

## Sistem Informasi Wisata Kota Kediri

Dwieka Permata Prameswari<sup>1</sup>, Erlyen Agustina<sup>2</sup>, Yulia Murhatiningtyas<sup>3</sup>

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: <sup>1</sup>[dwiekapermatap@gmail.com](mailto:dwiekapermatap@gmail.com), <sup>1</sup>[erlyenagustina9360@gmail.com](mailto:erlyenagustina9360@gmail.com), <sup>3</sup>[yuliatya736@gmail.com](mailto:yuliatya736@gmail.com)

**Abstrak** – Wisata merupakan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Namun seringkali masyarakat atau wisatawan kesulitan dalam menemukan lokasi wisata. Ditambah lagi dengan kondisi lalu-lintas di kota Kediri yang relatif padat ketika jam tertentu. Tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk mencari dan menuju lokasi wisata yang akan dituju. Sehingga waktu akan terbuang sia-sia selama diperjalanan. Kemajuan teknologi informasi yang ada sekarang khususnya telepon seluler. Aplikasi pencarian wisata dibutuhkan karena dalam kehidupan sehari-hari sering dilakukan perjalanan dari satu tempat ketempat lain dengan mempertimbangkan efisiensi, waktu dan biaya sehingga diperlukan ketepatan dalam menentukan jalur tercepat. Aplikasi mobile pada saat ini merupakan teknologi yang sangat berkembang pesat. Perkembangan aplikasi mobile yang pesat berdampak pada gaya hidup masyarakat sehari-hari. Aplikasi mobile saat ini banyak digunakan untuk membantu aktivitas pada kehidupan sehari-hari. Keunggulan dari aplikasi mobile adalah sifatnya yang mudah dan dapat digunakan dimana saja sehingga aplikasi ini sangat cocok untuk membantu aktivitas-aktivitas yang memiliki mobilitas tinggi.

**Kata Kunci** — Android, Wisata

### 1. PENDAHULUAN

Wisata merupakan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Namun seringkali masyarakat atau wisatawan kesulitan dalam menemukan lokasi wisata. Ditambah lagi dengan kondisi lalu-lintas di kota Kediri yang relatif padat ketika jam tertentu. Tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk mencari dan menuju lokasi wisata yang akan dituju. Sehingga waktu akan terbuang sia-sia selama diperjalanan. Kemajuan teknologi informasi yang ada sekarang khususnya telepon seluler.

Aplikasi pencarian wisata dibutuhkan karena dalam kehidupan sehari-hari sering dilakukan perjalanan dari satu tempat ketempat lain dengan mempertimbangkan efisiensi, waktu dan biaya sehingga diperlukan ketepatan dalam menentukan jalur tercepat. Banyak orang dari berbagai daerah baik itu masyarakat kota Kediri mau luar kota Kediri untuk melihat secara langsung keanekaragaman objek wisata di kota Kediri. Berdasarkan beberapa masalah diatas, maka untuk membantu pendatang dalam menemukan objek wisata, dibangunlah sebuah aplikasi layanan berbasis android tak hanya itu, aplikasi wisata ini juga dapat menampilkan wisata sejarah, wisata edukasi, wisata alam dan lain sebagainya yang dapat membantu pendatang. Melalui aplikasi ini dan dapat menampilkan bintang yang menguatkan tujuan wisata terpopuler.

Aplikasi mobile pada saat ini merupakan teknologi yang sangat berkembang pesat. Perkembangan aplikasi mobile yang pesat berdampak pada gaya hidup masyarakat sehari-hari. Aplikasi mobile saat ini banyak digunakan untuk membantu aktivitas pada kehidupan sehari-hari. Keunggulan dari aplikasi mobile adalah sifatnya yang mudah dan dapat digunakan dimana saja sehingga aplikasi ini sangat cocok untuk membantu aktivitas-aktivitas yang memiliki mobilitas tinggi.

Sistem informasi wisata adalah sistem informasi yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan informasi wisatawan. Informasi dibedakan menjadi tiga bagian yaitu informasi sebelum perjalanan, informasi saat perjalanan dan informasi setelah perjalanan [1]. Sistem informasi Obyek wisata akan mempermudah Wisatawan yang datang untuk menentukan tempat wisata serta penginapan dengan fasilitas sesuai keinginan [2]. Sistem Informasi Objek Wisata Pantai Berbasis Web mengenai tempat pariwisata dan fasilitas yang ada serta harga yang ditawarkan diharapkan dapat tersampaikan secara menyeluruh kepada masyarakat atau wisatawan [3].

### 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dengan menggunakan penelitian yang bersifat Kualitatif dan Deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan pengamatan terhadap objek penelitian yang menghasilkan suatu konsep atau teori baru terhadap eksperimen seperti, observasi, wawancara dan studi literatur. Langkah dalam penelitian ini meliputi :

#### 2.1 Pengumpulan Data

##### 1. Observasi

Pengamatan dengan melihat langsung data di lapangan dari pengenalan data untuk diproses dan dievaluasi sehingga data siap untuk mendukung penelitian yang mendukung kebenaran di lapangan.

## 2. Studi literatur

Mempelajari dan melihat informasi yang ada di social media merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini, serta memisahkan mana termasuk objek-objek wisata yang ada di kota Kediri khususnya.

## 2.2 Pengembangan Sistem

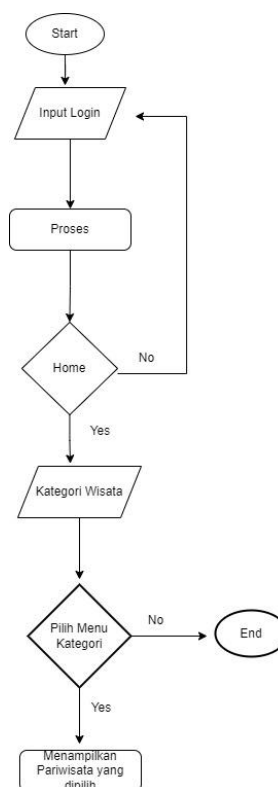
Pengembangan sistem ini dilakukan dengan menggunakan suatu metode, metode yang digunakan yaitu metode *waterfall*. Metode *Waterfall* ini melakukan perancangan yang dimulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna dan perangkat yang akan dikembangkan, melakukan uji validasi dan menunjukkan proses alur yang urut sampai implementasi ke dalam sistem [4]. Alur dari Model *Waterfall* sebagai berikut:

1. *System engineering* (rekayasa perangkat lunak), alur Waterfall ini untuk melayani kebutuhan sistem dengan melakukan pengumpulan data yang digunakan untuk perancangan aplikasi ini.
2. *Requirement analysis* (analisa kebutuhan), alur ini adalah mendefinisikan kebutuhan *software* dari masalah dan kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan aplikasi.
3. *Design* (desain), melakukan tahapan untuk membuat interface perangkat lunak yang akan digunakan untuk sistem yang dirancang.
4. *Coding* (implementasi), melakukan kegiatan mengimplementasikan *source code* dan design bahasa pemrograman PHP dan android dalam perancangan aplikasi sistem informasi Go promo kediri.
5. *Testing* (pengujian), setelah melakukan pembuatan aplikasi, aplikasi ini dilakukan pengujian agar mengetahui apakah aplikasi dari perancangan sistem ini telah sesuai dan dapat diakses oleh user.
6. *Maintenance* (pemeliharaan), setelah aplikasi ini digunakan dan diimplementasikan perlu adanya *maintenance* secara berkala dalam mengelola aplikasi sehingga aplikasi akan tetap berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

## 2.3 Perancangan Sistem

### 1. Flowchart

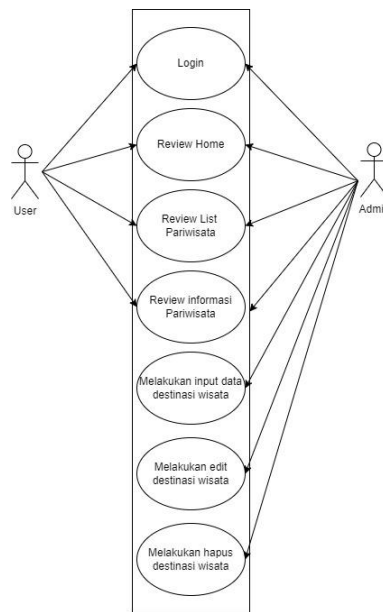
Langkah-langkah penentuan hasil dari Sistem Penunjang Keputusan ini ditunjukkan pada Gambar 1. *flowchart* berikut [5]



Gambar 1. *Flowchart* sistem secara umum

Dari Gambar 1. tersebut, langkah pertama di jalannya sistem adalah dengan membuka halaman home. Setelah halaman home langsung menuju ke menu kategori, sudah dikelompokkan destinasi wisata menurut jenisnya. Jika ingin lanjut maka akan disediakan berbagai destinasi wisata. Apabila tidak maka kembali ke menu utama atau keluar.

2. Use Case Diagram

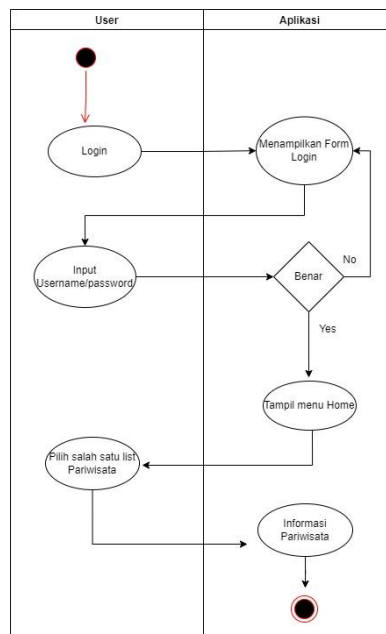


Gambar 2. Use Case Diagram sistem

Analisis Use Case Diagram pada Gambar 2 adalah sebagai berikut:

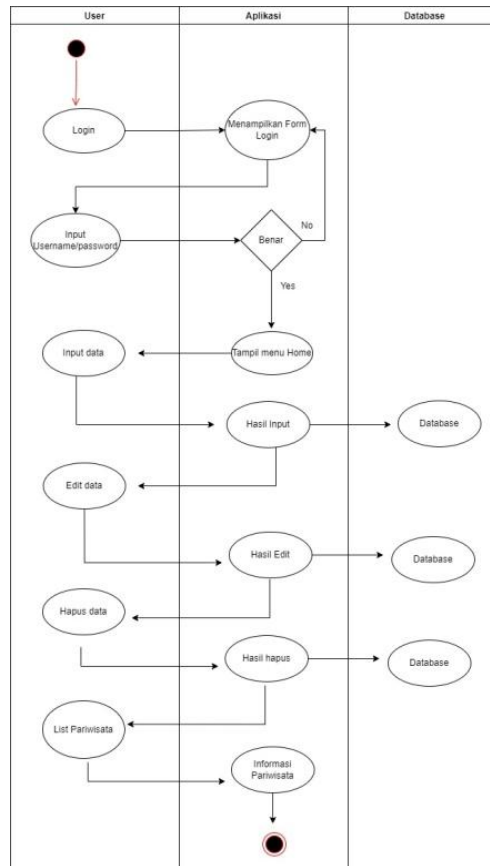
1. User dapat melakukan proses penelusuran destinasi wisata pada awalnya berdasarkan kategori destinasi wisata.
2. Admin secara keseluruhan dapat melakukan akses terhadap seluruh fasilitas aplikasi ini. Admin dapat melakukan penelusuran destinasi wisata, melakukan penambahan destinasi wisata, melakukan pengeditan destinasi wisata dan melakukan penghapusan destinasi wisata yang telah ada.

3. Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram User

Gambar 2 merupakan diagram *activity user*, yaitu aktivitas yang dilakukan seorang user yang pertama adalah *login*. Kemudian aplikasi menampilkan form *login* dan jika login benar lanjut ke tahap *home* apabila salah *user* harus memasukkan *username* dan *password* yang benar. Kemudian menampilkan list pariwisata dan informasi pariwisata.

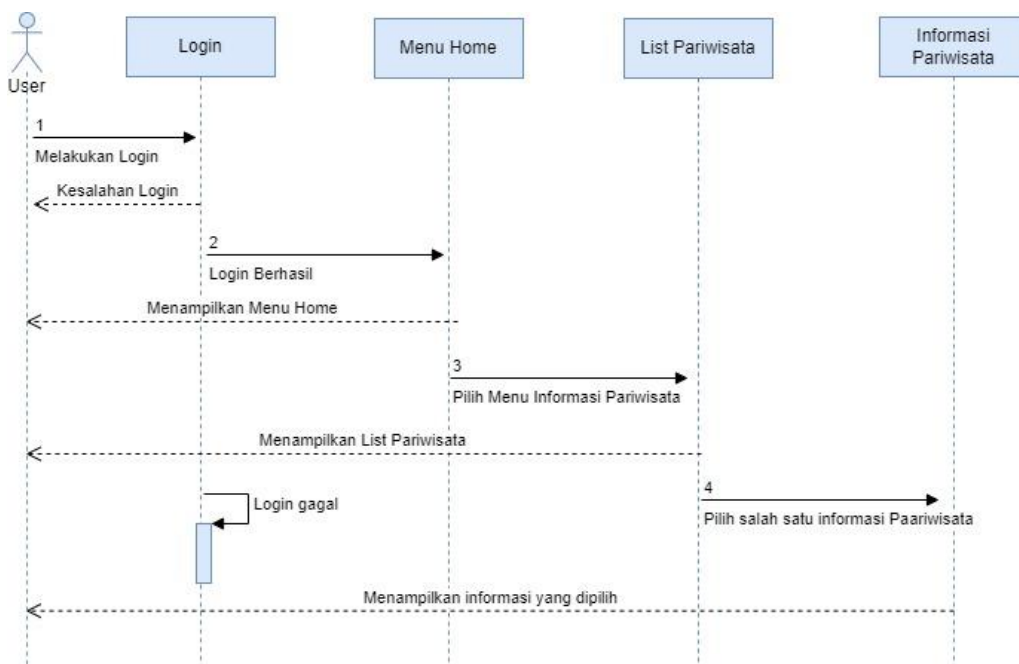


Gambar 4. Activity Diagram admin

Gambar 4 menampilkan kegiatan admin sama dengan user namun admin dapat menambah, edit, dan hapus list informasi pariwisata.

#### 4. Sequence Diagram

Gambar 5 menunjukkan interaksi antara objek dan subjek. Interaksi user antara lain login, menu home, list pariwisata, dan menu informasi pariwisata. User dapat melakukan login, melihat menu home, dan melihat list pariwisata serta informasi pariwisata.

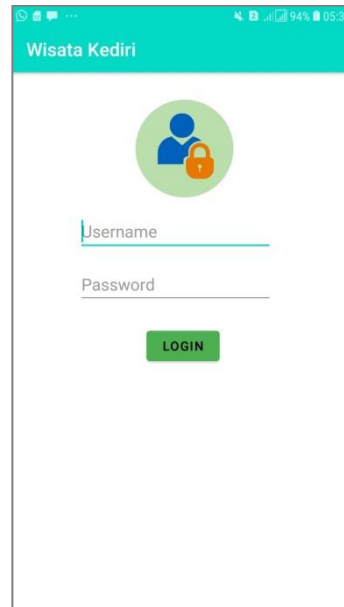


Gambar 5. Sequence diagram

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem informasi wisata kota kediri berbasis android memerlukan implementasi perangkat lunak, basis data, instalasi program, penggunaan program, dan antarmuka (*User Interface*). Tujuan Pengujian sistem ini akan diperoleh sistem yang akurat dan efisien, sehingga diperlukan spesifikasi perangkat sebagai berikut:

#### 3.1 Tampilan *Login*



Gambar 6. Halaman Login

Gambar 6 merupakan gambar untuk wisatawan *login*, dengan begitu mereka cukup memasukkan email sesuai yang mereka punya untuk masuk dalam aplikasi tersebut.

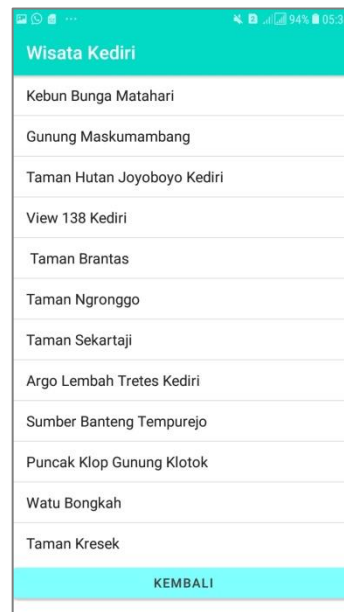
#### 3.2 Tampilan *Home*



Gambar 7. *Home*

Gambar 7 sudah jelas menu-menu yang tersedia dalam aplikasi mulai dari wisata edukasi, wisata alam, wisata religi, wisata kuliner dan tombol untuk keluar.

### 3.3 Tampilan Wisata alam



Gambar 8. Wisata Alam

Gambar 8 diberikan beberapa tempat yang termasuk kedalam wisata alam. Seperti contohnya wisata kebun Bunga Matahari, diberikan bintang rekomendasi pada tempat ini dan disediakan beberapa cerita untuk mengetahui betapa indahnya tempat wisata ini.

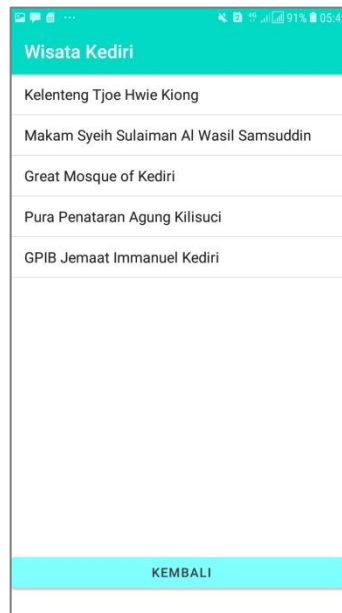
### 3.4 Tampilan Wisata Edukasi



Gambar 9. Wisata Edukasi

Gambar 9 diberikan contoh wisata edukasi yang ada dalam kota Kediri salah satunya adalah museum Airlangga. Dengan berbagai gambaran, gambar dan bintang rekomendasi yang mendukung aplikasi diatas.

### 3.5 Tampilan Wisata Religi



Gambar 10. Wisata Religi

Gambar 10 diberikan contoh wisata religi yang ada dalam kota Kediri salah satunya adalah Klenteng Tjoe Hwie Kiong, tempat ibadah orang Cina baik untuk mereka yang ingin berkunjung atau masyarakat kota Kediri yang beragama konghucu. Dengan berbagai gambaran, gambar dan bintang rekomendasi yang mendukung aplikasi diatas.

### 3.6 Tampilan Wisata Kuliner



Gambar 11. Wisata Kuliner

Gambar 11 diberikan contoh wisata kuliner yang ada dalam kota Kediri salah satunya adalah Surga Duren. Dengan berbagai gambaran, gambar dan bintang rekomendasi yang mendukung aplikasi diatas.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan perancangan aplikasi sistem informasi wisata Kota Kediri untuk mendukung *smart living* Kediri, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Aplikasi ini nantinya akan diterapkan di wilayah Kota Kediri agar untuk mendukung program *smart city* dan *smart living*.
- b. Mempermudah wisatawan yang berkunjung ke Kota Kediri dalam memilih tujuan berlibur.

#### 5. SARAN

Pembangunan aplikasi ini tentunya masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan kualitas aplikasi. Adapun saran yang dapat dilakukan agar aplikasi ini dapat lebih baik lagi adalah :

1. Mengembangkan aplikasi agar dapat berjalan pada sistem operasi selain android.
2. Menambah aplikasi dengan google maps agar mempermudah penggunaan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Manongga, D., Papilaya, S., & Pandie, S. 2009. Sistem Informasi Geografis Untuk Perjalanan Wisata Di Kota Semarang. *Jurnal Informatika*, 10(1), 1-9.
- [2] Yuliani, O., & Prasajo, J. 2015. Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 7(2), 149-164.
- [3] Kuswara, A., Supriatna, A. D., & Gunadhi, E. 2019. Sistem Informasi Wisata Pantai Berbasis Web Di Kabupaten Garut. *Jurnal Algoritma*, 16(2), 201-207.
- [4] Saputri, G., & Eriana, E. S. 2020. Implementasi Metode Waterfall Pada Perancangan Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis WEB dan Android (Studi Kasus PT. PEB). *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2), 133-146.
- [5] B, Indra Yatini. 2010. Flowchart, Algoritma dan Pemrograman Menggunakan Bahasa C++ Builder. Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu.