

ISSN 2722-7987 (Media Online) Website https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin DOI 10.47065/tin.v2i8.1187

# Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android

#### Barda Irawan, Perani Rosyani\*

Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia Email: <sup>1</sup>bardairawan10@gmail.com, <sup>2,\*</sup>dosen00837@unpam.ac.id Email Penulis Korespondensi: dosen00837@unpam.ac.id

Abstrak-Teknologi mobile sekarang sangat pesat perkembangannya jadi sangat cocok di jadikan media untuk mengenalkan kebudayan dan pariwisata di Kabupaten Cianjur, Terutama teknolgi mobile yang berbasis android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat lunak mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, Middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan suatu aplikasi. Kebudayaan dan pariwisata sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Perkembangan kebudayaan dan parwisata juga akan berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat juga nantinya. Saat ini upaya untuk mengenalkan atau mempromosikan kebudayaan yang ada di indonesia masih sangat terbatas khususnya di wilayah Kabupaten Cianjur. Dengan pendekatan menggunakan aplikasi mobile berbasis android diharapkan agar masyarakat khususnya generasi muda lebih mudah mengakses aplikasi ini dan dapat mengetahui secara detail kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur itu sendiri. metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah model waterfall. Dengan adanya sajian informasi dan tampilan dari aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Cianjur masyarakat khususnya generasi muda akan lebih mengenal kebudayaan dan pariwisata mereka dimana ini sangat penting agar nilai-nilai budaya tidak hilang di telan oleh waktu.

Kata Kunci: Aplikasi; Budaya dan Pariwisata; Android

Abstract-Mobile technology is now developing very rapidly so it is very suitable to be used as a medium to introduce culture and tourism in Cianjur Regency, especially Android-based mobile technology. Android is an operating system for Linux-based mobile software that includes an operating system, middleware and applications. Android provides an open platform for developers to create an application. Culture and tourism are closely related to society. The development of culture and tourism will also affect people's lives later. Currently, efforts to introduce or promote culture in Indonesia are still very limited, especially in the Cianjur Regency area. With the approach of using an Android-based mobile application, it is hoped that the community, especially the younger generation, can more easily access this application and can find out in detail the culture and tourism of Cianjur Regency itself. The system development methodology used is the waterfall model. With the presentation of information and the appearance of the application of the introduction of culture and tourism in Cianjur Regency, the community, especially the younger generation, will be more familiar with their culture and tourism, which is very important so that cultural values are not lost in time.

Keywords: Applications; Culture and Tourism; Android

#### 1. PENDAHULUAN

Keanekaragaman budaya daerah dan lokasi wisata menjadi ciri khas Negara Indonesia, dimana budaya dan lokasi wisata tersebut sebagai penunjang dalam kekayaan Indonesia. Kebudayaan dan pariwisata yang berkembang di Indonesia mempunya nilai penting dan merupakan warisan bangsa. Termasuk di Kabupaten Cianjur Provinsi Jawa Barat sendiri terdapat budaya dan lokasi wisata yang menarik untuk kita ketahui. Beragam budaya yang ada di Kabupaten Cianjur, Jawa Barat seperti, tradisi, makanan tradisional dan lokasi wisata yang wajib kita kunjungi mulai dari wisata alam dan sejarah, seperti tempat rekreasi, air terjun, serta beragam tempat cagar budaya bersejarah yang bisa kita kunjungi sendiri atau bersama orang terdekat kita. Selain pengalaman yang seru kita juga bisa mendapatkan informasi atau pengetahuan baru tentang lokasi bersejarah yang ada di Kabupaten Cianjur itu sendiri.

Seiring semakin cepatnya perkembangan era informasi mengakibatkan akulturasi kebudayaan antar bangsa yang semakin mudah diterima oleh masyarakat khususnya mayarakat Kabupaten Cianjur, hal tersebut terkadang membuat masyarakat disana belum mengetahui kebudayaan yang ada di Kabupaten Cianjur itu sendiri. Kebudayaan yang seharusnya menjadi idientitas daerah khususnya Kabupaten Cianjur semakin jauh dari akar budayanya akibat masuknya budaya luar maupun lainnya. Dengan kondisi-kondisi tersebut dikhawatirkan kebudayaan tersebut akan semakin hilang keberadaannya. Di sisi lain media informasi mengenai objek wisata dan letak geografisnya masih minim dan hal ini masih menjadi kendala bagi para wisatawan yang akan pergi berwisata ke Kabupaten Cianjur. Diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat mendukung kegiatan para wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Cianjur. Keberadaan tempat wisata di Kabupaten Cianjur merupakan hal yang sangat penting, namun pengetahuan para wisatawan mengenai objek pariwisata di Kabupaten Cianjur masih sangat minim. Hal ini sangat penting mengingat Kabupaten Cianjur memiliki beberapa tempat wisata bersejarah dan beberapa objek wisata yang sangat berkaitan dengan kebudayaan Kabupaten Cianjur yang tentunya sangat menarik untuk di kunjungi. Kurangnya pemanfaatan perkembangan teknologi informasi sebagai media informasi dan promosi untuk pengenalan kebudayaan dan pariwisata yang ada di Kabupaten Cianjur menjadi salah satu faktor timbulnya permasalahan terebut.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan membuat sebuah Aplikasi Android yang berisi tentang pengenalan kebudayaan dan pariwisata. Aplikasi Android pada umumnya menarik, sangat mudah digunakan dan digunakan oleh banyak kalangan. Pengguna atau user dapat mengakses aplikasi dimana saja melalui smartphone nya. Penelitian yang dilakukan oleh Andry Maulana,dkk yang membahas perancangan aplikasi pengenalan budaya betawi berbasis android.Dan Penelitian yang dilakukan oleh Danial Ahmad Muslih,dkk (2017) yang membahas

## TIN: Terapan Informatika Nusantara



Vol 2, No 8, Januari 2022, Hal 521–526 ISSN 2722-7987 (Media Online) Website https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin DOI 10.47065/tin.v2i8.1187

tentang perancangan aplikasi panduan pariwisata kota tasikmalaya pada perangakat bergerak berbasis android. Oleh karena itu dengan adanya penelitian terdahulu yang menjadikan sumber inspirasi, penulis ingin membuat suatu aplikasi yang dapat membantu mengatasi permasalahan di atas dan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk melestarikan kebudayaan di Kabupaten Cianjur serta memuat informasi pariwisatanya melalui Aplikasi Android. Aplikasi Android ini dibuat dengan software Android Studio yang menggunakan bahasa pemrograman Java.

Dengan di buatnya aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata di android ini, di harapkan dapat memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan yang ada di Kabupaten Cianjur serta memuat informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Cianjur dalam satu genggaman praktis bisa dibawa kemana saja baik untuk masyarakat Cianjur ataupun para wisatawan.

#### 2. METODOLOGI PENELITIAN

Untuk mendapatkan data-data yang mendukung penyelesaian laporan ini, penulis menggunakan beberapa motode. Metode - metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

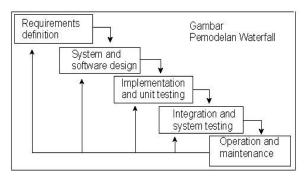
#### 2.1 Pengumpulan Data

- a. Studi Pustaka (Literatur) Yaitu metode pencarian data dari buku, e-book atau literatur-literatur yang berkaitan dengan teori dasar dari sistem yang sedang dibuat.
- b. Perancangan Selanjutnya adalah membuat desain aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan user (Pengguna), untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.
- c. Pengujian Yaitu tahapan untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat.

#### 2.2 Pengembangan Sistem

Metode waterfall adalah metode dari sebuah pengembangan dari metode SDLC (System Development Life Circle). Metode waterfall sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dari model pengembangan sistem waterfall Penelitian ini dilaksanakan dalam 5 tahap dengan menggunakan metode pengembangan *waterfall*, sebagai berikut:

- **a.** Requirement Analysis / Analisis Kebutuhan Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu di dokumentasikan.
- b. System Design / Desain Sistem Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan kesebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak , representasi interface , dan detail(algoritma) prosedural. Tahap ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirment. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.
- c. Implementasi Unit & Testing Tahapan ini merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian pengguna komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.
- **d.** Integration & Testing / Pengujian Program Tahapan ini pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
- e. Operation & Maintenance / Pemeliharaan Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.



Gambar 1. Metode Pengembangan Waterfall

# TIN: Terapan Informatika Nusantara



Vol 2, No 8, Januari 2022, Hal 521–526 ISSN 2722-7987 (Media Online) Website https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin DOI 10.47065/tin.v2i8.1187

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

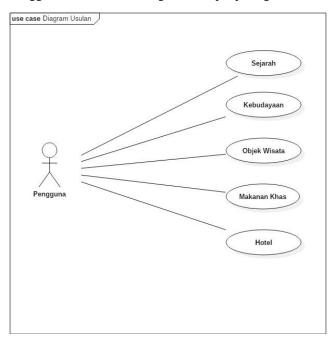
Pada bagian ini akan dijelaskan tentang pembahasan dan perancangan yang digunakan dalam aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata kabupaten berbasis cianjur. Tahapan-tahapan yang telah dilakukan untuk mendukung pembuatan ini dimulai dari membuat rancangan sistem usulan, merancang *interface*, implementasi, spesifikasi *hardware* dan *software*.

Aplikasi ini dirancang untuk membantu masyarakat khususnya masyarakat kabupaten cianjur dan wisatawan dalam mempelajari kebudayaan dan memberikan informasi seputar tempat wisata yang ada di kabupaten cianjur. Dalam aplikasi ini terdapat informasi-informasi mengenai kebudayaan dan pariwisata yang ada di kabupaten cianjur berupa gambar, tulisan, dan penunjuk arah lokasi wisata yang trhubung dengan google maps untuk memudahkan pengguna dalam mencari lokasi yang ada pada aplikasi ini.

Aplikasi informasi ini terdapat 5 informasi yang akan ditampilkan yaitu Sejarah, Kebudayaan, Objek Wisata, Makanan Khas, dan Hotel yang ada di kabupaten cianjur.

#### 3.1 Perancangan Proses

Dalam proses perancangan aplikasi ini akan di gambarkan menggunakan *Use Case* Diagram untuk menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh sistem serta aktor-aktor yang akan berhubungan dengan proses-proses yang ada pada sistem. Berikut adalah rancangan aplikasi menggunakan *Use Case* Diagram terdapat pada gambar 2.



Gambar 2. Use Cae Diagram Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Cianjur

Deskripsi Use Case Diagram adalah sebagai berikut:

- 1. Pengguna memilih salah satu menu yang di inginkan dari ke lima menu yang ada untuk menampilkan informasi dari menu tersebut.
- 2. Pengguna dapat memilih menu sejarah jika ingin melihat deskripsi tentang sejarah dari kabupaten cianjur.
- 3. Pengguna dapat memilih menu kebudayaan jika ingin melihat deskripsi tentang kebudayaan di kabupaten cianjur.
- 4. Pengguna dapat memilih menu objek wisata jika ingin melihat deskripsi tentang tempat-tempat wisata dan lokasi wisata tersebut melalui map.
- 5. Pengguna dapat memilih menu makanan khas untuk melihat macam-macam makanan khas yang ada di kabupaten cianjur.

## 3.2 Implementasi

Pada tahap implementasi ini merupakan tahap kelanjutan perancangan yang berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya. Spesifikasi komputer yang dibutuhkan untuk mendukung proses aplikasi meliputi spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Dalam perancangan aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata kabupaten cianjur, langkah awalnya adalah menyiapkan aset - aset yang akan digunakan dalam aplikasi, misalnya gambar, tombol, teks, dan lain-lain. Setelah itu membuat desain *background* untuk setiap tampilan. Kemudian menambahkan *script* atau perintah untuk menjalankan dan membuat *link* antar halaman, dan selanjutnya di lakukan pengujian dari yang telah di bangun. Tujuan implementasi adalah untuk menerapkan

## TIN: Terapan Informatika Nusantara Vol 2, No 8, Januari 2022, Hal 521–526



ISSN 2722-7987 (Media Online)
Website https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin
DOI 10.47065/tin.v2i8.1187

perancangan yang telah di lakukan terhadap sistem, sehingga pengguna dapat memberi masukan demi berkembangnya sistem yang telah di bangun.

Pada tahap implementasi ini merupakan tahap pengujian yang akan menampilkan trampilan aplikasi yang sudah di rancang sebelumnya. Berikut tampilan menu utama aplikasi terdapat pada gambar 3.



Gambar 3. Rancangan Halaman Menu Utama

Berikutnya ada bagian ini adalah tampilan dari halaman sejarah cianjur



Gambar 4. Tampilan Halaman Sejarah

Pada gambar 5 merupakan halaman tampilan halaman kebudayaan



Gambar 5. Tampilan Halaman Kebudayaan



ISSN 2722-7987 (Media Online)
Website https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin

DOI 10.47065/tin.v2i8.1187

Berikut ini adalah tampilan dari halaman objek wisata yang telah kita pilih pada bagian menu objek wisata



Gambar 6. Tampilan Halaman Objek Wisata

Tampilan makanan khas dari hasil perancangan dapat dilihat seperti gambar 7 berikut.



Gambar 7. Tampilan Halaman Makanan Khas

Tampilan menu hotel dari hasil perancangan dapat dilihat seperti gambar 8 berikut.



Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Hotel

## TIN: Terapan Informatika Nusantara



Vol 2, No 8, Januari 2022, Hal 521–526 ISSN 2722-7987 (Media Online) Website https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin DOI 10.47065/tin.v2i8.1187

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan implementasi dan pengujian, maka dapat diambil kesimpulan dari perancangan aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata kabupaten cianjur berbasis android ini, Penulis dapat menyimpulkan bahwa, Aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata ini dapat mempermudah mencari informasi tentang kebudayaan, pariwisata serta meningkatkan pengalaman masyarakat tentang kabupaten cianjur, karena adanya materi tentang kebudayaan dan pariwisata yang ada di kabupaten cianjur. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media informasi yang lebih menarik dan praktis untuk mempelajari tentang kebudayaan dan pariwisata kabupaten cianjur dan bisa menjadi media promosi pengenalan budaya dan pariwisata yang lebih menarik sehingga bisa meningkatkan minat masyarakat seta wisatawan dalam mempelajari pengetahuan tentang kebudayaan dan pariwisata yang ada di kabupaten cianjur.

## **REFERENCES**

- [1] Bowditch, N, "The American Practical Navigator", U.S.A: Borows.inc, 2002.
- [2] Danial Ah,ad Muslih, Rinta Kridalukmana, and Kurniawan Teguh Martono, "Perancangan Aplikasi Panduan Pariwisata Kota Tasikmalaya Pada Perangkat Bergerak Berbasis Android", JTSiskom, e-ISSN:2338-0403, DOI: 10.14710/jtsiskom.5.1.2017.1-6.
- [3] Dhanta, R, Pengantar ilmu komputer. Surabaya: Indah, 2009.
- [4] Andry Maulana and Ahmad Fauzi,"Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Betawi Berbasis Android", *Jurnal Infortech*, Vol 1, No. 2, E-ISSN: 2175-8160, Desember 2019.
- [5] El-Rabany A, Introduction to GPS: The Global Positioning System. Artech House mobile communications series, 2002.
- [6] Hartono. J, "Analisis dan Desain: Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis". Yogyakarta, 2005.
- [7] Henderi, "Analysis and Design System with Unfied Modeling Language (UML)", In Journal STMIK Raharja, 2007.
- [8] Dr. Iis Ristiani, "Menjunjung Kerifan Budaya Cianjur Sebagai Upaya Memperkuat Bahasa dan Budaya Sunda Dalam Pemertahanan Karakter Bangsa", SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education, vol.5(1), pp.15-30, 2019.
- [9] Munawar, "Pemodelan Visual menggunakan UML", Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- [10] Sariyun Naja Anwar, "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Mobile Semarang Guidance Pada Android", *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK UNDIP*, vol.20, no.1, 148-158, .
- [11] Fani Andi, "Aplikasi Pengenalan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro Berbasis Android". *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) ITN Malang*, vol.1, no.1, Juli 2015.
- [12] Safaat H., N, "Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android", Bandung, 2011.
- [13] Saputra, A, "Teknologi yang Terkait Antar Muka Telematika", 2014.
- [14] Simparda Kabupaten Cianjur, "Objek Wisata", https://simparda.cianjurkab.go.id/wisata.html, 2020.
- [15] Ana Fitria Ummawati and Astriana Mulyani, "Aplikasi Pengenalan Pariwisata Pulau Bawean Berbasis Android", *Jurnal PROSISKO*, vol.7, no.1, ISSN: 2406-7733, Maret 2020.
- [16] Kuswaha, Vinettt., Muneendra Ojha, "Location Based Services Using Android Mobile Operating System", *International Journal Artificial Intelligence and Knowledge Discovery*, vol. 1, no. 1, pp 17-20, 2011.
- [17] Richard RFS, "Implementasi Sistem Informasi Geografis Daerah Pariwisata Kota Semarang Berbasis Android Dengan Global Positioning System (GPS)", *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol.2, no.1, pp96-109, Januari 2014.