

# Inovasi Pengembangan Aplikasi Pariwisata Kabupaten Majalengka

**Yogi Mahardika, Irland Fardani**

Prodi Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

\*\*yogijackspace@gmail.com, \* irlan128@gmail.com

**Abstract.** This research is entitled "Innovation of Majalengka Regency Tourism Application Development". This study aims to create tourism innovations by building applications that provide information on tourist objects in Majalengka Regency and their systems, and build an android application-based tourism information system. The approach in this study uses the Waterfall method. Data collection techniques are carried out by primary and secondary methods. Primary data collection is done by conducting observations, interviews, questionnaires and documentation. As for secondary data by conducting literature studies and agency data. The results of this study are the researchers succeeded in making tourism innovations by building applications that provide information on tourist attractions in Majalengka Regency and their systems, and an android application-based tourism information system in Majalengka Regency was successfully built. The application's contribution to the community is that the community increases their knowledge regarding tourism objects in Majalengka Regency, the community has no difficulty in getting information on increasing tourist objects, the importance of promotion to introduce tourist objects. This application has an attractive appearance, is easy to use, its features work well, the application is run quickly, and makes it easier for the public to get information about tourist objects.

**Keywords:** Tourism Applications, Application Innovations, Majalengka Regency Tourism Applications.

**Abstrak.** Penelitian ini berjudul "Inovasi Pengembangan Aplikasi Pariwisata Kabupaten Majalengka". Penelitian ini bertujuan membuat inovasi pariwisata dengan membangun aplikasi yang menyediakan informasi objek wisata yang terdapat di Kabupaten Majalengka beserta sistemnya, dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis aplikasi android. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode Waterfall. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan cara primer dan sekunder. Pengumpulan data primer dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, kuisioner dan dokumentasi. Sedangkan untuk data sekunder dengan melakukan studi pustaka dan data instansi. Hasil dari penelitian ini yakni peneliti berhasil membuat inovasi pariwisata dengan membangun aplikasi yang menyediakan informasi objek wisata yang terdapat di Kabupaten Majalengka beserta sistemnya, dan sistem informasi pariwisata berbasis aplikasi android di Kabupaten Majalengka berhasil dibangun. Kontribusi aplikasi terhadap masyarakat yakni masyarakat bertambah pengetahuannya terkait objek wisata di Kabupaten Majalengka, masyarakat tidak kesulitan untuk mendapatkan informasi objek wisata meningkat, pentingnya promosi untuk memperkenalkan objek wisata. Aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, fitur fiturnya berfungsi dengan baik, aplikasi cepat dijalankan, serta memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang Objek Wisata.

**Kata Kunci:** Aplikasi Pariwisata, Inovasi Aplikasi, Aplikasi Pariwisata Kabupaten Majalengka.

### 1. Pendahuluan

Pariwisata merupakan bidang yang memiliki prospek yang baik di bidang bisnis, dengan semakin meningkatnya jumlah pengunjung yang merupakan touris asing maupun domestik yang mengunjungi objek objek wisata di Indonesia, dengan ini memisu munculnya berbagai perusahaan yang menyediakan jasa perjalanan wisata atau dikenal dengan biro perjalanan wisata. dengan berkembangnya pariwisata di suatu daerah akan menambah kunjungan wisatawan maupun itu wisatawan domestik, nusantara, dan bahkan hingga ke mancanegara. Jika hal tersebut tercapai dengan maksimal dimana dari kondisi infrasuktur, tingkat pelayanan dari pariwisata, serta sistem marketing sudah sangat baik tidak menutup kemungkinan akan menarik banyak wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata khususnya tempat wisata yang terdapat di Kabupaten Majalengka.

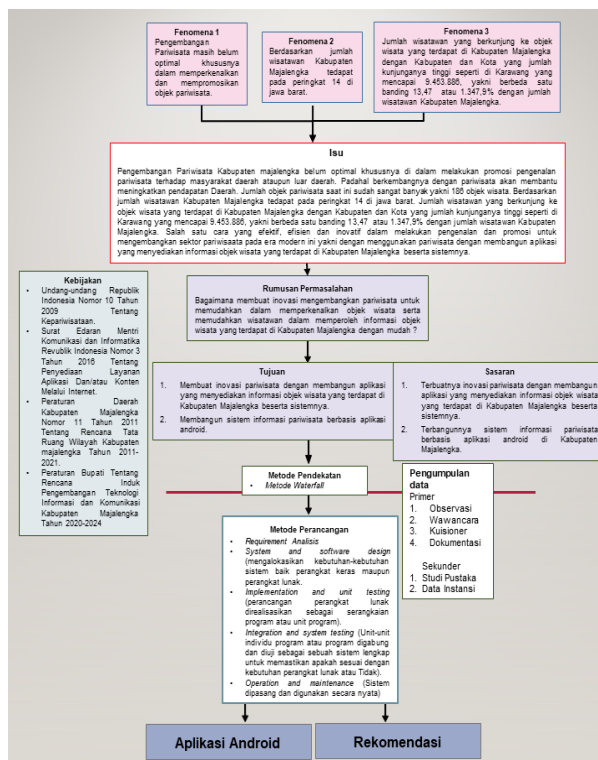
Pengembangan Pariwisata Kabupaten majalengka belum optimal khususnya di dalam melakukan promosi pengenalan pariwisata terhadap masyarakat daerah ataupun luar daerah. Padahal berkembangnya dengan pariwisata akan membantu meningkatkan pendapatan Daerah. Jumlah objek pariwisata saat ini sudah sangat banyak yakni 186 objek wisata. Berdasarkan jumlah wisatawan Kabupaten Majalengka terdapat pada peringkat 14 di Jawa barat. Jumlah wisatawan yang berkunjung ke objek wisata yang terdapat di Kabupaten Majalengka dengan Kabupaten dan Kota yang jumlah kunjungannya tinggi seperti di Karawang yang mencapai 9.453.886, yakni berbeda satu banding 13,47 atau 1.347,9% dengan jumlah wisatawan Kabupaten Majalengka.

Salah satu cara yang efektif, efisien dan inovatif dalam melakukan pengenalan dan promosi untuk mengembangkan sektor pariwisata pada era modern ini yakni dengan menggunakan pariwisata dengan membangun aplikasi yang menyediakan informasi objek wisata yang terdapat di Kabupaten Majalengka beserta sistemnya.

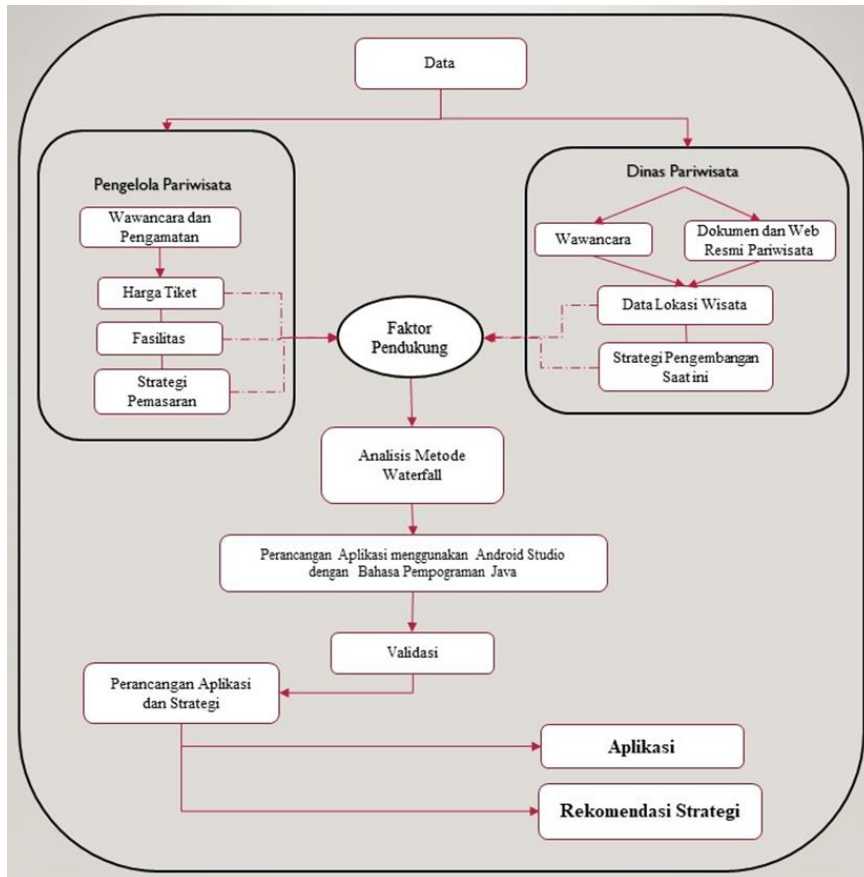
### 2. Metodologi

#### Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir pada penelitian ini yakni sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir  
 Sumber: Hasil Pemikiran Peneliti



**Gambar 2.** Diagram Alir Penelitian (*Flowchart*)

*Sumber: Hasil Pemikiran Peneliti*

### Metode Penelitian

Metode yang digunakan yakni metode waterfall. Dalam Metode Waterfall dilakukan beberapa Kegiatan Analisis yakni sebagai berikut:

1. *Requirements analysis and definition*, pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi permasalahan untuk membuat sistem yang akan dijalankan.
2. *System and software design*, pada tahap ini peneliti mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak, pada tahap ini peneliti melakukan analisis diagram.
3. *Implementation and unit testing*, Peneliti melakukan perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.
4. *Integration and system testing*, Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau Tidak.
5. *Operation and maintenance*, pada tahap ini dijelaskan mengenai sistem yang direncanakan.

Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu primer dan sekunder. Pengumpulan data primer dilakukan dengan observasi, wawancara, kuisisioner, dan dokumentasi. Sedangkan untuk pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara studi pustaka dan data instansi.

### 3. Perancangan Requirement Analisist

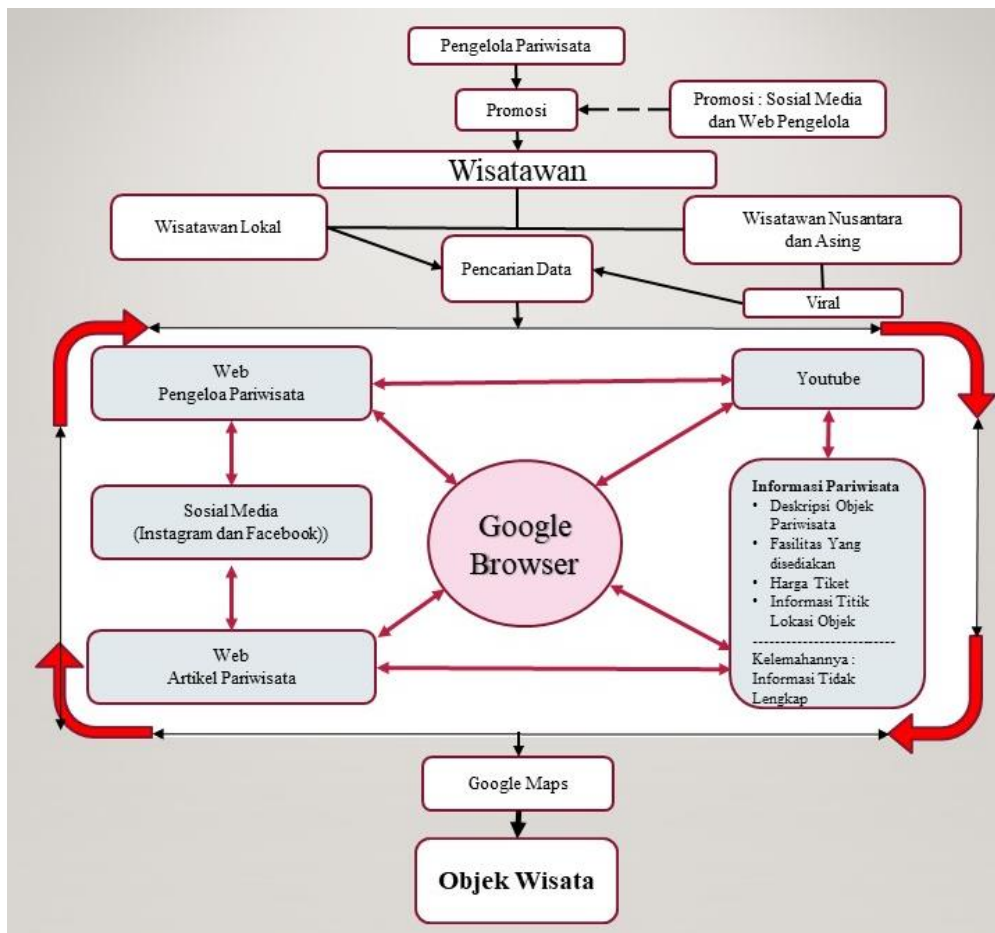
Peneliti melakukan penyebaran kuisisioner terhadap masyarakat untuk mengetahui bagaimana pendapat masyarakat terkait aplikasi yang dirancang. Setelah dilakukan penyebaran Kuisisioner terhadap Masyarakat terkait objek Wisata yang terdapat di Kabupaten Majalengka melalui media online yakni google form, di dapat beberapa data yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Responden Sebelum Ada Aplikasi

No	Pertanyaan	(+)	(+-)	(-)
1	Apakah Saudara tahu objek objek wisata yang berada di Kabupaten Majalengka ?	23,60%	75,50%	1%
2	Apakah ada Kesulitan untuk menemukan informasi objek wisata baru yang ingin dikunjungi ?	24%	72%	4%
3	Apakah penting adanya promosi pariwisata untuk meningkatkan pengunjung Pariwisata di Kabupaten Majalengka ?	95,40%	4,60%	0%
4	Apakah Objek Wisata Kabupaten Majalengka sudah ada pengelola situs Web atau media sosialnya atau bahkan aplikasinya Wisatanya ?	58,20%	12%	30%
5	Sampai saat ini apakah menurut bapa atau ibu sudah ada aplikasi android yang mengelola Objek wisata di Kabupaten Majalengka ?	56,30%	19,60%	24%
6	Apakah penting jika ada yang mengelola aplikasi pariwisata untuk memperkenalkan dan mempromosikan objek wisata di Kabupaten Majalengka ?	95%	4%	1%
7	Apakah penting dikembangkan aplikasi dengan objek wisata lengkap dan menyeluruh di Kabupaten Majalengka ?	94%	5,20%	1%
	Rata Rata	63,73%	27,56%	8,70%

Sumber: Analisis Peneliti

Peneliti juga membuat alur sitem pariwisata yang sedang terjadi Kabupaten Majalengka yakni pada gambar berikut:



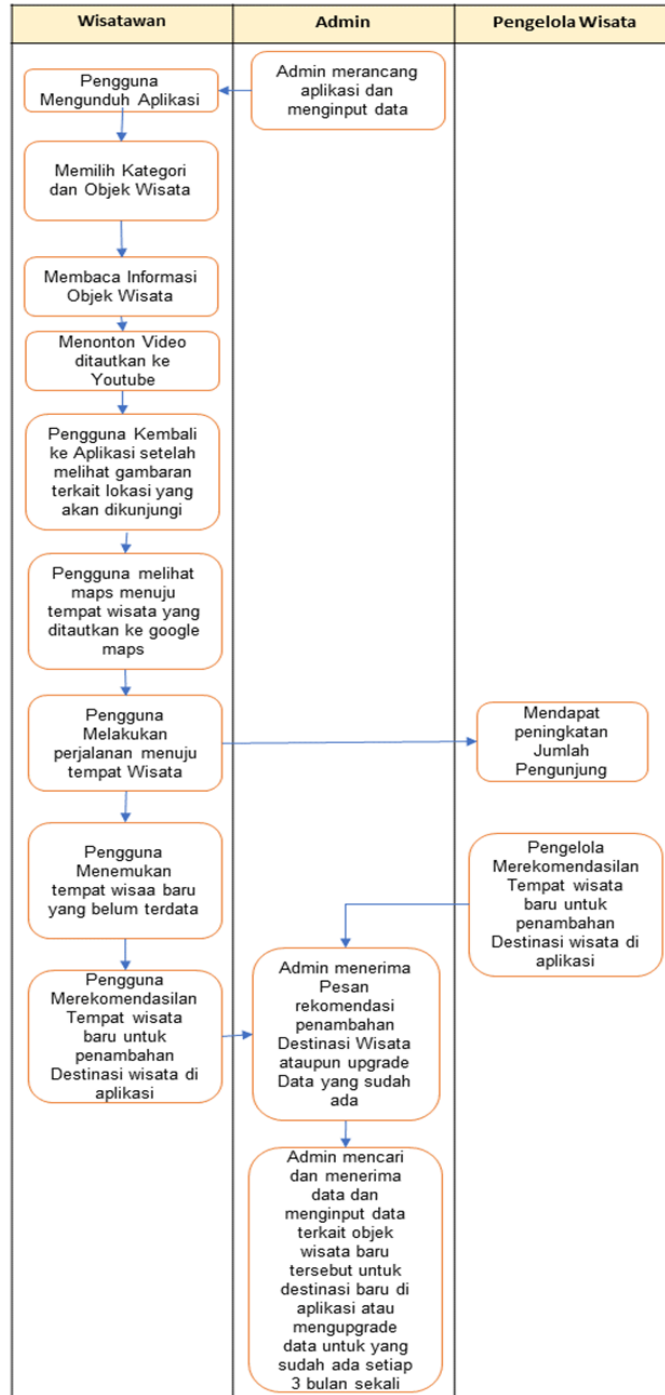
**Gambar 3.** Sistem Aktivitas Pariwisata

Sumber: Analisis Peneliti

### System and Software Design

#### 1. Bisnis Proses

Bisnis proses merupakan suatu kumpulan aktifitas atau pekerjaan terstruktur yang saling terkait untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Berikut merupakan bisnis proses pada rancangan aplikasi penelitian ini:



**Gambar 4.** Bisnis Proses

*Sumber: Analisis Peneliti*

#### 2. Sistem dan Komponen Aplikasi

Sistem dan komponen aplikasi merupakan unsur unsur sistem ayang akan disediakan dalam aplikasi yang terdiri dari sistem, entiti attau wujud, atribut, kejadian serta variabel status.

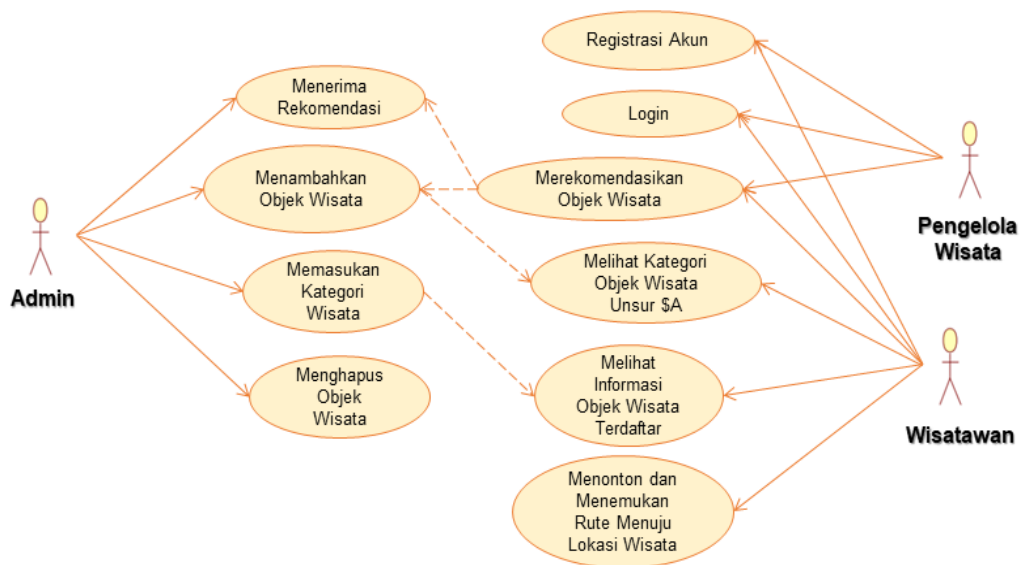
**Tabel 2.** Hasil Responden Sebelum Ada Aplikasi

Sistem	Entiti (Wujud)	Atribut	Aktivitas	Kejadian	Variabel Status
Sistem Informasi Objek Wisata Dan Partisipasi Pengelola	Informasi Objek Wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>Data informasi Wisata 4A</li> <li>Link Video</li> <li>Link peta</li> <li>Formulir Pendaftaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pencarian Informasi Objek Wisata</li> <li>Melihat Video Wisata</li> <li>Melihat Peta Tujuan</li> <li>Menambahkan/ Merekomendasikan Objek Wisata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendapatkan Data Informasi Lokasi,</li> <li>Melihat Video</li> <li>Melihat Peta menuju lokasi Wisata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lokasi Objek Wisata</li> </ul>

(Sumber: Hasis analisis Peneliti)

3. Use Case Diagram

use case diagram merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Dalam membuat model desain model UML dilakukan perancangan use case diagram untuk memodelkan dan melihat fungsi dari sebuah sistem yang nanti akan berjalan.

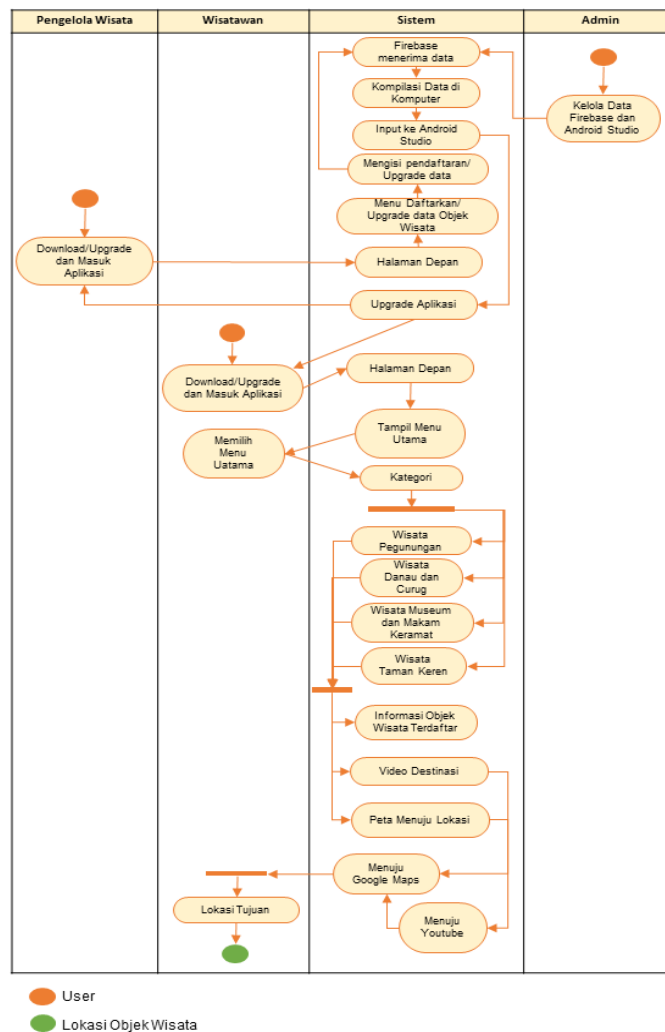


**Gambar 5.** Use Case Diagram

Sumber: Analisis Peneliti

4. Activity Diagram

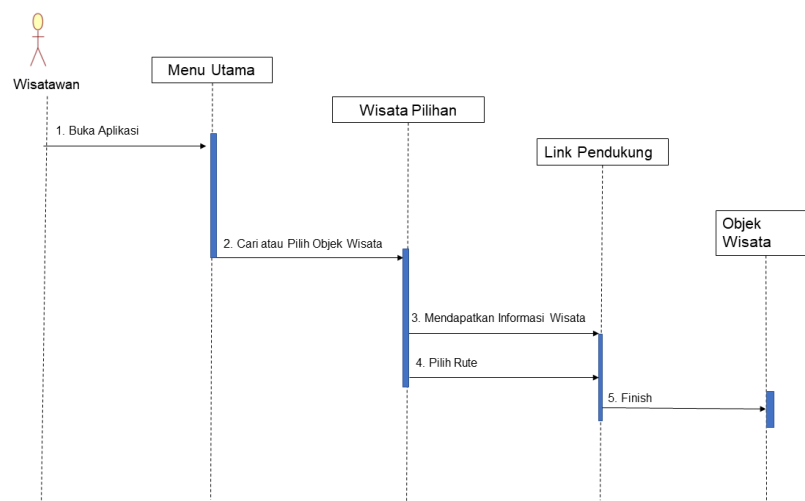
Activity diagram adalah memodelkan alur kerja (workflow) sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses.



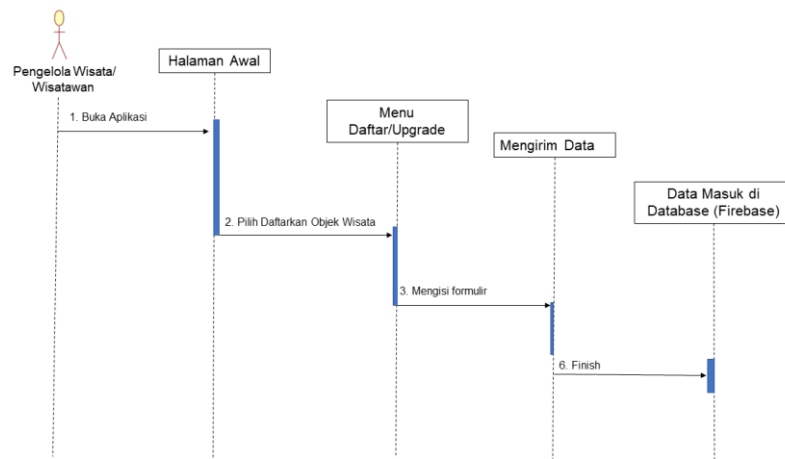
**Gambar 6.** Activity Diagram  
*Sumber: Analisis Peneliti*

5. Sequence Diagram

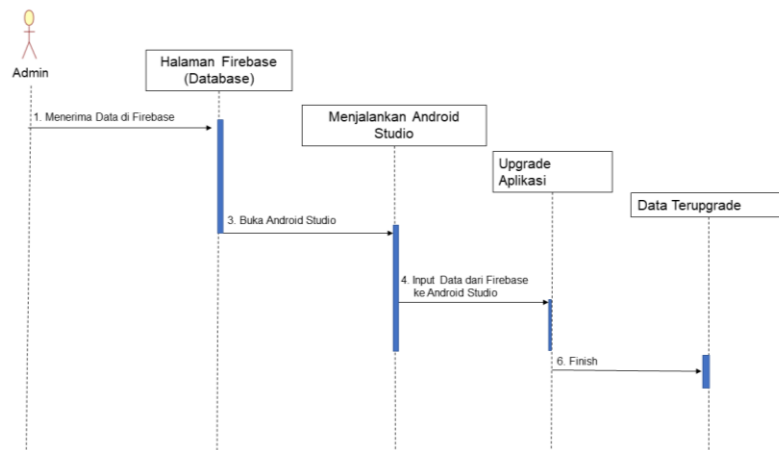
Sequence diagram adalah suatu diagram interaksi yang menekankan pada pengaturan waktu dari pesan-pesan.



**Gambar 7.** Model Sequence Diagram Wisatawan  
*Sumber: Analisis Peneliti*



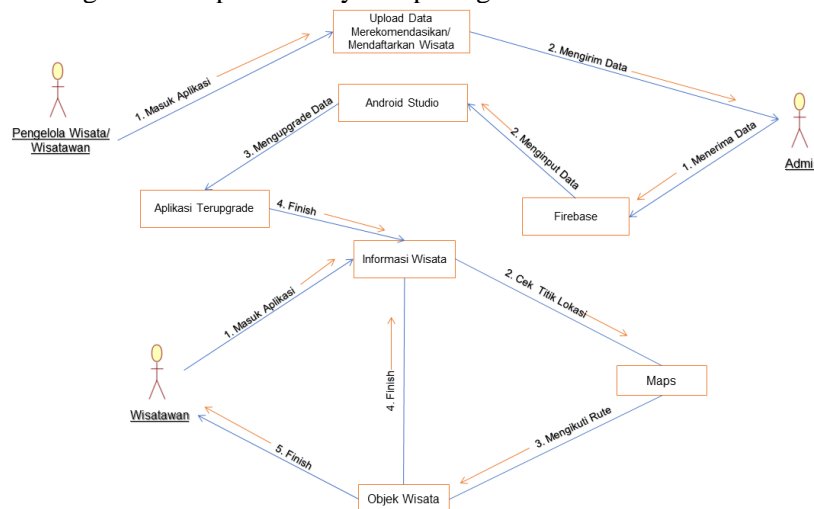
**Gambar 8.** Model Sequence Diagram Pengelola  
*Sumber: Analisis Peneliti*



**Gambar 9.** Model Sequence Diagram Admin  
*Sumber: Analisis Peneliti*

6. Collaboration Diagram

Collaboration Diagram merupakan Cara alternatif untuk menampilkan suatu skenario . collaboration diagram dari aplikasi ini yakni pada gambar berikut:

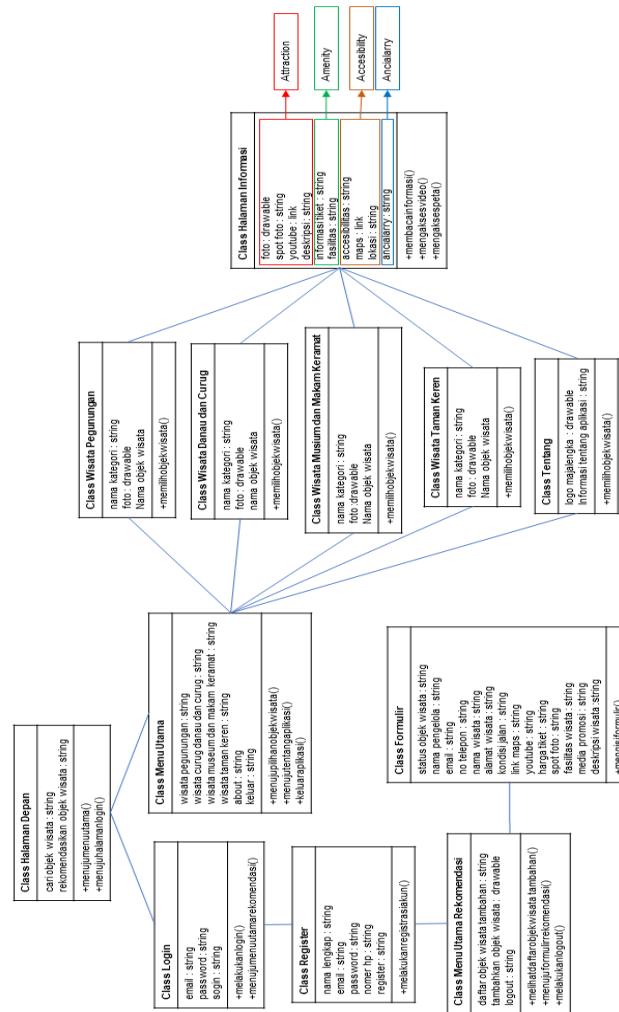


**Gambar 10.** Model Collaboration Diagram  
*Sumber: Analisis Peneliti*



7. Class Diagram

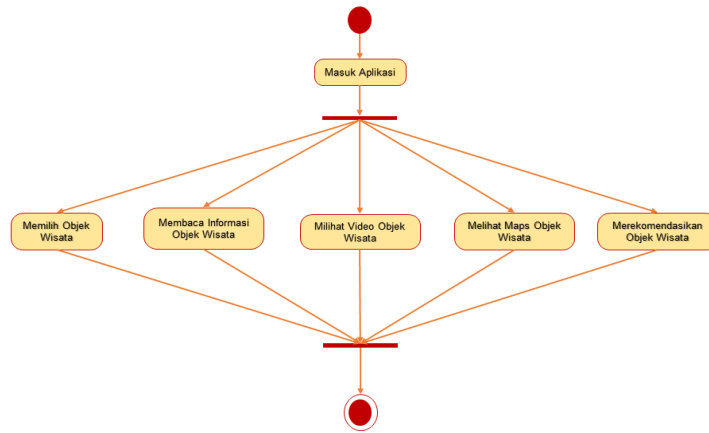
Class Diagram adalah diagram yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lain, serta dimasukkan pula atribut dan operasi.



Gambar 11. Model Class Diagram  
Sumber: Analisis Peneliti

8. State Diagram

State Diagram, State Diagram Adalah Diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu perilaku system.

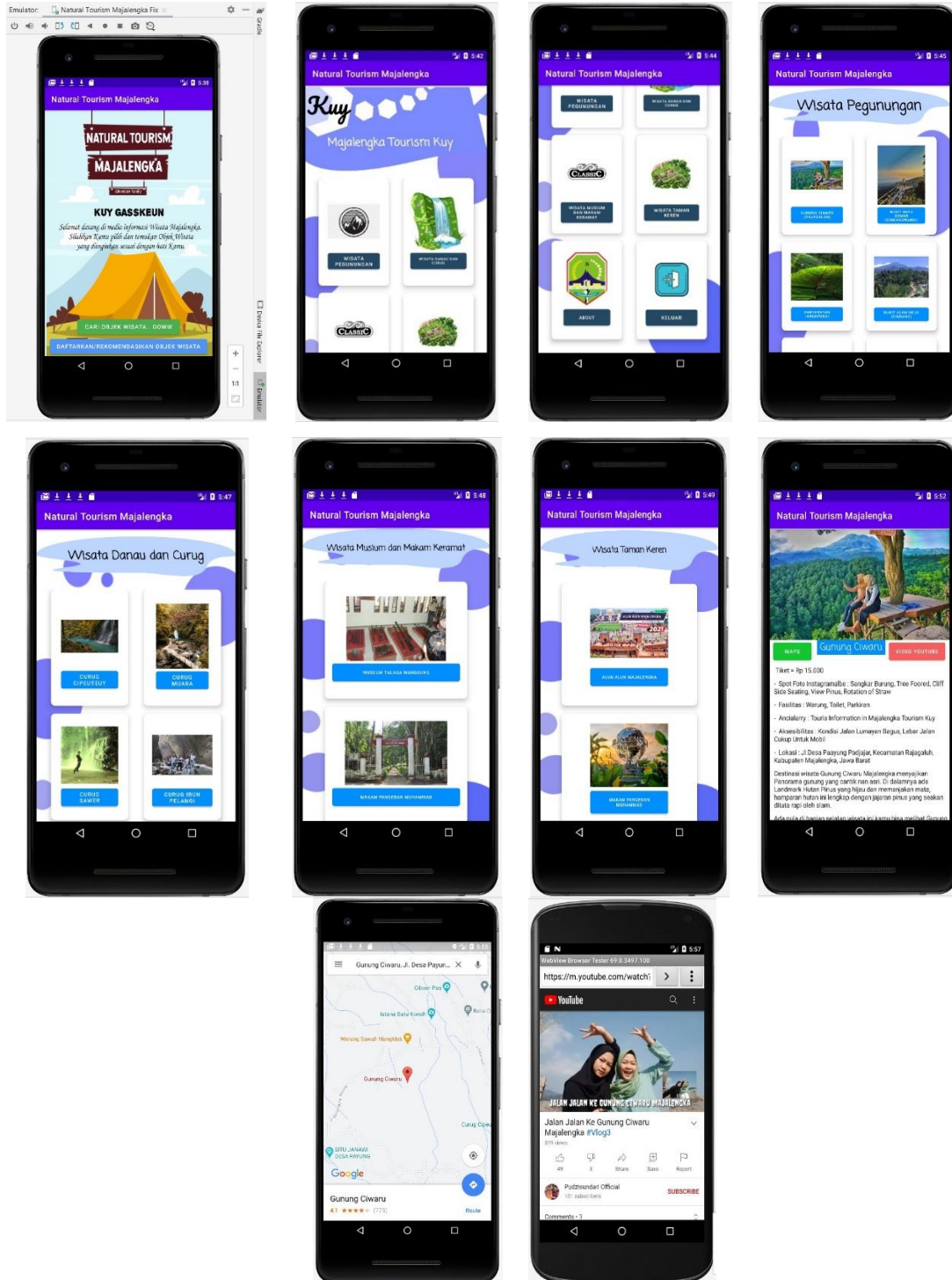


Gambar 12. Model State Diagram  
Sumber: Analisis Peneliti

Implementation and Unit Testing

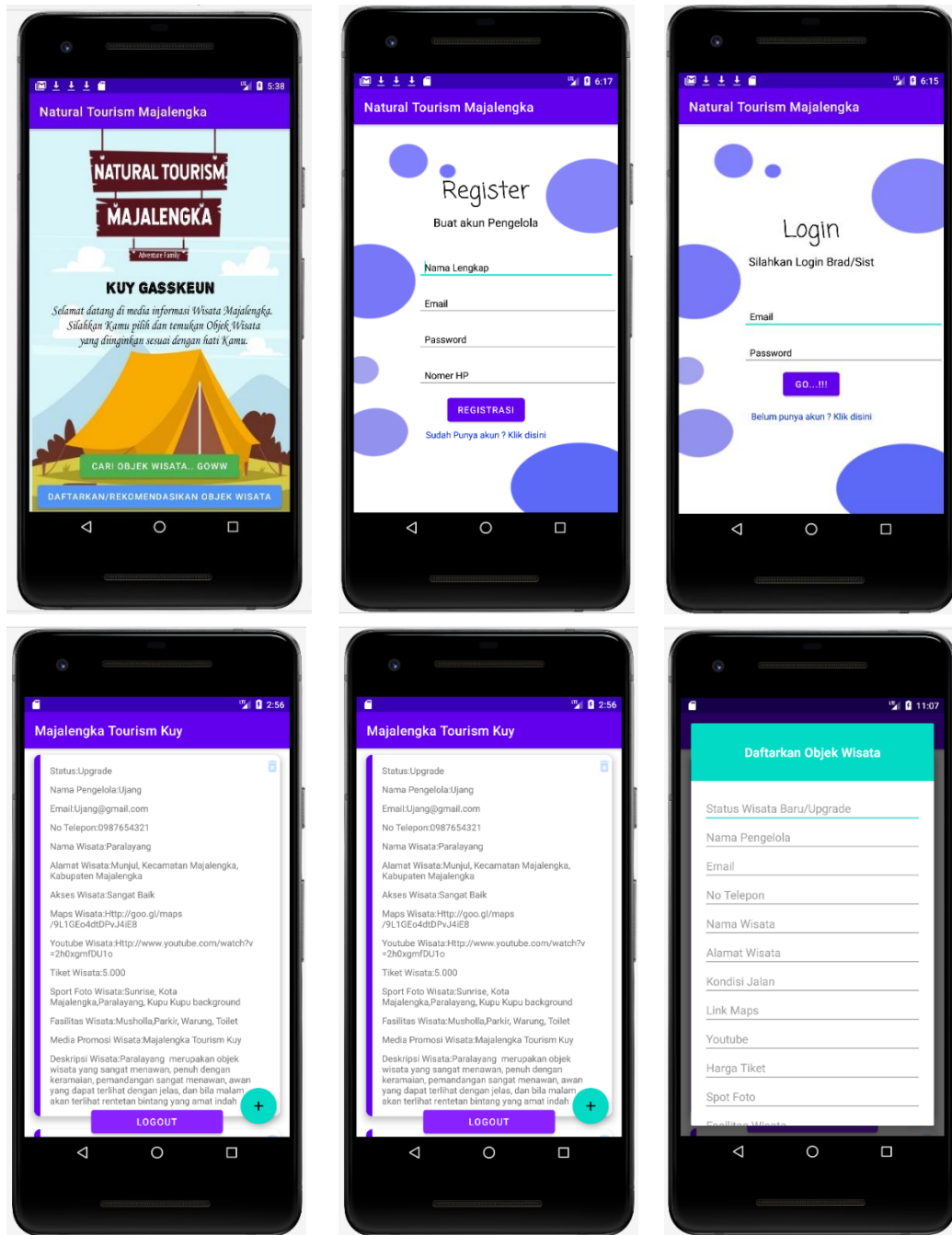
Pada Tahap ini peneliti mengimplementasikan hasil dari perancangan dari diagram diagram dan desain aplikasi yang sudah dibuat untuk dijadikan sebuah aplikasi. penulis merancang aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan aplikasi Android Studio dan penyimpanan database menggunakan Firebase, pengujian aplikasi yang sudah dirancang di test menggunakan Adroid Device Viertual yang terhubung di Android Studio. Tampilan aplikasi yang sudah dibuat dapat dilihat pada gambar di bawah:

1. Interface Wisatawan



Gambar 13. Interface Wisatawan  
 Sumber: Analisis Peneliti

2. Interface Pengelola



**Gambar 14.** Interface Pengelola  
*Sumber: Analisis Peneliti*

Berdasarkan dari Gambar di atas terdapat informasi yang mengandung unsur 4A. Untuk lebih jelasnya dapat diliha pada gambar berikut:



**Gambar 15.** Element 4A Pada Halaman Informasi  
*Sumber: Analisis Peneliti*

Elemen 4A yang terdapat pada halaman informasi berdasarkan gambar di atas yakni sebagai berikut:

1. Attraction : gambar foto, video yang tertaut link ke youtube pada buttom youtube, spot foto, dan deskripsi wisata.
2. Amenity : fasilitas.
3. Accesibillity : maps yang tertaut link ke google maps pada buttom maps, aksesibilitas, dan lokasi.
4. Ancialarry : ancialarry

Tahapan penggunaan untuk wisatawan dalam menggunakan aplikasi ini yakni sebagai berikut:

1. Pilih buttom “cari objek wisata gow”
2. Akan tersajikan kategori wisata pilih salah satunya
3. Akan tersedia daftar objek wisata berdasarkan kategorinya dan pilih salah satunya
4. Untuk melihat informasi informasi bisa dibaca deskripsi yang sudah terseusun rapih
5. Untuk melihat rute pilih buttom “maps” yang terkait dengan google maps langsung ke lokasi tujuan
6. Untuk melihat video dapat pilih buttom “youtube: yang terkait dengan video youtube objek wisatanya
7. Untuk melakukan pencarian lainnya dapat dengan mudah melakukan hal yang sama untuk kategori dan pilihan objek wisata lainnya.

Tahapan Dari Pengelola ataupun Wisatawan yang merekomendasikan objek wisata untuk didaftarkan di aplikasi ini yakni sebagai berikut :

1. Pengelola ataupun wisatawan dapat ke menu login
2. Jika untuk belum terdaftar dapat melakukan registrasi akun
3. Akan ditampilkan menu utama perekomendasi objek wisata yang di sana ditampilkan objek objek wisata yang sudah mendaftarkan objek wisatanya dan mengupgrade informasi terbarunya.
4. Pengelola dapat memilih icon + untuk merekomendasikan Objek Wisata.

5. Akan ada tampilan seperti formulir yang harus diisi yang berisikan mengenai objek wisata yang direkomendasikan ataupun di upgrade.
6. Setelah data terisi semua dengan lengkap data akan terkirim dan tersimpan di Database pengelola aplikasi. Dan data yang tersimpan tersebut akan muncul di tampilan menu utama perekomendasi Objek wisata
7. Informasi aplikasi dari data data tersebut akan diupgrade 3 bulan sekali oleh Pengelola Aplikasi.

**Tabel 3.** Hasil Responden Sebelum Ada Aplikasi

	<b>Nama Wisata</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Kategori</b>
1	Gunung Cakra Buana	Lemahsugih	Wisata Pegunungan
2	Terasing Panyaweyan	Argapura	Wisata Pegunungan
3	Bukit Mercury Sayang Kaak	Argapura	Wisata Pegunungan
4	Ciboer Pass	Sindangwangi	Wisata Pegunungan
5	Bukit Batu Semar	Sindangwangi	Wisata Pegunungan
6	Pendakian Ciremai (Apuy)	Sindangwangi	Wisata Pegunungan
7	Gunung Ciwaru	Rajagaluh	Wisata Pegunungan
8	Bukit Alam Hejo	Sindang	Wisata Pegunungan
9	Paralayang Gunung Panten	Majalengka	Wisata Pegunungan
10	Paraland ( Paralayang Adventure Land )	Majalengka	Wisata Pegunungan
11	Gunung Batu Tilu	Kasokandel	Wisata Pegunungan
12	Cadas Gantung	Leuwimunding	Wisata Pegunungan
13	Gunung Karang (Garden Stone)		Wisata Pegunungan
14	Kebun Teh Cipasung	Lemahsugih	Wisata Pegunungan
15	Curug Kapak Kuda / Curug Tapak Kuda	Lemahsugih	Wisata Danau dan Curug
16	Curug Ciwanda	Lemahsugih	Wisata Danau dan Curug
17	Situ Sangiang	Banjaran	Wisata Danau dan Curug
18	Curug Cilutung	Talaga	Wisata Danau dan Curug
19	Air terjun Ibum Pelangi	Argapura	Wisata Danau dan Curug
20	Air Terjun Curug Muara Jaya	Argapura	Wisata Danau dan Curug
21	Curug Sawyer	Argapura	Wisata Danau dan Curug
22	Air Terjun Curug Cipeuteuy	Sindangwangi	Wisata Danau dan Curug
23	Air Terjun Baligo Majalengka	Sindangwangi	Wisata Danau dan Curug
24	Telaga Nila	Sindangwangi	Wisata Danau dan Curug
25	Telaga Herang	Sindangwangi	Wisata Danau dan Curug
26	Situ Cikuda	Sindangwangi	Wisata Danau dan Curug
27	Cikadongdong River Tubing	Rajagaluh	Wisata Danau dan Curug
28	Curug Tonjong	Rajagaluh	Wisata Danau dan Curug
29	Situ Janawi Payung	Rajagaluh	Wisata Danau dan Curug
30	Situ Cipanten	Sindang	Wisata Danau dan Curug
31	Situ Cipadung	Sindang	Wisata Danau dan Curug
32	Curug Sempong	Majalengka	Wisata Danau dan Curug
33	Museum Talaga Manggung	Talaga	Wisata Musium dan Makam Keramat

34	Makam Pangeran Muhammad	Majalengka	Wisata Musium dan Makam Keramat
35	Makam Buyut Arsitek	Rajagaluh	Wisata Musium dan Makam Keramat
36	Makam Keramat Sunan Parung	Banjaran	Wisata Musium dan Makam Keramat
37	Alun Alun Majalengka	Majalengka Kulon	Wisata Taman Keren
38	Bunderan Munjul Taman Raharja	Majalengka	Wisata Taman Keren
39	Taman Dinosaur ( Taman Buana Marga )	Lemahsugih	Wisata Taman Keren
40	Cidewata	Rajagaluh	Wisata Taman Keren

Sumber: Analisis Peneliti

### Integration And System Design

Aplikasi yang sudah dirancang pada penelitian ini diuji menggunakan uji coba *black-box*. Pada pengujian ini peneliti mengaktifkan emulator Android Device Virtual yang tersedia di Android Studio. Peneliti melakukan test terhadap fungsi dari setiap sistem berupa button button yang sudah dibuat , apakah masih ada yang eror atau sudah berfungsi dengan baik semua. Aplikasi yang sudah dibuat semua fungsinya berjalan dengan baik, tanpa ada yang eror.

Layot layot yang memiliki keterkaitan dengan layot lainnya yang terhubung dengan button dan edit text berfungsi dengan baik. Fungsi login yang sudah dihubungkan terhadap firebase dapat terakses, email email yang login tersimpan di firebbase. Formulir pendaftaran objek wisata yang dihubungkan ke firebase berfungsi dengan baik, data dapat tersimpan di firebase setelah melakukan pengisian formulir. Pengelola atau yang melakukan rekomendasi yang telah melakukan login dapat melihat objek wisata apasaja yang baru melakukan pendaftaran dan yang melakukan upgrade informasi. Semua data yang sudah diinput dapat terbaca dengan baik. Perancangan aplikasi ini sudah berhasil tanpa ada eror.

### Operation and Maintenance

Aplikasi yang sudah dirancang diperuntukan untuk masyarakat yang akan melakukan perjalanan wisata menelusuri objek wisata yang terdapat di Kabupaten Majalengka. Untuk Keberlanjutannya dari operasinalisasi aplikasi ini diperuntukan untuk pengelola objek wisata yang destinasinya belum terdaftar dapat mendaftarkan aplikasinya melalui formulir pendaftaran yang sudah disediakan. Begitu juga dengan objek wisata yang sudah terdaftar, jika ingin melakukan upgrade informasi dapat pula mengisi formulir yang sama, di sana disediakan mengenai status objek wista apakah formulir yang diisi termasuk objek wisata baru atau upgrade informasi. Selain pengelola wisata, emerintah juga dapat melakukan pengisian formulir untuuk objek wisata yang masih belum bisa mengakses aplikasi ini, dan jika pengelola objek wisata tersebut belum memiliki pengetahuan terkait aplikasi ini.

Data data yang sudah terisi melalu formulir tersebut akan masuk ke database yakni firebase.data tersebut akan diinput diandroid studio untuk pengupgradan data informasi objek wisata. Pengembang akan mengupgrade data informasi tersebut sekitar 3 bulan sekali setelah upgrade data.

### Kontribusi Pengembangan Aplikasi Terhadap Masyarakat

Setelah dilakukan tahapan tahapan tersebut hingga aplikasi dan sistem terbangun peneliti melibatkan masyarakat untuk mengetahui bagaimana pendapat masyasakat terkait kontribusi aplikasi yang dibangun terhadap masysarakat. Hal ini dilakukan dengan melibatkan masyasrakat dalam pengisian kuisioner.Berikut merupakan presentase dari respon masyarakat terkait aplikasi yang sudah dirancang peneliti:

Tabel 4 Hasil Responden Sesudah Ada Aplikasi

No	Pertanyaan Sesudah Ada Aplikasi	(+)	(+-)	(-)
----	---------------------------------	-----	------	-----

1	Apakah Saudara tahu objek objek wisata yang berada di Kabupaten Majalengka ?	33,20%	66,20%	0,60%
2	Apakah ada Kesulitan untuk menemukan informasi objek wisata baru yang ingin dikunjungi ?	56,50%	40,80%	2,70%
3	Apakah penting adanya promosi pariwisata untuk meningkatkan pengunjung Pariwisata di Kabupaten Majalengka ?	95,60%	4,40%	0,00%
4	Apakah penting jika ada yang mengelola aplikasi pariwisata untuk memperkenalkan dan mempromosikan objek wisata di Kabupaten Majalengka ?	94%	6%	0,00%
5	Apakah Tampilan Aplikasi ini menarik ?	81%	18,50%	0,50%
6	Apakah Aplikasi Ini Mudah Digunakan ?	96,70%	2,80%	0,50%
7	Apakah semua fiturnya berfungsi ?	91,70%	8%	0,30%
8	Bagaimana kecepatan jalanya aplikasi ini ?	91,70%	7,80%	0,50%
9	Apakah Aplikasi Ini memudahkan Saudara untuk mendapatkan Informasi tentang Objek Wisata ?	98%	1,10%	0,90%
	Rata Rata	82,07%	17,27%	0,67%

Sumber: Analisis Peneliti

Berdasarkan dari tabel di atas dapat diketahui bahwa 82,07% responden menanggapi dengan sangat baik, 17,27% menanggapi dengan cukup baik, dan 0,67% tidak mendapatkan respon yang baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat bertambah pengetahuannya terkait objek wisata di Kabupaten Majalengka, masyarakat tidak kesulitan untuk mendapatkan informasi objek wisata meningkat, pentingnya promosi untuk memperkenalkan objek wisata. Aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, fitur fiturnya berfungsi dengan baik, aplikasi cepat dijalankan, serta memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang Objek Wisata.

Dengan adanya sistem informasi ini masyarakat jadi lebih efektif dalam mencari informasi wisata. Lebih banyak informasi yang dapat diakses. Serta pengelola wisata dapat merekomendasikan mendaftarkan objek wisata mereka terhadap aplikasi yang sudah dirancang. Bahkan, masyarakat juga jika ingin merekomendasikan objek wisata yang pernah mereka kunjungi akan tetapi belum terindikasi bisa merekomendasikannya. Hal ini dikarenakan aplikasi yang dirancang dalam penelitian ini berbasis masyarakat.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan optimalisasi pariwisata dengan membuat inovasi pariwisata. Inovasi yang dibuat oleh peneliti yakni dengan membangun aplikasi android tentang pariwisata untuk Kabupaten Majalengka, dengan memasukan informasi objek wisata ke dalam aplikasi android. Peneliti merancang inovasi lainnya yang terdapat di dalam aplikasinya yakni:
2. menyediakan unsur 4A dalam penyediaan informasi objek wisata,
  - a. menyediakan video dalam bentuk link yang tertaut ke youtube
  - b. Menyediakan rute dalam bentuk link yang tertaut ke google maps
  - c. pengelola objek wisata dan masyarakat dapat merekomendasikan objek wisata yang belum terdaftar di dalam aplikasi untuk dimasukan ke dalam aplikasi.
  - d. Dengan adanya aplikasi ini pengetahuan masyarakat terkait objek wisata yang terdapat di kabupaten Majalengka bertambah dan diharapkan jumlah pengunjung objek wisata Kabupaten Majalengka kedepannya dapat meningkat.
3. Telah terbuatnya aplikasi pariwisata berbasis android.

#### Acknowledge

Tugas akhir ini dapat tersusun berkat bimbingan dan saran-saran serta masukan dari berbagai pihak sampai selesainya laporan ini. Oleh karena itu pada penulis mengucapkan terima kasih

kepada:

1. ALLAH SWT, Karena berkat rahmat dan Karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua Orang Tua yang sangat saya cintai, yang telah membantu memberikan suport, semangat, doa, harapan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Keluarga, yang telah menyemangati dan memberikan masukan.
4. Dadan Mukhsin S.T.,M.T. selaku wali dosen yang mendukung dan memberi semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Irland Fardani S.SI., M.T., selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar membimbing penulis, memberi masukan yang luar biasa dan selalu menjadi teman diskusi yang komunikatif dan informatif sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai.
6. Astri Mutia E., Ir., MT.selaku Koordinator Tugas Akhir yang selalu memberikan arahan arahan.
7. Dr. Ivan Chofyan, Ir., MT yang telah memberikan arahan arahan.
8. Gina Puspitasari Rochman, S.T., M.T., selaku Koordinator Proposal Tugas Akhir yang sebelungnya memberi arahan agar bisa mengambil Tugas Akhir.
9. Kawan Kawan yang telah suport dan mencairkan suasana agar tidak tegang.
10. Seseorang yang mendampingi dan selalu memberikan suport dan semangat.

#### Daftar Pustaka

- [1] Undang Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan
- [2] Peraturan Daerah Kabupaten Majalengka Nomor 11 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten majalengka Tahun 2011-2021
- [3] Peraturan Bupati Tentang Rencana Induk Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kabupaten Majalengka Tahun 20020-2024
- [4] Surat Edaran Menti Komunikasi dan Informatika Revublik Indonesia Nomor 3 Tahun 2016 Tentang Penyediaan Layanan Aplikasi Dan/atau Konten Melalui Internet
- [5] Abdulghani, T., Jaelani, L., & Ikhsan, M. (2017). Pembuatan Sistem Informasi Tour & Travel Berbasis Website (Study kasus Marissa holiday Cianjur). *Media journal Informatika*, 9(1), 99-108.
- [6] Aldelya, M. P. (2016). *Perancangan Aplikasi Android Pariwisata Raun Minangkabau*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- [7] Anggaeni, E. Y., Octafianto, & Sasmito, A. (2018). Perancangan Aplikasi E-Tourism Berbasis Website Sebagai Pariwisata Kabupaten Pringsewu. *Jurnal Cendikia*, 15, 6-11.
- [8] Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46-62.
- [9] Delita, F., Elfayetti, & Sidauruk, T. (2012). Analisis Swot Untuk Strategi Pengembangan Objek Wisata Pemandian Mual Mata Kecamatan Pematang Bandar Kabupaten Simalungun. *Geografi*, 9(1), 41-52.
- [10] Dzikri, A., & Ramadani, T. (2018). Batam Tourism Application Based on Android Mobile. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 2(1), 23-26.
- [11] FRETES, R., Santoso, P., Soenoko, R., & Astuti, M. (2013). Strategi Perencanaan Dan Pengembangan Industri Pariwisata Dengan Menggunakan Metode Swot Dan Qspm (Studi Kasus Kecamatan Leitimur Selatan Kota Ambon). *Jurnal Rekayasa Mesin*, 4(2), 109-118.
- [12] Guntoro. (2018). *Android Studio Mastery“ Panduan Membuat Aplikasi Android Untuk Pemula dalam 9 Hari”*. Lebak: Badoy Studio.
- [13] Hanum, F., Suganda, D., Muljana, B., Endyana, C., & Rachmat, H. (2020). Konsep Smart Tourism sebagai Implementasi Digitalisasi di Bidang Pariwisata. *Journal of Sustainable Tourism Research*, 3(1), 14-17.
- [14] Hartanto, K., Andjarwirawan, J., & Setiawan, A. (n.d.). *Pembuatan Aplikasi Mobile Tourism Guide Kota Malang dan Kota Batu Berbasis Android*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.



- [15] HM, R. (2015). Analisis Swot Dalam Menentukan Strategi Pemasaran Udang Beku PT. Mustika Mina Nusa Aurora Tarakan, Kalimantan Utara. *Jurnal Galung Tropika*, 4(1), 60-67.
- [16] Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted - Global Position System (A-GPS). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1, 1-8.
- [17] Kartikasari, P. R. (2019). Perencanaan Desa Wisata Berbasis Masyarakat Di Desa Argamukti Kabupaten Bandung. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- [18] Kristiana, I., & Kurniawan, C. (n.d.). Rancang Bangun Aplikasi Travel Booking Berbasis Android Pada Transwisata Travelindo Tour And Travel Malang . Malang: Sekolah Tinggi Teknik Malang.
- [19] Kristina, I. Y., & Kurniawan, C. (n.d.). Rancang Bangun Aplikasi Travel Booking Berbasis Android Pada Transwisata Travelindo Tour And Travel Malang. Malang: Sekolah Tinggi Teknik Malang.
- [20] Kurniawan, A. P., Octaviany, V., & Putri, D. R. (2020). Android Mobile Application for Promotion of Pangandaran Leading Tourism in Augmented Reality Technology. *International Journal of Applied Information Technology*, 4(1), 10-16.
- [21] Muslih, D. A., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2017). Perancangan Aplikasi Panduan Pariwisata Kota Tasikmalaya Pada Perangkat Bergerak Berbasis Aplikasi Android. Semarang: Universitas Diponegoro.
- [22] Natsir, M. (2019). Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Tourism Pada DKI Jakarta Berbasis Android. *Jurnal Petir*, 12(1), 18-26.
- [23] Pariwisata, Konsep Smart Tourism Sebagai Implementasi Digitasi Di Bidang; Hanum, Fauziah; Suganda, Dadang; Muljana, Budi; Endyana, Cipta; Rachmat, Heryadi;. (2020). *TORNARE - Journal of Sustainable Tourism Research*, 3, 14-17.
- [24] Ramadhian, N. (2020, 8 6). *Kasus Covid-19 Melonjak, Majalengka Tutup 186 Tempat Wisata*. (A. W. Prasetya, Editor) Retrieved 11 13, 2020, from Kompas.com: <https://travel.kompas.com/read/2020/08/06/100300327/kasus-covid-19-melonjak-majalengka-tutup-186-tempat-wisata>
- [25] Rizal, M., & Latifah, F. (2017). Perancangan Aplikasi Lokasi Wisata Kota Jakarta Menggunakan Algoritma Sequential Search Berbasis Android. *Jurnal PILAR Nusa Mandiri*, 13(2), 227-232.
- [26] Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Istem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Pengembangan IT*, 2(1), 6-12.
- [27]Setiawan, I. B. (2015). Identifikasi Potensi WisataBeserta 4A(Attraction,Amenity,Accessibility,AncilliaryI di Dusun Sumber Wangi, Desa Pemuteran, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng, Bali. Buleleng: Universitas Udayana.
- [28] Situmorang, S. H. (2008). Sestination Brand: Membangun Keunggulan Bersaing Daerah. *Wahana Hijau*, 4(2), 79-86.
- [29] Sugiarto, E. (2016). Analisis Emosional, Kebijakan Pembrelian dan Perhatian Setelah Transaksi Terhadap Pembentukan Disonansi Koknitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda Pada UD. Dika Jaya Motor Lamongan. *Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen*, 1(1), 34-37.
- [30] Sutrisno, D. C. (2013). Pengaruh Objek Wisata, Jumlah Hotel,dan PDRB Terhadap Retribusi Pariwisata Kabupaten / Kota Di Jawa Tengah. *Economics Development Analysis Journal*, 2(4), 325-445.
- [31] Ulfah, N. M., Perbawasari, S., & Prastowo, F. A. (2019). Destination Branding Kabupaten Majalengka Oleh Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Majalengka. *PROMEDIA*, 25-54.
- [32] Wahyudi, S. (2019). Teori Inovasi Sebuah Tinjauan Pustaka. *Jurnal Valuta*, 05(02), 93-101.

- [33] Yulianti, E. (2020, Januari 22). *Tahun 2019 sebanyak 720.000 Orang Kunjungi Tempat Wisata di Majalengka, 2018 sebanyak 580.000*. Diambil kembali dari Tribun Jabar: <https://jabar.tribunnews.com/2020/01/22/tahun-2019-sebanyak-720000-orang-kunjungi-tempat-wisata-di-majalengka-2018-sebanyak-580000>
- [34] Zakiah, F. U. (2019). *Pengaruh Sektor Pariwisata Terhadap Pendapat Asli Daerah (PAD) Dalam Membangun Infrastruktur Kota Bandar Lampung Ditinjau Berdasarkan Perspektif Ekonom Islam Periode 2010-2017*. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- [35] Dinas Pariwisata dan kebudayaan. (2018, November 28). *Daftar Tempat Objek Wisata Menurut Jenisnya Kabupaten Majalengka Tahun 2017*. Retrieved from PEN Data Majalengka: <http://data.majalengkakab.go.id/dataset/daftar-tempat-objek-wisata-menurut-jenisnya-kabupaten-majalengka-tahun-2017/resource/zsAOSIcS7Kd40rzl240k74p9SxV11D4Xh1j>. Diakses pada tanggal 13 November 2020
- R Muhammad Adhitya, Weishaguna (2021). *Kajian Livable Street pada Jalur Pedestrian di Kawasan Pecinaan Lama Kota Bandung*. *Jurnal Riset Perencanaan Wilayah dan Kota*. 1(1). 30-37