PEMBANGUNAN APLIKASI PARIWISATA KOTA BANJAR BERBASIS ANDROID

Ray Ashari Rinaldy

Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung
E-mail: rayashari14@gmail.com

ABSTRAK

Sejalan dengan perkembangan suatu kota, pariwisata adalah jantung identitas dan ciri khas sebuah kota. Seperti pada umumnya kota-kota di Indonesia, pemerintah Kota Banjar berupaya untuk menambah dan mengelola pariwisata sebaik mungkin. Hal ini diwujudkan oleh pihak Kota Banjar seperti pembangunan Bendungan Situ Leutik, pengelolaan objek wisata Situ Mustika, pembangunan rest area dengan jajanan khas sunda bagi pengendara luar kota yang hendak singgah, dan wisata air Banjar Water Park yang berada di tempat strategis. Berdasarkan data yang didapat dari Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kota Banjar, terdapat penurunan kunjungan wisatawan ke Kota Banjar yang cukup signifikan. Hal ini diakibatkan oleh kurangnya penyebarluasan informasi mengenai objek wisata, tempat kuliner, dan akomodasi yang tersedia di Kota Banjar. Penyajian informasi pariwisata Kota Banjar yang interaktif dan menarik merupakan hal yang sangat penting dilakukan guna optimalnya promosi pariwisata untuk meningkatkan daya saing Kota Banjar.

Melihat dari kemampuan dan fitur *smartphone* yang semakin canggih serta dukungan dari sistem operasi Android maka penelitian ini bermaksud untuk melakukan pembangunan aplikasi yang memuat berbagai hal mengenai pariwisata Kota Banjar seperti informasi objek wisata beserta lokasinya, pemanfaatan *virtual reality* yang dapat memberikan pengalaman baru bagi pengguna dengan menampilkan pemandangan 360 derajat tempat-tempat khas di Kota Banjar, informasi mengenai akomodasi dan jajanan kuliner yang tersedia, pemanfaatan Google Maps untuk menunjukkan lokasi objek wisata.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *black box* untuk menguji fungsionalitas program yang dibuat. Berdasarkan hasil pengujian sistem, maka diperoleh kesimpulan bahwa sistem yang dibangun dapat berjalan dengan baik dengan fungsionalitas melihat informasi dan lokasi objek wisata yang terdapat di kota Banjar, informasi tempat kuliner dan akomodasi, dan informasi kegiatan yang diselenggarakan di Kota Banjar.
Kata kunci: Kota Banjar, Android, Google Maps, pariwisata.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Banjar adalah daerah otonom baru hasil pemekaran dari Kota Ciamis yang diresmikan pada 1 Desember 2002. Lokasi Kota Banjar sering disebut sebagai segitiga emas karena diapit oleh tiga kabupaten yaitu Kabupaten Ciamis, Kabupaten Pangandaran, dan Kabupaten Cilacap serta merupakan pintu gerbang utama jalur lintas selatan yang menghubungkan Provinsi Jawa Barat dan Provinsi Jawa Tengah.

Sejalan dengan perkembangan suatu kota, pariwisata adalah jantung identitas dan ciri khas sebuah kota. Seperti pada umumnya kota-kota di Indonesia, Kota Banjar berupaya untuk menambah dan mengelola pariwisata sebaik mungkin. Hal ini diwujudkan oleh pihak Kota Banjar seperti pembangunan Bendungan Situ Leutik, pengelolaan objek wisata Situ Mustika, pembangunan *rest area* dengan jajanan khas sunda bagi pengendara luar kota yang hendak singgah, dan wisata air Banjar Water Park yang berada di tempat strategis.

Berdasarkan data yang didapat dari Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kota Banjar, jumlah kunjungan wisatawan pada tahun 2016 mencapai 102.617 orang wisatawan nusantara dan 72 orang wisatawan asing. Terdapat penurunan kunjungan yang cukup signifikan dimana pada tiga bulan pertama di tahun 2016 total wisatawan mencapai 47.695 orang dan tiga bulan di penghujung tahun 2016 yaitu bulan September, Oktober, dan November jumlah wisatawan yang berkunjung hanya berjumlah 16.073 orang. Hal ini diakibatkan oleh kurangnya penyebarluasan informasi mengenai pariwisata Kota Banjar dan belum banyaknya informasi mengenai lokasi objek wisata dan akomodasi yang tersedia sehingga wisatawan cenderung mengunjungi objek wisata yang sudah dikenal dan kurang mengetahui objek wisata lain yang terdapat di Kota Banjar.

Penyajian informasi pariwisata Kota Banjar yang interaktif dan menarik merupakan hal yang sangat penting dilakukan guna optimalnya promosi pariwisata untuk meningkatkan daya saing Kota Banjar. Dalam konteks ini diperlukan adanya suatu media penyampaian informasi yang memadai berupa daftar objek wisata beserta informasi lokasinya,

jajanan kuliner, akomodasi dan tempat-tempat menarik yang tersedia, dan foto-foto pemandangan yang bisa menjadi ikon Kota Banjar.

Lesatnya perkembangan di teknologi *mobile* mendorong para pengembang untuk menciptakan berbagai aplikasi. Selain itu platform *mobile* sangat mudah digunakan, mudah dibawa kemana-mana, memiliki banyak pilihan untuk berbagai konektivitas, fitur kamera, dan berbagai macam sensor yang ditanamkan membuat smartphone menjadi potensi yang besar untuk pasar pembuatan software [1].

Di dunia *smartphone*, Android menjadi sistem operasi yang paling banyak digunakan oleh pengguna. Smartphone yang terinstal sistem operasi Android hingga Juli 2016 mencapai 2,1 miliar unit dan angka tersebut akan terus bertambah seiring banyaknya vendor *smartphone* yang mulai menggunakan sistem operasi Android dan terus hadirnya pembaruan terbaru pada sistem operasi Android. Beberapa fitur yang ditawarkan oleh Android adalah *multitasking*, sistem operasi dengan sumber terbuka yang artinya memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat *smarpthone*, dukungan media untuk audio, video, dan gambar, dukungan berbagai macam konektivitas, dan pembangunan berkelanjutan pada tampilan dan fitur [2]. Besarnya fitur dari Android membuat banyaknya kemungkinan untuk membuat aplikasi yang dapat diimplementasikan ke berbagai bidang ilmu pengetahuan seperti kesehatan, pariwisata, hingga pendidikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa terjadi penurunan kunjungan wisatawan ke Kota Banjar yang diakibatkan dari kurangnya penyebarluasan informasi mengenai objek wisata dan akomodasi yang tersedia di Kota Banjar. Melihat dari kemampuan dan fitur *smartphone* yang semakin canggih serta dukungan dari sistem operasi Android maka penelitian ini bermaksud untuk melakukan pembangunan aplikasi yang memuat berbagai hal mengenai pariwisata Kota Banjar seperti informasi objek wisata beserta lokasinya, pemanfaatan *virtual reality* yang dapat memberikan pengalaman baru bagi pengguna dengan menampilkan pemandangan 360 derajat tempat-tempat khas di Kota Banjar, informasi mengenai akomodasi dan jajanan kuliner yang tersedia, pemanfaatan Google Maps untuk menunjukkan lokasi objek wisata. Oleh sebab itu penulis bermaksud memberikan solusi terhadap masalah yang telah dipaparkan dengan melakukan penelitian yang berjudul *"Pembangunan Aplikasi Pariwisata Kota Banjar Berbasis Android"*. Pembangunan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan mengenai minimnya pengetahuan masyarakat tentang pariwisata Kota Banjar dengan menampilkan konten yang menarik dan interaktif guna meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke Kota Banjar dan meningkatkan daya saing serta mengoptimalkan promosi pariwisata Kota Banjar ke masayarakat.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi yang dapat menyediakan informasi tentang pariwisata Kota Banjar.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam peneniltian ini adalah :

1. Membangun aplikasi yang menyediakan informasi mengenai pengenalan Kota Banjar.
2. Membangun aplikasi yang menampilkan objek-objek wisata yang terdapat di Kota Banjar.
3. Membangun aplikasi yang menampilkan informasi mengenai lokasi tempat kuliner dan akomodasi yang tersedia di Kota Banjar.
4. Membangun aplikasi yang dapat menampung informasi mengenai kegiatan yang akan diselenggarakan di Kota Banjar.

2. ISI PENELITIAN

2.1 Sejarah Singkat Kota Banjar



Gambar 1 Peta Administratif Kota Banjar

Perkembangan dan kemajuan wilayah Provinsi Jawa Barat pada umumnya dan Kabupaten Ciamis khususnya wilayah Kecamatan Banjar, memerlukan pengaturan penyelenggaraan pemerintahan secara khusus guna menjamin terpenuhinya tuntutan perkembangan dan kemajuan sesuai dengan aspirasi masyarakat di Wilayah Kecamatan Banjar.

Wilayah Kecamatan Banjar menunjukkan perkembangan dan kemajuan dengan ciri dan sifat kehidupan perkotaan, atas hal tersebut wilayah Banjar perlu ditingkatkan menjadi Kota Administratif yang memerlukan pembinaan serta pengaturan pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan secara khusus.

Pada tahun 1992 Pemerintah membentuk Banjar Kota Administratif berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 54 Tahun 1991 tentang

Pembentukan Banjar Kota Administratif yang diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri pada tanggal 2 Maret 1992.

Beberapa alasan mengapa Banjar menjadi Kota administratif antara lain dikarenakan keadaan geografis, demografis dan sosiologis kehidupan masyarakat yang perkembangannya sangat pesat sehingga memerlukan peningkatan pelayanan dan pengaturan dalam penyelenggaraan pemerintahan.

Semakin pesatnya perkembangan dan tuntutan aspirasi masyarakat yang semakin mendesak agar Banjar Kota Administratif segera ditingkatkan menjadi Pemerintah Kota di mana hal ini pun sejalan dengan tuntutan dan undang-undang nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah dan di sisi lain Pemerintah Kabupaten Ciamis bersama-sama Pemerintah Provinsi Jawa Barat memperhatikan perkembangan tersebut dan mengusulkan kepada Pemerintah Pusat dan Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia.

Momentum peresmian Kota Banjar yang diikuti pelantikan Penjabat Walikota Banjar dapat dijadikan suatu landasan yang bersejarah dan tepat untuk dijadikan Hari jadi Kota Banjar[3].

2.2 Pariwisata

Menurut Richardson dan Fluker, pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan orang untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain meninggalkan tempatnya semula, dengan suatu perencanaan dan dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan tamasya dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam[4]. Selanjutnya Prof. Salah Wahab mendefinisikan pariwisata sebagai serangkaian aktivitas berupa aktivitas perpindahan orang untuk sementara waktu ke suatu tujuan di luar tempat tinggal maupun tempat kerjanya yang biasa, aktivitas yang dilakukannya selama tinggal di tempat tujuan tersebut, dan kemudahan-kemudahan yang disediakan untuk memenuhi kebutuhannya baik selama dalam perjalanan maupun di lokasi tujuannya [5].

2.3 Firebase

Dalam membangun sebuah aplikasi Android yang baik dibutuhkan dukungan *backend* yang mumpuni. Firebase hadir sebagai layanan dengan dukungan *backend* dan DbaaS (Database as a Service) berkonsep *realtime* yang dimiliki oleh Google. Firebase dengan fitur dan infrastrukturnya membantu pengembang untuk membangun aplikasi yang berkualitas tinggi. Layanan Firebase yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

a) Firebase Auth
   Layanan yang diberikan oleh Firebase untuk fungsi user membership. Fitur-fitur yang diberikan adalah regisiter/login dengan beberapa metode seperti login melalui akun gmail, facebook, twitter, dan sebagainya.
b) Realtime Database
   Sebuah NoSQL Database yang disediakan oleh Firebase. NoSQL Database adalah database yang tidak menggunakan sistem relasi layaknya database tradisional seperti MySQL. Metode penyimpanan data di dalam NoSQL menggunakan objek berformat JSON (JavaScript Object Notation). Salah satu fitur dari *Realtime Database* ini adalah dapat menyimpan data secara lokal ketika tidak ada koneksi internet, kemudian melakukan sinkronisasi data setelah terkoneksi internet.
c) Firebase Storage
   Menyediakan keamanan file upload dan download untuk aplikasi yang dibuat tanpa memperhatikan koneksi internet. Pengembang bisa menggunakannya untuk menyimpan audio, video, maupun gambar[6].

2.4 Analisis Masalah

Analisis masalah adalah tahap penjabaran tentang masalah yang ada sebelum dibangunnya aplikasi ini. Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan, terdapat permasalahan pokok yang ditemukan, diantaranya:

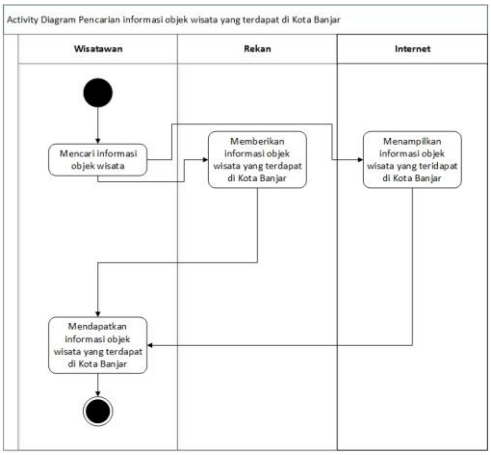
1. Pemerintah kota Banjar belum memiliki *website* resmi mengenai informasi pariwisata Kota Banjar. Hal ini mengakibatkan wisatawan yang hendak berkunjung ke Kota Banjar hanya mendapatkan informasi dari rekan atau melalui artikel di internet yang masih bisa diragukan keakuratan informasinya.
2. Untuk mengunjungi suatu objek wisata di Kota Banjar, wisatawan mencari informasi melalui internet. Jika wisatawan masih belum menemukan lokasi objek wisata yang ingin dituju, wisatawan bertanya kepada warga sekitar.
3. Kurangnya informasi mengenai tempat kuliner dan penginapan di Kota Banjar mengakibatkan wisatawan mencari sendiri tempat kuliner dan akomodasi terdekat dengan bertanya kepada warga sekitar.
4. Untuk mengetahui suatu kegiatan yang diselenggarakan di Kota Banjar, wisatawan maupun warga mengetahuinya dari surat kabar dan dari informasi spanduk yang dipasang di pinggir jalan Kota Banjar.

2.5 Analisis Yang Sedang Berjalan

Menganalisa sistem yang sedang berjalan merupakan kegiatan untuk mengetahui langkah dan prosedur kerja yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan. Hasil dari kegiatan analisis ini adalah gambaran nyata dari rangkaian proses yang dilakukan meliputi prosedur pencarian informasi objek wisata Kota Banjar, pencarian jalur objek wisata yang terdapat di Kota Banjar, pencarian informasi tempat kuliner dan akomodasi yang terdapat di Kota Banjar, dan pencarian informasi kegiatan yang diselenggarakan di Kota Banjar.

a. Prosedur pencarian informasi objek wisata Kota Banjar
   Skenario dari prosedur pencarian informasi objek wisata yang berada di Kota Banjar yaitu :
   1. Wisatawan mencari informasi objek wisata yang berada di Kota Banjar.
   2. Wisatawan mencari informasi objek wisata dengan bertanya kepada rekannya.
   3. Wisatawan juga dapat mencari informasi mengenai objek wisata yang terdapat di Kota Banjar melalui internet.
   4. Wisatawan mendapatkan informasi objek wisata yang terdapat di Kota Banjar

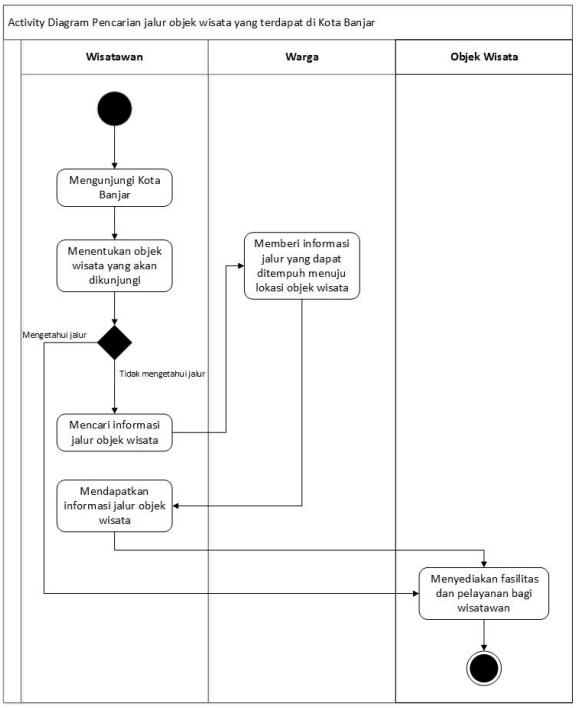
Activity Diagram pencarian informasi objek wisata yang terdapat di Kota Banjar dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 *Activity Diagram* Pencarian informasi objek wisata yang terdapat di Kota Banjar

b. Pencarian jalur objek wisata
   Skenario dari prosedur pencarian jalur objek wisata yang berada di Kota Banjar yaitu:
   1. Wisatawan mengujungi Kota Banjar.
   2. Wisatawan memilih objek wisata.
   3. Jika wisatawan mengetahui jalur menuju objek wisata, maka wisatawan dapat langsung menuju ke tempat objek wisata.
   4. Jika wisatawan tidak mengetahui jalur objek wisata, maka wisatawan bertanya kepada warga sekitar.
   5. Wisatawan berkunjung ke lokasi objek wisata.

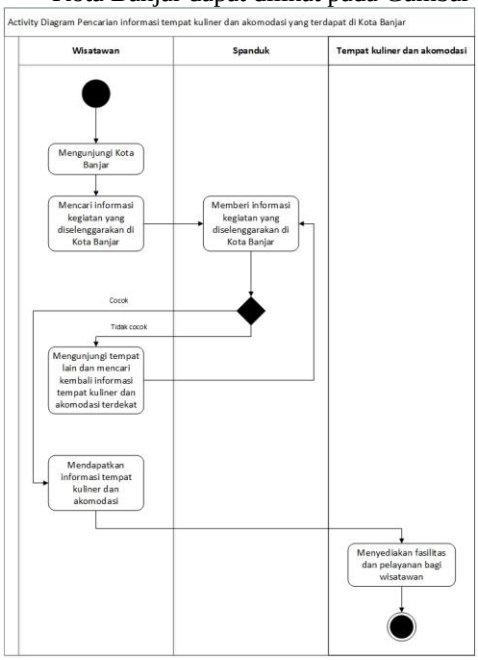
Activity Diagram pencarian jalur objek wisata yang terdapat di Kota Banjar dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 *Activity Diagram* Pencarian jalur objek wisata yang terdapat di Kota Banjar

c. Pencarian informasi tempat kuliner dan akomodasi yang tersedia di Kota Banjar
   Skenario dari prosedur pencarian informasi tempat kuliner dan akomodasi yang tersedia di Kota Banjar yaitu:
   1. Wisatawan mengunjungi Kota Banjar.
   2. Wisatawan mencari informasi tempat kuliner dan akomodasi terdekat dengan bertanya ke warga sekitar.
   3. Jika informasi tidak cocok dengan yang diharapkan, wisatawan mengunjungi tempat lain dan kembali bertanya kepada warga sekitar.
   4. Wisatawan mendapatkan informasi tempat kuliner dan akomodasi.

Activity Diagram pencarian tempat kuliner dan akomodasi yang terdapat di Kota Banjar dapat dilihat pada Gambar 4.



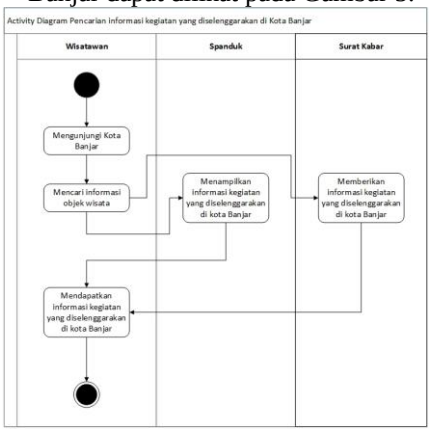
Gambar 4 *Activity Diagram* Pencarian jalur informasi tempat kuliner dan akomodasi yang terdapat di Kota Banjar

d. Pencarian informasi kegiatan yang diselenggarakan di Kota Banjar

Skenario dari prosedur pencarian informasi kegiatan yang diselenggarakan di Kota Banjar yaitu:

1. Wisatawan mengunjungi Kota Banjar
2. Wisatawan mencari informasi kegiatan yang diselenggarakan di Kota Banjar
3. Wisatawan mencari informasi kegiatan dengan membaca spanduk yang bertebaran di pinggir jalan Kota Banjar dan melalui surat kabar.
4. Wisatawan mendapatkan informasi kegiatan yang diselenggarakan di Kota Banjar.

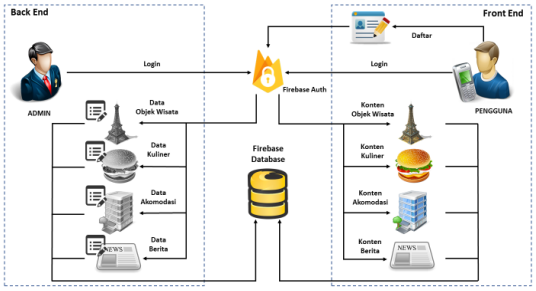
Activity Diagram pencarian informasi kegiatan yang diselenggarakan di Kota Banjar dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 *Activity Diagram* Pencarian jalur informasi tempat kuliner dan akomodasi yang terdapat di Kota Banjar

2.6 Analisis Arsitektur Sistem

Analisis arsitektur sistem merupakan analisis perencanaan untuk membuat gambaran umum dari sistem yang akan dibangun. Arsitektur sistem yang dibangun pada penelitian ini terdiri dari *client* dan *server* dengan menggunakan *web service* Firebase sebagai *back end*. *Web service* Firebase digunakan untuk dapat melakukan integrasi dan pertukaran data secara *realtime* dengan menghubungkan aplikasi Android dengan *database server*. Aplikasi melakukan pertukaran data dengan Firebase melalui format JSON(JavaScript Object Notions). Layanan Firebase yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah Firebase Auth untuk fungsi *user membership* dengan melakukan *login* melalui akun Gmail, Firebase Database untuk penyimpanan dan pertukaran data secara *realtime*, dan Firebase Storage untuk penyimpanan media seperti gambar. Desain arsitektur sistem dapat dilihat pada gambar 3.5.

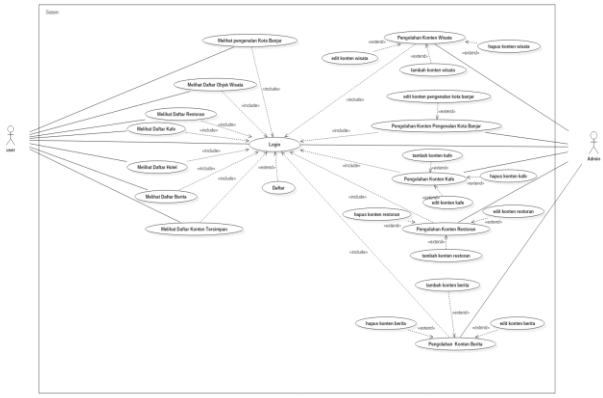


Gambar 6 Arsitektur Sistem pada Aplikasi pariwisata Kota Banjar berbasis Android

Pada sisi *front end*, pengguna dapat mengakses konten setelah melakukan login atau mendaftar jika belum terdaftar sebagai pengguna. Konten yang terdapat pada aplikasi terdiri dari konten informasi objek wisata, kuliner, akomodasi, dan berita yang terhubung langsung dengan database Firebase. Pada sisis *back end*, admin dapat melakukan pengolahan data setelah melakukan login terlebih dahulu melalui layanan Firebase Auth. Data yang dapat diolah oleh *admin* berupa data objek wisata, kuliner, akomodasi, dan berita. Pengolahan data yang dapat dilakukan adalah tambah data, ubah data, dan hapus data. Perubahan data yang dilakukan *admin* dapat dilihat secara langsung pada aplikasi pengguna melalui penggunaan fitur *Firebase Realtime Database*.

2.7 Use Case Diagram

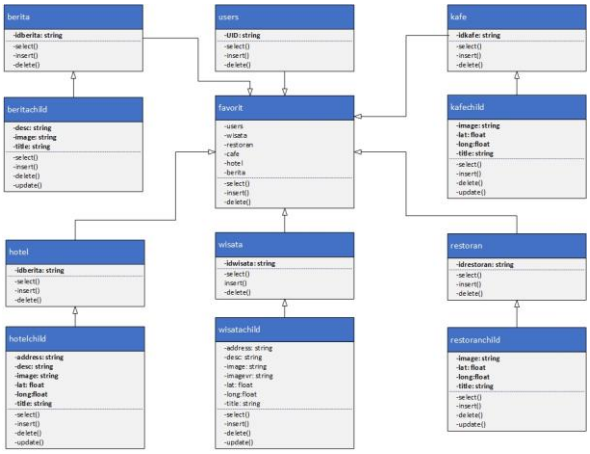
Use case diagram merupakan konstruksi yang dibangun untuk dapat mendeskripsikan hubungan yang terjadi antara aktor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. *Use case diagram* menjelaskan proses apa saja yang ada dalam sistem dan bagaimana melakukan respon terhadap aksi yang dilakukan oleh aktor. Dari hasil analisis yang dilakukan, maka *use case diagram* pada aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 *Use Case Diagram* Aplikasi Pariwisata kota Banjar Berbasis Android

2.8 Class Diagram

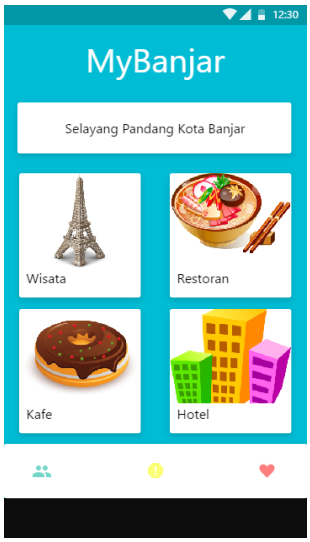
Class diagram merupakan model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungan antara class.



Gambar 8 *Class Diagram* Aplikasi Pariwisata Kota Banjar Berbasis Android

2.9 Implementasi Antarmuka

Gambar 9 merupakan antarmuka halaman utama.



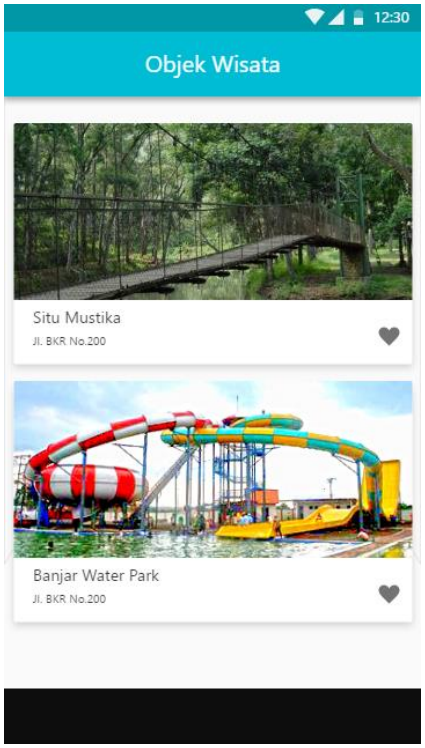
Gambar 9 Antarmuka Halaman Utama

Gambar 10 merupakan antarmuka detail wisata



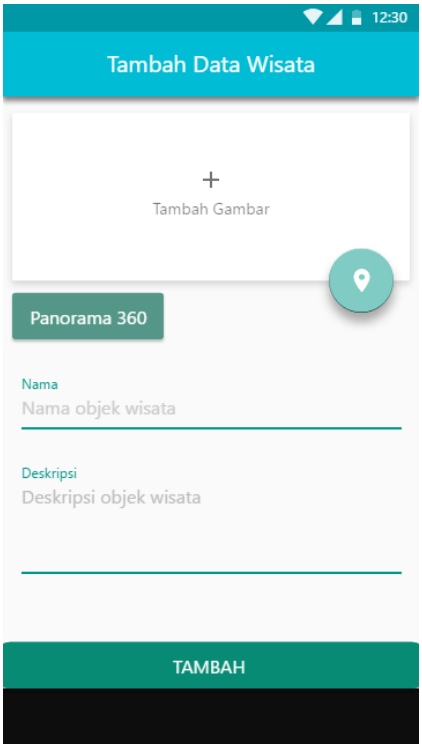
Gambar 10 Antarmuka Detail Wisata

Gambar 11 merupakan antarmuka daftar objek wisata.



Gambar 11 Antarmuka Daftar Objek Wisata

Gambar 12 merupakan antarmuka tambah data wisata



Gambar 12 Antarmuka Tambah Data Wisata

Gambar 13 merupakan antarmuka restoran.



Gambar 13 Antarmuka Restoran

2.10 Rencana Pengujian Black Box

Tabel 7 Rencana Pengujian *Black Box* Admin (Back End)

No	Komponen Yang Diuji	Detail Pengujian
1	Login	Validasi masuk aplikasi
2	Pengelolaan Data Pengenalan Kota Banjar	Ubah data pengenalan kota Banjar
3	Pengelolaan Data Wisata	Lihat data objek wisata
		Tambah data objek wisata
		Ubah data objek wisata
		Hapus data objek wisata
4	Pengelolaan Data Restoran	Tambah data restoran
		Ubah data restoran
		Hapus data restoran
5	Pengelolaan Data Kafe	Tambah data kafe
		Ubah data kafe
		Hapus data kafe
6	Pengelolaan Data Hotel	Lihat data hotel
		Tambah data hotel
		Ubah data hotel
		Hapus data hotel
7	Pengelolaan Data Berita	Lihat data berita
		Tambah data berita
		Ubah data berita
		Hapus data berita

Tabel 8 Rencana Pengujian *Black Box* Pengguna (Front End)

No	Komponen Yang Diuji	Detail Pengujian
1	Login	Validasi masuk aplikasi
2	Lihat Informasi Pengenalan Kota Banjar	Lihat informasi pengenalan kota banjar
		Lihat lokasi kota Banjar
3	Lihat Informasi Objek Wisata	Lihat informasi objek wisata
		Lihat lokasi objek wisata
		Lihat gambar panorama objek wisata
		Menambahkan item objek wisata ke favorit
		Menghapus item objek wisata dari favorit
4	Lihat Informasi	Lihat lokasi restoran

	Restoran	Menambahkan item restoran ke favorit
		Menghapus item restoran dari favorit
5	Lihat Informasi Kafe	Lihat lokasi kafe
		Menambahkan item kafe ke favorit
		Menghapus item kafe dari favorit
6	Lihat Informasi Hotel	Lihat informasi hotel
		Lihat lokasi hotel
		Menambahkan item hotel ke favorit
		Menghapus item hotel dari favorit
7	Lihat Informasi berita	Lihat informasi berita
		Menambahkan item berita ke favorit
		Menghapus item berita dari favorit
8	Lihat Informasi Favorit	Lihat informasi favorit
		Menghapus item dari favorit

3 PENUTUP

3.1 Kesimpulan Pengujian Black Box

Berdasarkan hasil pengujian sistem, maka diperoleh kesimpulan bahwa sistem yang dibangun dapat berjalan dengan baik dengan fungsionalitas melihat informasi dan lokasi objek wisata yang terdapat di kota Banjar, informasi tempat kuliner dan akomodasi, dan informasi kegiatan yang diselenggarakan di Kota Banjar.

3.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian sistem yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari tugas akhir yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Pariwisata Kota Banjar Berbasis Android" adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian terhadap sistem yang sedang berjalan, ditemukan bahwa terdapat penurunan kunjungan wisata yang cukup signifikan yang diakibatkan dari kurangnya penyebarluasan informasi mengenai pariwisata Kota Banjar.
2. Pembangunan aplikasi pariwisata Kota Banjar berbasis Android ini dapat membantu wisatawan untuk mencari informasi dan lokasi objek wisata, tempat kuliner, akomodasi, dan informasi kegiatan yang diselenggarakan di Kota Banjar.
3. Pengujian yang dilakukan terhadap sistem yang dibangun ini menggunakan metode pengujian black box. Pengujian *black box* merupakan pengujian dengan memfokuskan pada berjalannya suatu fungsi pada perangkat lunak yang dibangun dalam arti masukan yang diterima dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat dan pengintegrasian dari data eksternal berjalan dengan baik
4. Dengan dibangunnya aplikasi pariwisata Kota Banjar berbasis Android ini diharapkan dapat membantu masyarakat dan para wisatawan dalam mencari informasi mengenai objek wisata, tempat kuliner, dan akomodasi yang terdapat di Kota Banjar.

3.3 Saran

Dalam pembangunan aplikasi pariwisata Kota Banjar berbasis Android yang telah dibangun ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin tinggi. Adapun saran-saran terhadap pengembangan aplikasi pariwisata Kota Banjar berbasis Android ini adalah sebagai berikut:

1. Penambahan fitur *search* untuk memudahkan pencarian objek wisata, hotel, dan tempat kuliner.
2. Penambahan fitur *trip planner* untuk dapat membuat perencanaan perjalanan kunjungan wisata ke Kota Banjar.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Jagušt ,Tomislav," Mobile learning platforms: A literature review".

[2] S. Divya & M. Luv," ANDROID VS IOS", IJIRT., vol 1, 2014.

[3] Sejarah Kota Banjar. [Online]. http://banjarkota.go.id/sejarah/

[4] Richardson, John and Martin Fluker. 2004. *Understanding and Managing Tourism*. Australia:Pearson Education.

[5] Wahab, Salah. 1975. *Tourism Management*. London: Tourism International Press.

[6] Singh, Navdepp. *Study of Google Firebase API for Android*. International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering Vol. 4, Issue 9, September 2016.