

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMANDU WISATA BUDAYA DAN ALAM DI KABUPATEN MALUKU TENGGARA BERBASIS ANDROID**Andreas Martinino Watratan, Vitri Tundjungsari**

Universitas Esa Unggul, Indonesia

Email: ninowatratan49@gmail.com

Abstrak

Penggunaan smartphone telah menjadi krusial bagi para wisatawan, khususnya di Kabupaten Maluku Tenggara, yang memiliki potensi pariwisata beragam di Kei Kecil dan Kei Besar. Namun, keterbatasan infrastruktur menjadi hambatan, termasuk terbatasnya jadwal penerbangan dan angkutan umum. Untuk mengatasi ini, penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi panduan wisata berbasis Android yang tidak hanya memberikan informasi tetapi juga memandu wisatawan selama perjalanan. Aplikasi ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan wisatawan modern dengan menyediakan akses cepat, akurat, dan relevan terhadap objek wisata. Dengan demikian, perencanaan perjalanan dapat lebih optimal, mendukung pertumbuhan sektor pariwisata, dan meningkatkan pengalaman wisatawan di Kabupaten Maluku Tenggara. Metode Yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode Waterfall. Tahapan penelitian menjelaskan langkah-langkah dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hasil penelitian menunjukkan efektivitas aplikasi dalam memberikan informasi dilihat dari jawaban responden yang disimpulkan bahwa aplikasi yang diciptakan menunjukkan potensi yang signifikan dalam memberikan informasi serta mempromosikan wisata di Kabupaten Maluku Tenggara.

Kata kunci: Perancangan Aplikasi, Wisata Budaya dan Alam , Android**Abstract**

The use of smartphones has become crucial for tourists, especially in Southeast Maluku Regency, which has diverse tourism potential in Kei Kecil and Kei Besar. However, limited infrastructure is an obstacle, including limited flight schedules and public transportation. To overcome this, this research aims to develop an Android-based tourist guide application that not only provides information but also guides tourists during the trip. This application is expected to meet the needs of modern travelers by providing fast, accurate, and relevant access to tourist attractions. Thus, travel planning can be optimized, support the growth of the tourism sector, and improve the tourist experience in Southeast Maluku Regency. The method used in this research is the Waterfall Method. The research stages explain the steps of the research activities that have been carried out to achieve the desired goals. The results showed the effectiveness of the application in providing information seen from the respondents' answers which concluded that the application created showed significant potential in providing information and promoting tourism in Southeast Maluku Regency.

How to cite:	Andreas Martinino Watratan, Vitri Tundjungsari (2024) Pengembangan Aplikasi Pemandu Wisata Budaya dan Alam di Kabupaten Maluku Tenggara Berbasis Android, (06) 05 https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i6.1227
E-ISSN:	2684-883X
Published by:	Ridwan Institute

Keywords: *Application Design, Cultural and Natural Tourism, Android*

PENDAHULUAN

Penggunaan smartphone telah menjadi suatu aspek yang signifikan di kalangan para wisatawan (Budiarto & Pancaningrum, 2019). Oleh karena itu, merupakan suatu keharusan untuk memiliki suatu sistem atau aplikasi panduan wisata berbasis perangkat mobile guna mendukung dan mengembangkan sektor pariwisata di Kabupaten Maluku Tenggara, khususnya dalam bidang wisata budaya dan alam (Arcana, Suastuti, Ariesta Budiani, & Wiratnaya, 2022). Perkembangan smartphone sendiri semakin beragam dengan berbagai merek dan platform, termasuk salah satunya Android. Keunggulan Android meliputi berbagai kemudahan, dan pertumbuhannya pun sangat cepat. Salah satu kelebihan dari platform Android adalah ketersediaan platform yang bersifat terbuka, memungkinkan para pengembang untuk menciptakan beragam aplikasi (Sulfikar, Purnawansyah, & Hayati, 202).

Adanya beragam dan banyaknya kebutuhan masyarakat terhadap teknologi mencakup berbagai bidang, termasuk dalam sektor pariwisata. Salah satu kebutuhan penting dalam sektor ini adalah adanya aplikasi informasi berbasis mobile (Ulva, Abdullah, Haq, & Haq, 2023; Wibowo, Tarigan, & Mukmin, 2022), yang dapat memberikan bantuan kepada para wisatawan yang berencana untuk melakukan perjalanan. Teknologi yang sudah ada saat ini dapat memberikan dukungan kepada wisatawan dalam merencanakan dan melaksanakan perjalanan mereka ke destinasi yang diinginkan. (BUPATI MALUKU TENGGARA, 2015) (Nuraprian, Defriani, & Singasatia, 2021b).

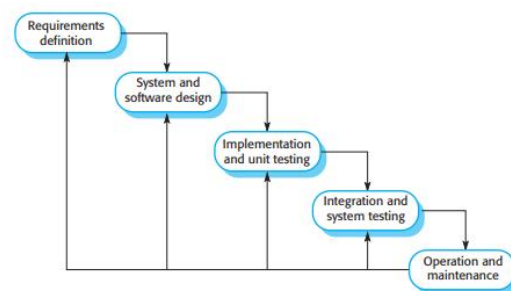
Kabupaten Maluku Tenggara, yang terletak di wilayah Maluku, mempunyai beragam destinasi wisata yang tersebar di dua pulau utamanya, yaitu Kei Kecil dan Kei Besar. Wilayah ini menawarkan berbagai macam pilihan destinasi wisata, melibatkan aspek-alas, budaya, dan religi (Nuraprian, Defriani, & Singasatia, 2021a).

Kabupaten Maluku Tenggara saat ini menghadapi keterbatasan sarana, terutama dalam hal infrastruktur yang belum memadai, seperti terbatasnya jadwal penerbangan dan ketersediaan angkutan umum menuju destinasi wisata. Untuk mengatasi keterbatasan ini dan untuk menyediakan informasi yang akurat serta mempromosikan kekayaan wisata budaya melalui teknologi, penelitian ini bertujuan untuk memberikan bantuan kepada wisatawan yang ingin mengunjungi Kabupaten Maluku Tenggara (Watratan & Tundjungsari, 2024). Beberapa kendala utama yang menghambat pengembangan potensi pariwisata di kepulauan Maluku Tenggara mencakup kurangnya pemetaan dan promosi wisata paket (seperti wisata ekologi, budaya, dan rohani), pengembangan pariwisata yang belum sepenuhnya sesuai dengan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah, serta kurangnya sarana dan prasarana untuk pengembangan pariwisata bahari dan informasi yang optimal tentang daya tarik dan obyek wisata bahari (Sumarta, Widarbowo, Haryanto, Kendek, & Adiputra, 2024). Oleh karena itu, peneliti berusaha mengembangkan sebuah aplikasi yang tidak hanya menyediakan informasi, tetapi juga mampu membimbing wisatawan sepanjang perjalanan mereka.. Dengan begitu, perencanaan perjalanan menjadi aspek penting bagi wisatawan modern, dan untuk memastikan pengalaman perjalanan yang diinginkan, mereka membutuhkan akses cepat, akurat, dapat dipercaya, dan relevan terhadap objek atau tempat wisata yang akan dikunjungi.

METODE PENELITIAN

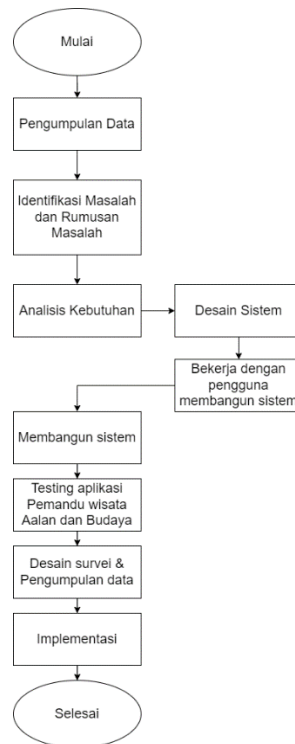
Dalam pengujian ini, teknik yang digunakan adalah *Waterfall*. Sesuai (Baxter & Sommerville, 2011; Sommerville, 2011). Mode *Waterfall* adalah ilustrasi proses yang didorong oleh pengaturan. Pada tingkat dasar, Anda merencanakan dan menjadwalkan semua latihan siklus sebelum memulai peningkatan pemrograman. Fase-fase model *Waterfall* secara langsung mencerminkan latihan-latihan perbaikan pemrograman yang utama.

Bagian dari laporan penelitian yang memiliki signifikansi penting adalah tahapan penelitian, karena hal tersebut memastikan bahwa penelitian tersebut bersifat sistematis dan terstruktur (Sugiyono, 2020). Tahapan penelitian harus secara rinci menjelaskan langkah-langkah atau urutan dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan. Dalam konteks ini, terdapat serangkaian langkah-langkah penelitian yang dijalankan secara berurutan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.



Gambar 1. Model Waterfall (Sommerville, 2011)

Tahapan penelitian sangat penting untuk memastikan penelitian menjadi sistematis dan terstruktur. Tahapan penelitian harus mampu menjelaskan langkah-langkah atau tahapan-tahapan dari kegiatan penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan rangkaian langkah-langkah penelitian yang dilakukan secara berurutan.

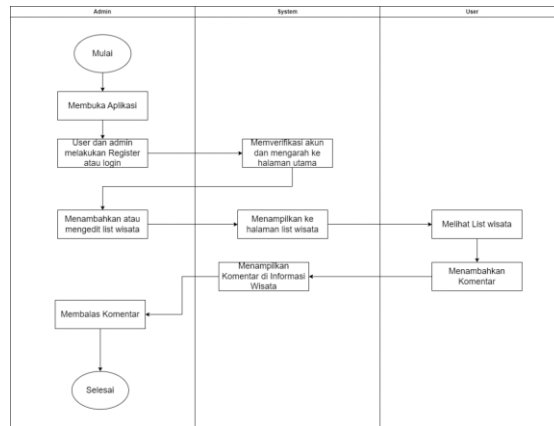


Gambar 2. Diagram Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Segmen ini penting untuk penelitian aplikasi, selanjutnya untuk pengembangan Aplikasi Pemandu Wisata dan Alam Berbasis Android di kabupaten Maluku Tenggara.

- 1) Penelitian ini memungkinkan pengembangan aplikasi pemandu wisata yang dapat mempermudah pencarian informasi mengenai landmark budaya dan alam yang ada di kabupaten Maluku Tenggara. Aplikasi ini dapat digunakan untuk menunjang data dan mempromosikan atraksi wisata budaya dan alam kepada semua kalangan, termasuk dewasa dan muda, mengingat permasalahan yang diketahui.
- 2) Media inovasi data ini dapat mengembangkan kemajuan dalam penyajian wisata alam dan budaya dalam perjalanan yang lebih efektif untuk wisatawan. Aplikasi pemandu ini memberikan data dan pencarian yang sangat sederhana untuk kawasan wisata, baik wisata alam dan budaya.



Gambar 3. Flowchart

Hasil Tampilan Aplikasi Pemandu Wisata Kabupaten Maluku Tenggara

Tampilan Awal

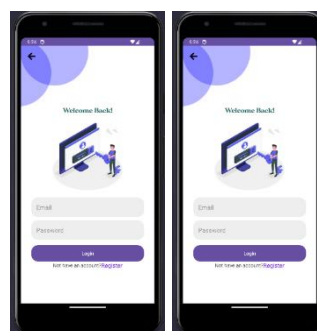
Pada bagian awal terdapat gambar logo maluku tenggara yang diharapkan dapat menunjukkan bahwa aplikasi ini terhubung dengan destinasi wisata maluku tenggara, serta terdapat tombol login dan registrasi yang digunakan untuk mendaftar agar dapat menuju ke destinasi tersebut. aplikasi.



Gambar 4 Tampilan Awal

Tampilan Login Dan Register

Pada tampilan Login dan Register ini terdapat kolom yang mana dapat di isi untuk mendaftarkan akun agar dapat mengakses aplikasi, kolom tersebut berupa data diri seperti username, email, dan password pengguna.



Gambar 4 Tampilan Login dan Register

Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama ini terlihat pilihan wisata yang ingin di lihat yaitu wisata Alam dan Budaya yang mana saat ingin memilih bisa langsung di slide kekiri Dimana masing masing menu tersebut memiliki tombol yang menuju ke list wisata.



Gambar 4 Tampilan Menu Utama

Tampilan List Wisata

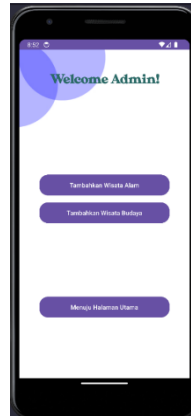
Pada halaman ini menampilkan semua masing-masing list Wisata yang ada di Maluku Tenggara, pada tampilan ini memiliki gambar wisata, nama wisata, rating wisata, penjelasan singkat wisata dan tombol detail wisata.



Gambar 4 Tampilan List Wisata

Tampilan Admin

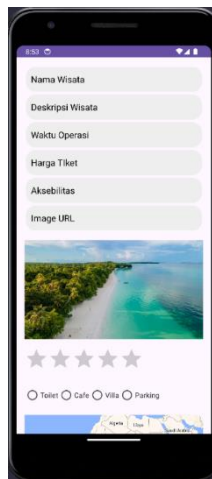
Pada tampilan ini setelah admin melakukan login, admin masuk ke tampilan ini dimana admin dapat melihat dan memilih tambahkan wisata dan masuk ke halaman utama.



Gambar 4 Tampilan Admin

Tampilan Tambah Wisata

Tampilan tambahkan wisata pada gambar diatas, merupakan tampilan khusus admin yang mana admin dapat menambahkan wisata terbaru yang ingin ditambahkan dan juga pada tampilan ini terdapat informasi wisata yang ingin ditambahkan seperti nama wisata, gambar wisata, rate, fasilitas dan lain-lain.



Gambar 4 Tampilan Tambah Wisata

Uji Coba Aplikasi Dan Kuesioner

Uji coba aplikasi telah dilaksanakan di Kabupaten Maluku Tenggara, di mana responden memberikan penilaian melalui pengisian kuisisioner. Dalam tes ini, beberapa responden dinilai melalui pendapat yang disebarkan dengan teknik pemeriksaan langsung tidak beraturan. Informasi dari survei kemudian diselidiki untuk mencapai tujuan sehubungan dengan sejauh mana aplikasi yang dibuat mencapai target yang dinyatakan., hasil presentase dari jawaban kuisisioner yang diterima dari 50 responden dihitung dengan menggunakan rumus (Sugiyono, 2010).

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

f = Nilai presentase

P = Jumlah jawaban responden untuk setiap pertanyaan

n = Jumlah responden

Berikutnya hasil dari setiap nilai polling yang diberikan pada responden dan ditentukan menggunakan rumus.

NO	PERTANYAAN	NILAI				Keterangan
		SS	S	TS	STS	
1	Apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah di mengerti ?	20%	80%			Tingkat kepuasan mencapai 100 persen, dengan 10 dari 50 responden menyatakan sangat setuju, dan 40 responden lainnya menyatakan setuju
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan.?	20%	80%			Tingkat kepuasan mencapai 100 persen, dengan 10 dari 50 responden menyatakan sangat setuju, dan 40 responden lainnya menyatakan setuju
3	Apakah aplikasi nyaman digunakan.?	26%	72%	2%		Diperoleh tingkat persetujuan sebesar 100 persen, di mana 13 responden sangat setuju, 36 responden setuju, dan 1 responden tidak setuju.
4	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.?	28%	72%			Diperoleh persentase 100%, dengan 14 responden memilih sangat setuju dan 36 responden memilih setuju.
5	Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari.?	20%	80%			Tingkat kepuasan mencapai 100 persen, dengan 10 dari 50 responden menyatakan sangat setuju, dan 40 responden lainnya menyatakan setuju
6	Apakah aplikasi mudah di oprsikan.?	22%	78%			Persentase 100% dicapai dengan 11 responden memilih sangat setuju dan 39 responden memilih setuju.
7	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna.?	26%	74%			Persentase 100% dicapai dengan 13 responden memilih sangat setuju dan 37 responden memilih setuju.
8	Apakah tampilan aplikasi ini sangat menarik.?	16%	80%	4%		Persentase 100% diperoleh dengan 8 responden memilih sangat setuju, 40 responden memilih setuju, dan 2 responden memilih tidak setuju.
9	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan.?	18%	82%			Persentase 100% di dapatkan 9 responden memilih sangat setuju dan 41 responden memilih setuju.

Dari jawaban responden dapat dilihat bahwa pada pertanyaan nomor 1 nilai persentase tertinggi terdapat pada nilai setuju dengan nilai 80% dan terdapat 20% pada nilai sangat setuju. Pada pertanyaan nomor 2 nilai persentase tertinggi terdapat pada nilai setuju dengan nilai 80% dan terdapat 20% pada nilai sangat setuju. Pada pertanyaan nomor 3 nilai persentase tertinggi terdapat pada nilai setuju dengan nilai 72% dan terdapat 2% pada nilai tidak setuju 26% sangat setuju. Pada pertanyaan nomor 4 nilai persentase tertinggi terdapat pada nilai setuju dengan nilai 72% dan terdapat 28% pada nilai sangat setuju. Pada pertanyaan nomor 5 nilai persentase tertinggi terdapat pada nilai setuju dengan nilai 80%. dan terdapat 20% pada nilai sangat setuju. Pada pertanyaan nomor 6 nilai persentase tertinggi terdapat pada nilai setuju dengan nilai 78% dan terdapat 22% pada nilai sangat setuju. Pada pertanyaan nomor 7 nilai persentase tertinggi terdapat pada nilai setuju dengan nilai 76% dan terdapat 22% pada nilai sangat setuju. Pada pertanyaan nomor 8 nilai persentase tertinggi terdapat

pada nilai setuju dengan nilai 80% dan terdapat 4% pada nilai tidak setuju dan 16% sangat setuju. Pada pertanyaan nomor 9 nilai persentase tertinggi terdapat pada nilai setuju dengan nilai 82% dan terdapat 18% pada nilai sangat setuju.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan aplikasi pemandu wisata budaya dan alam di Kabupaten Maluku Tenggara, kesimpulan dapat diambil. Pertama, aplikasi ini dianggap mempermudah pengguna dalam mencari informasi tentang objek wisata di daerah tersebut. Kedua, pengguna dapat menggunakan fitur GPS untuk menemukan lokasi objek wisata yang dipilih. Terakhir, Temuan dari survei menunjukkan bahwa banyak dari responden menyetujui bahwa aplikasi memenuhi ekspektasi mereka., dengan tingkat persetujuan tertinggi pada kemampuan dan fungsi aplikasi, sementara tingkat kenyamanan penggunaan aplikasi cenderung rendah.

BIBLIOGRAFI

- Arcana, I. Nyoman, Suastuti, Ni Luh, Ariesta Budiani, Ni Putu, & Wiratnaya, I. Nyoman. (2022). *Perbedaan Karakteristik Restoran pada masa Pandemi Covid-19: antara Kawasan Pariwisata dengan Kawasan Perkotaan*.
- Baxter, Gordon, & Sommerville, Ian. (2011). Socio-technical systems: From design methods to systems engineering. *Interacting with Computers*, 23(1), 4–17.
- Budiarto, Joni, & Pancaningrum, Erminati. (2019). Pengaruh Experiential Marketing Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Xiaomi. *JMD: Jurnal Riset Manajemen & Bisnis Dewantara*, 2(2), 89–98.
- Nuraprian, Nina, Defriani, Meriska, & Singasatia, Dayan. (2021a). Design And Develop A Mobile-Based Tour Guide Application In Purwakarta City. *RISTEC: Research in Information Systems and Technology*, 2(2), 98–110.
- Nuraprian, Nina, Defriani, Meriska, & Singasatia, Dayan. (2021b). Rancang bangun aplikasi pemandu wisata di kota purwakarta berbasis mobile. *RISTEC: Research in Information Systems and Technology*, 2(2), 51–63.
- Sommerville, Ian. (2011). *Software Engineering, 9/E*. Pearson Education India.
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mix Methods)*(DI Sutopo (ed.)). ALFABETA, CV.
- Sulfikar, Sulfikar, Purnawansyah, Purnawansyah, & Hayati, Lilis Nur. (2020). Aplikasi Pemandu Wisata Kota Makassar Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Location Based Services (LBS) Berbasis Android. *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam (BUSITI)*, 1(3), 176–181.
- Sumarta, Ryan Puby, Widarbowo, Dodik, Haryanto, Dwi, Kendek, Meti, & Adiputra, I. Komang Hedi Pramana. (2024). Safety Improvement for Sea Taxi Association in Doom Island, Sorong City, Southwest Papua. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 239–250.
- Ulva, Ananda Faridhatul, Abdullah, Dahlan, Haq, Nur Alimul, & Haq, Bahrul Ulumul. (2023). AROS (AgRO-Smart): Smart City Pertanian dengan Track and Trace GPS berbasis Mobile. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 78–91.
- Watratan, Andreas Martinino, & Tundjungsari, Vitri. (2024). Pengembangan Aplikasi Pemandu Wisata Budaya dan Alam di Kabupaten Maluku Tenggara Berbasis Android. *Syntax Idea*, 6(5).

Andreas Martinino Watratan, Vitri Tundjungsari

Wibowo, Heri Tri, Tarigan, Ranga Satya, & Mukmin, Azizi Aulia. (2022). Aplikasi Marketplace Pendamping Wisata Dengan Api Maps Berbasis Mobile Dan Web. Retrieved from *Osf. Io/3jpd*.

Copyright holder:

Andreas Martinino Watratan, Vitri Tundjungsari (2024)

First publication right:

[Syntax Idea](#)

This article is licensed under:

