

PROTOTYPE SISTEM INFORMASI PEMETAAN SITUS SEJARAH DAN BUDAYA BERBASIS APLIKASI ANDROID DI BANJARMASIN

Wildan Fitrianur

Program Studi S1 Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi, UNISKA, Banjarmasin, Kalimantan Selatan
(weldan_nfs@yahoo.co.id/ 08972363575)

ABSTRAK

Pariwisata merupakan sesuatu yang penting bagi suatu daerah, terutama di Kalimantan Selatan mempunyai banyak situs sejarah dan budaya, dalam mengenal lebih jauh tempat-tempat yang ingin di kunjungi wisatawan kota Banjarmasin, untuk mendapatkan informasi dan lokasi tempat melalui aplikasi ini, sehingga mempermudah pengunjung dalam dan luar kota untuk mengakses ke lokasi wisata. Teknologi yang sekarang pun membuat orang-orang menggunakan aplikasi berbasis android sehingga penggunaan *smartphone* tidak lepas dari kehidupan sehari-hari, saat ini meskipun sudah ada situs *platform website* di Banjarmasin pun banyak tempat wisata, budaya, tempat makan, dan tempat belanja masih belum lengkap, dan blog-blog pun yang berisi tentang situs wisata di Banjarmasin masih kurang dan masih bertanya ke orang-orang sekitar untuk mencapai tujuan yang dituju. Dalam Pembuatan Prototype Sistem Informasi ini menggunakan Aplikasi Android Studio dan menggunakan UML. Dengan adanya aplikasi Wisata Sejarah dan Budaya ini dapat membantu para pelancong, turis, wisatawan dalam mencari tempat wisata di sekitar Banjarmasin dengan menggunakan android. Perlu adanya *Youtube* untuk melihat referensi tempat-tempat disekitar sehingga orang-orang makin tertarik ketempat tersebut.

Kata Kunci : Pariwisata, *Android*, *Smartphone*, *UML*

ABSTRACT

Tourism is something that is important for a region, especially in South Kalimantan has many historical and cultural sites, in knowing more about the places that tourists want to visit in Banjarmasin city, to get information and location of places through this application, making it easier for visitors in and outside the city to access to tourist sites. The current technology also makes people use android-based applications so that smartphone use cannot be separated from everyday life, currently even though there is already a website platform site in Banjarmasin there are many tourist attractions, cultures, places to eat, and shopping is still incomplete, and blogs that contain tourist sites in Banjarmasin are still lacking and are still asking people around to reach the intended destination. In Making this Information System Prototype using the Android Studio Application and using UML. With the application of History and Culture Tourism can't help travelers, tourists, tourists in looking for tourist attractions around Banjarmasin by using android. There needs to be Youtube to see references of places around so people are more interested in the place.

Keywords: *Tourism*, *Android*, *Smartphone*, *UML*

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan sesuatu yang penting bagi suatu daerah, terutama di Kalimantan Selatan mempunyai banyak situs sejarah dan budaya, dalam mengenal lebih jauh tempat-tempat yang ingin di kunjungi wisatawan kota Banjarmasin, untuk mendapatkan informasi dan lokasi tempat melalui aplikasi ini, sehingga mempermudah pengunjung dalam dan luar kota untuk mengakses ke lokasi wisata.

Wisata di Banjarmasin memiliki berbagai macam tempat yang menarik untuk di kunjungi salah satunya adalah obyek wisata budaya pasar terapung. Menurut, (Poerwanto, 2006) Kebudayaan adalah proses adaptasi masyarakat terhadap lingkungannya. Sementara itu, keanekaragaman kebudayaan adalah disebabkan oleh lingkungan tempat tinggal mereka yang berbeda (*environmental determinism*).

Dan menurut, (Koentjaraningrat, 2015) wujud kebudayaan adalah diantaranya sebagai kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat.

Pendapat para pakar itulah setidaknya yang dapat menerangkan kenapa ada pasar terapung di Kalimantan Selatan.

Teknologi yang sekarang pun membuat orang-orang menggunakan aplikasi berbasis android sehingga penggunaan smartphone tidak lepas dari kehidupan sehari-hari, saat ini meskipun sudah ada situs platform website di Banjarmasin pun banyak tempat wisata, budaya, tempat makan, dan tempat belanja masih belum lengkap, dan blog-blog pun yang berisi tentang situs wisata di Banjarmasin masih kurang dan masih bertanya ke orang-orang sekitar untuk mencapai tujuan yang dituju.

METODE

Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka metodologi penelitian yang dilakukan dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung tentang objek wisata dan budaya di Banjarmasin. Observasi dilakukan oleh penelitian adalah dengan cara mengamati secara langsung tempat wisata di Banjarmasin

2. Wawancara

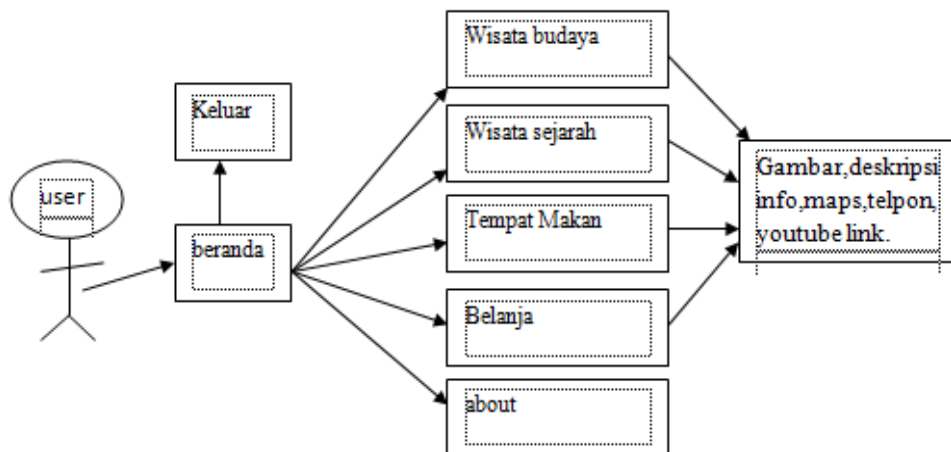
Wawancara adalah salah satu cara yang digunakan untuk menggali informasi berupa data secara lisan. Data yang diperoleh dari wawancara kepada narasumber akan digunakan sebagai bahan penelitian tentang tempat wisata dari *google* dan terjun kelapangan.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan penelitian yang dilakukan dengan suatu cara atau metode untuk mengumpulkan data atau berita yaitu dengan cara mencari di berbagai macam situs dan berbagai macam sumber dalam mencari tempat-tempat wisata.

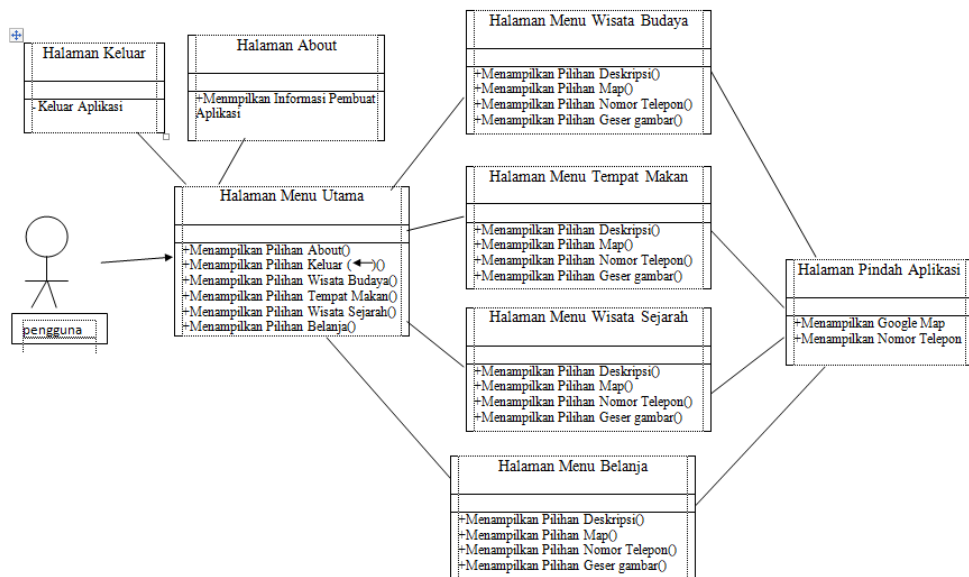
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Use case diagram* adalah gambaran fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, yaitu bagaimana cara pengguna berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat. Sehingga pengguna bisa mengetahui apa saja interaksi yang bisa terjadi. Adapun tampilan *use case diagram* aplikasi terdapat pada gambar 1 berikut :



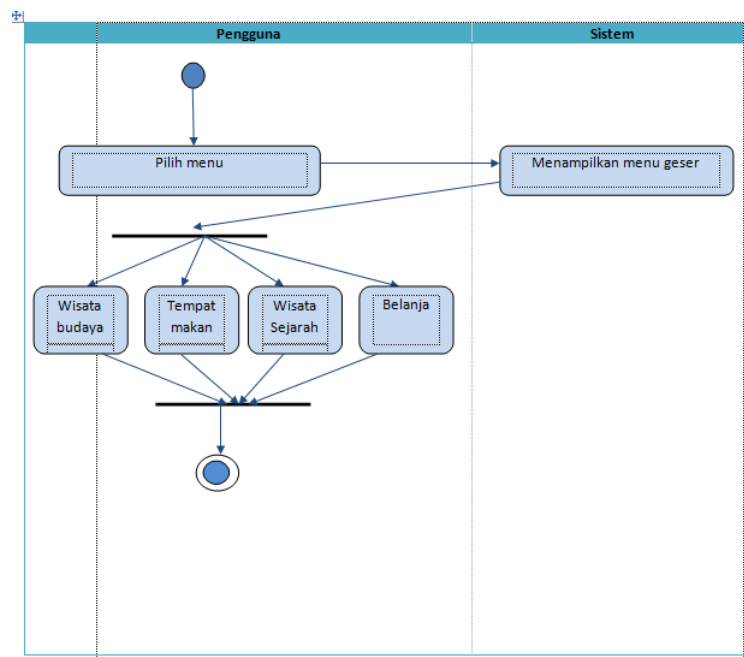
Gambar 1. *Use Case Diagram*

2. *Class diagram* digunakan untuk menggambarkan hubungan antara kelas-kelas dalam model. Pada sebuah aplikasi berorientasi objek, kelas memiliki atribut (*variabel* anggota), operasi (*fungsi* anggota) dan hubungan dengan kelas lain. Elemen dasar dari diagram kelas digambarkan sebuah ikon yang mewakili kelas. Adapun tampilan *class diagram* terdapat pada gambar 2 berikut :



Gambar 2. Class Diagram

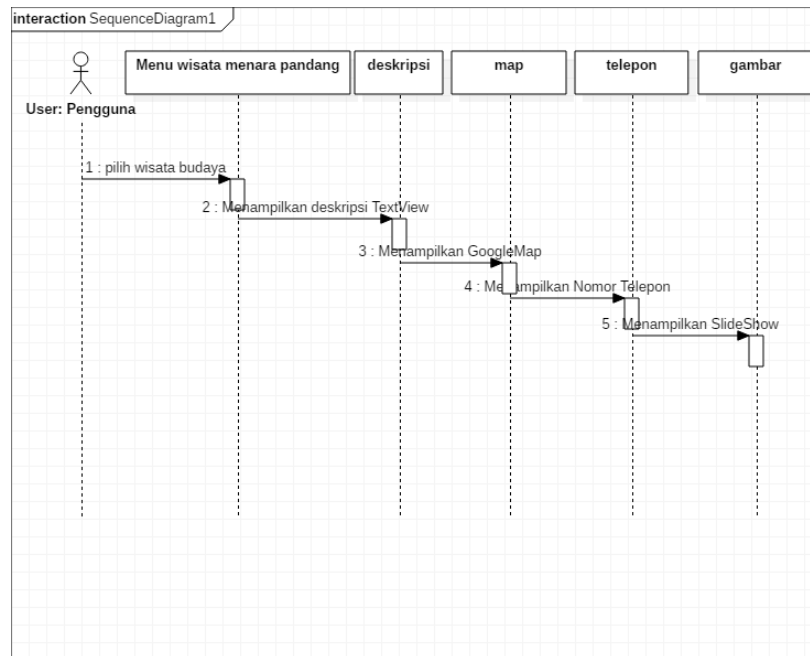
3. Activity Diagram pada menu seperti di gambar 3 berikut :



Gambar 3. Activity Diagram Menu

4. Sequence diagram menggambarkan urutan dari penggunaan aplikasi yang dimulai dari user/pengguna yang menjalankan aplikasi, saat aplikasi berjalan pada halaman awal akan muncul splash. Setelah itu akan masuk ke menu utama, pada menu utama terdapat 4 pilihan

menu yaitu menu wisata budaya, wisata tempat makan, wisata sejarah, wisata belanja. Adapun tampilan *sequence diagram* terdapat pada gambar 4 berikut :



Gambar 4. *Sequence Diagram*

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi *android* ini memperkenalkan situs Wisata Sejarah dan Budaya, yang dapat memudahkan para pelancong, turis, wisatawan dalam mencari tempat wisata di sekitar Banjarmasin dengan akurat dan fleksibel sehingga mudah digunakan.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah wisatawan dengan *Google Maps* untuk ketempat wisata terdekat yang dituju dari lokasi wisatawan tersebut.

Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya tombol/*button Youtube* untuk melihat referensi tempat-tempat disekitar sehingga orang-orang makin tertarik ketempat tersebut.
2. Adanya *form* komentar agar bisa memberitahu pembuat untuk menambahkan tempat wisata.
3. Besarnya ukuran aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Tria Pradnyana Udayana, I. M. (2015). Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android Di Kabupaten Klungkung. *Universitas Pendidikan Ganesha* .
- Aryantika, M. E., Darmawiguna, I. G., & Putrama, I. M. (2015). Pengembangan Kamus Kolok Visual Berbasis Android Sebagai Media Edukatif Mempelajari Bahasa Penyandang Tuna Rungu di Desa Bengkala. *Universitas Pendidikan Ganesha* , 4 (4).
- Bhirawa, N. A., & Sukardi. (2014). Pembuatan Website Portal Berita Desa Jetis Lor. *IJNS- Indonesian Journal on Networking and Security* .
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo, E. W. (2007). *Internet*. Retrieved from <http://lilinkcl.blogspot.co.id/2014/08/internet.html>
- Fandeli, C. (2000). *Pengusahaan Ekowisata*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Irawan. (2010). *Wisata, Pariwisata, Wisatawan, Kepariwisataaan & Unsur-unsur Pariwisata*. Retrieved from <https://tourismeconomic.wordpress.com/2012/10/29/wisata-pariwisata-wisatawan-kepariwisataaan-unsur-unsur-pariwisata/>
- Koentjaraningrat. (2015). *Suatu Pagi Di Pasar Terapung Lok Baintan, Kab. Banjar-Kalimantan Selatan*. Retrieved from <http://e-belajaronline2.blogspot.co.id/2015/08/suatu-pagi-di-pasar-terapung-lok.html>
- Oki Ria Hermawan, H. H. (2016). Sistem Informasi Geografis Tempat Wisata Di Kabupaten Banyumas Berbasis Android. *Universitas Muhammadiyah Purwokerto* .
- Pendit. (1994). *Pengertian Mengenai Pariwisata Budaya*. Retrieved from <https://djannoveria.blogspot.com/2017/11/pengertian-mengenai-pariwisata-budaya.html>
- Pendit, N. S. (1999). *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.
- Poerwanto, H. (2006). *Suatu Pagi Di Pasar Terapung Lok Baintan, Kab. Banjar-Kalimantan Selatan*. Retrieved from <http://e-belajaronline2.blogspot.co.id/2015/08/suatu-pagi-di-pasar-terapung-lok.html>
- Rohmatika, C. A. (2017). Aplikasi Keamanan Gambar Dengan Kriptografi Menggunakan Algoritma AES (Advanced Encryption Standard). *Politeknik Negeri Sriwijaya* .
- Safaat, N. (2014). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Santoso. (2007). *Pariwisata dalam agama islam*. Retrieved from <http://dewieupw1a.blogspot.com/2014/12/pariwisata-dalam-agama-islam.html>
- Sinaga. (2010). *Wisata, Pariwisata, Wisatawan, Kepariwisataaan & Unsur-unsur Pariwisata*. Retrieved from <https://tourismeconomic.wordpress.com/2012/10/29/wisata-pariwisata-wisatawan-kepariwisataaan-unsur-unsur-pariwisata/>
- Syamsu Rizal, E. R. (2013). Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat Di Kabupaten Garut Berbasis Android. *Sekolah Tinggi Teknologi Garut* .
- Yuniar, S. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.