

## PERANCANGAN APLIKASI INFORMASI PARIWISATA SULAWESI TENGAH BERBASIS ANDROID

Bilwan Alan Stener Yabintowe<sup>1)</sup>, Abdul Razak Ramli<sup>2)</sup>, Samsinar Z. Moga<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Teknik Informatika STMIK Bina Mulia Palu

<sup>2)</sup> Program Studi Sistem Informasi STMIK Bina Mulia Palu

<sup>3)</sup> Program Studi Teknik Informatika STMIK Bina Mulia Palu

Website: [jesik.web.id](http://jesik.web.id)

Email: [bilwanalansteneriabintowealan@gmail.com](mailto:bilwanalansteneriabintowealan@gmail.com) ; [abdulrazak.bmp00@gmail.com](mailto:abdulrazak.bmp00@gmail.com) ;  
[inarzaid.73@gmail.com](mailto:inarzaid.73@gmail.com)

### ABSTRAK

Pariwisata adalah salah satu jenis industri yang berdampak besar terhadap kondisi sosial ekonomi masyarakat dan pendapatan Pemerintah. Provinsi Sulawesi Tengah terus berupaya mengembangkan fasilitas pariwisata agar layanan terhadap wisatawan lebih maksimal. Dengan banyaknya potensi wisata di Provinsi Sulawesi Tengah, dibutuhkan teknologi yang praktis untuk membantu Pemerintah dalam menyediakan layanan informasi mengenai lokasi wisata. Penelitian ini membangun aplikasi sistem informasi pariwisata berbasis *android* yang dapat memudahkan wisatawan mencari informasi lokasi wisata di provinsi Sulawesi Tengah. Jenis penelitian ini adalah deskriptif pendekatan rekayasa perangkat lunak. Model pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall* dengan program *Adobe Dreamweaver CS 6* dan *database MySQL*. Penelitian ini menghasilkan aplikasi sistem informasi pariwisata provinsi Sulawesi Tengah yang fleksibel digunakan pada *smartphone android* bersistem operasi minimal 2.0 dan dapat membantu wisatawan melalui informasi lokasi wisata dan penginapan yang ada di Provinsi Sulawesi Tengah serta referensi rute terdekat dari tempat wisatawan berada. Aplikasi ini menampilkan *interface* yang sederhana pada perangkat *mobile* sehingga dapat dikembangkan dengan desain dan variabel-variabel pendukung yang lebih lengkap.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Pariwisata, Android.

### 1. Pendahuluan

Pariwisata merupakan industri yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi, dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. Sebagai sektor yang kompleks, pariwisata merealisasi industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan, serta transportasi<sup>[1]</sup>.

Perkembangan industri pariwisata memiliki dampak yang besar terhadap kondisi sosial ekonomi masyarakat dan dikategorikan menjadi 7 kelompok besar, yaitu penerimaan devisa negara, tingkat pendapatan masyarakat, kesempatan kerja, harga-harga, keuangan, pembangunan pada umumnya, dan pendapatan Pemerintah<sup>[2]</sup>.

Provinsi Sulawesi Tengah memiliki banyak potensi wisata yang dibedakan menjadi 3 kategori, yaitu 1) wisata alam seperti Taman Nasional Kepulauan Togean dan Taman Nasional Lore Lindu; 2) wisata bahari, meliputi Pantai Tanjung Karang, Pulau Pasoso, dan Pusat Laut (Pusentasi);

3) wisata budaya; meliputi Tarian Dero, Rumah Tradisional Tambi, dan Tenun Ikat Ganda.

Pemerintah provinsi Sulawesi Tengah terus berupaya mengembangkan fasilitas pariwisata agar layanan terhadap wisatawan lebih maksimal sehingga dapat menarik minat wisatawan. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah menyediakan fasilitas dan layanan yang memadai agar wisatawan yang datang berkunjung tidak kesulitan dalam mencari informasi lokasi wisata.

Melihat banyaknya potensi wisata Sulawesi Tengah, dibutuhkan teknologi yang praktis untuk membantu pemerintah dalam menyediakan layanan informasi mengenai lokasi wisata. Perangkat teknologi yang paling praktis dan tepat adalah *smartphone android* karena memiliki fitur yang lebih canggih dibandingkan perangkat selular yang lain di kelasnya.

*Smartphone android* merupakan salah satu perangkat *mobile*, yaitu perangkat yang dapat digunakan dengan mudah walaupun pengguna (*user*) berpindah dari satu tempat ke tempat lain

lain tanpa terjadinya pemutusan atau terputusnya komunikasi<sup>[3]</sup>.

Melalui penelitian ini akan dibangun aplikasi sistem informasi pariwisata Provinsi Sulawesi



Tengah berbasis android yang dapat memudahkan wisatawan mencari informasi lokasi wisata di provinsi Sulawesi Tengah.

## 2. Bahan dan Metode

Jenis penelitian ini adalah deskriptif, yaitu penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi bisa individual atau menggunakan angka-angka<sup>[4]</sup>.

Tipe penelitian ini adalah rekayasa perangkat lunak, yaitu pembangunan menggunakan prinsip rekayasa untuk menghasilkan perangkat lunak yang bernilai ekonomi yang dipercaya dan bekerja secara efisien menggunakan mesin<sup>[5]</sup>.

Pengumpulan data dilakukan pada kantor Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Sulawesi Tengah.

Pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*, yaitu pengerjaan suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi, bila langkah pertama belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah ke-2, ke-3, dan seterusnya<sup>[6]</sup>.

Langkah-langkah dalam metode *Waterfall* sebagai berikut<sup>[6]</sup>:

- Planning*; untuk mengetahui mengapa sistem harus dibuat dan menentukan bagaimana cara membangun sistem tersebut.
- Analysis*; untuk menjawab pertanyaan siapa yang menggunakan sistem. Apa yang akan dilakukan sistem, dimana, dan kapan sistem tersebut digunakan.
- Design*; untuk menetapkan bagaimana sistem akan dioperasikan. Berkaitan dengan penentuan *hardware*, *software*, jaringan, *form*, tampilan program, dan laporan yang akan dipakai. Selain itu, menspesifikasi program, *database*, dan file yang dibutuhkan.
- Implementation*; untuk menerjemahkan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman yang ditentukan.
- System*; merupakan sistem yang dibuat dalam bentuk perangkat lunak, yang telah dipasang dan digunakan, termasuk proses pemeliharaan dan perbaikan kesalahan.

Perancangan sistem menggunakan metode rancangan berorientasi objek dengan pembuatan 4 diagram *Unified Modeling Language* (UML), yaitu metode yang menterjemahkan, menjelaskan, memodelkan, mendefinisikan suatu sistem dengan bentuk simbol-simbol tertentu yang bertujuan untuk memberikan penjelasan-penjelasan detail dari sebuah sistem<sup>[7]</sup>.

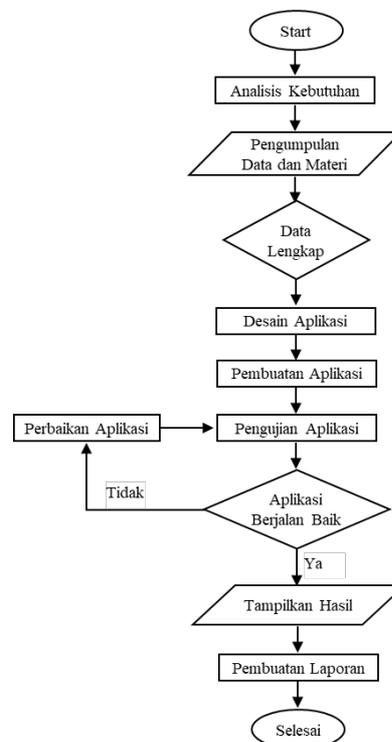
UML terdiri dari 4 diagram, yaitu<sup>[8]</sup>:

- Use Case Diagram*, mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat dan digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi dalam sistem dan siapa yang berhak menggunakannya.
- Class Diagram*, menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.
- Sequence Diagram*, menggambarkan interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem.
- Activity Diagram*, menggambarkan aliran kerja/aktivitas yang dapat dilakukan sistem.

Pembuatan sistem menggunakan program *Adobe Dreamweaver CS5*, yaitu *software* yang menyediakan *design web*, dan *code editor* (*html/javascript/php*). *Adobe Dreamweaver CS5* sudah meningkatkan dukungan *Jquery Mobile* sehingga membangun aplikasi *mobile* untuk *iOS* atau *android* akan lebih mudah karena tidak perlu menggunakan pemrograman *Java* yang sulit untuk diimplementasikan<sup>[9]</sup>.

Sistem diuji digunakan *Black Box Testing*, yaitu pengujian yang dilakukan dengan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. *Black Box Testing* mengevaluasi dari tampilan luar (*interface*) dan fungsionalitas tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui *input* dan *output*)<sup>[10]</sup>.

Alur kerja agar penelitian terlaksana secara sistematis dan terarah didesain sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Penelitian

**3. Hasil dan Pembahasan**

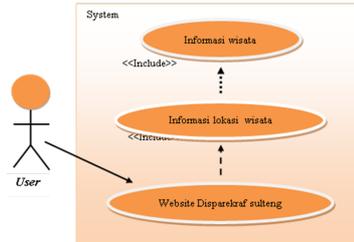
**3.1. Analisis Perancangan Sistem**

**3.1.1. Analisis Sistem Berjalan**

Hasil analisis terhadap sistem yang berjalan sebagai berikut:

**a. Use Case Diagram**

Use Case Diagram sistem informasi pariwisata Disparekraf Provinsi Sulawesi Tengah:



Gambar 2 Use Case Diagram Sistem Berjalan

Alur kerja sistem yang berjalan menggunakan skenario sebagai berikut:

**1. Nama Use Case : Website Disparekraf Provinsi Sulawesi Tengah**

User : Calon wisatawan

Tujuan : Mencari informasi mengenai objek wisata di Provinsi Sulawesi Tengah

Tabel 1 Skenario Use Case Website Disparekraf Provinsi Sulawesi Tengah

User	Website
1. User membuka website Disparekraf Sulteng.	2. Menampilkan halaman web.
3. Memilih lokasi wisata pada website Disparekraf Sulteng.	4. Menampilkan objek wisata setiap daerah di provinsi Sulawesi Tengah.
5. Memilih salah satu lokasi objek wisata.	6. Menampilkan informasi objek wisata yang dipilih.

**2. Nama Use Case : Informasi lokasi wisata**

User : Calon wisatawan

Tujuan : Mencari informasi mengenai objek wisata yang dipilih

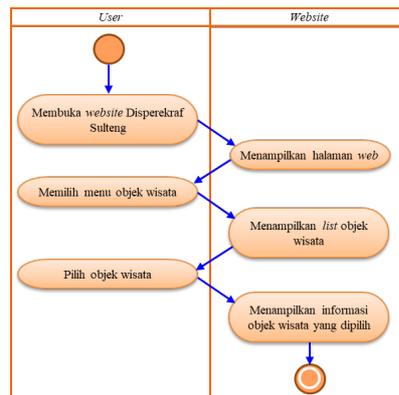
Tabel 2 Skenario Use Case Informasi Objek Wisata

User	Website
1. User memilih objek wisata dari list pada halaman objek wisata.	2. Menampilkan detail objek wisata.
3. Membaca detail objek wisata	

**b. Activity Diagram**

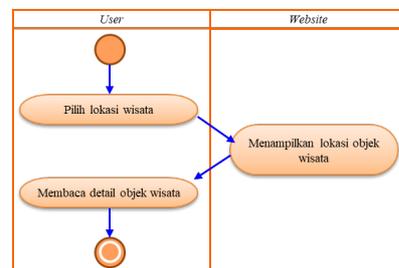
Activity Diagram sistem informasi pariwisata pada Disparekraf Provinsi Sulawesi Tengah:

**1. Activity Diagram Website Disparekraf Sulteng**



Gambar 3 Activity Diagram Website Disparekraf Provinsi Sulawesi Tengah

**2. Activity Diagram Informasi Objek Wisata**



Gambar 4 Activity Diagram Informasi Objek Wisata

**3.1.2. Analisis Sistem Diusulkan**

Arsitektur komponen-komponen pendukung sistem informasi yang diusulkan sebagai berikut:

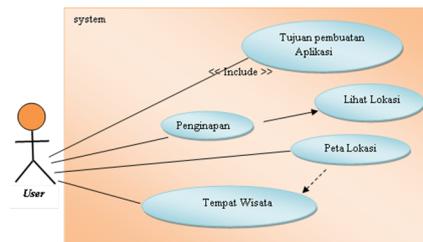


Gambar 5 Arsitektur Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah Berbasis Android

Pemodelan untuk perancangan sistem yang diusulkan sebagai berikut:

**a. Use Case Diagram**

Use Case Diagram sistem informasi pariwisata berbasis android yang diusulkan:



Gambar 6 Use Case Diagram Sistem Diusulkan

Alur kerja *Use Case Diagram* sistem yang diusulkan menggunakan beberapa skenario sebagai berikut:

1. Nama *Use Case* : Tujuan Pembuatan Aplikasi  
*User* : Pengguna aplikasi  
 Tujuan : Melihat tujuan pembuatan aplikasi

Tabel 3 Skenario *Use Case* Tujuan Pembuatan Aplikasi

<i>User</i>	Sistem
1. Membuka aplikasi sistem informasi pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah.	2. Menampilkan halaman <i>home</i> .
3. Memilih pilihan tujuan pembuatan aplikasi pada menu navigasi.	4. Menampilkan halaman tujuan pembuatan aplikasi.

2. Nama *Use Case* : Tempat Wisata  
*User* : Pengguna aplikasi  
 Tujuan : Menampilkan informasi detail tempat pariwisata

Tabel 4 Skenario *Use Case* Tempat Wisata

<i>User</i>	Sistem
1. Memilih menu Tempat Wisata pada menu <i>home</i> sistem informasi pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah.	2. Menampilkan halaman <i>home</i> .
3. Memilih tempat wisata.	4. Menampilkan detail pada objek pariwisata yang ada di Provinsi Sulawesi Tengah.

3. Nama *Use Case* : Peta Lokasi  
*User* : Pengguna Aplikasi  
 Tujuan : Menampilkan peta lokasi wisata yang ada di Provinsi Sulawesi Tengah

Tabel 5 Skenario *Use Case* Peta Lokasi

<i>User</i>	Sistem
1. Memilih menu Peta Lokasi pada menu <i>home</i> sistem informasi pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah.	2. Menampilkan lokasi dan peta dari tempat-tempat wisata.

4. Nama *Use Case* : Penginapan  
*User* : Pengguna aplikasi  
 Tujuan : Menampilkan informasi penginapan dan lokasinya.

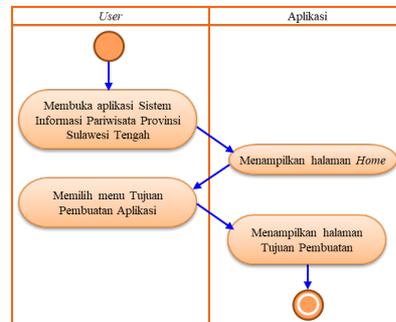
Tabel 6 Skenario *Use Case* Penginapan

<i>User</i>	Sistem
1. Memilih menu Penginapan pada menu <i>home</i> sistem informasi pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah.	2. Menampilkan informasi penginapan dan jarak lokasinya dari tempat wisata.
	3. Memilih penginapan yang diinginkan.
	4. Menghubungkan aplikasi pada <i>Google Maps</i>
	5. Memilih metode transportasi yang akan digunakan menuju ke penginapan.
	6. Menampilkan rute menuju ke titik lokasi tempat penginapan.

**b. Activity Diagram**

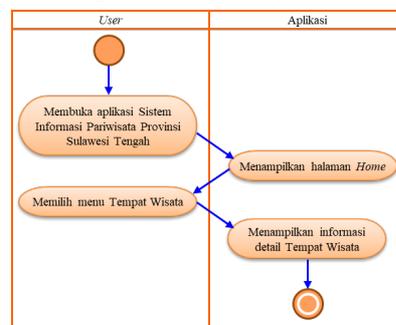
*Activity Diagram* sistem informasi pariwisata berbasis *android* yang diusulkan:

1. *Activity Diagram* Menu Tujuan Pembuatan Aplikasi



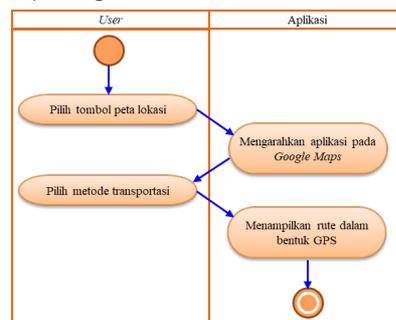
Gambar 7 *Activity Diagram* Menu Tujuan Pembuatan Aplikasi

2. *Activity Diagram* Menu Tempat Pariwisata



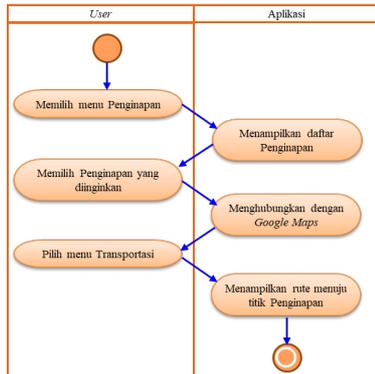
Gambar 8 *Activity Diagram* Menu Tempat Pariwisata

3. *Activity Diagram* Menu Peta Lokasi



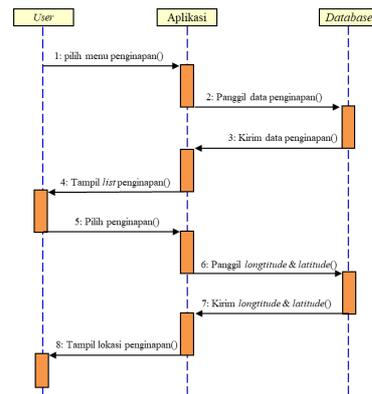
Gambar 9 *Activity Diagram* Menu Peta Lokasi

4. Activity Diagram Menu Penginapan



Gambar 10 Activity Diagram Menu Penginapan

4. Sequence Diagram Menu Penginapan

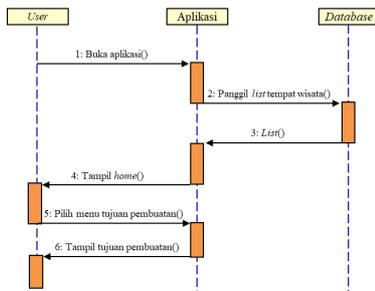


Gambar 14 Sequence Diagram Menu Penginapan

c. Sequence Diagram

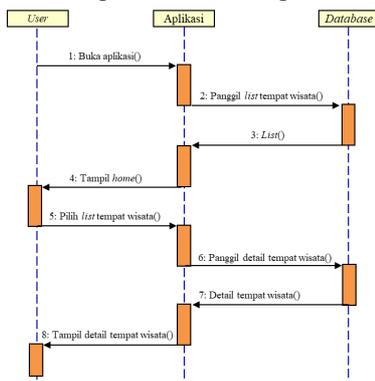
Sequence Diagram sistem informasi pariwisata berbasis android yang diusulkan:

1. Sequence Diagram Menu Tujuan Pembuatan Aplikasi



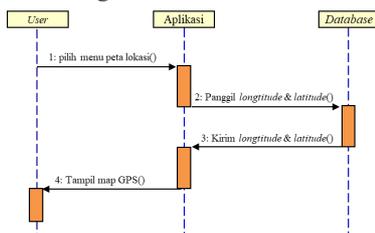
Gambar 11 Sequence Diagram Menu Tujuan Pembuatan Aplikasi

2. Sequence Diagram Menu Tempat Wisata



Gambar 12 Sequence Diagram Menu Tempat Wisata

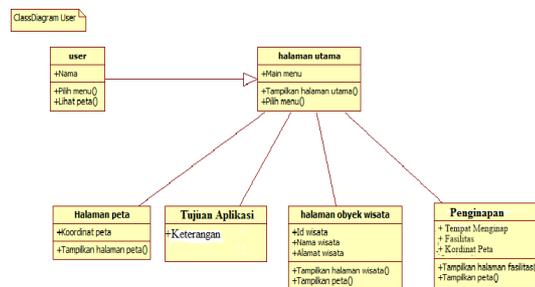
3. Sequence Diagram Menu Peta Lokasi



Gambar 13 Sequence Diagram Menu Peta Lokasi

d. Class Diagram

Class Diagram sistem informasi pariwisata berbasis android yang diusulkan:



Gambar 15 Class Diagram

3.1.3. Analisis Perbandingan Sistem

Hasil analisis perbandingan sistem berjalan dengan sistem diusulkan sebagai berikut:

Tabel 7 Perbandingan Sistem Berjalan Dengan Sistem Diusulkan

No	Sistem Berjalan	Sistem Diusulkan
1.	Tidak adanya fitur GPS yang real time pada website Disparekraf Sulteng dimana wisatawan dapat mengetahui dengan pasti estimasi jarak dan waktu untuk tiba pada objek wisata yang dituju.	Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah yang menyediakan fitur GPS yang real time. Serta pengenalan objek wisata yang memiliki potensi alam yang indah yang dilengkapi dengan informasi mengenai penginapan terdekat dari objek wisata.
2.	Kurangnya informasi mengenai objek wisata yang terbanyak dikunjungi.	
3.	Pada website Disparekraf Sulteng terdapat banyak kolom informasi objek wisata yang belum diisi dan belum diperbaharui.	

3.1.4. Analisis Kebutuhan Sistem

Spesifikasi hardware dan software yang dibutuhkan sistem diusulkan sebagai berikut:

1. Hardware
  - a. Processor Core i3 2.53 GHz dan 2.53 GHz.
  - b. Monitor 14".
  - c. RAM 2 Gb.

- d. VGA 1 Gb.
  - e. *Harddisk* 20 Gb.
  - f. *Keyboard* dan *mouse* optik.
2. *Software*
- a. *Software* OS *Microsoft Windows 7*.
  - b. *Software* aplikasi:
    - 1) *Web server* Apache/xampp.
    - 2) *Web browser* Mozilla Firefox.
    - 3) *Database* MySQL.
    - 4) *Editor Interface* Macromedia Dreamweaver CS 6.
    - 5) *Android* sebagai media akses aplikasi.
    - 6) *Provider* yang memiliki koneksi stabil.

### 3.2. Perancangan Sistem

Perancangan *user interface* aplikasi sistem informasi yang diusulkan terdiri dari:

1. Perancangan Halaman Utama *Mobile*  
Menggambarkan program yang pertama kali dijalankan dalam *Smartphone Android*.
2. Perancangan Menu Home  
Dalam menu *Home* terdapat menu tempat wisata, tujuan pembuatan aplikasi, dan peta lokasi.
3. Perancangan Menu Tujuan Pembuatan Aplikasi  
Berisi informasi tujuan pembuatan aplikasi sistem informasi pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah dan beberapa menu lain yang dapat dipilih *user*.
4. Perancangan Menu Tempat Wisata  
Dalam menu tempat wisata terdapat gambar yang setelah di klik memunculkan gambar-gambar berbagai tempat lokasi wisata yang dilengkapi informasi tentang tempat wisata yang ingin dikunjungi.
5. Perancangan Menu Penginapan  
Menampilkan informasi beberapa penginapan yang di daerah objek wisata yang telah dipilih. Dalam menu ini juga dapat melihat rute jalan ke penginapan yang dituju.

### 3.3. Compiler Aplikasi Mobile

Penelitian ini menggunakan *web* penyedia layanan untuk meng-*compiler file* menjadi format .apk untuk perangkat *mobile*, yaitu <http://www.appsgeyser.com>. Proses *compiler* aplikasi *web* menjadi aplikasi *android* sebagai berikut:

1. Halaman Utama *Appsgeyser*  
Lakukan registrasi ke *website* penyedia layanan kemudian login kedalam sistem.
2. Halaman *Create App .apk*  
Pada halaman ini terdapat pilihan jenis aplikasi yang akan di *compiler*. Pilih pilihan *website* untuk versi *mobile android*.
3. Halaman *Create App*  
Pada halaman ini *website* url diisi dengan alamat *website* yang sudah di *upload* dan dapat di akses dengan internet.

### 4. Halaman App Name

Pada halaman ini diisikan deskripsi aplikasi *mobile* yang akan dibuat.

### 5. Halaman *Select Icon*

Pada halaman dapat menggunakan *icon default* atau sesuai keinginan. Jika menggunakan *icon* sendiri, pilih tab *Custom Icon* lalu pilih *upload*.

### 6. Halaman *Finished File App*

Pada halaman ini alamat url di-*compiler* menjadi file.apk untuk perangkat *mobile*.

### 7. Halaman *File .apk Download*

Pada halaman ini *file .apk* untuk *mobile* yang telah siap di-*download*.

### 3.4. Implementasi Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Android

Model *user interface* sistem informasi pariwisata berbasis *android* sebagai berikut:

#### 1. *Icon* Aplikasi *Mobile*

Ketuk atau klik *icon* yang sudah terinstal pada perangkat *mobile* maka *user* dapat mengakses aplikasi dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan internet.

Tampilan *icon* aplikasi *mobile* sebagai berikut:



Gambar 16 *Icon* Aplikasi *Mobile*

#### 2. Halaman Utama *Mobile*

Merupakan halaman *default* yang ditampilkan pertama kali ketika *user* membuka aplikasi pada perangkat *mobile*.

Tampilan halaman utama *mobile* sebagai berikut:



Gambar 17 Halaman Utama *Mobile*

#### 3. Halaman Peta Lokasi dan Penginapan

Halaman ini menampilkan semua informasi tentang lokasi wisata dan penginapan yang ada di Provinsi Sulawesi Tengah.

Tampilan halaman lokasi dan tempat wisata di Provinsi Sulawesi Tengah sebagai berikut:



Gambar 18 Halaman Lokasi Objek Wisata di Provinsi Sulawesi Tengah

Tampilan halaman penginapan di Provinsi Sulawesi Tengah sebagai berikut:



Gambar 19 Halaman Penginapan di Provinsi Sulawesi Tengah

Tabel 8 Skenario dan Hasil Uji Coba Sistem Informasi Pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah Berbasis Android

No	Fungsi Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Button Tujuan Pembuatan Aplikasi	Pada menu Utama tekan tombol Tujuan Pembuatan Aplikasi.	Menampilkan tujuan pembuatan aplikasi.	Berhasil
2	Button Tempat Wisata	Pada menu Utama tekan tombol Tempat Wisata.	Menampilkan informasi detail Tempat Wisata. Kembali ke menu Utama dengan menekan tombol Menu.	Berhasil Berhasil
3	Button Peta Lokasi	Pada menu Utama tekan tombol Peta Lokasi.	Menampilkan Lokasi Wisata serta rute dalam bentuk map GPS. Kembali ke menu utama dengan menekan tombol Menu.	Berhasil Berhasil
4	Button Penginapan	Pada menu Utama tekan tombol Penginapan	Menampilkan Penginapan terdekat dari Lokasi Wisata	Berhasil

**3.5.2. Uji Beta**

Terkait hasil uji *Black Box*, dilakukan uji beta yang bertujuan untuk mengetahui pendapat *user* tentang fungsionalitas elemen-elemen *interface* aplikasi sistem informasi pariwisata yang dibangun.

Uji ini menggunakan teknik wawancara terstruktur dengan pedoman wawancara kepada 10 orang responden, yaitu *user* yang diminta untuk mencoba aplikasi sistem informasi pariwisata ini. Pemilihan responden dilakukan dengan teknik *accidental sampling*, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu Peneliti bisa digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang

Tampilan halaman peta lokasi wisata dan penginapan di Provinsi Sulawesi Tengah sebagai berikut:



Gambar 20 Halaman Peta Lokasi Wisata dan Penginapan di Provinsi Sulawesi Tengah

**3.5. Pengujian Sistem**

**3.5.1. Uji Black Box**

Pengujian aplikasi sistem informasi ini dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing* yang bertujuan untuk mengetahui fungsionalitas elemen-elemen *interface* yang terdapat didalam halaman sistem.

Hasil uji coba sistem informasi pariwisata berbasis *android* yang diusulkan sebagai berikut:

yang ditemui itu cocok untuk dijadikan sebagai sumber data<sup>[11]</sup>.

Pedoman wawancara yang digunakan terdiri dari 6 item pertanyaan dengan hasil berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Beta

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda pengguna <i>handpone android</i> ?	Ya 100% Tidak 0%
2	Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan aplikasi ini?	a. Cukup menarik. b. Mudah digunakan. c. Tidak terlalu banyak menu pilihan.
3	Bagaimana pendapat Anda mengenai aplikasi yang	a. Informasi wisata masih kurang lengkap.

dibuat?	b. Menu aplikasi masih sederhana.	
4 Apakah aplikasi ini memberikan informasi yang akurat?	Sangat Setuju	20%
	Setuju	67%
	Kurang Setuju	13%
5 Aplikasi ini mengurangi kemudahan Anda dalam mencari informasi objek wisata yang dituju.	Sangat Setuju	12%
	Setuju	13%
	Tidak Setuju	75%
6 Bagaimana pendapat Anda jika aplikasi ini dikembangkan lebih lengkap lagi?	a. Bagus dengan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pendapatan daerah dalam sektor pariwisata.	
	b. Sudah cukup untuk informasi peta dan lokasi wisata.	

Sumber: Kuesioner.

#### 4. Kesimpulan

Aplikasi sistem informasi pariwisata Provinsi Sulawesi Tengah berbasis *android* yang dibangun lebih fleksibel karena dapat digunakan pada *smartphone android* bersistem operasi minimal 2.0 dan dapat membantu wisatawan melalui informasi tentang lokasi wisata dan penginapan yang diinginkan serta referensi rute terdekat ke lokasi yang dipilih dari tempat wisatawan berada.

Kekurangan dari aplikasi ini adalah hanya menampilkan *interface* yang sederhana pada perangkat *mobile* sehingga masih dapat dikembangkan lagi dengan desain-desain yang lebih menarik serta variabel-variabel pendukung yang lebih lengkap dan terdefinisi dengan tepat, antara lain dengan penambahan *future map* karena aplikasi ini masih membutuhkan koneksi internet untuk dapat memberikan koordinat dan rute terdekat ke lokasi wisata maupun penginapan yang diinginkan.

#### Daftar Pustaka

- [1] <http://www.seputarpengetahuan.com/2015/12/20-pengertian-pariwisata-menurut-para-ahli-terlengkap.html>.
- [2] Pitana, I Gde I. K. 2009. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [3] <http://www.androidkonten.com/2015/01/aplikasi-android-sdk.html>.
- [4] Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Deskriptif*. Bandung: Alfabeta.
- [5] Muhammadi. 2011. *Penelitian Rekayasa*. Bandung: Informatika.
- [6] Jogiyanto, H. M. 2011. *Sistem Teknologi Informasi; Pendekatan Terintegrasi, Konsep Dasar, Teknologi, Aplikasi, Pengembangan, dan Pengelolaan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [7] Widodo, Prabowo P. dkk. 2011. *Pemodelan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [8] <https://agusdar.wordpress.com/2013/04/13/metode-pengembangan-sistem-waterfall/>.
- [9] <http://www.inosispro.com/pemograman-web-dengan-php-mysql-dan-dreamweaver.html>
- [10] Wahyono, Teguh. 2010. *Proses Black Box Testing*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- [11] Santoso. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [12] Grace, D., Mu'amar, T., & Nurdin, N. (2018). Sistem Informasi Letak Geografis Penentuan Jalur Tercepat Rumah Sakit Di Kota Palu Menggunakan Algoritma Greedy Berbasis Web. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 4(2), 59-76.
- [13] Ilham, I., Suwijana, I. G., & Nurdin, N. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Beasiswa Pada SMK 2 Sojol Menggunakan Metode AHP. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 4(2), 48-58.
- [14] Muhammad, M., Maradjado, C. A., & Nurdin, N. (2018). Perancangan Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Berbasis Android. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 4(2), 23-36.
- [15] Nurdin, N., Agung, G., & Putra, W. E. (2018). Implementasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Berbasis Multi User. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 4(1), 35-46.
- [16] Nurdin, N., Chechen, A. R., & Fatmawati, I. (2018). Robot Pembantu Pembibitan Rumput Laut Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 4(2), 13-23
- [17] Nurdin, N., Pettalongi, S. S., & Mangasing, M. (2021). Implementation of Geographic Information System Base On Google Maps API to Determine Bidikmisi Scholarship Recipient Distribution in Central Sulawesi Indonesia *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 3(12), 38-53
- [18] Nurdin, N., Pettalongi, S. S., & Mangasing, M. (2019). *Understanding Digital Skill Use from The Technology Continuance Theory (TCT)*. Paper presented at the 2019 6th International Conference on Information Technology, Computer and Electrical Engineering (ICITACEE).
- [19] Nurdin, N., Pettalongi, S. S., Askar, A., & Hamka, H. (2021). E-learning Adoption and Use Hype Cycle during Covid-19 Outbreak (A Longitudinal Survey). *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 5(2), 68-78.
- [20] Nurdin, N., Pettalongi, S. S., & Ahsan, M. N. (2019). *Implementation of Teaching Quality*

*Assessment System Using Android*. Paper presented at the 2019 5th International

Conference on Science and Technology (ICST).