

APLIKASI PENGENALAN PARIWISATA KABUPATEN BOJONEGORO BERBASIS ANDROID

Fani Andi

Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang
andifani64@yahoo.com

ABSTRAK

Penyampaian informasi tentang lokasi objek wisata di Kabupaten Bojonegoro dengan menggunakan media brosur di tempat-tempat wisata yang ditempelkan pada papan informasi serta kurangnya minat wisatawan dalam membaca informasi tersebut menjadi suatu permasalahan bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dalam mempromosikan sektor pariwisata di daerah tersebut. Maka dibutuhkan suatu cara dengan memanfaatkan teknologi yang bisa membuat telepon seluler dapat berinteraksi dengan user dimana informasi tersebut dapat langsung diperoleh dimana saja oleh setiap wisatawan guna mengetahui tempat lokasi objek wisata yang akan mereka tuju yaitu dengan Aplikasi Pengenalan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro Berbasis Android

Media pengenalan wisata yaitu pengenalan pariwisata Kabupaten Bojonegoro berbasis android ini mengenalkan wisata Kabupaten Bojonegoro secara mendasar. Pengenalan tersebut terdiri dari objek wisata, hotel, event dan travel pada Kabupaten Bojonegoro dengan menampilkan detail dan peta. Aplikasi ini menggunakan Location Based Service (LBS) untuk menampilkan peta. Aplikasi ini dibuat pada mobile device berbasis Android. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman eclipse.

Hasil Pengujian pada fungsional mobile didapatkan bahwa aplikasi mobile dapat berfungsi pada android (4.0) kitkat dan android (5.0) Lollipop. Hasil pengujian didapatkan bahwa website dapat berfungsi pada Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Internet Explorer. Pada pengujian kepuasan pengguna diambil hasil bahwa dari lima pengguna yang telah diberi kuisioner memberikan nilai kepuasan dari segi penggunaan tampilan antar muka, manfaat, kesesuaian serta keakuratan hasil informasi dengan presentase sebanyak 52 % menyatakan bahwa pengguna memilih baik dan 48% menyatakan cukup baik.

Kata kunci: *Android, Eclipse, Location Based Service (LBS).*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap daerah di Bojonegoro memiliki berbagai macam wisata seperti wisata alam, wisata budaya, wisata buatan, wisata religi, wisata belanja dan wisata agro. Banyak *event* atau kebiasaan budaya Kabupaten Bojonegoro setiap tahunnya yang menarik perhatian bagi masyarakat sekitar. Tour dan Travel juga tersedia untuk para wisatawan yang datang berkunjung di Kabupaten Bojonegoro. Hotel yang ada di Kabupaten Bojonegoro yang memiliki fasilitas yang mewah dan harganya sangat terjangkau tidak kalah dengan Hotel di kota wisata lainnya.

Banyak masyarakat luar kota yang masih belum mengenal wisata di Kabupaten Bojonegoro, dengan adanya Smartphone Android yang merupakan salah satu benda yang sangat populer saat ini. Banyak kelebihan yang ditawarkan oleh Android Antara lain adalah pengembangannya yang secara gratis. Hal ini memungkinkan seseorang pengembang bisa membuat sebuah aplikasi yang bisa berjalan pada *Smartphone* tersebut. Dengan Smartphone Android, dimungkinkan bisa melihat video mendengarkan suara, melihat gambar dan gambar. Dengan adanya

hal tersebut, maka informasi yang dibutuhkan bisa didapat dan dielajari dengan mudah.

Hal tersebut mendorong penulis untuk membuat aplikasi pengenalan pariwisata Bojonegoro berbasis android yang hasil keluarannya berupa gambar dan teks sebagai penjelasan dan informasi berbasis Android. Aplikasi ini dapat membantu para wisatawan yang ingin berkunjung dengan maps sebagai navigasi, detail wisata dan tersedia referensi dari kategori wisata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi yang bisa memberikan informasi tentang wisata Kabupaten Bojonegoro ?
2. Bagaimana membuat aplikasi pengenalan pariwisata Kabupaten Bojonegoro pada *smartphone android* ?
3. Bagaimana menampilkan peta pada aplikasi pengenalan pariwisata Kabupaten Bojonegoro ?

1.3 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan penulisan dalam penyusunan penelitian Skripsi adalah sebagai berikut :

1. Memberi informasi pada pengguna aplikasi pengenalan pariwisata Kabupaten Bojonegoro.
2. Menghasilkan aplikasi pengenalan pariwisata Kabupaten Bojonegoro berbasis Android
3. Menghasilkan aplikasi lokasi wisata berbasis Android yang dapat digunakan oleh pihak lembaga maupun masyarakat untuk mendukung pengembangan wisata di Kabupaten Bojonegoro.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi agar menjadi sistematis dan mudah dimengerti, maka akan diterapkan beberapa batasan masalah. Batasan-batasan masalah itu antara lain :

1. Android Menggunakan Versi 4.0 sampai 5.1 .
2. Pembuatan aplikasi pengenalan Kabupaten Bojonegoro menggunakan bahasa pemrograman Eclipse.
3. Fitur aplikasi ini menampilkan informasi tentang detail wisata, menunjukan lokasi wisata dengan maps dan pencarian referensi tiap kategori wisata.
4. Data diambil dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro.
5. Menampilkan jenis pariwisata yaitu wisata alam, agro, buatan, belanja, kuliner, religi serta hotel, event dan travel.

2. TINJAUAN PUSTAKA

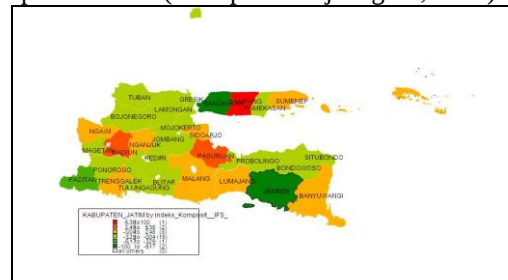
2.1 Kabupaten Bojonegoro

Kabupaten Bojonegoro memiliki luas sejumlah 230.706 Ha, dengan jumlah penduduk sebesar 1.176.386 jiwa merupakan bagian dari wilayah propinsi Jawa Timur dengan jarak ± 110 Km dari ibukota Propinsi Jawa Timur. Topografi Kabupaten Bojonegoro menunjukkan bahwa di sepanjang daerah aliran sungai Bengawan Solo merupakan daerah dataran rendah, sedangkan di bagian Selatan merupakan dataran tinggi disepanjang kawasan Gunung Pandan, Kramat dan Gajah. Dari wilayah seluas diatas, sebanyak 40,15 persen merupakan hutan negara, sedangkan yang digunakan untuk sawah tercatat sekitar 32,58 persen.

Sebagai daerah yang beriklim tropis, Kabupaten Bojonegoro hanya mengenal dua musim yaitu musim kemarau dan musim penghujan. Untuk memonitor rata-rata curah hujan yang jatuh, di Kabupaten Bojonegoro tersedia sebanyak 22 buah stasion penangkar hujan yang tersebar di 16 kecamatan. Dari pantauan tersebut, tercatat jumlah hari hujan di Kabupaten Bojonegoro pada periode 3 tahun terakhir sejak tahun 2004 tercatat sebesar 60 hari, pada tahun 2005 naik menjadi 64 hari dan pada tahun 2006 turun lagi menjadi 61 hari. Sedangkan rata-rata curah hujan

yang dimonitor oleh 16 stasion pengangkar hujan diatas, menunjukkan adanya keterkaitan dengan jumlah hari hujan. Tercatat, rata-rata curah hujan pada tahun 2004 sebanyak 106 mm, tahun 2005 naik sebanyak 146 mm dan pada tahun 2006 turun sebanyak 120 mm.

Sementara itu, untuk menanggulangi kekurangan air untuk keperluan pengairan lahan pertanian di musim kemarau, dilakukan dengan cara menaikkan air dari Sungai Bengawan Solo melalui pompanisasi. Pompanisasi ini tersebar di 8 kecamatan yang meliputi 24 desa. (Kabupaten Bojonegoro, 2010)



Gambar 2.1 Peta Wilayah Jawa Timur

Sumber:

<http://rosihan.lecture.ub.ac.id/files/2009/06/jatim.jpg>

2.2 Android

Android merupakan generasi baru *platform mobile*, platform yang memberikan pengembangan untuk melakukan pengembangan sesuai yang diharapkannya. Sistem operasi yang mendasari *android* dilisensikan di bawah GNU, *general public lisensi* versi 2 (GPLv2), yang lebih dikenal dengan istilah *copyleft*, lisensi di mana setiap perbaikan pihak ketiga harus terus dibawah syarat (terms). *Android* di distribusikan di bawah *Lisensi Apache Software* (ASL/Apache 2), yang memungkinkan, untuk distribusi kedua dan seterusnya. Komersialisasi pengembang (produsen handset khususnya) dapat memilih untuk meningkatkan platform tanpa harus memberikan perbaikan mereka ke masyarakat *open source*. Sebaliknya, pengembang dapat keuntungan dari perangkat tambahan seperti perbaikan dan mendistribusikan ulang pekerjaan mereka di bawah lisensi apapun yang mereka inginkan. Pengembang aplikasi *android* diperbolehkan untuk mendistribusikan aplikasi mereka di bawah skema lisensi apapun yang mereka inginkan. (Safaat, 2010)

2.3 Eclipse IDE

Eclipse adalah sebuah platform yang dirancang dengan tujuan untuk membangun web terintegrasi dan sebagai alat untuk mengembangkan aplikasi. *Eclipse* menyediakan *user interface* yang dirancang untuk berjalan diatas berbagai jenis sistem operasi. Inti dari *eclipse* adalah sebuah arsitektur untuk *dynamic discovery*, *loading* dan *running* dari *plugins*. *Eclipse* menggunakan model dari sebuah *workbench* umum untuk mengintegrasikan *tools* dari

sudut pandang pengguna. *Tools* yang ada dapat diintegrasikan dengan eclipse menggunakan *extension points*. (Eclipse Foundation, 2005)

2.4 Android SDK (Software Development Kit)

Android SDK adalah tools API (Application Programming Interface) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. (Safaat, 2010)

2.5 JSON (JavaScript Object Notation)

JSON (*JavaScript Object Notation*) merupakan format untuk pertukaran data seperti halnya XML. JSON sangat mudah dimengerti oleh manusia, karena formatnya yang sederhana. Tidak hanya manusia, mesin pun dapat membaca JSON dengan sangat mudah. Format ini dibuat berdasarkan bagian dari bahasa pemrograman JavaScript, Standar ECMA-262 Edisi ke-3 Desember 1999. JSON merupakan format teks yang tidak bergantung pada bahasa pemrograman apapun karena menggunakan gaya bahasa yang umum digunakan oleh *programmer* golongan C termasuk C, C++, C#, Java, JavaScript, Perl, Python dan lain-lain. (JSON, 2012)

2.6 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP merupakan kependekan dari kata *Hypertext Preprocessor*. PHP tergolong sebagai perangkat lunak *open source* yang diatur dalam aturan *general purpose licences* (GPL). Pemrograman PHP sangat cocok untuk dikembangkan dalam lingkungan *web*, karena PHP bisa dilekatkan pada *script* HTML atau sebaliknya. PHP dikhususkan untuk pengembangan *web* dinamis karena PHP mampu menghasilkan *website* yang hasilnya secara terus menerus bisa berubah-ubah sesuai dengan pola yang diberikan. Pada umumnya, pembuatan *web* dinamis berhubungan erat dengan *database* sebagai sumber data yang ditampilkan.

PHP tergolong juga sebagai bahasa pemrograman yang berbasis *server* (*server side scripting*). Ini berarti bahwa semua *script* PHP diletakkan di *server* dan diterjemahkan oleh *web server* terlebih dahulu, kemudian hasilnya dikirim ke *browser client*. (Kristanto, 2010)

2.7 MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread* dan *multi-user*. MySQL juga sering dikenal sebagai *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi *General Public License* (GPL). Suatu *database* relasional menyimpan data dalam tabel terpisah. Tabel - tabel tersebut terhubung oleh suatu relasi terdefinisi yang memungkinkan *user* memperoleh kombinasi data dari beberapa tabel dalam suatu permintaan.

Sebagai program penghasil *database*, MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain, seperti PHP, VB, Delphi, dan lainnya. (Yudhi Purwanto, 2001).

3. METODE PENELITIAN

3.1 Analisis Sistem

Dibawah ini akan dijelaskan beberapa desain sistem yang telah dipaparkan berdasarkan aplikasi pengenalan pariwisata Kabupaten Bojonegoro berbasis android yang telah dibuat.

3.2 Analisis Kebutuhan

Kebutuhan dibagi menjadi 2 yaitu kebutuhan *fungsiional* dan *non fungsiional*. diuraikan sebagai berikut :

5.2.1 Analisa Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan ini berisi proses apa saja yang dimiliki oleh perangkat lunak yang akan dibuat. Terdapat beberapa kebutuhan fungsional pada perangkat lunak tersebut, yaitu:

Fitur	Keterangan
<i>splash</i>	Berfungsi untuk mengindikasikan proses selama aplikasi di <i>load</i>
<i>awal</i>	Berfungsi untuk menampilkan menu apa saja yang ada didalam menu utama
<i>wisata</i>	Berfungsi untuk menampilkan kategori wisata
<i>hotel</i>	Berfungsi untuk menampilkan informasi hotel yang ada di Kabupaten Bojonegoro
<i>event</i>	Berfungsi untuk menampilkan informasi event atau kalender tahunan di Kabupaten Bojonegoro
<i>tour & travel</i>	Berfungsi untuk menampilkan informasi <i>tour & travel</i> yang ada di Kabupaten Bojonegoro
<i>tentang</i>	Berfungsi untuk menampilkan data diri programmer yang berfungsi sebagai sumber informasi untuk menjalin pertemanan dengan sesama programmer
<i>keluar</i>	Berfungsi untuk Keluar dari Aplikasi , dan akan kembali homescreen pada launcher di Smartphone Android.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan ini merupakan kebutuhan yang secara tidak langsung terkait pada suatu fitur yang ada di perangkat lunak. Kebutuhan ini meliputi:

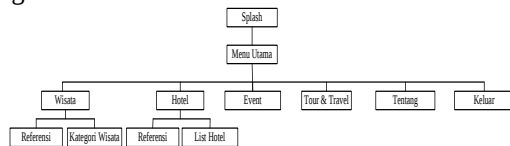
Kebutuhan	Keterangan
<i>Availability</i>	Di Website Dinas Pariwisata Kabupaten Bojonegoro
<i>Reliability</i>	Prosesor Intel (R) CPU N2820 @ 2.113GHz <i>System type</i> 64-bit <i>Operating System</i>
<i>Portability</i>	Dapat digunakan pada Android versi 4.4
<i>Memory</i>	Ram 4 GB
<i>Response time</i>	Membutuhkan waktu 2 menit
Bahasa komunikasi	Menggunakan Bahasa Indonesia

3.3 Perancangan

Perancangan sistem adalah mengenal bagaimana pengenalan pariwisata Kabupaten Bojonegoro pada masyarakat dengan penjelasan .

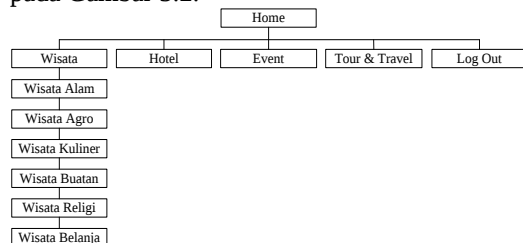
3.3.1 Struktur Menu

Struktur menu pada gambar 3.1 menjelaskan tentang alur menu pada aplikasi pengenalan Kabupaten Bojonegoro berbasis android untuk *user* yang mempunyai hak akses *user* terhadap aplikasi yang akan dibuat.



Gambar 3.1 Struktur Menu untuk hak akses *User*

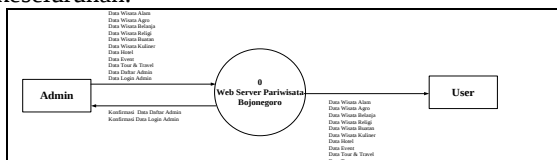
Struktur dibawah ini menjelaskan tentang alur menu terhadap Admin yang mempunyai hak akses Admin terhadap aplikasi yang akan dibuat. Seperti pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Struktur Menu untuk hak akses Admin

3.3.2 DFD Level 0

DFD level 0 dapat dilihat dari Gambar 3.3 dibawah ini. Pada DFD Level 0 menggambarkan Proses-proses dan aliran data pada sistem secara keseluruhan.

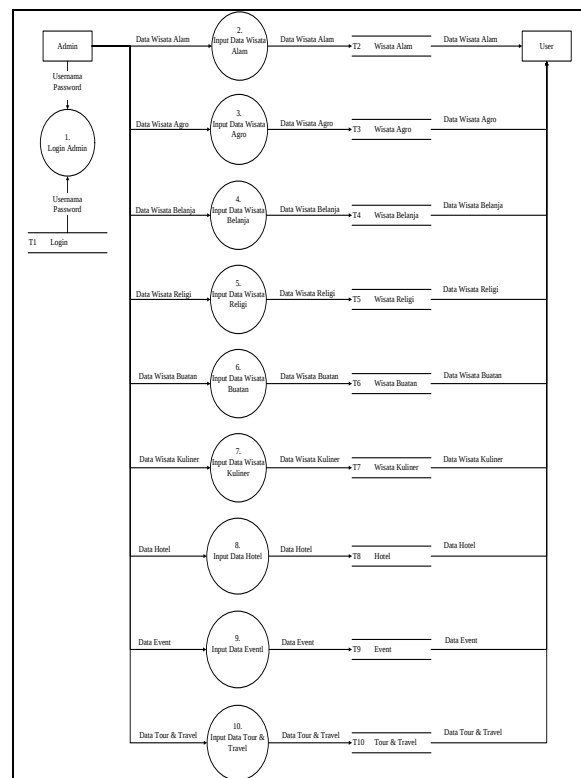


Gambar 3.3 DFD Level 0

DFD level 0 menunjukan bahwa semua aliran data yang ada menuju pada satu proses Web Server Pariwisata Bojonegoro ada dua entitas yang terlibat di sistem ini yaitu entitas Admin dan User. Entitas Admin dan User memiliki data masukan dan data keluaran pada system.

3.3.3 DFD Level 1

DFD level 1 dapat dilihat dari gambar dibawah ini. Pada DFD ini diberikan gambaran yang lebih spesifik tentang sistem. DFD level 1 ini merupakan hasil pemecahan dari DFD level 0 ditunjukan pada Gambar 3.4.



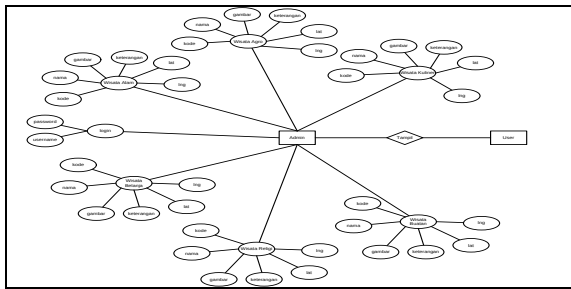
Gambar 3.4 DFD Level 1

DFD level 1 merupakan pengembangan dari DFD level 0. Didalam DFD level 1 terdapat dua entitas Admin dan User memiliki aliran data . DFD level 1 ini memiliki 10 layanan proses yaitu Proses input Data Wisata Alam, input Data input Wisata Agro, input Data Wisata Belanja, input Data Wisata Religi, input Data Wisata Makanan, input Data Wisata Kuliner, input Data Hotel, input Data Event, input Data Tour & Travel dan Login Admin yang memiliki data input maupun output dari data store.

Proses Input Admin antara lain data Pariwisata yang berisi Data Wisata Alam, Data Wisata Agro, Data Wisata Belanja, Data Wisata Religi, Data Wisata Makanan, Data Wisata Kuliner, Data Hotel, Data Event, Data Tour & Travel dan Data Login Admin. Entitas User menampilkan Data Wisata Alam, Data Wisata Agro, Data Wisata Belanja, Data Wisata Religi, Data Wisata Makanan, Data Wisata Kuliner, Data Hotel, Data Event, Data Tour & Travel dan Login Admin. Untuk entitas User dapat menerima data dari database yang diinputkan oleh Admin.

3.3.4 Entity Relationship Diagram

Komponen pada entity relationship diagram berupa himpunan entitas dan himpunan relasi. Komponen akan ditransformasikan menjadi tabel-tabel. Atribut pada diagram entity relationship dinyatakan sebagai *field* dari tabel. Relationship diagram dari aplikasi pengenalan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro berbasis android seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.12.

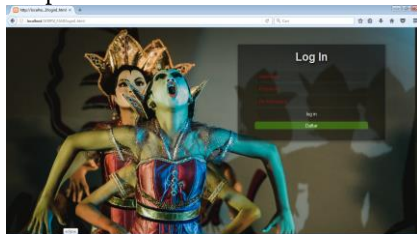


Gambar 3.12 Entity Relationship Diagram (ERD)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tampilan Login Admin

Login Admin ini untuk melakukan proses masuk ke website pariwisata Bojonegoro dengan menginputkan username dan password seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Login Admin

4.2 Tampilan Menu Wisata

Menu wisata merupakan menu yang menampilkan beberapa kategori wisata seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Wisata

4.3 Splash

Splash merupakan tampilan awal saat pertama kali user memasuki program seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Splash

4.4 Menu Utama

Menu utama merupakan layout yang disediakan untuk menampilkan beberapa menu seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Menu Utama

4.5 Menu Kategori Wisata

Merupakan menu yang menampilkan menu – menu kategori wisata seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Menu Kategori Wisata

4.6 List Wisata Alam

Merupakan *layout* yang berisi *list* wisata alam yang yang diambil dari *database* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 List Wisata Alam

4.7 Detail Wisata Alam

Merupakan *layout* yang mendiskripsikan tempat wisata beserta menu maps untuk melihat lokasi wisata seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 List Detail Wisata Alam

5. Pengujian Sistem

5.1 Pengujian Fungsionalitas *mobile*

Pada tahap pengujian fungsional, dilakukan dengan menguji fungsionalitas *mobile* dari aplikasi pengenalan pariwisata Kabupaten Bojonegoro.

Tabel 5.1 Pengujian Fungsionalitas *mobile*

No	Proses	Android (4.0) Jelly Bean	Android (4.4) Kitkat	Android (5.1) Lolipop
1	Menampilkan Splash	✓	✓	✓
2	Menampilkan Menu Awal	✓	✓	✓
3	Menampilkan Wisata	✓	✓	✓
4	Menampilkan	✓	✓	✓

	Hotel			
5	Menampilkan Event	✓	✓	✓
6	Menampilkan Tour & Travel	✓	✓	✓
7	Menampilkan Tentang	✓	✓	✓
8	Menampilkan map	✓	✓	✓
9	Menampilkan Background	✓	✓	✓

Keterangan Simbol :

✓ = Sukses

x = Gagal

Keterangan :

a. Android 4.4 (Jelly Bean) = Sukses (70%)

b. Android 4.4 (Kitkat) = Sukses (100%)

c. Android 5.1 (Lolipop) = Sukses (100%)

Dari hasil pengujian pada Table 5.1 didapatkan bahwa aplikasi *mobile* dapat berfungsi pada android (4.0) Jellybean yang memiliki ukuran layar 4 inci 70% dengan hasil ukuran background tidak dapat menyesuaikan layar, sedangkan pada android (4.4) kitkat yang memiliki ukuran layar 4,5 inci dan android (5.1) Lolipop yang memiliki ukuran layar 5 inci pengujian sukses 100%.

5.2 Pengujian Fungsionalitas *Website*

Pada tahap pengujian fungsional, dilakukan dengan menguji fungsionalitas *website* dari aplikasi pengenalan pariwisata Kabupaten Bojonegoro.

Tabel 5.2 Pengujian Fungsionalitas *Website*

No	Proses	Google Chrome (33.0.1750.15)	Mozilla Firefox (50.1.0)	Internet Explorer (8.00.7000.00000)
1	Login	✓	✓	✓
2	Daftar	✓	✓	✓
3	Home	✓	✓	✓
4	Wisata	✓	✓	✓
5	Wisata Alam	✓	✓	✓
6	Wisata Agro	✓	✓	✓
7	Wisata Kuliner	✓	✓	✓
8	Wisata Belanja	✓	✓	✓
9	Wisata Religi	✓	✓	✓
10	Wisata Buatan	✓	✓	✓
11	Hotel	✓	✓	✓
12	Event	✓	✓	✓

13	Tour & Travel	✓	✓	✓
14	Log out	✓	✓	✓

Keterangan Simbol :

✓ = Sukses

x = Gagal

Keterangan :

- Google Chrome (33.0.1750.15) = Sukses (100%)
- Mozilla Firefox (50.1.0) = Sukses (100%)
- Internet Explorer (8.00.7000.00000) = Sukses (100%)

Dari hasil pengujian pada Tabel 5.2 didapatkan bahwa *website* dapat berfungsi pada Google Chrome (33.0.1750.15), Mozilla Firefox (50.1.0), dan Internet Explorer (8.00.7000.00000) sukses 100%.

5.3 Pengujian User

Pengujian User diterapkan kepada pengguna masyarakat luar kota Bojonegoro. Untuk hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 5.3.

Pertanyaan	Jawaban			Presentase		
	B	CB	KB	B	CB	KB
Bagaimana Tampilan Aplikasi Pengenalan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro ?	6	4	-	60%	40%	-
Bagaimana Kelengkapan Fitur Pada Aplikasi Pengenalan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro ?	4	6	-	40%	60%	-
Bagaimana Kemudahan Dalam Penggunaannya ?	2	8	-	20%	80%	-
Apakah Informasi dapat membantu pengguna ?	8	2	-	80%	20%	-
Bagaimana Penggunaan pada map ?	6	4	-	60%	40%	-
Total	26	24	-	52%	48%	-

Keterangan :

B = Baik

CK = Cukup Baik

KB = Kurang Baik

Pada pengujian kepuasan pengguna diambil hasil bahwa dari sepuluh pengguna yang telah diberi kuisioner memberikan nilai kepuasan dari segi penggunaan tampilan antar muka, manfaat, kesesuaian serta keakuratan hasil informasi dengan

presentase sebanyak 52 % menyatakan bahwa pengguna memilih baik dan 48% menyatakan cukup baik.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Adapun Kesimpulan yang dapat penulis paparkan setelah membuat aplikasi pengenalan pariwisata Kabupaten Bojonegoro antara lain yaitu :

- Aplikasi pengenalan pariwisata Kabupaten Bojonegoro menjadi media yang bisa memberi informasi bagi *user*.
- Aplikasi Pengenalan pariwisata Bojonegoro ini berjalan pada *platform* android.
- aplikasi *mobile* dapat berfungsi pada android (4.0) Jelly Bean 70 % sedangkan android (4.4) kitkat dan android (5.0) Lolipop sukses 100%.
- website* dapat berfungsi pada Google Chrome (33.0.1750.15), Mozilla Firefox (50.1.0), dan Internet Explorer (8.00.7000.00000) dengan presentase 100%.
- hasil pengujian dari sepuluh pengguna presentase sebanyak 52 % menyatakan bahwa pengguna memilih baik dan 48% menyatakan cukup baik.

6.2 Saran

Dari Pembuatan Aplikasi ini, penulis memberikan saran yaitu :

- Dalam pengembangan system berikutnya dapat melakukan penambahan data wisata lebih banyak lagi.
- Membuat aplikasi agar bisa berjalan disemua platform.

DAFTAR PUSTAKA

- Antasari, R F., Kursini.(Desember 2012). Perancangan Aplikasi Mobile Bengkelku Sebagai Informasi Alamat Bengkel Resmi Sepeda Motor Dikota Yogyakarta Menggunakan GPS Berbasis.JURNAL DASI ISSN: 1411-3201, 38-42.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro. "Obyek Wisata".2014. 10 Maret. <http://bojonegorotourism.com/obyek-wisata>.
- Eclipse Foundation. (2005). *Eclipse Workbench User Guide*. Canada : Author.
- Hareen, Zevy Theta Gita.(2016). Analisis Potensi Pengembangan Pariwisata (Pendekatan AHP (*Analitycal Hierarchy Proses*)) pada Jenis Obyek Wisata Alam, Wisata Budaya dan Wisata Alternatif di Kabupaten Bojonegoro) Swara Bhumi. Volume 01 Nomor 02.
- JSON. 2015. "Pengertian JSON". <http://www.json-id.html>. Tanggal 22 Januari 2017

- [6] Kabupaten Bojonegoro. “Kondisi Geografis”.2010. 10 Februari. <http://bojonegorokab.go.id/kondisi-geografis>.
- [7] Kristanto, Andri. (2010). Kupas tuntas PHP & MySQL. Klaten: Cable Book.
- [8] Purwanto, Yudhi. (2001). Singkat tepat jelas pemrograman Web dengan PHP. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [9] Riyanto .2010. Membuat Sendiri Aplikasi *Mobile* GIS Platform Java ME, Blackberry, & *Android*. Andi :Yogyakarta
- [10] Safat, Nazruddin. (2012). “Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis *Android*”. CV.Informatika : Bandung.