

**PENGEMBANGAN APLIKASI TOUR GUIDE BERBASIS
ANDROID**

Skripsi



oleh:

**IMANUEL VICKY SANJAYA
71200563**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2024

PENGEMBANGAN APLIKASI TOUR GUIDE BERBASIS ANDROID

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

IMANUEL VICKY SANJAYA

71200563

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN APLIKASI TOUR GUIDE BERBASIS ANDROID

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 23 Juni 2024



IMANUEL VICKY SANJAYA

71200563

DUTA WACANA

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN APLIKASI TOUR GUIDE
BERBASIS ANDROID

Nama Mahasiswa : IMANUEL VICKY SANJAYA

N I M : 71200563

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 23 Juni 2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D


Maria Nila Anggra Rini, S.T, M.T.I

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imanuel Vicky Sanjaya
NIM : 71200563
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PENGEMBANGAN APLIKASI TOUR GUIDE BERBASIS ANDROID”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 03 Juli 2024

Yang menyatakan

DUTA WACANA

(Immanuel Vicky Sanjaya)
NIM.71200563

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN APLIKASI TOUR GUIDE BERBASIS ANDROID

Oleh: IMANUEL VICKY SANJAYA / 71200563

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 13 Juni 2024

Yogyakarta, 23 Juni 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
2. Maria Nila Anggia Rini, S.T, M.T.I
3. Lucia Dwi Krisnawati, Dr. Phil.
4. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.



Dekan

Ketua Program Studi

(Restyandito, S.Kom.,MSIS,Ph.D.)

(Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom.)



Karya sederhana ini dipersembahkan

kepada Tuhan, Keluarga Tercinta,

dan Kedua Orang Tua



Casting all your care upon him; for he careth for you.

Simon Petrus

Remember, with great power comes great responsibility

Ben Parker

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul PENGEMBANGAN APLIKASI TOUR GUIDE BERBASIS ANDROID ini telah selesai disusun.

Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang maha kasih,
2. Orang tua yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan penulis tanpa kenal untuk selama-lamanya,
3. Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D selaku Dekan FTI,
4. Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom selaku Kaprodi Informatika,
5. Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis,
6. Maria Nila Anggia Rini S.T., M.T.I, selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis,
7. Keluarga tercinta: yang selalu memberikan dukungan doa,
8. Semua pihak terlibat yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Laporan proposal/skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga proposal/skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 23 Juni 2024



Immanuel Vicky Sanjaya

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA.....	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LISTING	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.6.1. Persiapan	3
1.6.2. Pengembangan Sistem	4
1.6.3. Evaluasi Sistem	4
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1. Perancangan & Aplikasi.....	10

2.2.2.	Mapbox	10
2.2.3.	Pemandu Wisata.....	10
2.2.4.	Kotlin	11
2.2.5.	Text to Speech.....	11
2.2.6.	Mobile Application Rating Scale.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		14
3.1	Objek Penelitian	14
3.2	Subjek Penelitian.....	14
3.3	Prosedur Penelitian.....	15
3.4	Blok Diagram Penelitian	15
3.5	Pengumpulan Kebutuhan	17
3.5.1	Pengumpulan Kebutuhan Sistem	17
3.5.2	Pengumpulan Data Tempat Wisata.....	18
3.6	Use Case Diagram.....	21
3.7	Diagram Alir	25
3.8	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.8.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.8.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	29
3.9	Prototype	29
3.9.1	Desain Konsep	29
3.9.2	Low Fidelity Prototype	30
3.9.3	High Fidelity Prototype.....	33
3.10	Perancangan Basis Data	34
3.10.1	Room Database	34
3.11	Perancangan Antarmuka Pengguna.....	35
3.11.1	Perancangan Pertama	35
3.11.2	Perancangan Kedua.....	39

3.12	Perancangan Pengujian Sistem	43
3.12.1	Metode Pengujian.....	43
3.12.2	Tahap Pengujian.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Implementasi	46
4.1.1	Implementasi Basis Data.....	46
4.1.2	Implementasi Final.....	49
4.2	Analisis.....	62
4.2.1	Mobile Application Rating Scale (MARS).....	62
4.3	Pembahasan.....	64
4.3.1	Dimensi Keterkaitan (<i>Usability / Engagement</i>).....	64
4.3.2	Dimensi Fungsionalitas (<i>Functionality</i>).....	65
4.3.3	Dimensi Estetika (<i>Aesthetics</i>)	67
4.3.4	Dimensi Kualitas Informasi (<i>Information Quality</i>).....	68
4.3.5	Nilai Hasil Cronbach Alpha.....	69
4.3.6	Perbandingan Antar Dimensi	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN A DATA PENGUJIAN APLIKASI.....		1
LAMPIRAN B KARTU KONSULTASI DOSEN 1		1
LAMPIRAN C KARTU KONSULTASI DOSEN 2		2
LAMPIRAN D FOTO-FOTO RESPONDEN		3
LAMPIRAN E FORMULIR REVISI SKRIPSI		6
LAMPIRAN F LAMPIRAN LAIN-LAIN		7

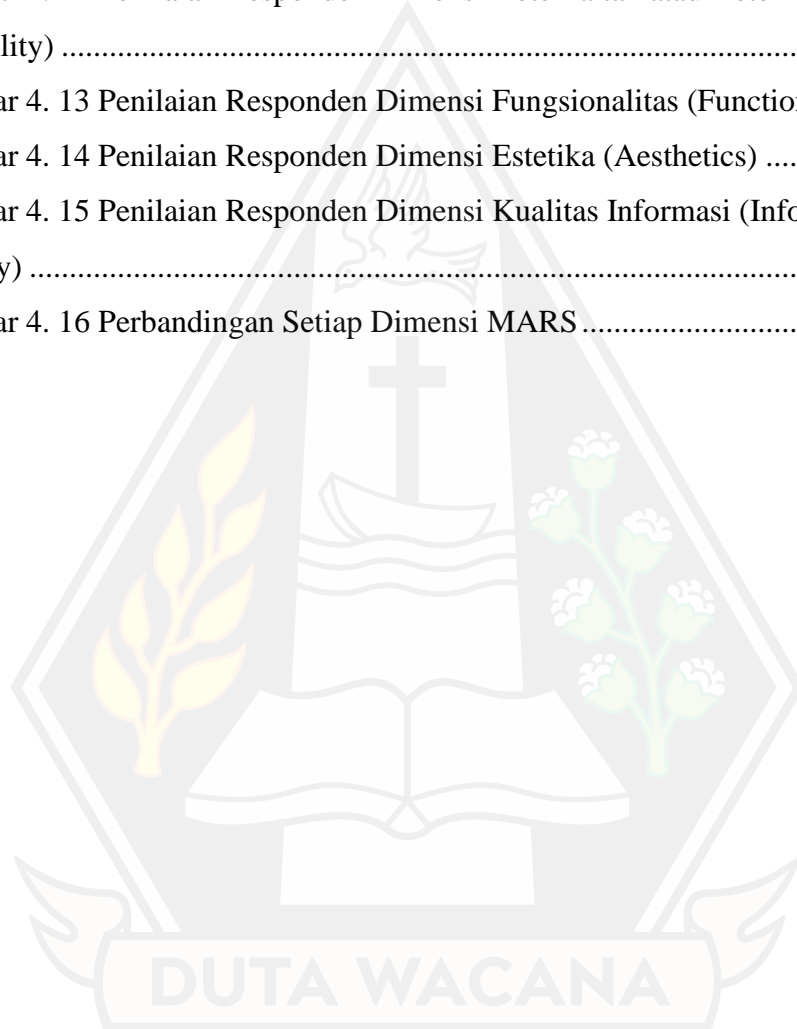
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rangkuman Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 3. 1 Hasil Benchmark Aplikasi Sejenis.....	17
Tabel 3. 2 Use Case Mencari Barang.....	22
Tabel 3. 3 Use Case Detail Pasar	23
Tabel 3. 4 Use Case Kategori Wisata.....	23
Tabel 3. 5 Use Case Pilihan Tempat Wisata.....	23
Tabel 3. 6 Use Case Tempat-Tempat yang Telah Dipilih.....	24
Tabel 3. 7 Use Case Rute Wisata	24
Tabel 3. 8 Use Case Navigasi Perjalanan.....	24
Tabel 3. 9 Pengujian Antarmuka Perancangan Pertama	37
Tabel 3. 10 Pengujian Fungsi Dasar Perancangan Pertama.....	39
Tabel 3. 11 Pengujian Validasi Perancangan Pertama.....	39
Tabel 3. 12 Pengujian Antarmuka Perancangan Kedua.....	41
Tabel 3. 13 Pengujian Fungsi Dasar Perancangan Kedua.....	43
Tabel 3. 14 Pengujian Validasi Perancangan Kedua	43
Tabel 4. 1 Pengujian Antarmuka Implementasi Final.....	50
Tabel 4. 2 Pengujian Fungsi Dasar Implementasi Final	52
Tabel 4. 3 Pengujian Validasi Implementasi Final	53
Tabel 4. 4 Tabel Task Pengujian MARS	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Blok Diagram Penelitian	16
Gambar 3. 2 Situs Benteng Cepuri.....	18
Gambar 3. 3 Makam Raja-Raja Mataram	19
Gambar 3. 4 Kampung Wisata Lawang Pethuk.....	19
Gambar 3. 5 Wisata Air Kali Gajahwong	20
Gambar 3. 6 Sego Empal Bu Warno.....	20
Gambar 3. 7 Warung Makan Bu Sum.....	21
Gambar 3. 8 Taman Pintar	21
Gambar 3. 9 Use Case Diagram.....	22
Gambar 3. 10 Diagram Alir Aplikasi.....	26
Gambar 3. 11 Desain Konsep Aplikasi.....	30
Gambar 3. 12 Landing Page.....	31
Gambar 3. 13 Search Page	31
Gambar 3. 14 Halaman Detail Pasar	31
Gambar 3. 15 Kategori Wisata.....	31
Gambar 3. 16 Halaman Pilihan Wisata.....	32
Gambar 3. 17 Informasi Detail Wisata	32
Gambar 3. 18 Halaman Rute Perjalanan.....	32
Gambar 3. 19 Halaman Navigasi Wisata	32
Gambar 3. 20 High Fidelity Prototype.....	33
Gambar 3. 21 Struktur Tabel Choices dalam Room Database.....	35
Gambar 3. 22 Halaman Pencarian Perancangan Pertama	36
Gambar 3. 23 Halaman Pencarian Perancangan Kedua.....	40
Gambar 4. 1 Landing Page.....	55
Gambar 4. 2 Halaman Pencarian.....	56
Gambar 4. 3 Detail Pasar - Informasi Pasar.....	57
Gambar 4. 4 Detail Pasar - Kategori Wisata.....	57
Gambar 4. 5 Pilihan Wisata	58
Gambar 4. 6 Detail Wisata.....	58

Gambar 4. 7 Batas Maksimal Pilihan.....	59
Gambar 4. 8 Halaman Wisata yang Dipilih	60
Gambar 4. 9 Halaman Rute Perjalanan	61
Gambar 4. 10 Halaman Navigasi	62
Gambar 4. 11 Informasi Tempat Tujuan Ketika Sampai	62
Gambar 4. 12 Penilaian Responden Dimensi Keterkaitan atau Keterlibatan (Usability)	64
Gambar 4. 13 Penilaian Responden Dimensi Fungsionalitas (Functionality)	66
Gambar 4. 14 Penilaian Responden Dimensi Estetika (Aesthetics)	67
Gambar 4. 15 Penilaian Responden Dimensi Kualitas Informasi (Information Quality)	68
Gambar 4. 16 Perbandingan Setiap Dimensi MARS	70



DAFTAR LISTING

Listing 4. 1 Inisiasi Room Database	47
Listing 4. 2 Room Database DAO	48
Listing 4. 3 Inisiasi Tabel choices.....	49



INTISARI

PENGEMBANGAN APLIKASI TOUR GUIDE BERBASIS ANDROID

Oleh

IMANUEL VICKY SANJAYA

71200563

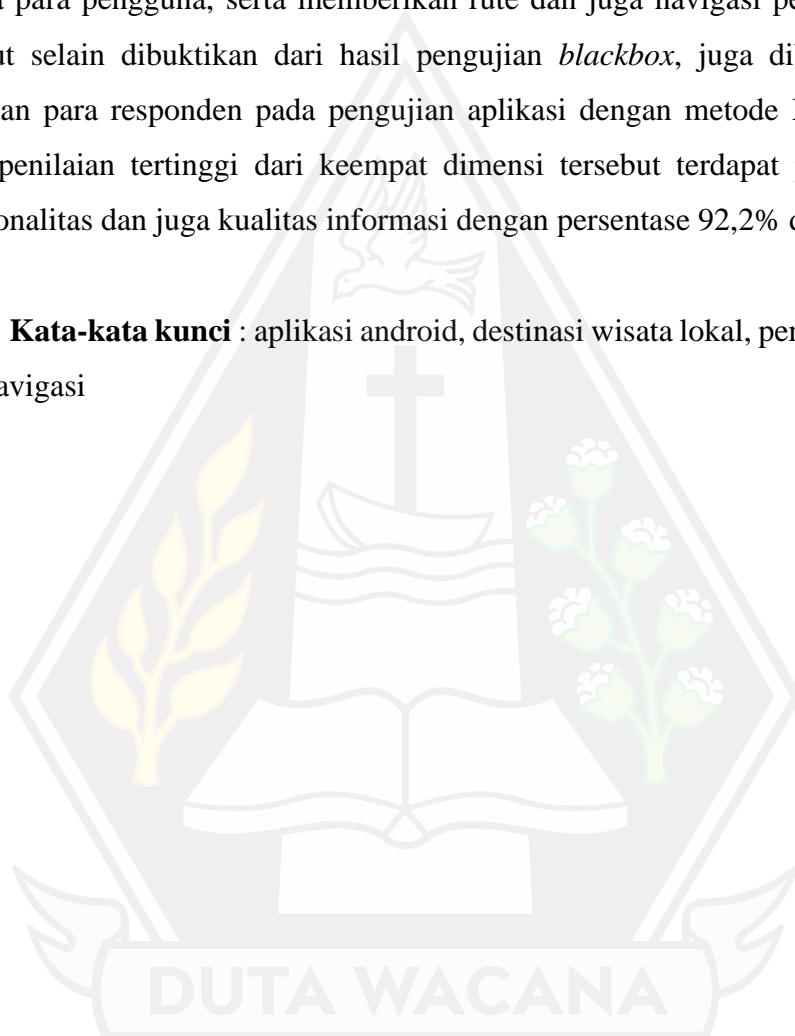
Yogyakarta tidak hanya dikenal sebagai kota pelajar, namun juga merupakan salah satu kota pariwisata terbesar di Indonesia. Kebudayaan lokal yang unik menjadi ciri khas yang menonjol bagi para wisatawan, salah satunya adalah wisata belanja tradisional. Saat ini sudah ada aplikasi *Sipasar* yang menyediakan informasi pasar-pasar tradisional di Yogyakarta, namun akan sangat disayangkan apabila hanya memuat informasi pasar saja. Ditambah lagi informasi wisata yang saat ini tersedia pada lembaga pemerintahan TIC (*Tourist Information Center*) hanya memberikan informasi dalam bentuk brosur. Sehingga informasi yang diberikan tidak terlalu lengkap karena hanya terbatas dari brosur tersebut saja, dan juga tidak terlalu *up to date* dikarenakan pencetakan brosur ini hanya dilakukan pada tahun-tahun tertentu.

Diperlukan pengembangan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan informasi wisata Yogyakarta dari aplikasi *Sipasar* tersebut. Sehingga selain memuat informasi pasar, aplikasi ini juga mampu menjadi pemandu wisata yang mampu memberikan panduan dalam bentuk rute maupun navigasi, serta membantu para turis untuk mendapatkan informasi destinasi wisata lokal. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dirancang aplikasi berbasis Android dengan nama *Sipasar Tour Guide*. Aplikasi ini diujikan dengan *blackbox testing*, yang mana pengujian ini dilakukan secara mandiri untuk mengetahui apakah semua fitur yang tersedia dapat bekerja dengan baik. Kemudian juga dilakukan pengujian kepada para responden dengan metode MARS (*Mobile Application Rating Scale*). Metode ini dilakukan

dengan para responden menggunakan aplikasi ini terlebih dahulu. Kemudian menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dengan memberi penilaian dalam skala dari 1 sampai 5.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa aplikasi Sipasar Tour Guide yang dirancang berhasil memenuhi kebutuhan untuk memberikan informasi wisata kepada para pengguna, serta memberikan rute dan juga navigasi perjalanan. Hal tersebut selain dibuktikan dari hasil pengujian *blackbox*, juga dibuktikan dari penilaian para responden pada pengujian aplikasi dengan metode MARS. Yang mana penilaian tertinggi dari keempat dimensi tersebut terdapat pada dimensi fungsionalitas dan juga kualitas informasi dengan persentase 92,2% dan 91,6%.

Kata-kata kunci : aplikasi android, destinasi wisata lokal, pemandu wisata, rute, navigasi



ABSTRACT

ANDROID-BASED TOUR GUIDE APPLICATION DEVELOPMENT

By

IMANUEL VICKY SANJAYA

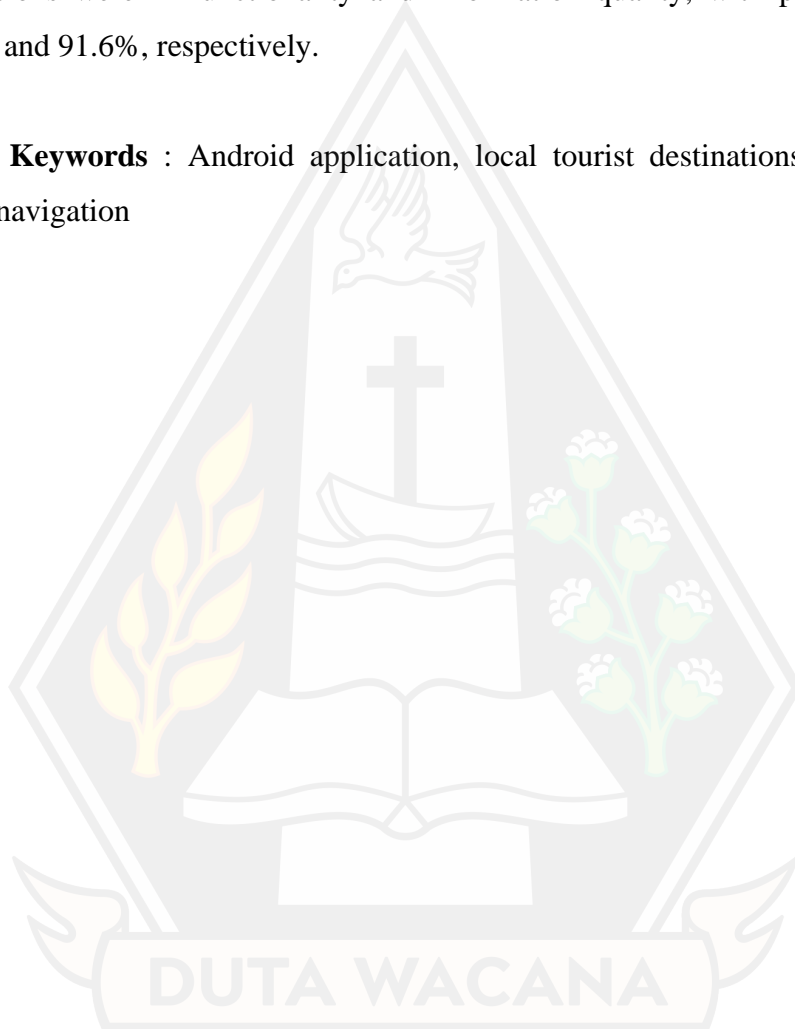
71200563

Yogyakarta is not only known as a student city but also as one of the largest tourist cities in Indonesia. Its unique local culture stands out as a characteristic attraction for tourists, one of which is traditional shopping tourism. Currently, there is an application called Sipasar that provides information on traditional markets in Yogyakarta, but it would be unfortunate if it only contained market information. Additionally, the tourism information currently available from the government agency TIC (Tourist Information Center) is only provided in the form of brochures. This information is not very comprehensive as it is limited to the brochure and is also not very up-to-date because the brochures are printed only in certain years.

There is a need to develop an application that can fulfill the tourism information needs of Yogyakarta from the Sipasar application. Thus, besides containing market information, this application should also serve as a tour guide capable of providing route and navigation guidance, as well as helping tourists obtain information about local tourist destinations. To meet these needs, an Android-based application named Sipasar Tour Guide was designed. This application was tested with blackbox testing, which was conducted independently to determine if all the available features worked well. Additionally, testing was conducted on respondents using the MARS (Mobile Application Rating Scale) method. This method involved respondents using the application first, then answering questions by giving ratings on a scale of 1 to 5.

The data analysis results showed that the designed Sipasar Tour Guide application successfully met the needs of providing tourism information to users, as well as providing routes and navigation for trips. This was proven not only by the results of the blackbox testing but also by the respondents' ratings during the application testing using the MARS method. The highest ratings from the four dimensions were in functionality and information quality, with percentages of 92.4% and 91.6%, respectively.

Keywords : Android application, local tourist destinations, tour guide, route, navigation



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Yogyakarta selain terkenal sebagai kota pelajar, juga dikenal sebagai salah satu kota pariwisata terbesar di Indonesia. Hal ini dikarenakan kota ini memiliki banyak tempat wisata sejarah, alam, seni, edukasi, dan destinasi lain yang dapat dikunjungi. Pada tahun 2009 terdapat sekitar 1,2 juta orang turis yang datang. Kemudian pada tahun 2017 terdapat peningkatan yang signifikan dengan jumlah sekitar 4,7 juta turis, dan pada tahun 2018 terdapat sekitar 5 juta orang pengunjung yang datang ke Yogyakarta (Santoso, 2019).

Salah satu wisata yang sering menjadi pilihan para turis adalah wisata belanja tradisional, hal ini dikarenakan pada pasar tradisional, para turis bisa menemukan makanan tradisional, barang-barang yang ikonis dan sebagainya. Memang lokasi-lokasi pasar tersebut sudah tersedia pada aplikasi SiPasar yang bisa diakses melalui aplikasi *mobile* maupun web. Namun akan sangat disayangkan apabila hanya memuat informasi mengenai pasar, mengingat tujuan dari para turis datang ke Yogyakarta bukan hanya untuk berbelanja. Hal inilah yang menyebabkan diperlukannya pengembangan informasi supaya tidak hanya pasar saja yang dimuat, tetapi juga lingkungan wisata lain di sekitar pasar tersebut, supaya banyak hal yang bisa dieksplorasi oleh para turis yang pastinya dekat dengan kebudayaan lokal. Di samping itu, di Yogyakarta berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta memang banyak wisatawan yang datang ke Kota Yogyakarta, namun pada praktiknya para wisatawan tersebut sulit untuk menemukan dan mendapatkan informasi mengenai objek-objek wisata. Banyak dari mereka meminta bantuan untuk mendapatkan informasi dengan mendatangi instansi pemerintahan seperti *Tourism Information Center* (TIC) yang berada di Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta. Namun pihak TIC hanya membantu dengan memberikan brosur tempat wisata yang sudah disediakan, sehingga hasil rekomendasi tempat wisata tidak terlalu *up to date*, dan informasi yang ditampilkan pun kurang lengkap, karena

hanya terbatas dari sebatas brosur tersebut (Prasetyaningrum, 2019). Permasalahan ini dapat membuka peluang untuk masalah yang lebih serius yaitu para turis akan semakin sungkan untuk datang berwisata ke Kota Yogyakarta karena sulitnya untuk para turis mendapatkan informasi wisata.

Saat ini ada aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk memandu para turis saat berwisata. Aplikasi seperti Google Maps sekarang ini menjadi pilihan yang sering sekali digunakan untuk memandu orang sampai pada tujuan mereka. Namun pada Google Maps tidak terdapat informasi kebudayaan ataupun ikon-ikon wisata unik yang ada di lokasi tersebut, sehingga pengguna harus mencari informasi tersebut secara mandiri. Dan untuk mendapatkan informasi mengenai kebudayaan lokasi tertentu, para turis juga dapat menggunakan aplikasi TripAdvisor, namun aplikasi tersebut tidak dapat memberikan pemanduan secara langsung kepada turis untuk mencapai lokasi yang mereka tuju.

Atas dasar permasalahan-permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan aplikasi yang dapat berlaku sebagai *tour guide* bagi para turis dengan menambahkan data wisata baru pada aplikasi SiPasar. Peneliti akan mengembangkan aplikasi pemandu wisata yang pastinya dekat dengan kebudayaan lokal karena berdekatan dengan lokasi pasar-pasar yang sudah ada. Aplikasi ini akan menggunakan fitur *text-to-speech*, supaya para turis bisa menikmati perjalanan mereka sembari berjalan-jalan mendengarkan informasi mengenai lokasi tersebut. Selain itu, untuk mencapai lokasi tertentu, pengguna dapat memilih beberapa titik sekaligus dan menggunakan navigasi *real-time turn-by-turn* untuk bisa mencapai tujuan tersebut. Sehingga para turis dapat mengenal kota Yogyakarta dengan lebih baik sembari berjalan-jalan mengelilingi langsung wisata-wisata yang ada.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi tuntunan dalam penelitian adalah mengembangkan aplikasi *tour guide* yang informatif sehingga dapat membantu para turis mendapatkan informasi destinasi wisata lokal.

1.3. Batasan Masalah

1. Peserta: Penelitian aplikasi akan melibatkan para turis lokal dengan batasan usia 17-30 tahun.
2. Lokasi Geografis: Penelitian akan dilakukan di daerah-daerah dekat Pasar Legi Kotagede dan Pasar Beringharjo Yogyakarta. Karena pada wilayah pasar Beringharjo terkenal dengan wisata kebudayaannya, sedangkan pada wilayah pasar Legi Kotagede terkenal dengan wisata sejarahnya. Namun lebih difokuskan di Pasar Beringharjo, dikarenakan Pasar Legi Kotagede hanya buka setiap tanggal Jawa Legi.
3. Aplikasi lebih ditujukan untuk kepentingan memberikan rute perjalanan.
4. Aplikasi hanya mendukung satu bahasa saja, yaitu Bahasa Indonesia.
5. Batasan Sistem: Penelitian akan dibuat untuk OS Android versi 8 (Android Oreo) ke atas dengan bahasa pemrograman Kotlin.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah memberikan rute perjalanan untuk wisata turis dan memberikan informasi wisata Yogyakarta kepada para turis.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Membantu para turis mengenal kebudayaan dan wisata di Yogyakarta dengan memberikan informasi seputar tempat wisata yang ada.
2. Membantu para turis menentukan tujuan-tujuan wisata yang hendak dikunjungi dengan memberikan rekomendasi tempat-tempat wisata yang telah dipilih berdasarkan jaraknya dengan pasar terkait, dan juga ulasan-ulasan dari para wisatawan yang pernah ke tempat tersebut pada aplikasi Google Maps.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengumpulan data primer wisata di sekitar wilayah pasar dengan wawancara kepada masyarakat lokal atau kepada pihak yang berwenang menangani pariwisata. Selain wawancara, juga dilakukan survei secara langsung tempat-tempat yang akan didatangi. Dan sumber data sekunder dari data pariwisata ini adalah data yang ada di internet. Kemudian, untuk mengetahui fitur-fitur yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian ini, dilakukan penelitian terhadap aplikasi-aplikasi sejenis.

1.6.2. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dari penelitian ini adalah dengan metode SDLC *Prototype*. Metode ini memiliki tahapan-tahapan mulai dari analisa kebutuhan, membuat *prototype*, evaluasi *prototype*, mengkodekan sistem, pengujian sistem, evaluasi sistem, dan menggunakan sistem. Di mana tahapan analisa kebutuhan masuk pada tahap persiapan.

1.6.3. Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem dilakukan dengan tujuan memastikan apakah sistem ini telah berjalan sesuai dengan hasil yang diinginkan peneliti dan pengguna setelah mencoba *prototype*. Karena itu pada tahap ini, sistem yang telah dikodekan akan diujikan menggunakan metode *black-box testing* untuk mengetahui apakah pada sistem tersebut masih ada yang perlu diperbaiki.

1.7. Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Pada bab pendahuluan ini peneliti menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti lainnya, untuk kemudian menjadi landasan yang membantu dalam melakukan penelitian.

Bab III: Metodologi Penelitian

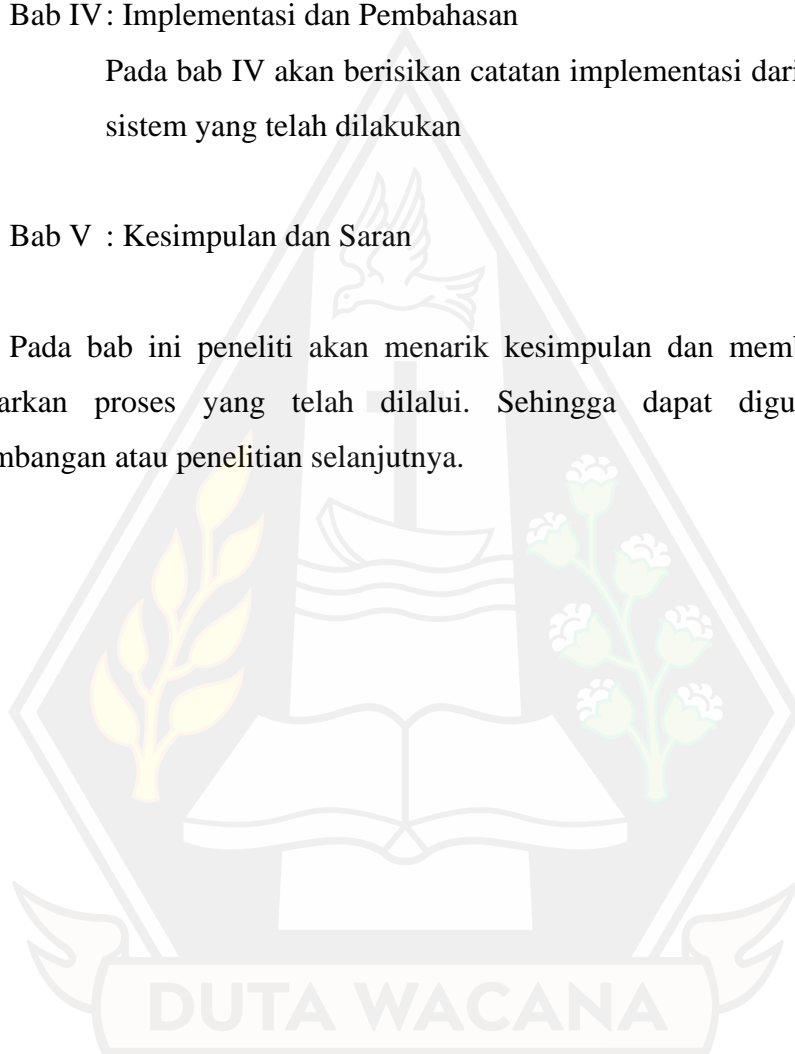
Pada bab III memuat langkah-langkah penelitian yang harus dilakukan peneliti untuk mengembangkan sistem yang menjadi tujuan utama dari penelitian ini.

Bab IV: Implementasi dan Pembahasan

Pada bab IV akan berisikan catatan implementasi dari perancangan sistem yang telah dilakukan

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini peneliti akan menarik kesimpulan dan memberikan saran berdasarkan proses yang telah dilalui. Sehingga dapat digunakan untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis yang dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi “Sipasar Tour Guide” ini cukup berhasil dalam memenuhi kebutuhan para turis lokal. Para turis lokal dapat mencari pilihan tempat wisata dan juga informasi detail dari tempat-tempat tersebut pada aplikasi ini dengan cukup baik.

Hal ini dibuktikan dari secara rata-rata hasil analisis penelitian dengan metode MARS, secara keseluruhan dari keempat dimensi yang ada telah mendapatkan nilai “sangat baik”. Apalagi dimensi dengan rata-rata tertinggi dalam penelitian aplikasi ini adalah dimensi fungsionalitas dengan persentase 92,2%. Hal ini menunjukkan bahwa secara fungsionalitas, aplikasi ini sudah dapat digunakan dengan baik oleh para pengguna. Selain itu, dimensi dengan nilai tertinggi kedua juga dapat dilihat dari dimensi kualitas informasi yaitu memiliki persentase sebesar 91,6%. Hal ini membuktikan bahwa informasi pada detail wisata yang ada sudah sangat membantu pengguna dalam menentukan tujuan wisata mereka.

5.2 Saran

Setelah menarik kesimpulan tersebut, ada beberapa saran yang dapat membantu untuk meningkatkan aplikasi “Sipasar Tour Guide” ini. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bahasa yang didukung sebaiknya tidak hanya Bahasa Indonesia saja. Tujuannya supaya aplikasi ini tidak hanya dapat dinikmati oleh masyarakat Indonesia, tetapi juga masyarakat mancanegara.
2. Warna dan elemen yang ada mungkin dapat dibuat lebih menarik, sehingga dari segi estetika dapat mengalami peningkatan.

Saran-saran tersebut di atas, diharapkan dapat menjadi saran yang baik dalam pengembangan aplikasi “Sipasar Tour Guide”.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., Krismono Triwijoyo, B., Made, I., & Dharma, Y. (2023). Implementasi Spasial Algoritma Harvesine pada Mapbox API untuk Pemetaan Pariwisata Spatial Implementation of the Harvesine Algorithm in The Mapbox API for Tourism Mapping. *Jurnal Bumigora Information Technology (BITe)*, 5(1), 53–64. <https://doi.org/10.30812/bite/v5i1.2874>
- Ahmadi, S., Tack, G., Harabor, D., & Kilby, P. (2021). Vehicle dynamics in pickup-and-delivery problems using electric vehicles. *Leibniz International Proceedings in Informatics, LIPIcs*, 210. <https://doi.org/10.4230/LIPIcs.CP.2021.11>
- BADAN PUSAT STATISTIK PROVINSI BALI. (2024).
- BADAN PUSAT STATISTIK PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA. (2024).
- Basith, A., Arifin, Z., Anshori, M., & Widya, A. (2021). *Aplikasi Pemandu Wisata Religi Di Jawa Timur Berbasis Android*.
- Bose, S. (2018). A COMPARATIVE STUDY: JAVA VS KOTLIN PROGRAMMING IN ANDROID APPLICATION DEVELOPMENT. *International Journal of Advanced Research in Computer Science*, 9(3), 41–45. <https://doi.org/10.26483/ijarcs.v9i3.5978>
- Choudhary, A., Gogna, I., Deolekar, M., More, P., & Bhise, R. (2019). Augmented Reality Based Turn-by-Turn Navigation System for Mobile Devices. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, 8, 2278–3075. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-47952>
- Hardani, I. P. (2021). *SINERGITAS ANTARA PEMANDU WISATA DAN OPERATOR TUR (Study Kasus di CV Gondes Karya Mandiri)*. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jp>
- Mersing, P., Veza, O., & Adi, N. H. (2018). *RANCANG BANGUN APLIKASI OBJEK WISATA KOTA BATAM BERBASIS ANDROID*. <https://www.researchgate.net/publication/343537519>

- Nugraha, Y. (2020). *Information System Development With Comparison of Waterfall and Prototyping Models* (Vol. 1, Nomor 2).
- Octaviansyah, A. F., Darwis, D., & Surahman, A. (2019). *SISTEM PENCARIAN LOKASI BENGKEL MOBIL RESMI MENGGUNAKAN TEKNIK PENGOLAHAN SUARA DAN PEMROSESAN BAHASA ALAMI*.
<http://maps.google.com>.
- Prasetyaningrum, P. T. (2019). PENERAPAN ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) UNTUK Mendukung Keputusan Pemilihan Desrinasi Tempat Wisata Daerah Istimewa Yogyakarta Untuk Para Wisatawan Mancanegara Non Asia. *Jurnal SIMETRIS*, 10(2).
- Rahmasari, T., Studi, P., Akuntansi, K., Kunci, K., & Abstrak, : (2019). *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toserba Selamat Menggunakan Php Dan Mysql*.
- Roberts, A. E., Davenport, T. A., Wong, T., Moon, H. W., Hickie, I. B., & LaMonica, H. M. (2021). Evaluating the quality and safety of health-related apps and e-tools: Adapting the Mobile App Rating Scale and developing a quality assurance protocol. *Internet Interventions*, 24.
<https://doi.org/10.1016/j.invent.2021.100379>
- Rzeszewski, M. (2023). Mapbox. Dalam C. M. Burnett (Ed.), *Evaluating Participatory Mapping Software* (hlm. 21–40). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-19594-5_2
- Santoso, S. (2019). Examining Relationships between Destination Image, Tourist Motivation, Satisfaction, and Visit Intention in Yogyakarta. *Expert Journal of Business and Management*, 7(1), 82–90.
<http://Business.ExpertJournals.com>
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DIMSUM BERBASIS WEB (STUDI KASUS: KEDAI DIMSUM SORAYA). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 43–48. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>