

## PEMBUATAN APLIKASI DESTINASI WISATA DI KOTA BANDUNG BERBASIS ANDROID

### ANDROID BASED TOURISM DESTINATION APPLICATION IN BANDUNG CITY

Muhamad Ikhsan Alifian<sup>1</sup>, Anton Siswo Raharjo Ansoriz, Muhammad Husni Syahbani<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi S1 Teknik Komputer, Fakultas Teknik Elektro, Universitas Telkom,

<sup>3</sup>Prodi Teknik Elektro Universitas Tridinanti Palembang

<sup>1</sup>ikhsanalifian@student.telkomuniversity.ac.id, raharjo@telkomuniversity.ac.id,

husnisyahbani@univ-tridinanti.ac.id

---

#### Abstrak

Dikarenakan pengaruh sosial media, saat ini tempat-tempat wisata berkembang dengan cepat seiring berkembangnya zaman, mulai dari wisata alam hingga wisata buatan yang saat ini estetik untuk berfoto. Salah satu daerah yang banyak dikunjungi dan memiliki berbagai macam tempat wisata adalah Bandung. Aplikasi destinasi wisata kota Bandung ini dibuat untuk memudahkan pengguna yang ingin berwisata ke Bandung. Aplikasi ini akan menampilkan daftar wisata, deskripsi informasi wisata yang dipilih, serta lokasi wisata tersebut yang ketika di klik akan diarahkan ke Google Maps.

Aplikasi ini juga akan menampilkan rekomendasi dan dapat melakukan pencarian tempat wisata secara spesifik yang akan memudahkan wisatawan untuk memilih tempat wisata yang akan dikunjunginya. Di aplikasi ini, terdapat 100 data tempat wisata yang ada di Bandung beserta 4 kategori wisatanya, yaitu wisata alam, wisata buatan, wisata binatang, dan wisata air. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat yang ingin mengunjungi Bandung. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan banyak wisatawan yang tertarik untuk mengunjungi wisata-wisata yang ada di Bandung.

**Kata kunci :** wisata, informasi, bandung

---

#### Abstract

Due to the influence of social media, currently tourist attractions are developing rapidly along with the times, ranging from natural tourism to artificial tourism which is currently aesthetically pleasing to take pictures. One of the most visited areas and has a variety of tourist attractions is Bandung. This Bandung city tourist destination application is made to make it easier for users who want to travel to Bandung. This application will display a list of tours, a description of the selected tourist information, as well as the location of the tour which when clicked will be directed to Google Maps.

This application will also display recommendations and can search for specific tourist attractions that will make it easier for tourists to choose the tourist attractions they will visit. In this application, there are 100 data on tourist attractions in Bandung along with 4 categories of tourism, namely natural tourism, artificial tourism, animal tourism, and water tourism. This application is expected to help people who want to visit Bandung. With this application, it is hoped that many tourists are interested in visiting the tours in Bandung.

**Keywords:** tourism, information, bandung

---

#### 1. Pendahuluan

Kegiatan berwisata merupakan kegiatan yang cukup digemari oleh banyak orang saat akhir pekan. Banyak orang menyukai kegiatan ini dikarenakan kegiatan ini dapat melepas penat yang banyak disebabkan oleh pekerjaan-pekerjaan saat hari kerja. Dikarenakan pengaruh sosial media, saat ini tempat-tempat wisata berkembang dengan cepat seiring berkembangnya zaman, mulai dari wisata alam hingga wisata buatan yang saat ini estetik untuk berfoto. Daerah yang sejak dahulu dijadikan tempat destinasi wisata adalah Bandung.

Karena Bandung terkenal akan tempat wisata yang beraneka ragam, Bandung banyak dikunjungi orang-orang dari berbagai macam daerah. Sebagai contoh, Bandung merupakan tujuan destinasi wisata belajar yang sering dikunjungi sekolah-sekolah, mulai dari SD (Sekolah Dasar) sampai dengan SMA (Sekolah Menengah Atas). Maka dari itu, Bandung kami pilih untuk dijadikan tempat destinasi wisata pada aplikasi yang kami buat.

Adapun tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk memudahkan wisatawan mengenai informasi-informasi berbagai tempat wisata di Bandung, sehingga para wisatawan tidak ragu ketika ingin mengunjungi tempat wisata tersebut. Pada aplikasi demo berbasis android ini, tempat wisata yang dijadikan objek penelitian adalah tempat-tempat wisata di Bandung, data pada aplikasi ini diambil dari Google Maps dan *website* pendukung lainnya, aplikasi ini akan mengarahkan pengguna ke Google Maps jika pengguna ingin melihat peta lokasi tempat wisata, target pengguna aplikasi ini adalah orang yang ingin berwisata ke Bandung.

## 2. Dasar Teori

### 2.1 Pariwisata

Pariwisata merupakan kegiatan yang banyak digemari oleh masyarakat karena dapat menenangkan pikiran dari kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan di hari kerja. Dikarenakan pengaruh sosial media, saat ini tempat-tempat wisata berkembang dengan cepat seiring berkembangnya zaman, mulai dari wisata alam hingga wisata buatan yang saat ini estetik untuk berfoto. Dalam pengertiannya, ada dua macam jenis wisatawan, yaitu wisatawan domestik atau wisatawan nasional dan wisatawan internasional. Wisatawan domestik merupakan wisatawan yang melaksanakan ekspedisi di dalam negaranya sendiri, sebaliknya wisatawan internasional merupakan wisatawan yang berasal dari luar negara [1].

### 2.2 Android

Sistem operasi Android, saat ini sangatlah berkembang dengan cepat. Hal tersebut disebabkan karena sistem operasi Android bersifat open source. Berbeda dengan IOS yang hanya dikhususkan untuk produk Apple saja, Android sudah digunakan di berbagai macam produk-produk smartphone. Android juga merupakan hasil modifikasi dari sistem operasi LINUX yang juga bersifat open source. Seperti LINUX, Android bersifat open source yang berarti para pengembang dapat mengembangkan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan pada berbagai macam smartphone [2].

### 2.3 Aplikasi Mobile

Mobile Apps atau Aplikasi Mobile merupakan aplikasi yang beroperasi pada perangkat Mobile serta sistem operasinya mendukung perangkat lunak secara mandiri [3]. Aplikasi mobile memiliki banyak keunggulan karena sistemnya yang dapat dijalankan secara fleksibel dan dapat di akses kapanpun. Aplikasi mobile ini terdiri dari aplikasi offline dan online, aplikasi offline dapat digunakan tanpa internet, sedangkan yang online harus dengan akses internet.

## 3. Perancangan dan Pengujian

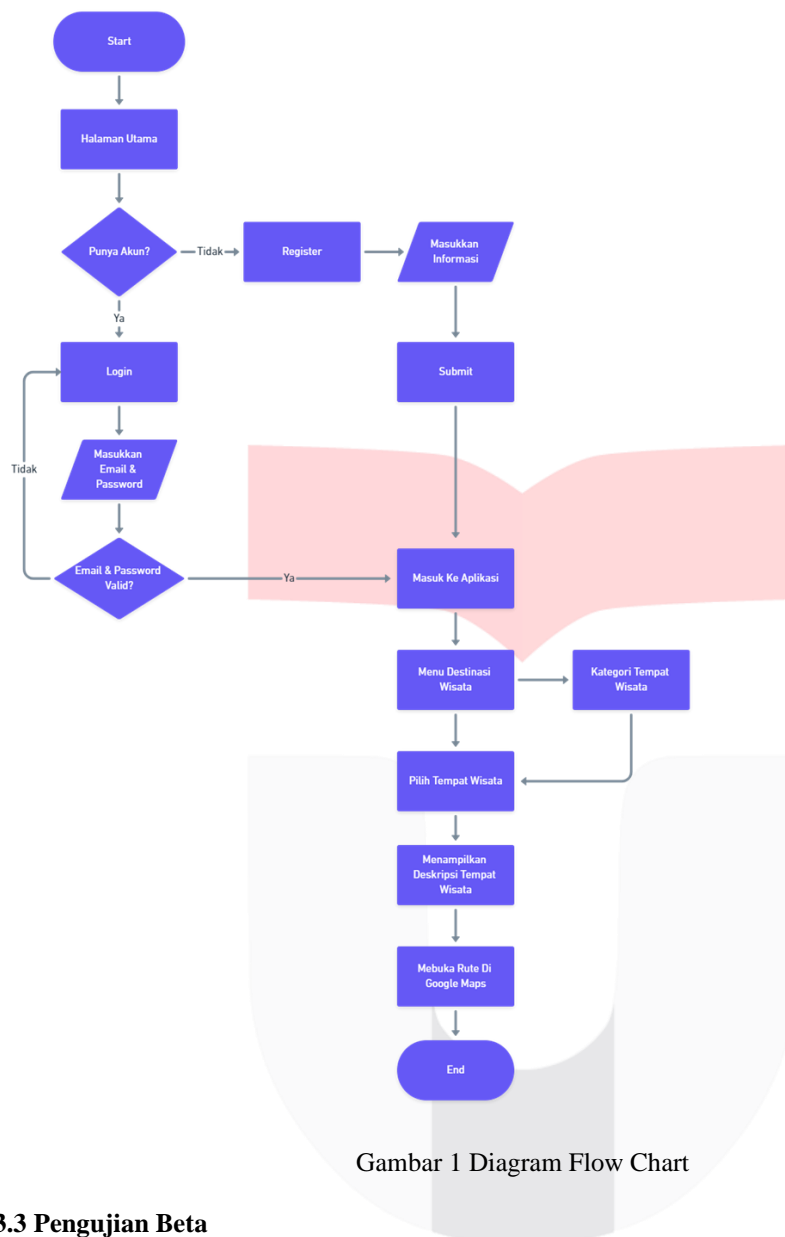
### 3.1 Gambaran Umum Sistem

Aplikasi yang akan dibuat adalah aplikasi *mobile* berbasis android yang akan menampilkan tempat wisata di Bandung. Pada tampilan awal aplikasi, pengguna diharuskan *register* terlebih dahulu atau *login* jika sudah pernah *register*. Lalu setelah pengguna sudah berhasil masuk ke beranda aplikasi, aplikasi akan menampilkan daftar tempat wisata di Bandung beserta gambarnya, pengguna juga bisa melakukan pencarian dengan meng-klik *search bar* jika ingin mencari tempat wisata secara spesifik. Setelah pengguna sudah menentukan tempat wisata yang akan dikunjungi, pengguna bisa meng-klik gambar tempat wisata tersebut. Pada tempat wisata yang dipilih, terdapat foto-foto dan informasi mengenai tempat wisata tersebut. Pengguna bisa menambahkan tempat wisata tersebut ke kolom favorit dengan meng-klik ikon favorit. Yang terakhir, terdapat gambar map yang ketika di klik, pengguna akan diarahkan ke *Google Maps* untuk melihat lokasi tempat wisata yang akan dikunjungi.

### 3.2 Diagram Flow Chart

Pada menu destinasi wisata, akan terdapat beberapa kategori, yaitu wisata alam, wisata buatan, wisata air, dan wisata binatang. Ketika pengguna memilih salah satu dari kategori tersebut,

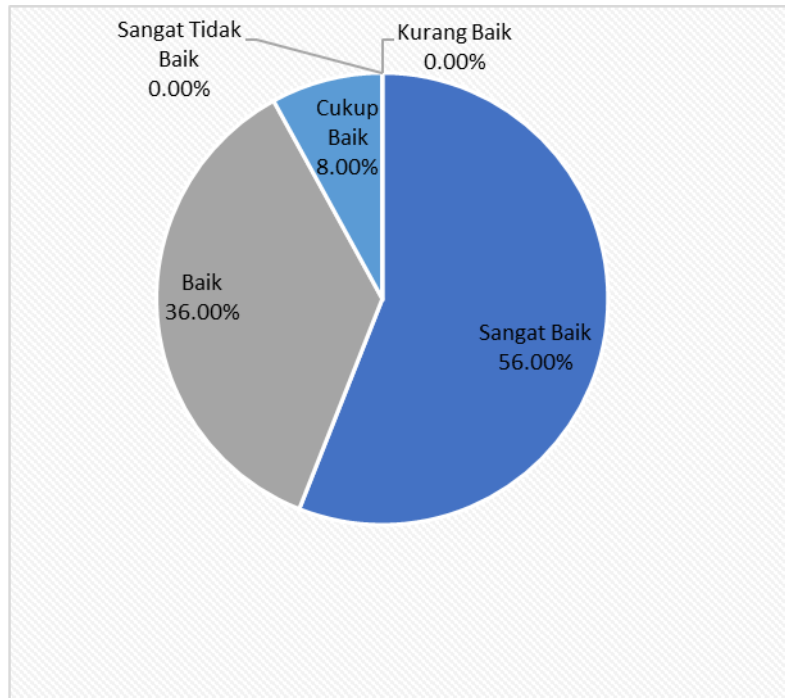
akan ditampilkan berbagai macam tempat wisata. Setelah pengguna memilih salah satu tempat wisata yang ingin dituju, sistem akan menampilkan informasi tempat wisata beserta gambar.



Gambar 1 Diagram Flow Chart

### 3.3 Pengujian Beta

Pengujian beta untuk aplikasi ini dilakukan dengan cara kuesioner, yaitu menguji *usability* ke pengguna secara langsung. Pengujian beta dilakukan secara kuesioner melalui laman Google Form mulai dari tanggal 16-17 Agustus 2021. Hasil dari pengujian ini mendapatkan 32 responden. Berikut ini adalah hasil pengujian yang telah dilakukan.



Gambar 2 Hasil Pengujian Kuesioner

### 3.4 Wawancara *Expert*

Wawancara ini bertujuan untuk menilai apakah aplikasi yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Wawancara ini dilakukan dengan dua orang *expert*, yaitu :

1. Nama : Edi Mulyana  
Pekerjaan : PNS Kementerian Pariwisata Pusat
2. Nama : Astria Zohrat T  
Pekerjaan : PNS Dinas Pariwisata

Menurut mereka potensi wisata di Bandung akan terus meningkat setiap tahunnya. Hal ini dikarenakan wisata di Bandung memiliki banyak aneka ragam tempat wisata, harga yang terjangkau, lokasi yang bagus, serta suasana alam dengan pemandangan yang indah, dengan wisata unggulan yaitu wisata alam. Untuk berwisata ke Bandung, turis bisa mengeluarkan uang 5-6 juta rupiah, namun karena adanya pandemi, turis yang datang berkurang drastis, yaitu mengalami penurunan sebanyak 50%. Untuk aplikasi wisata yang akan dibuat, harus selalu *realtime* dan *update*. Aplikasi yang saat ini telah dibuat sudah bagus dan berjalan dengan baik. Harapannya semoga semakin banyak lagi aplikasi yang inovatif yang bisa membawa kemajuan untuk pariwisata Indonesia, terkhusus pariwisata di Bandung.

### 4. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan analisa dan pengujian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya adalah :

1. Aplikasi destinasi wisata di kota Bandung telah berhasil dibuat dan dijalankan dengan baik di perangkat android. Aplikasi juga sudah diuji dan dinilai langsung oleh pengguna pada pengujian beta di bab sebelumnya.
2. Aplikasi yang dibuat pada tugas akhir ini telah memuat data 100 tempat wisata yang ada di Bandung, dan masih banyak data tempat wisata yang dapat diinput lagi.

**Referensi :**

- [1] Nyoman S. Pedit, Ilmu Pariwisata “Sebuah Pengantar Perdana”, Jakarta: PT. Pradana. Paramita, 1990.
- [2] Rasyid, Fajar Effendi. 2010. “Android: Sistem Operasi Pada Smartphone”, [https://ubaya.ac.id/2018/content/articles\\_detail/7/Android--Sistem-Operasi-pada-Smartphone.html](https://ubaya.ac.id/2018/content/articles_detail/7/Android--Sistem-Operasi-pada-Smartphone.html) diakses pada 25 Agustus 2021 pukul 10.27.
- [3] Wang, Hsiu-Yu & Liao, Chechen & Yang, Ling-Hui. (2013). *What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values*. International Journal of Marketing Studies. 5. 10.5539/ijms.v5n2p11.

