

APLIKASI AMBON SMART GUIDE BERBASIS ANDROID

ANDRIANTO¹

¹Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Ambon

e-mail : andrianto@gmail.com¹

ARTIKEL INFO

Kata kunci :

Aplikasi, Pemandu
Wisata.

ABSTRAK

Provinsi Maluku di Indonesia bagian timur, yang beribukota di Ambon, adalah rumah bagi sejumlah tujuan wisata populer. Kecuali Pantai Natsepa yang sudah mendunia, memberikan tantangan tersendiri bagi pengunjung Kota Ambon yang baru pertama kali merencanakan perjalanan untuk mengetahui informasi dan statistik tempat-tempat yang ingin dikunjungi. Untuk memberikan pengetahuan umum yang dibutuhkan pengunjung yang masih asing dengan kawasan Kota Ambon, maka pemandu wisata cukup penting dan bisa menjadi solusi. Hal ini bertujuan agar aplikasi pemandu wisata ini dapat memberikan manfaat bagi pengunjung destinasi wisata Kota Ambon dan menyebarkan kesadaran akan pariwisata Kota Ambon ke seluruh dunia.

ARTICLE INFO

Keywords :

Aplikasi, Youth Tourism

ABSTRACT

The eastern Indonesian province of Maluku, whose capital is Ambon, is home to a number of popular tourist destinations. With the exception of Natsepa Beach, which is already well-known worldwide, it is particularly challenging for visitors to Ambon City who are planning their first trip to find out information and statistics about the places they wish to visit. In order to give visitors who are unfamiliar with the Ambon City region the general knowledge they require, tour guides are quite important and can be a solution. It is intended that this tour guide application will benefit visitors to Ambon City's tourist destinations and spread awareness of Ambon City tourism worldwide.

1. PENDAHULUAN

Selain terkenal sebagai ikon kota musik Indonesia, Ambon juga memiliki keindahan alam yang mempesona,

terutama di sepanjang pantainya. Tak heran jika Ambon dan sekitarnya memiliki banyak sekali tempat wisata

pantai mengingat lokasinya yang berada di kawasan timur Indonesia.

Namun banyak tantangan yang muncul, seperti kurangnya pengetahuan tentang destinasi wisata yang ingin mereka kunjungi, cara menuju ke sana, perlengkapan apa yang harus dibawa wisatawan untuk perjalanan, dan lain sebagainya. Oleh karena itu diperlukan suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi terkait perjalanan, pemandu wisata, dan fasilitas umum yang dapat membantu dan memperlancar perjalanan wisatawan.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi berbasis Android yang dinamakan *Smart Guide* yang dapat digunakan sebagai pemandu wisata bagi para wisatawan yang berkunjung di Kota Ambon. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan kemudahan dalam memperoleh informasi tentang wisata di Kota Ambon serta dapat memperkenalkan Kota Ambon bukan hanya sebagai Kota Musik dunia, namun juga tempat wisatanya yang indah.

2. MATERI DAN METODE

Sektor pariwisata yang sedang berkembang menjanjikan peningkatan bisnis lain yang menguntungkan, meningkatkan pendapatan dan kualitas hidup, menciptakan peluang kerja, dan mempercepat kemajuan ekonomi. Selain itu, karena ini adalah industri yang rumit, industri ini juga mencakup bidang-bidang yang lebih mapan seperti perjalanan dan kerajinan tangan, akomodasi, dan lalu lintas. (Nyoman, 2006).

Secara umum, pemandu wisata berbayar adalah seseorang yang menemani pengunjung untuk melihat, melihat, dan menikmati tempat wisata. Sedangkan dari sudut pandang wisatawan, pemandu wisata adalah pegawai suatu biro perjalanan atau kantor pariwisata yang bertugas memberikan informasi, bimbingan, dan

petunjuk langsung kepada wisatawan baik sebelum maupun selama perjalanan.

(Oka, 1999).

System Development Life Cycle (SDLC)

Proses pengembangan dan modifikasi sistem, bersama dengan model dan proses pengembangan yang digunakan, dikenal sebagai System Development Life Cycle, atau SDLC. Sistem informasi atau komputer biasanya dibahas sehubungan dengan gagasan ini. Pola lain yang digunakan dalam pengembangan sistem perangkat lunak adalah SDLC.

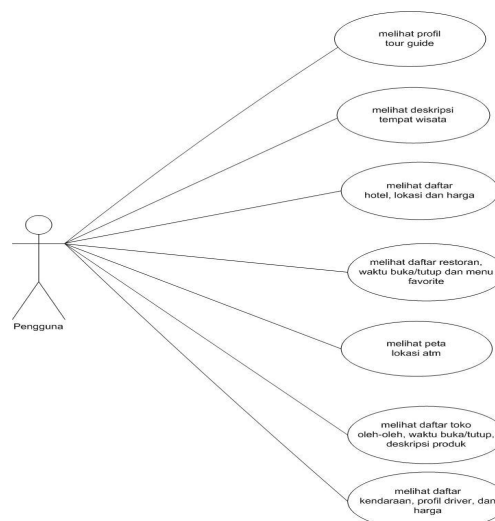
Pengembangan sistem informasi mengikuti Software Development Life Cycle (SDLC) yang terdiri dari tahapan sebagai berikut: Perencanaan, Analisis, Perancangan, Implementasi, dan Pemeliharaan. Sequential Development Life Cycle (SDLC) memiliki beberapa manfaat, termasuk proses sekuensial yang mencegah tumpang tindih proses, kesesuaian untuk sistem perangkat lunak skala besar, dan kemampuan untuk mengatur dan mengendalikan aktivitas proyek dengan mudah. (Turban, 2003)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Aplikasi

Use Case Diagram

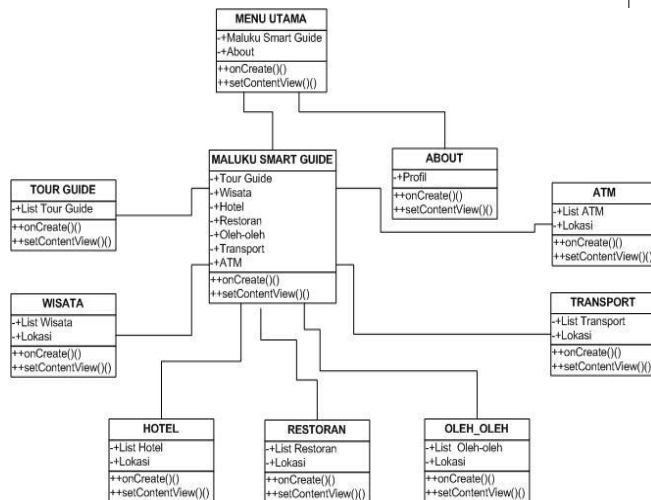
Pada penelitian ini, *use case diagram* yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi Ambon Smart Guide

Class Diagram

Class diagram dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2 dibawah ini.

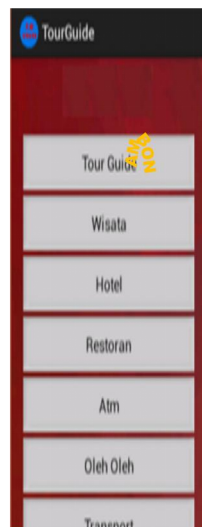


Gambar 2. Class Diagram Aplikasi Ambon Smart Guide

Tampilan aplikasi yang dibuat memiliki beberapa antarmuka, se yang terlihat pada Gambar 3 yaitu antarmuka *Splash Screen* Aplikasi Ambon *Smart Guide* Berbasis Android. Sedangkan Gambar 4 merupakan tampilan Menu Utama Aplikasi



Gambar 3. Splash Screen Aplikasi



Gambar 4. Tampilan Menu

Pada saat kita memilih tombol **Tour Guide**, maka aplikasi akan menampilkan daftar *guide* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Jika kita memilih salah satu nama *tour guide*, maka aplikasi akan menampilkan profil seperti Gambar 6.



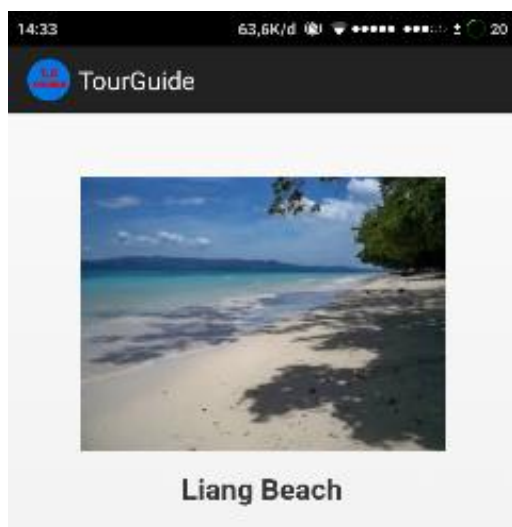
Gambar 5. Tampilan List Tour Guide



Gambar 6. Tampilan Detail Tour Guide

Jika kita memilih tombol tempat wisata, maka aplikasi akan menampilkan daftar lokasi wisata seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7. Jika kita memilih salah

satuhotel pada list Toko Oleh-Oleh, maka aplikasi akan menampilkan detail Toko Oleh-Oleh seperti Gambar 8.



Gambar 7. Tampilan Lokasi Wisata



Gambar 8. Tampilan Detail Toko Oleh-Oleh

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Program Ambon Smart Guide berbasis Android merupakan sebuah aplikasi yang memberikan kemudahan bagi wisatawan yang akan berkunjung dan

pergi ke Kota Ambon, sesuai dengan deskripsi dan pengujian program yang dikembangkan. Karena memiliki pemandu wisata yang dapat membantu pengunjung selama berwisata sehingga perjalanan menjadi lebih menyenangkan, aplikasi ini juga efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Riyanto. 2010. *Membuat Sendiri Aplikasi Mobile GIS Platform Java ME,Blackberry, & Android*. Penerbit : Andi
- [2] S. Nyoman Pendit. 2006. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*, Pradnya Paramitha, Jakarta.
- [3] Rusli Ronald. 2016. *Membuat Aplikasi GPS Ala Go-Jek*. Penerbit: Lokomedia.