
**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN OBJEK WISATA DI
WILAYAH JAWA BARAT****R. Yadi Rakhman Alamsyah¹, Graha Prakarsa²**

Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Email: r.yadi@unibi.ac.id, grahaprakarsa@unibi.ac.id

ABSTRAK

Saat ini suatu informasi sudah menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat, keakuratan dan kecepatan informasi untuk dapat disampaikan kepada masyarakat menjadi salah satu tolak ukur dari kualitas informasi. Dukungan perkembangan teknologi, suatu informasi dapat disampaikan lebih cepat dan lebih akurat, hal ini dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan keuntungan bagi sebuah organisasi supaya informasi yang dimiliki dapat tersampaikan. Provinsi Jawa Barat memiliki jumlah penduduk yang banyak serta memiliki banyak kekayaan alam sebagai objek wisata yang menjadi salah satu sumber pendapatan daerah. Dengan minimnya pengetahuan masyarakat mengenai objek-objek wisata yang berada di Jawa Barat maka diperlukan suatu sistem informasi yang dapat menyampaikan informasi-informasi khususnya seputar objek-objek wisata di wilayah Jawa Barat. Pembangunan sistem informasi ini menggunakan perancangan pengembangan perangkat lunak model *Rapid Application Development* (RAD) dan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai penggambaran model sistem, rancangan sistem informasi yang dibangun dikembangkan untuk *platform* android dengan basis datanya menggunakan *firebase* supaya mudah di akses sehingga pengguna akan mendapatkan informasi secara langsung melalui perangkat *smartphone* masing-masing. Dengan dikembangkannya sistem informasi ini masyarakat dapat mengetahui objek-objek wisata yang ada di Jawa Barat, mengetahui lokasi objek wisata serta mengetahui lebih lengkap keunggulan dari setiap objek wisata yang ada sehingga dapat menarik masyarakat untuk mengunjungi objek wisata tersebut.

Kata Kunci: Sistem informasi *mobile*, pengelolaan objek wisata, *Rapid Application Development*.

ABSTRACT

At present an information has become a very important requirement for the community, the accuracy and speed of information to be conveyed to the community is one of the benchmarks of the quality of information. The support of technological development, an information can be delivered faster and more accurately, this can be used to gain benefits for an organization so that the information held can be conveyed. West Java Province has a large population and has a lot of natural wealth as a tourist attraction which is one source of regional income. With the lack of public knowledge about tourist objects in West Java, an information system is needed that can convey information, especially around tourism objects in the West Java region. The development of this information system uses the design of the development of Rapid Application Development (RAD) and Unified Modeling Language (UML) models as a description of the system model, the information system design that was developed was developed for the android platform with firebase so that users will get access information directly through each smartphone device. With the development of this information system, people can find out the tourist objects in West Java, find out the location of tourist objects and find out more about the advantages of each tourist attraction so that they can attract people to visit these attractions.

KeyWords: *Mobile information system, Management of attractions, Rapid Application Development.*

1. PENDAHULUAN

Saat ini suatu informasi bagi masyarakat sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dilepaskan, namun informasi yang disampaikan tentunya harus berkualitas. Kualitas suatu informasi dapat dilihat dari seberapa cepat dan akuratnya informasi tersebut dapat diterima oleh masyarakat.

Kecepatan dan keakuratan penyampaian informasi saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang semakin maju, terutama dikalangan masyarakat sekarang ini yang semakin banyak menggunakan *smartphone* sebagai salah satu sarana untuk mendapatkan informasi. Bagi suatu instansi atau organisasi memberikan informasi terkait layanan atau produk kepada masyarakat dapat memberikan keuntungan dalam mengembangkan organisasi, namun tidak sedikit suatu organisasi yang belum memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini.

Provinsi Jawa Barat merupakan salah satu provinsi terluas di pulau jawa yang memiliki banyak objek wisata mulai dari wisata alam ataupun wisata buatan baik yang dikelola oleh pemerintah setempat atau dikelola oleh pihak swasta, dimana Objek-objek wisata ini dapat menjadi sumber pendapatan daerah. Banyak penduduk Jawa Barat ataupun pendatang yang masih belum mengetahui informasi tentang objek wisata yang ada di provinsi Jawa Barat. Kekurang tahuan masyarakat menjadi salah satu faktor bahwa objek wisata di Jawa Barat kurang diminati sehingga diperlukannya suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi terkait objek-objek wisata di Jawa Barat.

2. KAJIAN PUSTAKA

A. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat

digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem.

Ada beberapa ahli mengemukakan perancangan sistem diantaranya oleh George M. Scott dalam (Agung Nugroho I) mengemukakan bahwa :

“Perancangan Sistem adalah menentukan bagaimana mencapai sasaran yang ditetapkan yang melibatkan pembentukan (*configuring*) perangkat lunak dan komponen perangkat keras sistem dimana setelah pemasangan sistem akan memenuhi spesifikasi yang dibuat pada akhir fase analisis sistem.”.

Ada juga pendapat lain yang dikemukakan oleh John Burch & Gary Grudnitski dalam (Rochman A) mengemukakan bahwa :

“Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.

Dari beberapa penjelasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan adalah suatu penggambaran rencana dan sketsa yang dapat di bentuk dalam skema perancangan sehingga dapat menunjukkan urutan proses-proses pada sistem atau aplikasi.

B. Perangkat Lunak

Gambaran perangkat lunak menurut Rosa A. S dan M. Shalaluddin (2013:2) mendefinisikan perangkat lunak adalah “Program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain dan cara penggunaan (*user manual*)”. Adapun pengertian aplikasi menurut Melwin Syafrizal (2007) mendefinisikan perangkat lunak “Berfungsi sebagai pengatur aktivitas kerja komputer dan semua intruksi yang mengarah pada sistem komputer. Perangkat lunak menjembatani interaksi *user* dengan komputer yang hanya memahami bahasa mesin.” Dari pengertian di atas perangkat lunak dapat di artikan sebagai sebuah perintah-perintah yang

terdapat dalam komputer yang hanya dapat dipahami oleh bahasa mesin yang kemudian ditampilkan kepada user berupa intruksi, gambar, atau tulisan yang memudahkan user dalam aktivitas. Menurut Melwin Syafrizal (2007) secara umum perangkat lunak ini dapat diklasifikasikan menjadi 2, yaitu :

1. Perangkat Lunak Sistem Operasi

Perangkat Lunak Sistem Operasi (*Operating system software*) merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk mengkonfigurasi komputer agar dapat menerima berbagai perintah dasar yang diberikan sebagai masukan. Perangkat lunak sistem juga merupakan sekumpulan program yang ditulis untuk melayani program-program yang lain. Seperti MS-DOS, Linux, Windows, dan lain-lain.

2. Perangkat lunak aplikasi

Perangkat lunak aplikasi merupakan program siap pakai yang digunakan untuk aplikasi dibidang tertentu. Perangkat lunak aplikasi yang membantu user sehingga dapat bekerja lebih efektif dan efisien.

Aplikasi ini dibagi atas beberapa bidang, antara lain :

1. *Business & Office Application*

Aplikasi perkantoran dipergunakan untuk menyelesaikan pekerjaan kantor seperti mengetik (*Word processing, document management*) membuat tabel kerja (*Worksheet*), membuat *database* sederhana (MS.Access) ataupun mengolah *image/citra* sederhana. Contoh aplikasi perkantoran yang terpaket komplit yaitu Microsoft Office, MS Office for MAC OS, dan lain-lain.

2. *Database Application*

Aplikasi yang digunakan dalam pengolahan data baik yang berukuran kecil maupun besar bisa digunakan secara *stand-alone* (tunggal) maupun dalam sistem berbasis jaringan lokal *client-server* maupun *webbase* (intranet maupun internet). Contoh aplikasi database yaitu Oracle, MySQL, PostgreSQL, SQL Server, Firebase dan lain-lain.

3. *Graphic Design*

Aplikasi yang digunakan untuk membuat sketsa dua dimensi untuk desain ruangan, perabotan, mesin-mesin model industri, juga model tubuh manusia, hewan, dll. Contoh aplikasi *graphic design* yaitu AutoCad, CorelDraw, Adobe Illustrator, dan lain-lain.

4. *Development Tools*

Merupakan sistem bahasa pemrograman komputer yang dilengkapi dengan *compiler* tertentu sebagai sumber media penyusunan program aplikasi. Contoh aplikasi *development tools* yaitu Visual Basic, Visual C++, Java, Python, Eclipse, dan sekarang dikembangkan aplikasi *development tools mobile application*.

C. Aplikasi

Terapat beberapa teori yang mendefinisikan aplikasi seperti yang dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya oleh Pramana (2012) dalam (Amri, Prasetya, & Ramadhan) sebagai berikut:

“Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, permainan (*game*), pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia”.

Adapaun pendapat lain yang dikemukakan oleh Yuhefizar (2012) mengemukakan bahwa :

“Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu. Jadi aplikasi merupakan sebuah program yang dibuat dalam sebuah perangkat lunak dengan komputer untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data yang dibutuhkan”.

D. Pengertian Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan, organisasi dan perorangan dalam mengambil setiap pengambilan keputusan. Secara Etimologi, Informasi berasal dari bahasa Perancis kuno

yaitu *informacion* (tahun 1387) yang diambil dari bahasa latin *informationem* yang berarti “garis besar, konsep, ide”. Adapun beberapa ahli mendefinisikan informasi seperti yang dikemukakan oleh Agus Mulyanto (2009) dalam (Sudarmaji, 2016),

“Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata”.

Ahli lain mendefinisikan pengertian informasi menurut Krismaji (2015) dalam (Mesterjon, Hermawansyah, & Sudarsono, 2013), “Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”. Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat bagi penerimanya, dan dapat digunakan sebagai pengambil keputusan.

E. Objek Wisata

Objek wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Menurut SK MENPARPOSTEL No.: KM. 98/PW.102/MPPT-87, objek wisata adalah semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

Objek wisata dapat berupa wisata alam seperti gunung, danau, sungai, pantai, laut, atau berupa objek bangunan seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah, dan lain-lain. (wikipedia, 2018)

F. Pariwisata

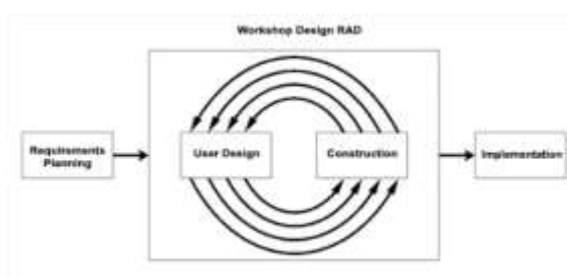
Menurut Undang-Undang No. 10/2009 tentang Kepariwisata, yang dimaksud dengan Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata atau rekreasi yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh pengelola, masyarakat pengusaha, ataupun pemerintah daerah. Wisata adalah kegiatan

perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

G. Rapid Application Development (RAD)

Model RAD sebagai salah satu alternatif dari metode SDLC (*System Development Life Cycle*) belakangan ini sudah banyak yang menerapkannya untuk mengatasi keterlambatan yang terjadi apabila menggunakan metode konvensional. Model RAD sesuai untuk menghasilkan sistem perangkat lunak dengan kebutuhan yang mendesak dan waktu yang singkat dalam penyelesaiannya. Model RAD merupakan pendekatan berorientasi objek untuk menghasilkan sebuah sistem dengan sasaran utama mempersingkat waktu pengerjaan aplikasi dan proses agar sesegera mungkin memberdayakan sistem perangkat lunak tersebut secara tepat dan cepat. Untuk perancangan suatu sistem informasi yang normal seandainya membutuhkan waktu minimal 180 hari, maka dengan menerapkan model RAD hanya membutuhkan waktu 30-90 hari untuk menyelesaikan sistem perangkat lunak tersebut. Model ini sangat mementingkan keterlibatan pengguna dalam proses analisis dan perancangannya, dan dengan demikian dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik dan secara nyata akan dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna sistem.

Penggunaan RAD memiliki keunggulan bahwa rancangan yang dibuat memungkinkan untuk mengumpulkan syarat dan kebutuhan informasi yang tidak didefinisikan secara spesifik melalui tanggapan pengguna dilapangan. Penulis mendefinisikan fase-fase pengembangan RAD menurut Kendall (2010), yaitu:



Gambar 1. Siklus Model Rapid Application Development.

Semua tahapan atau fase diatas akan di jelaskan di bawah ini sebagai berikut :

1. *Requirements Planning* (Rencana Kebutuhan)

Pada tahap ini, melakukan identifikasi tujuan pengembangan sistem atau aplikasi serta melakukan identifikasi kebutuhan informasi. Hal terpenting pada tahapan ini adalah adanya keterlibatan dari pengguna dan pengembang, sehingga pengumpulan informasi yang dibutuhkan untuk masing-masing pengguna dapat terpenuhi dengan baik serta permasalahan yang terkait dengan pengembangan aplikasi dapat dirumuskan menjadi suatu batasan permasalahan yang menjadi topik pengembangan aplikasi.

2. *Workshop/ User Design* (Workshop atau User Desain)

Pada tahap ini, melakukan proses desain dan membangun sistem atau aplikasi lalu melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara *user* dan pengembang. Untuk tahap ini desain dirancang oleh pengembang yang dapat menghasilkan aplikasi yang lebih baik untuk menyesuaikan dengan alur proses yang baru. Ini merupakan suatu langkah yang ideal, agar kemudian pengembang dapat langsung mengembangkan *prototype* sistem atau aplikasi dan menampilkan langsung kepada pengguna. Sehingga dapat diuji dengan harapan lebih baik daripada proses yang sebelumnya berjalan.

3. *Construction* (Pembangunan)

Setelah desain dari sistem yang akan dikembangkan sudah selesai, maka pada tahap

ini pengembang mengembangkan desain menjadi suatu program. Setelah program selesai baik itu sebagian maupun secara keseluruhan maka dilakukan proses perbaikan dalam sistem atau aplikasi jika terjadi kesalahan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan ini maka dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah terdapat kesalahan atau tidak sebelum diaplikasikan pada suatu organisasi. Pada saat ini maka pengguna bisa memberikan tanggapan akan sistem atau aplikasi yang sudah dibangun. Adapun hal terpenting adalah bahwa keterlibatan pengguna sangat diperlukan supaya sistem atau aplikasi yang dikembangkan dapat memberikan kepuasan kepada pengguna, dan disamping itu, sistem atau aplikasi yang lama tidak perlu dijalankan secara paralel dengan sistem atau aplikasi yang baru.

H. *Unified Modeling Language* (UML)

Pada perkembangan teknologi perangkat lunak, diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang di berbagai negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak.

Terdapat beberapa teori yang mendefinisikan UML yang di kemukakan oleh beberapa para ahli, diantaranya oleh Nugroho (2010:6) :

“UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami”.

Adapun pengertian lain dari UML menurut Rosa A. S dan M. Shalahuddin (2013:137) mengemukakan bahwa :

“*Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang

dibangun menggunakan teknik berorientasi objek”.

1. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem atau aplikasi dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem atau aplikasi. Diagram kelas dibuat agar programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

2. Use case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case* :

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

3. Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

4. Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat scenario yang ada pada *use case*.

Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksinya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak.

I. Android

Application mobile berasal dari kata *application* dan *mobile*. *Application* merupakan program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna serta dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Sedangkan *mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Sehingga *Application mobile* adalah program siap pakai untuk melaksanakan tugas tertentu yang terpasang di perangkat *mobile*. Salah satu aplikasi *mobile* adalah android.

Menurut situs resmi Android (<http://developer.android.com>) dan Lessard.et.al (2010) serta Bharati.et.al (2010) Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh bermacam perangkat bergerak.

J. Google Maps API

Google Maps adalah suatu peta dunia yang dapat kita gunakan untuk melihat suatu daerah. Dengan kata lain, Google Maps merupakan suatu peta yang dapat dilihat dengan menggunakan suatu browser. Kita dapat

menambahkan fitur Google Maps dalam web yang telah kita buat atau pada blog kita yang berbayar maupun gratis sekalipun dengan Google Maps API. Google Maps API adalah suatu library yang berbentuk JavaScript. (Kindartom 2008) dalam (Ariyanti, Khairil, & Kanedi, 2015).

K. Basis Data

Basis Data terdiri atas dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya. Basis data adalah media untuk menyimpan data yang agar dapat di akses dengan mudah dan cepat. Rosa A. S dan M. Shalahuddin (2013).

L. Firebase Database

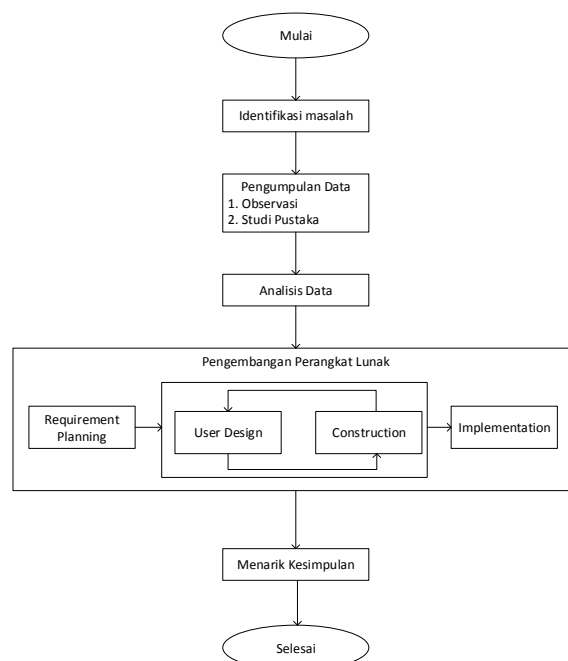
Dijelaskan di dalam halaman utama nya (<https://firebase.google.com/>) Firebase adalah sebuah Framework atau kerangka yang disediakan oleh google yang mampu mengakomodir fungsi hosting dari sebuah server yang terintegrasi dengan Google Cloud. Fungsi tersebut beragam diantaranya seperti *Real-Time Database*, *Authentication* dan *Cloud Storage*.

Secara garis besar Firebase mempermudah para pengembang aplikasi dalam mengatur segala hal dari sisi servernya. Dengan adanya Firebase pengembang dapat mengembangkan sebuah aplikasi yang tersinkron secara *real-time* tanpa perlu membangun *server* dari nol.

3. METODE PENELITIAN

A. Skema kerja penelitian

Tahapan dalam penelitian ini akan dijelaskan melalui kerangka kerja pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Skema kerja penelitian

B. Susunan Kegiatan

Adapun susunan dari kegiatan penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

No	Jadwal Kegiatan	Tahun 2018																			
		Bulan ke I				Bulan ke II				Bulan ke III				Bulan ke IV				Bulan ke V			
1	Persiapan Awal Penelitian	■	■	■	■																
2	Persiapan Metodologi Penelitian					■	■	■	■												
3	Melakukan Observasi									■	■	■	■								
4	Analisis Ketersediaan Data													■	■	■	■				
5	Melakukan Penanganan Aplikasi																	■	■	■	■
6	Implementasi dan Pengujian Aplikasi																				
7	Evaluasi Aplikasi																				

Gambar 3. Susunan kegiatan

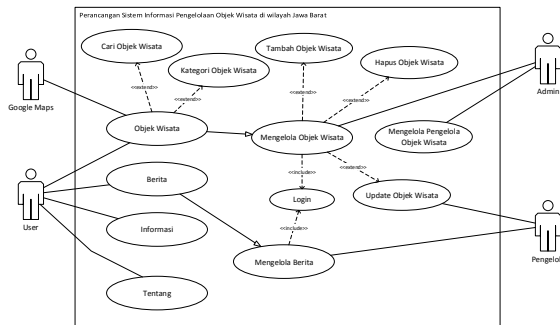
C. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak semua objek wisata yang ada di Jawa Barat akan disajikan.
2. Pemodelan sistem yang digunakan meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

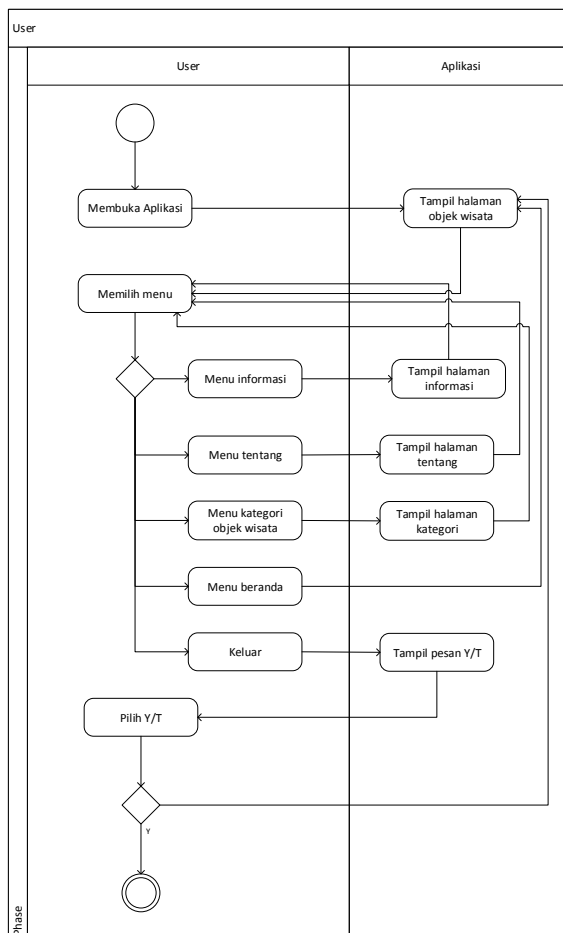
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Use case diagram

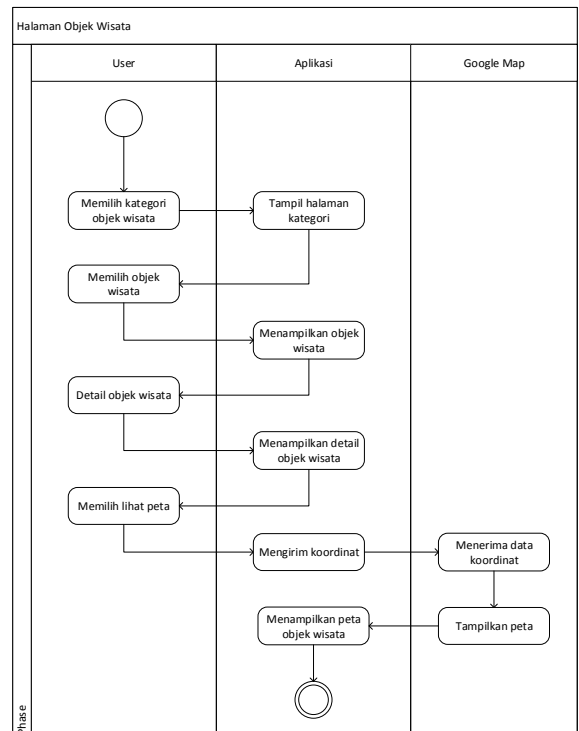


Gambar 4. Use case diagram perancangan sistem informasi pengelolaan objek wisata di Wilayah Jawa Barat

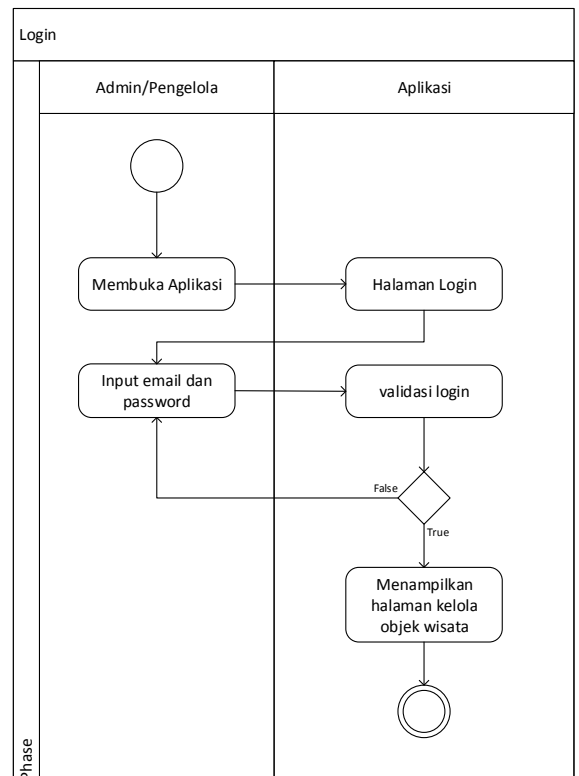
B. Activity Diagram



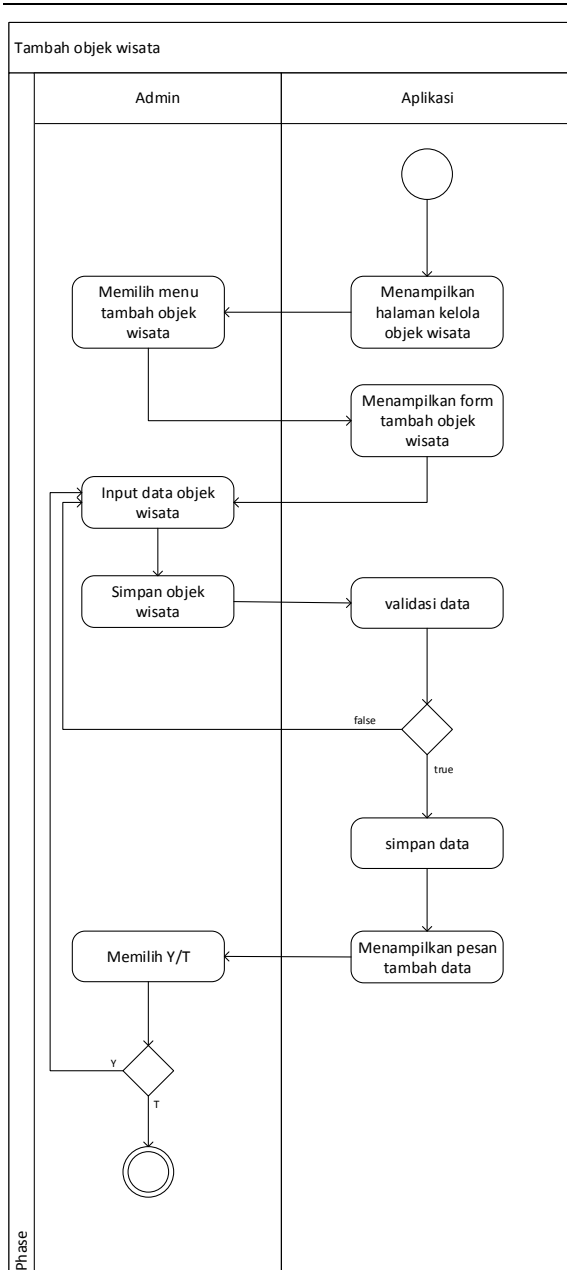
Gambar 5. Activity diagram user



Gambar 6. Activity diagram halaman objek wisata

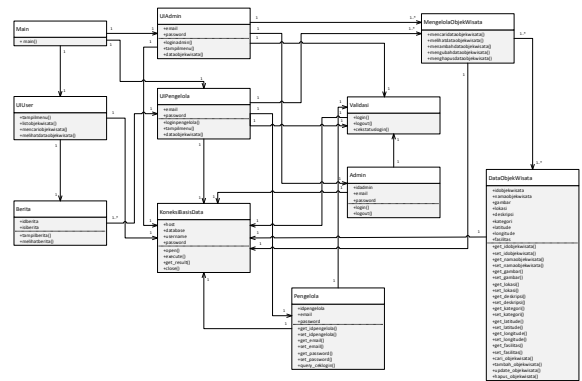


Gambar 7. Activity diagram login admin/pengelola



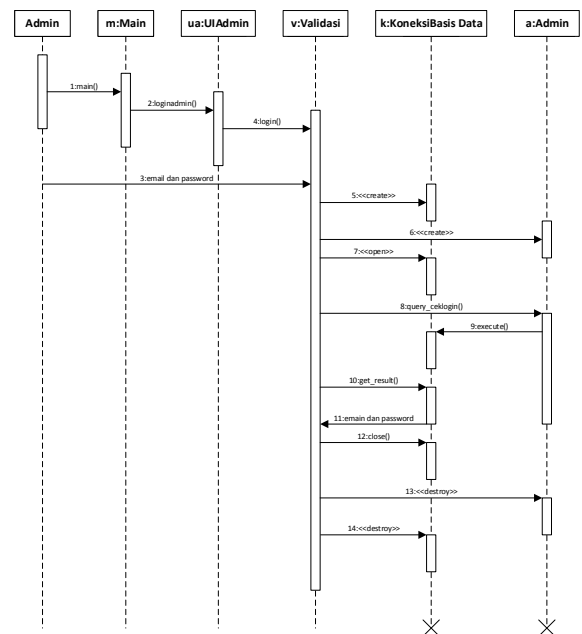
Gambar 8. Activity diagram tambah data

C. Class Diagram

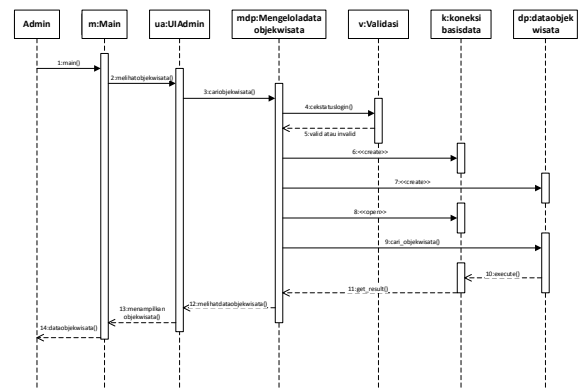


Gambar 9. Class diagram perancangan sistem informasi pengelolaan objek wisata di wilayah Jawa Barat

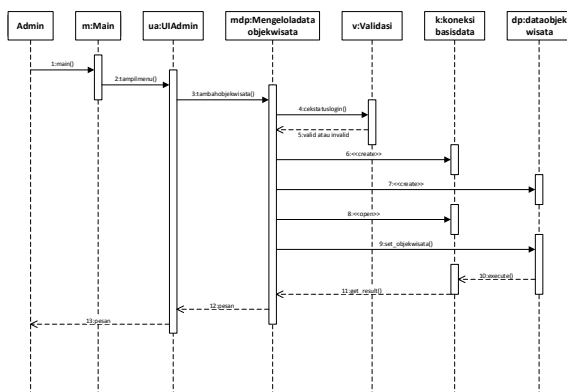
D. Sequence Diagram



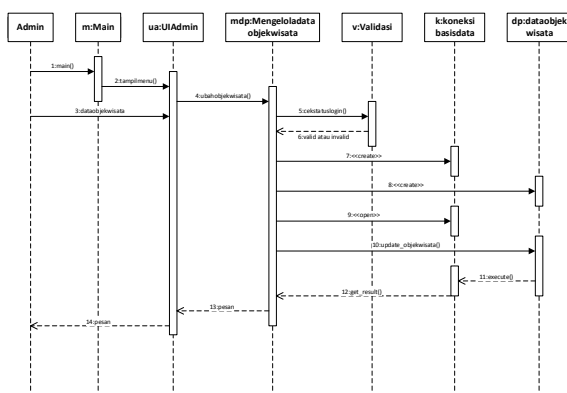
Gambar 10. Sequence diagram login admin



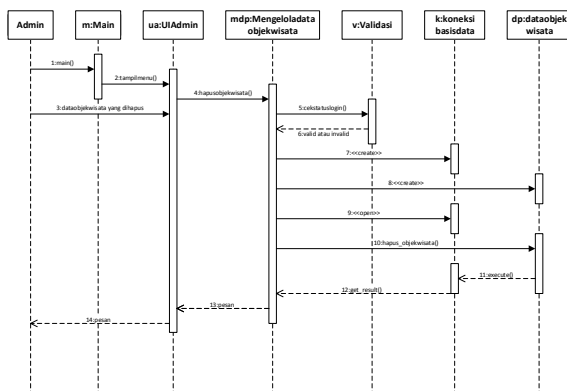
Gambar 11. Sequence diagram cari objek wisata



Gambar 12. Tambah objek wisata

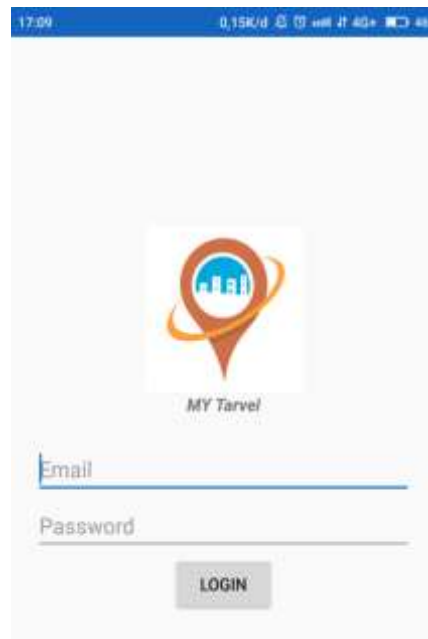


Gambar 13. Ubah objek wisata

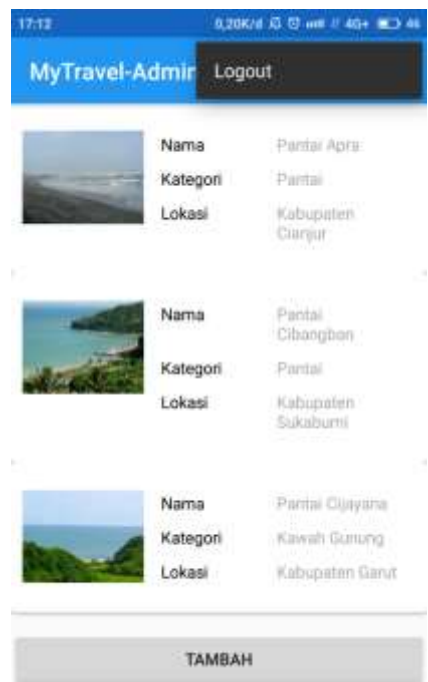


Gambar 14. Hapus objek wisata

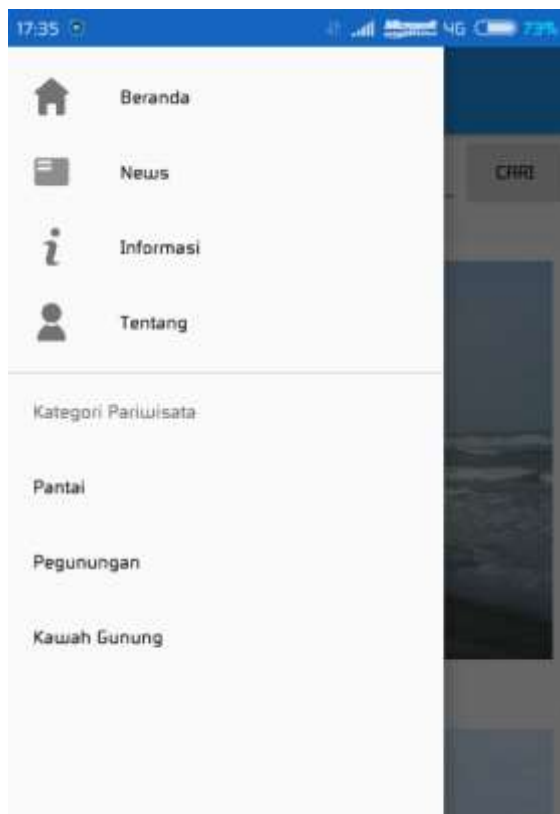
E. Tampilan Antarmuka



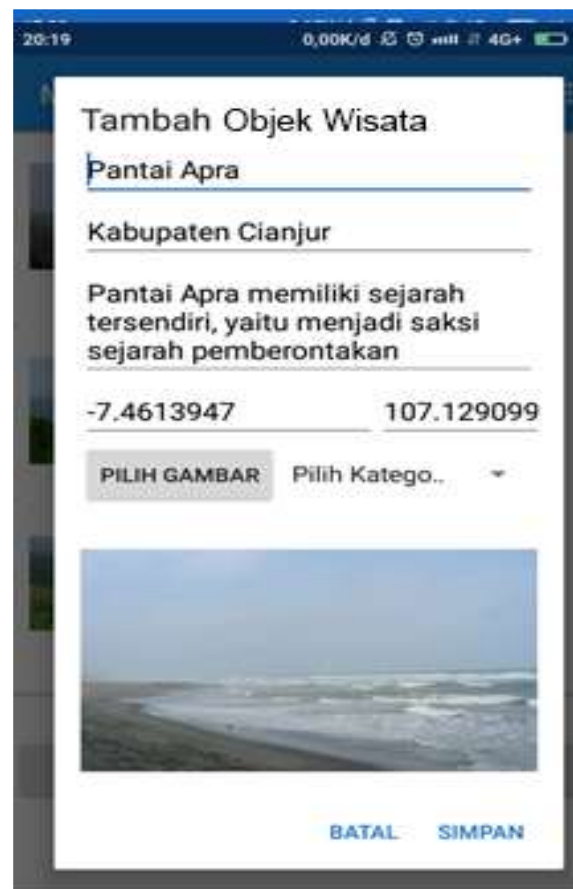
Gambar 15. Halaman login



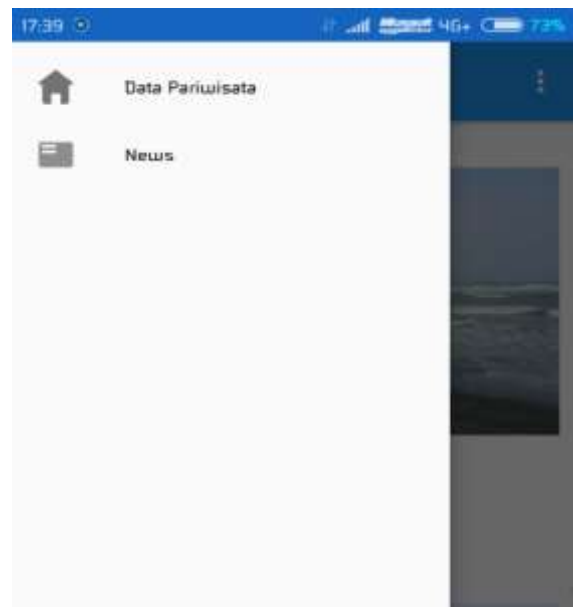
Gambar 16. List objek wisata



Gambar 17. Halaman menu utama



Gambar 18. Tambah objek wisata



Gambar 19. Halaman utama pengelola



Gambar 20. Halaman peta lokasi wisata

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian telah dilakukan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibangun dapat memudahkan para pengguna dalam menemukan lokasi objek wisata dengan menggunakan bantuan google map.
2. Fitur pada yang dibangun menampilkan lokasi objek wisata pariwisata, gambar, deskripsi dan kategori pariwisata, sehingga informasi yang disampaikan lebih lengkap.
3. Sistem informasi yang dibangun dapat membantu pihak pengelola dalam meningkatkan pengunjung dengan informasi-informasi yang menarik melalui fitur berita.

6. REFERENSI

- Daulay, Melwin Syafrizal, 2007, Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer, Yogyakarta: Andi.
- Kenneth E. Kendall., Kendall, Julie E. 2010, Analisis dan Perancangan Sistem, Jakarta, PT Indeks.
- Nugroho, Adi. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP, Penerbit Andi. Jogjakarta.
- Rosa A. S., Shalahuddin, M. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Informatika Bandung.
- Yuhefizar. 2012. Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan fCMS Joomla Edisi Revisi. Jakarta, .PT. Elex Media Komputindo.
- Irawan Agung Nugroho. 2012. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Online Wara Computer Yogyakarta, Yogyakarta. AMIKOM
- Abdul Rochman. 2014. Perancangan Sistem Informasi Keuangan Masjid Raudatul Jannah Makassar. Makassar, STMIK Handayani
- Amri, N., Prasetya, E. B., & Ramadhan, Y. H. (2017). Penerapan Metode Economic Value Added (Eva) Pada Aplikasi Penjualan

Berbasis Yii Framework. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Sudarmaji. (2016). Migrasi dan Optimalisasi Database Sistem Informasi berbasis E-Learning Program. Lampung: Universitas Muhammadiyah Metro Lampung.

Mesterjon, Hermawansyah, & Sudarsono, A. (2013). Information System Control Purchase Order (Po) Bahan Bakar Minyak Pada Pt. Aliran Karya Menggunakan Visual Basic 6.0. *Jurnal Media Infotama*, Vol.9, No.2, 78-93.

Ariyanti, R., Khairil, & Kanedi, I. (2015). Pemanfaatan Google Maps Api Pada Sistem Informasi Geografis Direktori Perguruan Tinggi Di Kota Bengkulu. *Jurnal Media Infotama* Vol. 11 No. 2, 119-129

<http://developer.android.com> (diakses pada tanggal 1 Mei 2018)

<http://www.disparbud.jabarprov.go.id> (diakses pada tanggal 27 Mei 2018)

<https://developer.android.com/guide/platform> (diakses pada tanggal 1 Mei 2018)

<https://firebase.google.com> (diakses pada tanggal 12 Agustus 2018)

<https://firebase.google.com/docs/database> (diakses pada tanggal 12 Agustus 2018)

<https://firebase.google.com/docs/auth> (diakses pada tanggal 12 Agustus 2018)

<https://firebase.google.com/docs/storage> (diakses pada tanggal 12 Agustus 2018)

https://id.wikipedia.org/wiki/Obyek_wisata (diakses pada tanggal 2 juni 2018)