

PENGENALAN DESTINASI WISATA DAN KULINER KHAS BANYUMAS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Dita Ningtyas, Istingatun Safuroh, Rozi

Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Jakarta STI&K
Jl. BRI No.17, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12140
dita_ningtyas@staff.jak-stik.ac.id, safurohis@gmail.com, roziborang72@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Banyumas terletak di bagian barat daya Jawa Tengah yang memiliki banyak potensi wisata yang bernilai tinggi namun belum memiliki website atau aplikasi khusus untuk mengenalkan destinasi wisata dan kuliner khas. Informasi mengenai Banyumas didapat dari berbagai situs di internet sehingga kurang efektif untuk mengenalkan wisata dan kuliner khas Kabupaten Banyumas. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat suatu aplikasi berbasis android guna mengenalkan destinasi wisata dan kuliner khas Banyumas kepada masyarakat khususnya para pengguna smartphone android. Metode penelitian yang digunakan meliputi tahap studi pustaka, tahap perancangan sistem menggunakan UML, tahap pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash Profesional CS6, dan tahap pengujian dilakukan dengan menguji aplikasi kebeberapa jenis android yang berbeda. Selain itu juga dilakukan pengujian terhadap pengguna. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan aplikasi ini dinyatakan berhasil dan berjalan secara fungsional. Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner maka dapat disimpulkan sebanyak 91% responden sangat setuju bahwa aplikasi ini mudah dioperasikan, 87% responden sangat setuju aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan informasi user, 87% responden sangat setuju bahwa aplikasi ini memiliki kemudahan dalam navigasi, 87% responden sangat setuju bahwa merasa puas dengan aplikasi destinasi wisata dan kuliner Khas Banyumas berbasis android, 85% responden sangat setuju bahwa halaman menu Mari Mengingat bermanfaat, 83% responden sangat setuju bahwa kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (background), 85% responden sangat setuju bahwa kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (background), 85% responden sangat setuju bahwa ketepatan dalam ukuran tulisan, 85% responden sangat setuju bahwa kesesuaian dalam ukuran tombol, 83% responden setuju bahwa tata letak komponen pada aplikasi ini sudah tepat.

Kata kunci : *Wisata, Banyumas, Android, Aplikasi*

Pendahuluan

Pengguna ponsel pintar di dunia semakin meningkat mencapai 5,3 miliar pada Juli tahun 2021. Hal tersebut didorong karena semakin murahnya tarif dasar Internet. Pada awal tahun 2022 berdasarkan laporan dari perusahaan riset Data Reportal jumlah pengguna ponsel pintar di Indonesia meningkat 13 juta orang atau 3,6 persen dibanding periode sebelumnya.[1]

Salah satu ponsel pintar yang banyak digunakan di Indonesia saat ini adalah *android*. Berdasarkan data dari Statcounter, pengguna *Android* dari Desember 2021 hingga Desember 2022 mencapai 89,42 persen, sementara *iOS*, 10,46 persen.[2] *Android* juga memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan sistem operasi ponsel pintar lainnya, diantaranya sistem antarmuka yang mudah untuk digunakan, fitur yang terus menerus diperbarui, dan

mampu menjalankan beberapa aplikasi sekaligus yang tidak terbatas atau disebut juga *multitasking*. Pada umumnya masyarakat menggunakan ponsel pintar untuk kebutuhan sehari – hari seperti komunikasi, bisnis, *game*, bahkan untuk mempromosikan suatu wisata daerah.[3]

Salah satu daerah yang memiliki banyak potensi wisata adalah Kabupaten Banyumas. Secara geografis kabupaten Banyumas terletak di bagian barat daya Jawa Tengah, diapit antara daratan dan pegunungan. Pada daerah pegunungan digunakan untuk perkebunan, daerah dekat Lembah Serayu digunakan untuk tanah pertanian, dan dataran tinggi digunakan untuk pemukiman maupun pekarangan. Selain itu Banyumas juga memiliki hutan tropis yang terletak di lereng Gunung Slamet disebelah selatan.[4]

Kondisi geografis tersebut membuat Kabupaten Banyumas memiliki banyak potensi wisata yang

bernilai tinggi. Berdasarkan pengamatan langsung pada website visit Jawa Tengah, Kabupaten Banyumas memiliki 47 (empat puluh tujuh) destinasi wisata, namun hanya 3 (tiga) kuliner khas yang ditayangkan.[5] Selain itu, Kabupaten Banyumas juga belum memiliki website atau aplikasi khusus wisata sendiri. Berdasarkan pantauan di halaman pencarian google, informasi mengenai banyumas baik wisata maupun kuliner khas, didapat dari berbagai situs termasuk website visit jawa tengah. Hal tersebut dirasa kurang efektif untuk mempromosikan Kabupaten Banyumas khususnya untuk destinasi wisata dan kuliner khas Banyumas.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dibuat suatu aplikasi berbasis android yang dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6.0* guna menampilkan informasi tentang destinasi wisata dan kuliner khas Banyumas. *Adobe Flash Professional CS 6.0* dipilih karena memiliki keunggulan diantaranya dapat menggabungkan grafis, suara, animasi, dan video secara bersamaan sehingga tampilan aplikasi menjadi lebih interaktif terhadap pengguna.[6] Selain hal tersebut, file aplikasi yang disimpan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6.0* berukuran kecil namun memiliki kualitas yang sangat baik.[7] Diharapkan aplikasi ini dapat membantu masyarakat khususnya para pengguna ponsel pintar android agar dapat mengetahui lokasi destinasi wisata serta wisata kuliner yang ada di Kabupaten Banyumas.

Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara ilmiah yang rasional, empiris dan sistematis.[8] Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam pembuatan penelitian, berikut adalah metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini:

1. Tahap Pengumpulan Data : Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui Studi Pustaka baik secara langsung mengunjungi perpustakaan dan secara daring dengan mengunjungi *website* untuk mengumpulkan data dan

informasi yang diperlukan serta mengolah dokumen atau buku referensi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

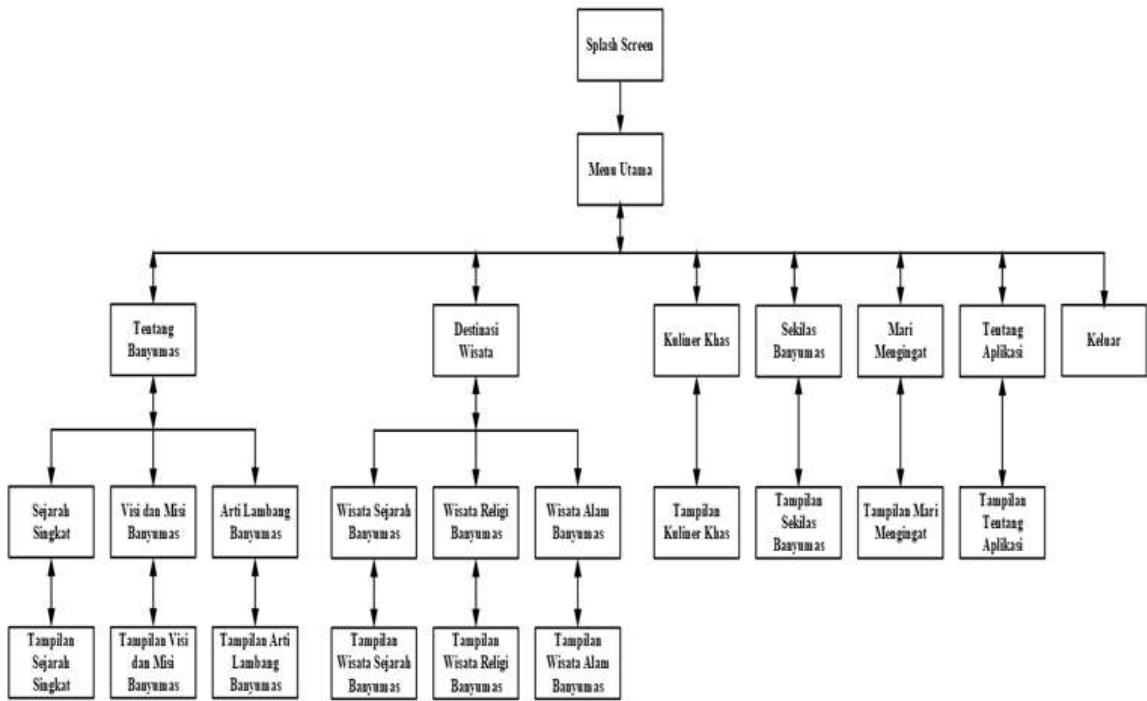
2. Tahap Perancangan Sistem : Perancangan sistem dimulai dari tahap perencanaan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara mengidentifikasi sistem dan prosedur yang ingin dibuat serta menetapkan hasil seperti apa yang diharapkan dari sistem dan prosedur yang dirancang. Selanjutnya tahap perancangan sistem, perancangan pada aplikasi ini meliputi; perancangan navigasi, perancangan sistem menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan UML (*Unified Modeling Language*), perancangan proses, dan perancangan tampilan Antarmuka.
3. Pembuatan Aplikasi : Pada tahap ini desain atau rancangan program diterjemahkan ke dalam kode dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6.0*
4. Uji Coba dan Implementasi : Pada tahap ini dijelaskan tentang pengujian sistem yang telah dibuat, dengan menggunakan metode kuisisioner uji tanggapan pengguna. Apakah program yang dibuat, telah sesuai dengan yang diharapkan.

Perancangan Sistem

Sistem ini dirancang dalam sebuah program interaktif menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6* yang akan diimplementasikan pada sebuah *smartphone* berbasis *android*.

1 Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah struktur atau alur dari sebuah program, penentuan struktur navigasi merupakan tahap pertama dalam pembuatan sebuah aplikasi multimedia. Pada aplikasi ini menggunakan struktur navigasi campuran sebagai petunjuk alurnya.



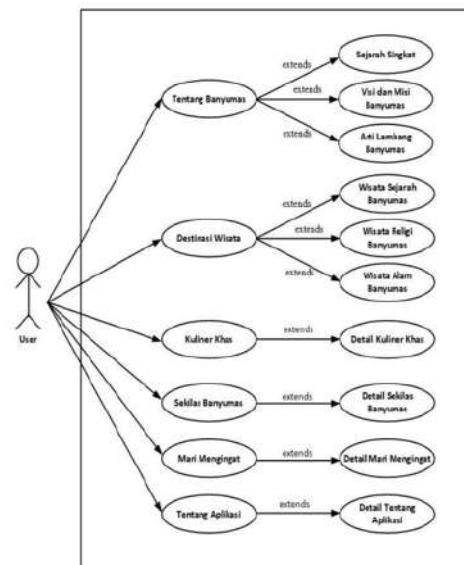
Gambar 1: .Struktur Navigasi

Dalam aplikasi ini digambarkan mengenai beberapa kontrol yaitu: Button Tentang Banyumas, Button Destinasi Wisata, Button Kuliner Khas, Button Sekilas Banyumas, Button Mari Mengingat, Button Tentang Aplikasi, Button Keluar. Apabila button diatas di pilih maka akan menampilkan scene yang dituju sesuai dengan isi button tersebut.

2 Perancangan Sistem Pada Aplikasi

Perancangan sistem pada Aplikasi Informasi Destinasi dan Wisata Kabupaten Banyumas dirancang menggunakan pendekatan berorientasi objek, yaitu dengan UML (*Unified Modeling Language*). UML digunakan untuk mempermudah dalam memahami rancangan sebuah sistem.[6] Alat bantu yang digunakan yaitu *usecase Diagram*, *activity diagram* dan *Sequence Diagram*.

3 Usecase Diagram



Gambar 2: usecase Diagram

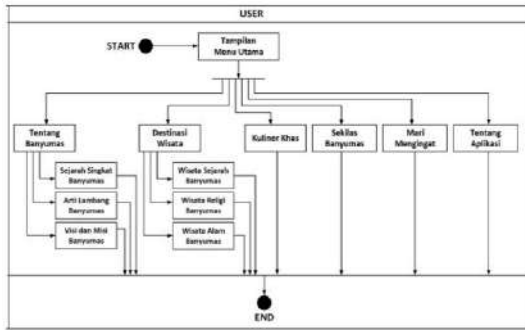
Usecase Diagram user adalah kegiatan merepresentasikan interaksi antara aktor user dengan sistem Aplikasi Informasi Destinasi Wisata dan Kuliner Kabupaten Banyumas. Pada gambar 2 menjelaskan bahwa aktor user dapat melihat informasi dari berbagai menu yang dibutuhkan. Pada tabel 1 menyajikan penjelasan usecase diagram user.

Tabel 1: Detail Perangkat Penguji

No	Requirement	Aktor	Kegiatan
1.	Aktor memasuki menu utama	user	Menu Utama
2.	Aktor memasuki menu Tentang Banyumas	user	Tentang Banyumas
3.	Aktor dapat melihat informasi mengenai Sejarah Singkat Banyumas	user	Sejarah Singkat Banyumas
4.	Aktor dapat melihat informasi mengenai Arti Lambang Banyumas	user	Arti Lambang Banyumas
5.	Aktor dapat melihat informasi mengenai Visi dan Misi Banyumas	user	Visi dan Misi Banyumas
6.	Aktor memasuki menu Destinasi Wisata	user	Destinasi Wisata
7.	Aktor dapat melihat informasi mengenai Wisata Sejarah Banyumas	user	Wisata Sejarah Banyumas
8.	Aktor dapat melihat informasi mengenai Wisata Religi Banyumas	user	Wisata Religi Banyumas
9.	Aktor dapat melihat informasi mengenai Wisata Alam Banyumas	user	Wisata Alam Banyumas
10.	Aktor memasuki menu Kuliner Khas	user	Kuliner Khas
11.	Aktor dapat melihat informasi mengenai Kuliner Khas	user	Detail Kuliner Khas
12.	Aktor memasuki menu Sekilas Banyumas	user	Sekilas Banyumas
13.	Aktor dapat melihat video mengenai Sekilas Banyumas	user	Detail Sekilas Banyumas
14.	Aktor memasuki menu Mari Mengingat	user	Mari Mengingat
15.	Aktor dapat melihat dan menjawab pertanyaan pilihan ganda yang sudah disediakan	user	Detail Mengingat
16.	Aktor memasuki menu Tentang Aplikasi	user	Tentang Aplikasi
17.	Aktor dapat melihat informasi mengenai Tentang Aplikasi, dan profil pembuat aplikasi.	user	Detail Tentang Aplikasi

4 Activity Diagram

Pada *activity diagram* ini menggambarkan alur aktivitas (*workflow*) yang terjadi dari tahap awal sampai akhir dalam suatu proses. Pada gambar 3 menyajikan *activity diagram* pada Aplikasi Informasi Destinasi Wisata dan Kuliner Kabupaten Banyumas.

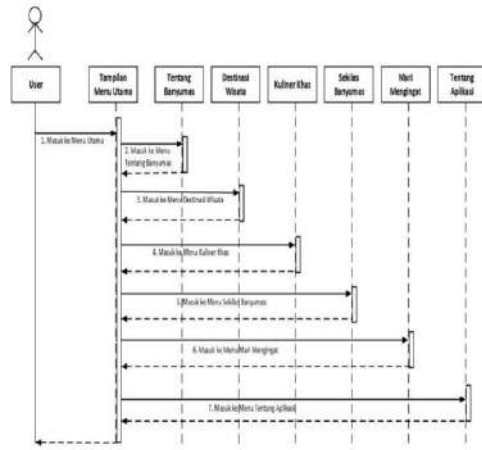


Gambar 3: activity diagram

Pada gambar 3 menjelaskan bahwa aktor *user* dapat melihat informasi dari berbagai menu yang dibutuhkan. Tentang Banyumas, Destinasi Wisata, Kuliner Khas, Sekilas Banyumas, Mari Mengingat dan Tentang Aplikasi merupakan menu halaman yang dapat diakses oleh *user*.

5 Sequence Diagram

Sequence diagram menunjukkan interaksi dengan menampilkan partisipan dengan garis alir secara vertikal dan pengurutan pesan dari atas ke bawah. Pada gambar 4 menyajikan *sequence diagram* pada Aplikasi Informasi Destinasi Wisata dan Kuliner Kabupaten Banyumas.



Gambar 4: sequence diagram

Pada gambar 4, simbol aktor sebagai *user* dan beberapa objek yaitu Tentang Banyumas, Destinasi Wisata, Kuliner Khas, Sekilas Banyumas, Mari Mengingat dan Tentang Aplikasi. Interaksi yang terjadi merupakan hubungan antara *user* dengan sistem.

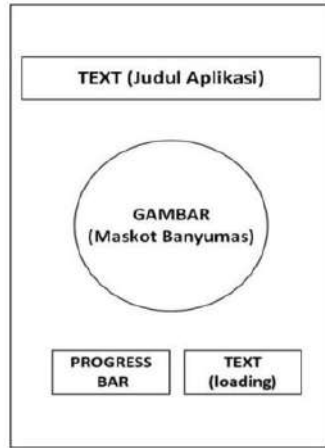
6 Rancangan Antarmuka (*Design Interface*)

Dalam suatu program, sangat penting untuk memperhatikan suatu sistem user interface yang dapat dimengerti oleh semua orang yang menggunakannya. Perancangan antarmuka aplikasi ini terdiri dari rancangan: rancangan splash screen, rancangan halaman menu utama, rancangan halaman menu Tentang Banyumas, rancangan halaman menu Destinasi Wisata, rancangan halaman menu Kuliner Khas, rancangan halaman menu Sekilas Banyumas, rancangan halaman menu Mari Mengingat, dan rancangan halaman menu Tentang Aplikasi. Rancangan ini akan dijadikan acuan di dalam

perancangan sistem.

7 Rancangan Tampilan *Splash Screen*

Rancangan tampilan *Splash Screen* adalah rancangan tampilan otomatis halaman pertama sementara saat aplikasi dijalankan sebelum masuk ke menu utama. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 5



Gambar 5: Rancangan Tampilan *Splash Screen*

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya, Text, Progress Bar dan Gambar.

8 Rancangan Tampilan Menu Utama

Rancangan tampilan Menu Utama adalah halaman setelah *Splash Screen* yang memuat beberapa button utama. Jika button utama di klik maka akan menuju ke tampilan masing-masing menu yang sesuai dengan keterangan. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 6

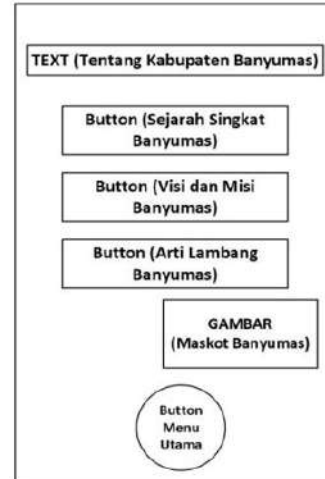


Gambar 6: Rancangan Tampilan Menu Utama

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, *Button 1* : Tentang Banyumas, *Button 2* : Destinasi Wisata, *Button 3* : Kuliner Khas, *Button 4* : Sekilas Banyumas, *Button 5* : Mari Mengingat, *Button 6* : Tentang Aplikasi, dan *Button 7* : Keluar.

9 Rancangan Tampilan Tentang Banyumas

Rancangan tampilan Menu Tentang Banyumas adalah halaman yang menampilkan beberapa pilihan untuk menuju menu informasi tentang Kabupaten Banyumas. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 7

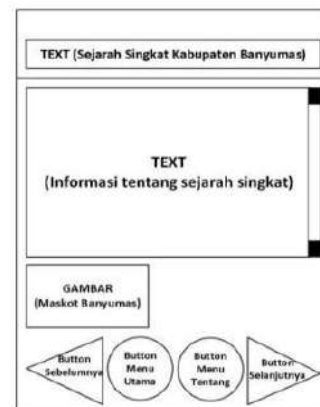


Gambar 7: Rancangan Tampilan Tentang Banyumas

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, Gambar, *Button 1* : Sejarah Singkat Banyumas, *Button 2* : Visi dan Misi Banyumas, *Button 3* : Arti Lambang Banyumas, dan *Button 4* : Menu Utama.

10 Rancangan Tampilan Sejarah Singkat Banyumas

Rancangan tampilan Sejarah Singkat Banyumas adalah halaman dari menu Tentang Banyumas yang menampilkan informasi tentang sejarah di Kabupaten Banyumas. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8: Rancangan Tampilan Sejarah Singkat Banyumas

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, Gambar, *Button 1* : Menu

Sebelumnya, *Button 2* : Menu Utama, *Button 3* : Menu Tentang, dan *Button 4* : Menu Selanjutnya.

11 Rancangan Tampilan Visi dan Misi Banyumas

Rancangan tampilan Visi dan Misi Banyumas adalah halaman dari menu Tentang Banyumas yang menampilkan informasi tentang visi dan misi Kabupaten Banyumas. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 9.

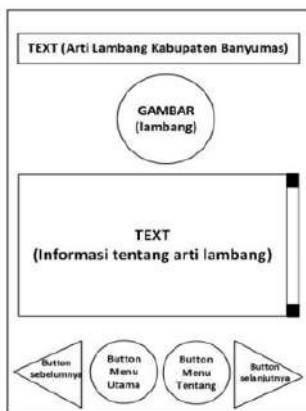


Gambar 9: Rancangan Tampilan Visi dan Misi Banyumas

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, Gambar, *Button 1* : Menu Sebelumnya, *Button 2* : Menu Utama, dan *Button 3* : Menu Tentang.

12 Rancangan Tampilan Arti Lambang Banyumas

Rancangan tampilan Arti Lambang Banyumas adalah halaman dari menu Tentang Banyumas yang menampilkan informasi tentang arti dari lambang Kabupaten Banyumas. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 10



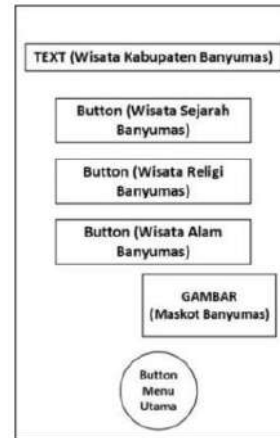
Gambar 10: Rancangan Tampilan Arti Lambang Banyumas

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, Gambar, *Button 1* : Menu

Sebelumnya, *Button 2* : Menu Utama, *Button 3* : Menu Tentang, dan *Button 4* : Menu Selanjutnya.

13 Rancangan Tampilan Destinasi Wisata

Rancangan tampilan Destinasi Wisata adalah halaman yang menampilkan beberapa pilihan destinasi wisata di Kabupaten Banyumas. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11: Rancangan Tampilan Destinasi Wisata

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, Gambar, *Button 1* : Sejarah Singkat Banyumas, *Button 2* : Visi dan Misi Banyumas, *Button 3* : Arti Lambang Banyumas, dan *Button 4* : Menu Utama.

14 Rancangan Tampilan Wisata (Sejarah, Religi, dan Alam) Banyumas

Rancangan tampilan Wisata Sejarah Banyumas, Wisata Religi Banyumas, dan Wisata Alam Banyumas adalah halaman dari menu Destinasi Wisata yang menampilkan informasi tentang berbagai macam destinasi wisata yang ada di Kabupaten Banyumas. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 12.



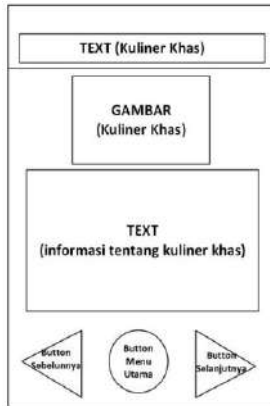
Gambar 12: Rancangan Tampilan Wisata Banyumas

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, Gambar, *Button 1* : Menu

Alamat, *Button 2* :Menu Sebelumnya, *Button 3* : Menu Utama, *Button 4* : Menu Tentang, dan *Button 5* : Menu Selanjutnya.

15 Rancangan Tampilan Kuliner Khas

Rancangan tampilan Kuliner Khas adalah halaman yang menampilkan berbagai macam kuliner khas yang ada di Kabupaten Banyumas. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 13.

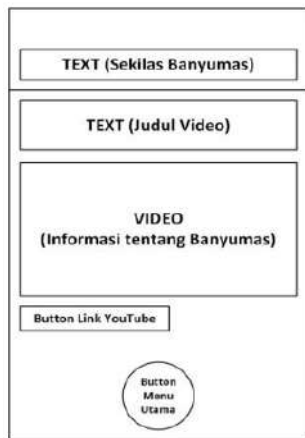


Gambar 13: Rancangan Tampilan Kuliner Khas

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, Gambar, *Button 1* : Menu Sebelumnya, *Button 2* : Menu Utama, *Button 3* : Menu Selanjutnya.

16 Rancangan Tampilan Sekilas Banyumas

Rancangan tampilan Sekilas Banyumas adalah halaman yang menampilkan video tentang Kabupaten Banyumas. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 14

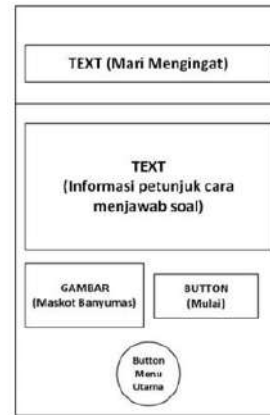


Gambar 14: Rancangan Tampilan Sekilas Banyumas

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, Video, *Button 1* : Menu link Video, *Button 2* : Menu Utama.

17 Rancangan Tampilan Mari Mengingat

Rancangan tampilan Mari Mengingat adalah halaman yang menampilkan beberapa petunjuk untuk menjawab pertanyaan kuis tentang Kabupaten Banyumas. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 15.

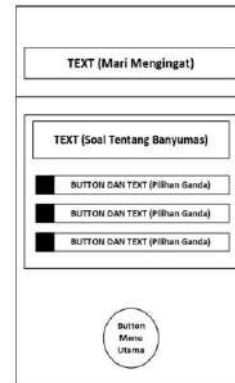


Gambar 15: Rancangan Tampilan Mari Mengingat

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, Gambar, *Button 1* : Menu Mulai, dan *Button 2* : Menu Utama.

18 Rancangan Tampilan Isi Mari Mengingat

Rancangan tampilan Isi Mari Mengingat adalah halaman dari *button* Mulai Mari Mengingat yang menampilkan beberapa pertanyaan kuis tentang Kabupaten Banyumas. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16: Rancangan Tampilan Isi Mari Mengingat

Pada rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, *Button 1*, *Button 2*, *Button 3* : pilihan jawaban kuis dan *Button 4* : Menu Utama.

19 Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi

Rancangan pada tampilan Tentang Aplikasi adalah halaman yang menjelaskan tentang profil *programmer* dan deskripsi tentang aplikasi ini. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 17



Gambar 17: Rancangan Tampilan Tentang Aplikasi

da rancangan ini terdapat beberapa komponen diantaranya : *Text*, *Gambar*, dan *Button 1* : Menu Utama.

Pembuatan Aplikasi

Langkah selanjutnya adalah tahapan pembuatan aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6. Pada tahapan pembuatan aplikasi terdapat beberapa elemen multimedia seperti, teks, gambar, video, dan audio

1. Pembuatan Halaman Splash Screen

Splash Screen adalah tampilan pertama saat aplikasi dijalankan. Tampilan halaman *Splash Screen* dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18: Tampilan Halaman Splash Screen

Dalam *splash screen* terdapat judul aplikasi, gambar maskot dan logo Banyumas serta progress bar loading untuk menuju menu utama.

2. Pembuatan Menu Utama

Pada halaman ini dibuat untuk menampilkan tujuh *button* pada menu utama aplikasi yang

masing-masing *button* menuju ke halaman yang sesuai dengan keterangan. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 19.



Gambar 19: Tampilan Menu Utama

Pada halaman ini terdapat *button* Tentang Banyumas berfungsi untuk ke halaman menu informasi tentang Kabupaten Banyumas, *button* Destinasi Wisata berfungsi untuk ke halaman tentang destinasi wisata di Kabupaten Banyumas, *button* Kuliner Khas berfungsi untuk ke halaman tentang kuliner khas di Kabupaten Banyumas, *button* Sekilas Banyumas berfungsi untuk ke halaman yang menampilkan video seputar Kabupaten Banyumas, *button* Mari Mengingat berfungsi untuk ke halaman kuis pertanyaan seputar Kabupaten Banyumas, *button* Tentang Aplikasi berfungsi untuk ke halaman tentang profil dan aplikasi tersebut dan *button* Keluar untuk membantu pengguna keluar dari aplikasi.

3. Pembuatan Menu Tentang Banyumas



Gambar 20: Tampilan Menu Tentang Banyumas

Button Sejarah Singkat Banyumas berfungsi untuk menampilkan halaman tentang sejarah singkat Kabupaten Banyumas seperti pada gambar 21.



Gambar 21: Tampilan Halaman Sejarah Singkat Banyumas

Button Visi dan Misi Banyumas berfungsi untuk menampilkan halaman tentang visi dan misi dari Kabupaten Banyumas seperti pada gambar 22.



Gambar 22: Tampilan Halaman Visi dan Misi Banyumas

Button Arti Lambang Banyumas berfungsi untuk menampilkan halaman tentang arti lambang dari lambang Kabupaten Banyumas



Gambar 23: Tampilan Halaman Arti Lambang Banyumas

Sedangkan Button Home berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama.

4. Pembuatan Menu Destinasi Wisata

Pada halaman Destinasi Wisata menampilkan tiga button pilihan tentang destinasi wisata di Kabupaten Banyumas yang masing-masing button memiliki halaman tersendiri. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 24.



Gambar 24: Tampilan Menu Destinasi Wisata

user disajikan dengan 3 (tiga) pilihan wisata. Pada gambar 24 terdapat Button Wisata Sejarah Banyumas berfungsi untuk menampilkan halaman tentang beberapa wisata sejarah di Kabupaten Banyumas. Button Wisata Religi Banyumas berfungsi untuk menampilkan halaman tentang beberapa wisata religi di Kabupaten Banyumas seperti pada gambar 25.



Gambar 25: Tampilan Halaman Wisata Banyumas

Button Wisata Alam Banyumas berfungsi untuk menampilkan halaman tentang beberapa wisata alam di Kabupaten Banyumas. Button home berfungsi untuk kembali ke menu utama. Button Alamat merujuk ke alamat yang ada di google maps.

5. **Pembuatan Halaman Menu Kuliner Khas**

Pada halaman Kuliner Khas menampilkan tentang beberapa makanan kuliner khas di Kabupaten Banyumas. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 26.



Gambar 26: Tampilan Halaman Kuliner Khas

Keterangan : *button home* berfungsi untuk kembali ke menu utama, *button* selanjutnya berfungsi untuk ke halaman setelahnya, *button* sebelumnya berfungsi untuk ke halaman sebelumnya.

6. **Pembuatan Halaman Menu Sekilas Banyumas**

Pada halaman ini adalah tampilan dari menu Sekilas Banyumas, menu ini menampilkan video seputar Kabupaten Banyumas. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 27



Gambar 27: Tampilan Halaman Sekilas Banyumas

Keterangan : *button Link On YouTube* berfungsi untuk membuka video pada halaman *YouTube*, *button home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

7. **Pembuatan Menu Mari Mengingat**

Pada tampilan Mari Mengingat adalah halaman yang menampilkan *button* Mulai

dan petunjuk sebelum menjawab soal kuis. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 28.



Gambar 28: Tampilan Menu Mari Mengingat

Keterangan : *button* Mulai berfungsi untuk memulai kuis, *button Home* berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama.

8. **Pembuatan Halaman Isi Mari Mengingat**

Pada tampilan isi Mari Mengingat adalah halaman yang menampilkan soal dan *button* pilihan jawaban kuis. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 29.



Gambar 29: Tampilan Halaman Isi Mari Mengingat

Keterangan : Pada rancangan menu Mari Mengingat berupa kuis yang berisi pertanyaan pilihan ganda, kemudian harus dijawab agar bisa ke soal selanjutnya, *button* Mulai berfungsi untuk memulai kuis, *button Home* berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama.

9. **Pembuatan Halaman Menu Tentang Aplikasi**

Pada tampilan Tentang Aplikasi adalah halaman yang menampilkan profil programmer dan Tampilan dapat dilihat pada Gambar 30.



Gambar 30: Tampilan Halaman Tentang Aplikasi

Keterangan : *button home* berfungsi untuk kembali ke halaman menu utama.

Implementasi

Setelah semua tahap pembuatan aplikasi dibuat, tahap selanjutnya adalah mempublikasikan aplikasi menjadi *file APK*. Maksud dan tujuan publikasi *file APK* adalah agar aplikasi dapat diimplementasikan dan dioperasikan dalam sistem operasi *Android*, khususnya di *smartphone* dan tablet. Setelah melakukan *Publish*, maka *file aplikasi android* telah berhasil dibuat. Langkah selanjutnya yaitu Instalasi *file APK* dapat dilakukan di tablet dan *smartphone* berbasis sistem operasi *Android*.

Uji Coba Aplikasi

Uji coba aplikasi dijalankan menggunakan *smartphone* berbasis *Android* versi 7.1 (Nougat), 8.1 (Oreo), *Android* 6.0.1 (Marshmallow)

Tabel 2: Hasil Uji Coba Aplikasi Menggunakan Smartphone Android

No	Tipe Smartphone	Spesifikasi			Kecepatan Akses							Keterangan			
		Processor	RAM	Grafik	Instalasi	Menu Utama	Tentang Banyumas	Destinasi Wisata	Kuliner Khas	Sekilas Banyumas	Mari Mengingat		Tentang Aplikasi		
1	Xiaomi Redmi 5 Plus	Octa-core Max 2.0GHz Adreno 506	4 GB	Adreno 506	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Gratis sangat smooth, Aplikasi berjalan lancar dan suara jelas
2	Vivo J71	Qualcomm MSM8917 Snapdragon 425 Quad-core 1.4GHz Cortex-A53	3 GB	Adreno 308	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Gratis sangat smooth, Aplikasi berjalan lancar dan Suara jelas
3	Samsung Galaxy J7 Prime	Exynos 7870 Octa-core 1.6 GHz Cortex A53	3 GB	Adreno 308	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Gratis sangat smooth, Aplikasi berjalan lancar dan Suara jelas

Tabel 2 menunjukkan hasil uji coba aplikasi yang dijalankan dengan menggunakan tipe *smartphone* dengan versi *android* dan spesifikasi yang berbeda dengan kecepatan akses menggunakan satuan detik dalam pengujian waktu yang diperlukan untuk membuka setiap menu pada aplikasi.

Uji coba pertama, aplikasi berjalan di *smartphone* *Xiaomi Redmi 5 plus* dengan sistem operasi *Android* 7.1 (Nougat) mendapatkan hasil kecepatan akses Instalasi 06,00 detik, akses ke Menu Utama 01,00 detik, Tentang Banyumas 01,00 detik, Destinasi Wisata 01,00 detik, Kuliner Khas 01,00 detik, Sekilas Banyumas 01,00 detik, Mari Mengingat 01,00 detik dan Tentang Aplikasi 01,00 detik dengan menggunakan stopwatch.

Selanjutnya dilakukan pengujian kedua pada *smartphone* *Vivo J71* dengan sistem operasi *Android* 8.1 (Oreo) mendapatkan hasil kecepatan akses Instalasi 05,00 detik, akses ke Menu Utama 01,00 detik, Tentang Banyumas 01,00 detik, Destinasi Wisata 01,00 detik, Kuliner Khas 01,00 detik, Sekilas Banyumas 01,00 detik, Mari Mengingat 01,00 detik dan Tentang Aplikasi 01,00.

Terakhir uji coba ketiga menggunakan *smartphone* *Samsung Galaxy J7 Prime* dengan sistem Operasi *Android* 6.0.1 (Marshmallow) mendapatkan hasil kecepatan akses Instalasi 05,00 detik, akses ke Menu Utama 01,00 detik, Tentang Banyumas 01,00 detik, Destinasi Wisata 01,00 detik, Kuliner Khas 01,00 detik, Sekilas Banyumas 01,00 detik, Mari Mengingat 01,00 detik dan Tentang Ap-

likasi 01,00 detik.

Pada saat pengoperasian, aplikasi dapat dikatakan cepat dalam menampilkan informasi dari tiap menu. Faktor space RAM juga berpengaruh dalam pengoperasian aplikasi, khususnya untuk instalasi awal aplikasi. Semakin banyak space RAM, maka semakin cepat akses tampilan aplikasi. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini kompatibel dengan versi *Android* lainnya, atau *Android* versi 4.4.4 (KitKat) keatas.

Uji Coba Pengguna Aplikasi

Uji coba kali ini merupakan tanggapan dari pengguna, kuesioner diberikan kepada 15 orang responden dari berbagai kalangan. Selanjutnya responden melakukan pengujian terhadap aplikasi Informasi Destinasi Wisata dan Kuliner Khas Kabupaten Banyumas dan memberikan tanggapan melalui kuesioner yang diberikan dan hasil dari kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan sebagai pengambilan kesimpulan dalam penilaian pada aplikasi ini.

Hasil kuesioner dihitung menggunakan metode pengukuran Skala Likert dengan rentang jarak (interval) sebanyak 20 yang didapat dari :

Interval = 100 / jumlah skor Likert (5) Berikut merupakan kriteria bobot nilai yang sudah dibuat :

1. Sangat Setuju = Bobot Nilai 5
2. Setuju = Bobot Nilai 4
3. Kurang Setuju = Bobot Nilai 3

4. Tidak Setuju = Bobot Nilai 2

5. Sangat Tidak Setuju = Bobot Nilai 1

Berikut ini merupakan kriteria persentase nilai skor berdasarkan interval yang sudah dibuat :

1. Angka 0,0% - 19,99% = Sangat Tidak Setuju
2. Angka 20% - 39,99% = Tidak Setuju
3. Angka 40% - 59,99% = Cukup atau Netral

4. Angka 60% - 79,99% = Setuju

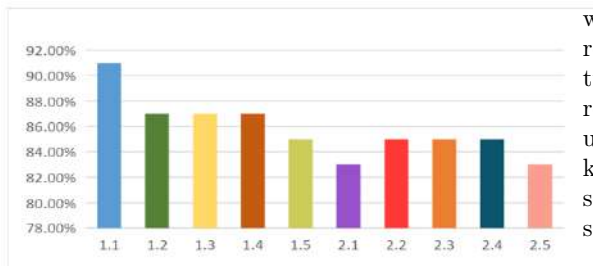
5. Angka 80% - 100% = Sangat Setuju

Pada tabel 3 menyajikan perhitungan tersebut dan pada gambar 34, menyajikan hasil akhir dari perhitungan dalam diagram kolom. Berikut adalah hasil perhitungan kuesioner yang telah diisi oleh 15 orang responden :

Tabel 3: Hasil Uji Coba Aplikasi Menggunakan Smartphone Android

No	PERNYATAAN / PERTANYAAN	STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)	Skor Terendah (X)	Skor Tertinggi (Y)	Total Skor	Hasil Akhir (Total Skor / Y * 100)
1										
KEGUNAAN										
1.1	Aplikasi website ini mudah dioperasikan (<i>user friendly</i>)				7	8	15	75	68	91%
1.2	Aplikasi ini menyajikan informasi mengenai tempat wisata yang terdapat di Kabupaten Banyumas.				10	5	15	75	65	87%
1.3	Aplikasi ini memiliki kemudahan dalam navigasi				10	5	15	75	65	87%
1.4	Secara keseluruhan apakah anda merasa puas dengan aplikasi berbasis android pada informasi destinasi wisata dan kuliner khas Kabupaten Banyumas yang telah dibuat?	1			6	8	15	75	65	87%
1.5	Apakah halaman menu "Mari Mengingat" (kuis) bermanfaat bagi pengguna?			2	7	6	15	75	64	85%
2										
TAMPILAN										
2.1	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>)		1	1	8	5	15	75	62	83%
2.2	Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>)			1	9	5	15	75	64	85%
2.3	Ketepatan ukuran tulisan		2	7	6	15	75	75	62	83%
2.4	Kesesuaian ukuran tombol		2	9	4	15	75	75	70	85%
2.5	Tata letak komponen pada website ini sudah tepat		1	5	9	15	75	75	68	83%

Kuisiioner Perancangan Aplikasi Informasi Destinasi Wisata Dan Kuliner Khas Kabupaten Banyumas Berbasis Android



Gambar 31: Diagram Kolom Hasil Kuisiioner

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner pada tabel 3 dan diagram kolom pada gambar 31, dapat disimpulkan sebanyak 91% responden sangat setuju bahwa aplikasi ini mudah dioperasikan, 87% responden sangat setuju aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan informasi user, 87% responden sangat setuju bahwa aplikasi ini memiliki kemudahan dalam navigasi, 87% responden sangat setuju bahwa merasa puas dengan aplikasi destinasi

wisata dan kuliner Khas Banyumas berbasis android, 85% responden sangat setuju bahwa halaman menu Mari Mengingat bermanfaat, 83% responden sangat setuju bahwa kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (*background*), 85% responden sangat setuju bahwa kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (*background*), 85% responden sangat setuju bahwa kesesuaian dalam ukuran tulisan, 85% responden sangat setuju bahwa kesesuaian dalam ukuran tombol, 83% responden setuju bahwa tata letak komponen pada aplikasi ini sudah tepat.

Penutup

Berdasarkan hasil uji coba aplikasi yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi informasi destinasi wisata dan kuliner khas Kabupaten Banyumas dapat dinyatakan berhasil dan berjalan secara fungsional. Hasil uji coba aplikasi juga menyatakan bahwa aplikasi ini dapat dijalankan pada beberapa versi android, yaitu 6.1 (Marshmallow), 7.1 (Nougat), dan 8.1 (Oreo).

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner maka

dapat disimpulkan sebanyak 91% responden sangat setuju bahwa aplikasi ini mudah dioperasikan, 87% responden sangat setuju aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan informasi user, 87% responden sangat setuju bahwa aplikasi ini memiliki kemudahan dalam navigasi, 87% responden sangat setuju bahwa merasa puas dengan aplikasi destinasi wisata dan kuliner Khas Banyumas berbasis android, 85% responden sangat setuju bahwa halaman menu Mari Mengingat bermanfaat, 83% responden sangat setuju bahwa kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (background), 85% responden sangat setuju bahwa kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (background), 85% responden sangat setuju bahwa ketepatan dalam ukuran tulisan, 85% responden sangat setuju bahwa kesesuaian dalam ukuran tombol, 83% responden setuju bahwa tata letak komponen pada aplikasi ini sudah tepat.

Daftar Pustaka

- [1] Simon Kemp, "Digital 2021 : Indonesia", <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>, 22 Desember 2021.
- [2] Unknown, "Mobile Operating System Market Share Indonesia", <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>, 2 Januari 2023.
- [3] Refika Andriani, Destina Kasriyati, "The Advantages of Android in Translation Course", *Jurnal of English for Academic*, Vol. 6 No. 1, 2019, Hlm : 92-96.
- [4] Fendy Pernama DP, "Panduan Wisata Banyumas", Garuda Mas Sejahtera, 2018
- [5] Unknown, "Kabupaten Banyumas", <https://visitjawatengah.jatengprov.go.id/id/regency/kabupaten-banyumas/>, 10 November 2022.
- [6] Sofiyatul Hidayah, dkk."Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017)", *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, Vol. 11 No.1,2017, Hlm : 117-123
- [7] Andi Sunyoto, "Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application", Penerbit Andi, Yogyakarta, 2010.
- [8] Andra Tersiana, "Metode Penelitian", Yogyakarta, 2018, Hlm : 6.
- [9] Febrizio Pecoraro, Daniela Luzi, "Using Unified Modeling Language to Analyze Business Processes in the Delivery of Child Health Services", *Journal of Environment Research and Public Health*, Vol. 19 No. 20, 2022, Hlm : 1-14