

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/313902341>

# SISTEM INFORMASI KEBUDAYAAN, PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF KOTA BOGOR BERBASIS ANDR....

Conference Paper · October 2016

CITATIONS

0

READS

70

1 author:



Mohamad Iqbal

Universitas Pakuan

7 PUBLICATIONS · 1 CITATION

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Study on Raspberry Pi as a Low Cost Infrastructure [View project](#)

All content following this page was uploaded by [Mohamad Iqbal](#) on 23 February 2017.

The user has requested enhancement of the downloaded file.

## BOARDS OF COMMITTEE

Ketua	: Dr. H. K. Prihartono AH, Drs., Sos., S.Kom., MM
Ketua Panitia	: Basar Maringan Hutauruk, S.T., M.M
Ketua Tim Reviewer	: Prof. Dr. Ir. Didik Sulistyanto (Universitas Jember)
Tim Reviewer	: Ermadi Satria Wijaya, S.T., M.Kom. (Politeknik Pratama Purwokerto) Bloko Budi Rijadi, S.T., M.T (Akademi Teknologi Bogor) Edi Suharto, S.Si., M.Kom. (Politeknik Piksi Ganesha Bandung) Dudi Hadi Permana, S.Kom., M.M (STMIK Pamitran Karawang) Hendra Prabowo, S.Kom., M.M (Politeknik Darma Patria Kebumen)



### SEKRETARIAT

Jl. Pangkal Perjuangan, By Pass Km 2, Tanjung Pura, Karawang 41316  
Telp (0267) 8405400, 8405500, 8451600, 8451700, 8405800, 8405900

[www.scientific-journals.net](http://www.scientific-journals.net)

Email : [click\\_karawang@yahoo.com](mailto:click_karawang@yahoo.com)

[aic\\_indonesia@yahoo.co.id](mailto:aic_indonesia@yahoo.co.id)

# SISTEM INFORMASI KEBUDAYAAN, PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF KOTA BOGOR BERBASIS ANDROID

Anton Sukamto<sup>1</sup>, Mohamad Iqbal Suriansyah<sup>2</sup>, Andi Chairunnas<sup>3</sup>  
Universitas Mercubuana<sup>1</sup>, Universitas Pakuan<sup>1&2</sup>  
[anton.sukamto@yahoo.com](mailto:anton.sukamto@yahoo.com)<sup>1</sup>, [mohamad.iqbal@unpak.ac.id](mailto:mohamad.iqbal@unpak.ac.id)<sup>2</sup>,  
[andi.chairunnas@yahoo.com](mailto:andi.chairunnas@yahoo.com)<sup>3</sup>

## *ABSTRACT*

The development of mobile applications progressively more visible because the higher mobility of mobile phone users, ranging from Internet-based applications and games. Applications that will be developed in this paper is "Information System for Culture, Tourism and Creative Economy in Bogor Based on Android". A system that can be used by the community of Bogor and its surroundings as well as tourists who would seek information about the literature of culture, tourism and creative economy in the city of Bogor. The research method is proposed by collecting data through literature studies, interviews, observations, and analyze software requirements, designing the interface using the Android Developer Tools, and then testing the program as a final step in the manufacture of android based applications. It is expected that users can easily find information on tourist attractions and the creative economy in the city of Bogor..

Keywords : Information System, Tourism, Android, City of Bogor

## **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, masyarakat meninggalkan proses penelusuran secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama dan cara yang rumit untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Melalui teknologi informasi yang berkembang saat ini, pencarian informasi dapat dilakukan dengan lebih efektif, dan optimal.

Kota Bogor merupakan salah satu daerah tujuan wisata alternatif yang memiliki berbagai destinasi menarik di Jawa Barat. Banyak wisatawan berkunjung ke Kota Bogor untuk melihat kebudayaan, lokasi wisata alam dan lokasi oleh-oleh khas Bogor. Sektor kebudayaan, pariwisata, dan ekonomi kreatif bagi pemerintah Kota Bogor merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan pendapatan daerah. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal pengembangan pariwisata adalah sistem informasi yang belum efektif dan efisien untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku panduan jika ada wisatawan yang mengunjungi obyek wisata. Penggunaan teknologi informasi

seperti pencarian online dan pemanfaatan peta website sudah dilakukan, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan karena informasi belum terindeks dengan baik.

Ponsel pintar saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat dan dapat menjadi media informasi yang mudah diakses. Kami mencoba membangun sebuah aplikasi sistem informasi berbasis Android untuk memberikan informasi secara komprehensif mengenai peta letak obyek wisata yang ada di Kota Bogor. Sistem ini juga memberikan informasi lain mengenai fasilitas-fasilitas pendukung lainnya seperti hotel, restoran, transportasi, dan informasi khusus lainnya.

Tahap awal dalam penelitian ini yaitu melakukan studi literatur dari beberapa sistem informasi pariwisata yang sudah ada sebelumnya. Aplikasi tersebut kemudian dianalisis sebagai pembandingan kekurangan dan kelebihan, sehingga dalam pembuatan aplikasi kebudayaan, pariwisata dan ekonomi kreatif Kota Bogor berbasis Android ini harus sesuai kriteria pembuatan aplikasi berbasis android.

Sehingga dari latar belakang pembahasan tersebut penulis mengangkat masalah ini dalam penyusunan tugas akhir yang berjudul "Sistem Informasi Kebudayaan, Pariwisata, Dan Ekonomi Kreatif Pada Kota Bogor Berbasis Android".

## 1.2. POKOK PERMASALAHAN

Membangun sebuah Sistem Informasi yang dapat digunakan oleh wisatawan dalam mencari informasi kepariwisataan yang dapat digunakan untuk mengetahui pilihan tempat wisata, fasilitas umum, transportasi, dan profil yang terdapat di Kota Bogor.

## 2. Landasan Teori

### 2.1. Definisi Sistem

Menurut Sutarman, (2012) Menyebutkan bahwa :

"Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama".

Sedangkan menurut Eko Nugroho, (2008) mengemukakan bahwa:

"Sistem yaitu sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan".

Sistem adalah sekelompok elemen yang saling berhubungan untuk melakukan kegiatan dengan tujuan yang sama. Unsur-unsur yang mewakili suatu sistem secara umum adalah masukan (Input), proses (Processing), dan keluaran (Output). Selain itu sebuah sistem memiliki karakteristik tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah sistem.

### 2.2. KEBUDAYAAN

Pengertian Kebudayaan menurut Edy, (2009) sebagai berikut:

"Kebudayaan adalah suatu hasil karya, rasa dan cipta dari masyarakat yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Kebudayaan berguna bagi

manusia untuk melindungi diri terhadap alam, mengatur hubungan yang terjadi antara manusia dan sebagai wadah dari segenap perasaan manusia.”

### **2.3. PARIWISATA**

Dalam Undang Undang Republik Indonesia No 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan Pasal 1 menjelaskan tentang kepariwisataan diantaranya sebagai berikut :

1. 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.
2. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.
3. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan Pemerintah Daerah.
4. Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan Pengusaha.
5. Daya Tarik Wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

### **2.4. EKONOMI KREATIF**

Menurut Levickaite, (2011) mengungkapkan:

“Kemunculan ekonomi kreatif didasarkan pada simbol kompleks konsumerisme yang dikonstruksi melalui elaborasi konsumsi kebutuhan sosial yang tinggi, dan bukan didasarkan semata pada murni konsumerisme yang terjadi dari adanya konsumsi kebutuhan praktis dan efisien.”

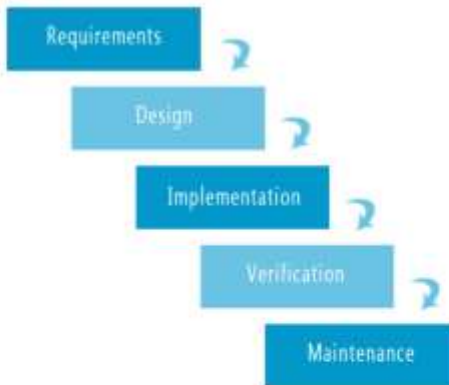
### **2.5. ANDROID**

Pengertian Android Menurut Nazrudin, (2011) adalah :

“Android adalah sistem operasi untuk mobile device yang awalnya dikembangkan oleh Android Inc. Perusahaan ini kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Android dibuat berdasarkan kernel Linux yang dimodifikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak.”

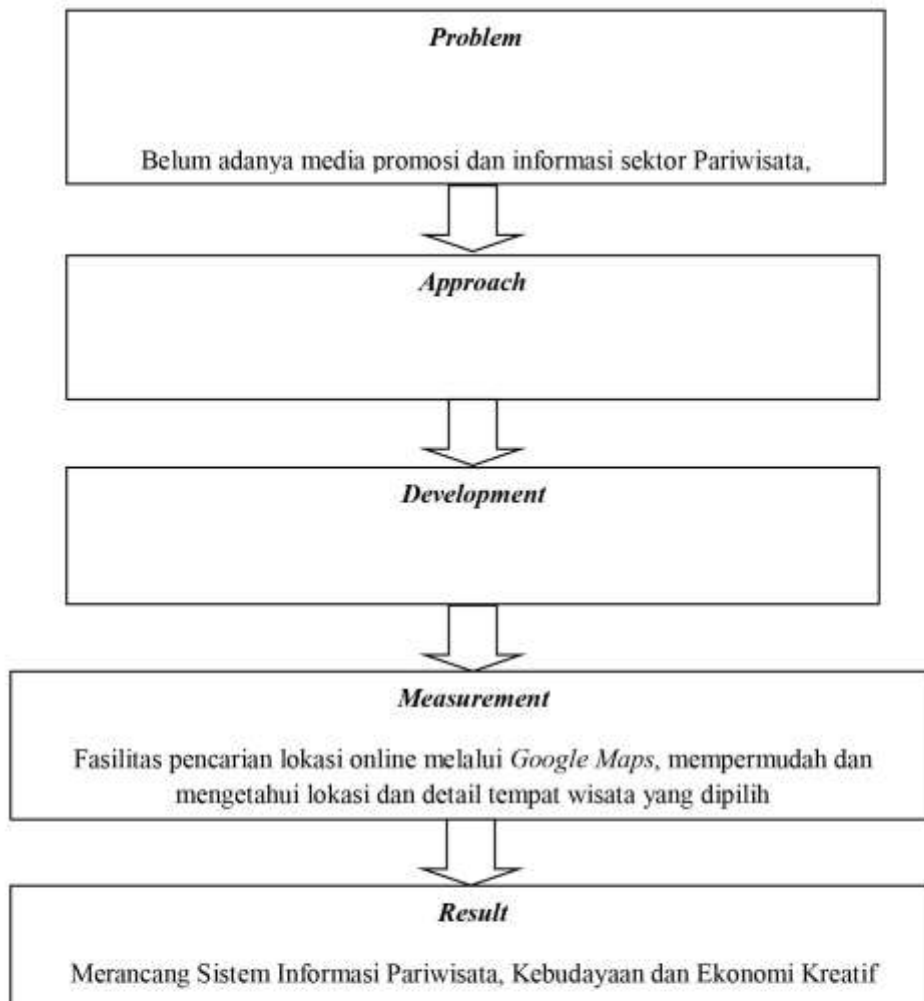
### **2.6. METODE WATERFALL**

Metode analisa program yang digunakan yaitu model *waterfall* atau *The Waterfall Model*, memisahkan dan membedakan tahapan – tahapan *spesifikasi* dan pengembangan. Dalam *software lifecycle (waterfall model)* terdapat beberapa tahapan utama yang menggambarkan aktivitas pengembangan *software*.



Gambar 2.1. Model Pendekatan Sistem *Waterfall*

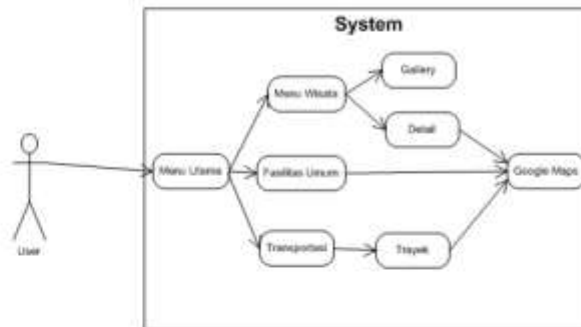
### 3. KERANGKA KERJA PENELITIAN



## 4. RANCANGAN FUNGSIONAL

### 4.1. USE CASE DIAGRAM

*Use case* merupakan gambaran skenario dari interaksi antara user dengan sistem. Sebuah diagram *use case* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.

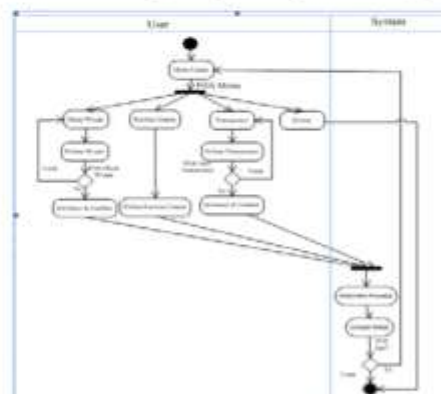


Gambar 4.1 Use Case Diagram Aplikasi

Gambar diatas menggambarkan *Use Case Diagram* menjelaskan bahwa terjadi interaksi antara pengguna yang digambarkan dengan *actor* dengan fungsionalitas sistem aplikasi *Bogor City Tourism*. Pengguna akan dihadapkan dengan *menu utama*, *pilihan wisata*, *pilihan fasilitas umum*, *transportasi* dan juga terkoneksi dengan *Google Maps*.

### 4.2. ACTIVITY DIAGRAM

*Activity Diagram* merupakan gambaran detail dari *use case diagram* dimana setiap state merupakan suatu aksi (*action state*) dan transisinya dipicu oleh aksi (*action*) yang sudah selesai dan state sebelumnya dan biasanya digunakan untuk menunjukkan urutan dan state-state. Berikut adalah *activity diagram* Aplikasi *Bogor City Tourism*:



Gambar 4.2 Activity Diagram Aplikasi

#### 4.2.1. STATE CHART DIAGRAM

Sebuah *statechart diagram* (juga disebut *state diagram*) merupakan bentuk lain dari pemodelan dinamik yang menekankan pada *event-event* yang terjadi pada sebuah object sebagai responnya terhadap *message*. *State diagram* menelusuri individu-individu *object* melalui keseluruhan daur hidupnya, menspesifikasikan semua urutan yang mungkin dari pesan-pesan yang akan diterima *object* tersebut, bersama-sama dengan tanggapan atas pesan-pesan tersebut.



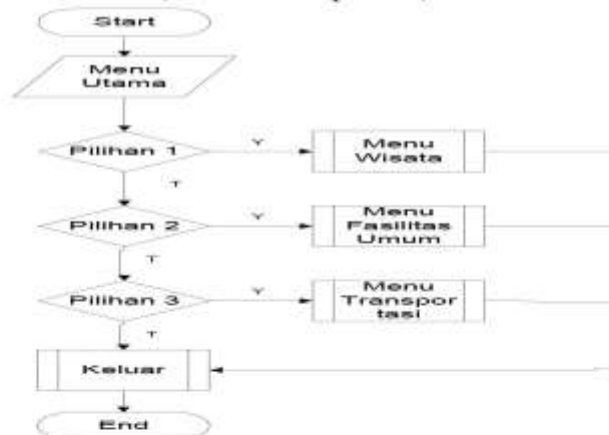
Gambar 4.3 State Chart Proses Aplikasi

Gambar diatas menggambarkan *State Chart Diagram* yang menjelaskan bahwa proses interaksi antara pengguna dengan fungsionalitas sistem aplikasi Pariwisata, Kebudayaan dan Ekonomi Kreatif Kota Bogor. Pengguna akan langsung dihadapkan dengan *menu utama* bila bisa membuka aplikasi, bila aplikasi tidak bisa dibuka akan muncul *force closed*. Kemudian pengguna akan dipilhkan dengan pilihan menu wisata yang sudah ada, dan saat kita memilih detail lokasi maka akan langsung berhubungan dengan *Google Map*, jika berhasil maka *Maps Lokasi* akan ditampilkan dalam aplikasi.

### 4.3. FLOWCHART SISTEM APLIKASI

#### 4.3.1. FLOWCHART MENU UTAMA APLIKASI

Dalam memulai aplikasi user akan langsung dihadapkan pada tampilan Menu Utama, yang terdapat beberapa pilihan menu utama diantaranya ada Menu Wisata, Menu Fasilitas Umum, Menu Transportasi, dan Keluar.



Gambar 4.4 Flowchart Menu Utama



## HASIL PENELITIAN

Aplikasi “Sistem Informasi Kebudayaan, Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Bogor Berbasis Android” di bangun menggunakan bahasa pemrograman Java dan MYSQL. Bagian dari aplikasi terdiri dari Menu Wisata yang berisi informasi destinasi wisata di Kota Bogor, pada form Menu Wisata ini ada beberapa pilihan informasi yaitu Wisata Alam, Wisata Edukasi, Wisata Kuliner, Wisata Hiburan, Wisata Ekonomi Kreatif, dan Event.



Gambar 5.1 Menu Wisata

### 4.4. PENGUJIAN PADA BUTTON MENU PILIHAN WISATA

Tabel Pengujian pada Button Pilihan Wisata

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Button “Pilihan Wisata”	Menampilkan halaman Menu Wisata pada aplikasi “BogorCityTourism”	Button “Pilihan Wisata” dapat berfungsi dengan yang diharapkan	<b>Diterima</b> (muncul halaman Menu Wisata)



Gambar 5.2 Hasil Button Pilihan Wisata

### 5.2 PENGUJIAN PADA BUTTON MENU PETA FASILITAS

Tabel Pengujian pada Button Peta Fasilitas

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Button “Peta Fasilitas”	Menampilkan halaman Menu Fasilitas umum pada aplikasi “BogorCityTourism”	Button “Peta Fasilitas” dapat berfungsi dengan yang diharapkan	<b>Diterima</b> (muncul halaman Menu Fasilitas Umum)



Gambar 5.3 Hasil Button Peta Fasilitas

### 5.3. PENGUJIAN PADA BUTTON MENU TRANSPORTASI

Tabel Pengujian pada Button Transportasi

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Button "Transportasi"	Menampilkan halaman Menu Transportasi pada aplikasi "Bogor City Tourism"	Button "Transportasi" dapat berfungsi dengan yang diharapkan	<b>Diterima</b> (muncul halaman Menu Transportasi)



Gambar 5.4 Hasil Button Transportasi

### 5.4. PENGUJIAN PADA LIST PILIHAN WISATA

Tabel Pengujian pada List Pilihan Wisata

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Salah satu pilihan pada "List Pilihan Wisata"	Menampilkan halaman Detail Tempat Wisata pada aplikasi "BogorCityTourism"	Tampilan "List Pilihan Wisata" dapat berfungsi dengan yang diharapkan	<b>Diterima</b> (muncul halaman Detail Tempat Wisata)

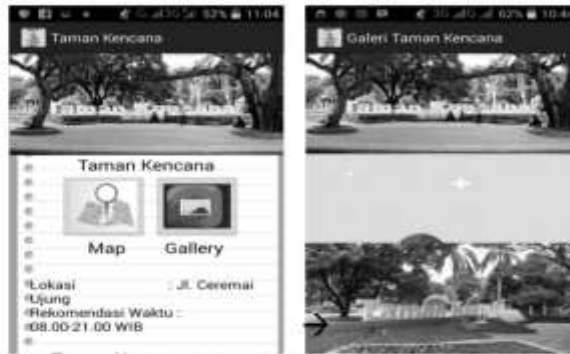


Gambar 5.5 Hasil List Pilihan Wisata

### 5.5. PENGUJIAN PADA BUTTON MAP

Tabel Pengujian pada Button Map

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Button pada "Map"	Menampilkan halaman Web Loader Google Maps pada aplikasi "BogorCityTourism"	Tampilan "Web Loader Google Maps" dapat berfungsi dengan yang diharapkan	<b>Diterima</b> (muncul halaman Google Maps)



Gambar 5.5 Button Map

### 5.6 PENGUJIAN PADA BUTTON GALLERY

Tabel Pengujian pada Button Gallery

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Button pada "Gallery"	Menampilkan halaman Gallery pada aplikasi "Bogor City Tourism"	Tampilan "Gallery" dapat berfungsi dengan yang diharapkan	<b>Diterima</b> (muncul halaman Gallery)



Gambar 5.6 Button Gallery

## 5.7. PENGUJIAN PADA BUTTON WISATA EDUKASI

Tabel Pengujian pada Button Wisata Edukasi

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Button pada “Wisata Edukasi”	Menampilkan halaman Wisata Edukasi pada aplikasi “Bogor City Tourism”	Tampilan “Wisata Edukasi” dapat berfungsi dengan yang diharapkan	<b>Diterima</b> (muncul halaman Wisata Edukasi)



Gambar 5.7 Button Wisata Edukasi

## 5.8 PENGUJIAN PADA BUTTON WISATA KULINER

Tabel Pengujian pada Button Wisata Kuliner

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Button pada “Wisata Kuliner”	Menampilkan halaman Wisata Kuliner pada aplikasi “Bogor City Tourism”	Tampilan “Wisata Kuliner” dapat berfungsi dengan yang diharapkan	<b>Diterima</b> (muncul halaman Wisata Kuliner)



Gambar 5.8 Button Wisata Kuliner

## 6 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan:

1. Fitur dan desain yang disediakan dalam aplikasi ini lengkap dan didesain dengan bagus.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan para wisatawan mendapatkan informasi tempat wisata yang dituju.
3. Dengan adanya aplikasi ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi pengguna untuk menggunakan aplikasi android.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Brosur "Informasi Pariwisata Kota Bogor 2014".
  2. Undang Undang Republik Indonesia No 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan.
  3. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah.
  4. Peraturan Daerah Kota Bogor Nomor 13 Tahun 2008 tentang Organisasi Perangkat Daerah.
  5. Peraturan Walikota Bogor Nomor 36 Tahun 2008 tentang Tugas Pokok, Fungsi, Tata Kerja dan Uraian Tugas Jabatan Struktural.
  6. Departemen Perdagangan Republik Indonesia, "Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif 2009-2025". Depdag RI, 2008.
  7. Nazarudin (2011), *Pemrograman Android*, Informatika Bandung, Bandung
  8. Sedyawati, Edy (2009), *Sejarah Kebudayaan Indonesia*, Depatemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta.
  9. Sutarman (2012), *Pengantar Teknologi Informasi*, Bumi Aksara, Jakarta.
  10. Dr. Ir. EkoNugroho(2008), *SistemInformasiManajemen - Konsep, Aplikasi, & Perkembangan*, Andi Pubisher, Yogyakarta
  11. Tata Sutabri (2012), *KonsepSistemInformasi*. Andi Publisher, Yogyakarta
  12. Laudon, Kenneth C., dan Jane, P.Laudon.(2010), *Manajemen Information System :Managing the Digital Firm*. New Jersey.
- Levickaite (2011), Four Approaches to the Creative Economy*, London.

**click** SEMINAR NASIONAL  
**2016**  
CYBER LEARNING & IT COMPUTER KARAWANG

Secretariat :  
Gedung Rektorat  
STMIK PAMITRAN KARAWANG  
Jl. Pangkal Perjuangan, By Pass Km 2,  
Tanjung Pura, Karawang 41316  
☎ 0267 - 8405400, 8405500, 8451600,  
8451700, 8405800, 8405900

ISSN : 2541 - 1829



Published by:  
CLICK