

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN LOMBOK TIMUR BERBASIS ANDROID

Imam Hidayat Arsyani¹, Wiji Setiyaningsih².

Program Studi Sistem Informasi, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang^{1,2}
kingzlatan685@gmail.com¹, wiji@unikama.ac.id²

Abstract. East Lombok Regency is one of eight regencies in West Nusa Tenggara Province that has many tourist attractions. However, tourist attractions in East Lombok Regency itself are currently still poorly informed by the outside community in particular due to the lack of information. Therefore, tourism in East Lombok Regency requires promotional facilities so that both local and outside communities can easily find out tourism information. The design of a tourism information system in East Lombok Regency by utilizing the internet will make it very easy to find information about tourism in East Lombok Regency and is expected to be very capable of being a means of tourism promotion. The design of this tourism information system uses a user centered design model.

Keywords: *Information System, East Lombok Tourism.*

PENDAHULUAN

Indonesia dengan banyaknya provinsi didalamnya terdiri dari beribu-ribu pulau yang tentunya memiliki banyak sekali tempat tujuan wisata. Seperti di Kabupaten Lombok Timur terdapat banyak tempat tujuan wisata mulai dari wisata alam, wisata adat, hingga wisata budaya yang menarik. Sampai saat ini wisata di Lombok Timur masih belum terpublikasi dengan baik sehingga tidak banyak orang atau wisatawan yang tahu.

Drs. Muhammad Sadikin selaku KASI Promosi wisata Lombok Timur beliau mengatakan bahwa anak muda sekarang kurang akan pengetahuan tentang potensi wisata di daerah. Selain itu juga ada beberapa tempat wisata yang masih berada di daerah pedalaman sehingga minimnya informasi.

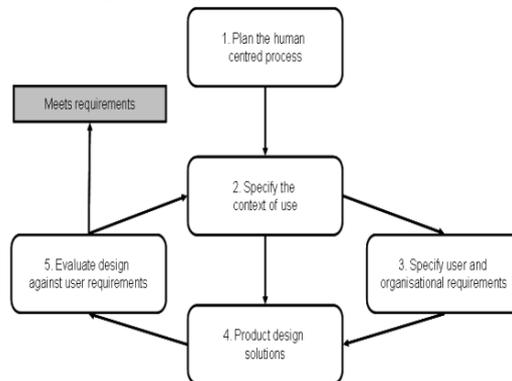
Pemerintah Kabupaten Lombok Timur sudah melakukan berbagai cara untuk melakukan promosi seperti penyebaran brosur. Promosi seperti ini ternyata belum cukup mampu untuk menarik pengunjung. Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Lombok Timur sebagai media informasi dan sarana promosi sehingga Pariwisata di Kabupaten Lombok Timur bisa lebih dikenal dan bisa mempermudah pemerintah untuk mengelola wisata di Kabupaten Lombok Timur.

User Centered Design adalah cara pendekatan kepada pengguna sebagai titik utama proses pengembangan yang mengutamakan kepuasan dan kenyamanan dari pengguna (Yordan Patra Savira, dkk, 2020). Menurut penelitian User Interface Engineering, Inc diketahui 60% orang hanya membuang waktu ketika mencari informasi karena tidak menemukan informasi yang dia inginkan, hal seperti ini tentunya akan meningkat frustrasi.

Sesuai dengan permasalahan diatas, diperlukan suatu model *User Centered Design* dalam perancangan sistem. Tujuan penggunaan model *User Centered Design* yaitu agar mempermudah pengguna saat menggunakan fasilitas di Sistem Informasi yang akan dibentuk yang berbasis android tersebut ketika mencari informasi. Maka dari itu penulis mengangkat judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Lombok Timur Berbasis Android”.

METODE PENELITIAN

Model yang digunakan dalam perancangan sistem yaitu model *User Centered Design*. Model ini merupakan model yang mengutamakan kepuasan dan kenyamanan dari pengguna. *User Centered Design* memiliki lima tahapan (L. Albani and G. Lombardi, 2010) :



Gambar 1. Tahapan User Centered Design

Untuk mendapatkan data yang diinginkan peneliti menggunakan langkah-langkah:

1. *Plan the human centered process*
Dalam fase ini dilakukan konsultasi dengan dinas pariwisata Lombok Timur sehingga mendapatkan komitmen yaitu pembangunan sistem akan berpusat kepada user.
2. *Specify the context of use*
Menetapkan produk digunakan oleh siapa dan menerangkan bagaimana cara memakai produk.
3. *Specify user organizational requirement*
Melakukan pengumpulan keperluan untuk pembangunan sistem.
4. *Product design solutions*
Membangun program sistem informasi pariwisata Kabupaten Lombok Timur.
5. *Evaluate design against user requirement*
Mengevaluasi sitem yang sudah dibangun apakah sudah sesuai kebutuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Plan the human centered process*
Melakukan riset dan memahami referensi serta memperkuat konsep sebelumnya, maka membuat keyakinan bahwa sistem yang sudah dibangun sudah memenuhi kebutuhan.
2. *Specify the context of use*
Menetapkan sistem itu sendiri yang berkaitan dengan perangkat pendukung yang digunakan sebagai media dalam merancang aplikasi baik berupa software maupun hardware. Sedangkan identifikasi pengguna dari sistem meliputi pengguna. Dalam mengidentifikasi sistem terpat 3 tahapan.
 - A. Identifikasi Sistem
Identifikasi Sistem dideskripsikan berdasarkan spesifikasi software dan hardware pada tabel berikut.

Tabel 1. Spesifikasi Software

No	Nama Software	Keterangan
1	Sublime Text 4	Teks editor
2	Goggle Chrome, Opera, dl	Browser Web
3	Xampp	MySQL, PHP, Perl

Tabel 2. Spesifikasi Hardware

No	Nama Hardware	Keterangan
1	Processor	AMD Radeon R5 A9-9420
2	RAM	8 GB
3	HDD	500 GB
4	LCD/LED	1366 x 768

B. Identifikasi Pengguna dan Sistem

Tahap ini menjelaskan pengguna yang terlibat dalam proses pengembangan sistem, seperti yang di jelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Tugas aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Administrator	Tugas administrator adalah sebagai seorang penyedia informasi pariwisata di Kabupaten Lombok Timur, yang menginput data master pariwisata hingga data pemesanan pariwisata.
2	User	Tugas User adalah melihat data pariwisata, dan melakukan proses pemesanan tiket pariwisata.

3. Specify user and organizational requirement

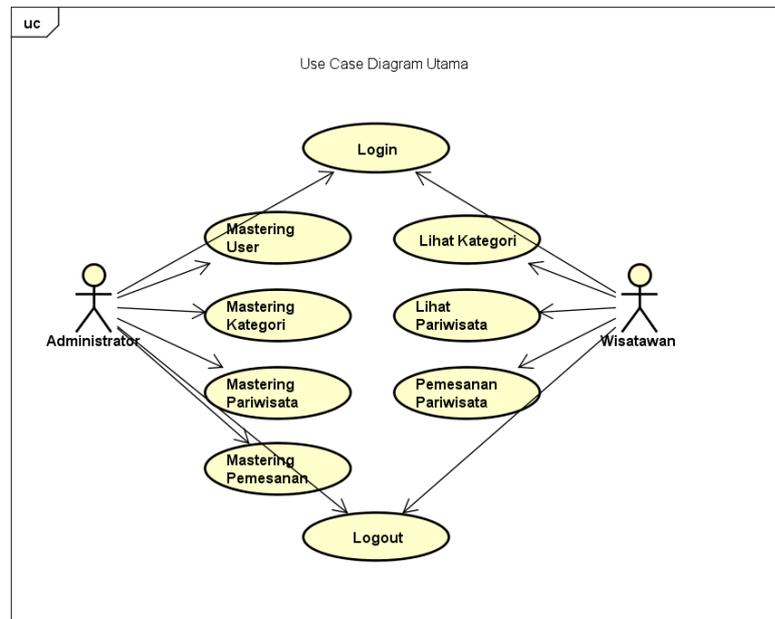
Tabel 4. Kebutuhan Fungsional

No	Fungsi	Keterangan
1	Halaman Utama	Menampilkan halaman awal aplikasi pariwisata Kabupaten Lombok Timur
2	Menu Kategori Pariwisata	Menampilkan halaman kategori atau jenis pariwisata
3	Menu Pemesanan Pariwisata	Menampilkan halaman pemesanan tiket pariwisata
4	Login	Menampilkan halaman login bagi administrator berupa username dan password, dan untuk user atau pengguna jika ingin melakukan pemesanan tiket pariwisata
5	Logout	Menampilkan halaman logout setelah administrator dan user melakukan transaksi

Tabel 5. Kebutuhan Non Fungsional

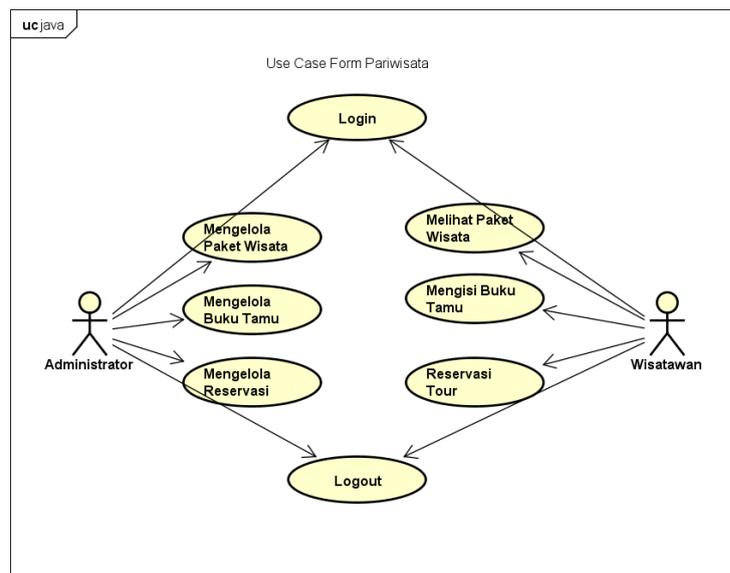
No	Fungsi	Keterangan
1	Halaman Utama	Menampilkan halaman awal aplikasi pariwisata Kabupaten Lombok Timur
2	Menu Kategori Pariwisata	Menampilkan halaman kategori atau jenis pariwisata
3	Menu Pemesanan Pariwisata	Menampilkan halaman pemesanan tiket pariwisata
4	Login	Menampilkan halaman login bagi administrator berupa username dan password, dan untuk user atau pengguna jika ingin melakukan pemesanan tiket pariwisata
5	Logout	Menampilkan halaman logout setelah administrator dan user melakukan transaksi

4. Product design solutions
 - a. Use Case Diagram Utama



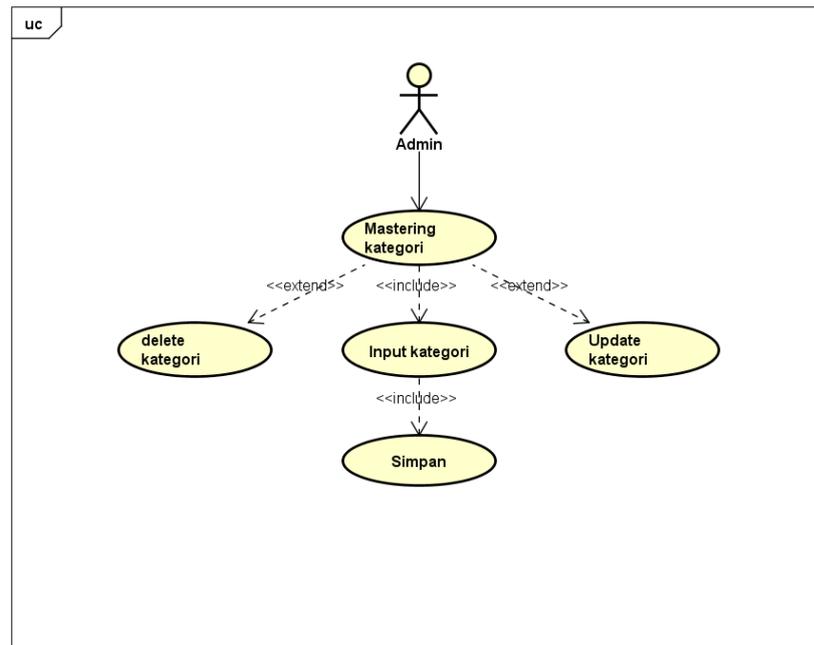
Gambar 2. Use Case Diagram Utama

- b. Use Case Form Pariwisata
Dimana proses pengelolaan paket wisata, buku tamu, dan reseverasi dari form pariwisata ini dijalankan oleh admin, dan wisatawan hanya bisa melihat paket wisata, mengisi buku tamu dan reservasi tour.



Gambar 3. Use Case Form Pariwisata

- c. Sub Use Case Diagram Kategori
Dimana proses *insert*, *update*, dan *delete* data dari kategori pariwisata dimana proses ini dijalankan oleh admin.



Gambar 4. Sub Use Case Kategori

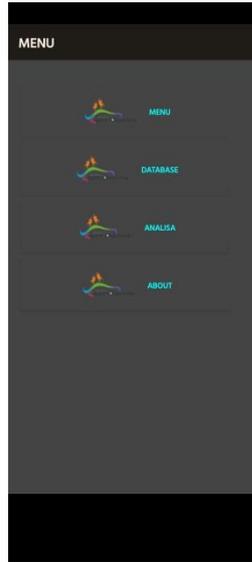
Pengujian Sistem

a. Tampilan Utama

Informasi yang akan diberikan pada halaman awal aplikasi adalah form profil yang berguna untuk melihat informasi pembuat aplikasi, kemudian form menu untuk melihat data pariwisata, dan form keluar untuk menutup aplikasi pariwisata.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama



Gambar 6. Tampilan Form Menu

b. Tampilan Wisata

Menu database akan menampilkan semua data pariwisata yang ada beserta lokasi pariwisata yang di lengkapi dengan google maps untuk memudahkan pengguna dalam menemukan lokasi pariwisata.



Gambar 7. Data Pariwisata



Gambar 8. Lokasi Pariwisata

Pada menu analisa akan menampilkan tampilan untuk proses pemesanan tiket pariwisata, disini pengguna bisa melakukan pemesanan tiket pariwisata sesuai keinginan.



Gambar 9. Pemesanan Pariwisata

5. *Evaluate design against user requirement*

Tahap ini merupakan tahap evaluasi terhadap perancangan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perancangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

KESIMPULAN

Setelah selesai dalam pengujian tentang aplikasi rancang bangun sistem informasi dinas pariwisata Kabupaten Lombok Timur berbasis android menggunakan model *User Centered Design* maka dapat disimpulkan, sistem yang telah dibuat dapat membantu dalam pemilihan Informasi dinas pariwisata bagi pengguna untuk menentukan jenis destinasi yang sesuai dengan kebutuhan konsumen mengenai wisata di Kabupaten Lombok Timur. Guna terciptanya aplikasi sistem pakar dalam penentuan informasi dinas pariwisata Kabupaten Lombok Timur berbasis android menggunakan model *User Centered Design* supaya lebih baik lagi, bagi peneliti diharapkan dapat menambahkan data base online di dalam sistem yang dibangun. Agar dalam mengolah data seorang pakar tidak perlu susah susah untuk masuk kedalam koding atau script program.

DAFTAR PUSTAKA

- Yordan Patra Savira, Irving V Papatungan, & Beni Suranti, (2020). Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus.
- L. Albani and G. Lombardi (FIMI), User Centered Design for Easyreach, 2020.
- James Steven (2021). Analisis Usability Testing pada User Interface dalam game Idle Breeder. Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN). Vol.05, No.02, Desember 2021.
- Titi Sriwahyuni, Okotoria, Ika Permana Dewi (2019). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pariwisata Berbasis Web (Studi Kasus: Kabupaten Pesisir Selatan). Vol.12, No. 1, Maret 2019.
- Adenisa Aulia Rahma (2020). Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata di Indonesia. Volume 12, Nomor 1, April 2020 ISSN Cetak:1441-9862.
- Muh Indra Gunawan, Retno Indah Rokhmawati, Niken Hendrakusma Wardani (2019). Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan User Centered Design (UCD) dan Card Sorting (Studi Kasus: Website Awake Project Malang). Vol.3,No.5,Mei 2019,hlm.4835-4845.
- Muhammad Iqbal, Gita Indah Marthasari, Ilyas Nuryasin, (2020). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada Perancangan Aplikasi Darurat Berbasis Android. Vol. 2, No. 2, Februari 2020 ISSN:2714-7975.
- Joko Sturisno, Very Karnadi (2021). Aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Lagu Berbasis Android. Vol.04 no.06 (2021).