



PERANCANGAN SISTEM PENGENALAN INFORMASI DESTINASI WISATA CURUG DI KAKI GUNUNG SALAK

Dendy Kurniawan^a, Abel Krisna Hogantara^{b*}, Ahmad Fauzi^c, Andi Dwi Pangestu^d

^a Universitas Sains dan Teknologi Komputer

^b Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, abelkrisna13@gmail.com, Universitas Indraprasta PGRI

^{bc} Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

* Correspondence

ABSTRACT

The purpose of this study is to assist tourists in providing information on tourist services for the waterfall at the foot of Mount Salak, so as to produce precise and accurate information reports. The development method used in this research is the SDLC (System Development Life Cycle) system. SDLC System Development Method This SDLC method is a method with a system development and design process through several stages, starting from system planning to operation and maintenance. Data collection methods used in this study are: observation, interviews, and literature study. This research produces an application that can assist tourists in providing more accurate information on waterfall tourism services at the foot of Mount Salak.

Keywords: System Planning, Tourist Information System, Salak Mountain Waterfall.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu para wisatawan dalam memberikan informasi layanan wisata curug di kaki gunung salak, sehingga menghasilkan laporan informasi yang tepat dan akurat. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan sistem SDLC (System Development Life Cycle). Metode Pengembangan Sistem SDLC Metode SDLC ini merupakan metode dengan proses pengembangan dan perancangan sistem melalui beberapa tahapan yaitu mulai dari perencanaan sistem hingga pengoperasian dan pemeliharaan. metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu : observasi, wawancara, dan studi pustaka. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat membantu wisatawan dalam memberikan informasi layanan wisata curug di kaki gunung salak menjadi lebih akurat.

Kunci: Perancangan Sistem, Sistem Informasi Wisata, Curug Gunung Salak.

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan pengetahuan semakin modern terutama dalam aspek pariwisata yang ada di Indonesia, salah satunya adalah sektor pariwisata curug dengan berbagai macam keindahannya, di tambah dengan adanya teknologi informasi yang sangat berperan penting dalam aspek segala hal terutama jaringan internet yang dapat menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat menghasilkan sebuah informasi yang di dapat dengan cepat.

Berjalannya perkembangan teknologi yang semakin berkembang . dengan demikian dapat membuka peluang bagi para pengusaha terutama dalam bidang pemasaran dan pengenalan informasi pariwisata khususnya di Indonesia, sektor pariwisata di Indonesia merupakan salah satu faktor penting dalam usaha peningkatan pendapatan, perlu di ketahui bahwa Indonesia merupakan negara tropis yang memiliki banyak ke pulauan dan gunung beserta ke indahan wisata nya, salah satu nya ialah destinasi wisata Curug yang berada di kaki gunung salak Bogor Jawa Barat. sehingga perlu adanya peningkatan pengelolaan sumber informasi wisata pada lokasi dan informasi terhadap destinasi wisata tersebut, salah satunya dengan cara penyediaan informasi mengenai destinasi wisata curug yang ada di kaki gunung salak.

Dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat dan sumber informasi yang terbatas para wisatawan sangat membutuhkan sarana informasi yang simpel dan dapat di akses oleh para wisatawan yang ingin

Received Februari 2, 2024; Revised Februari 14, 2024; Accepted Maret 2, 2024

mengetahui informasi curug yang berada di wilayah kaki gunung salak tanpa harus datang dan survei ke lokasi langsung.

Berdasarkan kebutuhan di atas maka penulis akan membuat sarana pengenalan informasi yang dapat mendukung dan memudahkan para wisatawan untuk mencari seputaran informasi curug yang akan di kunjungi, berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengambil suatu kesimpulan untuk merancang sebuah aplikasi berbasis android yang berisi seputaran pengenalan destinasi wisata curug, sehingga diharapkan dapat membantu mempermudah para wisatawan yang ingin berkunjung. dan penulis mengambil suatu simpulan untuk mengadakan penelitian dengan memberi judul skripsi “Perancangan Aplikasi Pengenalan Destinasi Wisata Curug Di Kaki Gunung Salak Berbasis Android” yang di harapkan mampu mengatasi permasalahan dalam mencari sebuah informasi seputaran destinasi curug di wilayah kaki gunung salak Bogor.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Definisi Sistem

Sistem adalah suatu himpunan suatu “benda” nyata atau abstrak (a set of think) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, yang secara keseluruhan bersatu dalam kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. (Hutahean, konsep sistem informasi, 2014)

Sistem adalah susunan yang terpadu yang tersusun dari berbagai macam komponen yang bersifat fungsional, (dengan fungsi dan tugas khusus) serta saling terhubung satu sama lain dan bersama-sama memiliki tujuan untuk mencapai suatu proses tertentu. (fathansyah, 2015)

Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berinteraksi dalam suatu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama. (Sutarman, 2013)

2.2. Definisi Informasi

Informasi adalah suatu kesatuan data atau bisa juga di sebut dengan fakta disortir atau di olah dengan suatu cara yang di tentukan sehingga memiliki makna dan berguna bagi penerima. (Anggraeni, 2017)

Informasi merupakan suatu data yang telah di olah, diklasifikasikan dan di interpretasikan serta digunakan untuk proses pengambilan keputusan. (Trimahardika, 2017)

2.3. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. (Sutabri, 2012)

Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft. (Asropudin, 2013)

2.4. Pengertian Wisata

Menurut Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Bab 1 Pasal 1 dinyatakan bahwa wisata adalah “Kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.”

2.5. Pengertian Curug

Curug itu merupakan bahasa sunda yang artinya air terjun. Air terjun atau biasa disebut dengan curug adalah sebuah keindahan alam yang diciptakan oleh Yang Maha Pencipta. Curug adalah formasi geologi berasal dari arus air yang mengalir melewati suatu formasi bebatuan yang mengalami erosi dan jatuh ke bawah berasal dari ketinggian.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan kurang lebih selama 5(lima) bulan yaitu pada bulan Maret 2022 - Juli 2022. Penelitian dilakukan di Jalan Tomat 003/007,No.74 Pondok cabe ilir Pamulang Tangerang Selatan, Banten 15418.

3.2 Desain Penelitian

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan sistem SDLC (System Development Life Cycle). Metode Pengembangan Sistem SDLC Metode SDLC ini merupakan metode dengan proses pengembangan dan perancangan sistem melalui beberapa tahapan yaitu mulai dari perencanaan sistem hingga pengoperasian dan pemeliharaan.

- 1) Planning, yaitu dalam perencanaan sistem atau konsep yang cocok dan pantas untuk memberikan informasi maupun perancangan design aplikasi yang dalam prosedurnya tetap diarahkan pada sistem manajemen pemesanan tiket
- 2) Analysis, merupakan tahapan yang berfungsi untuk mengetahui permasalahan - permasalahan yang terjadi pada suatu organisasi, sehingga permasalahan yang timbul dapat terpenuhi kebutuhannya.
- 3) Design, setelah proses menganalisa dan mengetahui keperluan-keperluan yang dibutuhkan, selanjutnya merancang dan men desain tampilan untuk aplikasi. Dalam hal ini tidak terlepas dari penulisan kode program sesuai dengan desain yang telah dibuat yang dilakukan dengan rapi, terstruktur dan benar, sehingga menghasilkan aplikasi yang bermanfaat bagi pengguna
- 4) Implementation, maksudnya adalah penerapan sistem atau implementasi sistem yang merupakan puncak proses dalam perancangan sistem aplikasi, yaitu mengaplikasikan sistem yang sudah terintegrasi atau menerapkan sebuah sistem menjadi bentuk yang nyata.
- 5) Maintenance, berfungsi untuk melakukan pemeliharaan dan pengelolaan sistem agar tetap berjalan dan berfungsi sesuai dengan yang diharapkan

3.3 Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi Adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada Trip Tour informasi PASBUH yang berlokasi di Jalan Tomat 003/007,No.74 Pondok cabe ilir Pamulang Tangerang Selatan, Banten 15418. untuk meminta data yang diperlukan sebagai bahan untuk menulis laporan penelitian

2) Wawancara

Wawancara Adalah metode yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan cara mendatangi ketua lembaga penyedia informasi wisata curug di kaki gunung salak. sekaligus sebagai narasumber yang berkaitan langsung dengan penyediaan informasi curug yang akan diteliti dengan penyampaian secara lisan.

3) Studi Pustaka

Studi Pustaka Adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari beberapa sumber-sumber literature seperti buku, jurnal, makalah, internet, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian sebagai bahan referensi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

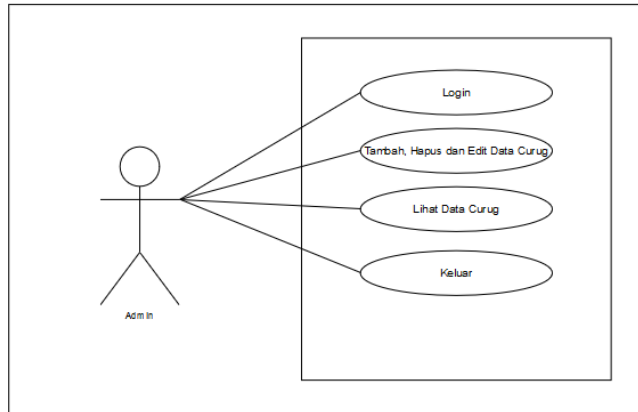
4.1 Proses Sistem Berjalan

Untuk saat ini sistem yang berjalan hanya menggunakan media sosial sebagai media alat penyebaran informasi dan belum adanya aplikasi yang menyediakan layanan informasi mengenai destinasi wisata curug.

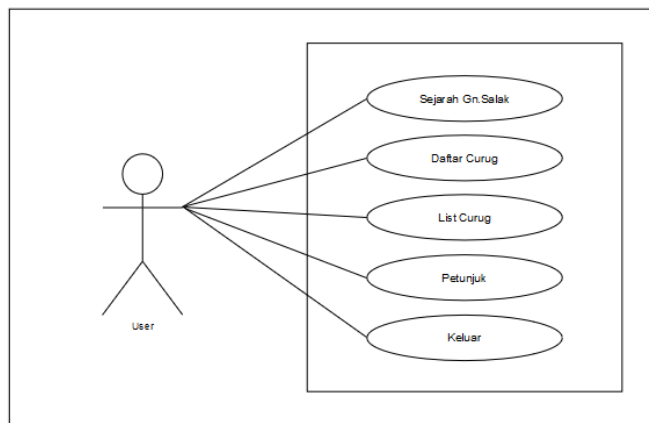
4.2 Sistem yang Diusulkan

Dalam pelaksanaan proses pengenalan aplikasi informasi wisata curug di kaki gunung salak sering mengalami kendala seperti, terlambatnya atau tertinggalnya perubahan informasi yang terbaru, informasi yang akurat sangat berperan penting dalam penyebar luasan informasi. Dilihat dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan ide untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi pengenalan destinasi wisata curug bagi para penikmat alam. Hal ini dapat memberikan dan memperkenalkan potensi wisata dan dapat menaikkan wilayah kota wisata di daerah Bogor Jawa Barat.

4.3 Unified Modeling Language



Gambar 1. Use Case Admin



Gambar 2. Use Case User

4.4 Class Diagram



Gambar 3. Class Diagram

4.5 Tampilan Aplikasi

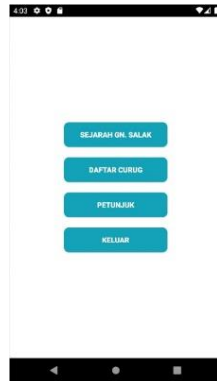
4.5.1 *Splash Screen*



Gambar 4. *Splash Screen*

Splash screen ini merupakan sebuah tampilan awal ketika user pertama kali mengakses sebuah aplikasi, dan akan muncul splash screen sebagai loading awal masuk aplikasi.

4.5.2 *Dashboard*



Gambar 5. *Dashboard*

Dashboard diatas merupakan sebuah tampilan button pemilihan menu yang akan di akses.

4.5.3 *Sejarah Gunung Salak*



Gambar 6. *Sejarah Gunung Salak*

Tampilan di atas merupakan sebuah tampilan sejarah gunung salak.

4.5.4 Daftar Curug



Gambar 7. Daftar Curug

Tampilan ini menunjukkan sebuah button pemilihan curug yang berada.

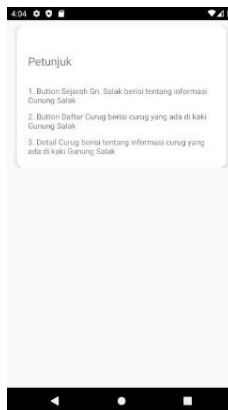
4.5.5 Detail Curug



Gambar 8. Detail Curug

Tampilan di atas merupakan sebuah deskripsi curug yang sudah dipilih mengenai sumber informasi yang akan di dapatkan oleh user.

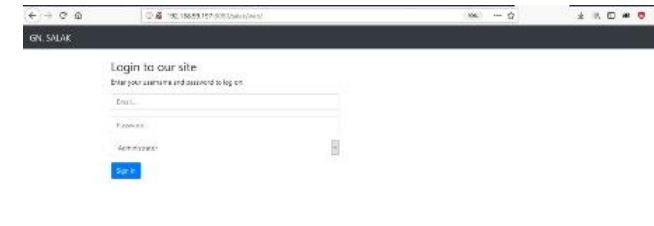
4.5.6 Petunjuk



Gambar 9. Petunjuk

Tampilan petunjuk ini merupakan sebuah tampilan yang berisi tentang sebuah aturan button informasi.

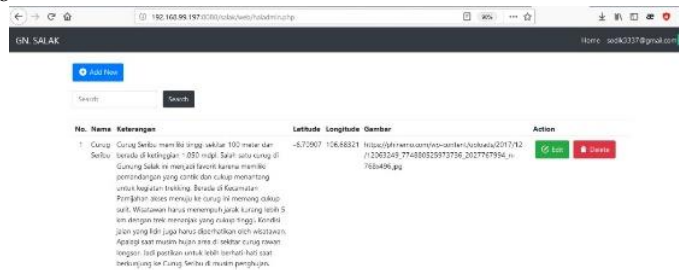
4.5.7 Login Web



Gambar 10. Login Web

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa menu fasilitas login yang tersedia untuk user untuk masuk kedalam sebuah sistem.

4.5.8 Dashboard Web



Gambar 11. Dashboard Web

Pada gambar tampilan diatas menunjukkan bahwa tampilan ini dapat di gunakan user untuk menambah, menghapus dan memperbarui informasi yang akan di sediakan.

4.5.9 Edit Data



Gambar 12. Edit Data

Pada gambar tampilan di atas merupakan sebuah kegiatan yang di lakukan oleh user ketika ingin mengakses dan menginput data curug.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah di buat adalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi pengenalan informasi destinasi wisata curug di kaki gunung salak berbasis Android ini dirancang menggunakan Android studio untuk membuat tampilan aplikasi dan menggunakan sistem berbasis web untuk login dan mengedit data dengan bahasa pemrograman PHP serta menggunakan MySQL untuk data base. Dan aplikasi ini diharapkan dapat membantu sumber informasi yang sedang dibutuhkan.
- 2) Dengan demikian sistem informasi ini dapat mempermudah para wisatawan yang ingin mendapatkan informasi.

Saran

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini baik dari materi ataupun penulisan. Oleh karena itu peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya :

- 1) Aplikasi yang di buat oleh peneliti adalah versi aplikasi, jadi user harus mengunduh aplikasi melalui smartphone.
- 2) Aplikasi yang peneliti buat ini masih dapat di kembangkan dari sisi informasi lengkap seperti penambahan keterangan detail mengenai informasi biaya tiket masuk wisata lainnya yang ada di kaki gunung salak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraeni, E. &. (2017). Yogyakarta : Andi. *pengantar sistem informasi*, 1.
- [2] Asropudin, P. (2013). *Kamus Teknologi Informasi*. Bandung: Titian Ilmu.
- [3] fathansyah. (2015). *basis data*. bandung: informatika bandung.
- [4] Hutahean, J. (2014). *konsep sistem informasi*. yogyakarta: Deepublish.
- [5] Hutahean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- [6] Hutahean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- [7] Jeni, A. (2020). pemasaran. *efektifitas pengelolaan lokasi wisata curug dan bukit di subang jawa barat*, 68-78.
- [8] Jogianto. (2013). *Metodologi pengertian sistem informasi*. Yogyakarta: Andi.
- [9] Sutabri. (2012). *Analisis System Informasi*. yogyakarta: Andi.
- [10] Sutarman. (2013). *sistem informasi manajemen* . Bandung : Lingga Jaya.
- [11] Trimahardika, R. &. (2017). Development dalam perancangan sistem informasi Perpustakaan. *Jurnal informatika*, vol.4 no.2(2),250.