

PENGEMBANGAN APLIKASI LAYANAN WISATA MENGGUNAKAN *TOURGUIDE* DI KOTA PADANG DENGAN PLATFORM ADROID

Ridho Nasser^{1*}, Yasdinul Huda²

¹Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universits Negeri Padang

²Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang

*Corresponding author e-mail: nasseridho@gmail.com

ABSTRAK

Pariwisata merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan manusia yang mempunyai tujuan sebagai hiburan. Salah satu tujuan perancangan sistem informasi ini adalah untuk menjadikan objek wisata yang belum dikelola pemerintah agar dikelola dan dikembangkan yang menjadikannya sumber pemasukan bagi Kota Padang. Kota Padang yang merupakan ibukota Provinsi Sumatera Barat merupakan salah satu kota pariwisata dengan wisata terbaik seperti wisata alam, wisata bahari, dan wisata sejarah. Wisata alam seperti panorama, air terjun serta pemandian alam, Wisata bahari seperti pantai, sedangkan wisata sejarah seperti tugu, serta museum. Namun, karena kurangnya informasi, hanya sebahagian objek wisata Kota Padang yang dikenal oleh wisatawan. Sistem ini dibangun untuk dua tampilan, yaitu tampilan untuk halaman server berbasis *Web*, dan tampilan untuk halaman client berbasis android dengan menggunakan android web view sedangkan pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Kemudian untuk bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, java dan MySQL sebagai *Database*.

.Kata Kunci: Pariwisata, Pemandu Wisata, UML, PHP, MySql, Basis Data, Objek Wisata, Kota Padang.

ABSTRACT

Tourism is one of the activities carried out by humans who have a purpose as entertainment. One of the objectives of designing this information system is to make tourist objects that have not been managed by the government to be managed and developed which makes it a source of income for the city of Padang. Padang City, the capital of West Sumatra Province, is one of the best tourism cities such as nature tourism, marine tourism and historical tourism. Natural attractions such as panoramas, waterfalls and natural baths, marine tourism such as beaches, while historical tourism such as monuments, and museums. However, due to lack of information, only a number of Padang City attractions are known by tourists. This system is built for two views, namely views for Web-based server pages, and views for android-based client pages using the android web view while system modeling uses UML (Unified Modeling Language). Then for the programming languages used are PHP, java and MySQL as Database.

.
Keywords: *Tourism, Tour Guide, UML, PHP, MySQL, Database, Tourism Objects, Padang City.*

I. PENDAHULUAN

Informasi mengenai kepariwisataan Kota Padang saat ini dapat diakses diberbagai situs agen perjalanan maupun beberapa weblog yang sengaja dibuat oleh peminat pariwisata. Sebagai sebuah kota yang berada di pesisir pantai, Kota Padang memiliki modal sebagai daerah tujuan wisata (*tourism resource*). Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kota Padang, pada tahun 2016 Kota Padang tercatat memiliki akomodasi sebanyak 88 hotel yang terdiri dari 26 hotel berbintang dan 62 hotel tak berbintang. Disamping fasilitas hotel yang tersedia

terdapat juga 26 objek wisata kuliner, 41 objek wisata belanja, 79 objek wisata budaya, 1 objek wisata sejarah, 32 objek wisata bahari, dan 9 objek wisata alam. [1]

Penulis juga menyempatkan diri untuk menanyai deskripsi tempat wisata yang mana diperlukan untuk mengambil sampel yang berguna untuk menunjang penelitian yang akan dikerjakan, beberapa narasumber yang Penulis jadikan acuan untuk mengambil sampel ini adalah pengelola objek wisata serta masyarakat yang berada dalam kawasan tempat wisata tersebut. Penulis mengajukan beberapa

pertanyaan diantara lain adalah seberapa besar pengaruh objek wisata ini terhadap kehidupan masyarakat yang tinggal disini serta seberapa besar pengaruh yang akan muncul jika objek wisata ini dieksploitasi dan memakai pemandu wisata (*Tour Guide*) untuk lebih memajukan tempat wisata tersebut.

Dengan spesifikasi arsitektur perangkat *mobile* yang sangat terbatas jika dibandingkan dengan *Personal Computer* (PC), akses sistem informasi pariwisata kota Padang berbasis *web* tentu akan terasa berbeda. Perbedaan yang langsung dapat dirasakan pengguna adalah pada tampilan (*interface*). Perangkat *mobile* jenis *smartphone* pada umumnya dirancang dengan layar yang kecil. *Web application* akan mengalami beberapa penyesuaian ketika diakses melalui *web browser* yang terdapat pada perangkat *mobile*, seperti tampilan *font* dan gambar yang kecil. Selain bentuk layar, perangkat *mobile* saat sekarang dirancang dengan bentuk yang semakin tipis, sehingga memuat sumber daya memori dan baterai yang terbatas.

Arsitektur Sistem Client-Server

Arsitektur sistem client/server merupakan adalah teknologi pendistribusian kerja aplikasi antara dua komputer atau lebih, yang dihubungkan oleh jaringan komunikasi, dimana yang satu akan bertindak sebagai *client* (*front-end*) atau peminta layanan, dan yang lainnya sebagai *server* (*back-end*), atau pemberi layanan. Baik *client* ataupun *server* memiliki pemroses atau *CPU* sendiri, sedangkan jaringan yang digunakan bisa berupa jaringan lokal (*LAN*) ataupun jaringan yang lebih luas lagi (*WAN*).[2]

Ada beberapa keuntungan yang dapat diambil dalam menggunakan arsitektur sistem *client-server*, yaitu:

1. Memungkinkan perusahaan untuk meningkatkan keunggulan dari teknologi mikrokomputer.
2. Memungkinkan sebagian besar proses yang akan dilakukan dekat dengan sumber data yang diolah, sehingga meningkatkan waktu respon dan mengurangi lalu lintas jaringan.
3. Memfasilitasi penggunaan *graphical user interface* (*GUI*) dan teknik presentasi visual yang umumnya terdapat pada perangkat.
4. Memungkinkan untuk mendorong penerimaan sistem terbuka (*open source system*).

MySQL

MySQL adalah program *database* yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan *multiuser*. MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *free software* dan *shareware*. MySQL yang *free software* bebas digunakan untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau

membayar lisensi, yang berada di bawah lisensi GNU/GPL (*general public license*). MySQL database server adalah RDBMS (*Relational Database Management System*) yang dapat menangani data yang bervolume besar.[3]

PHP

PHP yaitu pemrograman web *server-side* yang bersifat open source. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server* (*server side HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman website dinamis. Dinamis berarti halaman yang ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru. Semua *script* php dieksekusi pada *server* di mana *script* tersebut dijalankan.[4]

Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan salah satu perangkat pemodelan yang digunakan pada metode pengembangan sistem berorientasi objek. Pendekatan berorientasi objek pada pengembangan sebuah sistem menggambarkan data dan proses menjadi entitas tunggal yang disebut dengan objek. Objek yang memiliki kesamaan atribut (*attribute*) dan perilaku (*behavior*) dapat dikelompokkan secara logis menjadi sebuah kelas objek. Sebuah kelas dapat digunakan untuk menciptakan sejumlah objek, dan juga dapat menciptakan kelas – kelas lain yang mewarisi (*inherit*) sebagian atau keseluruhan data, serta fungsi yang dimiliki oleh kelas yang disebut sebelumnya.

UML memiliki notasi yang berguna sebagai grafis dalam menggambar model analisis dan desain berorientasi objek. UML memungkinkan pengembang menyajikan beberapa tampilan sistem menggunakan berbagai diagram grafis, seperti diagram *use-case*, diagram kelas, diagram *state*, diagram *sequence*, dan diagram *collaboration*. [5]

1. Analisis Sistem

Provinsi Sumatera Barat mempunyai beberapa objek wisata yang dijadikan tempat wisata di akhir pekan atau ketika liburan. Dapat dilihat dari banyaknya wisatawan yang datang ke lokasi tempat wisata yang diinginkan, setiap wisatawan memiliki beberapa kriteria yang dijadikan sebagai dasar dalam memilih tempat wisata yang diinginkan, yaitu biaya wisata yang harus dikeluarkan, fasilitas yang dimiliki tempat wisata yang ingin dituju dan strategis atau tidaknya tempat wisata tersebut.

Dengan adanya sistem yang akan dibangun ini yaitu sistem pendukung keputusan pemilihan objek wisata berdasarkan kriteria tempat yang diinginkan wisatawan, maka sistem ini akan

membantu wisatawan dalam memilih daerah wisata sesuai dengan kriteria yang diinginkan berupa inputan harga wisata, fasilitas wisata, strategis atau tidak tempat wisata.

II. PERANCANGAN SISTEM

a. Identifikasi Pelaku Sistem

Pelaku yang terlibat dalam menjalankan sistem informasi layanan wisata di Kota Padang pada aplikasi *client* maupun *server* pada Tabel 1:

Tabel 1. Pelaku Sistem

Istilah	Deskripsi
Admin Sistem	Merupakan pelaku yang akan mengoperasikan dan bertanggung jawab atas data yang akan disajikan karena admin mempunyai hak untuk menambah, mengubah, menghapus, dan melihat.
Petugas Pendaftaran	Merupakan pelaku yang akan mengoperasikan dan menambahkan konten terbaru, melakukan CRUD data pelanggan.
Tour guide	Bertanggung jawab melayani dan mendampingi pelanggan selama melakukan perjalanan wisata
Pelanggan	Pelanggan merupakan seseorang yang akan menggunakan sistem ini yang merupakan calon pengunjung Pariwisata Sumatera Barat

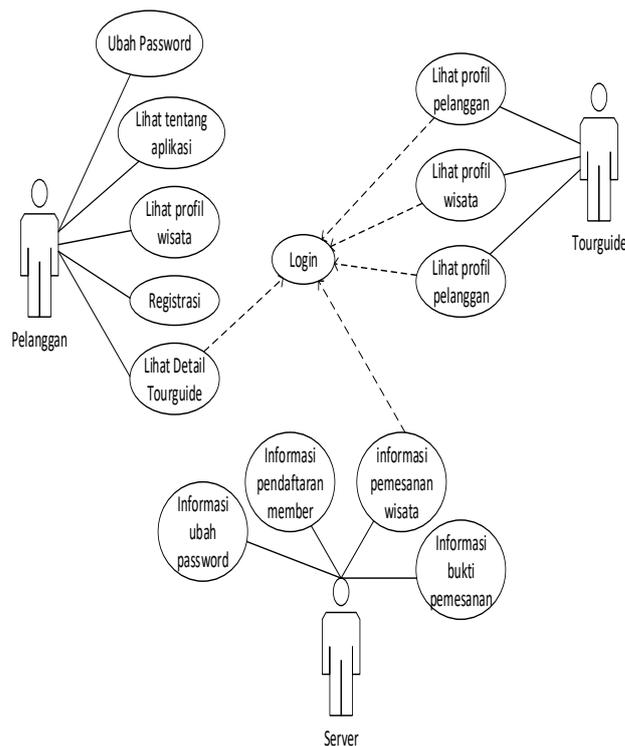
b. Use-Case Diagram

Use-case Diagram berisi mengenai gambaran tentang sistem informasi layanan wisata yang akan dibangun. Sistem yang akan dibuat nantinya seperti gambar 1 berikut :

Pada sistem ini terdapat dua jenis *use-case diagram* yang akan dibangun, yaitu *use-case* aplikasi *client* dan *use-case* aplikasi server.

Use-case aplikasi *client* berisi gambaran tentang sistem yang dirancang untuk keperluan *user* seperti pelanggan, untuk dapat mendapatkan informasi serta layanan yang diberikan oleh aplikasi server.

Sedangkan *use-case* aplikasi *server* berisi gambaran tentang *system* yang dirancang untuk keperluan admin sistem dan petugas pendaftaran yang mana admin sistem adalah orang yang bertugas sebagai pengelola dan perawat *system*, melakukan *update* seluruh fitur yang dipakai, dan petugas pendaftaran adalah orang yang bertugas sebagai pengelola pendaftaran yang dilakukan oleh calon pelanggan yang akan menjadi pelanggan, dengan melakukan *CRUD* pada *system*.



Gambar 1. Use-Case Diagram Aplikasi client Sistem Informasi Pariwisata Menggunakan Tour Guide Berbasis Android

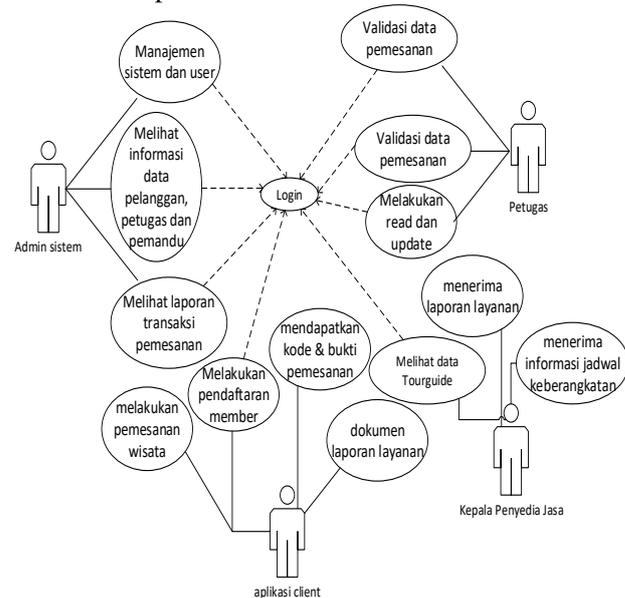
1) Pelanggan

Pelanggan adalah *user* yang menggunakan fasilitas sistem yang nantinya digunakan untuk melakukan pemesanan wisata di Kota Padang yang sesuai dengan fasilitas yang disediakan.

2) Tour Guide

Tour guide merupakan pengguna yang bekerja pada aplikasi *client* yang bertugas untuk melayani dan mendampingi pelanggan yang melakukan perjalanan wisata.

Use case aplikasi client:



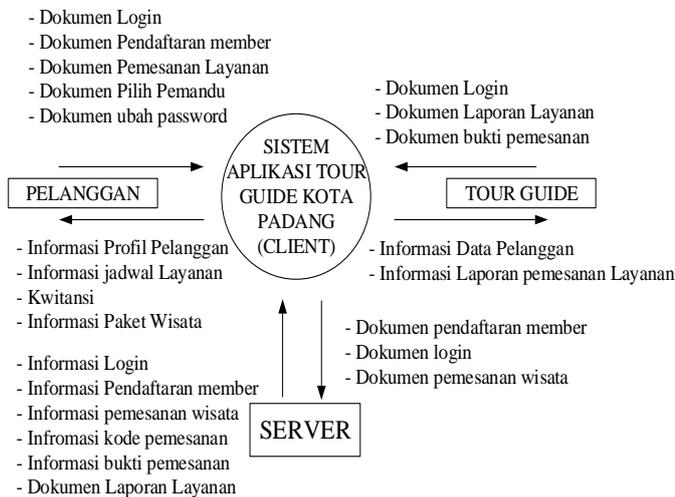
Gambar 2. Use Case Aplikasi Client

Use case diagram untuk aplikasi server:

- 1) Admin Sistem
Admin Sistem adalah pengguna yang nantinya bertanggung jawab untuk mengelola dan melakukan maintenance sistem tersebut.
- 2) Petugas Pendaftaran
Petugas pendaftaran adalah pengguna yang akan melakukan CRUD terhadap data pelanggan, data wisata, dan data tourguide.
- 3) Bagian pengelola jasa
Bagian pengelola jasa merupakan orang yang bertanggung jawab dalam menyetujui aktivitas yang dilakukan selama sistem dijalankan.

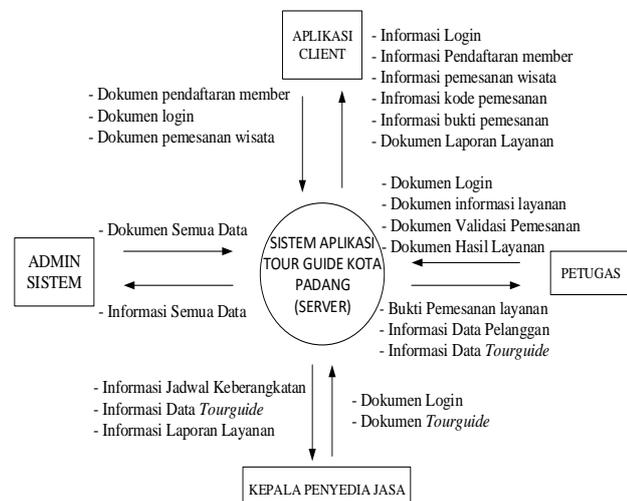
c. Context Diagram

Context Diagram yang dirancang berdasarkan analisis user yang akan membangun sistem informasi layanan wisata di Kota Padang. Context Diagram dapat dilihat pada gambar:



Gambar 3. Context Diagram untuk aplikasi client

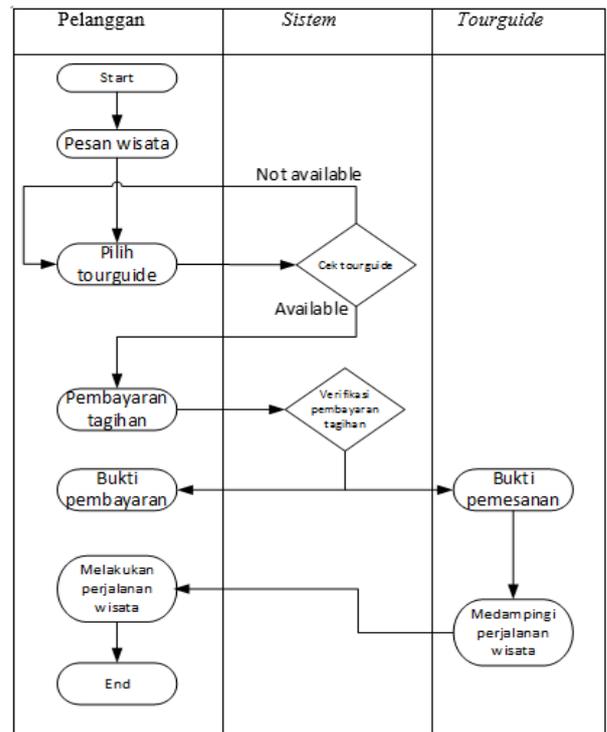
Pada konteks diagram aplikasi client ini memiliki 3 (tiga) user yang diantaranya adalah pelanggan, tourguide dan server.



Gambar 4. Context Diagram untuk aplikasi server.

d. Activity Diagram User

Proses dimulai dari wisatawan membuka aplikasi. Selanjutnya wisatawan mengisi data pesan wisata pada form pesan wisata yang disediakan oleh system, serta memilih tourguide yang diinginkan berdasarkan status tourguide. Setelah melakukan pemesanan wisata, wisatawan kemudian dialihkan ke halaman pembayaran tagihan yang dilakukan dengan cara membayar ke rekening bank yang tertera pada sistem.



Gambar 5. Activity Diagram User Melakukan Pesan Wisata

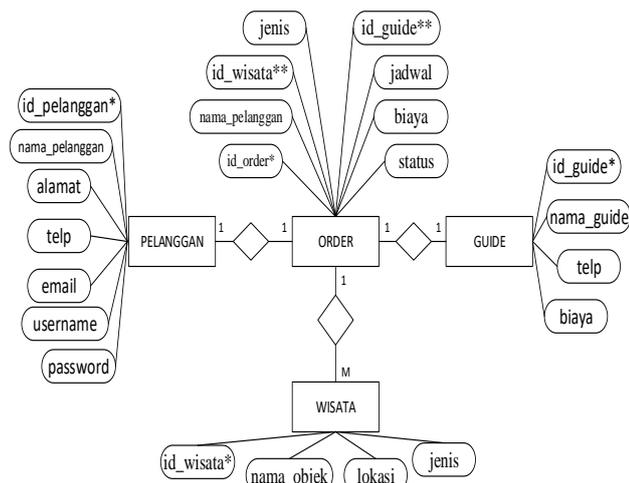
Setelah melakukan pembayaran, wisatawan kemudian mendapatkan bukti pembayaran, Selanjutnya wisatawan melakukan perjalanan tour dengan didampingi oleh tourguide yang dipilih. Pada diagram aktifitas user ini terdapat 3 pelaku sistem yaitu pelanggan, sistem dan tourguide

Konteks diagram untuk aplikasi server berisi tugas dan fungsi dari admin sistem sebagai pengelola dan perawat sistem, petugas sebagai pengelola pendaftaran pelanggan, sebagai pemeriksa data, memvalidasi data serta melakukan CRUD data pelanggan, dan kepala bagian pengelola jasa sebagai penanggung jawab terhadap layanan yang dilakukan.

e. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan diagram yang memberikan informasi yang akan dibangun, disimpan dan digunakan, dimana entity saling berkaitan.

Pada ERD terdapat 4 (empat) entitas yang masing – masingnya mempunyai atribut.

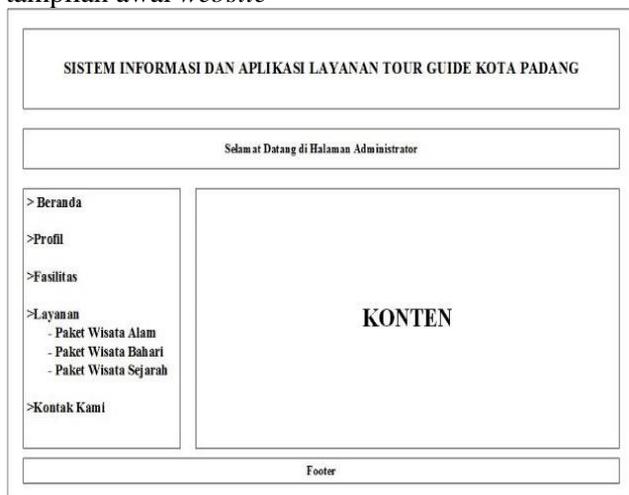


Gambar 6. Entity Relationship Diagram (ERD) Sistem Layanan Wisata Menggunakan Tourguide di Kota Padang

Yang pertama ada pelanggan, *guide*, wisata dan order atau pesanan. Pelanggan adalah orang yang memesan layanan, *guide* adalah pendamping perjalanan wisata, wisata adalah objek yang dipilih oleh pelanggan, dan order adalah layanan yang dipilih oleh pelanggan.

f. Desain Tampilan Halaman Awal Website

Desain aplikasi sistem ini merupakan rancangan aplikasi *website* yang akan dibangun seperti apa dari tampilan awal *website* hingga tampilan akhir *website*. Berikut ini merupakan desain tampilan awal *website*



Gambar 7. Desain Tampilan Halaman Awal Website Sistem Layanan Wisata Menggunakan Tourguide di Kota Padang

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah tahap menampilkan hasil dari desain yang dibuat kedalam pemrograman. Implementasi sistem ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dirancang dapat berjalan dengan benar dan sesuai dengan desain yang dibuat sebelumnya.

2. Aplikasi Client (Android)

a. Halaman Index

Halaman *index* merupakan halaman awal saat sistem pertama kali dijalankan. Halaman *index* pada sistem ini yaitu halaman awal yang menampilkan pariwisata di Kota Padang.

Halaman *index* atau halaman yang biasa disebut sebagai beranda atau halaman awal ketika sebuah informasi pertama kali ditampilkan, berisi banyak pilihan wisata yang dikelompokkan menjadi 3 (tiga) kelompok wisata, yaitu wisata alam, wisata bahari (pantai), dan wisata sejarah yang ada di Kota Padang. Informasi kelompok wisata ini ditampilkan secara keseluruhan dengan tujuan agar user, pelanggan maupun calon pelanggan dapat melihat informasi yang disediakan oleh sistem dengan jelas dan berkreasi.

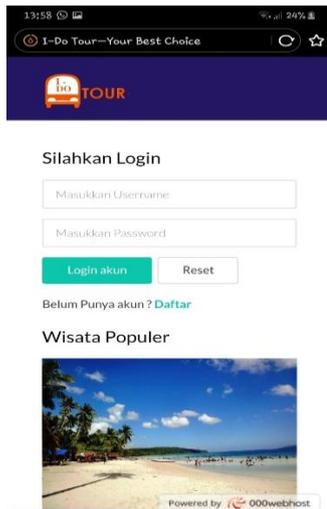


Gambar 8. Tampilan Halaman Index

Pada halaman *index* atau beranda terdapat informasi mengenai brand aplikasi yang berbentuk logo pada bagian atas layar (*header*), juga terdapat slogan, dan beberapa tampilan foto objek wisata yang disajikan pada layanan

b. Halaman Login

Halaman *Login* adalah halaman yang digunakan *user* untuk masuk ke sistem. Halaman ini berisikan kolom E-mail dan password yang harus diisi agar dapat masuk ke sistem. Adapun tampilan rancangan halaman *Login* sebagai berikut:

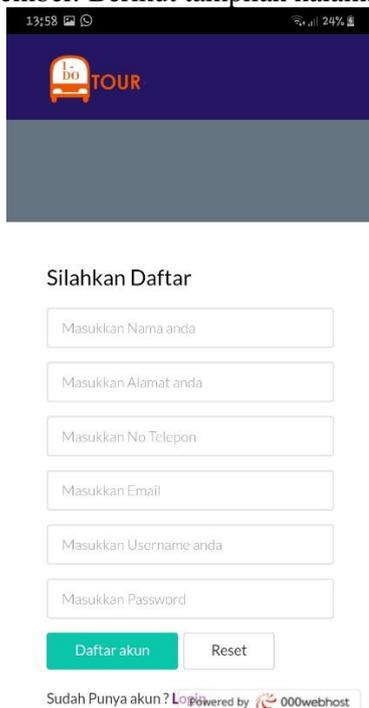


Gambar 9. Tampilan Halaman Login

Pada halaman *login*, pelanggan yang telah melakukan daftar akan memasukkan *username* serta *password* yang telah didaftarkan sebelumnya.

c. Halaman Register

Halaman *register* adalah halaman yang digunakan pelanggan untuk mendaftarkan diri untuk menjadi member. Berikut tampilan halaman *register*:



Gambar 10. Tampilan Halaman Register

Pada halaman *register* pelanggan yang belum mendaftar akan mengisi biodata seperti nama lengkap, alamat, nomor telepon, email, *username*, dan *password* yang nantinya *username* dan *password* tersebut akan diisikan pada halaman *login*.

d. Halaman Pesan Wisata

Halaman pesan wisata, dimana pelanggan atau calon pelanggan melakukan pemesanan wisata

dan memilih *tourguide*. Halaman pesan wisata sebagai berikut:

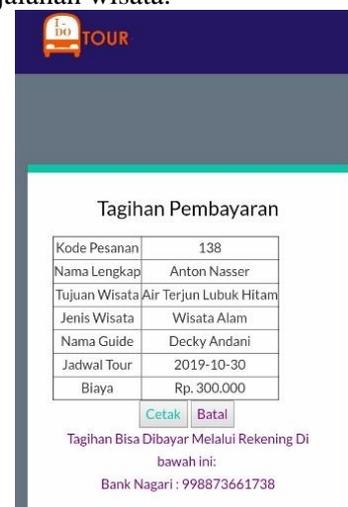


Gambar 11. Tampilan Halaman Pesan Wisata

Pada halaman pesan wisata, pelanggan akan melakukan layanan pesan wisata dengan cara memilih objek wisata pada halaman index dan mengisi data diri pada kolom nama lengkap, memilih *guide* yang diinginkan, jika ingin melihat biodata *guide* yang ingin dipilih maka pelanggan cukup menekan tombol “lihat daftar *guide*” seperti yang tertera pada gambar di atas, dan yang terakhir memilih jadwal perjalanan.

e. Halaman Tagihan Pembayaran

Halaman tagihan pembayaran, dimana pelanggan mendapatkan informasi tentang tagihan pembayaran terhadap objek wisata yang dipilih. Pelanggan akan mendapatkan rincian tagihan pembayaran aplikasi jika telah memenuhi syarat, syarat yang dimaksud yaitu, telah mengisi data diri pada halaman pesan wisata dan memilih *guide* sesuai dengan kriteria pelanggan itu sendiri, serta memilih jadwal perjalanan wisata.



Gambar 12. Tampilan Halaman Tagihan Pembayaran

f. Halaman Cetak

Halaman cetak untuk menampilkan kwitansi bukti pemesanan yang dipilih oleh pelanggan.

BUKTI PEMESANAN WISATA

Kode Pesanan	117
Nama Lengkap	Roan Lolowen
Tujuan Wisata	Lubuak Paraku
Jenis Wisata	Wisata Alam
Nama Guide	Ana Fartace
Jadwal Tour	2019-10-30

Tuesday, 29-10-2019

[Signature]
(Ridho Nasser, S.Kompd)

Gambar 13. Halaman Cetak

Pada tampilan cetak kwitansi bukti pemesanan wisata, tertera kode pesanan, nama lengkap, tujuan wisata, jenis wisata, nama guide yang bertanggung jawab mendampingi wisatawan, jadwal perjalanan wisata, juga terdapat tanggal dan tanda tangan petugas yang bertanggung jawab pengelolaan pembayaran wisata.

3. Aplikasi Server (Web)

a. Halaman Login

Pada halaman login admin mengisi data yang diperlukan untuk melakukan login.

I-Do Tour

Selamat Datang Di Halaman Administrator

Silahkan Login

Username

Password

Sign In →

Gambar 14. Tampilan halaman login admin sistem.

Terdapat kolom *username* dan *password* yang nanti diisi oleh admin *system* untuk masuk pada *server* aplikasi *system* informasi wisata menggunakan *tourguide* di kota Padang.

b. Halaman Dashboard

Pada halaman *dashboard* atau biasa disebut beranda pada aplikasi server terdapat beberapa informasi.

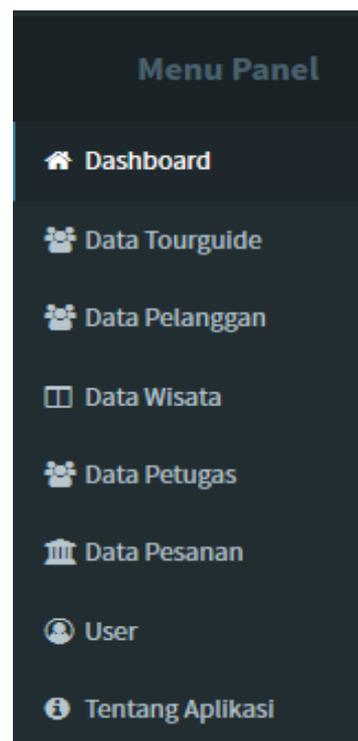


Gambar 15. Tampilan Halaman Dashboard Aplikasi Server.

Terdapat beberapa menu yang mempunyai fungsi yang merujuk pada halaman tertentu, menu data *tourguide* akan merujuk pada halaman data *tourguide* yang dipanggil dari database pada aplikasi *server*, menu data wisata akan merujuk pada halaman data wisata yang memuat informasi objek wisata yang ada di Kota Padang, menu data pelanggan akan merujuk pada halaman informasi data pelanggan setelah pelanggan melakukan pendaftaran pada aplikasi.

c. Halaman Menu Panel

Halaman *menu panel* berfungsi sebagai shortcut untuk melihat informasi yang ada pada *system*.



Gambar 16. Halaman menu panel

Halaman *menu panel* ini berfungsi sebagai pintasan yang terletak pada sebelah kiri halaman aplikasi *server*

d. Halaman Data *Tour Guide*

ID	Nama Guide	Telepon	Biaya	Username
1	Ana Fartace	2147483647	Rp. 400.000	ana
2	Decky Andani	2147483647	Rp. 300.000	arif
3	Hafid Armi	9939842	Rp.200.000	hafid
4	Edi Prasetyo	9832971	Rp. 250.000	edi
5	Jenni Febrianti	2147483647	Rp. 200.000	jenni

Gambar 17. Halaman Data *Tour Guide*.

Pada halaman ini data *tourguide* yang berada pada *system* ditampilkan sehingga *admin system* maupun *petugas* bisa melakukan perubahan data.

e. Halaman Data Pelanggan

ID	Nama Pelanggan	Alamat	Telepon	Email
5	Ucok Siregar	Medan	081234567891	uco.sir@gmail.com
6	Udin Salah	Purwakarta	085372411119	udin.rocketmail.com
7	Arif Maulana Ade Putra	Pesisir Selatan	082285973111	nambo.aja@yahoo.co.id
9	Ana Ketupat	Air Dingin	085363785340	darniafirinfartace@gmail.com
11	Silvia Sanova	Muaro Bungo, Jambi	085381843233	ocabigo@gmail.com

Gambar 18. Halaman Data Pelanggan

Pada halaman data pelanggan ini ditampilkan beberapa informasi data pelanggan yang melakukan *register* (daftar) melalui *system*, yang terdiri dari ID, nama pelanggan, alamat, telepon, *email*, *username* dan *password*.

f. Halaman Data Wisata

Halaman Data Wisata berfungsi untuk menampilkan informasi data wisata.

ID	Nama Objek	Lokasi
1	Air Terjun Lubuk Hitam	Bungus
2	Lubuk Paraku	Indarung
3	Air Terjun Lubuk Tampuruang	Teluk Kabung
4	Pantai Air Manis	Padang Selatan

Gambar 19. Tampilan Halaman Data Wisata

Pada halaman data wisata ini menampilkan informasi mengenai data dari objek wisata yang disediakan oleh *system*, yang terdiri dari ID, nama objek, lokasi dan informasi keterangan wisata.

g. Halaman Data Petugas

ID	Nama Petugas	Telepon	Email	Username
1	Ambril Chanlago	082278127786	ambril.alvaro@yahoo.com	ambril
2	Rahman Hidayah Putra	085834298418	rahman.ptr20@gmail.com	caman

Gambar 20. Tampilan halaman data petugas.

Pada halaman data petugas, menampilkan informasi seperti ID, nama petugas, telepon, *email*, *username* dan *password*, jabatan.

h. Halaman Data Pesanan

Pada halaman ini ditampilkan informasi data pesanan yang tersimpan dalam *database* dan ditampilkan pada aplikasi *server* yang kemudian petugas bisa melakukan *CRUD* data pesanan berupa status pembayaran pada tagihan.

ID	Nama Pelanggan	Nama Objek Wisata	Jenis Wisata	Nama Tourguide
15	nasserr	Pantai Nirwana	Wisata Bahari	Hafid Armi
16	Boboti	Museum Adityawarman	Wisata Sejarah	Ido
17	Roan Alfajri	Lubuk Paraku	Wisata Alam	Arif Subagja
18	Vando	Taluak Pandan	Wisata Alam	Edi Prasetyo
23	Ridho Nasser	Pantai Air Manis	Wisata Bahari	Rudi Khalzar Putra
26	Haditya Chair Kurnilawan	Pantai Air Manis	Wisata Bahari	Ridho Nasser
28	Hidayatus Syawal	Pantai Carolina	Wisata Bahari	Ridho Nasser
29	Julian Perdana	Sie Hin Kiong Temple	Wisata Sejarah	Ridho Nasser
30	Syahidil Suhud	Air Terjun Sarasah Ulu Gadut	Wisata Alam	Riski Hardian Sakti
31	Khairul alfdhal	Pantai Nirwana	Wisata Bahari	Ridho Nasser

Gambar 21. Tampilan Halaman Data Pesanan.

Pada halaman ini ditampilkan informasi data pesanan yang terdiri dari ID, nama pelanggan, nama objek wisata, jenis wisata, nama *tour guide*, jadwal keberangkatan.

i. Halaman Informasi Tentang Aplikasi



Gambar 22. Tampilan Informasi Tentang Aplikasi

Pada halaman ini dijelaskan informasi tentang aplikasi *server*.

UJI APLIKASI

1. Pengujian Server

Pengujian *server* merupakan pengujian *user* mengakses *server*. Pengujian pada *server* terdapat 17 pengujian sebagai berikut:

Tabel 2. Tes Unit dan Uji Coba Sistem pada *Server*

No	Modul	Unit	Hasil Pengujian	
			Berhasil	Tidak Berhasil
1	Login User	Form <i>login</i>	√	
		Proses <i>login</i>	√	
2	Halaman Beranda Admin	Tampilan halaman beranda <i>admin</i>	√	
3	Edit Profil User	Halaman edit profil <i>Update</i> profil	√	
4	CRUD Petugas	Form tambah pegawai	√	
		Simpan data pegawai	√	
		Form edit data pegawai	√	
		Hapus data pegawai	√	
5	CRUD Pesanan	Halaman data pegawai	√	
		Form tambah data layanan	√	
		Simpan data layanan	√	
		Form edit data layanan	√	
		Hapus data layanan	√	
6	CRUD Tourguide	Tampil halaman data layanan	√	
		Form tambah data berita	√	
		Simpan data berita	√	
		Form edit data berita	√	
		Hapus data berita	√	
7	CRUD Pelanggan	Tampil halaman data berita	√	
		Form tambah data ruangan	√	
		Simpan data pelanggan	√	
		Form edit data pelanggan	√	
		Hapus data pelanggan	√	
8	Hasil Layanan Pemesanan Wisata	Tampil halaman data pelanggan	√	
		Form input hasil layanan	√	
		Proses simpan hasil layanan	√	
9	Laporan Data Pelanggan	Proses update hasil layanan	√	
		Tampil Data Pelanggan	√	
10	Laporan Data Petugas	Print out laporan data pelanggan	√	
		Tampil Data Petugas	√	
11	Laporan Data Pesanan	Print out laporan data petugas	√	
		Tampil Data Pesanan	√	
12	Laporan Data Wisata	Print out laporan data pesanan	√	
		Tampil Data Wisata	√	
13	Logout User	Print out laporan data wisata	√	
		Keluar dari sistem	√	

2. Pengujian Client

Pengujian *client* merupakan pengujian aplikasi yang dilakukan oleh *user* pelanggan. Pengujian pada *client* terdapat pengujian sebagai berikut:

Tabel 3. Tes Unit dan Uji Coba Sistem pada *Client*

No	Modul	Unit	Hasil Pengujian	
			Berhasil	Tidak Berhasil
1	<i>Splash Screen</i>	Halaman splash screen	√	
2	Login Pelanggan	Form <i>login</i>	√	
		Proses <i>login</i>	√	
3	Pendaftaran Pelanggan	Notifikasi <i>login</i> berhasil	√	
		Form register pelanggan	√	
4	Halaman Beranda	Proses penyimpanan	√	
		Notifikasi pendaftaran berhasil	√	
5	Halaman Informasi Layanan	Halaman Beranda	√	
5	Halaman Informasi Layanan	Tampil daftar layanan	√	
		Memilih daftar layanan	√	
6	Halaman Wisata	Detail	√	
		Tampil informasi detail wisata	√	
		Form edit data profil	√	
7	Halaman Wisata	Simpan perubahan profil	√	
		Pesan	√	
		Tampil Pesan Wisata	√	
8	Halaman Tagihan Pembayaran	Form Pesan Wisata	√	
		Simpan Pesanan	√	
		Tampil informasi tagihan pembayaran	√	
9	Halaman Bukti Pemabayaran	Form tagihan pemabayaran	√	
		Cetak	√	
		Tampil Halaman Cetak	√	
9	Halaman Bukti Pemabayaran	Form Cetak	√	
		Cetak atau Simpan PDF	√	
10	Logout User	Keluar dari sistem	√	

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan penerapan perangkat lunak Sistem Informasi Layanan Wisata Menggunakan *Tour guide* di Kota Padang dengan Platform *Android* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan memanfaatkan bahasa pemrograman *PHP* dengan *Sublime Text 3* sebagai teks editor dan

Java dengan *IDE Android Studio* sebagai *tools* yang akan digunakan oleh *client*, *Bootstrap* untuk *CSS* serta *MySQL* sebagai *DBMS* dapat dikembangkan sebuah Sistem Informasi Layanan Wisata Menggunakan *Tour guide* di Kota Padang dengan Platform *Android*.

2. Dengan adanya Sistem Informasi Layanan Wisata Menggunakan *Tourguide* di Kota Padang dengan Platform *Android* ini, dapat membantu proses pelayanan pariwisata berbasis *client-server*, dimana *website* sebagai aplikasi *server* dan *platform android* sebagai aplikasi *client*.
3. Dengan sistem informasi pelayanan berbasis *android* yang dapat membantu *user* yang akan melakukan perjalanan *Tour* di berbagai wisata yang ada di Kota Padang hingga proses layanan selesai.

V. SARAN

Adapun saran dari penulis setelah mengembangkan Sistem Informasi Layanan Wisata Menggunakan *Tourguide* di Kota Padang dengan Platform *Android* adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan sistem informasi ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi pengembang sistem informasi untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.
2. Diharapkan sistem informasi ini dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi tentang wisata di Kota Padang.
3. Diharapkan sistem informasi ini dapat digunakan oleh para wisatawan lokal maupun asing untuk melakukan kegiatan *Tour* di Kota Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marta, Revi. "MEDIA KOMUNIKASI DALAM BRANDING PARIWISATA (KAJIAN UNTUK PEMETAAN MEDIA PROMOSI PARIWISATA OLEH DINAS PARIWISATA DAN BUDAYA KOTA PADANG)." *Jurnal Ranah Komunikasi (JRK)* 1.1 (2017): 10-10.
- [2] Putra, Thio Pratama. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Client Server Berbasis Moodle pada Platform Android*. Diss. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2011.
- [3] Komputer, Wahana. *Panduan Belajar MySQL Database Server*. Mediakita, 2010.
- [4] Sari, Mutiara, and Kasmir Tanjung. "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi E_Learning Untuk Pembelajaran Bahasa Pemrograman PHP." *Singuda ENSIKOM* 12.33 (2015): 83-88.
- [5] Ropianto, Muhammad. "Pemahaman Penggunaan Unified Modelling Language." *Jurnal Teknik Ibnu Sina JT-IBSI* 1.01 (2016).