

**PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN WISATA
KECAMATAN KOTA BARU JAMBI BERBASIS ANDROID**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

Mukchlis Nur Rahman

8020190208

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir

Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA

JAMBI

2022

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : **PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN
WISATA KECAMATAN KOTA BARU JAMBI
BERBASIS ANDROID**

Program Studi : TI

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

a. Nama : Mukchlis Nur Rahman

b. NIM : 8020190208

c. Jenis Kelamin : Laki - Laki

d. Tempat/Tgl. Lahir : Jambi, 04 April 2001

e. Alamat : Jl. Kutilang II RT 06 No.45
Kel.Tambak Sari Kec.Jambi Selatan Kota Jambi

f. No. Telepon : 081212365948

g. Email : mukhclisnurrahman@gmail.com

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kecamatan Kota Baru merupakan salah satu kecamatan yang menjadi pusat hiburan atau acara Pemerintahan Kota Jambi, Banyak sekali hiburan yang dapat kita nikmati di Kecamatan tersebut, mulai dari wisata, fasilitas, kuliner, hingga acara-acara yang diadakan oleh pemerintah Kota Jambi untuk menghibur masyarakatnya.

Hal tersebut membuat saya ingin membuat program, berupa perancangan aplikasi untuk pengenalan lebih luas mengenai hiburan yang terdapat di Kecamatan Kota Baru dalam bentuk aplikasi android yang bisa dipakai oleh seluruh kalangan masyarakat luas baik dari anak-anak, maupun orang dewasa, karena pada zaman sekarang semua kalangan menggunakan smartphone canggih yang bisa mengakses informasi secara luas, dan juga mendapatkan nya secara akurat.

Dalam pembuatan sistem ini saya menggunakan aplikasi android studio dengan menggunakan Bahasa flutter, dan juga informasi yang didapatkan juga secara akurat yang datanya diambil dari sumber Dinas Kecamatan Kota Baru sendiri, di dalam aplikasi saya menyediakan informasi berupa, tentang Kecamatan Kota Baru, wisata, kuliner, fasilitas, dan acara-acara yang diadakan setiap kali ada kesempatan, serta gedung gedung dinas terdekat.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN WISATA KOTA BARU JAMBI BERBASIS ANDROID"**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, dapat disimpulkan perumusan masalah penelitian ini adalah : “Bagaimana merancang suatu sistem informasi pengenalan wisata Kecamatan Kota Baru Jambi Berbasis Android? ”.

1.3 BATASAN MASALAH

Supaya Penelitian ini berjalan dengan lancar dan untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar judul proyek dan penelitian ini maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem ini hanya membahas pengenalan wisata, lokasi wisata, serta keakuratan informasi wisata
2. Aplikasi ini menyediakan fitur berupa letak lokasi wisata, fasilitas yang tersedia di tempat wisata, event wisata, tentang Kota Baru Jambi, Kuliner, dan informasi Gedung Dinas terdekat.
3. Aplikasi ini memanfaatkan titik lokasi dari *google maps* untuk mengetahui letak wisata Kecamatan Kota Baru
4. Perancangan aplikasi ini menggunakan aplikasi *Android studio*, *Visual studio Code*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan informasi, berupa lokasi, jam operasional, tentang Kota Baru, Kuliner, Fasilitas, Event, serta gedung dinas terdekat
2. Menghasil aplikasi sistem informasi pengenalan wisata Kecamatan Kota Baru

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Hadirnya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan masyarakat Kota Jambi, maupun wisatawan dalam memperoleh informasi wisata Kecamatan Kota Baru Jambi
2. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu Dinas Kecamatan Kota Baru Jambi, mempromosikan wisata nya dalam bentuk aplikasi android.

LANDASAN TEORI

2.1 PERANCANGAN

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem.

Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Manfaat tahap perancangan sistem ini memberikan gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi. Sesuai dengan komponen sistem yang dikomputerisasikan, maka yang harus didesain dalam tahap ini mencakup hardware atau software, database dan aplikasi.

Menurut Sommerville dalam buku Agus Mulyanto, proses perancangan bisa melibatkan pengembangan beberapa model sistem pada tingkat abstraksi yang berbeda-beda.[1]

Menurut Soetam Rizky, perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.[2]

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah tahapan setelah analisis sistem yang tujuannya untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahap analisis.

2.2 APLIKASI

Aplikasi berasal dari bahasa Inggris app sebagai komponen penting yang harus ada pada smartphone ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman. Pada umumnya, aplikasi ini dibentuk agar dapat menjalankan perintah dari pengguna sebagai masukan agar dapat mengeluarkan hasil yang diinginkan.

Aplikasi adalah suatu intruksi atau pernyataan yang terdapat pada suatu perangkat keras baik komputer ataupun smartphone yang dibuat sedemikian rupa agar dapat mengolah sebuah masukan (input) menjadi keluaran (output).

Menurut Rachmad Hakim S, Aplikasi adalah sebuah sistem yang dirancang untuk mengolah data dengan aturan dan ketentuan tertentu serta dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.[3]

Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas mengenai aplikasi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang digabungkan penggunaannya dengan perangkat keras yang akan menjalankan perintah atau intruksi dari penggunaannya dalam mengolah kata, mengolah angka, dan lain sebagainya.

2.3 INFORMASI

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang dikelola menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penerimanya. Biasanya, informasi akan diproses terlebih dahulu agar penerima mudah memahami informasi yang diberikan. Sederhananya, informasi sudah diolah menjadi bentuk yang bernilai atau bermakna, secara etimologi, informasi berasal dari bahasa Perancis *information* yang memiliki arti konsep, ide, atau garis besar. Informasi sendiri merupakan kata benda yang berarti aktivitas dalam pengetahuan yang dikomunikasikan.

Informasi memang tidak bisa dipisahkan dengan data. Kendati demikian, keduanya memiliki arti yang berbeda. Pasalnya, data adalah fakta yang masih bersifat mentah atau belum diproses, setelah mengalami pengolahan, data tersebut bisa menjadi informasi yang dibutuhkan masyarakat.

Pengertian informasi adalah sebuah data yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat.[4]

2.4 WISATA

Wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Menurut SK MENPARPOSTEL No.: KM. 98/PW.102/MPPT-87, objek wisata adalah semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

Menurut Sucipto dan Limbeng, Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh sebagian atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.[5]

Objek wisata dapat berupa wisata alam seperti gunung, danau, sungai, pantai, laut, atau berupa objek bangunan seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah, dan lain-lain.

Pariwisata dapat didefinisikan sebagai keseluruhan jaringan dan gejala-gejala yang berkaitan dengan tinggalnya orang asing di suatu tempat, dengan syarat bahwa mereka tidak tinggal di situ untuk melakukan suatu pekerjaan yang penting yang memberikan keuntungan yang bersifat permanen maupun sementara”.

2.5 GEOGRAFIS

Sistem Informasi Geografis adalah informasi sistem komputerisasi yang memungkinkan penangkapan, pencontohan, pemanipulasian, penemuan kembali, penganalisan, dan presentasi data acuan geografis, sebagai fasilitas untuk menyiapkan, merepresentasikan, dan menginterpretasi fakta-fakta yang berkaitan

dengan permukaan bumi. Nama lain dari sistem informasi geografis yaitu sistem informasi keruangan, sistem analisa data keruangan, dan sistem informasi sumber daya alam. Selain itu, sistem informasi geografis juga diartikan sebagai suatu sistem yang mengelola data geografis dengan mengandalkan komputer. Pengolahan dan penyimpanan data pada sistem informasi geografi memanfaatkan komponen komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.

Menurut Gistut ,Bahan informasi geografis berupa data geografis, sedangkan pengelolanya adalah sumber daya manusia. Dengan perkembangan teknologi, sistem informaisi geografis memanfaatkan komputer yang dapat menyimpan, mengelola, memproses serta menganalisis data geografis dan non geografis. Selain itu, sistem informasi geografis digunakan untuk menyediakan informasi dan grafis secara terpadu. Informasi yang diperoleh kemudian dimanfaatkan untuk keperluan sehari-hari dalam kehidupan manusia.[6]

Sistem informasi geografis menyatu dengan lingkungan sistem lain, yaitu pemerintahan, nonpemerintah, kelompok atau perorangan. Pengolahan data sistem informasi geografis dapat dilakukan secara konvensional dan secara komputerisasi. Sistem informasi geografi digunakan untuk berbagai bidang ilmu terapan seperti investigasi teknis, manajemen sumber daya alam, manajemen aset, kajian masalah lingkungan, perencanaan wilayah, kartografi dan kedaruratan bencana.

SIG sebagai sistem komputer yang digunakan untuk memanipulasi data geografi. Sistem ini diimplementasikan dengan perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang berfungsi untuk akusisi dan verifikasi data, kompilasi data, penyimpanan data, perubahan dan pembaharuan data, manajemen dan pertukaran data, manipulasi data, pemanggilan dan presentasi data serta analisis data.

2.6 ANDROID

Android merupakan sebuah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari kernel Linux dan perangkat sumber terbuka lainnya. Android dirancang untuk perangkat seluler terutama layar sentuh seperti smartphone dan tablet, Sistem operasi ini pertama kali diluncurkan pada bulan September 2008, di mana Android dikembangkan oleh Open Handset Alliance yang disponsori secara komersial oleh Google, Selain itu Android juga merupakan perangkat lunak gratis dengan sumber terbuka, dalam artian Google memperbolehkan pengguna untuk mengembangkan sistem operasi tersebut.

Android juga memiliki toko aplikasi yang bernama Google Play Store, Tentunya bagi Anda yang menggunakan smartphone dengan sistem Android, dapat bebas mendownload aplikasi atau game yang terdapat pada Google Play Store.

METODELOGI PENELITIAN

3.1 ALAT PENELITIAN

Adapun alat yang digunakan dalam melakukan pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat keras (hardware)

Kebutuhan hardware yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Laptop Asus VivoBook 15 OLED dengan spesifikasi processor (intel Core i3-115G4 3.0 GHz 8M Cache, up to 4.2GHz)
- b. RAM 8 GB
- c. Printer EPSON
- d. Alat Perangkat keras lain mya

2. Perangkat lunak (software)

Kebutuhan software yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- e. System Operasi Windows 11
- f. Android Studio
- g. Visual Studio Versi S
- h. Visual Studio Code
- i. Flutter

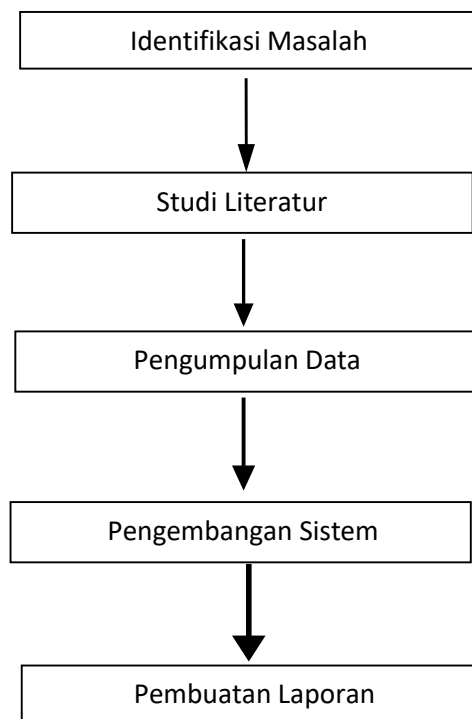
3.2 BAHAN PENELITIAN

Dalam proses penelitian penulis menggunakan data-data dibawah ini sebagai bahan pengkajian, antara lain

1. Data hasil wawancara
2. Buku- buku dan internet yang terkait pada penelitian ini sebagai penunjang dan referensi

3.3 METODE PENELITIAN

Kerangka kerja penelitian yang kami gunakan sebagai berikut. digunakan Untuk memberikan panduan atau acuan dalam menyusun penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja (*frame work*) yang lebih rinci dan jelas dalam tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangkakerja penelitian yang digunakan terlihat pada gambar 3.1 :



Gambar Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian pada gambar 3.1, maka dapat diuraikan pembahasan masing–masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah yang menjadi masalah utama dalam topik penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari munculnya masalah yang tidak berkaitan dengan topik penelitian.

2. Studi Literatur

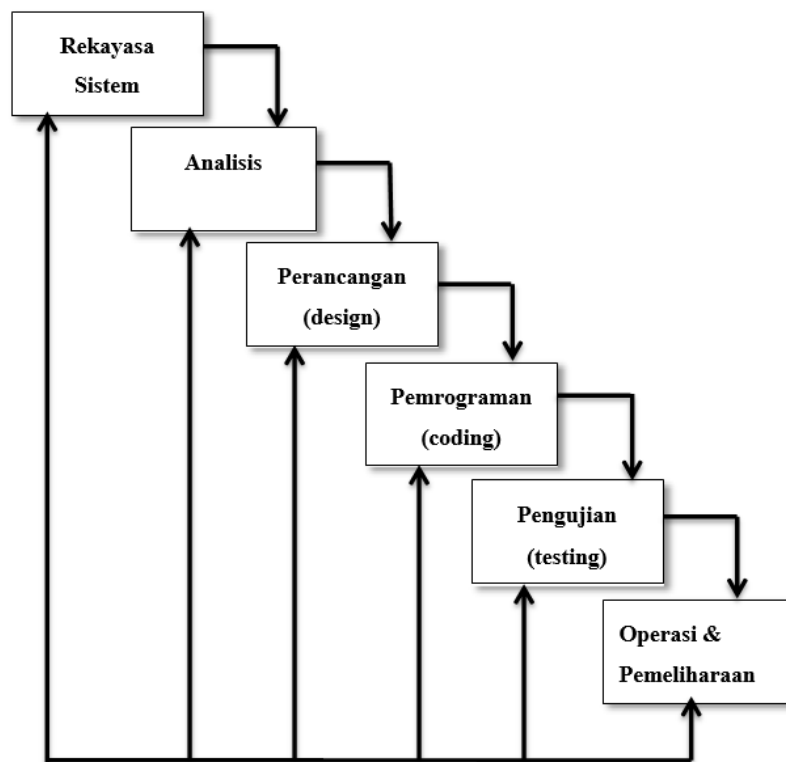
Pada tahap ini peneliti menambah wawasan guna mendapatkan sebuah topik yang layak diangkat sebagai sebuah penelitian dengan mempelajari dan memahami teori dan konsep dimana peneliti banyak melakukan penelitian pada buku, jurnal dan paper artikel ilmiah dari para akademis dari internet sedangkan buku-buku referensi didapatkan dari berbagai sumber diantaranya Perpustakaan Universitas Dinamika Bangsa Jambi.

3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini melakukan pengumpulan data, pengumpulan data merupakan tahapan dalam proses penelitian yang penting, karena hanya dengan mendapatkan data yang tepat, maka proses penelitian akan berlangsung sampai penulis mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang telah ditetapkan. Adapun metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada Dinas Pariwisata Kota Jambi yang berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai informasi tentang lokasi Kecamatan Kota Baru, Jam operasional dan keterangan fasilitas lainnya.

4. Pengembangan system

Pada tahap ini penulis membahas mengenai pengembangan sistem yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh Tempat fasilitas pemerintah di kota bangko. Penulis menggunakan model *waterfall* (air terjun) dalam pengembangan sistem, dikarenakan pengaplikasiannya mudah dan sistematis.



Gambar Model *Waterfall* (Ginanjari Wiro Sasmito 2017:8)

5. Penulisan Laporan

Pada tahap ini adalah tahap terakhir dalam penyusunan laporan penelitian. Di dalam laporan penelitian yang berjudul “PERANCANGAN APLIKASI PENGENLAN WISATA KOTA BARU JAMBI BERBASIS ANDROID ”. Pembaca dapat mengetahui sistem yang dibuat, bagaimana cara menggunakan dan mengimplementasikannya untuk dokumentasi pengembangan sistem selanjutnya.

4.1 JADWAL PENELITIAN

Kegiatan	2022															
	Oktober				November				Desember				Januari			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Identifikasi Masalah																
Studi Literatur																
Pengumpulan Data																
Analisis Data																
Pengembangan Sistem																
Pembuatan Laporan																

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Aslansyah Muis, “Perancangan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Sma Negeri 11 Kota Jambi,” *J. Ilm. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 103–110, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/jimti/article/view/702>
- [2] D. A. Rianto, S. Assegaf, and E. Fernando, “Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (Sig) Lokasi Minimarket Di Kota Jambi Berbasis Android,” *J. Ilm. Media SISFO*, vol. 9, no. 2, pp. 295–304, 2017.
- [3] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014.
- [4] G. H. Bodnar, “An On Demand Text-to-Speech Agent,” *J. Inf. Syst. Educ.*, vol. 19, no. 3, pp. 267–269, 2008, [Online]. Available: <http://ezproxy.scu.edu.au/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=34493675&site=ehost-live>
- [5] D. K. Aditya, M. I. P. Koesoemadinata, S. Hidayat, and T. Wahab, “Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: BoardGame Project Based On Astrological System Of Kolenjer,” vol. 41, no. Bcm 2017, pp. 64–69, 2018, doi: 10.2991/bcm-17.2018.12.

- [6] A. Ardiansyah and K. Kardono, "Sistem Informasi Geografis (Sig) Pemetaan Jaringan Pipa Dan Titik Properti Pelanggan Di Pt Aetra Air Tangerang," *J. Ilm. FIFO*, vol. 9, no. 1, p. 81, 2017, doi: 10.22441/fifo.v9i1.1445.