementerian PP dan PA memerlukan aplikasi berbasis Android yang hanya perlu diunduh dan diinstal. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan aplikasi berbasis Android ini, Anda dapat menyajikan informasi pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak dalam satu aplikasi serta memperlancar proses pemasukan data terkait kekerasan. Informasi yang kaya dan interaktif tentang sejarah, masakan, budaya, seni, festival, dan tempat wisata Pulau Ambon lainnya disajikan dalam aplikasi ini. Kesenjangan budaya terdiri dari komponen-komponen tersebut, sedangkan situs sejarah, pantai, dan daya tarik wisata lainnya terdapat di daerah tujuan wisata. Proses penelitian terdiri dari tinjauan literatur, pengumpulan persyaratan, desain sistem, implementasi, dan penilaian. Android Studio dan bahasa pemrograman Java digunakan untuk membuat aplikasi. Luaran penelitian ini adalah sebuah aplikasi Android bernama Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Maluku (Ambon) yang diharapkan dapat mendukung pelestarian dan promosi daya tarik wisata dan keanekaragaman budaya daerah tersebut. Dalam kerangka kendala, penelitian juga menghadapi berbagai permasalahan, seperti kesulitan dalam mengelola pariwisata berkelanjutan, pelestarian budaya, dan kampanye kesadaran masyarakat terhadap potensi dan sejarah wisata lokal. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan nilai dengan meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat umum terhadap fitur-fitur tersebut.

ARTICLE INFO**Keywords :**

Cultural and Tourism
Recognition Application,
Android, Maluku (Ambon),
Cultural Preservation, Local
Tourism, Cultural Wealth,
Tourism Potential in the
Maluku (Ambon) region.

ABSTRACT

The Violence Recording and Reporting System is web-based and was developed by the Ministry of PP and PA. Admins from each service unit must, however, access the website via a PC, laptop, or smartphone in order to record and report web-based violence before entering any data. In order to enable administrators from each service unit to enter data directly using their cellphones, the Ministry of PP and PA need an Android-based application that they only need to download and install. Thus, by utilizing this Android-based application, you may offer information on women's empowerment and child protection in one application and streamline the process of entering data regarding violence. Rich and interactive information about Ambon Island's history, cuisine, culture, arts, festivals, and other tourist attractions is presented in this application. Cultural divides consist of these components, whereas historical sites, beaches, and other tourist attractions are found at tourist destinations. The research process comprises a review of the literature, requirements gathering, system design, implementation, and assessment. Android Studio and the Java programming language were used to create the application. The study's output is an Android application called Introduction to Maluku (Ambon) Culture and Tourism, which is anticipated to support the preservation and promotion of the area's tourism attractions and cultural diversity. Within the framework of constraints, research also faces a variety of issues, such as difficulties in managing sustainable tourism, cultural preservation, and public awareness campaigns on local tourism potential and history. It is anticipated that this application will provide value by increasing the general public's awareness and appreciation of these features.

1. PENDAHULUAN

Salah satu ciri bangsa Indonesia adalah keberagaman budaya daerah dan destinasi wisata yang menjadi tumpuan kemakmuran negara. Sejarah budaya bangsa harus dilestarikan, dan pariwisata serta budaya Indonesia yang sedang berkembang mempunyai nilai-nilai yang sangat penting dan berarti.

Industri penting lainnya bagi pertumbuhan suatu wilayah adalah pariwisata, khususnya di kota Ambon yang kaya akan destinasi wisata.

Ada kelangkaan pariwisata yang belum banyak diketahui oleh masyarakat baik di dalam maupun luar daerah.

Diperkirakan bahwa ketika penduduk setempat semakin tertarik dengan budaya modern, informasi tentang budaya dan pariwisata Ambon secara bertahap akan memudar atau teralienasi.

Dampak modernisasi, terbatasnya ketersediaan informasi, dan rendahnya kesadaran terhadap budaya lokal di kalangan generasi muda menyebabkan

kurangnya keinginan untuk memperoleh, mewariskan, dan mempromosikan budaya lokal. bahaya bagi pariwisata di dekatnya bermula dari kurangnya kesadaran terhadap tempat wisata Ambon yang menyebabkan menurunnya minat masyarakat umum dan pengunjung untuk mendukung pariwisata lokal. Hal ini dapat berdampak buruk pada perluasan perekonomian daerah. Hambatan dalam Pelestarian Karena sedikitnya akses terhadap pengajaran budaya di sekolah, budaya lokal menjadi lebih kompleks sekolah, mempersulit generasi muda untuk mempelajari dan merasakan nilai-nilai budaya regional.

Pulau Ambon di wilayah Maluku menjadi subjek penelitian ini. Ambon harus menjadi fokus perhatian khusus ketika mengkaji dan memahami keanekaragaman budaya dan potensi pariwisata daerah. Batasan wilayah Ambon menjadi fokus batasan penelitian, yang menjamin kajian yang terfokus dan menyeluruh terhadap warisan budaya dan daya tarik wisata di wilayah tersebut.

Tentu saja generasi bangsa dan anak-anak di masa modern ini Dalam hal kemajuan daerah, daerah saya tidak mau ketinggalan. Oleh karena itu, melalui penelitian, saya berharap dapat mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat memecahkan permasalahan di atas.

sebuah aplikasi Android yang mudah digunakan yang memberikan gambaran dasar tentang budaya dan pariwisata Maluku (Ambon) yang dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki ponsel. Sehubungan dengan hal ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi Anda. Masyarakat, khususnya di Pulau Ambon dan kalangan pengunjung, menyikapi permasalahan yang penulis uraikan secara singkat di awal.

Penulis tertarik untuk mengembangkan dan mengajukan proposal penelitian Tugas Akhir dengan judul Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata

Maluku (Ambon) Berbasis Android berdasarkan latar belakang masalah yang disebutkan.

2. MATERI DAN METODE

Pariwisata

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, pariwisata mencakup serangkaian kegiatan wisata yang didukung oleh beragam fasilitas dan pelayanan yang ditawarkan oleh pemerintah, pemerintah daerah, badan usaha, dan masyarakat. Keseluruhan upaya pemerintah, perusahaan, dan sosial yang bertujuan untuk merencanakan, mengkoordinasikan, dan memenuhi permintaan penumpang dikenal sebagai pariwisata. (Wahyudi, 2020).

Android

Android adalah sistem operasi seluler yang berjalan pada versi kernel Linux yang dimodifikasi dan khusus dibuat untuk perangkat layar sentuh, seperti tablet dan ponsel cerdas. Pengembangan awal Android dilakukan oleh sebuah startup bernama Android, Inc. Google mengakuisisi Android, Inc. pada tahun 2005 dan mengambil alih kendali tim pengembangan dan proyeknya. (DiMarzio.2016)

Unified Modeling Language (UML)

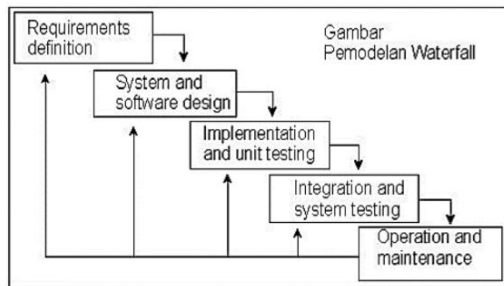
Di antara bahasa standarnya adalah Unified Modeling Language (UML).

banyak digunakan dalam industri untuk mengkomunikasikan arsitektur dalam pengembangan perangkat lunak berorientasi objek, serta untuk melakukan analisis, desain, dan deskripsi persyaratan. Notasi visual yang digunakan untuk memodelkan dan mengkomunikasikan rincian tentang sistem yang sedang dikembangkan disediakan oleh UML. UML membantu pemangku kepentingan memahami pentingnya pemahaman komprehensif tentang struktur dan perilaku sistem yang kompleks melalui penggunaan

diagram dan teks pendukung. (Mulyani dan Umawati, 2020)

Metode

metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode pengembangan sistem yang diterapkan adalah metode air terjun (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.

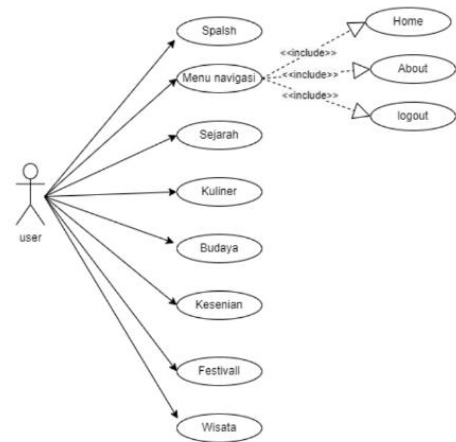


Gambar 1. Metode air terjun (waterfall)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Diagram Use case

Maluku (Ambon) disarankan ketika melihat Use Case Diagram untuk Penerapan Kebudayaan dan Pariwisata. Diagram use case menunjukkan fitur-fitur utama yang dapat diakses pengguna dalam program, serta interaksi antara pengguna (aktor) dan aplikasi. disarankan ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Usecase diagram

Implementasi

Tahapan implementasi merupakan kelanjutan dari aktivitas perancangan sistem, di mana perencanaan yang telah dibuat akan diwujudkan dalam kode pemrograman menggunakan bahasa Java dan Android Studio software yang digunakan. Implementasi bertujuan untuk menerapkan hasil perancangan ke dalam kode-kode Java yang dapat dijalankan di platform Android. Berikut adalah tampilan dari hasil implementasi perancangan yang telah dibuat:



Gambar 3. Tampilan awal aplikasi

Pada Gambar 3 menggambarkan Interface splash Screen selama 2 detik setelah itu langsung menuju beranda. Interface beranda dapat dilihat pada Gambar 4 dalam beranda terdapat menu navigasi, sejarah, kuliner, budaya, kesenian, festival dan wisata.



Gambar 4. Tampilan beranda



Gambar 5. Tampilan pilihan kuliner

Pada Gambar 5 adalah interface dari pilihan kuliner, dimana ketika mengklik kuliner pada menu beranda akan menampilkan list kuliner, lalu ketika memilih salah satu akan menuju detail kuliner yang berisi foto dan penjelasan dari kuliner tersebut. Contohnya dapat dilihat pada Gambar 5 untuk interface detail kuliner woko komo-komo.



Gambar 6. Tampilan detail budaya

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Menyusun keberhasilan perancangan dan implementasi aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Berbasis Android, penulis mengakhiri dengan berbagai ide berguna untuk membantu melestarikan dan mempromosikan kekayaan warisan budaya dan pariwisata Maluku (Ambon):

1. Perancangan dan implementasi Aplikasi Pengenalan Pariwisata dan Budaya Berbasis Android di Maluku (Ambon) berhasil dalam proyek penelitian ini.
2. Aplikasi ini menunjukkan bagaimana teknologi informasi dapat diterapkan pada pendidikan masyarakat tentang pariwisata dan pelestarian budaya secara efisien.
3. Keberhasilan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata menunjukkan bagaimana teknologi dapat digunakan sebagai jembatan antara promosi pariwisata dan pelestarian budaya.

Saran

Perjalanan menuju kesempurnaan penerapan budaya dan pariwisata Maluku (Ambon) masih panjang karena masih banyak persoalan. Oleh karena itu, untuk mengatasi kekurangan yang ada saat ini, beberapa tindakan dapat dilakukan untuk lebih meningkatkan dan mengembangkan Pariwisata dan Aplikasi Budaya Maluku (Ambon):

1. Konten yang Terus Diperbarui: Agar pengguna tetap tertarik, konten dalam aplikasi diperbarui dengan rincian terkini tentang aktivitas, budaya, dan daya tarik wisata Ambon.
2. Interaksi Pengguna: Untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi, gunakan elemen interaktif seperti ulasan atau komentar pengguna.
3. Pengembangan Fitur Tambahan: Pertimbangkan untuk membuat fitur lain seperti alat berbagi sosial, kuis budaya, atau panduan perjalanan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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>.

- [2] Cardle, J.P. (2017) 'Android App Development in Android Studio', p. 202.
- [3] DiMarzio, J.F. (2016) Beginning Android® Programming with Android Studio, BeginningnAndroid® Programming with Android Studio. Available at: <https://doi.org/10.1002/9781119419334>.
- [4] 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.
- [5] Galloway, A. and Balti, H. (2021) Job Ready Java (Mthree Tech Skills).
- [6] Gomaa, H. (2011) Software Moderling & Design: UML, use cases, patterns, and software architectures.
- [7] 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>.
- [8] Irawan, B. and Rosyani, P. (2022) 'Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android', TIN: Terapan Informatika Nusantara, 2(8), pp. 521–526. Available at: <https://doi.org/10.47065/tin.v2i8.1187>.
- [9] Nahak, H.M.. (2019) 'Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi', Jurnal Sosiologi Nusantara, 5(1), pp. 65–76. Available at: <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>.
- [10] Suwena, I.K. and Widyatmaja, I.G.N. (2010) 'Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata', p. 252.
- vennerberg, G. (2010) Beginning Google Maps

API 3, Beginning Google Maps API 3. Available at: <https://doi.org/10.1007/978-1-4302-2803-5>.

[11] Ummawati, A.F. and Mulyani, A. (2020)

‘Aplikasi Pengenalan Pariwisata Pulau Bawean Berbasis Android’, PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem , 7(1). Available at:

<https://doi.org/10.30656/prosisko.v7i1.1914>.

[12] 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/1364>

5.