

APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA DAERAH TANJUNG SAKTI PUMI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE WATERFAL

Heriansyah¹, Kusnita Yusmiarti², Melki Juanda Putra³

heriansyah2012@gmail.com¹, kusnita@lembahdempo.ac.id², putrajuanda345@gmail.com³

Universitas Lembah Dempo

ABSTRAK

Perancangan ini dilakukan sebagai sarana promosi pariwisata dan budaya yang ada di Tanjung Sakti Pumi masalah utama dalam promosi adalah kurangnya platform digital yang komprehensif dan menarik untuk mempromosikan destinasi wisata di Tanjung Sakti Pumi. Ketidadaan sumber informasi yang terpadu seringkali membuat wisatawan ragu untuk mengunjungi Tanjung Sakti Pumi atau mengalami pengalaman yang kurang optimal saat berkunjung. Tujuan penelitian untuk yang ingin dicapai adalah penerapan media promosi pariwisata dan budaya yang menarik dan dapat mudah diakses menggunakan Internet. Penelitian ini akan membahas bagaimana merancang aplikasi portal wisata Tanjung Sakti Pumi sebagai media promosi pariwisata. Dengan ini. Dalam proses Perancangan portal wisata ini menggunakan metodologi perancangan waterfall dan untuk perancangan prosesnya menggunakan Unified modeling language (UML) meliputi usecase diagram, activity diagram, sequence diagram dan flowchart. Sedangkan perancangan basis data menggunakan Class Diagram, serta untuk menganalisis perancangannya menggunakan MYSQL.

Kata Kunci: Pariwisata, Tanjung Sakti Pumi, Waterfall, UML, MYSQL.

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan kegiatan fenomena ritual inversi. Ritual inversi adalah kecenderungan seseorang untuk mengunjungi tempat baru yang berbeda dari lingkungan atau tempat biasa mereka tinggal dalam waktu sementara, bertujuan untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru, atau sekedar melepaskan kepenatan. Oleh karena itu, wisatawan akan cenderung mencari tempat-tempat yang indah, unik, serta berbeda dari tempat biasanya mereka hidup untuk sementara. Tanjung sakti pumi, sebagai salah satu destinasi wisata utama di 61 Kabupaten Lahat menawarkan berbagai atraksi yang memikat wisatawan. Dari argowisata yang indah, air terjun yang banyak, pemandian air panas, hingga situs-situs bersejarah yang kaya akan budaya, Tanjung Sakti Pumi memiliki potensi wisata yang luar biasa. Pariwisata telah menjadi salah satu sektor yang memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian Tanjung Sakti, tidak hanya menciptakan lapangan kerja tetapi juga mendorong pertumbuhan ekonomi lokal dan nasional. Oleh karena itu, pengembangan media promosi yang efektif menjadi krusial untuk meningkatkan daya tarik dan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Tanjung Sakti Pumi. Meski potensinya besar, promosi pariwisata Tanjung sakti pumi masih menghadapi beberapa kendala. Salah satu masalah utama adalah kurangnya platform digital yang komprehensif dan menarik untuk mempromosikan destinasi wisata di Tanjung Sakti Pumi. Banyak wisatawan yang mengalami kesulitan dalam mencari informasi yang akurat dan terbaru mengenai tempat-tempat wisata, akomodasi, dan aktivitas di Tanjung sakti pumi. Ketidadaan sumber informasi yang terpadu seringkali membuat wisatawan ragu untuk mengunjungi Tanjung Sakti atau mengalami pengalaman yang kurang optimal saat berkunjung. Dengan perkembangan internet yang pesat saat ini dapat memudahkan seseorang dalam mengakses informasi mengenai tempat wisata yang akan mereka kunjungi, serta dapat menjadi media promosi pariwisata yang mudah di akses dan menarik oleh siapa saja. Aplikasi Portal Wisata adalah layanan informasi yang lebih interaktif dan menarik sebagai media promosi dimasa

sekarang. Maka, untuk menyediakan media promosi destinasi wisata yang interaktif dan menarik penulis merasa tertarik untuk mengangkat permasalahan diatas menjadi sebuah penelitian dengan judul “APLIKASI PENGENALAN OBJEK WISATA DAERAH TANJUNG SAKTI PUMI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE waterfall” Diharapkan dengan adanya sistem yang penulis rancang ini akan mempermudah para wisatawan dalam menerima informasi tentang wisata yang ada Tanjung sakti Pumi.

Tinjauan Pustaka dan Pengembangan Hipotesis

Erni Fatmawati, dan Isnania Lestari pada tahun 2021.yang berjudul (Perancangan aplikasi west borneo tour destination dengan location based service sebagai media promosi wisata Kabupaten Kubu Raya).

Membuat Lory Marcus Parera, M Dahoklory, dan Josseano Amakora Parera pada tahun 2022.yang berjudul (Rancang bangun aplikasi E-Commerce pariwisata sebagai media layana jasa pemesanan paket destinasi wisata alam Desa Oma berbasis web).

Gabriella Zenia Karundeng pada tahun 2022.dengan judul(Sistem informasi objek wisata berbasis web di Kabupaten Bolang Mongondow Utara).

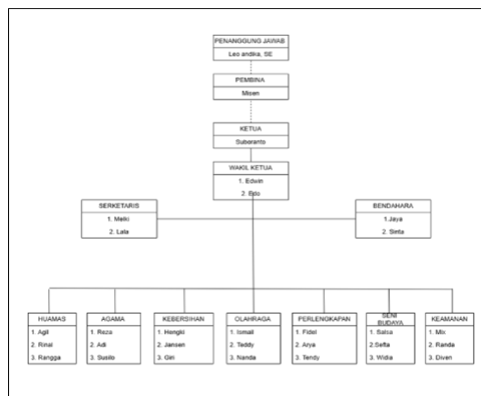
Irwan Hadi, Hairul Fahmi, dan Maemun Saleh pada tahun 2022. (Perancangan aplikasi pengelolaan tiket wisata pada desa wisata lantan berbasis web).

Alfiani pada tahun 2023 (Aplikasi portal destinasi pariwisata Sulawesi Selatan berbasis web).

Zuhri, Ahmat Josi, dan Sidhiq Andriyanto pada tahun 2023. Rancang bangun sistem informasi promosi pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan.

METODE

a. Struktur organisasi



b. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan Oktober sampai dengan bulan Desember 2024 , dimulai dengan study literature, pengumpulan data, perancangan sistem informasi, perancangan database, pembuatan Aplikasi dan implementasi. Pengolahan data dilakukan di rumah. Data pada penelitian ini menggunakan data primer yang didapatkan dengan cara observasi untuk mendapatkan data berupa informasi-infirmasi objek-objek wisata yang ada di Tanjung Sakti Pumi. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode waterfall yang terdiri dari:

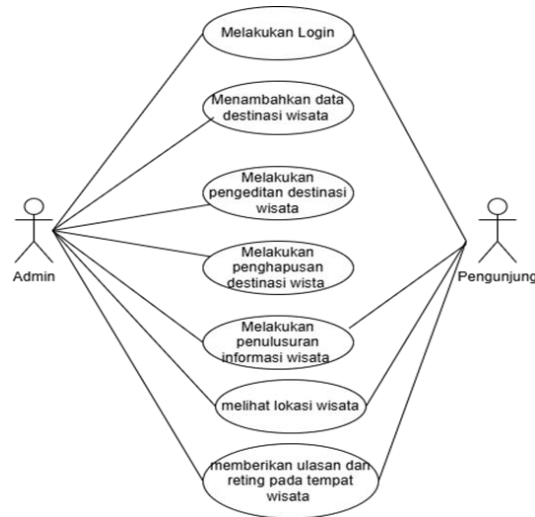
1. Kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak

Perangkat keras yang di gunakan iyalah Leptop Asus ExpertBook Processor Intel® Core™ i3-1115G4 Processor 3.0 GHz (6M Cache, up to 4.1 GHz, 2 cores) Operating System Windows 11 Home RAM 8 GB (5,64 GB usable), Hendphone Oppo A 77 s Versi perangkat lunak ColorOS 12.1 Processor chipset Snapdragon 680 dengan CPU 8 inti (octa-core) RAM ROM, 8GB + 128 GB Printer EPSON L3210 Kecepatan cetak 10 ipm hitam

dan 5 ipm warna Resolusi: 5.760 x 1440 dpi Tipe tinta: EPSON 003 untuk Black dan Color. Sedangkkn perangkat lunak yang di gunakan iyalah PHP, MYSQL, JAVA, dan Data Bas c. Desain

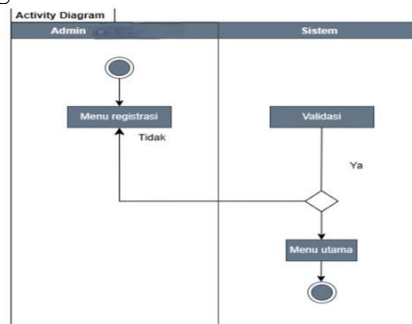
Tahap desain adalah rangkaian langkah yang dilakukan untuk merencanakan dan menciptakan suatu produk, sistem, atau elemen visual lainnya yang memenuhi tujuan tertentu.

1. Use Case Diagram

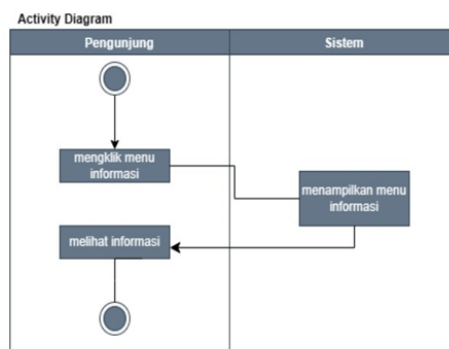


2. Activity Diagram

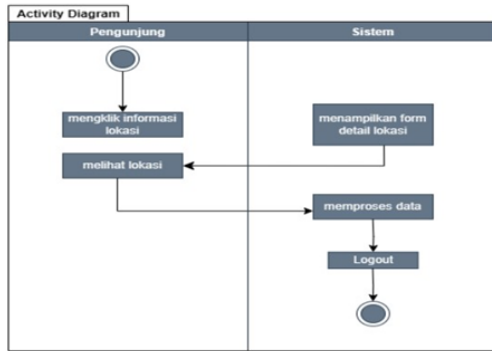
a. Activity Diagram Login



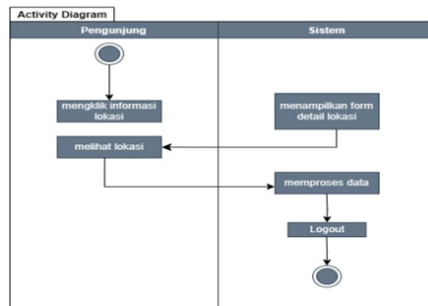
b. Activity diagram informasi



c. Activity Diagram Lokasi

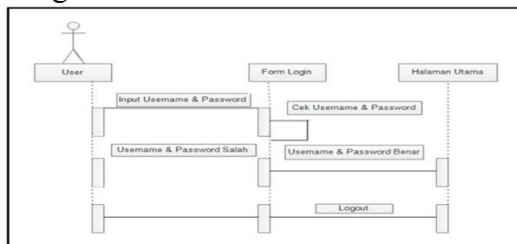


d. Activity Diagram Wisata

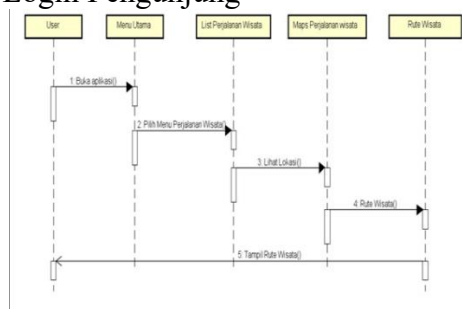


3. Sequence Diagram

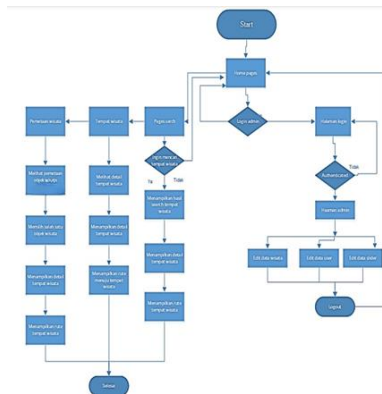
a. Sequence Diagram login admin



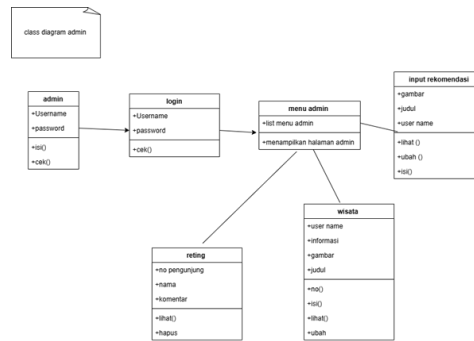
b. Sequence Diagram Login Pengunjung



4. Flowcat



5. clas diagram



HASIL DAN PEMBAHASAN

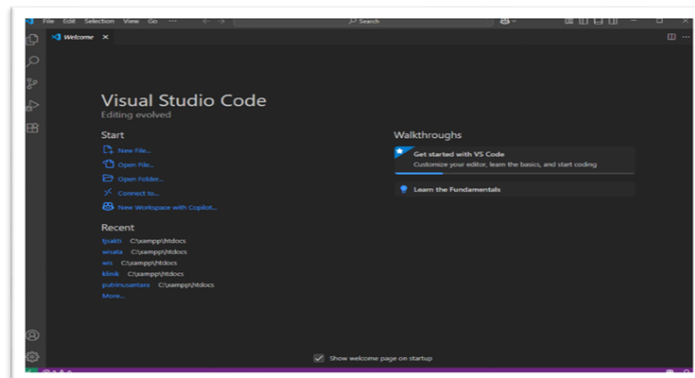
1. Implementasi Sistem

Pada bab ini, membahas tentang implementasi Aplikasi Wisata Tanjung Sakti. Hasil penelitian yang dilakukan menggunakan beberapa software untuk keperluan membuat aplikasi yaitu:

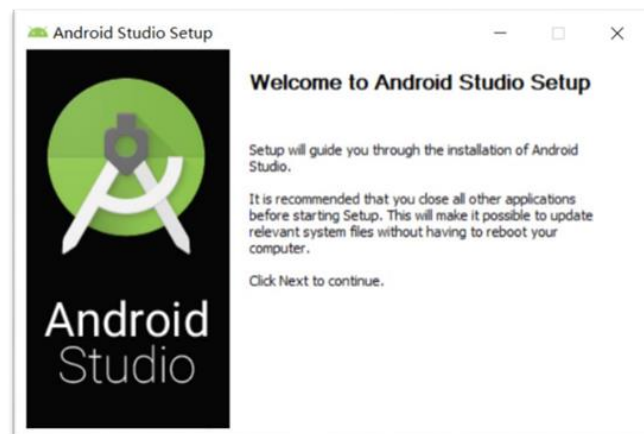
Software aplikasi yang digunakan untuk membangun Aplikasi Wisata Tanjung Sakti adalah Visual Studio Code dan Server basis Data. Berikut merupakan keseluruhan tampilan dari Aplikasi Wisata Tanjung Sakti.

2. Instalasi tools

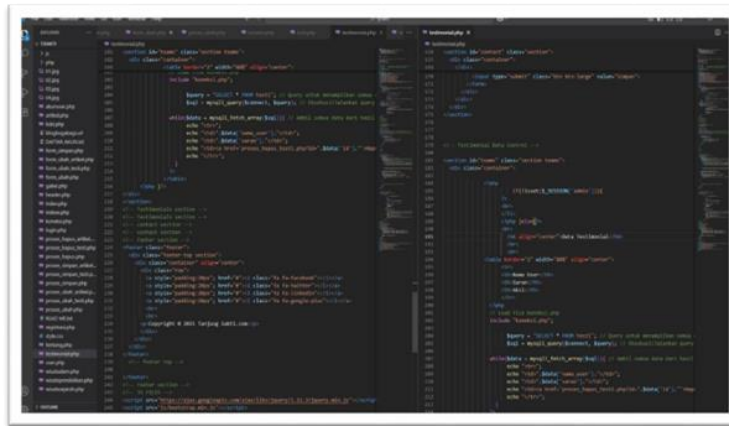
a. Instalasi visual studio code



b. Instalasi android studio



c. Configurasi sistem



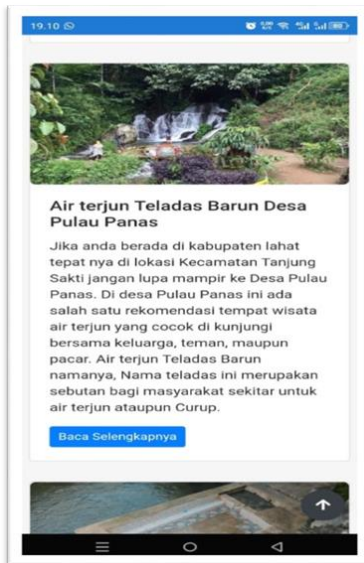
3. Hasil
a. Halaman Utama



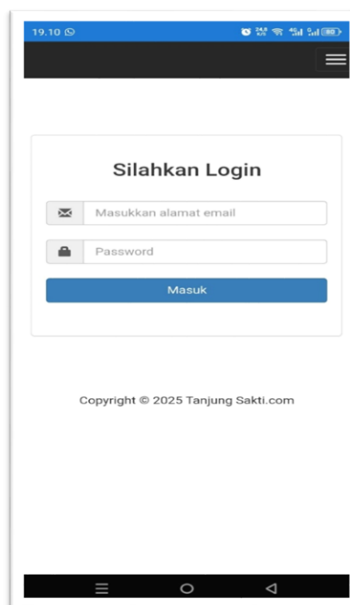
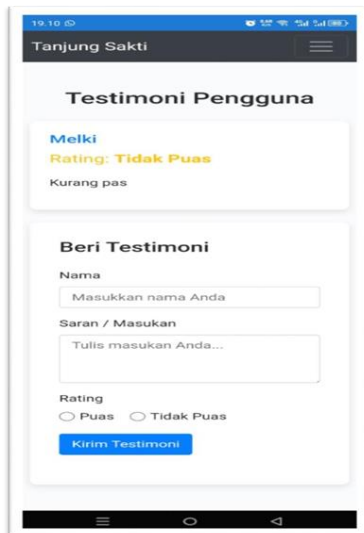
b. Halaman galeri



c. Halaman rekomendasi



d. Halaman Beri reting



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan penelitian penulis terhadap Aplikasi Wisata Tanjung Sakti menggunakan metode Waterfall maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut : 1. Aplikasi dibangun menggunakan metode Waterfall dan software Visual Studio Code yang bertujuan untuk membangun aplikasi objek wisata daerah Tanjung Sakti Pumi sebagai media promosi pariwisata. 2. Aplikasi dibangun menggunakan gambar dan teks informasi yang menarik sehingga membuat objek wisata Tanjung Sakti lebih di kenal. 3. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu memperkenalkan destinasi wisata di Tanjung Sakti Pumi karena pada aplikasi terdapat gambar, informasi serta link ke sumber utama informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, Muhyunmad Fajar B, Fitriyanty Dwi Lestary, Lory Marcus Parera, Melda Dahoklory, Josseano Amakora Parera, Zuhri Z Zuhri, et.al. "Rancang Bangun Sistem Informas\ Promosi Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan". *Jenal Inovasi Teknologi Terapan* 6, no I (2022): 121-26. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.3334>.
- Fatmawati, Erni, Isnania Lestari, Alfiani, Muhamyhad Fajar B, Fitriyanty Dwi Lestary, Lory Marcus Parera, Melda Dahoklory, et al. "Aplikasi Portal Destinasi Pariwisata Sulawesi Selatan Berbasis urnal MediaTIK 6, Mobile". no 2 (2022): 357-68. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.3324>
- Gabriella zenia karundeng, jullia titaley, marline s. Paendong "sistem informasi objek wisata berbasis web di kabupaten bolaang mongondow utara" Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Terapan (Sinta) Vi 2022 25 April 2022, Fakultas Mipa Universitas Sam Ratulangi.
- Hadi, Irwan, Hairul Fahmi, en Maemun Sáleh "Perancangan Aplikasi Pengelolaan Tiket Wisata Pada Desa Wisata Lantan Berbasis Web'. *Jurnal Elektronika Terapan dan ilmu komputer Komputer* 1, no 1 (2022): ,<https://ejournal.stmiklombok.ac.id/indek.php/etikISSN.xxx>.
- Karundeng, Gabriella Zenia, Jullia/Titaley, Marline S. Paendong, Emi Fatmawat; Isnania Lestari, Alfiani, Muhammad Fajar B, et al. "Aplikasi Portal Destinasi Pariwisata Sulawesi Selatan Berbasis Mobile". *Jurnal MediaNK* 6. no 2 (2022): 121-26. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.3334>.
- Parera, Lory Marcus, Meldá Dahoklory, Josseano Amakora Parera, IrwanHadi.Hairul Fahmi, Maemun Saleh, Alfiani, et al. "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Pariwisata Sebagai Media Layanan Jasa Pemesanan Paket Destnasi Wisata Alam Desa Oma Berbasis Web". *Jurnal Pengabdian MasyarakatIron4*,no2(2022):357-68. [ttps://doi.org/10.31959/jpmi.v4i2.993](https://doi.org/10.31959/jpmi.v4i2.993).
- Zuhri, Zuhri. Ahmat Josi, en Sidhiq Andriyanto. "Rancang Bangun Sistem Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi Pariwisata Kecamatan Lepar Pongok Kabupaten Bangka Selatan" *Jurnal Inovasi Teknologi Terapan (JITT)* Volume 01, Nomor 1, (2023) .