RANCANG BANGUN APLIKASI PERENCANAAN WISATA BERORIENTASI PADA BIAYA STUDI KASUS WILAYAH KABUPATEN CIANJUR BERBASIS ANDROID

Reza Alamsyah[1], Eko Budi Setiawan, S.Kom., M.T.[2]

[1,2] Universitas Komputer Indonesia
Jalan Dipatiukur 112 Bandung-114 Bandung
E-mail : alreza.project@gmail.com[1], eko@email.unikom.ac.id[2]

ABSTRAK

Tingkat kunjungan wisatawan Kab. Cianjur pada tahun 2015 mengalami penurunan [1]. Hal tersebut mendapat tanggapan dari pemerintah Kabupaten Cianjur dengan menjalankan program percepatan pembangunan yang dimana jika tidak didukung oleh lingkungan sekitar tentu tujuan tidak akan didapatkan dengan cepat [2]. Komunitas *backpacker* di Indonesia semakin diminati. *Backpacker* memiliki kesamaan prinsip mendasar yaitu mendapatkan kesenangan sebanyak-banyaknya dengan biaya yang sekurang-kurangnya [3].

Aplikasi perencanaan wisata ini adalah sebuah aplikasi *trip planning* yang berjalan pada platform Android yang menggunakan beberapa teknologi. Teknologi yang digunakan untuk mendukung jalannya aplikasi yang dibangun adalah teknologi *GPS* yang dimanfaatkan untuk mendapatkan titik koordinat dari smartphone pengguna. Teknologi lainnya adalah Teknologi *Google Maps Direction API* digunakan untuk mendapatkan layanan pecarian rute pada dua titik koordinat serta dimanfaatkan untuk mendapatkan perhitungan jarak dan durasi. Selanjutnya terdapat teknologi *Google Places API* yang dimanfaatkan untuk mendapatkan tempat-tempat terdekat dengan tempat wisata seperti atm dll. Lalu teknologi *Geocoding* digunakan untuk merubah alamat menjadi titik koordinat serta *Google Distance Matrix API* dimanfaatkan untuk penentuan jarak dari lokasi pengguna ke tempat wisata.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *blackbox* dan *acceptance* dapat disimpulkan bahwa aplikasi perencanaan wisata berorientasi pada biaya ini telah membantu Disparpora Kab. Cianjur dalam mempromosikan pariwisata Kab. Cianjur sekaligus membantu wisatawan khususnya *backpacker* dalam merencanakan perjalanan wisata mereka dari segi biaya.

Kata kunci : Wisata, *Backpacker*, Perencanaan, Biaya, Android, API.

1. PENDAHULUAN

Sepanjang tahun 2015, tingkat kunjungan wisatawan lokal maupun mancanegara ke objek wisata Kab. Cianjur mengalami penurunan. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Cianjur, jumlah wisatawan yang berkunjung selama tahun 2015 mencapai 857.986 orang, sedangkan di tahun 2014 sebanyak 875.667 orang [1]. Hal ini sangat disayangkan karena terjadi penuruan dan diprediksi akan berlanjut jika tidak ada dukungan dari pemerintah maupun lingkungan sekitar. Masalah tersebut telah mendapat tanggapan dari Bupati Kabupaten Cianjur yaitu Bapak H. Irvan Rivano Muchtar, S.Ip, SH, M.Si dengan melakukan perubahan. Perubahan tersebut ditunjukan dengan dijalankannya program percepatan pembangunan yang dimulai pada tahun 2017 [2]. Program ini tentu saja perlu dukungan dari lingkungan sekitar agar berjalan lancar dan dapat memenuhi target sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan data hasil kuesioner online yang disebar oleh peneliti menyatakan bahwa 59% mengalami masalah kesalahan perkiraan biaya berwisata. Hal ini menjadi sebuah fokus yang selalu dipikirkan oleh seorang *Backpacker*. *Backpacker* memiliki kesamaan prinsip mendasar, yaitu mendapatkan kesenangan sebanyak-banyaknya dengan pengeluaran dana sekecil mungkin [3].

Prinsip backpacker tersebut mengundang pertanyaan apakah mereka telah benar-benar merencanakan perjalanan wisata mereka atau tidak. Perencaanaan wisata yang baik akan meminimalisir pengeluaran biaya yang dikeluarkan saat berwisata. Hal ini yang terkadang menjadi hal yang kurang diperhatikan sehingga masalah muncul saat berwisata seperti kehabisan dana maupun pengeluaran yang diluar perkiraan. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar secara online oleh peneliti menyatakan 59% masalah yang dihadapi oleh responden ketika berwisata adalah tidak dilakukannya perencanaan wisata dari segi biaya yang menyebabkan kesalahan perkiraan biaya perjalanan wisata. 25,6% masalah keraguan akan destinasi wisata dan 15,4% masalah waktu penjangkauan tempat di beberapa destinasi wisata di suatu daerah.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan adanya aplikasi yang dapat mendukung program percepatan pembangunan Pemerintah Kabupaten Cianjur di sektor wisata dan menangani masalah perencanaan wisata dalam hal biaya. Oleh

karena itu sebuah aplikasi Android yang dapat memberikan petunjuk atau rekomendasi tempat wisata sesuai dengan biaya yang dimiliki agar perencanaan wisata dapat terorganisisir lebih baik dapat menjadi solusi. Di lain hal aplikasi ini juga akan membantu mempromosikan Kabupaten Cianjur lebih jauh kepada masyarakat Indonesia di sektor pariwisata yang bertujuan untuk mendukung program percepatan pembangunan. Aplikasi akan dibangun dengan 2 fitur utama yaitu perencanaan wisata dengan kendaraan pribadi yang akan menghitung biaya bbm, biaya tiket serta fasilitas wisata dan perencanaan dengan kendaraan umum yang akan menghitung biaya transportais umum (angkot) dan biaya tiket serta fasilitas wisata.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan perlunya membangun sebuah aplikasi perencanaan wisata pada platform mobile. Adapun platform yang digunakan untuk aplikasi yang dibangun adalah Android. Berdasar pada data dari biro marketing bernama *Waiwai Marketing*, total pengguna smartphone platform Android adalah 41 juta atau 94% pangsa pasar sementara pengguna smartphone platform ios ada pada angka 1,5 juta atau 6% pangsa pasar [4]. Dengan pembangunan aplikasi ini diharapkan dapat membantu wisatawan khususnya *backpacker* dalam merencanakan wisata sekaligus membantu Disparpora Kab. Cianjur dalam mempromosikan pariwisata Kab. Cianjur.

2. ISI PENELITIAN

2.1 Backpacker

Backpacker adalah seseorang yang memiliki gaya berwisata secara mandiri. Artinya, seorang *backpacker* adalah mereka yang berwisata tanpa terlibat dalam sebuah agen *travel*. *Backpacker* memiliki kesamaan prinsip mendasar, yaitu mendapatkan kesenangan sebanyak-banyaknya dengan pengeluaran dana sekecil mungkin [3]. Dapat disimpulkan bahwa backpacker adalah cara seseorang atau kelompok yang melakukan perjalanan dengan independen yang memiliki tujuan mendapatkan kesenangan sebanyak-banyaknya dengan biaya yang sekurang-kurangnya.

2.2 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Dengan hadirnya Android, para pengembang dapat menjadi lebih leluasa dalam membangun suatu aplikasi untuk platform mobile yang baik dan terbaharukan. Sistem operasi ini menjadi sangat populer di Indonesia dengan menguasai pangsa pasar smartphone di Indonesia sebnayak 94% [4].

2.3 *API*

API (Application Programming Interface) adalah sebuah antarmuka yang dimanfaatkan untuk mengakses suatu layanan dari sebuah aplikasi lain. API memungkinkan pengembang untuk memakai fungsi yang sudah ada dari aplikasi lain sehingga tidak perlu membuat ulang dari awal. Pada konteks web, *API* merupakan pemanggilan fungsi lewat *Hyper Text Transfer Protocol (HTTP)* dan mendapatkan respon berupa *Extensible Markup Language (XML)* atau *JavaScript Object Notation (JSON)* [5].

2.4 Analisis Arsitektur Sistem

Analisis arsitektur sistem bertujuan untuk mengidentifikasi arsitektur yang ada pada sebuah sistem yang akan dibangun berdasarkan 2 sub sistem web dan mobile.

1. Arsitektur Sub Sistem Web

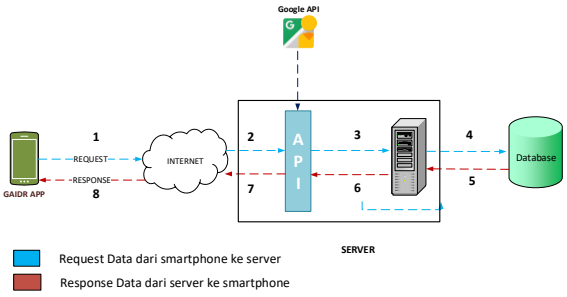
Pada Sub sistem web ini terdapat 1 pengguna yaitu administrator. Administrator memiliki tugas untuk mengolah data yang digunakan pada aplikasi.

1

Gambar 1. Arsitektur Sub Sistem Web

2. Arsitektur Sub Sistem Mobile

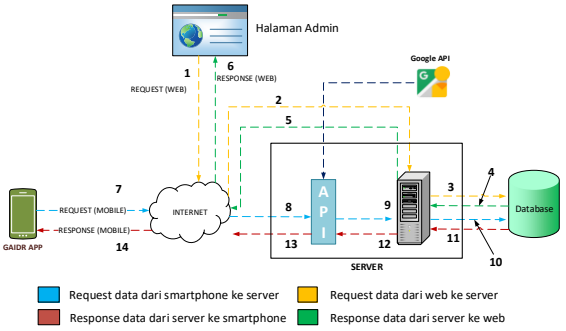
Arsitektur sub sistem mobile akan menggambarkan bagaimana perangkat lunak berinteraksi dengan sub sistem mobile. Pada sub sistem mobile pengguna menggunakan aplikasi akan meminta *request* data ke server melalui sebuah API.



Gambar 2. Arsitektur Sub Sistem Mobile

3. Arsitektur Sistem Keseluruhan

Arsitektur secara keseluruhan akan menggambarakan bagaimana perangkat lunak berinteraksi dengan sistem secara keseluruhan.



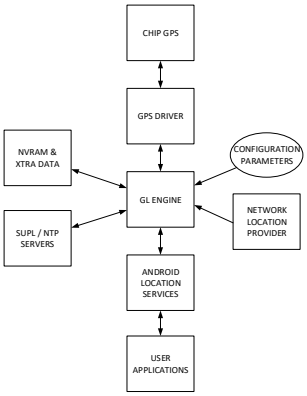
Gambar 3. Arsitektur Sub Sistem Mobile

2.5 Analisis Teknologi Yang Digunakan

Analisis teknologi bertujuan untuk mengetahui teknologi apa saja yang akan dipakai di dalam sebuah sistem yang dibangun Arsitektur Sub Sistem Web.

1. *GPS A-GPS*

Teknologi yang digunakan pada aplikasi yang dibangun adalah teknologi *GPS* dengan tipe *A-GPS*. Teknologi ini akan menentukan posisi smartphone dengan akurasi yang tinggi. Pemanfaatan *A-GPS* pada aplikasi yang dibangun berguna untuk mendapatkan lokasi smartphone lebih cepat karena didukung oleh operator telekomunikasi yang digunakan pada smartphone.



Gambar 4. Pemanfaatan A-GPS

2. *Google Maps Android API*

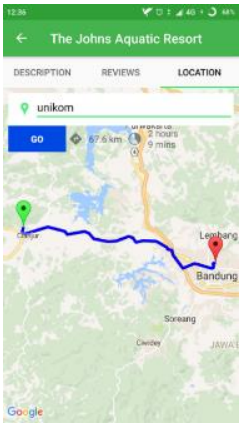
API (Application Programming Interface) yang dibesut oleh Google akan digunakan di dalam sistem yang dibangun. Kegunaan *API* ini adalah untuk mendapatkan layanan peta digital yang akan dipakai pada aplikasi.



Gambar 5. Pemanfaatan Google Maps Android API

3. *Google Maps Direction API*

Teknologi *API* besutan Google yang digunakan pada aplikasi yang dibangun adalah teknologi *Google Maps Direction API*. Teknologi *API* ini akan memberikan layanan berupa penentuan rute dari sebuah titik lokasi menuju titik lokasi lain serta perhitungan biaya bbm dari jarak tempuh yang didapat.



Gambar 6. Pemanfaatan Google Direction API

4. *Google Places API*

Teknologi selanjutnya yang dimanfaatkan dalam aplikasi yang dibangun adalah *Google Places API*. *Google Places API* dimanfaatkan untuk menemukan tempat-tempat yang ada di sekitar tujuan wisata seperti atm terdekat, masjid terdekat dengan radius yang dapat diatur oleh pengguna secara dinamis.



Gambar 7. Pemanfaatan Google Places API

5. *Geocoding*

Geocoding adalah teknologi yang dipakai pada aplikasi yang dibangun dalam hal teknis. Pemanfaatan geocoding pada sistem yang dibangun terletak pada cara pengguna menyatakan lokasi dimana ia berada. Pengguna hanya akan memasukkan alamat dan sistem akan menterjemahkan alamat tersebut ke dalam titik koordinat *latitude* dan *longitude* untuk kebutuhan fungsionalitas aplikasi.

6. *Google Distance Matrix API*

Google Distance Matrix API adalah sebuah layanan dari Google untuk dapat menghitung jarak dari suatu tempat ke tempat lainnya. Namun yang menjadi perbedaan adalah *API* ini dapat menghitung dari suatu titik koordinat ke beberapa titik koordinat sekaligus.

2.4 Data Yang Digunakan Pada Aplikasi

Data yang digunakan pada aplikasi seperti data wisata dan data trayek dan tarif angkutan umum didapat dari Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kab. Cianjur dan Dinas Perhubungan Kab. Cianjur. Data wisata yang didapat berupa data yang disertai harga tiket masuk dan fasilitas didalamnya. Sementara itu data trayek angkutan umum yang didapat dari Dinas Perhubungan Kab. Cianjur berupa data trayek beserta tarif dari masing-masing angkutan umum di Kab. Cianjur.

2.4 Contoh Kasus

Berikut akan dijabarkan bagaimana skenario kasus yang mungkin terjadi pada aplikasi yang dibangun :

1. Perencanaan wisata dengan kendaraan pribadi

Pada perencanaan wisata dengan kendaraan pribadi, perkiraan biaya yang terlibat adalah biaya bbm serta biaya tiket dan fasilitas wisata yang diinginkan pengguna. Perencanaan dengan skenario menggunakan kendaraan pribadi ini merupakan fitur yang memanfaatkan teknologi Google Maps Direction API untuk mendapatkan jarak tempuh yang akan digunakan untuk menghitung biaya bbm nantinya berdasarkan konsumsi bbm kilometer/liter.

Dengan perencanaan dengan modus ini, pengguna akan senantiasa mendapatkan informasi mengenai perkiraan biaya bbm yang mungkin dikeluarkan berdasarkan konsumsi kendaraan yang digunakan secara spesifik dari merk hingga tipe kendaraan.

Tabel 1. Tabel Rencana Kendaraan Pribadi

Rencana Pengguna		
Biaya	Rp. 500.000	
Tanggal Berangkat	07 Juni 2017	
Lama Hari	1	
Jumlah Orang	3	
Lokasi Berangkat	Unikom	
Tujuan	The Johns Aquatic Resort	
Fasilitas yang diinginkan	Fasilitas	Jumlah
	1. Dragon Swimming Pool	3
	2. Motor ATV	3
	3. Perahu	3
Jenis Kendaraan	Mobil	
Merk Kendaraan	Nissan	
Tipe Kendaraan	Grand Livina 1.5 LV	
Jenis BBM	Premium	
Perhitungan Biaya Tiket		
Harga tiket masuk	Rp.5.000	
Jumlah orang	3	
Sub total harga tiket	15.000	

Perhitungan Biaya Fasilitas Wisata			
Fasilitas	Jumlah	Harga	Total
Dragon Swimming Pool	3	30.000	90.000
Motor ATV	3	50.000	150.000
Perahu	3	50.000	150.000
Sub Total			390.000

Perhitungan Biaya Perjalanan (biaya bbm)	
Lokasi berangkat	Unikom
Tujuan	The Johns Aquatic Resort
Jarak tempuh	67,6 Km
Jarak tempuh pulang pergi	67,6 Km x 2 = 135,2 Km
Biaya Bbm	(6450 * 135,2)/13 = 67.080

Perhitungan Perkiraan Total Biaya	
Sub total biaya tiket	Rp. 15.000
Sub total biaya fasilitas	Rp. 390.000
Sub total biaya bbm	Rp. 67.080
Total biaya	Rp. 472.080

Status Rencana	
Biaya yang dimiliki	Rp. 500.000
Total biaya rencana	Rp. 472.080
Status	Biaya terpenuhi
Margin	Rp. 27.920

2. Perencanaan wisata dengan kendaraan umum

Pada perencanaan wisata dengan kendaraan pribadi, perkiraan biaya yang terlibat adalah biaya transportasi (angkot Cianjur) serta biaya tiket dan fasilitas wisata yang diinginkan pengguna. Perencanaan dengan skenario menggunakan kendaraan umum ini merupakan fitur yang akan menghitung estimasi biaya transportasi angkot di Kab Cianjur sebagai unggulannya.

Dengan perencanaan dengan modus ini, pengguna akan senantiasa mendapatkan informasi mengenai rute angkot yang dapat disarankan sistem untuk menuju tempat wisata beserta dengan perkiraan biayanya. Terdapat penentuan titik berangkat sebagai inisialisasi pengguna memulai perjalanan dengan menggunakan angkot di Cianjr. Titik berangkat ini akan disarankan sistem sesuai dengan arah masuk pengguna ke wilayah Cianjur. Untuk masuk ke wilayah Cianjur terdapat 3 arah masuk yaitu dari arah Bandung, Bogor dan Sukabumi. Berikut adalah titik pemberhentian berdasarkan arah masuk :

Tabel 2. Tabel Rencana Kendaraan Umum

Datang dari arah	Titik pemberhentian
Bandung	Temrinal Rawabango
Bogor	Simpang Hypermart
Sukabumi	Terminal Pasir Hayam

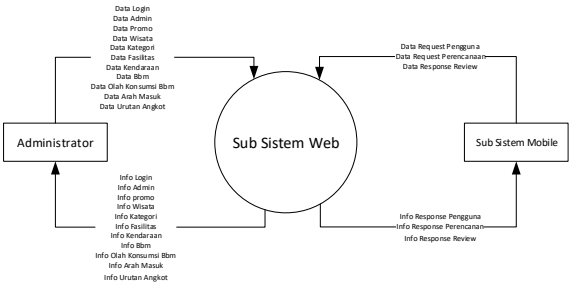
Setelah mendapat titik pemberhentian yang sekaligus menjadi titik awal penentuan rute angkot, selanjutnya berikut akan dijabarkan bagaimana skenario perencanaan yang terjadi menggunakan fitur tersebut :

Tabel 3. Tabel Rencana Kendaraan Umum

Rencana Pengguna				
Biaya	Rp. 500.000			
Tanggal Berangkat	07 Juni 2017			
Lama Hari	1			
Jumlah Orang	3			
Lokasi Berangkat	Unikom			
Tujuan	The Johns Aquatic Resort			
Fasilitas yang diinginkan	Fasilitas		Jumlah	
	1. Dragon Swimming Pool		3	
	2. Motor ATV		3	
	3. Perahu		3	
Perhitungan Biaya Tiket				
Harga tiket masuk	Rp.5.000			
Jumlah orang	3			
Sub total harga tiket	15.000			
Perhitungan Biaya Fasilitas Wisata				
Fasilitas	Jumlah	Harga	Total	
Dragon Swimming Pool	3	30.000	90.000	
Motor ATV	3	50.000	150.000	
Perahu	3	50.000	150.000	
Sub Total			390.000	
Perhitungan biaya *transport* ke Cianjur				
Kendaraan	Umum			
Masuk wilayah cianjur dari	Bandung			
Perkiraan biaya transport ke cianjur (untuk 1 orang)	Rp. 30.000			
Jumlah orang	3			
Sub biaya transport ke cianjur	Rp. 30.000 x 3 = Rp. 90.000			
Sub biaya transport pulang pergi Bandung – Cianjur	Rp. 90.000 x 2 = Rp. 180.000			
Perhitungan Biaya Angkot di Cianjur				
Lokasi berangkat	Unikom (Bandung)			
Pemberhentian di Cianjur	Terminal Rawabango			
Rute angkot	Rute	Tarif	Jml	Total
	1. Angkot 05A	3000	3	9000
	2. Turun di Simpang Hypermart	-	3	-
	3. Angkot Cianjur-Cipanas	3000	3	9000
	4. Turun di GGM naik ojeg menuju lokasi atau jalan kaki	-	3	-
Sub Total Biaya Angkot	Rp. 18.000			
Perhitungan Perkiraan Total Biaya				
Sub total biaya tiket	Rp. 15.000			
Sub total biaya fasilitas	Rp. 390.000			
Sub total biaya *transport* ke Cianjur	Rp. 180.000			
Sub total biaya Angkot	Rp. 18.000			
Total biaya	Rp. 603.000			
Status Rencana				
Biaya yang dimiliki	Rp. 500.000			
Total biaya rencana	Rp. 603.000			
Status	Biaya tidak cukup			
Margin	Rp. -103.000			

2.6 Analisis Kebutuhan Fungsional Web

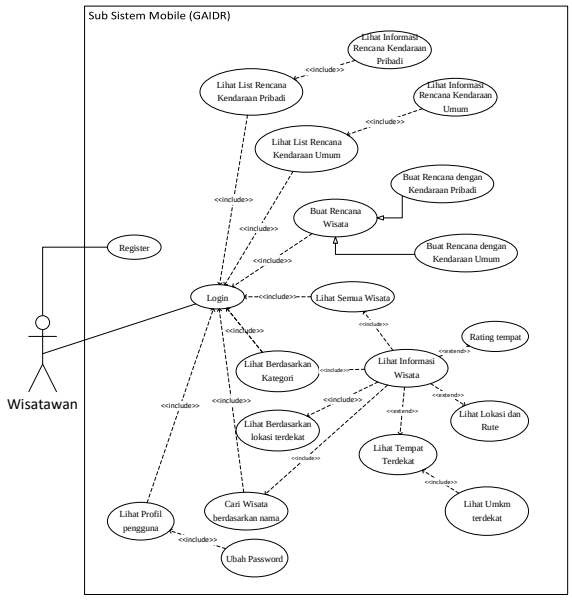
Metode analisis yang digunakan pada pembangunan sub sistem web adalah Analisis terstruktur. Melalui analisis terstruktur ini kebutuhan fungsional dilakukan dengan menggunakan Diagram Konteks sebagai gambaran umum.



Gambar 8. Diagram Konteks

2.6 Analisis Kebutuhan Fungsional Web

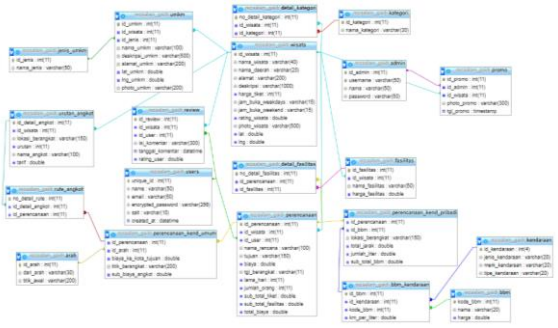
Metode analisis yang digunakan pada pembangunan sub sistem web adalah Analisis berorientasi objek. Melalui analisis terstruktur ini kebutuhan fungsional dilakukan dengan menggunakan Use Case Diagram sebagai gambaran umum.



Gambar 9. Use Case Diagram

2.7 Perancangan Data

Berikut adalah perancangan data yang dilakukan pada aplikasi yang dibangun menggunakan diagram relasi.



Gambar 10. Diagram Relasi

2.8 Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah tahap penterjemahan berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dilakukan ke dalam suatu bahasa pemorgraman tertentu serta penerapan sistem yang dibangun pada lingkungan yang sesungguhnya

1. Implementasi Perangkat Keras

Pada Tabel 4 kebutuhan perangkat keras untuk implementasi sistem yang dibangun sebagai berikut :

Tabel 4. Tabel kebutuhan perangkat keras

Sub Sistem Web		
No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Intel Core i5 2.0 Ghz
2	Harddisk	480 GB
3	RAM	8 GB
4	VGA	2 GB
5	Monitor	1336 x 768 pixel
Sub Sistem Mobile		
No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Quadcore 1,4 Ghz
2	RAM	2 GB
3	ROM	16 GB
4	LCD	IPS 720p HD
5	Jaringan	4G LTE Cat 4 150/50 Mbps
6	GPS	A-GPS

2. Implementasi Perangkat Lunak

Pada Tabel 5 kebutuhan perangkat lunak untuk implementasi sistem yang dibangun sebagai berikut :

Tabel 5. Tabel kebutuhan perangkat lunak

Sub Sistem Web		
No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 10 Home Single Language
2	Browser	Google Chrome
3	XAMPP	Versi 3.2.2
Sub Sistem Mobile		
No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Android 6.0 Marshmallow

2.6 Pengujian Sistem

Pada Tahap pengujian sistem, pengujian yang dilakukan dibagi menjadi 3 bagian yaitu :

1. Rencana Pengujian

Pengujian dilakukan dengan dua tahapan. Tahap pertama adalah tahapan dimana pengujian berfokus pada fungsionalitas pada sistem yang dibangun. Pengujian tersebut dilakukan dengan metode blackbox. Tahap terakhir adalah tahapan dimana pengujian akan berfokus pada penilaian pengguna terhadap sistem yang dibangun. Pengujian tersebut dilakukan dengan metode penyebaran kuesione dengan skala likert kepada 30 responden.

2. Hasil Pengujian Fungsionalitas

Hasil pengujian fungsionalitas dibagi menjadi dua yaitu hasil pengujian fungsionalitas sub sistem mobile dan sub sistem web.

a. Sub Sistem Web

Tabel 6. Tabel hasil pengujian fungsionalitas web

Kelas Uji	Status
Log in	*Valid*
Organisasi Data Wisata	*Valid*
Organisasi Data Kategori	*Valid*
Organisasi Data Fasilitas	*Valid*
Organisasi Data Kendaraan	*Valid*
Organisasi Data Bbm	*Valid*
Organisasi Data Olah Bbm Kendaraan	*Valid*
Organisasi Data Arah	*Valid*

Masuk	
Organisasi Data Rute	*Valid*
Organisasi Data Umkm	*Valid*
Organisasi Data Promo	*Valid*
Organisasi Data Admin	*Valid*
Organisasi Data User	*Valid*

b. Sub Sistem Mobile

Tabel 7. Tabel hasil pengujian fungsionalitas mobile

Kelas Uji	Status
Log in	*Valid*
Register	*Valid*
Buat Rencana Wisata	*Valid*
Buat Rencana Dengan Kendaraan pribadi	*Valid*
Buat Rencana Dengan Kendaraan umum	*Valid*
Lihat List Rencana Kendaraan Pribadi	*Valid*
Lihat List Rencana Kendaraan Umum	*Valid*
Lihat Info Rencana Kendaraan Pribadi	*Valid*
Lihat Info Rencana Kendaraan Umum	*Valid*
Lihat Semua Wisata	*Valid*
Lihat Berdasarkan Kategori	*Valid*
Lihat Berdasarkan Lokasi Terdekat	*Valid*
Cari Wisata Berdasarkan Nama	*Valid*
Lihat Informasi Wisata	*Valid*
Lihat Tempat Terdekat	*Valid*
Lihat Umkm Terdekat	*Valid*
Rating Tempat	*Valid*
Lihat Lokasi dan Rute	*Valid*
Lihat Profil Pengguna	*Valid*
Ubah Password	*Valid*

3. Hasil Pengujian Beta

Pada Tabel 8 hasil pengujian beta yang digunakan adalah menggunakan metode skala *Likert*. Berikut adalah hasil daripada pengujian beta :

Tabel 8. Tabel hasil pengujian beta

Tujuan 1		
Tujuan	Membantu Disparpora Kab. Cianjur untuk mempromosikan pariwisata Kab. Cianjur	
Pertanyaan	P1	Aplikasi yang dibangun dapat membantu Disparpora Kab. Cianjur dalam mempromosikan pariwisata Kab. Cianjur.
	P2	Dengan adanya aplikasi yang dibangun diprediksi dapat menaikkan angka wisatawan di Kab. Cianjur
Rata-rata	P1 = 4,07 P2 = 4,3	
Nilai	4,18	
Tujuan 2		
Tujuan	Membantu *backpacker* dalam memperkirakan biaya wisata ke Kab. Cianjur.	
Pertanyaan	P3	Aplikasi yang dibangun ini dapat membantu memperkirakan biaya bbm untuk rencana dengan kendaraan pribadi atau biaya transportasi umum untuk rencana dengan kendaraan umum beserta panduan rute angkot menuju tempat wisata
	P4	Aplikasi yang dibangun ini dapat membantu memperkirakan biaya berwisata ke Kab. Cianjur.
Rata-rata	P3 = 4,27 P4 = 4,43	
Nilai	4,35	
Tujuan 3		
Tujuan	Mempermudah *backpacker* dalam mendapatkan informasi mengenai wisata dan fasilitas beserta biaya yang dikeluarkan dalam berwisata ke Kab. Cianjur.	
Pertanyaan	P5	Aplikasi yang dibangun ini dapat memberi informasi mengenai tempat-tempat terdekat dari tempat wisata seperti ATM dll.
	P6	Aplikasi yang dibangun ini dapat mempermudah mendapatkan informasi mengenai tempat wisata dan fasilitas di dalamnya sehingga dapat memperkirakan biaya berwisata ke tempat tersebut.
Rata-rata	P5 = 4,3 P6 = 4,37	
Nilai	4,33	

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 8, dapat ditarik kesimpulan diantaranya :

1. Dari tujuan yang pertama didapat respon dari responden yaitu pihak Disparpora Kab. Cianjur merasa terbantu dengan adanya aplikasi yang dibangun dalam mempromosikan pariwisata Kab. Cianjur lebih jauh ke dalam sebuah aplikasi mobile dengan skor 4,18.
2. Dari tujuan yang kedua didapat respon dai responden yaitu pengguna merasa terbantu dengan adanya aplikasi yang dibangun untuk

memperkirakan biaya berwisata ke Kab. Cianjur dengan skor 4,35.

3. Dari tujuan yang ketiga didapat respon dari responden yaitu pengguna merasa terbantu dengan adanya aplikasi yang dibangun untuk mendapatkan informasi yang menarik dan informatif dari pariwisata cianjur sekaligus perkiraan biaya dan fasilitas wisata di dalamnya dengan skor 4,33.

3. PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian pada aplikasi yang dibangun maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangu dapat membantu pihak Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Cianjur dalam mempromosikan pariwisata Kabupaten Cianjur.
2. Aplikasi yang dibangun dapat membantu wisatawan khususnya backpacker dalam memperkirakan biaya berwisata ke Kabupaten Cianjur.
3. Aplikasi yang dibangun dapat mempermudah wisatawan khususnya backpacker dalam mendapatkan informasi mengenai tempat wisata dan fasilitas di dalamnya sehingga dapat mengetahui biaya yang akan dikeluarkan pada saat berwisata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak terkait dalam mendukung pembangunan aplikasi ini antara lain Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kab. Cianjur serta Dinas Perhubungan Kab. Cianjur terkait data yang digunakan pada aplikasi serta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian ini. Tak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada institusi terkait yaitu Universitas Komputer Indonesia yang telah memberikan wadah bagi saya untuk mengembangkan diri di bidang ilmu Informatika sehingga dapat membuat sebuah penelitian yang berbasis teknologi mobile ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] CR-1, “Turis Ogah Datang Lihat Jalan Rusak Begitu. Berita Cianjur,” Berita Cianjur, 08 1 2016. [Online]. Available: HYPERLINK "http://www.beritacianjur.com/read/5124/turis-ogah-datang-lihat-jalan-rusak-begitu" http://www.beritacianjur.com/read/5124/turis-ogah-datang-lihat-jalan-rusak-begitu

[2] I. Cianjur, “Percepatan Pembangunan, 2017 Bupati Cianjur Kucurkan 25 Milyar Untuk Bangun Jalan Lintas Sukanagara - Cijati,” Info Cianjur, 18 02 2017. [Online]. Available: HYPERLINK "http://infocianjur.com/2017/02/18/percepatan-pembangunan-2017-bupati-kucurkan-25-milyar-bangun-jalan-lintas-sukanagara-cijati/" http://infocianjur.com/2017/02/18/percepatan-pembangunan-2017-bupati-kucurkan-25-milyar-bangun-jalan-lintas-sukanagara-cijati/

[3] A. Primasari, “Promosi Kuliner Lokal Sebagai Daya Jual Pariwisata Indonesia Untuk Backpacker Asing,” *Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan desain*, vol. 1, no. ITB, p. 2, 2017.

[4] A. F. Rachman, “Android Kuasai Asia Tenggara di Indonesia Paling Juara,” Detik, 27 10 2015. [Online]. Available: HYPERLINK "http://inet.detik.com/consumer/d-3054169/android-kuasai-asia-tenggara-di-indonesia-paling-juara." http://inet.detik.com/consumer/d-3054169/android-kuasai-asia-tenggara-di-indonesia-paling-juara.

[5] R. Rachmawan dan Sarwosri, “Rancang Bangun Aplikasi Perangkat Bergerak berbagi foto Berbasis Android menggunakan API Facebook, Flickr dan Picasa,” *Jurnal Teknik POMITS*, vol. 1, no. 1, pp. 1-2, 2012.