

SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN KARANGANYAR BERBASIS ANDROID

Teguh Haryanto

Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Industri, Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
teguharyanto08@gmail.com

Ahmad Luthfi

Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Industri, Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
ahmad.luthfie@gmail.com

ABSTRACT

Aplikasi Berbasis Android Untuk Sistem Informasi pariwisata Kabupaten Karanganyar merupakan sebuah sistem yang mampu memberikan informasi kepariwisataan bagi masyarakat luas, mampu memberikan informasi objek wisata andalan dan rute menuju tempat wisata. Sistem ini dapat membantu wisatawan dalam mencari informasi tentang objek-objek wisata yang berada di Kabupaten Karanganyar. Untuk dapat mengakses informasi ini user(wisatawan) harus memiliki smartphone yang berbasis android dan terkoneksi dengan internet.

Kata Kunci : *sistem Informasi, pariwisata*

1. Pendahuluan

Kabupaten Karanganyar merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang sedang berkembang, sama halnya seperti kabupaten-kabupaten lain di Jawa Tengah yang banyak memiliki tempat-tempat industri, pendidikan, sarana umum, dan pariwisata. Sebagai Kabupaten yang sedang berkembang, Kabupaten Karanganyar sangat menarik untuk dikunjungi, potensi pariwisata dan budaya yang dimiliki merupakan salah satu yang terbaik di antara potensi lainnya dan menyumbang pemasukan yang sangat besar bagi kabupaten. Adapun wisata dan budaya unggulan adalah candi sukuh, candi ceto, gerojogan sewu, air terjun jumog.

Untuk menarik wisatawan atau masyarakat dalam mengetahui tempat-tempat pariwisata, diperlukan sebuah sistem informasi seperti peta visual yang menggunakan teknologi *mobile* atau *smartphone*. Untuk saat ini belum ada peta visual yang menampilkan lokasi objek pariwisata yang berada di kabupaten karanganyar. Peta yang sudah ada adalah Google Map's, namun informasi dan data yang disajikan belum lengkap. Peta visual yang dibutuhkan nantinya adalah peta visual yang memberikan lokasi objek pariwisata berserta informasinya secara umum tentang objek pariwisata.

2. Landasan Teori

a. Kabupaten Karanganyar

Kabupaten Karanganyar adalah salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang terletak disebelah timur Kota Surakarta. Adapun batas-batas kabupaten Karanganyar adalah sebagai berikut: Utara(kabupaten Sragen), Selatan(Kabupaten Wonogiri dan Kabupaten Sukoharjo), Selatan(Provinsi Jawa

Timur), Barat(Kota Surakarta dan Kabupaten Boyolali). Kabupaten Karanganyar juga memiliki potensi yang bagus dalam bidang pariwisata, karena letaknya yang dikawasan Gunung Lawu.

b. Google Maps API

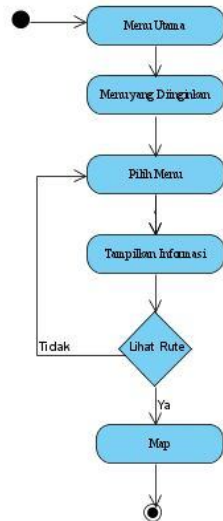
Google Maps merupakan sebuah layanan peta dunia virtual yang berbasis dari Google. Google Maps menawarkan peta yang dapat digeser, diperbesar, digunakan untuk pencarian rute. Untuk menggunakan itu semua diperlukan API Key, API Key adalah kode unik yang digenerasikan oleh Google untuk sebuah website tertentu agar server Google Maps dapat dikenali. Berikut ini cara mendapatkan Google API Key:

1. Cari file debug.keystore, dalam laptop saya terletak di C:\Users\ACER\.android. Jika tidak ditemukan, dapat menggunakan fasilitas search di windows explorer dengan lingkup pencarian drive C.
2. Copy file debug.keystore kemudian paste ke dalam folder C:\.android.
3. Melalui command prompt, masuk ke path C:\Program Files\Java\jre6\bin.
4. Kemudian ketikkan perintah berikut lalu tekan enter.

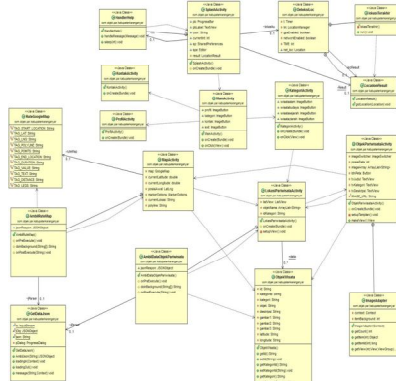
```
keytool -list -keystore "C:\\Users\\<your name>\\.android\\debug.keystore"
```

Note: apabila menggunakan JDK 1.7 maka perintah yang harus di ketik adalah **Keytool -v -list -keystore "C:\\User\\<your name>\\.android\\debug.keystore"**

5. Jika berhasil, maka kita telah mendapatkan sebuah kode SHA-1 Fingerprint seperti pada gambar 2.2. Kode ini digunakan untuk membuat Key Google Maps.



Gambar 5 Diagram Activity



Gambar 6. Diagram Kelas

c. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka digunakan untuk memberikan perancangan antarmuka dari aplikasi yang akan dibangun..

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Implementasi

Adapun hasil gambaran aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Karanganyar Berbasis Android yang berhasil dibangun ini dapat dilihat sebagai berikut:

a. Halaman pembuka(Splash Screen)

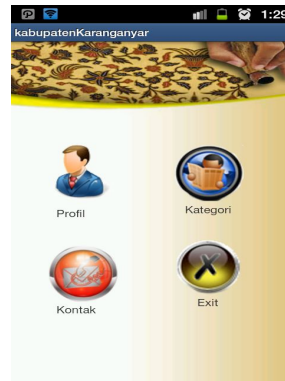
Halaman pembuka adalah halaman yang pertama kali dilihat oleh user., seperti pada gambar 7



Gambar 7. Tampilan Splash screen

b. Halaman menu

Halaman menu berisikan menu yang terdapat didalam aplikasi. Adapun menu yang terdapat didalamnya antara lain: profil, kategori dan kontak.



Gambar 8. Tampilan Menu

c. Halaman Kategori

Halaman ini berisikan informasi umum tentang klasifikasi objek berdasarkan kategori. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



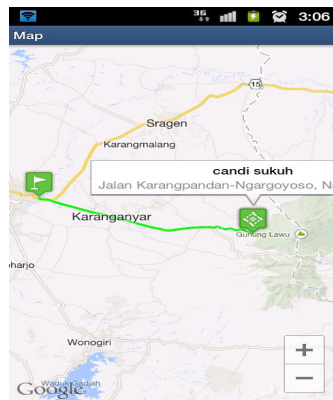
Gambar 9. Tampilan Kategori

d. Halaman Objek Pariwisata.

Halaman ini berisikan tentang objek pariwisata. Didalam nya terdapat informasi gambar, deskripsi dan rute. untuk halaman objek dapat dilihat pada gambar 9, sedangkan untuk rute dapat dilihat pada gambar 10.



Bagai kilauan permata pualam ditepa mentari. Curahan air terjun setinggi 81 meter berlatar tabing
Gambar 10 Tampilan Objek Pariwisata



Gambar 11 Tampilan Rute

4.2 Pembahasan

Aplikasi ini menggunakan *server* sebagai pusat data mengenai informasi, dan mengetahui garis bujur dan lintang yang akan digunakan pada Android. Jika data pada *server* dirubah maka data yang terdapat pada Android akan berubah juga seperti pada *server*.

4.3 Pengujian Sistem

Aplikasi yang sudah selesai sebaiknya menjalani beberapa pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi yang dibangun sesuai dengan harapan apa belum. Jika terdapat kesalahan dan kemudian diperbaiki kembali sehingga hasil akhir yang didapat menjadi lebih baik.

4.4 Kendala

Kendala yang dihadapi dalam membangun system ini antara lain susah nya mendapatkan jaringan seluler karena letak objek yang berada diatas perbukitan dan minimnya BTS untuk mendapatkan garis lintang dan bujur.

4.5 Pengujian di Berbagai Perangkat dan Versi Android.

Pada hasil implementasi Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Karanganyar Berbasis Android diperangkat sebenarnya terdapat dua kategori penilaian yaitu baik atau tidak baik.

Tabel 4.1 Hasil Impelentasi di Perangkat lain

No	Tipe Smartphone	Prosesor dan Ram	Versi Android	Hasil Uji coba (Baik atau Tidak)
1	Samsung Galaxy W GT-I8150	1.4Ghz Scorpion/512MB	V2.3.5	Baik
2	Samsung Galaxy Gio S5660	800MHz/278MB	v.2.2	Baik
3	Samsung Galaxy Y S5360	830MHz ARMv6/290MB	v.2.3.5	Baik
4	Sony Xperia J	1 GB Cortex/512MB	v.4.1.2	Baik
5	Samsung Galaxy Tab 7 P6200	Dual-core 1.2GHz/1GB	v.3.2	Baik
6	Sony Xperia SL	Dual-core 1.7GHz/1GB	V.4.1.2	Baik

5. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi ini dapat menjadi sarana untuk mencari lokasi dan informasi tentang objek pariwisata yang berada di Kabupaten Karanganyar.
2. Aplikasi ini dapat membantu masyarakat atau wisatawan dalam mencari informasi tentang objek pariwisata dan dapat mencari rute perjalanan menuju ke lokasi objek pariwisata.
3. Aplikasi ini dapat membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Karanganyar dalam mempublikasikan objek pariwisata yang berada disekitar Kabupaten Karanganyar.

6. Saran

Dari pengujian yang telah dilakukan, maka aplikasi Sistem Informasi Kabupaten Karanganyar memerlukan perbaikan-perbaikan dari kekurangan dan kelemahan. Untuk itu saran-saran tersebut diperlukan untuk membuat aplikasi yang lebih baik. Adapun saran-saran yang diterima antara lain:

1. Menambahkan fitur mencari pada aplikasi agar mempermudah *user* dalam melakukan pencarian objek pariwisata.
2. Menambah jenis kategori dan objek pariwisata seperti wisata kuliner, wisata argowisata, dan wisata belanja.
3. Memperbanyak informasi yang terdapat pada objek, sehingga informasi yang diberikan kepada *user* lebih banyak.
4. Memelihara data agar *up to date* sehingga *user* dapat memperoleh informasi sesuai dengan yang diinginkan.

REFERENSI

- [1] <http://www.karanganyarkab.go.id>
- [2] Akbarul huda, A. (2012). *24 Jam Pintar Pemrograman Android*. Yogyakarta: Andi
- [3] <http://www.json.org/json-id.html>

