

SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PARIWISATA LAMPUNG

¹Reni Rahmayanti, ²Ridwan Yusuf, ³Usep Saprudin

¹²³Sistem Informasi, STMIK Dharma Wacana

¹renierahma2@gmail.com, ²ryusuf87@gmail.com, ³usepkreatif@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan sistem operasi Android yang sangat pesat di saat ini, kerap kali dimanfaatkan untuk mengembangkan software yg berguna bagi manusia seperti bagi kesehatan, wisata, game dan lain – lain.

perangkat lunak informasi wisata merupakan salah satu software yang mulai banyak dikembangkan di sistem operasi Android. aplikasi sejenis ini bisa memberikan informasi pada masyarakat perihal banyaknya objek serta daya tarik wisata. di provinsi Lampung ada beraneka ragam objek dan daya tarik wisata, dimana setiap bagian daerah memiliki karakteristik spesial wisata masing-masing. umumnya wisatawan hanya mengetahui objek wisata yg sudah terkenal, padahal ada banyak objek serta daya tarik wisata yang belum populer serta tidak kalah menarik untuk dikunjungi. Hal ini sebab kurangnya penyedia informasi perihal wisata daerah di provinsi Lampung. dari perangkat lunak wisata yg sudah ada saat ini, diharapkan rekomendasi wisata untuk memberikan pilihan wisata serta menginformasikan adanya wisata lain yg sejenis.

untuk mengatasi permasalahan tersebut, pada Tugas Akhir ini dikembangkan software perangkat bergerak pencarian tempat wisata berbasis android (Jelajah Lampung) adalah aplikasi mobile di sistem operasi Android yang menyediakan informasi tentang tempat-kawasan wisata daerah pada provinsi Lampung. aplikasi (Jelajah Lampung) menyediakan informasi tentang setiap wisata berupa Profil, alamat, ulasan dan foto wisata, software ini juga menyediakan fitur penunjuk jalan ke daerah wisata menggunakan Google Maps (peta) yang kegunaannya untuk mempermudah wisatawan mencari jalan ke kawasan wisata.

Kata kunci: Android, Aplikasi, Google Maps, Pariwisata,

1. PENDAHULUAN

Indonesia semakin dikenal dengan pariwisatanya. Pengembangan pariwisata tidak hanya dari unsur fisik juga nonfisik (sosial, budaya, dan ekonomi), maka dari itu perlu diperhatikan peranan unsur tersebut. salah satu faktor yang penting untuk pertimbangan perkembangan pariwisata ialah faktor geografi. Lampung, provinsi ini menyimpan sejuta pesona keindahan alam yang menakjubkan masih banyak orang yang belum mengetahui akan keindahan alam pada provinsi lampung. Tersedia wisata alam, wisata bersejarah, pantai yg menakjubkan beredar disetiap sudutnya, wisata edukasi serta taman bermain, sampai air terjun yg memanjakan mata. Bila kita melihat dari segi ekonomi pariwisata, kita akan melihat peluang besar disana, menggunakan kekayaan alam tersebut kita bisa menerima banyak pendapatan berasal sektor pariwisata, sebab dari sektor pariwisata tersebut banyak hal yang berkaitan yg mampu

dikembangkan sebagai usaha untuk mendapatkan laba dan menambah lapangan pekerjaan bagi masyarakat lampung.

saat ini wisatawan masih memanfaatkan Google Maps menjadi Navigasi perjalanan wisata. Penggunaan Google Maps memang sangat membantu. namun, info pariwisata yg ada belumlah lengkap, terutama info pariwisata yang ada di Lampung. tak jarang kawasan wisata alam dengan kondisi jalur ekstrim atau berada jauh dari pusat kota belum tercantum pada Google Maps sebagai akibatnya membuat keraguan wisatawan untuk mengunjungi tempat-daerah wisata alam tersebut. Selanjutnya ialah Google Maps tidak up to date pada memetakan kawasan-tempat terbaru sebab GoogleMaps memperbaharui informasinya setiap 3 tahun sekali maka beberapa kawasan wisata baru belum tercantum pada Google Maps. serta tidak erperinci dalam menggambarkan daerah wisata mulai dari kondisi kawasan wisata, jalur menuju lokasi tempat wisata, HTM (harga tiket masuk),

cara lain penginapan, surat keterangan kuliner,serta ulasan pengunjung.

Teknologi informasi ketika ini sudah berkembang menggunakan pesat, sebagian data serta isu spasial yg diharapkan dalam bidang pariwisata baik itu berupa gambaran satelit juga berita umum lapangan dapat dibangun dalam sebuah sistem berita yang berbasis pada kordinat geografis yang lebih dikenal dengan sebutan Sistem berita Geografis (SIG). SIG akan memudahkan pengguna pada melihat fenomena kebumihan dengan perspektif yang lebih baik. SIG yg baik bisa menyajikan informasi geografis dan data penyerta unsur pemetaannya menggunakan jelas dan seksama. menggunakan SIG dimungkinkan wisatawan bisa memperoleh ilustrasi lokasi destinasi wisata yg sedang atau akan dikunjungi melalui representasi peta keadaan sesungguhnya menggunakan kordinat tertentu yang berisi berita foto, deskripsi tempat wisata, alamat, telepon, navigasi serta data lain yang mendeskripsikan destinasi lokasi wisata tersebut secara lebih terperinci.

2. LANDASAN TEORI

2.1.1 Sistem informasi Geografis

Sistem informasi Geografis merupakan penggunaan sistem berisi info berkenaan dengan kondisi Bumi pada sudut pandang keruangan. SIG merupakan sistem yang khusus dipergunakan buat mengelola data base yang berisi data keterangan geografis dan ada info spasial didalamnya.

Masukan data SIG diperoleh menggunakan cara melakukan penginderaan jarak jauh. semua info tadi kemudaaian diproses menggunakan personal komputer yang lalu dikombinasikan sebagai info yg diinginkan. Maka dapat disimpulkan bahwa SIG artinya sistem yang berfungsi untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan menyajikan segala data yang berkaitan menggunakan keadaan geografis suatu daerah.

[Gistut,1994]

2.1.2 Aplikasi

perangkat lunak artinya penerapan dari rancangan sistem untuk mengelola data yang memakai aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

aplikasi ialah suatu acara personal komputer yang didesain untuk mengerjakan serta melaksanakan tugas khusus dari pengguna (Kamus besar Bahasa Indonesia, 2015).

sementara dari asal lain menyampaikan bahwa, software merupakan penggunaan pada suatu

personal personal komputer ,instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sebagai akibatnya komputer dapat memproses input sebagai output (Jogiyanto,1999).

2.1.3 Pariwisata

Pariwisata memiliki dua aspek, aspek kelembagaan dan aspek substansial, yaitu sebuah aktifitas manusia (Yoeti, 2005). ditinjau asal sisi kelembagaannya, pariwisata ialah lembaga yg dibuat menjadi upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan rekreatif. menjadi sebuah lembaga, pariwisata bisa dicermati berasal sisi menejemennya, yaitu bagaimana perkembangannya, mulai dari direncanakan, dikelola, hingga di pasarkan pada pembeli, yakni wisatawan. sebagai sebuah substansi, pariwisata merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat, yaitu berkaitan dengan cara penggunaan waktu senggang yang dimilikinya. Pariwisata dapat disoroti dari banyak sekali macam sudut pandang sebab mempunyai sifat kompleks. Kompleksitas yang terkandung pada pariwisata antara lain, pariwisata sebagai pengalaman manusia, pariwisata sebagai perilaku sosial, pariwisata menjadi fenomena geografis, pariwisata sebagai asal daya, pariwisata menjadi usaha, serta pariwisata sebagai industri (Yoeti, 2005).

2.1.2 Lampung

Lampung (Aksara Lampung:) artinya sebuah provinsi paling Selatan di pulau Sumatra, Indonesia, dengan ibu kota atau sentra pemerintahan berada di kota Bandar Lampung. Provinsi ini mempunyai 2 kota yaitu kota Bandar Lampung serta kota Metro dan 13 kabupaten. Posisi provinsi Lampung secara geografis pada sebelah Barat berbatasan dengan Samudra Hindia, di sebelah Timur dengan laut Jawa, pada sebelah Utara berbatasan dengan provinsi Sumatra Selatan, dan pada sebelah Selatan berbatasan dengan Selat Sunda. Provinsi Lampung memiliki Pelabuhan utama bernama Pelabuhan Panjang serta Pelabuhan Bakauheni, Bandar udara utama yakni Radin Intan II terletak 28 km dari ibukota provinsi, serta Stasiun Tanjung Karang di sentra ibukota. Tahun 2020, penduduk provinsi Lampung berjumlah 9.007.848 jiwa, menggunakan kepadatan 268 jiwa/km2(<https://wikipedia.org>)

2.1.3 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang meliputi sistem operasi, middleware dan perangkat lunak. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan software mereka Android adalah platform mobile pertama yang

lengkap, terbuka dan bebas. Lengkap (Complete Platform) berarti para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komprehensif ketika mereka sedang menyebarkan platform Android. Terbuka (Open Source Platform) berarti platform Android berlisensi Open Source sehingga pengembang bisa menggunakan bebas buat menyebarkan aplikasi. Sedangkan bebas (free) yaitu tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk pengembangan platform Android, tidak terdapat porto keanggotaan yg dibutuhkan, software Android bisa didistribusikan dan diperdagangkan pada bentuk apapun. Suryono, A. (2018)

dua.1.6 Arsitektur Android

Android dibangun dengan menggunakan asas objectoriented, dimana elemen-elemen penyusun sistem operasinya berupa objek yang bisa kita gunakan lagi / reusable. supaya mampu menghasilkan software dengan baik, tentunya wajib diketahui arsitektur OS Android bersama elemen-elemennya. buat arsitektur Android bisa dijelaskan dan digambarkan pada gambar berikut. Gambar II.1 Arsitektur Android (Supriyanto, 2012)

1) Application:

Layer Dimana akan berhubungan dengan perangkat lunak saja biasanya software yang di download serta di instal dan semua software yang dibuat terletak di tingkat ini seperti ditemui phonecontact, browser.

a. Applications framework: semacam built-in yang tertanam dalam sistem operasi Android sebagai akibatnya pengembang mampu memanfaatkannya buat software yang sedang dibangun.

b. Libraries: seluruh kode acara yang menyediakan layanan-layanan primer Sistemoperasi Android, model Library SQLite yang menyediakan dukungan database menjadi akibatnya aplikasi Android bisa buat menyimpan data

2) Android Runtime formasi pustaka inti yang mampu diaktifkan oleh pengembang untuk menulis aplikasi Android. Layer yang membuat aplikasi Android bisa dijalankan prosesnya menggunakan implementasi Linux Dalvik Virtual Machine (DVM) merupakan mesin yang membentuk dasar kerangka aplikasi Android, Runtime Android terbagi menjadi duayaitu :

a. Core Libraries : software Android dibangun dalam bahasa java. Sementara dalvik sebagai impian mesinnya bukan virtual mesin java, sebagai akibatnya diharapkan sebuah libraries yang berfungsi untuk menterjemahkan bahasa java yang ditangani oleh core libraries.

b. Dalvik impian Machine impian mesin

berbasis register dioptimalkan buat menjalankan fungsi-fungsi secara efisien dimana ialah pengembangannya yang bisa membuat linuxkernel buat melakukan threading dan manajemen tingkat rendah.

c. Linux Kernel : layer inti operating sistem Android itu berada. Berisi arsip-arsip sistem yang mengatur sistem processing, memory, resource drivers serta sistem-sistem Android lainnya. Linux kernel yg digunakan Android itu linux kernel release 2.6.

2.1.7 Google Maps Android serta Location Based-Service (LBS)

Google Maps

Google Maps ialah peta online atau membuka peta secara online, mampu dilakukan secara simpel melalui layanan free dari Google. Bahkan layanan ini menyediakan api (Application Programming Interface) yg memungkinkan developer lain untuk memanfaatkan perangkat lunak buatannya. Tampilan GoogleMapspun dapat dipilih, sesuai foto asli atau peta gambar rute saja.

GoogleMaps ialah layanan perdeo yg diberikan oleh Google dan sangat populer. Google Maps artinya suatu peta global yang mampu dipergunakan untuk melihat suatu daerah. memakai istilah lain, Google Maps. artinya suatu peta yang dapat dicermati dengan memakai suatu browser. mampu juga ditambahkan fitur Google Maps pada perangkat lunak yang didesain baik itu yg berbayar atau pun yang gratis melalui GoogleMaps api. Google Maps api adalah suatu library yang berbentuk Java Script.

di Google Maps api terdapat empat jenis pilihan model peta yg disediakan oleh Google, diantaranya artinya :

- 1) ROADMAP, buat menampilkan peta biasa dua dimensi
- 2) SATELLITE, buat menampilkan foto satelit
- 3) TERRAIN, untuk memberikan relief fisik bagian atas bumi dan menunjukkan seberapa tingginya suatu lokasi, contohnya akan menunjukkan seberapa tingginya suatu lokasi, misalnya akan menunjukkan gunung serta sungai
- 4) HYBRID, akan menunjukkan foto satelit yang diatasnya tergambar juga apa yang tampil pada ROADMAP (jalan dan nama kota)

Location Based-Service (LBS)

keliru satu karakteristik mobilephone atau tablet pc artinya portabilitas, sebagai akibatnya tak mengherankan bahwa fitur Android sangat menarik mirip layanan yang memungkinkan menemukan, mencari serta memvisualisasikan posisi seseorangke dalam peta lokasi fisik seperti GoogleMaps. bisa

dibuat peta berbasis GoogleMaps dan menjadikannya sebagai element di layout UI (User Interface) yg dirancang. mampu juga dilakukan akses penuh ke peta GoogleMaps, dan memungkinkan buat mengontrol pengaturan tampilan, mengubah tampilan zoom/lokasi, dan memindahkan lokasi tampilan. LocationBased Service adalah service yang berfungsi buat mencari menggunakan teknologi global position service (GPS) dan Google's cell-based location. Map serta layanan berbasis lokasi menggunakan lintang dan bujur buat menentukan lokasi geografis, namun menjadi user diperlukan alamat atau posisi realtime user, bukan nilai lintang dan bujur. Android menyediakan geocoder yang mendukung forward serta reverse geocoding. memakai geocoder, maka bisa dikonversi nilai lintang bujur sebagai alamat dunia nyata atau kebalikannya. Location based service atau layanan berbasis lokasi merupakan kata umum yg digunakan buat menggambarkan teknologi yang digunakan buat menemukan lokasi perangkat yg dipergunakan. dua unsur utama LBS merupakan :

a) LocationManager (api Maps)

Menyediakan tools/resource untuk LBS, Application Programming Interface (api) Maps menyediakan fasilitas buat menampilkan memanipulasi maps/peta beserta feature-feature lainnya mirip tampilan satelit, street (jalan), maupun gabungannya, paket ini berada pada com.google.android.maps

b) Location Provider (api Location)

Menyediakan teknologi pencarian lokasi yang digunakan sang device/ perangkat. api Location berhubungan memakai data GPS serta data lokasi realtime. barah Location berada di paket android.location. menggunakan Location Manager, dapat ditentukan lokasi user saat ini berada, Track gerakan perpindahan, dan kedekatan memakai lokasi tertentu dengan mendeteksi perpindahan (Rompas, 2012)

2.1.8 UML (Unified Modelling Language)

Unified Modelling Language (UML) ialah sebuah bahasa pemrograman yang sudah menjadi baku buat merancang dan mendokumentasikan sistem software (Andri Kristanto, 2004, hal 113). UML menunjukkan sebuah baku buat merancang contoh sebuah sistem serta sudah digunakan secara luas dan memakai notasi yang sudah dikenal buat dianalisa dan disain berorientasi objek.

1. Use Case Diagram Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yg diperlukan asal sebuah sistem. yang ditekankan merupakan "apa" yang berbuat sistem, dan bukan "bagaimana".

2. Activity Diagram Activity diagram

mendeskripsikan rangkaian aliran asal kegiatan, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yg dibuat pada suatu operasi sebagai akibatnya dapat jua dipergunakan buat aktivitas lainnya seperti usecase atau interaksi.

tiga. Sequence Diagram Sequence diagram menggambarkan kerja sama dinamis antara sejumlah objek serta buat indikasi rangkaian pesan yang dikirim antar objek pula interaksi antar objek, sesuatu yang terjadi di titik tertentu dalam hukuman sistem. Sequence diagram artinya gambaran tahap demi termin yang seharusnya dilakukan untuk membuat sesuatu sesuai menggunakan usecase diagram.

4. class Diagram

group diagram menggambarkan struktur dan dekripsi class, package dan objek bersama korelasi satu sama lain mirip containment, pewarisan, asosiasi, serta lain-lain. group diagram berfungsi buat menyampaikan tipe berasal objek yang lain. Objek artinya nilai tertentu asal setiap attribute kelas entity.

2.1.10 Android Studio

Android Studio merupakan ide (Integrated Development Environment) resmi dari Google buat pengembangan aplikasi Android. alat ini bisa membantu pengeditan kode, debugging, serta pengujian aplikasi secara cepat. Android Studio memberikan banyak sekali fitur buat menaikkan produktivitas dan kualitas pengembangan software Android. Beberapa antara lain mirip: emulator yang cepat serta kaya fitur intelligence Code Editor C++ dan NDK support memiliki code templates serta Git Hub integration untuk membantu Anda dalam membentuk fitur software serta mengimpor sample code testing tools serta framework yang ekstensif, dan lain-lain

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan 3 tahapan untuk pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka.

Observasi

Pada penelitian ini penulis mendatangi objek secara langsung untuk memperoleh informasi yang akurat. Informasi tersebut diperoleh dari Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Lampung Tengah baik secara tertulis maupun secara tanya jawab.

Wawancara

Tahapan wawancara ini merupakan proses memperoleh keterangan antara pewawancara dengan Kepala Bidang Layanan Informasi dan Komunikasi Publik Bapak Syamsu Rizal, S.Sos., M.M dari Dinas Informatika dan Statistik Kabupaten Lampung Tengah.

Studi Pustaka

Metode ini penulis gunakan dengan mengumpulkan beberapa referensi data atau literatur, buku pengetahuan dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

Metode Pengembang Perangkat Lunak

Requirement gathering and analysis

Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak terdiri dari spesifikasi minimum perangkat lunak yang dipakai dalam membangun dan mengimplementasikan sistem Waterfall pada Dinas Kominfotik, yaitu :

Sistem Operasi Windows 10

Visio 2016

Database Management System (DBSM) MySQL
Xampp 7

Web Browser Mozilla firefofox

Bahasa pemograman yang digunakan adalah PHP, CSS, HTML

Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Berikut ini adalah spesifikasi perangkat keras minimum yang mendukung sistem Waterfall pada Dinas Komunikasi informatika dan stastistik, yaitu :

Processor : Kapasitas Minimum 2.0 GHZ

Memori : Minimum 512 MB

VGA : Kecepatan Minimum 32 MB

Printer Epson L120, Mouse , dan Flashdisk 8 gb sebagai media penyimpanan data

System Design

Uraian system design menggunakan UML, tahapan-tahapan dalam UML yaitu:

Membuat Functional requirement

Pada tahapan ini kita bisa membuat tulisan yang mendeskripsikan tentang sistem apa yang akan di buat.

Membuat Use Case Diagram

Diagram ini untuk menentukan actor/pengguna.

Membuat Class diagram

Pada class diagram ini akan mengklarifikasi class-class dan attribute yang akan di buat.

Membuat Sequence Diagram

Pada tahap ini akan menggambarkan langkah-langkah yang di lakukan untuk menghasilkan output tertentu, dan perubahan apa saja yang terjadi dan output yang akan di hasilkan.

Membuat Activity Diagram

Pada activity diagram ini akan menggambarkan tentang aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem yang sedang di rancang.

Implementation (Implementasi)

Pembuatan program menggunakan bahasa pemograman PHP dan menggunakan database MySQL. Pengujian menggunakan web server menggunakan aplikasi Xamp.

Testing (Pengujian)

Pengujian menggunakan metode black box. Dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Pada tahap ini juga akan dilakukan evaluasi terhadap penelitian yang dilakukan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.4 Implementasi

a. Splash Screen

Antarmuka Splash Screen Implementasi tampilan splash, splash screen berjalan selama 5 detik ketika aplikasi pertama kali dijalankan.



Gambar IV.44 Implementasi Splash Screen

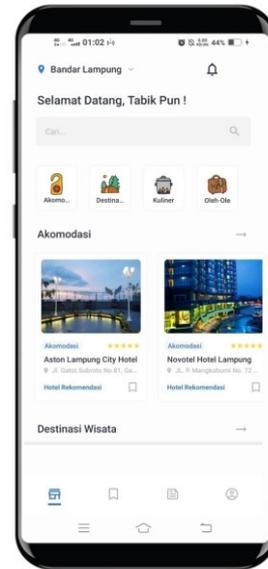
b. Login

Implementasi form Login pada aplikasi Android. pada form ini pengguna diminta untuk memasukan username dan password yang sebelumnya telah diregistrasikan, setelah pengguna berhasil sign in maka pengguna akan masuk pada menu beranda dan jika pengguna gagalmaka sistem akan memunculkan pemberitahuan berupa pop up (snackbreak) bahwa usernameatau password tidak sesuai.



Gambar IV.45 Implementasi Halaman Login

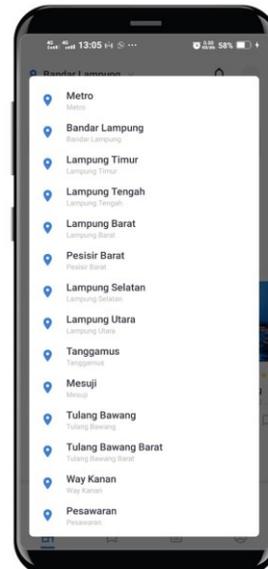
c. Beranda



Gambar IV.46 Implementasi Halaman Beranda

d. Menu Pilihan Kota / Kabupaten

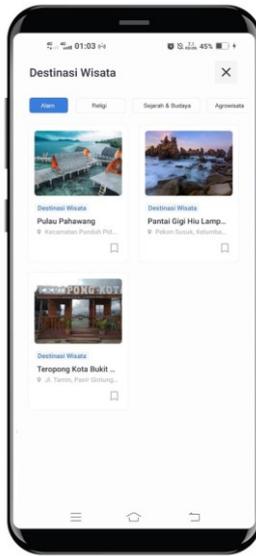
Implementasi Fitur Filtering pada aplikasi Android. Sistem menampilkan daftar kabupaten dilampung, dimana pengguna bisa memilih satu kabupaten setelah selesai memilih kota/kabupaten yang diinginkan, maka sistem akan menampilkan hasil filter sesuai kota/ kabupaten yang telah dipilih sebelumnya.



Gambar IV.47 Implementasi Pilihan Kota/Kabupaten

e. Destinasi Wisata

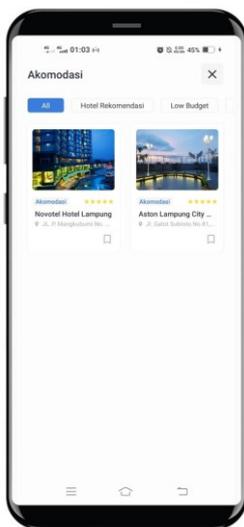
Sistem menampilkan daftar destinasi wisata berupa gambar, nama tempat wisata, lokasi Wisata



Gambar IV.48 Implementasi Halaman Destinasi

f. Akomodasi

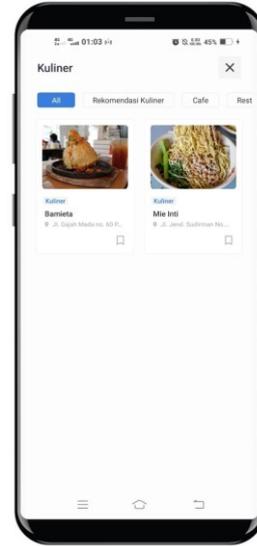
Sistem menampilkan Daftar Akomodasi yang berada disekitar tempat wisata yang dipilih. Berupa Foto Hotel, Deskripsi, Fasilitas, Alamat Hotel, dan Rate harga hotel tersebut



Gambar IV.49 Implementasi Halaman Akomodasi

g. Kuliner

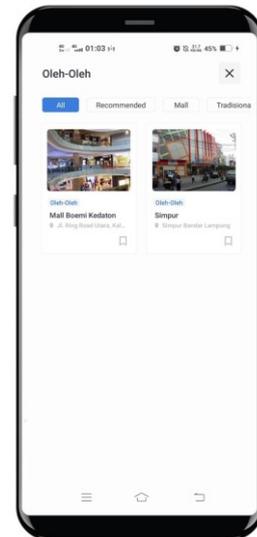
Sistem menampilkan Daftar Kuliner yang ada disekitar tempat wisata. Data Berupa foto kuliner, Deskripsi, Alamat Restaurant dan lainnya.



Gambar IV.50 Implementasi Halaman Kuliner

h. Oleh-oleh

Sistem menampilkan Daftar Oleh-oleh yang ada disekitar tempat wisata. Data Berupa foto Oleh-oleh, Deskripsi, Alamat dan lainnya



Gambar IV.51 Implementasi Halaman Kuliner

i. Implementasi Tips dan Event

Sistem menampilkan jadwal kegiatan dan event yang akan dilaksanakan di objek wisata lampung,

ditampilkan pula tips tips perjalanan untuk wisatawan.



Gambar IV.51 Implementasi Halaman Tips dan Event

i. Implementasi Rekomendasi Terdekat Sistem Menampilkan pilihan rekomendasi terdekat untuk wisatawan, seperti rekomendasi akomodasi dan kuliner terdekat dari tempat wisata



Gambar IV.52 Implementasi Halaman Rekomendasi Terdekat

5. Kesimpulan Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh

penulis selama perancangan sampai implementasi aplikasi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Sistem informasi data media massa dirancang secara mudah dan dapat dimengerti.
2. Pengujian aplikasi ini menggunakan Blacxbox
3. Perancangan Aplikasi Informasi Pariwisata ini dapat memberikan informasi kepada wisatawan mengenai tempat wisata di Provinsi Lampung
4. Input data yang diperlukan dalam perancangan sistem ini meliputi data spasial dan data atribut
5. Penggunaan fitur Google Maps pada aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk berkunjung ketempat wisata yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

Afrina, Mira, Ibrahim, Ali. 2016. Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Android. Jurnal Sistem Informasi (JSI), Vol. 8, No. 2, Palembang.

Arief, M. Rudianto. 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta : Andi.

Budiman, Herman., 2013, Buku Pintar Gadget Android untuk pemula, Jakarta, Lembar Langit Indonesia.

Decoster. 2012. Pengertian Java Development Kit. <http://library.binus.ac.id> diakses pada 2 Oktober 2017.

Efendi Rizal. 2015. Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Persebaran Lokasi Obyek Pariwisata Berbasis Web dan Mobile Android. Semarang [7] Erizon, Edi., 2012, Booklet Wisata Jambi, Jambi.

Faualdi, Ali., 2013, Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue Berbasis Web. Aceh.

Gozali, Andriyanto. 2015. Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kota Samarinda Berbasis Web. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, Vol.4 No.1 (2015). Surabaya.

Hermawan Rudi. 2015. Perancangan Sistem Informasi Geografis Tempat Pariwisata Kabupaten Pacitan Berbasis Web. IJNS-Indonesian Jpurnal on Networking and Security accepted paper-injs.org.

Pacitan.

Jogiyanto. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : Andi.

Kartika Imam Santoso, Muhamad Nur Rais. 2015. Sistem Informasi Geografis Daerah Pariwisata Berbasis Android dengan Global Posting System (GPS), Scientific Journal of Information, Vol. 2, No. 1, Temanggung.

Ratna Herawati, Widyo Ari Utomo², Indah Royana
3. 2018. Aplikasi Pariwisata Jambi Berbasis Android. GO INFOTECH: JURNAL ILMIAH STMIK AUB Vol.24, No.2, Desember 2018 ISSN (p): 1693-590x, ISSN (e): 2686-4711 DOI: 10.36309/goi.v24i2.8