

**Applications introduction of cultural tourism and culinary
pekalongan city
Aplikasi pengenalan wisata budaya dan kuliner kota pekalongan**

Aji Pandji Prakoso
A11.2009.04866
Teknik Informatika – S1
Universitas Dian Nuswantoro Semarang

ABSTRACT

Cultural tourism is tourism which has not been so well known by the public, especially cultural tourism in the city of Pekalongan, to introduce the existence of cultural tourism in the city of Pekalongan then needs to be made an application for the recognition of cultural and culinary tours in the town of Pekalongan. The method in this research is to use an application so that users can easily identify the presence of cultural and culinary tours in the town of Pekalongan, along with the path to the location of the culinary and cultural tours, visitors just clicking whence and destinations where, then the map will show the path or direction of the road leading to the same cultural or culinary tourism destination, so that visitors can obtain a description of the direction of the road leading to the desired place. With this application, so visitors can easily define or towards the cultural sights or a desired culinary easily.

Keywords: Applications, Cultural Tourism, Culinary

1. PENDAHULUAN

Kota Pekalongan merupakan sebuah Kota yang mempunyai begitu banyak daya tarik bagi penduduknya ataupun bagi para pendatang khususnya para wisatawan domestik. Begitu banyak hal-hal menarik yang dapat dilihat atau dikunjungi. Hal ini terbukti dengan meningkatnya jumlah

wisatawan yang mengunjungi Kota Pekalongan dari tahun ke tahun.

Begitu banyak tempat-tempat wisata budaya beserta kulinernya yang terletak di Kota Pekalongan, akan tetapi mungkin bagi para pendatang mempunyai masalah yang sama yaitu tidak mengetahui tempat wisata budaya yang ingin di datangi atau

tidak mengetahui dimana alamat tempat itu berada. (Dephub dan Dirjen Pariwisata Jawa Tengah, 2007)

Adanya mobilitas manusia yang cukup tinggi karena tuntutan pekerjaan dan kepentingan saat ini, menyebabkan sangat dibutuhkannya informasi yang cepat dari suatu wilayah tertentu. Kesulitan dalam mendapatkan informasi tersebut akan mengakibatkan kerugian waktu yang pada akhirnya akan mengakibatkan penurunan produktivitas sebagai seseorang yang dinamis. Apalagi di era globalisasi saat ini, kecepatan dalam mendapatkan informasi adalah kunci dalam mendapatkan kesuksesan dan keberhasilan.

Seiring dengan perkembangan dunia komputer dan dengan semakin mudahnya dalam mengakses internet di Indonesia, maka semua kesulitan itu dapat dikurangi dengan adanya suatu aplikasi pengenalan wisata budaya yang dapat diakses melalui internet oleh semua orang dan juga dapat memberikan informasi yang ingin kita ketahui. (Daryono Y, N Yektiningsih, dan H Guritno, 2008)

Dengan adanya masalah tersebut, penulis ingin mencoba untuk membuat

sebuah Aplikasi pengenalan obyek wisata budaya beserta kulinernya di Kota Pekalongan yang berupa sebuah aplikasi yang memudahkan bagi wisatawan domestik untuk mengetahui tempat wisata budaya yang akan dituju.

Atas dasar tersebut diatas, maka penulis dalam laporan tugas akhir ini mengambil judul **“Aplikasi Pengenalan Wisata Budaya dan Kuliner Kota Pekalongan”**.

II. TEORI DASAR

1.1. Rekayasa Perangkat Lunak

Istilah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) secara umum disepakati sebagai terjemahan dari istilah Software Engineering. Istilah Software Engineering mulai dipopulerkan tahun 1968 pada Software Engineering Conference yang diselenggarakan oleh NATO. Sebagian orang mengartikan RPL hanya sebatas pada bagaimana membuat program komputer. Padahal ada perbedaan yang mendasar antara perangkat lunak (software) dan program komputer.

Roger S. Pressman, Ph.D. berpendapat, “Perangkat lunak adalah perintah (program komputer) yang bila

dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan. struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional, dan dokumen yang menggambarkan operasi dan kegunaan program.”.

“Perangkat lunak atau *software* adalah. perintah (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan, struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional. dokumen yang menggambarkan operasi dan kegunaan program.”.

1.2. Pariwisata

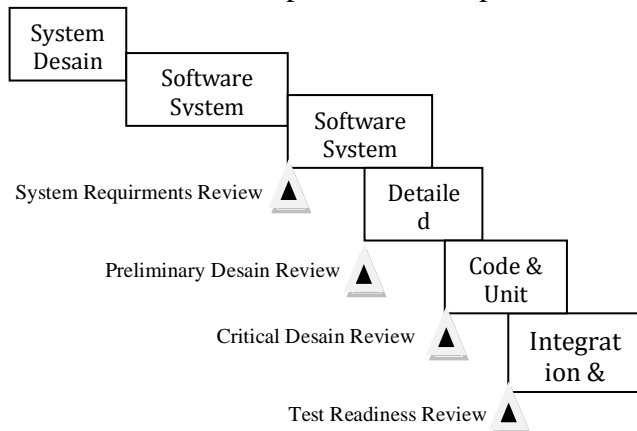
Pengertian tentang Pariwisata dan wisatawan timbul diperancis pada akhir abad ke 17. Tahun 1972 Maurice Menberbitkan buku petunjuk “*The True Quide For Foreigners Travelling in France to Appriciate its Beealities, Learn the language and take exercise*”. Dalam buku ini disebutkan ada dua perjalanan yaitu perjalanan besar dan kecil (*Grand Tour dan Perit Tour*). Grand Tour di Inggris Mendapat arti

yang berbeda yaitu dijadikan unsur pendidikan diplomasi dan politik. Pertengah abad ke-19 Jumlah orang yang berwisata masih terbatas karena butuh waktu lama dan biaya besar, keamanan kurang terjamin, dan sarananya masih sederhana, tetapi sesudah Revolusi Industri Keadaan itu berbuah, tidak hanya golongan elit saja yang bisa berpariwisata tapi kelas menengah juga. Hal ini ditunjang juga oleh adanya kereta api. Pada abad Ke-20 terutama setelah perang dunia II kemajuan teknik produksi dan teknik penerbangan menimbulkan peledakan pariwisata. Perkembangan terkahir dalam pariwisata adalah munculnya perjalanan paket (*Package tour*).

1.3. Model Waterfall

Model ini mengambil kegiatan proses dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi dan evolusi, dan mempresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda, seperti spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian dan seterusnya.

Sejumlah model siklus hidup software telah dikembangkan bagi program konvensional. Salah satu model yang klasik yang paling dikenal oleh para programmer adalah model air terjun (waterfall model) seperti yang digambarkan pada gambar 2.3. Pada model ini, setiap tahapannya diakhiri dengan validasi dan verifikasi untuk meminimalkan masalah yang mungkin terjadi pada tiap tahapannya. Pada gambar juga terlihat panah yang menuju ke tahap berikutnya serta panah yang memungkinkan kembali dari satu tahap ke tahap sebelumnya. Hal ini menggambarkan pengembangan secara iteratif dalam tahapan siklus hidup.



Gambar 2.3 Fase Model *Waterfall*

Tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar, yaitu:

- a. *Desain System*. Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
- b. *Software System Requirments*. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sitem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.
- c. *Software System Desain*. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
- d. *Detailed Desain*. Dalam unit Detail Desain ini perancangan perangkat lunak di buat secara detail dalam mendesain sebuah sistem.
- e. *Code dan Unit Test*. Menstransformasikan Desain Sistem ke dalam baris – baris

program dan di uji sebagai system yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan system telah terpenuhi.

f. *Integration dan Test*. Dalam fase ini system di integrasikan dan di uji. Sehingga pada saat system di uji kebenaran program error debugging dalam system mudah di perbaiki.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengembangan Sistem

Setelah seluruh data terkumpul, maka dilakukan penganalisaan data. Dalam menganalisis data ini, penulis menggunakan analisis yang bersifat membandingkan antara landasan teori yang digunakan dengan kenyataan yang ada pada obyek penelitian. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kemampuan, batasan, dan tujuan pembuatan sebuah sistem perangkat lunak. Langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam analisis system antara lain:

a. Identifikasi *User*

Tujuan : untuk mengidentifikasi orang atau perangkat yang akan menggunakan sistem.

Hasil : terdapat sebuah aktor sebagai pengguna sistem yang akan diberi

dengan nama *user*, yang menggunakan sistem ini.

b. Analisis Kebutuhan Sistem

Tujuan : Untuk mencari apakah ada permasalahan di dalam proses melakukan pekerjaan di depan komputer serta kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam kaitannya mendesain sebuah Peta Digital Kota Pekalongan.

c. Identifikasi Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Tujuan : Mengidentifikasi jenis Perangkat Keras yang dibutuhkan dalam membangun sistem.

Hasil : Spesifikasi perangkat keras (*Hardware*) yang dibutuhkan dalam membangun sistem.

d. Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Tujuan : Mengidentifikasi jenis Perangkat Lunak yang dibutuhkan dalam sistem.

Hasil : Spesifikasi perangkat lunak (*Software*) yang dibutuhkan dalam membangun sistem.

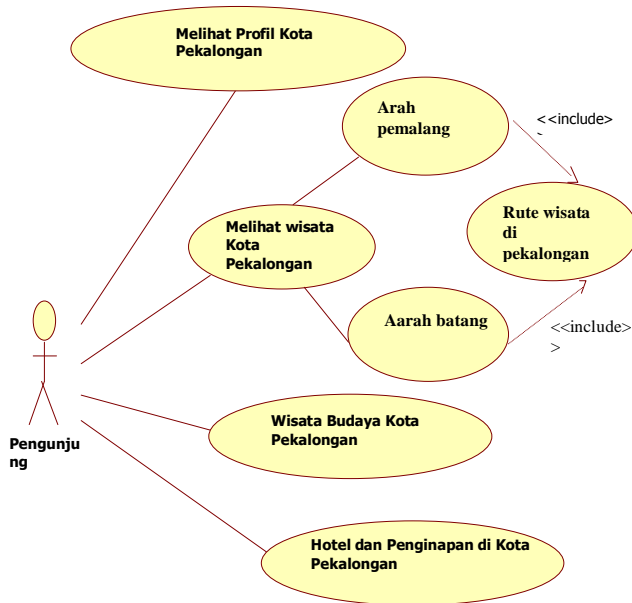
e. Identifikasi Kebutuhan Sumber Daya Manusia (*Brainware*)

Tujuan : Mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan sistem.

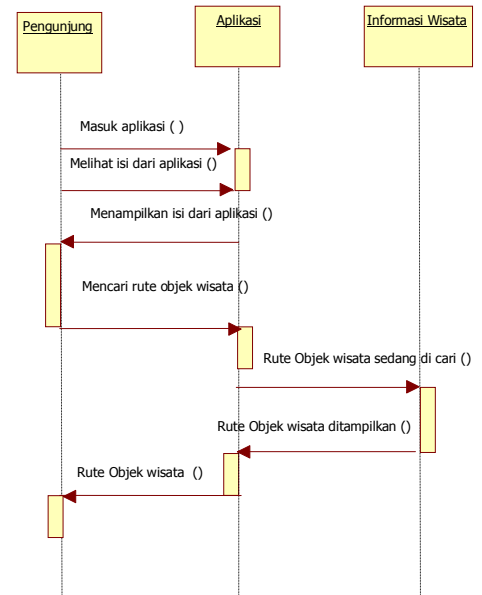
Hasil : Masyarakat/wisatawan yang akan mengunjungi Tempat Wisata Budaya Kota Pekalongan.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Pemodelan Use Case Diagram



4.2. Squensial Diagram



4.3. Implementasi Program

Pada Tampilan Menu Utama terdiri dari beberapa tombol antara lain: Profil, Wisata , Seni Budaya, Lokasi Wisata dan Informasi Hotel.



4.4. Integration dan Test

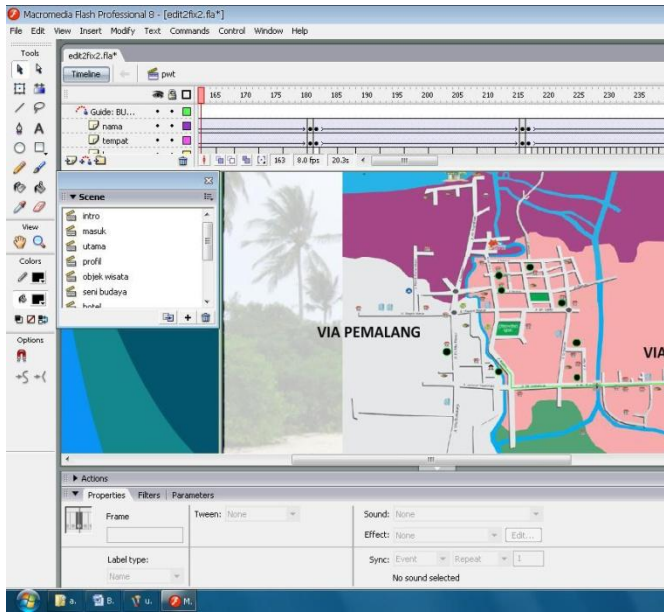
Metode pengujian dilakukan untuk implementasi program. Program yang berhasil harus di uji kehandalan cara kerjanya. Metode pengujian yang digunakan untuk menguji program dengan metode *whitebox* dan *black box*. Metode *white box* adalah suatu metode desain *test case* yang menggunakan struktur kontrol desain procedural untuk memperoleh *test case*. Dengan menggunakan metode *white box*. Perekayasa sistem dapat melakukan *test case* yang dapat :

- a. Memberikan jaminan bahwa semua jalur independen pada suatu modul telah digunakan paling tidak satu kali.
- b. Menggunakan semua keputusan logis pada sisi true dan false.
- c. Mengeksekusi semua loop pada batasan mereka dan pada batas operasional mereka
- d. Menggunakan structural data internal untuk jaminan validitasnya.

Metode *black box* merupakan pengujian *user interface* atau pengguna setelah diberikan ke pengguna dapat

dioperasikan apa tidak. Metode pengujian ini akan diterapkan dengan menggunakan table referensi masukan keluaran untuk menguji perilaku sistem saat diberikan masukan tertentu, apabila keluaran yang dihasilkan sesuai yang diharapkan maka dapat dikatakan bahwa sistem lolos dari pengujian *black box*. Dalam sistem ini pengujian dilakukan dengan memberikan data data sample dan dibandingkan dengan informasi yang dihasilkan.

Pengujian *black box* dilakukan untuk memastikan respon atas suatu event atau masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan output yang sesuai dengan rancangan program tersebut. Pengujian program sangat penting dengan tujuan agar program yang dibuat terbebas dari error. Pengujian program pada Pengenalan Wisata Kota Pekalongan ini dilakukan dengan menguji modul-modul menu dan tombol. Dengan kata lain menguji apakah tombol dapat berfungsi semestinya. Dan hasil dari pengujian program tugas akhir ini ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.30 Tampilan Penggabungan tiap scene

Tabel 4.2 Pengujian Blackbox

Input Event	Proses Source	Output	Hasil
Loading	on (release) { gotoAndPlay("masuk", 1); }	Menuju ke Home	Sesuai/ OK
Home	on (release) { gotoAndStop("utama", 1); }	Menuju ke Utama	Sesuai/ OK
Profil	on (release) { gotoAndStop(Menuju ke	Sesuai/ OK

	"utama", 1); }	Profil	
Wisata Kebudayaan	on (release) { gotoAndStop("utama", 1); }	Menuju ke Objek Wisata Kebudayaan	Sesuai/ OK
Wisata Kuliner	on (release) { gotoAndStop("utama", 1); }	Menuju ke Wisata Kuliner	Sesuai/ OK
Hotel	on (release) { gotoAndStop("hotel", 1); }	Menuju ke Hotel	Sesuai/ OK
Exit	on (release) { fscommand("quit"); }	Exit	Sesuai/ OK

V. KESIMPULAN DASAR

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil akhir yang diperoleh dari pengembangan *Aplikasi Pengenalan Wisata Budaya dan Kuliner Kota Pekalongan* ini, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perangkat lunak ini pengguna khususnya masyarakat dapat melihat, mendapatkan informasi langsung dan menyeluruh tentang objek wisata budaya maupun kuliner yang ada di kota Pekalongan tanpa harus menunggu para pemandu, membaca Guide Book ataupun membaca peta manual.

5.2. Saran

Dari hasil yang diperoleh mulai dari proses pembangunan hingga pengujian Aplikasi Pengenalan Wisata Budaya dan Kuliner Kota Pekalongan ini, terdapat beberapa hal yang penulis sarankan terkait dengan pengembangan Aplikasi ini lebih lanjut, Aplikasi ini masih tergolong sederhana, masih banyak terdapat kekurangan yang sebenarnya akan dapat membuat perangkat lunak ini mendekati sempurna, antara lain seperti masih

kurangnya informasi keseluruhan daerah di kota Pekalongan, diantaranya nama jalan, desa-desa terpencil, dan video informasi. Disamping itu Perangkat lunak ini juga diharapkan bisa dikembangkan ke dalam perangkat mobile.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Dephub dan Dirjen Pariwisata Jawa Tengah. 2007. Perencanaan Objek Wisata Budaya Kota Pekalongan, PT Duta Citra Design Consult.
- [2]Rochani. 2005. Ki Gede Sebayu: Batik Pekalongan, Intermedia Paramadina.
- [3]Soemarna. 2004. Pekalongan Sepanjang Sejarah. Kantor Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pekalongan
- [4]Daryono Y, N Yektiningsih, dan H Guritno . 2008. Evolusi Sebuah Kota. Kantor Informasi dan Humas Kota Pekalongan
- [5]Karim, Abdul. 2003. Pengeruh Tingkat Aksesibilitas Wilayah Terhadap Tingkat Perkembangan Pariwisata di Kota Pekalongan, Skripsi UNIKAL.
- [6]<http://disparbud.pekalongan.go.id>
- [7]<http://www.pekalongan.go.id>

