

Perancangan Aplikasi “infoneRI” : Pengenalan Budaya dan Objek Wisata Kabupaten Kediri Berbasis Android

Alfin Aziema¹, Imam Wicaksono², Septa Ardian³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: ¹[*1aaziema7@gmail.com](mailto:aaziema7@gmail.com), ²[2imamwicaksono2289@gmail.com](mailto:imamwicaksono2289@gmail.com), ³[3prayogias29@gmail.com](mailto:prayogias29@gmail.com)

Abstrak – Kabupaten Kediri merupakan salah satu kabupaten yang berada di Jawa Timur, banyaknya budaya dan juga objek wisata di Kabupaten Kediri menjadikan Kabupaten ini layak dijadikan pilihan destinasi wisata baik dari dalam maupun luar kota. Namun kurangnya informasi dan pengetahuan masyarakat luas tentang Kabupaten Kediri membuat pengunjung yang datang hanya sebatas dari warga lokal. Belumlah adanya aplikasi tentang pengenalan objek wisata dan juga budaya menjadikan inspirasi bagi penulis untuk membuat suatu aplikasi untuk membantu pengenalan tentang budaya dan juga objek wisata di Kabupaten Kediri. Analisis dan perancangan aplikasi ini menggunakan pemodelan UML (Unified Modeling Language) guna menjabarkan secara rinci langkah pembuatan dan kebutuhan dari aplikasi ini dan juga dibantu dengan menggunakan aplikasi Android Studio. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu sebuah aplikasi mobile yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan minat masyarakat Indonesia baik para anak muda maupun orang dewasa.

Kata Kunci — aplikasi, budaya UML, android

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Kediri merupakan salah satu Kabupaten yang berada di Jawa Timur dan memiliki objek wisata dan juga budaya yang beraneka ragam. Pariwisata yang merupakan salah satu sektor utama pembangunan Kabupaten Kediri merupakan potensi lokal yang perlu terus dikembangkan demi pertumbuhan ekonomi daerah berbasis peningkatan potensi pariwisata yang nantinya diarahkan pada peningkatan Pendapatan Asli Daerah (PAD) dan kesejahteraan masyarakat di sekitar objek-objek wisata [1]. Pemasukan dari sektor pariwisata dapat membantu perekonomian baik bagi negara maupun masyarakat setempat karena produk-produk yang dipasarkan kepada wisatawan berasal dari bidang lain seperti pertanian, perkebunan, peternakan, dan juga kerajinan masyarakat. Upaya untuk melestarikan budaya dan mempromosikan objek wisata terus di gantikan oleh pemerintah Kabupaten Kediri.

Namun pada realisasinya para wisatawan yang berkunjung hanya sebatas wisatawan lokal Kediri, tidak banyak ditemukan wisatawan yang bersal dari luar kota ataupun luar negeri. Merujuk dari Laporan Kinerja Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Kediri (LPKD) tahun 2021, presentase peningkatan jumlah kunjungan wisata di Kabupaten Kediri tidak mengalami peningkatan. Namun pada sektor kesenian dan budaya mengalami sedikit peningkatan [2]. Masih kurangnya minat para masyarakat terkait kesenian dan budaya Kabupaten Kediri menjadi salah satu masalah dalam upaya pelestarian budaya. Belum optimalnya pemanfaatan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi sebagai sarana pemasaran dan promosi. Kurang meluasnya informasi yang di berikan oleh pemerintah Kabupaten Kediri juga menjadi kendala dalam upaya melestarikan budaya dan objek wisata di Kabupaten Kediri [3].

Merujuk pada penelitian – penelitian sebelumnya tentang pengenalan objek wisata dan budaya. Peneliti mencari informasi mengenai sebuah aplikasi yang dapat membantu masalah tersebut. Penelitian sebelumnya mengenai pengenalan budaya oleh Fransiskus F. S. Arin dengan judul “ Aplikasi Pengenalan Budaya Sumba Berbasis Android” [4] dan juga penelitian oleh Nico Andrianto dengan judul “Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Indramayu Berbasis Android” [5] memiliki kesimpulan yaitu aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan fungsinya dan juga kedua peneliti menggunakan metode penelitian waterfall. Namun pada penelitian pertama, tahap pengujian lebih lengkap yaitu dengan metode pengujian black box dan pengujian UAT (User Acceptance Test).

Atas informasi yang telah didapat dari penelitian terdahulu, peneliti memiliki inisiatif untuk merancang sebuah aplikasi bernama “infoneRI” : pengenalan budaya dan objek wisata yang diharapkan dapat membantu upaya pelestarian budaya dan objek wisata di Kabupaten Kediri, pengembangan dalam penelitian ini merujuk dari saran dan kesimpulan yang didapat dari penelitian terdahulu berupa desain yang lebih interaktif, adanya penambahan peta yang terhubung dengan google maps dan juga penjelasan sejarah dan cerita yang diharapkan akan memudahkan bagi para pengguna di segala umur.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)* yaitu dimana penelitian ini dilakukan guna menghasilkan atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada [6]. Metode pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka (*Literatur*) yaitu metode pencarian data dari buku, e-book atau literatur-literatur yang berkaitan dengan teori dasar dari sistem yang sedang dibuat [7]. Dalam mencari informasi mengenai budaya dan objek wisata di Kabupaten Kediri peneliti juga melakukan kunjungan langsung ke beberapa objek wisata dan para pelaku seni untuk mendapat informasi yang lebih akurat.

2.2 Metode *Waterfall*

Dalam pengerjaan perancangan aplikasi ini peneliti mengacu pada metode *waterfall* dimana metode ini memiliki beberapa tahap berurutan analisis, perancangan, pengodean, dan implementasi.

1. Tahap pertama berupa analisis, yaitu peneliti merencanakan apa yang dibutuhkan dan diperlukan agar dapat menjadi acuan dan masukan dalam membuat aplikasi. Dalam hal ini peneliti mempelajari dan melakukan pengumpulan informasi dan referensi mengenai penelitian ini.
2. Tahap selanjutnya ialah desain atau perancangan, produk yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini yaitu UML (*Unified Modeling Language*), berupa *Use Case Diagram* dan *Class Diagram*. Tahap perancangan berguna dalam memberi gambaran dan memenuhi apa yang menjadi kebutuhan pengguna.
3. Tahap pengodean, proses pemrograman dalam merancang aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Python dan IDE Android Studio.
4. Tahap terakhir berupa implementasi yaitu dengan menerapkan apa yang sudah tertuang pada tahap sebelumnya dimana pada penelitian ini memiliki hasil berupa aplikasi yang dapat dijalankan di *smartphone*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa kebutuhan

Tahap analisa kebutuhan dilakukan guna mengetahui apakah sistem yang akan dirancang sudah memenuhi kebutuhan dari para pengguna sistem.

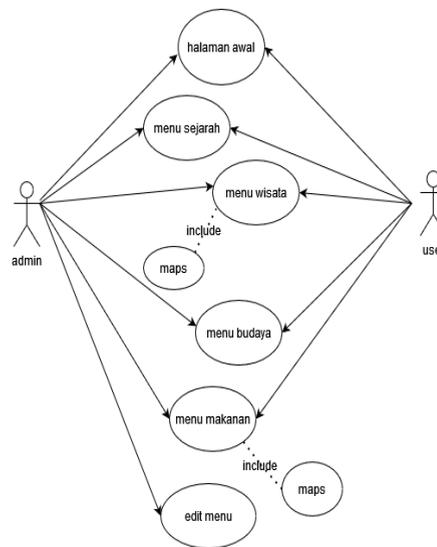
Tabel kebutuhan pengguna dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Kebutuhan Fungsional

no	Fungsi	Keterangan
1	Mulai	Menampilkan halaman awal saat pengguna memulai aplikasi
2	Beranda	Menampilkan halaman utama yang berisi beberapa kategori
3	Menu Sejarah	Menampilkan halaman sejarah berisi sejarah singkat dari Kabupaten Kediri
4	Menu Wisata	Menampilkan halaman Wisata berupa pilihan dari beberapa objek wisata yang ada di Kediri
5	Maps Wisata	Menampilkan alamat yang tersambung dengan <i>google maps</i>
6	Menu Kesenian	Menampilkan halaman Kesenian berupa beberapa kesenian khas Kabupaten Kediri
7	Manu Makanan	Menampilkan halaman Makanan berupa pilihan makanan dan oleh-oleh khas Kabupaten Kediri
8	Maps Makanan	Menampilkan alamat yang tersambung dengan <i>google maps</i>

B. Use Case Diagram

Berfungsi sebagai alat untuk mempermudah perancangan aplikasi dengan memperlihatkan proses aktivitas yang bisa dilakukan dalam aplikasi. *Use case* juga dapat mempresentasikan kebutuhan fungsional sistem.

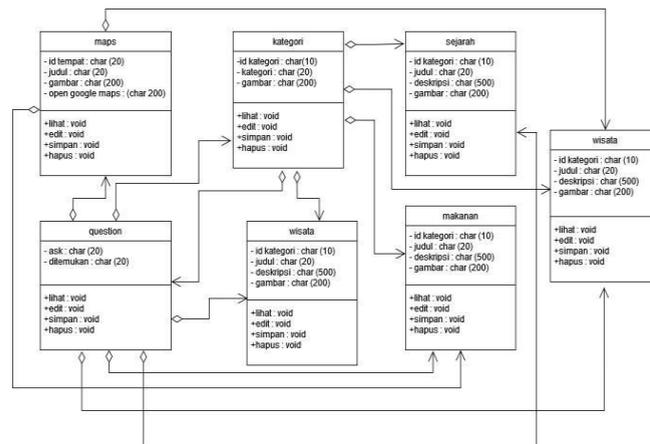


Gambar 1 Use Case Diagram

Pada gambar 1 *use case diagram* dijelaskan apa saja yang dapat dilakukan oleh *admin* maupun *user*. Dimana *admin* dan *user* sama-sama memiliki akses terhadap menu yang ada pada aplikasi, namun *admin* dapat mengakses menu *edit* untuk melakukan hal – hal yang tidak dapat dilakukan oleh *user* seperti menambah dan mengedit.

C. Class Diagram

Penggunaan *class diagram* diharapkan dapat membantu dalam perancangan suatu sistem yang mana fungsi utama *class diagram* adalah menunjukkan struktur dalam sebuah sistem dan menggambarkan hubungan dari tiap objek.



Gambar 2 Class Diagram

Dalam gambar 2 dijelaskan bahwa pada kolom kategori memiliki relasi dengan kolom sejarah, wisata, makanan, kesenian dan *question*. Kolom *question* juga memiliki relasi berupa hasil dari pencarian pengguna yang akan terhubung dengan apa yang dicari terkait dengan informasi yang ada dalam aplikasi. Kolom *maps* memiliki relasi dengan kolom *wisata* dan kolom *makanan* yang akan terhubung dengan *google maps*.

D. Perancangan Aplikasi

1. Halaman awal

Tampilan untuk memulai aplikasi dengan button “mulai”.



Gambar 3 Halaman Awal

2. Halaman Beranda

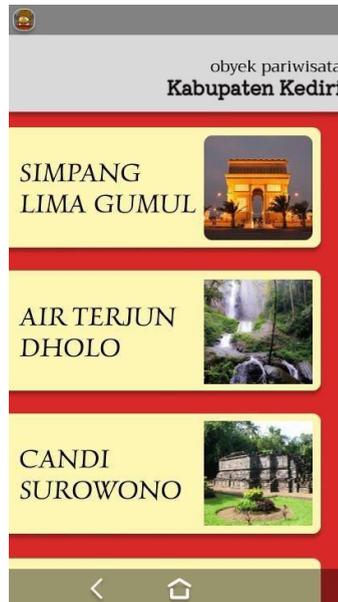
Halaman beranda berisi 4 kategori yang dilengkapi dengan kolom pencarian untuk memudahkan menemukan informasi.



Gambar 4 Halaman Beranda

3. Halaman Wisata

Berisi pilihan dari berbagai objek wisatadi Kabupaten Kediri.



Gambar 5 Halaman Wisata

4. Halaman Sub Kriteria Wisata

Menjelaskan sejarah singkat maupun cerita rakyat terkait objek wisata yang dipilih disertaidengan foto dan maps guna mempermudah pencarian lokasi.



Gambar 6 Halaman Sub Kategori Wisata

5. Halaman Kesenian

Menampilkan beberapa kesenian khas dari Kabupaten Kediri.



Gambar 7 Halaman Kesenian

6. Halaman Sub Kriteria Kesenian

Berisi informasi terkait dengan kesenian yang dipilih.



Gambar 8 Halaman Sub Kategori Kesenian

7. Halaman Makanan

Berisi daftar makanan dan oleh-oleh khas Kabupaten Kediri.



Gambar 9 Halaman Makanan

8. Halaman Sub Kategori Makanan

Berisi informasi singkat mengenai makanan yang di pilih, terdapat foto dan juga alamat dari beberapa tempat makan yang terhubung dengan google maps.



Gambar 10 Halaman Sub Kategori Makanan

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari perancangan aplikasi “ infoneRI”, aplikasi pengenalan budaya dan objek wisata Kabupaten Kediri dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi ini dapat menyajikan informasi sebagai sarana pembelajaran dan wawasan bagi para anak muda dan juga seluruh masyarakat Indonesia mengenai budaya dan objek wisata di Kabupaten Kediri.
2. Perancangan melalui software Android Studio dapat memudahkan dalam pembuatan aplikasi.
3. Penerapan metode pemodelan dengan menggunakan UML sangat membantu dalam memberikan gambaran terhadap aplikasi yang dibuat.
4. Perancangan desain dibuat untuk segala umur yang mana diharapkan para masyarakat dapat dengan mudah untuk mencari informasi, khususnya para anak muda sebagai penerus untuk melestarikan budaya bangsa.

5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, terdapat beberapa kekurangan yang dapat menjadi bahan pengembangan pada penelitian mendatang

1. Perlu adanya metode pengujian aplikasi kepada masyarakat guna mengetahui apakah aplikasi yang dirancang sudah memenuhi kriteria *user friendly* atau belum.
2. Penambahan informasi karena masih sedikitnya informasi yang diberikan dalam aplikasi.
3. Pengembangan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Laporan Kinerja Dinas Pariwisata Kabupaten Kediri. 2021. Pendahuluan. Hal 2
- [2] Laporan Kinerja Dinas Pariwisata Kabupaten Kediri. 2021. Capaian Kinerja Organisasi. Hal 18-19
- [3] Laporan Kinerja Dinas Pariwisata Kabupaten Kediri. 2021. Pendahuluan. Hal 2
- [4] Fransiskus F.S. Arin, dkk. 2021. Aplikasi Pengenalan Budaya Sumba Berbasis Android. Jurnal Terapan Sains & Teknologi RAINSTEK. Vol.3. No 1. E-ISSN: 2721-6209
- [5] Nico Andrianto, dkk. 2021. PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA INDRAMAYU BERBASIS ANDROID. JRAMI. Vol 2. No 2. e-ISSN : 2715-8756
- [6] Fransiskus F.S. Arin, dkk. 2021. Aplikasi Pengenalan Budaya Sumba Berbasis Android. Jurnal Terapan Sains & Teknologi RAINSTEK. Vol.3. No 1. E-ISSN: 2721-6209
- [7] Barda Irawan dan Perani Rosyani. 2022. Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android. TIN Terapan Informatika Nusantara. Vol 2. No 8. Hal 521-526
- [8] Simpang Lima Gumul. <https://kedirikab.go.id/hiburan>