

APLIKASI SOCIAL NETWORKING DESTINASI WISATA DI PASURUAN PADA PLATFORM ANDROID

Abdul Rokhim¹, M. Tarmihim Efendi²

¹Manajemen Informatika, STIMIK Yadika Bangil

²Teknik Informatika, STIMIK Yadika Bangil

Jl. Bader No.9 Pasuruan, Jawa Timur

Telp. (0343)742070

E-mail: abd.rokhim@stmik-yadika.ac.id¹, mtarmihimefendi@mhs.stmik-yadika.ac.id²

ABSTRACT

Pasuruan has many tours of natural, religious, shopping, culinary and cultural tourism that can be visited by tourists, but many tourists do not know it yet. Tourist locations in Pasuruan that are still unknown to the general public, the authors take advantage of technological sophistication, especially the android smartphone to provide applications for tourist destinations with social networking methods. It is expected to facilitate the search process for tourist locations in Pasuruan or to introduce tourism in Pasuruan. Based on testing and analysis of results, this program can be proven to be very helpful for tourists to find tourism in Pasuruan. This is also one form of introducing tourism in Pasuruan.

Keywords : Android, applications, tourist destinations, Pasuruan.

1. PENDAHULUAN

Sosial Networking atau sosial network biasa juga disebut jejaring pertemanan, merupakan sebuah bentuk layanan internet untuk berbagi informasi yang ditujukan kepada komunitas online yang memiliki kesamaan aktivitas, ketertarikan pada bidang tertentu, atau kesamaan latar belakang tertentu.

Kabupaten Pasuruan dikenal sebagai daerah perindustrian, pertanian, dan tujuan wisata. Kompleks pegunungan Tengger dengan Gunung Bromo merupakan atraksi wisata utama di Kabupaten Pasuruan. Wilayah timur Kabupaten Pasuruan termasuk ke dalam wilayah Tapal Kuda, Jawa Timur. Bagian barat wilayah kabupaten ini (perbatasan dengan wilayah Kabupaten Mojokerto dan Malang) adalah dataran tinggi yang cukup sejuk, dan merupakan salah satu daerah tujuan wisata utama Jawa Timur. Kawasan tersebut terdapat villa-villa peristirahatan, dan sejumlah perumahan elit. Kawasan pegunungan ini juga sering digunakan sebagai tempat berkemah.

Pasuruan memiliki banyak wisata dari wisata alam, religi, belanja, kuliner dan budaya yang dapat dikunjungi oleh wisatawan, namun masih banyak objek wisata yang belum tereksplor dan diketahui banyak orang, dengan alasan ini maka penulis mencoba membuat aplikasi destinasi wisata di Pasuruan pada platform android dengan mengimplementasikan social networking. Dengan harapan agar muncul lebih banyak informasi objek wisata tersembunyi yang dipublish melalui media social networking

Bedasarkan latar belakang masalah diatas, penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang aplikasi social networking destinasi wisata di Pasuruan berbasis sistem operasi android ?
- b. Bagaimana membuat aplikasi social networking destinasi wisata di pasuruan berbasis sistem android dengan fitur tracking area?
Tujuan dibangunnya aplikasi ini, diantara adalah
 - a. Membangun aplikasi katalog destinasi wisata di Pasuruan.
 - b. Membuat aplikasi destinasi wisata di Pasuruan berbasis smartphone android.
 - c. Membuat aplikasi social networking destinasi wisata di pasuruan pada platform android dengan fitur tracking area.
 - d. Mengembangkan sistem destinasi wisata yang awalnya hanya harus mencari di google map menjadi aplikasi destinasi wisata di Pasuruan berbasis android.

2. METODE

Metode penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang di gunakan untuk memecahkan masalah dalam pembuatan aplikasi social networking destinasi wisata di Pasuruan pada platform android.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis antara lain :

- a. Observasi
Pada tahap ini penulis melakukan pengamatan ke perkebunan bunga sedap malam yang ada di pasuruan untuk mengumpulkan data yang di butuhkan.
- b. Wawancara
Metode ini merupakan metode pengumpulan data melalui tatap muka secara langsung

dengan narasumber. Data yang di kumpulkan terutama berkaitan dengan pembangunan aplikasi ini.

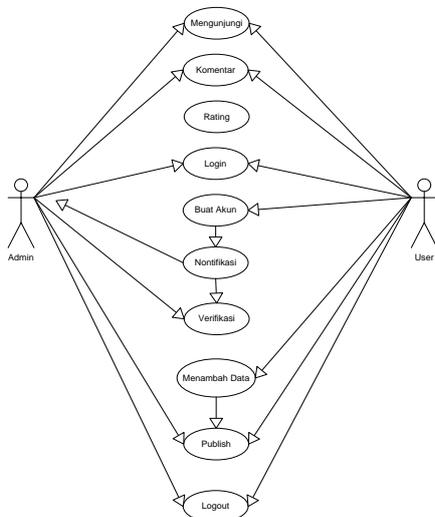
2.2 Metode Pengembangan Aplikasi

- a. Identifikasi kebutuhan pemakai pada tahap ini penulis melakukan kebutuhan identifikasi kebutuhan aplikasi yang terdiri dari kebutuhan perangkat keras dengan spesifikasi prosesor Intel Core i3, RAM 4Gb DDR4, SSD 250 Gb, NVIDIA GeForce 920mx.
- b. membuat social networking pada tahap ini penulis melakukan perancangan aplikasi social networking destinasi wisata di pasuruan pada platform android dengan menggunakan uml dan secara keseluruhan dengan menggunakan android studio dan java. use case destinasi wisata di pasuruan terdiri 2 aktor yaitu 1 user 1 admin. namun aplikasi ini dapat memiliki beberapa user.
- c. Menguji sistem , pada tahap ini pengujian melakukan pengujian aplikasi social networking destinasi wisata di Pasuruan pada platform android menggunakan black box.
- d. Memperbaiki sistem, pada tahap ini penulis melakukan perbaikan pada aplikasi social networking destinasi wisata di Pasuruan pada platform android.
- e. Mengembangkan versi produk pada tahap ini penulis mengembang memasukan terakhir kebutuhan pemakai.

2.3 Perancangan sistem

a. Use case

Use Case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, Use Case menjelaskan interaksi yang terjadi antara ‘aktor’— inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah Use Case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana.

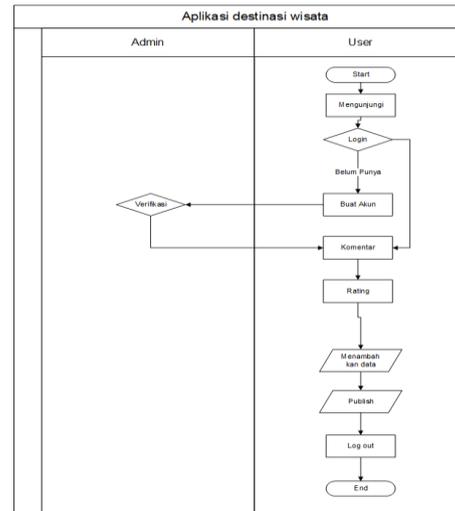


Gambar 1. Use Case Aplikasi

b. Flowchart

Flowchart merupakan bagian yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari system. Flowchart menjelaskan urutan dari prosedur dan apa yang akan dikerjakan di dalam sistem tersebut. Flowchart sendiri terdiri atas symbol-symbol yang sudah ditentukan fungsi dan kegunaannya.

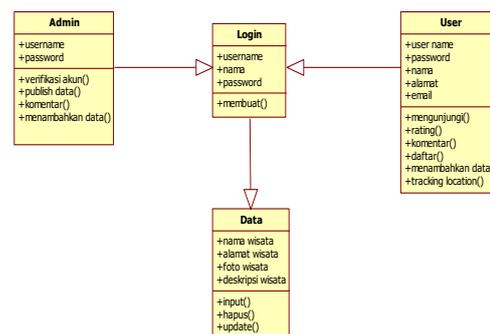
Gambar 2 adalah flowchart dari aplikasi social networking destinasi wisata dipasuruan pada platform android.



Gambar 2. Flowchart Aplikasi

c. Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. kelas memiliki 3 bagian utama yaitu attribute, operation, dan name.



Gambar 3. Class diagram Aplikasi

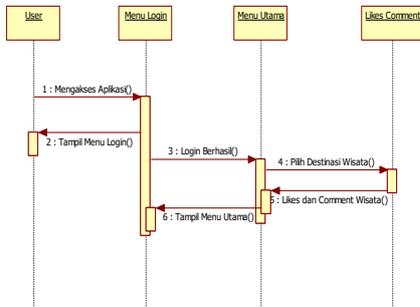
d. Sequence Diagram

menggambarkan interaksi antar objek dan mengidentifikasi komunikasi antar objek-objek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh objek-objek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. Dalam UML, *object* pada *sequence diagram* digambarkan dengan segi empat yang berisi

nama dari *object* yang digarisbawahi. Pada *object* terdapat 3 cara untuk menamainya yaitu : nama *object*, nama *object* dan *class*, dan *nama class*.

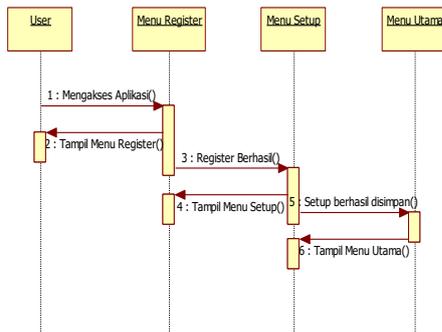
Rangkaian kegiatan pada setiap proses sistem digambarkan pada *Sequence Diagram* berikut ini :

a. Menu Login



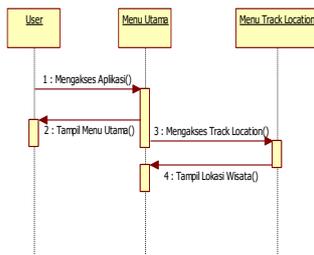
Gambar 4. Sequence diagram Login

b. Menu Register



Gambar 5. Sequence diagram Registrasi

c. Menu Track Location



Gambar 6. Sequence diagram Track lokasi

3. PEMBAHASAN

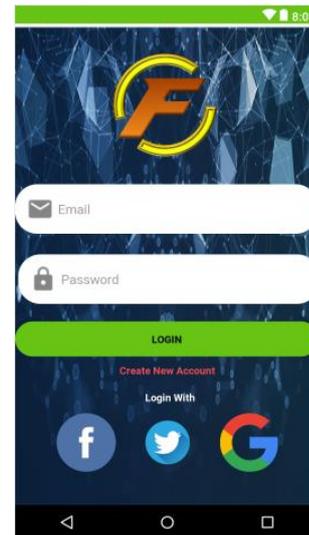
a. Tampilan Icon Aplikasi



Gambar 7. Icon Aplikasi

Gambar 7 adalah tampilan dari icon aplikasi social networking destinasi wisata di Pasuruan pada platform android.

b. Tampilan Login Aplikasi

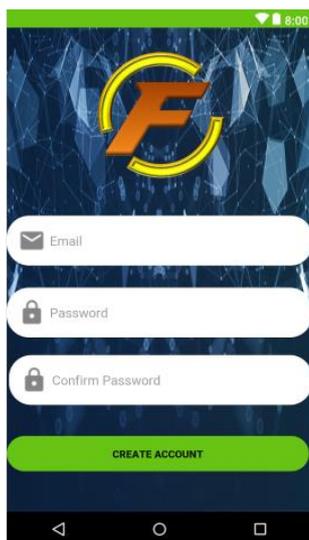


Gambar 8. Login Aplikasi

Gambar 8 adalah tampilan dari menu login user tinggal memasukkan email dan password yang sudah terdaftar dan tersimpan di database pada firebase.

c. Tampilan Register

Register adalah tampilan untuk mendaftarkan sebagai user, disini terdapat beberapa yang harus di isi. Diantaranya, email, password dan confirm password.



Gambar 9. Registrasi

d. Tampilan Menu Setup

Setelah pengguna mendaftarkan email dan passwordnya, kemudian akan muncul Menu Setup, dalam menu ini pengguna harus melengkapi data diri mereka yakni, foto profil kemudian username, nama lengkap dan juga asal negara. Setelah user mengisi diri pada menu setup dan menekan tombol save maka otomatis data diri akan tersimpan pada realtime database di firebase.



Gambar 10. Setelan Profil

e. Tampilan Awal Aplikasi

Setelah user mengisi data diri mereka, user akan melihat tampilan awal dari destinasi wisata di pasuruan. Dibawah ini adalah tampilan awal dari aplikasi ini terlihat ada sebuah postingan yang tanggal dan waktu yang sesuai ketika postingan itu di post, ada pula nama lengkap dari user yang memposting.



Gambar 11. Tampilan Depan Aplikasi

f. Tampilan Komentar

User dapat melihat komentar dari user-user lainnya dan juga bebas untuk menambahkan komentar postingan dari user lain, maupun postingan dari user itu sendiri.



Gambar 12. Komentar

Dengan adanya fasilitas ini memungkinkan adanya interaksi antar user yang satu dengan user yang lainnya dalam satu aplikasi yang terhubung pada jaringan internet, hal ini salah satu bagian social networking, dimana setiap user bias berbagi kemudian user yang lainnya bisa berkontribusi dengan memberikan informasi hal lain mengenai objek wisata melalui menu komentar.

g. Tampilan Tracking Area

Di bawah ini ada beberapa marker jika marker tersebut di pilih maka akan muncul title wisata tersebut Rawon sakinah contohnya.



Gambar 13. Track Lokasi

Applied Science, Vol. 1, No. 3 Desember 2015, hal. 1914 (ISSN : 2442-5826).

Imaniar, Juwita, dkk. 2012. “Aplikasi Location Based Swervice Untuk Sistem Informasi Publikasi Acara Pada Platform Android”. Surabaya : Teknik Telekomunikasi Kampus ITS.

Indika, D. R., & Jovita, C. (2017). Media sosial instagram sebagai sarana promosi untuk meningkatkan minat beli konsumen. Jurnal Bisnis Terapan, 1(01), 25-32.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Aplikasi destinasi wisata di pasuruan adalah bentuk untuk mempromosikan dan memperkenalkan wisata-wisata yang ada di pasuruan berbasis Social Networking.
2. Aplikasi Destinasi wisata berbasis social networking di pasuruan dapat memudahkan wisatawan berbagi dan mencari wisata-wisata yang ada di pasuruan.

Setelah melakukan pembangunan dan pengujian perangkat lunak aplikasi destinasi wisata di pasuruan berbasis social networking pada platform android, saran-saran yang mungkin bermanfaat bagi pengembang program yang akan datang diantaranya :

1. Penambahan Fitur Pesan tiket
2. Penambahan fitur Review
3. Penambahan fitur Login Menggunakan Akun Instagram
4. Perbaikan fitur tracking area agar tidak bergantung pada google maps

PUSTAKA

Aljufri, Fatimah. 2012. “Sistem Pemandu Pencarian Masjid Terdekat Berbasis Lokasi”. Skripsi. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Danang Nur Rahman. Andi Iwan Nur Hidayat. 2016. “Rancang Bangun Aplikasi Location Based Service Untuk Pencarian Rute Terdekat Bengkel Resmi Honda Pada Wilayah Surabaya Berbasis Android”. Jurnal Manajemen Informatika. 5(2) : 74-82.

Diah Ayu Savitri, Toufan Diansyah Tambunan, Elis Hernawati. “Aplikasi Album Digital Berbasis Social Networking Pada Android di Universitas Telkom”. Jurnal e-Proceeding of

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGI