

Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong Berbasis *Android*

Christianto Sarampang Tangalele¹⁾, Yaulie Deo Y. Rindengan²⁾, Alwin Melki Sambul³⁾
Teknik Elektro Universitas Sam Ratulangi Manado , Jl. Kampus Bahu-Unsrat Manado, 95115
sarampang@gmail.com, rindengan@unsrat.ac.id, asambul@unsrat.ac.id

Abstrak — Aplikasi Pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong berbasis android dibangun untuk membantu wisatawan untuk mengetahui informasi-informasi yang berada di Kabupaten Parigi Moutong. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk menampilkan informasi lokasi wisata, video, deskripsi maupun kegiatan-kegiatan yang berada di Kabupaten Parigi Moutong. Dengan menggunakan metode RAD dalam membuat siklus pengembangan sistem, dan menggunakan IDE Android Studio pembuatan sistem berbasis pemrograman berorientasi objek menggunakan Java. Hasil dari perancangan dan pembangunan aplikasi Pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong berbasis Android adalah untuk mempermudah wisatawan dalam mengetahui informasi-informasi maupun kegiatan-kegiatan yang berada di Kabupaten Parigi Moutong.

Kata kunci – Android; Java; Parigi; Pariwisata; RAD..

Abstract — Tourism applications in Parigi Moutong Regency based on Android are built to help tourists find out information in Parigi Moutong Regency. This application was made with the aim of displaying tourist location information, videos, descriptions and activities that are in Parigi Moutong Regency. By using the RAD method in creating a system development cycle, and using IDE Android Studio to create an object-oriented programming system using Java. The results of the design and construction of Tourism applications in the Parigi Moutong District based on Android are to make it easier for tourists to find out information and activities in the Parigi Moutong Regency.

Keywords — Android; Java; Parigi; RAD; Tourism.

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah Negara yang kaya akan keindahan budaya dan alamnya yang membentang, karna itulah Indonesia menjadi tujuan wisata baik lokal maupun internasional. Setiap daerah di Indonesia memiliki keunikan baik dari segi keindahan maupun adat istiadat yang ada di daerah tersebut sehingga menarik minat wisatawan untuk mengunjunginya. Sektor pariwisata sebagai kegiatan untuk mendongkrak perekonomian telah menjadi andalan dan prioritas pengembangan bagi sejumlah bagian Negara, terlebih bagi Negara berkembang seperti Indonesia yang memiliki potensi wilayah yang luas dengan adanya daya tarik wisata cukup besar, banyak keindahan alam, aneka warisan sejarah budaya dan kehidupan masyarakat. Untuk meningkatkan peran kepariwisataan, sangat terkait antara barang berupa objek wisata sendiri yang dapat dijual dengan sarana dan prasarana yang mendukung terkait dalam industri pariwisata, salah satu objek wisata yang ada di Indonesia berada di Sulawesi Tengah khususnya di Kabupaten Parigi Moutong.

Sulawesi Tengah adalah sebuah provinsi di bagian tengah Pulau Sulawesi, Indonesia. Ibu kota provinsi ini adalah Kota Palu. Sulawesi Tengah memiliki wilayah terluas di antara semua provinsi di Pulau Sulawesi, dan salah satu kabupaten yang memiliki objek wisata berada di Kabupaten Parigi Moutong.

Kabupaten Parigi Moutong terdiri atas 23 kecamatan pada tahun 2015, wilayah ini terbentang dari sausu (Kecamatan paling selatan) sampai di Moutong (Kecamatan paling utara) dengan jumlah penduduk 475,707 jiwa. Adapun objek wisata yang berada di Kabupaten Parigi Moutong berjumlah 56 yang terdiri dari objek wisata alam dan buatan.

Teknologi *Smartphone* mungkin sudah tidak asing lagi bagi semua orang, karena teknologi *Smartphone* semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman, penggunaannya bahkan tidak terlalu sulit untuk menggunakan teknologi *smartphone* dalam mencari informasi-informasi. Salah satu teknologi yang sekarang populer di masyarakat adalah teknologi *Android Mobile*, Namun masih banyak wisatawan yang belum mengetahui adanya objek wisata di Kabupaten Parigi Moutong dan juga tentang kegiatan agenda pariwisata, oleh karena itu perlu adanya aplikasi android yang dapat menjelaskan mengenai objek wisata dan juga agenda kegiatan pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong. Oleh karena itu, maka dapat dibuat sebuah perangkat lunak yang dapat menunjukkan lokasi, deskripsi, gambar, dan video dari objek wisata di Kabupaten Parigi Moutong. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang bangun aplikasi pariwisata berbasis android yang mampu menampilkan lokasi objek wisata, deskripsi, gambar, video, dan artikel kegiatan pariwisata. Harapan dari penelitian ini aplikasi adalah wisatawan lokal maupun internasional dapat lebih mudah mengetahui tentang kelebihan dari objek wisata yang berada di Kabupaten Parigi Moutong.

A. Pengertian Pariwisata

Menurut I Ketut Suwena (2017), pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

B. Jenis-jenis Pariwisata

Pariwisata tidak hanya sebagai bentuk tunggal. Namun umum sifatnya yang menggambarkan beberapa jenis perjalanan dan penginapan sesuai dengan motivasi yang

mendasari kepergian tersebut. Di samping itu, untuk keperluan perencanaan dan pengembangan kepariwisataan itu sendiri, perlu pula dibedakan antara pariwisata dengan jenis pariwisata lainnya, sehingga jenis dan macam pariwisata yang dikembangkan akan dapat berwujud seperti diharapkan dari kepariwisataan itu sendiri. Menurut I Ketut Suwena (2017), pariwisata sebagai suatu gejala, terwujud dalam beberapa bentuk yang antara lain, misalnya :

- 1) Pariwisata lokal (local tourism) yaitu jenis kepariwisataan yang ruang lingkungannya lebih sempit dan terbatas dalam tempat-tempat tertentu saja. Misalnya kepariwisataan kota Denpasar, kepariwisataan kota Bandung.
- 2) Pariwisata regional (regional tourism) yaitu kegiatan kepariwisataan yang dikembangkan dalam suatu wilayah tertentu, dapat regional dalam lingkungan nasional dan dapat pula regional dalam ruang lingkup internasional. Misalnya kepariwisataan Bali, Yogyakarta, dan lain-lain.
- 3) Pariwisata nasional (national tourism) yaitu jenis pariwisata yang dikembangkan dalam wilayah suatu negara, dimana para pesertanya tidak saja terdiri dari warganegaranya sendiri tetapi juga orang asing yang terdiam di negara tersebut. Misalnya kepariwisataan yang ada di daerah-daerah dalam satu wilayah Indonesia.
- 4) Pariwisata regional-internasional yaitu kegiatan kepariwisataan yang berkembang di suatu wilayah internasional yang terbatas, tetapi melewati batas-batas lebih dari dua atau tiga negara dalam wilayah tersebut. Misalnya kepariwisataan ASEAN.
- 5) Pariwisata internasional (International tourism) yaitu kegiatan kepariwisataan yang terdapat atau dikembangkan di banyak negara di dunia.

C. Pembangunan Pariwisata

Dalam Undang-undang No. 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Tahun 2005 - 2025 diarahkan untuk memperkuat perekonomian domestic dan berdaya saing global disamping itu pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMNAS) Tahun 2015-2019 memuat untuk mewujudkan perekonomian yang lebih mandiri, strategis domestik akan lebih digiatkan dengan prioritas pada lima sektor salah satunya adalah sektor pariwisata. Kepariwisataan dikembangkan agar mampu mendorong kegiatan ekonomi dan meningkatkan citra Indonesia, meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal, serta, memberikan perluasan kesempatan kerja.

D. Kabupaten Parigi Moutong

Menurut Pariwisata D. (2016), Kabupaten Parigi Moutong terletak pada posisi 119°45' - 121°06' Bujur Timur dan 0°14' Lintang Selatan serta 4°40' Lintang Utara, serta memiliki luas 6.231,85 km². Kabupaten Parigi Moutong terdiri atas 23 kecamatan pada tahun 2015. Wilayah ini terbentang dari Sausu (Kecamatan paling selatan) sampai di Moutong (kecamatan paling utara) dengan jumlah penduduk 475.707 jiwa. Adapun objek wisata yang berada di Kabupaten Parigi Moutong berjumlah 56 yang terdiri dari objek wisata alam dan buatan.

E. Android

Android merupakan *mobile Operating System (OS)* yang dikembangkan oleh *Google*. *OS android* berbasis pada *OS Linux Kernel*. *Android* bersifat *open source*. *Open Source* itu adalah sistem pengembangan yang tidak dikoordinasi oleh suatu individu / lembaga pusat, tetapi oleh para pelaku yang bekerja sama dengan memanfaatkan kode sumber (*source code*) yang tersebar dan tersedia bebas. Simbol atau logo *android* berbentuk robot berwarna hijau dengan dua buah antenna di kepalanya. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk di gunakan oleh bermacam-macam kegunaan. *Android* beberapa kali melakukan pembaruan versinya, kebanyakan nama untuk setiap versinya diambil dari nama makanan.

Berikut versi-versinya:

- 1) *Android v.1.0 alpha*
- 2) *Android v1.1 bender (beta)*
- 3) *Android v1.5 cupcake*
- 4) *Android v1.6 donut*
- 5) *Android v2.0 – v2.1 eclair*
- 6) *Android v2.2 frozen yoghurt (froyo)*
- 7) *Android v2.3 gingerbread*
- 8) *Android v3.0 – v3.2 honeycomb*
- 9) *Android v4.0 ice cream sandwich*
- 10) *Android v4.1 – 4.3.1 jelly bean*
- 11) *Android v4.4 kitkat*
- 12) *Android v5.0 – 5.1 lollipop*
- 13) *Android v6.0 marshmallow*
- 14) *Android v7.0 – 7.1.2 nougat*
- 15) *Android v8.0 oreo*

Android memiliki keunggulan seperti mudah dikustomisasi dan dimodifikasi, merupakan salah satu sistem operasi yang cepat dan responsive yang sangat nyaman untuk penggunaannya, sistem operasi yang dapat diaplikasikan di banyak peralatan elektronik, *android* mendukung segala layanan *google* mulai dari *gmail* sampai *google reader*.

F. Android Studio

Android Studio adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu atau *Integrated Development Environment (IDE)* untuk pengembangan aplikasi *Android*, berdasarkan *IntelliJ IDEA*. Selain merupakan editor kode *IntelliJ* dan alat pengembang yang berdaya guna, *Android Studio* menawarkan fitur yang lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas saat membuat aplikasi *Android*.

G. Firebase

Firebase adalah penyedia layanan cloud dengan backend sebagai servis. Firebase adalah platform mobile dan aplikasi web dengan sarana dan prasarana yang dirancang untuk membantu pengembang membangun aplikasi realtime. Firebase sendiri memiliki beberapa service yaitu:

- 1) *Firebase Analytics*
- 2) *Firebase Cloud Messaging*
- 3) *Firebase Authentication*

- 4) *Realtime Database*
- 5) *Cloud Firestore*
- 6) *Firebase Storage*
- 7) *Firebase Hosting*
- 8) *Firebase Test Lab for Android*
- 9) *Firebase Crash Reporting*
- 10) *Firebase Notifications*
- 11) *Firebase App Indexing*
- 12) *Firebase Dynamic Links*
- 13) *Firebase Invites*
- 14) *Adwords*
- 15) *Admob*

H. Google MAP API

Google Maps API atau Application Programming Interface merupakan salah satu pengembangan teknologi dari google yang digunakan untuk menanamkan google Map di suatu aplikasi yang tidak dibuat oleh Google. Google Maps API adalah suatu library yang berbentuk javascript yang berguna untuk memodifikasi peta yang ada di Google Maps sesuai kebutuhan Beberapa tujuan dari penggunaan Google Maps API adalah untuk melihat lokasi, mencari alamat, mendapatkan petunjuk mengemudi dan lain sebagainya. Hampir semua hal yang berhubungan dengan peta dapat memanfaatkan Google Maps. Google juga menyediakan layanan Google Maps API yang memungkinkan para pengembang untuk mengintegrasikan Google Maps ke dalam website masing-masing dengan menambahkan data point sendiri. Dengan menggunakan Google Maps API, Google Maps dapat ditampilkan pada website eksternal. Agar aplikasi Google Maps dapat muncul di website tertentu seperti yang dikatakan menurut M. Syaiful Amri (2011).

I. Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) adalah model sebuah proses perkembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek. Model dari gambar 1 ini merupakan adaptasi kecepatan tinggi dari model sekuensial linier dimana perkembangannya cepat dicapai dengan pendekatan kontruksi berbasis komponen.



Gambar 1. Siklus RAD (Kendall, 2010)

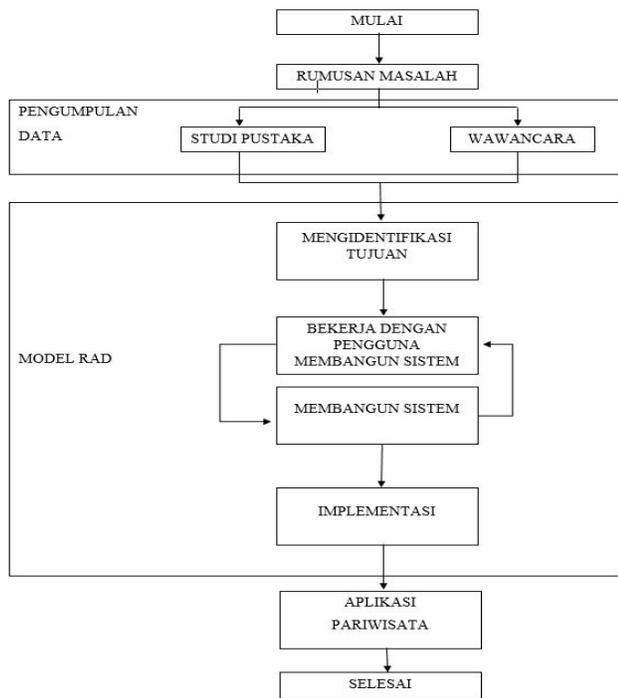
Menurut Kendall (2010), Terdapat empat fase dalam RAD yang melibatkan penganalisis dan pengguna dalam tahap penilai, perencanaan, penerapan. Empat tahap yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) *Analisis Persyaratan*
 Analisis persyaratan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, spesifikasi sistem melalui observasi dan pengumpulan data yang akan dilakukan terhadap stakeholders. Sehingga aplikasi yang akan dibuat akan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada bagian ini menggunakan tools UML. Pada fase ini terdiri atas 5 aktivitas yang akan dikerjakan yaitu : (1)Komunikasi dan perancangan, (2)Studi kelayakan, (3)Spesifikasi pengguna, (4)Spesifikasi sistem.
- 2) *Analisis Modeling*
 Analisis pemodelan bertujuan untuk menganalisis sistem yang sedang berjalan dari semua kegiatan yang terjadi pada sistem. Pada bagian ini ada 2 tools UML yaitu use case diagram dan activity diagram yang berfungsi untuk menggambarkan proses yang terjadi antara pengguna dan sistem serta menggambarkan aktifitas yang terjadi dalam sistem yang sedang berjalan. Untuk itu aktivitas yang akan dilakukan yaitu : (1) Identifikasi pelaku, (2)Menganalisis proses dan kinerja sistem, (3)Mengidentifikasi struktur objek dan relasinya.
- 3) *Desain Modeling*
 Desain pemodelan bertujuan untuk melakukan perancangan sistem melalui analisis kebutuhan dan persyaratan dari pengguna yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini tools UML yang digunakan yaitu use case diagram, activity diagram dan sequence diagram. Sehingga diharapkan sistem yang dibuat akan sesuai. Adapun aktivitas yang akan dilakukan pada fase ini ada 4 yaitu: (1)Memodelkan diagram use case untuk merefleksikan lingkungan implementasi, (2)Memodelkan interaksi objek dan behaviours, (3)Perancangan antar muka, (4)Membuat algoritma.
- 4) *Kontruksi*
 Pada tahap ini akan menunjukkan platform, perangkat keras yang dan perangkat lunak, batasan implementasi, dan pengujian aplikasi yang telah dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan spesifikasi persyaratan yang sebelumnya telah dianalisis. Pada bagian ini menggunakan tools UML. Aktivitas yang dilakukan adalah sbb: (1)Lingkungan implementasi, (2)Melakukan pemrograman, (3)Implementasi antarmuka, (4)Pengujian.

II. METODE PENELITIAN

A. Kerangka Pikir

Kerangka Pemikiran pada bagian ini merupakan hal yang menguraikan tahapan-tahapan atau proses dari pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong Berbasis Android dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Pikir

B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu studi pustaka dan wawancara.

1) Studi Pustaka

Metode studi pustaka untuk memperoleh data-data atau informasi dari dokumen yang di tulis dari seseorang yang telah mengalami peristiwa (primer) ataupun peristiwa yang di laporkan dari orang lain selanjutnya di tulis oleh orang ini (sekunder).

2) Wawancara

Penggunaan metode wawancara untuk bisa memperoleh informasi pada narasumber yang dianggap dapat memberikan informasi yang tepat dan terpercaya tentang pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong. Dalam penelitian ini penulis mewawancarai Kepala Dinas Olahraga dan Pariwisata di Kabupaten parigi moutong yang berada di kota Parigi.

C. Metode Pengembangan

Metode pengembangan aplikasi pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong yang akan digunakan yaitu metode *Rapid Application Development* (RAD) dimana RAD adalah model sebuah proses perkembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek. Model ini merupakan adaptasi kecepatan tinggi dari model sekuensial linier dimana perkembangannya cepat dicapai dengan pendekatan konstruksi berbasis komponen. Terdapat 4 tahap yang akan dilakukan yaitu analisis persyaratan, analisis modeling, desain modeling, dan konstruksi.

TABEL I. *PROBLEM STATEMENT MATRIX*

No.	Analisa dan perancangan aplikasi pariwisata di kabupaten parigi moutong	Pengembang : Christianto S. Tangalele
	Masalah	Solusi
1.	Kurangnya informasi mengenai kegiatan dan wisata setempat	Membuat informasi tentang kegiatan pariwisata dan objek wisata.
2.	Kurangnya informasi mengenai pariwisata dalam bentuk video	Membuat fitur video untuk menampilkan video dari pariwisata
3.	Data objek wisata maupun kegiatan pariwisata untuk informasi muda hilang	Membuatkan database data agar data tidak mudah hilang
4.	Tidak adanya informasi lokasi wisata	Membuat fitur yang menampilkan lokasi wisata di maps

D. Analisis Persyaratan

Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan, objek dan spesifikasi sistem melalui pengumpulan data yang dilakukan pada pengguna dan untuk mengetahui persyaratan pengguna dan sistem yang akan dibuat. Aktivitas ini salah satunya menghasilkan problem statement matrix (tabel I). Persyaratan fungsional dan non-fungsional dari aplikasi yang akan dikembangkan yaitu:

1) Persyaratan fungsional:

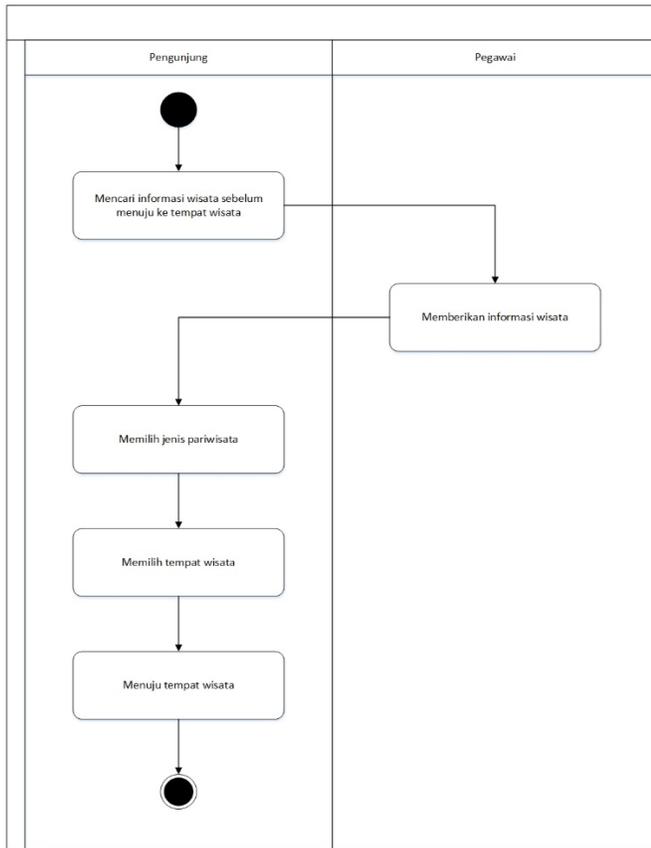
- Sistem akan menampilkan informasi data kegiatan pariwisata
- Sistem akan menampilkan informasi data objek wisata
- Sistem akan menampilkan informasi setiap data lokasi wisata
- Sistem akan menampilkan informasi video pariwisata
- Sistem dapat menambah informasi
- Sistem dapat mengubah informasi
- Sistem dapat menghapus informasi
- Sistem dapat menyimpan informasi
- Sistem dapat mengakses email akun admin untuk login dan logout

2) Persyaratan non-fungsional:

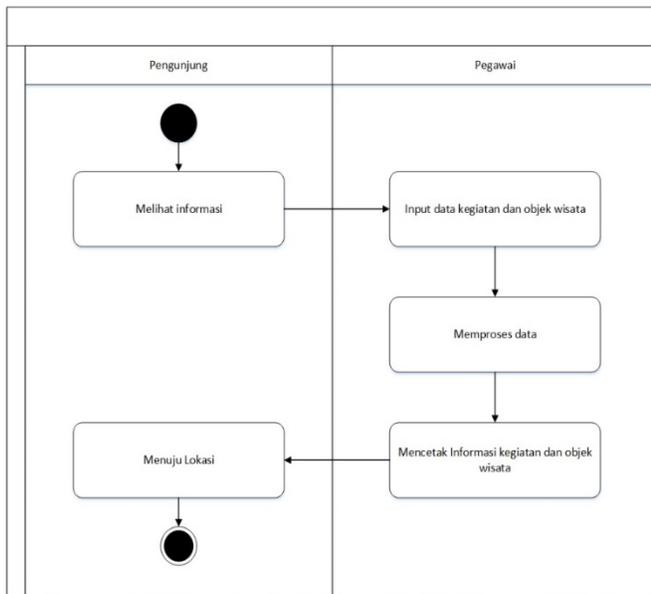
- Aplikasi pariwisata dapat dioperasikan pada smartphone
- Aplikasi pariwisata dapat berjalan di sistem operasi android

E. Analisis Modeling

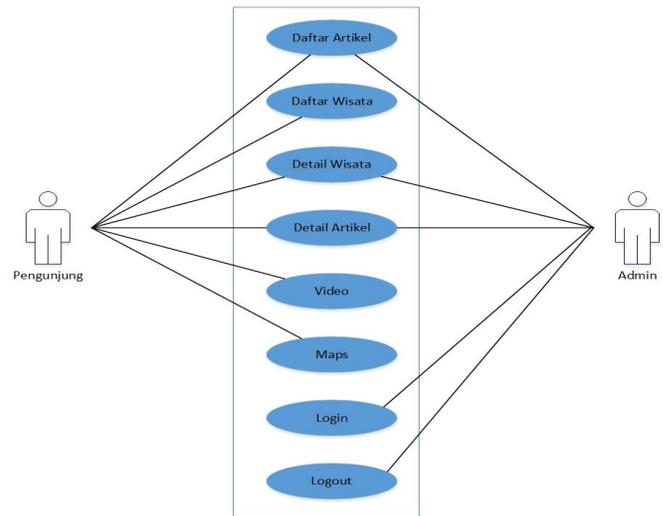
Pada tahap ini tujuannya untuk menganalisis semua kegiatan dalam arsitektur sistem secara keseluruhan dengan melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya. Berikut ini merupakan activity diagram dari sistem yang sedang berjalan.



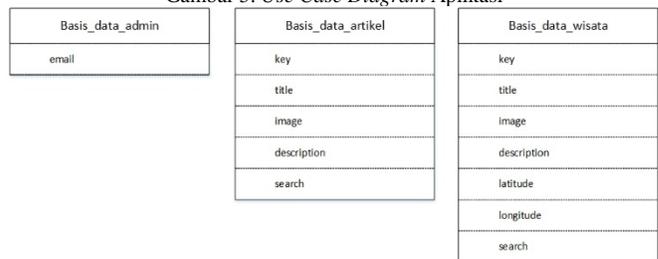
Gambar 3. Activity diagram As Is System menuju tempat wisata



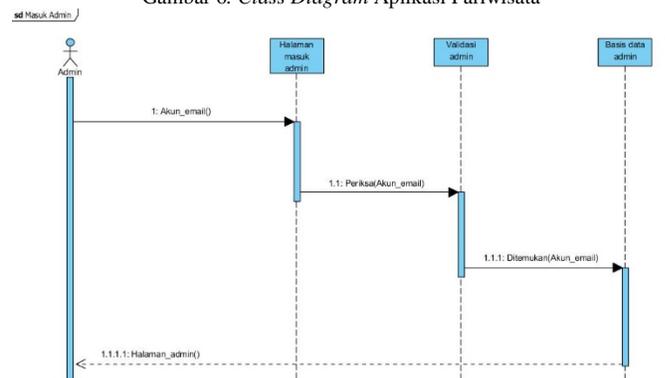
Gambar 4. Activity diagram To Be System menuju lokasi wisata



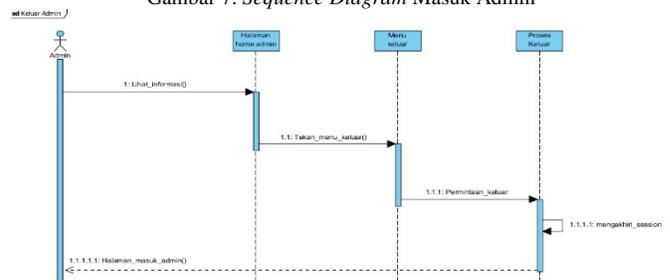
Gambar 5. Use Case Diagram Aplikasi



Gambar 6. Class Diagram Aplikasi Pariwisata



Gambar 7. Sequence Diagram Masuk Admin



Gambar 8. Sequence Diagram Keluar Admin

F. Desain Modeling

Tahap ini bertujuan untuk melakukan perancangan sistem berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut adalah use case diagram yang menggambarkan hubungan aktordan sistem serta daftar istilah dari setiap use case.

1) Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan sebuah gambaran bagaimana sistem itu berinteraksi antara pengguna sistem dan sistem itu sendiri yang memungkinkan pengguna dapat mengetahui fitur yang ada pada suatu sistem, terdiri dari

use case user seperti yang terlihat pada Gambar 5.

2) *Class Diagram*

Class Diagram adalah deskripsi kelompok dengan objek-objek dengan property, operasi dan relasi yang sama.

3) *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah satu dari dua interaksi diagram yang mengilustrasikan objek-objek yang berhubungan use case dan message atau pesan-pesanya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Kontruksi

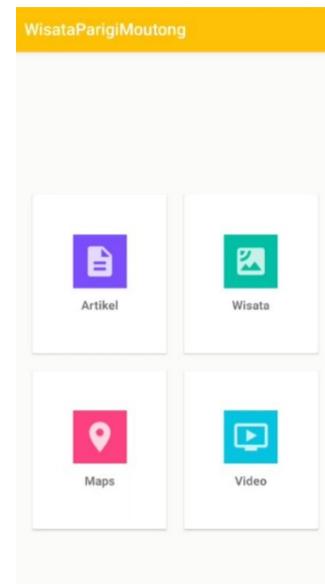
Tujuan dari tahap konstruksi untuk menunjukkan platform, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan serta batasan dalam implementasi serta menguji performansinya. Berikut merupakan implemtasi dari desain yang telah di buat.

- 1) Gambar 9 merupakan tampilan halaman *splash screen*, tampilan ini yang pertama kali muncul saat pengguna menjalankan aplikasi, pada tampilan ini terdapat logo dari aplikasi.
- 2) Gambar 10 merupakan tampilan menu utama yang menampilkan empat fitur yaitu artikel, wisata, maps dan video.
- 3) Gambar 11 merupakan tampilan halaman artikel list yang menampilkan daftar artikel yang telah di input kedalam *database* aplikasi.
- 4) Gambar 12 merupakan tampilan halaman post detail yang menampilkan detail judul artikel yang telah di input kedalam *database* aplikasi.
- 5) Gambar 13 merupakan tampilan halaman wisata list yang menampilkan daftar wisata yang telah di input kedalam *database* aplikasi.



Gambar 9. Tampilan Halaman *Splash Screen*

- 6) Gambar 14 merupakan tampilan halaman wisata detail yang menampilkan detail dari judul wisata yang telah di input kedalam *database* aplikasi.
- 7) Gambar 15 merupakan tampilan halaman maps yang menampilkan lokasi wisata yang telah di input kedalam *database* aplikasi.
- 8) Gambar 16 merupakan tampilan halaman video yang menampilkan video pariwisata yang berada di Kabupaten Parigi Moutong.
- 9) Gambar 17 merupakan tampilan halaman login admin, tampilan ini yang pertama kali muncul saat admin menjalankan aplikasi.
- 10) Gambar 18 merupakan tampilan halaman menu utama admin yang menampilkan tiga fitur yaitu add artikel, add wisata dan logout..
- 11) Gambar 19 merupakan tampilan halaman add artikel yang berfungsi untuk menambahkan artikel.
- 12) Gambar 20 merupakan tampilan halaman add wisata yang berfungsi untuk menambahkan wisata..
- 13) Gambar 21 merupakan tampilan halaman logout yang berfungsi untuk menampilkan detail dari akun email admin.



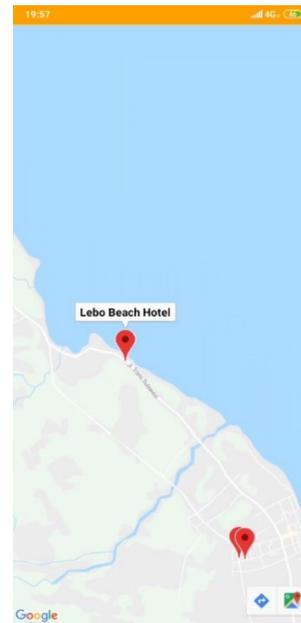
Gambar 10. Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 11. Tampilan Halaman *Artikel List*



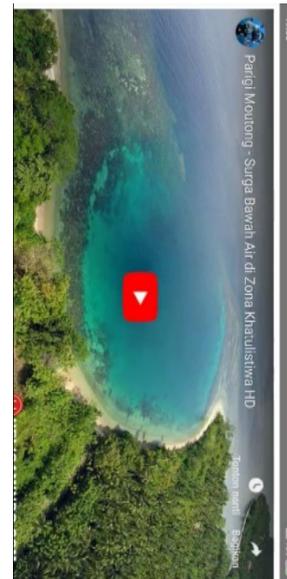
Gambar 12. Tampilan Halaman *Post Detail*



Gambar 15. Tampilan *Maps*



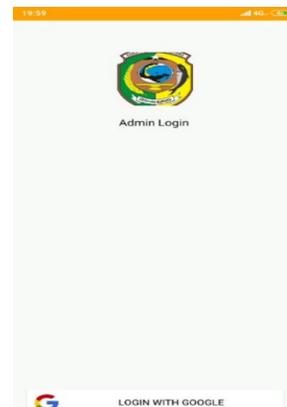
Gambar 13. Tampilan Halaman *Wisata List*



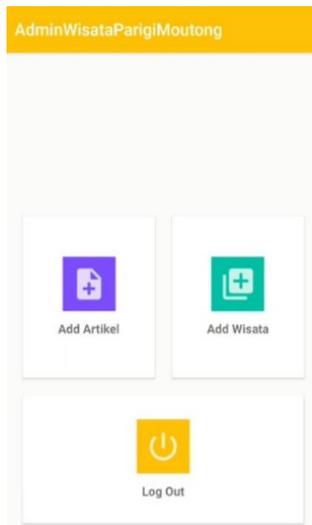
Gambar 16. Tampilan *Video*



Gambar 14. Tampilan Halaman *Wisata Detail*



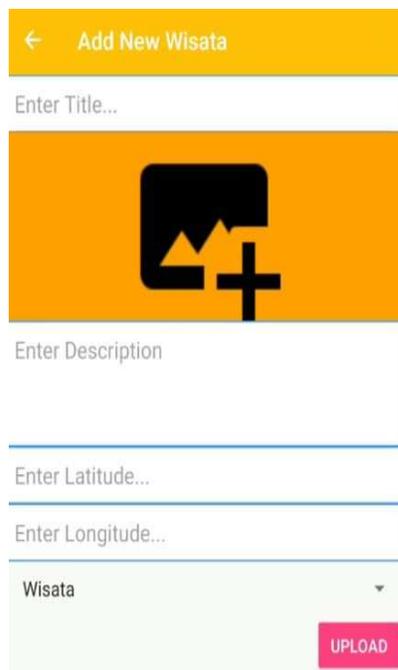
Gambar 17. Tampilan *Login Admin*



Gambar 18. Tampilan Menu Utama Admin



Gambar 19. Tampilan Add New Artikel



Gambar 20. Tampilan Add New Wisata

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dengan perencanaan dalam pembuatan aplikasi pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong penulis dapat menyimpulkan berdasarkan proses pengerjaan maka kesimpulan dapat di ambil yaitu sebagai berikut: Aplikasi ini berhasil untuk mengetahui informasi wisata baik lokasi, video, deskripsi maupun kegiatan yang sedang berjalan atau yang akan berjalan nanti dan aplikasi ini berhasil digunakan untuk admin dimana admin dapat mengelolah data wisata maupun kegiatan yang berada di Kabupaten Parigi Moutong.

B. Saran

Ditambahkan fitur pencarian lokasi di dalam maps agar pengunjung lebih mudah dalam mencari lokasi wisata dan untuk kedepannya, pengunjung dapat melihat tarif atau biaya masuk di destinasi wisata Kabupaten Parigi Moutong

V. KUTIPAN

- [1] M. S. Amri, "Membangun Sistem Navigasi Di Surabaya Menggunakan Google Maps Api," *Pens ITS*, pp. 1–5, 2011.
- [2] J.E. Kendall dan K.E. Kendal, *Analisis Dan Perancangan Sistem*. Indeks. Jakarta, 2010.
- [3] D. Pariwisata, *Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataaan Kabupaten Parigi Moutong*. Dinas Olaraga dan Pariwisata Kabupaten Parigi Moutong. Parigi, 2016.
- [4] I.K. Suwena dan I.G.N. Widjamatja, *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Pustaka Larasan. Denpasar, 2017
- [5] S. Pressman Roger, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Buku 1* ". Andi. Yogyakarta, 2012
- [6] Ipung Purwono, *Proyek Aplikasi Android dengan Visual Studio Xamarin dan Codeigniter*. Lokomedia. Yogyakarta, 2018
- [7] M. Rizal and F. Latifah, "Perancangan Aplikasi Lokasi Wisata Kota Jakarta Menggunakan Algoritma Sequential Search Berbasis," *J. PILAR Nusa Mandiri*, vol. 13, no. 2, pp. 227–232, 2017.
- [8] T. I. Wibowo, N. A. Setiyanto, P. Studi, T. Informatika, F. I. Komputer, and U. D. Nuswantoro, "Aplikasi Mobile Informasi Pariwisata," *Techno.COM*, vol. 11, no. 3, pp. 124–133, 2012.



Christianto Sarampang Tangalele lahir di Palu, 17 Desember 1995. Anak ke pertama dari pasangan David dan Elfin.

Pendidikan pertama yang di tempuh penulis di SD Negeri 18 lipunoto, Buol, Sulawesi Tengah. Selama lima tahun dan kemudian pindah ke SD Negeri 02 Parigi, Parigi Moutong Sulawesi Tengah (2001–2007). Selanjutnya penulis melanjutkan jenjang pendidikan di SMP Negeri 1 Parigi, Parigi Moutong (2007-2010). Lalu pada tahun 2010 penulis melanjutkan lagi pendidikannya ke jenjang pendidikan di SMA Karuna Dipa, Palu, Sulawesi Tengah (2010-2013). Pada Tahun 2013 setelah lulus dari SMA

penulis melanjutkan jenjang pendidikan ke perguruan tinggi Universitas Sam Ratulangi, Manado, Sulawesi Utara. dengan mengambil Program Studi S-1 Teknik Informatika di Jurusan Elektro Fakultas Teknik. Pada bulan Januari tahun 2018 Penulis mengajukan proposal Skripsi untuk memenuhi syarat meraih gelar Sarjana (S1) dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong Berbasis Android dan setelah judul disetujui oleh dosen pengampuh, penulis melanjutkan membuat skripsi dengan judul yang sama. dengan dua dosen pembimbing Yaulie D. Y. Rindengan, ST., MSc., MM dan Alwin M. Sambul, ST., M.Eng., Ph.D dan pada tanggal 13 Juni tahun 2019 penulis resmi lulus dari Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Manado menyandang gelar sarjana komputer dengan predikat sangat memuaskan.