

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS MOBILE (TRIPTO)

Putu Agus Eka Putra¹⁾, I Putu Satwika²⁾, Bagus Putu Wahyu Nirmala³⁾

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Primakara, Denpasar, Bali ^{1) 2) 3)}
guseka80@gmail.com ¹⁾, satwika@primakaea.ac.id ²⁾, bagus.p.wahyu@gmail.com ³⁾

ABSTRACT

TRIPTO is a mobile application that provides information on regional tourist attractions in the Bali region. The TRIPTO application was developed and designed using a research instrument in the form of direct interviews with tourism actors. The results of the interview are used as a reference to determine the features of information that will be provided through the Mobile Application. After the information data needs have been determined, it is followed by making observations to tourist locations in the Bali region to collect the required data or information. The next stage is implementing the results of analysis and information in accordance with the needs of tourism actors, which are poured into a mobile-based tourism information system application. System testing of the TRIPTO application uses the Black box testing method. The result of this research is a mobile-based tourism information system application that can be used by any tourist who needs information on tourist attractions that have reliable information. Any information provided in the tourism information system application is information collected through direct observation to informed tourist places or locations, and any information presented in the TRIPTO application will be updated once a year through reviews of tourist actors who visit these tourist attractions.

Keywords: Information on Bali tourist attractions, Internet, Blogs, Social media, interviews, Observation, Mobile Application, Information system, Tourists.

ABSTRAK

TRIPTO merupakan sebuah aplikasi *Mobile* yang menyediakan informasi tempat wisata daerah yang berada di wilayah Bali. Aplikasi TRIPTO dikembangkan serta dirancang menggunakan instrumen penelitian berupa wawancara langsung terhadap pelaku-pelaku wisata. Hasil wawancara digunakan sebagai acuan untuk menentukan fitur-fitur informasi yang akan disediakan melalui *Aplikasi Mobile*. Setelah kebutuhan data informasi ditentukan, dilanjutkan dengan melakukan observasi ke lokasi-lokasi wisata yang berada di wilayah Bali untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan. Tahapan selanjutnya melakukan implementasi hasil analisa dan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pelaku wisata, yang dituangkan kedalam sebuah aplikasi sistem informasi pariwisata berbasis *Mobile*. Pengujian sistem terhadap aplikasi TRIPTO menggunakan metode Black box testing. Hasil penelitian merupakan sebuah Aplikasi sistem informasi pariwisata berbasis *Mobile* yang dapat digunakan oleh setiap pelaku wisata yang membutuhkan informasi tempat wisata yang memiliki informasi yang dapat dipercaya kebenarannya. Setiap informasi yang disediakan didalam Aplikasi sistem informasi pariwisata tersebut merupakan, informasi yang dikumpulkan melalui observasi langsung ke tempat atau lokasi wisata yang diinformasikan, dan setiap informasi yang disajikan didalam aplikasi TRIPTO akan diperbaharui setiap satu tahun sekali melalui *review* pelaku wisata yang mengunjungi tempat wisata tersebut.

Kata kunci: Informasi tempat wisata daerah Bali, Internet, Blog, Media sosial, wawancara, Observasi, Aplikasi *Mobile*, Sistem informasi, Pelaku wisata.

PENDAHULUAN

Industri pariwisata di Indonesia merupakan sebuah sektor perekonomian yang memiliki faktor penting di dalam meningkatnya angka devisa negara. Jumlah kunjungan wisman yang datang mengunjungi Indonesia pada tahun 2018 naik 8,44 persen dibandingkan dengan tahun 2017 [1]. Secara kumulatif (Januari – Agustus 2018), jumlah kunjungan wisman yang datang ke Indonesia mencapai 10,58 juta kunjungan atau naik 12,30 persen dibandingkan dengan jumlah kunjungan wisman pada periode yang sama tahun 2017 yang berjumlah 9,42 juta kunjungan.

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki kekayaan alam dengan beraneka ragam flora, fauna, ras, tradisi, budaya dan kesenian masyarakat daerah dengan keunikan yang jarang dapat ditemukan di negara manapun. Indonesia adalah negara yang memiliki potensi wisata yang sangat besar, dan tentu saja ini akan menjadi nilai lebih yang dapat menarik minat *wisman* (*wisatawan mancanegara*) untuk mengunjungi tempat wisata yang berada di setiap daerah di Indonesia.

Dari sekian banyak tujuan wisata yang terdapat di berbagai daerah di Indonesia, sebagian besar tujuan wisata di daerah Indonesia tidak memiliki informasi yang lengkap yang dibutuhkan oleh wisatawan untuk mengunjungi tempat wisata yang hendak di kunjunginya. [2] mencatat bahwa dalam pemasaran pariwisata terdapat lima elemen yang harus saling berhubungan secara bersama-sama, dan kelima elemen tersebut adalah:

1. *Wisdom* (*wisatawan domestik*) maupun *Wisman* (*wisatawan mancanegara*) yang hendak melakukan aktifitas wisata menuju tempat wisata yang tersedia. permintaan pasar (*market demand*).
2. Penyedia layanan jasa pariwisata, agen perjalanan wisata atau biro perjalanan dan sejenisnya (*travel organizers*).
3. Lembaga-lembaga atau pengelola tujuan pariwisata pada tujuan baik nasional maupun lokal (*destination organizers*).
4. Daya tarik tujuan wisata, aktivitas, obyek wisata, akomodasi, kuliner, dan sebagainya (*product supply*).

5. Sarana transportasi, akses menuju lokasi tujuan wisata (*aksesibilitas*).

Informasi dari kelima elemen tersebut diatas, merupakan faktor yang paling mendasar dalam melakukan aktifitas berwisata pada *Destinasi-tujuan wisata* yang hendak di kunjungi oleh wisatawan baik *wisman* maupun *wisdom*. Jika informasi yang dibutuhkan wisatawan tidak terpenuhi, maka cenderung wisatawan akan membatalkan keinginannya untuk mengunjungi tujuan wisata yang mereka rencanakan sebelumnya.

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi tersebut untuk mendukung operasi dan manajemen [3]. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Pariwisata Daerah Bali

Bali adalah tujuan tempat wisata terpopuler di Indonesia [4]. Total kunjungan wisman ke Indonesia melalui pintu masuk Bandara Ngurah Rai mencapai 40% terhitung sampai bulan Oktober 2016, dengan nilai penerimaan devisa Bali untuk Indonesia dari sektor pariwisata sebesar 70 Triliun Rupiah.

Flutter

Flutter merupakan sebuah SDK yang diciptakan untuk pengembangan *aplikasi mobile*. *Flutter* dikembangkan oleh *Google* untuk membangun serta mengembangkan aplikasi dengan kinerja tinggi dan dapat dipublikasi ke platform *Android* dan *iOS* dari *codebase* tunggal [5]. *Flutter* menggunakan bahasa pemrograman *Dart* sehingga dapat dengan mudah untuk dipahami.

Android Studio

Android studio adalah *Integrated Development Enviroment (IDE)* untuk sistem operasi *Android*, yang dibangun diatas

perangkat lunak *JetBrains IntelliJ IDEA* dan didesain khusus untuk pengembangan *Android* [6].

Firestore

Firestore merupakan platform untuk aplikasi secara *realtime*. Ketika data berubah, maka aplikasi yang terhubung dengan *firebase* akan meng-*update* datanya secara langsung melalui setiap *device* (perangkat) baik *website* ataupun aplikasi *mobile* [7]. *Firestore* adalah *BaaS (Backend as a Service)* yang saat ini dimiliki oleh *Google*.

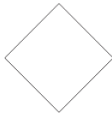
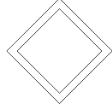
Visual Studio Code

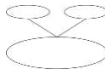
Visual Studio Code adalah editor kode yang efisien dengan dukungan untuk operasi pengembangan seperti debugging, menjalankan tugas, dan kontrol versi. *Visual Studio Code* mendukung berbagai jenis bahasa pemrograman [8].

Entity Relation Diagram (ERD)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi [9].

Tabel 1 Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Simbol	Nama
	<i>Entity</i>
	<i>Weak Entity</i>
	<i>Relationship</i>
	<i>Identifying Relationship</i>
	<i>Atribut</i>
	<i>Atribut Primary Key</i>

	<i>Atribut Multivalued</i>
	<i>Atribut Composite</i>
	<i>Atribut Derivatif</i>

Data flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan sebuah alat bantu yang dapat menggambarkan sistem secara lengkap dan jelas, baik sistem yang sudah ada maupun sistem yang masih dalam rancangan. Dalam DFD dijelaskan mengenai aliran data, informasi proses, basis data dan sumber tujuan data yang dilakukan oleh sistem [10].

Tabel 2 Simbol Data Flow Diagram (DFD)

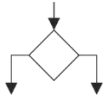
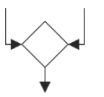
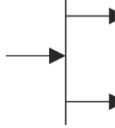
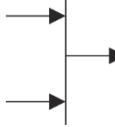
Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Terminator</i>	Kesatuan diluar sistem (external entity) yang memberikan input ke sistem / menerima output dari sistem berupa organisasi, orang, atau sistem lain.
	Proses	Aktivitas yang mengolah input menjadi output.
	<i>Data Flow</i>	Aliran data pada sistem (antar proses, antara proses & terminator, serta antara proses & data store).
	<i>Data Store</i>	Penyimpanan data pada database, biasanya berupa Tabel.

Unified Modeling Language (UML)

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan pengganti dari metode analisis berorientasi *object* dan design berorientasi *object (OOAD&D/object oriented analysis and design)* yang dimunculkan sekitar akhir tahun 80-an dan awal tahun 90-an. UML merupakan

gabungan dari metode *Booch*, *Rumbaugh* (*OMT*) dan *Jacobson* [11].

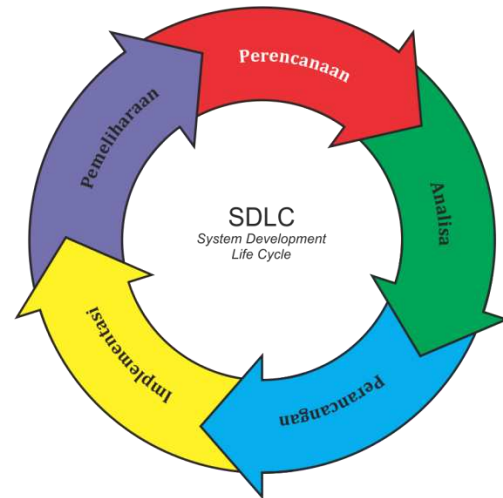
Tabel 3 UML (*Unified Modeling Language*)

Komponen	Nama	Fungsi
	<i>Initial State</i>	Memulai aliran sistem, dalam sebuah <i>Activity</i> diagram <i>Initial State</i> hanya terdapat satu.
	<i>Final State</i>	Bagian akhir dari aliran sistem dalam sebuah <i>Activity</i> diagram
	<i>Activity</i>	Aktivitas yang terjadi dalam aliran sistem
	<i>Decision</i>	Pilihan kondisi yang memiliki kemungkinan perbedaan transisi yang dapat mengalir ke lebih dari satu transisi
	<i>Merge</i>	Menggabungkan kembali aliran yang telah dipecah sebelumnya oleh <i>Decision</i>
	<i>Transition</i>	Menghubungkan antar aktivitas didalam aliran sistem
	<i>Synchronization Fork</i>	Memecah <i>behavior</i> menjadi aktivitas yang paralel
	<i>Synchronization Join</i>	Menggabungkan kembali aktivitas paralel

METODOLOGI PENELITIAN

metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara dan menggunakan sistem sebuah sistem informasi yang terdiri dari beberapa tahapan [12].

Adapun tahapan-tahapan yang terdapat didalam metode penelitian SDLC ini, dapat dilihat sesuai dengan gambar berikut:



Gambar 1 System Development Life Cycle (SDLC)

Tahapan Perencanaan

1. Studi Literatur

Komponen-komponen yang diprioritaskan dalam melakukan pengumpulan data informasi pariwisata adalah sebagai berikut:

- Nama tempat wisata
- Lokasi tempat wisata
- Jenis tempat wisata
- Deskripsi tempat wisata
- Harga layanan tempat wisata
- Aktivitas yang bisa dilakukan
- Fasilitas umum yang tersedia
- Fasilitas pendukung aktivitas wisata yang tersedia.
- Pengelola tempat wisata

2. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data informasi pariwisata serta penentuan fitur-fitur yang akan disediakan dalam sistem informasi pariwisata yang dirancang akan dilaksanakan dalam beberapa tahapan, diantaranya adalah:

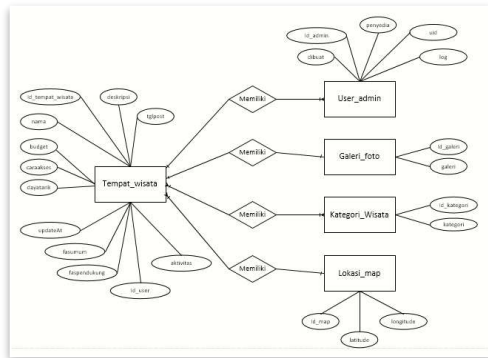
- Media *Internet*
- Pengamatan Langsung (*Observasi*)
- Wawancara

Tahapan Analisa

Hasil analisa data informasi tempat wisata daerah di wilayah Bali dipergunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan solusi atas pokok permasalahan yang terjadi.

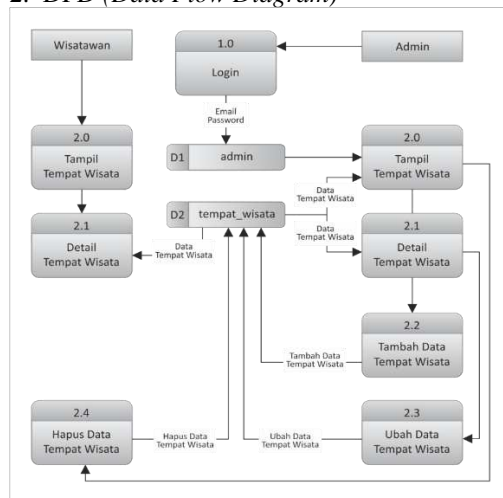
Tahap Perancangan

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*) Setiap data tempat wisata yang ditampilkan memiliki informasi berupa nama, lokasi, jenis, deskripsi, harga layanan, aktifitas, fasilitas umum, fasilitas Pendukung, dan pengelola tempat wisata, seperti pada gambar berikut:

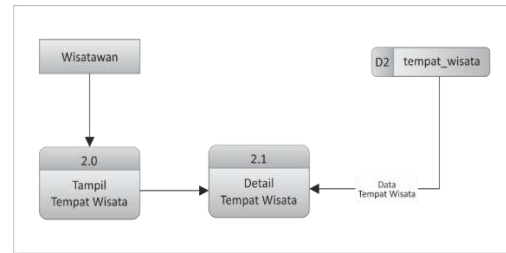


Gambar 2 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

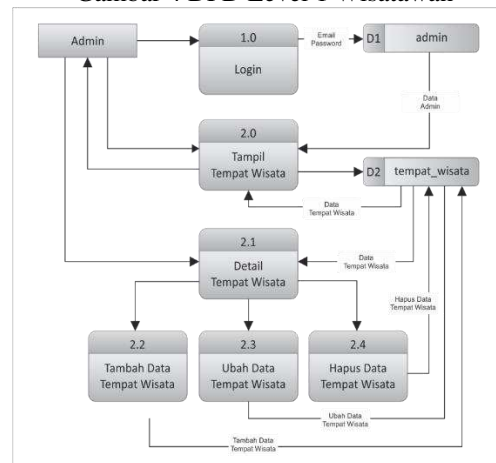
2. DFD (*Data Flow Diagram*)



Gambar 3 DFD Level 0

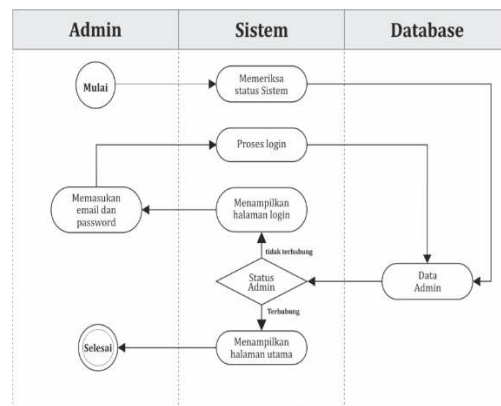


Gambar 4 DFD Level 1 Wisatawan



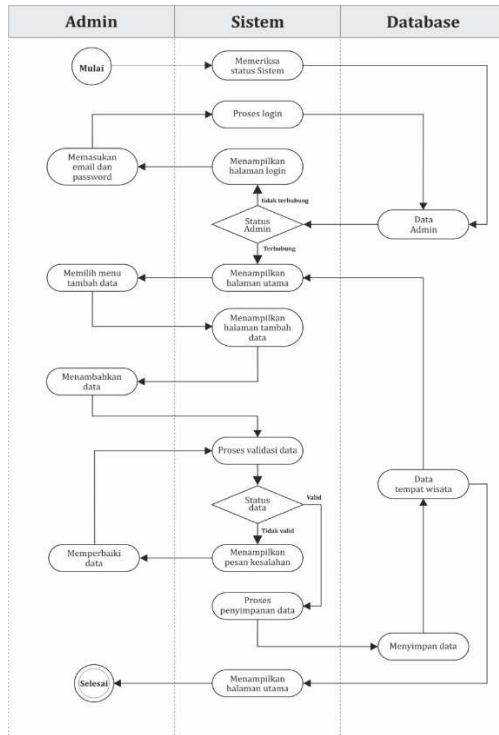
Gambar 5 DFD Level 1 Admin

3. Activity Diagram

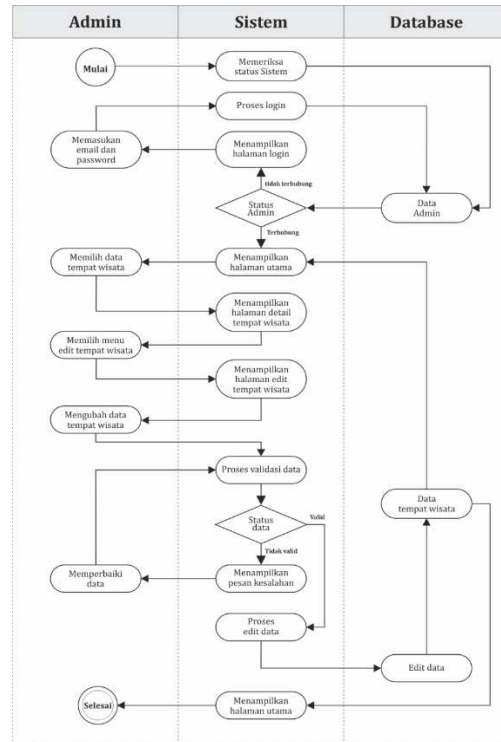


Gambar 6 Activity diagram login admin

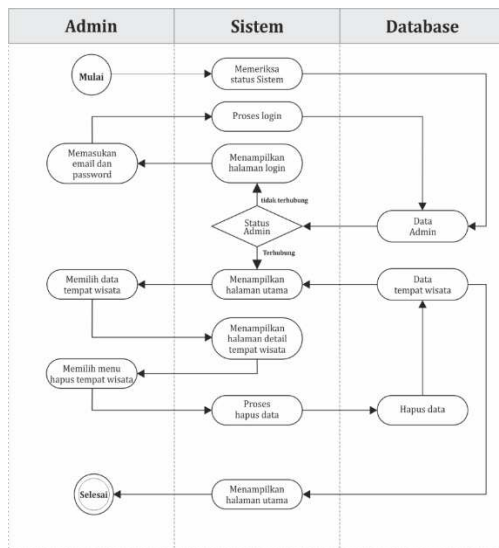
Berdasarkan dari gambar Activity Diagram Login Admin diatas dapat dijelaskan bahwa, aktivitas yang terjadi saat admin melakukan proses login kedalam aplikasi informasi tempat wisata sebelum dapat melakukan pengelolaan data tempat wisata.



Gambar 7 Activity diagram tambah data



Gambar 9 Activity diagram ubah data



Gambar 8 Activity diagram hapus data

4. Basis Data

Tabel 4 Tabel basis data Admin

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	String	User Email admin
2	penyedia	String	Provider penyedia yang di ijin
3	dibuat	Timestamp	Tanggal dan waktu pembuatan user admin
4	login	Timestamp	Aktifitas login admin kedalam aplikasi
5	uid	String	Identitas admin, diinputkan secara otomatis oleh sistem

Tabel admin adalah Tabel yang digunakan untuk menyimpan data admin sistem informasi tempat wisata berbasis mobile.

Tabel 5 Tabel basis data Tempat Wisata

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	String	ID setiap dokument tempat wisata yang terdiri dari huruf dan angka. ID <i>digenerate</i> secara otomatis oleh sistem <i>Firebase Firestore</i>
2	User	String	User admin yang menambahkan data
3	tglpost	Timestamp	Tanggal dan waktu data dibuat
4	updateAt	Timestamp	Tanggal waktu diubah
5	status	Bool	Status data yang terdiri dari <i>true</i> dan <i>false</i>
6	nama	String	Nama tempat wisata
7	lokasi	String	Lokasi tempat wisata berdasarkan Provinsi
8	kabupaten	String	Lokasi tempat wisata berdasarkan Kabupaten
9	mapstring	String	Nama unik dari <i>Google Map</i> dari setiap lokasi yang tersedia di <i>Google Map</i>
10	jenis	Array/String	Jenis tempat wisata yang terdiri dari satu jenis atau lebih
11	image	String	Foto utama tempat wisata
12	images	Array/String	Foto galery tempat wisata yang terdiri dari satu foto atau lebih
13	fasumum	Array/String	Fasilitas umum tempat wisata yang terdiri dari satu fasilitas atau lebih

14	faspending	Array/String	Fasilitas pendukung tempat wisata yang terdiri dari satu fasilitas atau lebih
15	deskripsi	String	Deskripsi tempat wisata
16	dayatarik	Array/String	Daya tarik tempat wisata yang terdiri dari satu daya tarik atau lebih
17	caraakses	String	Cara akses tempat wisata
18	aktifitas	Array/String	Aktifitas wisata di tempat wisata yang terdiri dari satu aktifitas atau lebih

Tahapan Implementasi

Implementasi Sistem

Implementasi sistem aplikasi informasi tempat wisata berbasis mobile ini menggunakan bahasa pemrograman *Dart*, yang dapat di rancang menggunakan *Visual Studio Code*. Struktur utama dari sistem informasi tempat wisata ini memiliki *extensi .dart*.

1. Struktur sistem admin

- a) *main.dart*
Berfungsi sebagai sistem utama saat aplikasi mulai dijalankan.
- b) *auth_notifier.dart*
Berfungsi melakukan validasi data user yang tersimpan didalam database.
- c) *tempat_wisata_notifier.dart*
Berfungsi melakukan validasi dan pemanggilan data tempat wisata yang berada didalam database.
- d) *ui_dashboard.dart*
Berfungsi menampilkan halaman utama admin.
- e) *ui_detail_inwis.dart*
Berfungsi menampilkan halaman detail tempat wisata.
- f) *ui_login.dart*
Berfungsi menampilkan halaman login.
- g) *data_tempat_wisata.dart*
Berfungsi mengelola data tempat wisata
- h) *data_user.dart*

Berfungsi mengelola data user yang digunakan untuk memvalidasi setiap halaman.

i) *constant.dart*

Berfungsi mengelola data *style* seluruh halaman pada aplikasi.

j) *api_data_tempat_wisata.dart*

Berfungsi mengelola data perintah yang akan dieksekusi oleh sistem.

2. Struktur sistem pengguna

a) *main.dart*

Berfungsi sebagai sistem utama saat aplikasi mulai dijalankan dan mengarahkan pengguna ke tampilan utama.

b) *tempat_wisata_notifier.dart*

Berfungsi melakukan validasi dan pemanggilan data tempat wisata yang berada didalam database.

c) *ui_dashboard.dart*

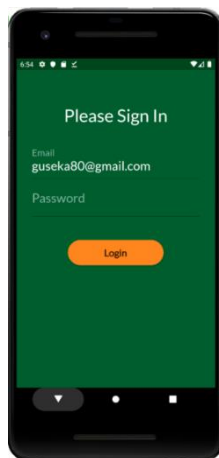
Berfungsi menampilkan halaman utama pengguna.

d) *ui_detail_inwis.dart*

Berfungsi menampilkan halaman detail tempat wisata.

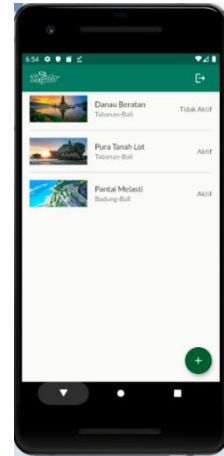
Implementasi Antar Muka Admin

Antarmuka admin merupakan antar muka yang hanya dapat digunakan oleh admin sistem informasi tempat wisata untuk melakukan pengelolaan data tempat wisata.



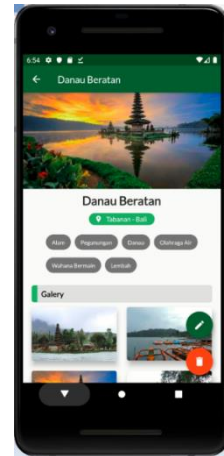
Gambar 10 Antar muka halaman *login*

Halaman login admin dapat digunakan oleh admin aplikasi informasi tempat wisata yang telah terdaftar dan memiliki user yang terdaftar.



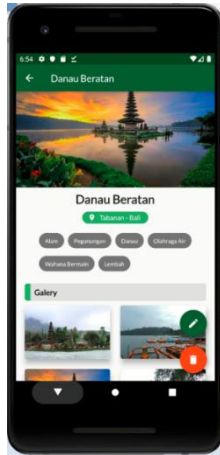
Gambar 11 Halaman utama

Halaman utama admin berisikan tentang list informasi tempat wisata beserta nama tempat wisata dan lokasi tempat wisata.



Gambar 12 Halaman detail tempat wisata

Halaman detail admin adalah halaman yang menampilkan informasi detail tempat wisata.



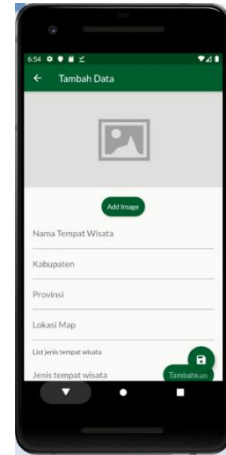
Gambar 13 Halaman hapus data tempat wisata

Halaman hapus data tempat wisata admin adalah halaman yang dapat digunakan oleh admin untuk menghapus data informasi tempat wisata.



Gambar 14 Halaman ubah data tempat wisata

Halaman ubah data merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin untuk mengubah data informasi tempat wisata. Admin dapat mengubah informasi secara keseluruhan sesuai dengan informasi yang ditampilkan pada halaman ubah data tersebut.

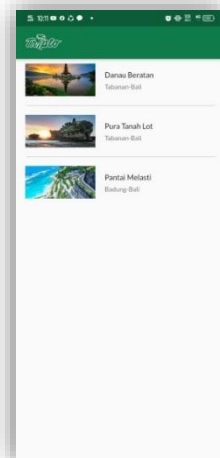


Gambar 15 Halaman tambah data tempat wisata

Halaman tambah data adalah halaman yang dapat digunakan oleh admin untuk menambahkan data informasi tempat wisata yang baru kedalam database sistem informasi tempat wisata.

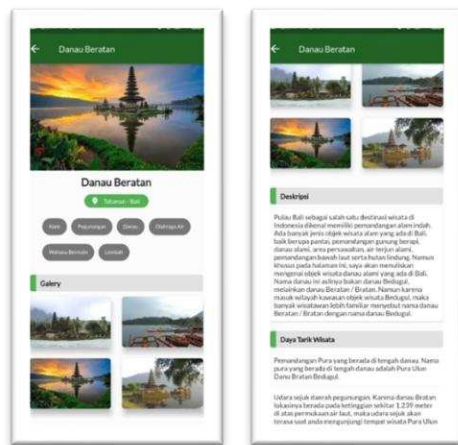
Implementasi antar muka Pengguna

Antarmuka pengguna merupakan antar muka yang dapat digunakan oleh pengguna atau wisatawan.



Gambar 16 Halaman utama pengguna

Halaman utama pengguna berisikan tentang list informasi tempat wisata beserta nama tempat wisata dan lokasi tempat wisata.



Gambar 17 Antarmuka pengguna halaman detail

Halaman detail pengguna berisikan tentang informasi detail tempat wisata yang telah dipilih pengguna pada halaman list tempat wisata, halaman detail tempat wisata ini memiliki beberapa informasi diantaranya:

- Foto tempat wisata
- Nama tempat wisata
- Lokasi tempat wisata
- Jenis tempat wisata
- Galery tempat wisata
- Deskripsi
- Daya tarik tempat wisata
- Fasilitas umum yang tersedia
- Fasilitas pendukung yang tersedia
- Aktifitas wisata

Tahapan Pengujian Sistem

Dalam melakukan pengujian pengguna menggunakan metode Blackbox untuk mendapatkan informasi fungsi aplikasi informasi tempat wisata berbasis mobile ini. Dalam hal ini penulis merancang rencana pengujian dengan menyusun beberapa tugas, yang mana diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tugas Admin

Tabel 6 Rencana pengujian *aplikasi* Admin

No	Tugas	Hasil yang diharapkan	Metode Pengujian
1	Login	Tampil halaman Login	Blackbox

2	Halaman Utama	Tampil halaman Utama	Blackbox
3	Tambah data Tempat Wisata	Tampil halaman Tambah Data Tempat Wisata	Blackbox
4	Detail Tempat Wisata	Tampil halaman Detail Tempat Wisata	Blackbox
5	Update Tempat Wisata	Tampil halaman Ubah Tempat Wisata	Blackbox
6	Simpan Data Perubahan Tempat Wisata	Data perubahan tempat wisata tersimpan didalam database	Blackbox
7	Hapus Data Tempat Wisata	Data Tempat Wisata Terhapus dari database	Blackbox
8	Logout	Tampil Halaman Login	Blackbox

2. Tugas pengguna

Tabel 7 Rencana pengujian *aplikasi* pengguna

No	Tugas	Hasil yang diharapkan	Metode Pengujian
1	Membuka Aplikasi	Tampil Halaman Utama	Blackbox
2	Memilih Tempat Wisata	Tampil Halaman Detail Tempat Wisata	Blackbox
3	Memilih Link Lokasi didalam Map	Membuka Aplikasi <i>Google Map</i>	Blackbox

Hasil Pengujian

Setelah merencanakan tugas pengujian terhadap sistem informasi tempat wisata berbasis android terhadap aplikasi admin dan aplikasi pengguna.

Tabel 8 Hasil pengujian *aplikasi* admin

No	Tugas	Hasil yang Diharapkan	Hasil Yang Didapatkan	Status
Halaman Login				
1	Login	Tampil halaman Login	Proses Login berhasil	Sesuai
Halaman Utama				
2	Halaman Utama	Tampil halaman Utama	Halaman utama ditampilkan setelah melakukan proses Login	Sesuai
Halaman Tambah Data Tempat Wisata				
3	Tambah data	Tampil halaman	Halaman tambah data	Sesuai

	Tempat Wisata	Tambah Data Tempat Wisata	tempat wisata ditampilkan setelah menekan tombol tambah data pada halaman utama aplikasi	
Halaman Detail Tempat Wisata				
4	Detail Tempat Wisata	Tampil halaman Detail Tempat Wisata	Halaman detail Tempat wisata berhasil ditampilkan setelah memilih data tempat wisata pada halaman utama aplikasi	Sesuai
Halaman Ubah Data Tempat Wisata				
5	Update Tempat Wisata	Tampil halaman Ubah Tempat Wisata	Halaman ubah data tempat wisata berhasil ditampilkan setelah menekan tombol ubah data	Sesuai
6	Simpan Data Perubahan Tempat Wisata	Data perubahan tempat wisata tersimpan didalam database	Data perubahan tempat wisata berhasil tersimpan kedalam database setelah melakukan perubahan data	Sesuai
7	Hapus Data Tempat Wisata	Data Tempat Wisata Terhapus dari database	Data tempat wisata berhasil terhapus dari database setelah melakukan penghapusan data	Sesuai
Halaman Utama				
8	Logout	Tampil Halaman Login	Halaman Login berhasil ditampilkan setelah melakukan Logout	Sesuai

1. Hasil pengujian tugas pengguna

Tabel 9 Hasil pengujian *aplikasi* pengguna

No	Tugas	Hasil yang diharapkan	Hasil Yang Didapatkan	Status
Halaman Utama				
1	Membuka Aplikasi	Tampil Halaman Utama	Halaman utama berhasil ditampilkan setelah pengguna menjalankan <i>aplikasi</i>	Sesuai
Halaman Detail Tempat Wisata				
2	Memilih Tempat Wisata	Tampil Halaman Detail Tempat Wisata	Halaman detail tempat wisata berhasil ditampilkan	Sesuai
3	Memilih Link Lokasi didalam Map	Membuka Aplikasi <i>Google Map</i>	Aplikasi <i>Google Map</i> berhasil ditampilkan	Sesuai

Tahap pemeliharaan/Perawatan Sistem

Sistem informasi pariwisata daerah TRIPTO disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dengan melakukan penambahan fitur, maupun penyesuaian fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna.

SIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan dalam penelitian sistem informasi tempat wisata berbasis mobile ini penulis dapat menarik kesimpulan bahwa sistem informasi pariwisata berbasis mobile ini telah dapat direalisasikan, sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penulis. Sistem informasi tempat wisata ini juga telah diuji menggunakan metode *blackbox* testing. Dalam hal ini secara keseluruhan sistem informasi pariwisata berbasis mobile ini telah dapat berfungsi sesuai dengan harapan penulis dalam hal memberikan informasi tempat wisata daerah kepada wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik, “Perkembangan Pariwisata dan Transportasi Nasional Agustus 2016,” 2016. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/pressrelease/2018/10/01/1476/jumlah-kunjungan-wisman-ke-indonesia-agustus-2018-mencapai-1-51-juta-kunjungan-.html>.
- [2] V. T. C. Middleton, A. Fyall, and M. Morgan, “Marketing in Travel and Tourism Fourth edition,” *Ann. Tour. Res.*, 2010.
- [3] E. Pambudi, “22 Pengertian Sistem Informasi Menurut para Ahli dan Tokoh - DosenIT.com,” 2018. [Online]. Available: <https://dosenit.com/kuliah-it/sistem-informasi/pengertian-sistem-informasi>. [Accessed: 22-May-2020].
- [4] Arif Yahya, “Bali Masih Jadi Favorit dan Penyumbang Terbesar Devisa Pariwisata - Ekonomi JPNN.com,” 2016. [Online]. Available: <https://www.jpnn.com/news/bali-masih-jadi-favorit-dan-penyumbang-terbesar-devisa-pariwisata>. [Accessed: 22-May-2020].
- [5] A. Putra, “Mengenal Flutter Mobile App SDK. Flutter merupakan sebuah SDK untuk... | by Ardiansyah Putra | Medium,” 2017. [Online]. Available: <https://medium.com/@putraxor/mengenal-flutter-mobile-app-sdk-9a5ca88e705b>. [Accessed: 30-Sep-2020].
- [6] J. Andi, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [7] E. A. W. Sanad, “Pemanfaatan Realtime Database di Platform Firebase Pada Aplikasi E-Tourism Kabupaten Nabire,” *J. Penelit. Enj.*, vol. 22, no. 1, pp. 20–26, 2019.
- [8] D. Akbar Mahdi, “Review Aplikasi Visual Studio Code - PDF Free Download,” 2019. [Online]. Available: [https://docplayer.info/123913316-](https://docplayer.info/123913316-Review-aplikasi-visual-studio-code.html)
- [9] B. Loonam and E. Relationship, “Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD) Simbol-simbol untuk membuat diagram ERD :,” pp. 1–7, 2010.
- [10] Ansori, “Pengertian DFD (Data Flow Diagram): Fungsi, Simbol, dan Contohnya - Ansori Web,” 2020. [Online]. Available: <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-dfd.html>. [Accessed: 13-Jun-2020].
- [11] M. Rizky, “UML Diagram : Activity Diagram,” 2019. [Online]. Available: <https://socs.binus.ac.id/2019/11/22/uml-diagram-activity-diagram/>. [Accessed: 18-Jun-2020].
- [12] Y. Firmansyah and U. Udi, “Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat,” *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 4, no. 1, 2017.