

PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN PARIWISATA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN LAYANAN *LOCATION BASED SERVICE (LBS)*

Ramadhan¹⁾, Feri Candra²⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, ²⁾Dosen Teknik Informatika Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknik Universitas Riau Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru, Panam, Pekanbaru 28293

Email: ramadhan.ramadhan@student.unri.ac.id

ABSTRACT

Kuantan Singingi is one of the regencies in Riau Province which is visited by many tourists every year, this is because in Kuantan Singingi there is a 'Pacu Jalur' event that is held every year and this event is included in the National tourism calendar. With the inclusion of 'Pacu Jalur' in the National Calendar of Events causing many tourists both in the city, out of town and international tourists who come to visit Kuantan Singingi, therefore the purpose of this research is to develop tourism applications that can facilitate tourists to access tourist information in Kuantan Singingi This application uses the LBS service and can be used via android. The stages of designing this tourism application using the Waterfall method. Waterfall is a systematic and sequential development model that links one phase to another in sequence. This research resulted in an Android-based Kuantan Singingi Tourism App that can be used by tourists to find information about tourism in Kuantan Singingi.

Keywords: Location Based Service, Android, Waterfall Method, Tourism, Kuantan Singingi

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Kuantan Singingi merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Riau yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan. Hal ini dikarenakan di Kabupaten Kuantan Singingi terdapat salah satu event tahunan yang menarik minat wisatawan untuk berkunjung. Menurut salah satu badan statistika kota Kuantan Singingi jumlah wisatawan pada tahun 2017 mencapai 400.000 orang baik wisatawan lokal maupun mancanegara dan akan terus meningkat setiap tahunnya. Sedikitnya informasi pariwisata yang ditawarkan membuat beberapa objek wisata yang ada di Kuantan Singingi kurang terekspos sehingga hanya sedikit wisatawan yang mengetahui informasi tentang pariwisata di Kuantan Singingi. Selama ini media promosi pariwisata di Kuantan Singingi hanya dilakukan lewat

pamphlet dan beberapa blog di website, hal ini tentu saja kurang efektif mengingat saat ini belum ada *website* resmi dari Dinas Pariwisata kota Kuantan Singingi sehingga informasi pariwisata hanya bisa didapatkan di *website* pemerintahan kota Kuantan Singingi saja dan informasi yang ditawarkan pada *website* tersebut juga tidak lengkap.

Berdasarkan uraian sebelumnya maka diperlukan media promosi yang memudahkan wisatawan untuk dapat memperoleh informasi pariwisata yang tentunya mudah untuk digunakan. Perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan sebagai penunjang sektor pariwisata yang dilakukan dengan cara mengembangkan aplikasi pariwisata yang dapat memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi pariwisata di Kuantan Singingi. Aplikasi panduan

pariwisata Kuantan Singingi ini didesain dengan fitur-fitur yang lengkap seperti adanya informasi mengenai objek wisata dan event tahunan yang diadakan oleh pemerintah kabupaten Kuansing setiap tahunnya dan juga aplikasi ini dapat memberikan informasi yang didukung dengan data visual seperti foto dan video mengenai objek wisata dan event tersebut.

Selain informasi mengenai objek wisata aplikasi ini juga dilengkapi dengan informasi mengenai lokasi menuju objek wisata (dalam bentuk *maps*), akses menuju objek wisata, fasilitas-fasilitas yang ada di objek wisata yang ingin dituju, informasi nomor yang bisa dihubungi di setiap objek wisata serta informasi pendukung lainnya seperti SPBU terdekat, restoran dan rumah makan serta penginapan yang dekat dengan objek wisata yang akan dituju. Selain itu penggunaan aplikasi sebagai media promosi pariwisata juga memberikan keuntungan, salah satunya adalah data yang telah dimasukkan kedalam aplikasi akan sulit untuk diubah dan dicuri oleh orang lain selain admin dari aplikasi tersebut sehingga data yang tersimpan pada aplikasi memiliki keamanan yang tinggi. Penggunaan aplikasi sebagai media promosi juga tidak membutuhkan hosting, pembuat aplikasi pariwisata hanya harus membayar uang pendaftaran satu kali agar aplikasi tersebut dapat di *upload* ke *playstore*.

Untuk memudahkan wisatawan mengakses informasi pariwisata maka diperlukan aplikasi *mobile* berbasis android yang dapat memberikan layanan dan informasi pariwisata kepada wisatawan di kabupaten Kuantan Singingi. Untuk membuat aplikasi tersebut maka dibuatlah proposal ini dengan judul “***Perancangan Aplikasi Pengenalan Pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi Berbasis Android Menggunakan Layanan location Based Service (LBS)***”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Android

Android adalah sebuah sistem berbasis *java* yang berjalan pada Kernel Linux 2.6. Android dirilis oleh Google, dibawah *Open Handset Alliance*, pada November 2007. Android menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembang. Setiap aplikasi memiliki tingkatan yang sama. Android tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. *Application Programming Interface (API)* yang disediakan menawarkan akses ke *hardware*, maupun data-data ponsel sekalipun, atau data sistem sendiri. Bahkan pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantikannya dengan aplikasi pihak ketiga (Iqbal, 2015).

Jogiyanto (Kurniadi dkk, 2018) menyatakan android memiliki beberapa kelebihan salah satunya adalah menyediakan *platform* terbuat bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri. Sistem operasi android saat ini menjadi salah satu sistem operasi yang terpopuler.

2.2 Location Based Service (LBS)

Layanan Berbasis Lokasi atau lebih dikenal dengan *Location Based Service (LBS)* istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang kita gunakan. LBS adalah layanan informasi yang dapat diakses melalui *mobile device* dengan menggunakan *mobile network*, yang dilengkapi kemampuan untuk memanfaatkan lokasi dari *mobile device* tersebut (Safaat dkk, 2013).

Location Based Service dapat digambarkan sebagai suatu layanan yang berada pada pertemuan tiga teknologi yaitu: *Geographic Information System, Internet Service, dan Mobile Devices*. Teknologi *Location Based Services* berfokus bagaimana menentukan posisi dari peralatan yang digunakan atau disebut dengan metode *positioning*.

2.3 Google Maps

Google maps adalah layanan jasa peta globe virtual yang diberikan secara *online* dan gratis oleh *Google* yang mempermudah penggunaannya untuk melihat peta yang dapat diseret dan gambar satelit untuk seluruh dunia. Selain itu *Google maps* merupakan layanan yang di dalamnya terdapat website *Google Map* (<http://maps.google.com>), *Google Ride Finder*, *Google Transit* dan peta yang dapat disisipkan pada website lain melalui *Google Maps API*.

Menurut Roziqin (2013) dalam *Google Maps* juga terdapat layanan *Google Maps API* yang disediakan oleh *Google*. *Google Maps API* merupakan layanan yang memungkinkan para pengembang *Google Maps* untuk mengintegrasikan dan menampilkan *Google Maps* ke dalam website eksternal dengan menggunakan kode unik yang digenerasikan oleh *Google*.

2.4 Global Positioning System (GPS)

Global Positioning System (GPS) adalah suatu sistem navigasi berbasis satelit yang digunakan untuk menentukan posisi secara global yang datanya dikirim dari satelit berupa sinyal radio dengan data digital. *Global Positioning System* (GPS) dikembangkan oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat (*US DoD = United States Department of Defense*), sistem ini didesain untuk memberikan informasi mengenai posisi dan waktu secara berkelanjutan diseluruh dunia serta tidak bergantung pada waktu dan cuaca (Isyanto dkk, 2012).

2.5 Pariwisata Kuantan Singingi

Kekayaan kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Kuantan Singingi menciptakan beragam kesenian dan kebudayaan yang sampai saat ini masih terus berlangsung yang salah satunya adalah tradisi pacu jalur yang dibuat menjadi festival tahunan sehingga banyak mendatangkan wisatawan baik wisatawan lokal maupun manca Negara ke Kuantan Singingi.

Banyaknya jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kuantan Singingi membuat pemerintah dan masyarakat Kuantan Singingi mengembangkan objek-objek wisata agar dapat menarik lebih banyak lagi wisatawan. Objek wisata di Kuantan Singingi tergolong sangat lengkap, hal ini dikarenakan objek wisata yang ditawarkan sangat beragam seperti wisata alam dan wisata budaya yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Wisata Budaya
 - a. Pacu Jalur Rayon I
 - b. Pacu Jalur Rayon II
 - c. Pacu Jalur Rayon III
 - d. Pacu Jalur Rayon IV
 - e. Pacu Jalur Mini
 - f. Pacu Jalur Nasional
 - g. Festival Perahu Baganduang
2. Wisata Alam
 - a. Air Terjun 7 Tingkat Guruh Gemurai
 - b. Air Terjun 7 Tingkat Batang Koban
 - c. Danau Kebun Nopi
 - d. Air Panas Hulu Kuantan
 - e. Angel's Park
 - f. Air Terjun Sungai Kandi
 - g. Taman Jalur
 - h. Hutan Kota Pulau Bungin
 - i. Air Terjun Hulu Lombu

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan sebagian besar di Dinas Pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi dan lokasi objek wisata di Kuantan Singingi untuk memperoleh data-data mengenai objek wisata. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan April hingga Desember 2019.

3.2 Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah:

1. Data Primer, data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber data yang berhubungan dengan penelitian ini yang dikumpulkan dengan metode observasi, data primer dalam penelitian ini

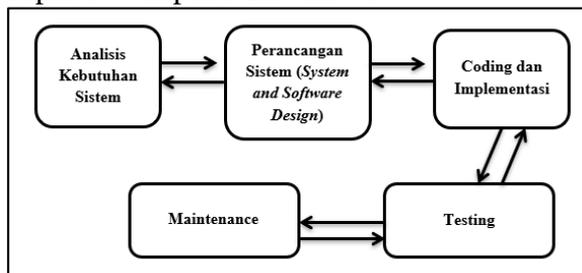
adalah informasi mengenai objek wisata yang ada di Kuantan Singingi.

2. Data Sekunder, data sekunder merupakan data yang diperoleh dari data penulis sebelumnya yang bersifat informasi dan kutipan baik dari internet, artikel ilmiah dan literatur. Data sekunder dalam penelitian ini diambil dari skripsi tentang rancangan aplikasi pariwisata yang telah dilakukan peneliti sebelumnya serta informasi tambahan dari jurnal-jurnal rancangan aplikasi yang menggunakan layanan LBS dan berbasis android.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Menurut Sasmito (2017) metode ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara berurutan dan sistematis dimulai dari kegiatan analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Alur dan sistematika metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.

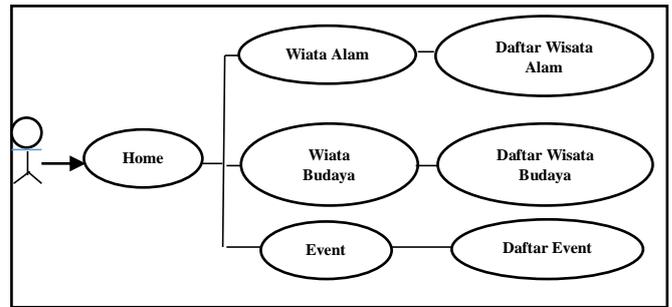


Gambar 1. Metode *Waterfall*

1. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Analisis Kebutuhan Pengguna (*User*)

Analisis kebutuhan pengguna dibuat dalam bentuk *Use Case Diagram* dengan tujuan agar mudah untuk mengidentifikasi informasi akan kebutuhan tersebut. *Use Case Diagram* Aplikasi Pariwisata ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

b. Analisis Kebutuhan *Software*

Untuk membuat aplikasi ini, beberapa *software* yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Software* Android Studio
- LBS, *Maps API* dan GPS
- Software Corel Draw* digunakan untuk mengedit foto pariwisata
- Notepad++ digunakan untuk *editing coding*
- Software* Android SDK yang digunakan sebagai alat bantu dan API dalam mengembangkan aplikasi.

c. Analisis Kebutuhan *Hardware*

Untuk membuat aplikasi ini, beberapa *hardware* yang digunakan adalah sebagai berikut:

- PC/Laptop dengan spesifikasi minimal *processor* Intel(R) Core (TM) i5-4210U CPU @ 1.70GHz 2,40 GHz dengan *Memory* 4 GB RAM digunakan untuk pembuatan aplikasi.
- Smartphone* Android versi 5.0 digunakan untuk melakukan uji coba aplikasi.
- Random Access Memory* digunakan untuk menyimpan data.
- Modem/Wifi digunakan untuk mengakses internet.

Adapun untuk pengguna *minimum requirement smartphone* untuk menjalankan aplikasi Pariwisata Kuantan Singingi ini adalah sebagai berikut:

- Processor* 1 GHz
- RAM 1 GB
- Internal Storage* 8 GB
- OS Android versi 5.0 (*Lolipop*)
- Internet

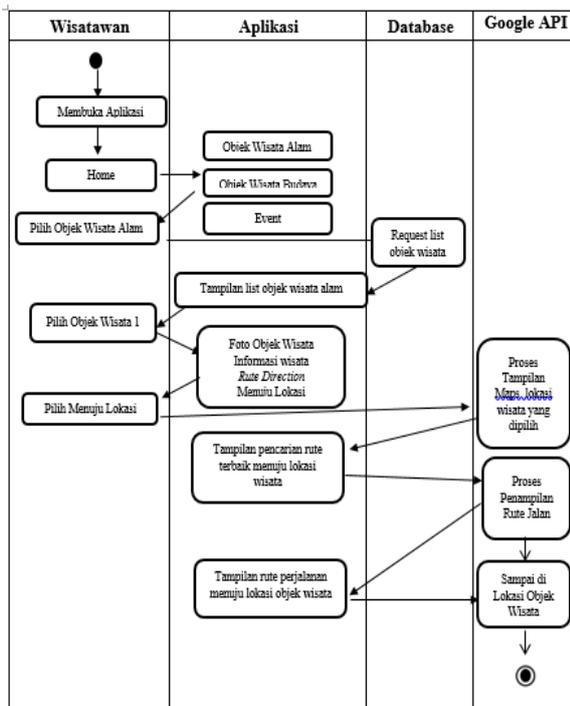
2. Perancangan Sistem (Design)

a. Flowchart

Pada perancangan aplikasi pariwisata Kuantan Singingi terdapat dua *flowchart* yang terdiri dari *flowchart user* dan *flowchart admin*. *flowchart user* merupakan urutan proses kegiatan yang dapat dilakukan oleh pengguna pada aplikasi pariwisata Kuantan Singingi yaitu pengguna dapat mengakses menu pada beranda seperti *button* menu wisata alam yang jika diklik akan muncul daftar wisata alam yang jika *user* memilih salah satu wisata alam yang ada maka aplikasi akan menampilkan informasi beserta *route direction* dari wisata yang telah dipilih oleh *user* dan seterusnya.

b. Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang berfungsi untuk menggambarkan jalan kerja suatu sistem. *Activity diagram* dapat dilihat pada Gambar 3.

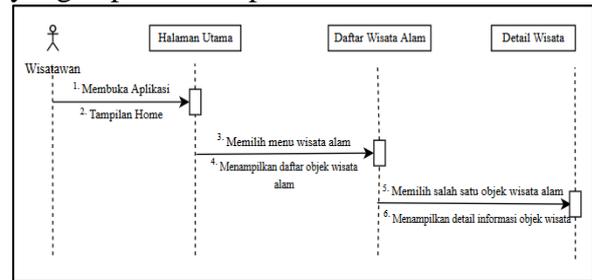


Gambar 3. Activity Diagram

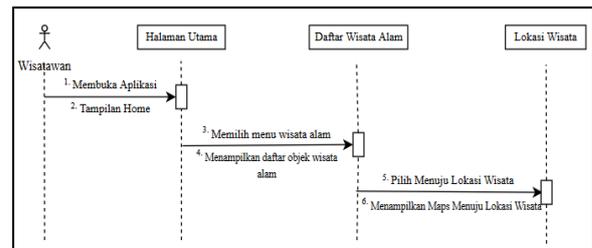
c. Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan merupakan diagram yang menampilkan interaksi-interaksi antar objek pada sistem yang disusun dengan urutan waktu. Berikut merupakan *sequence*

diagram informasi wisata dan lokasi wisata yang dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Sequence Diagram Informasi Wisata

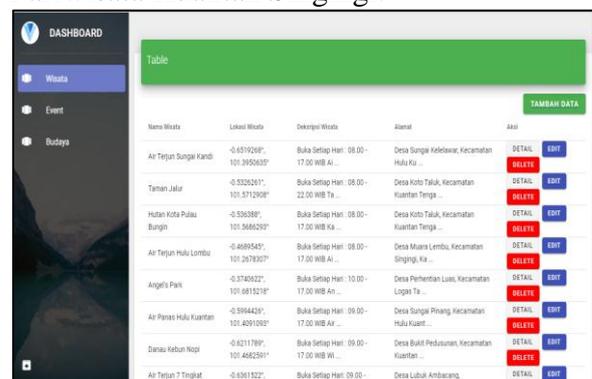


Gambar 5. Sequence Diagram Lokasi Wisata

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Admin Interface Website

Admin interface (AI) *website* merupakan tampilan yang dapat digunakan admin dari aplikasi pariwisata di Kuantan Singingi untuk menambahkan, mengedit dan menghapus data pada aplikasi pariwisata yang dapat dilakukan oleh admin pada *website* yang telah disediakan secara *Real Time*. Berikut adalah tampilan admin *interface website* pada Aplikasi Pariwisata Kuantan Singingi.



Gambar 6. Admin Interface Data Wisata

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa pada *Admin Interface* data wisata admin dapat menambahkan wisata baru melalui *button* 'Tambahkan Data' serta

melihat detail, mengedit dan menghapus data wisata yang telah ditambahkan sebelumnya.

Title	Start Date	End Date	Alamat	Aksi
Festival Perahu Baganjwang	Tuesday, 20 May 2020 9:15:00	Thursday, 20 May 2020 17:15:00	Desa Lubuk Jambul, Kecamatan Kuantan Muallik, Kabupaten Kuantan Singingi	DETAIL EDIT HAPUS
Pacu Jalur Nasional	August 14, 2020 14:00	Tuesday, 28 August 2020 23:18	Tejoran Narosa, Taluk Kuantan, Kabupaten Kuantan Singingi	DETAIL EDIT HAPUS
Pacu Jalur Mini	September 1, 2020 0:00	Thursday, 4 August 2020 0:00:00	Tejoran Narosa, Taluk Kuantan, Kabupaten Kuantan Singingi	DETAIL EDIT HAPUS
Pacu Jalur Rayon IV	Monday, 27 July 2020 0:10	Thursday, 30 July 2020 18:55:00	Tejoran Dutaik Simambarang Raju-Nan Putih, Desa Kecamatan Setrago Raya, Kabupaten Kuantan Singingi	DETAIL EDIT HAPUS
Pacu Jalur Rayon III	Thursday, 23 July 2020 15:50	Wednesday, 22 July 2020 18:59:00	Tejoran Taluk Bayat, Desa Pasar Gunung, Kecamatan Gunung Tok, Kabupaten Kuantan Singingi	DETAIL EDIT HAPUS
Pacu Jalur Rayon II	Friday, 17 July 2020 15:10	Sunday, 19 July 2020 18:15	Tejoran Hapi, Desa Pengasin, Kecamatan Pengasin, Kabupaten Kuantan Singingi	DETAIL EDIT HAPUS
Pacu Jalur Rayon I	Friday, 10 July 2020 0:00	Monday, 13 July 2020 17:30:00	Tejoran Lubuk Sibab Basarah, Kecamatan Kuantan Hilli, Kabupaten Kuantan Singingi	DETAIL EDIT HAPUS

Gambar 7. Admin Interface Data Event

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa pada Admin Interface data event admin dapat melakukan kegiatan seperti yang ada pada interface data wisata selain itu admin juga dapat melihat detail kehadiran pengunjung melalui button 'hadir'. Interface daftar kehadiran dapat dilihat pada Gambar 8.

Foto	Email	Username	Status
	desiantamaharani12@gmail.com	Desi Sinta Maharani	muangin_hadir
	ramadhan@gmail.com	Ramadhan	hadir

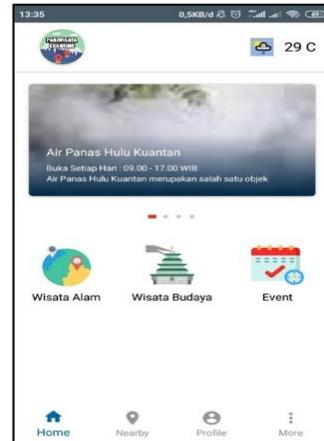
Gambar 8. Admin Interface Daftar Kehadiran

4.2 User Interface Versi Android

User Interface (UI) merupakan halaman antarmuka pengguna aplikasi Pariwisata Kuantan Singingi berbasis Android. Berikut adalah tampilan Aplikasi pariwisata Kuantan Singingi.



Gambar 9. Splash Screen



Gambar 10. Home

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa pada UI Home terdapat beberapa menu seperti button menu wisata alam, wisata budaya, event, nearby, profil dan more serta fitur tambahan lain seperti wisata rekomendasi serta penunjuk cuaca.



Gambar 11. Daftar Wisata Alam

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa pada UI daftar wisata alam user dapat mengetikkan nama wisata alam yang ingin dikunjungi melalui kolom pencarian. Selain itu pada UI daftar wisata alam user dapat melihat list wisata alam di Kuantan Singingi yang terdiri dari 9 wisata alam pilihan.

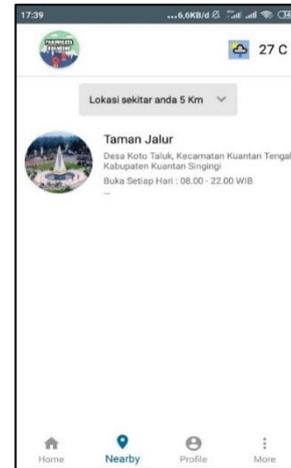


Gambar 12. Daftar *Event*

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa pada UI daftar *event user* dapat mengetikkan nama *event* yang ingin dikunjungi melalui kolom pencarian. Selain itu ketika *user* memilih salah satu event yang ada pada daftar *event* maka *user* akan mendapatkan informasi mengenai tanggal dimulai dan berakhirnya *event* tersebut serta dapat mengkonfirmasi kehadirannya atas *event* tersebut dengan mengklik *button* ‘akan hadir’ atau ‘mungkin akan hadir’ seperti pada Gambar 13.

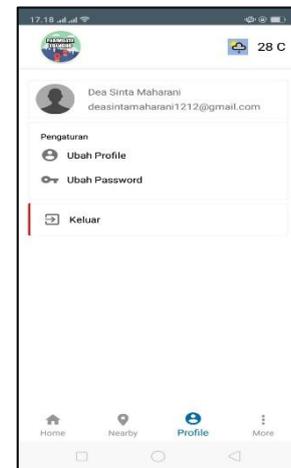


Gambar 13. Detail *Event*



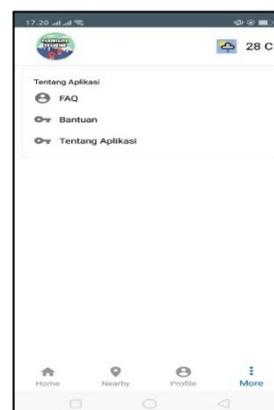
Gambar 14. *Nearby*

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa pada UI *nearby user* dapat memilih wisata yang direkomendasikan berdasarkan lokasi terkini *user* saat itu hingga maksimal 5 Km.



Gambar 15. *Profil*

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa pada UI *profil user* dapat mngedit data melalui *button* ubah profil dan merubah *password*.

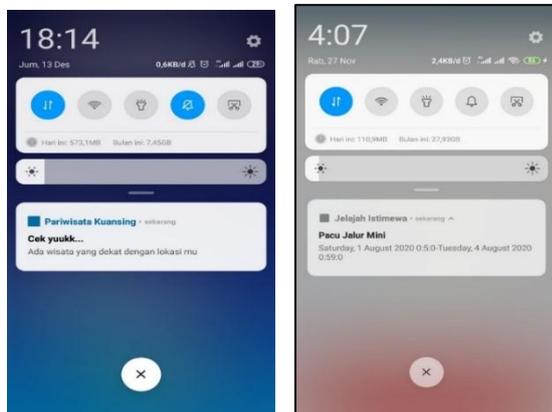


Gambar 16. *More*

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa pada UI *more user* dapat mengakses beberapa informasi seperti tentang aplikasi dan credit pengembang aplikasi seperti yang dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Credit



Gambar 18. Notifikasi Wisata Alam dan Event

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa *user* yang meng-*instal* aplikasi pariwisata akan mendapatkan notifikasi seputar *update* wisata alam maupun *event* yang ada di Kuantan Singingi.

4.3 Hasil Pengujian Black Box

a. Pengujian Versi Android

Tabel 1. Pengujian Versi Android

NO	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
1.	Pengujian pada android versi 5.0 (Lollipop)	Kompatibel dengan Android versi 5.0 (Lollipop)	Berhasil
2.	Pengujian pada android versi	Kompatibel dengan Android	Berhasil

	6.0 (Marshmallow)	versi 6.0 (Marshmallow)	
3.	Pengujian pada android versi 7.0 (Nougat)	Kompatibel dengan Android versi 7.0 (Nougat)	Berhasil

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa melalui pengujian, aplikasi pariwisata Kuantan Singingi dapat berjalan dengan baik pada android versi 5.0, 6.0 dan 7.0.

b. Pengujian Resolusi dan Densitas Layar

Tabel 2. Pengujian Resolusi dan Densitas Layar

NO	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
1.	Pengujian pada Android dengan resolusi 4 inch	Tampilan terlihat sesuai atau baik pada Android dengan resolusi 4 inch	Berhasil
2.	Pengujian pada Android dengan resolusi 4,5 inch	Tampilan terlihat sesuai atau baik pada Android dengan resolusi 4,5 inch	Berhasil
3.	Pengujian pada Android dengan resolusi 5 inch	Tampilan terlihat sesuai atau baik pada Android dengan resolusi 5 inch	Berhasil
4.	Pengujian pada Android dengan resolusi 5,5 inch	Tampilan terlihat sesuai atau baik pada Android dengan resolusi 5,5 inch	Berhasil

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa melalui pengujian, aplikasi pariwisata Kuantan Singingi dapat berjalan dengan baik pada resolusi dan densitas layar 4 inch, 4.5 inch, 5 inch dan 5.5 inch.

c. Pengujian User Interface (UI)

Tabel 3. Pengujian User Interface (UI)

NO	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
1.	Icon Pariwisata Kuantan Singingi	Membuka aplikasi dan menampilkan <i>SplashScreen</i>	Berhasil
2.	<i>Button Home</i>	Menampilkan <i>layout</i> beranda aplikasi	Berhasil
3.	<i>Button Nearby</i>	Menampilkan <i>layout</i> daftar wisata disekitar user	Berhasil

4.	<i>Button</i> Profil	Menampilkan <i>layout</i> login dan informasi akun user	Berhasil
5.	<i>Button</i> More	Menampilkan <i>costum dialog</i> informasi aplikasi	Berhasil
6.	Fungsi Menu Wisata Alam	Menampilkan <i>layout</i> pilihan objek wisata alam kuantan singingi	Berhasil
7.	Fungsi Menu Menuju Lokasi Wisata Alam	Menampilkan <i>layout</i> Maps dan petunjuk jalan menuju lokasi objek wisata alam	Berhasil
8.	Fungsi Menu Wisata Budaya	Menampilkan <i>layout</i> pilihan objek wisata budaya kuantan singingi	Berhasil
9.	Fungsi Menu Menuju Lokasi Wisata Budaya	Menampilkan <i>layout</i> Maps dan petunjuk jalan menuju lokasi objek wisata budaya	Berhasil
10.	Fungsi Menu Event	Menampilkan <i>layout</i> pilihan event di kuantan singingi	Berhasil
11.	<i>Button</i> 'Akan Hadir' atau 'Mungkin Akan Hadir'	Warna <i>button</i> 'Akan Hadir' atau 'Mungkin Akan Hadir' akan berubah sesuai dengan <i>button</i> yang dipilih pengguna	Berhasil
12.	Fungsi Menu Menuju Lokasi Event	Menampilkan <i>layout</i> Maps dan petunjuk jalan menuju lokasi penyelenggaraan event	Berhasil

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa melalui pengujian aplikasi pariwisata Kuantan Singingi seluruh *button* dan fungsi menu yang ada pada aplikasi pariwisata ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan skenario pengujian.

d. Pengujian Koneksi Internet dan GPS

Tabel 4. Pengujian Koneksi Internet dan GPS

NO	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
1.	Koneksi internet stabil dan GPS aktif	Aplikasi berjalan dengan lancar saat melakukan pencarian lokasi wisata	Berhasil
2.	Koneksi internet tidak stabil dan GPS aktif	Aplikasi berjalan dengan lancar saat melakukan pencarian lokasi wisata	Tidak Berhasil
3.	Koneksi internet stabil dan GPS tidak aktif	Aplikasi berjalan dengan lancar saat melakukan pencarian lokasi wisata	Tidak Berhasil

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa melalui pengujian, aplikasi pariwisata Kuantan Singingi hanya dapat berjalan dengan baik pada koneksi internet yang stabil dan GPS aktif.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan dari perancangan aplikasi pariwisata Kuantan Singingi yang telah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan aplikasi dapat berjalan dengan baik pada versi android 5.0, 6.0 dan 7.0.
2. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan aplikasi pariwisata Kuantan Singingi dapat berjalan dengan baik pada resolusi dan densitas layar 4 inch, 4.5 inc, 5 inch dan 5 inch.
3. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan seluruh *button* menu dan fungsi menu pada aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang telah ditetapkan pada skenario pengujian pada pembahasan sebelumnya.
4. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan aplikasi Pariwisata Kuantan Singingi hanya dapat berjalan dengan baik pada koneksi internet dan GPS yang stabil.

Daftar Pustaka

- Iqbal, M, Ismanto., R. 2015. *Perancangan Aplikasi Mobile Location Based Service (LBS) untuk Lokasi Penyewaan Rumah Kos di Kota Semarang*. Jurnal: Teknologi dan Sistem Komputer Vol. 3 No.2.
- Isyanto, dkk. 2012. *Perspektif dan Tantangan Pengembangan M-Learning*. Yogyakarta: Pascasarjana Ilmu Komputer UGM.
- Kurniadi, E, Budianto. 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kabupaten Kuningan Berbasis Android Menggunakan Metode Location Based Service (LBS)*. Jurnal: Cloud Information Vol.3 No.2.
- Roziqin, Khoirur, M. 2013. *Aplikasi Location Based Service tour Guide Menuju Wisata Jatim Park Batu Pada Platform Android*.
- Safaat H, Nazruddin. 2013. *Berbagai Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android*. Bandung: Informatika
- Sasmito, W., S. 2017. *Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal*. Jurnal: Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT) Vol. 2 No. 1.