

Tourism Travel Agenda Planning Application Bengkulu City Based On Android

Aplikasi Perencanaan Agenda Perjalanan Pariwisata Kota Bengkulu Berbasis Android

Yoan Ardoni¹⁾; Yovi Apridiansyah²⁾; Ardi Wijaya³⁾; Dedy Abdullah⁴⁾

^{1,2,3,4)} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email: ¹⁾ Yoan.coc028@gmail.com; ²⁾ yoviapridiansyah@umb.ac.id; ³⁾ ardiwijaya@umb.ac.id;

⁴⁾ dedy_abdullah@umb.ac.id

How to Cite :

Ardoni, Y.; Aprdiansyah, Y.; Wijaya, A.; Abdullah, D. (2023). Aplikasi Perencanaan Agenda Perjalanan Pariwisata Kota Bengkulu Berbasis Android, Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi, 3 (2). DOI: <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v3i2>

ARTICLE HISTORY

Received [20 Juni 2023]

Revised [05 November 2023]

Accepted [12 Desember 2023]

Keywords :

Application, Tourism, Android,
Agenda..

This is an open access article under the
[CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Sebagian besar wisatawan yang berkunjung di Kota Bengkulu. terkendala kurangnya memperoleh sumber informasi. Sementara, wisatawan juga sangat memerlukan informasi yang valid seputar tempat yang akan dikunjungi yang mengakibatkan banyaknya waktu terbuang karena mencari sebuah informasi terkait lokasi objek yang ingin dikunjungi. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti membuat suatu aplikasi yang disebut Aplikasi Perencanaan Agenda Perjalanan Pariwisata Berbasis Adroid, yang bertujuan untuk membantu para wisatawan dalam menentukan destinasi serta membantu para wisatawan dalam menyusun penjadwalan rencana perjalanan pariwisata. Dalam melakukan penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan saintifik dan metode perancangan system yang digunakan waterfall dan untuk perhitungan hasil kuesioner melakukan metode kuantitatif. Aplikasi ini berjalan pada smartphone berbasis android. Aplikasi ini mencakup dua konten yaitu destinasi dan agenda. Konten destinasi memiliki lima fitur yaitu, penginapan, wisata, oleh-oleh, dan pesanan. Pembangunan Aplikasi ini menggunakan software Android Studio. Dalam pemodelannya aplikasi ini menggunakan metode UML berupa uses case digram dan diuji menggunakan metode pengujian blackbox. Hasil dari pengujian aplikasi ini menyimpulkan bahwa fungsi yang diharapkan semuanya berhasil sesuai yang diharapkan. Kesimpulannya bahwa Aplikasi Perencanaan Agenda Perjalanan Pariwisata Kota Bengkulu dapat mempermudah wisatawan dalam menemukan lokasi destinasi yang ada di Kota Bengkulu dan membantu wisatawan menyusun perencanaan jadwal agenda perjalanan dengan beberapa informasi yang tersedia pada aplikasi.

ABSTRACT

Most of the tourists visiting the city of Bengkulu. constrained by a lack of access to information sources. Meanwhile, tourists also really need valid information about the place to be visited which results in a lot of wasted time searching for information related to the location of the object they want to visit. Based on this background, the researcher created an application called the Adroid-Based Tourism Travel Agenda Planning Application, which aims to assist tourists in determining destinations and assist tourists in arranging tourism itinerary scheduling. In conducting this research, the type of research used is qualitative research with a scientific approach and the system design

method used is waterfall and for calculating the results of the questionnaire using quantitative methods. This application runs on Android-based smartphones. This application includes two contents namely destinations and agendas. Destination content has five features, namely, lodging, tours, souvenirs, and orders. The development of this application uses the Android Studio software. In modeling this application uses the UML method in the form of uses case digrams and is tested using the blackbox testing method. The results of testing this application conclude that the expected functions are all successful as expected. The conclusion is that the Bengkulu City Tourism Itinerary Planning Application can make it easier for tourists to find destination locations in Bengkulu City and help tourists plan travel agenda schedules with some of the information available on the application.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara di kawasan Asia Tenggara yang sektor pariwisatanya tumbuh positif, hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah kunjungan wisman (wisatawan mancanegara) dan jumlah perjalanan wisnus (wisatawan nusantara) yang signifikan (Nabila dkk, 2015). Pariwisata merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan obyek dan daya tarik wisata serta usaha – usaha yang berkait di bidang tersebut. Sedangkan berwisata merupakan kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.

Ketika berpikir untuk melakukan perjalanan, beberapa faktor yang dipertimbangkan oleh calon wisatawan seperti, berkunjung ke tempat-tempat yang mengesankan, tempat yang belum mereka kunjungi, bagaimana perjalanan kesana, ada apa saja di tempat wisata itu, dan tentunya tempat pariwisata tersebut sesuai dengan waktu dan keuangan mereka. Sebelum memutuskan lokasi tujuan wisatanya, dilakukanlah terlebih dahulu pencarian informasi, mulai dari mengunjungi penyedia jasa perjalanan, bertanya ke teman-teman, mengumpulkan brosur, kliping dari koran, dan melakukan browsing (berselancar di internet).

Namun tidak semua orang sempat melakukannya, karena terkendala sulitnya memperoleh sumber informasi yang jelas. Kurangnya informasi yang didapat dari sebuah perjalanan wisata membuat wisatawan kurang tertarik terhadap objek tersebut, misalnya informasi akomodasi dan penjelasan singkat mengenai objek wisata. Cerita tersesat di wilayah asing bagi wisatawan juga merupakan salah satu faktor yang membuat wisatawan bingung akan perjalanan mereka dikarenakan mereka tidak mengetahui secara pasti posisi keberadaan mereka dan arah rute tujuan objek wisata yang akan dikunjungi.

Kota Bengkulu merupakan daerah yang kaya akan tempat wisata alam. Kondisi geografis yang menjadikannya memiliki beragam lokasi wisata alam yang menarik untuk dikunjungi seperti pantai. Jalan yang mulus dan fasilitas umum yang terus diperbaiki sangat memanjakan para wisatawan yang berkunjung.

Kota Bengkulu merupakan salah satu daerah wisata yang mempunyai berbagai macam pilihan wisata yang sangat menarik seperti wisata alam Pantai Panjang, Pantai Jakat, Pantai Tapak Padri, Pantai Kualo, Pantai Pasir Putih, Pantai Berkas, Pantai Malabero, Pantai Lentera Merah, Wisata Mangrove, View Tower, Dan Lain-lain. Selain daripada wisata alamnya Kota Bengkulu juga dikenal dengan wisata budaya dan sejarah, salah satunya adalah Benteng Marlborough, Rumah ibu Fatmawati Soekarno Putri, Ada pula kawasan wisata yang sering disebut-sebut oleh masyarakat atau wisatawan sebagai wisata religi diantaranya Makam Pahlawan Balai Buntat, Komplek Makam Inggris dan Masjid Jami . Jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Bengkulu dalam rentang 4 tahun terakhir pada tahun 2017 = 206.970, tahun 2018 = 266.348, 2019 = 280.590, 2020 = 301.507 (Dinas Pariwisata Kota Bengkulu, 2021). Kebanyakan wisatawan berkunjung di Kota Bengkulu untuk melihat kebudayaan dan tempat wisata yang alami dan terjaga keasriannya. Hal tersebut terus dipertahankan dan dikembangkan oleh pemerintah daerah.

Sebagai salah satu daerah wisata andalan provinsi Bengkulu, pemerintah daerah Kota Bengkulu terus berupaya membenahi tempat-tempat wisata yang ada, maupun fasilitas-fasilitas pendukung seperti penginapan, sentra souvenir, warung dan rumah makan. Namun belum optimalnya informasi tentang obyek wisata maupun fasilitas pendukungnya menyebabkan sebagian besar wisatawan masih kebingungan dalam menentukan tempat wisata, tempat penginapan, tempat pembelanjaan oleh-oleh, serta kuliner khas apa saja yang ada di kota Bengkulu. Untuk mendapatkan informasi tempat wisata, wisatawan perlu mencari referensi dari berbagai sumber yang seringkali tidak dapat dijangkau secara menyeluruh. Dalam melakukan perjalanan, hal penting yang harus dilakukan adalah menentukan pengambilan keputusan dalam perencanaan dan penjadwalan perjalanan wisata.

Adapun pandangan Islam terhadap kebudayaan terdapat dalam ayat Al-Quran yaitu pada Q.S.Al – Mulk/67:15 yang berbunyi:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ ذَلُولًا فَامْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِن رِّزْقِهِ وَإِلَيْهِ النُّشُورُ

Terjemahnya:

“Dialah yang menjadikan bumi untuk kamu yang mudah dijelajahi, maka jelajahilah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nyalah kamu (kembali setelah) dibangkitkan”. (Kementerian Agama RI, 2019).

Di dalam Tafsir Al-Mishbah (Shihab, 2015), ayat di atas menegaskan bahwa Dialah yang telah menundukkan bumi sehingga memudahkan kalian. Maka, jelajahilah di seluruh pelosoknya dan makanlah dari rezeki yang dikeluarkan dari bumi itu untuk kalian. Hanya kepada-Nyalah kalian akan dibangkitkan untuk diberi balasan.

Maka dari itu peneliti menemukan sebuah konsep yang dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan merancang sebuah “Aplikasi Perencanaan Agenda Perjalanan Pariwisata Kota Bengkulu Berbasis Android” yang diharapkan dapat membantu para wisatawan dalam menyusun dan menentukan agenda perjalanan wisata dengan beberapa informasi yang tersedia pada aplikasi yang akan dibuat. Selain daripada penjadwalan agenda perjalanan wisata, aplikasi yang akan dibuat juga nantinya dapat mengarahkan para wisatawan menuju lokasi yang telah diatur pada agenda perjalanan, karena aplikasi ini terhubung langsung dengan google maps.

LANDASAN TEORI

Aplikasi

Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2015). Sementara menurut sumber lain menjelaskan bahwa, aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Jogiyanto, 1999).

Agenda

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata agenda adalah buku catatan yang bertanggal untuk satu tahun. Contoh: acara rapat itu telah dicatat dalam agenda. Arti lainnya dari agenda adalah acara (yang akan dibicarakan dalam rapat). Contoh: hal itu tercantum juga dalam agenda rapat. Agenda memiliki 2 arti. Agenda adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Agenda memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga agenda dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

Pariwisata

Menurut Mathieson & Wall (1982), Pariwisata merupakan serangkaian aktivitas yang berupa aktivitas perpindahan orang untuk sementara waktu ke suatu tujuan di luar tempat tinggal maupun tempat kerjanya, aktivitas yang dilakukannya selama tinggal di tempat tujuan tersebut dan kemudahan- 14 kemudahan yang disediakan untuk memenuhi kebutuhannya baik selama dalam perjalanan maupun di lokasi tujuannya.

Android

Android merupakan salah satu sistem operasi atau operating system berbasis mobile yang sangat banyak digunakan sekarang ini. Utamanya pada telepon pintar (smartphone) ataupun tablet. Android menurut Nazaruddin (2012) merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, iOS di Apple dan BlackBerry OS.

Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst). Visual Studio Code (VS Code) menyediakan Intellisense, Git Integration, debugging, dan fitur ekstensi. Fitur- fiturnya akan terus bertambah seiring perkembangan versi Visual Studio Code. Perkembangan versi Visualcode ini juga dilakukan berkala setiap bulan, dan inilah yang membuat VS Code unggul dibandingkan teks editor lainnya. VS Code dapat digunakan langsung tanpa perlu ekstensi selama bahasa pemrogramannya sudah didukung langsung. Namun ada beberapa fitur yang perlu ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan pengembang aplikasi. (Ummi, 2021)

Kota Bengkulu

Kota Bengkulu adalah Ibu kota Provinsi Bengkulu. Kota ini merupakan kota terbesar kedua di pantai barat. Kota Bengkulu terkenal sebagai kota pengasingan Bung Karno sebelum masa kemerdekaan (1938-1942) sekaligus tempat kelahiran Fatmawati, sang istri. Kota Bengkulu yang sarat sejarah membuat kota ini menjadi salah satu destinasi wisata.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif lapangan. Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di seluruh tempat wisata, tempat penginapan, tempat pembelajaran oleh-oleh, dan kuliner khas yang ada di Kota Bengkulu Sementara proses perancangan aplikasi dilakukan di Laboratorium Pemrograman jurusan Teknik Informatika UMB. Dalam melakukan penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksperimental dengan melakukan penelusuran secara induktif, mendefinisikan masalah, melakukan penelusuran studi literatur, merencanakan penelitian, menganalisis data, melakukan kegiatan eksperimen, menguji coba hasil eksperimen serta melaporkan hasil penelitian. Sumber data pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi secara langsung pada objek wisata yang ada di Kota Bengkulu dan wawancara dengan narasumber yakni pengelola objek wisata, maupun pihak-pihak yang terkait agar data yang diperoleh lebih akurat. Metode pengumpulan data dan informasi dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka.

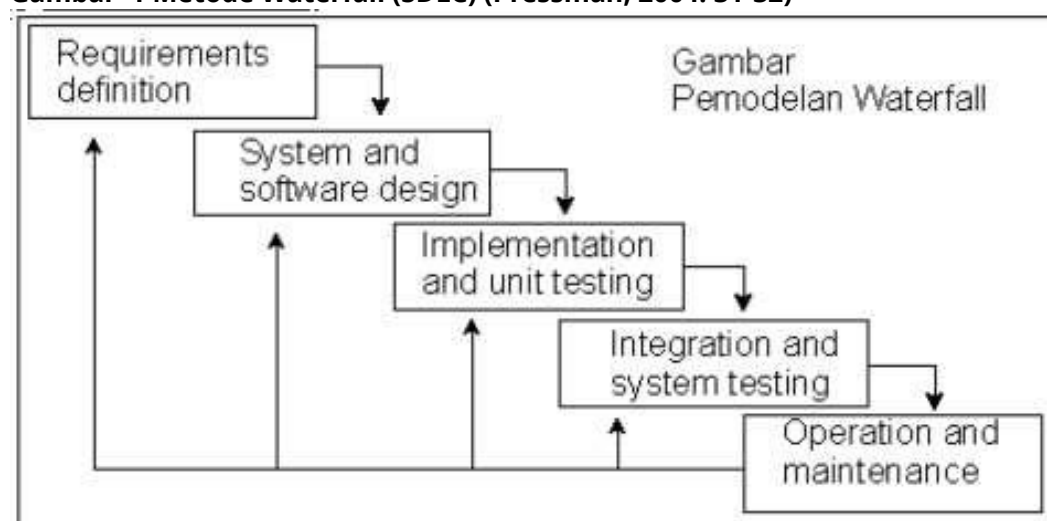
Metode Perancangan Aplikasi

Metode pengembangan sistem yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah waterfall yaitu model pengembangan perangkat lunak secara sekuensial dimana pengembangan sistem dilihat seperti air terjun mengalir ke bawah melalui beberapa tahapan (Wartika, 2010: 105)

Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model". Model ini sering disebut dengan "classic life cycle" atau model waterfall. Model ini adalah model yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap requirement.

Pada penelitian ini, metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah waterfall yang merupakan salah satu metode dalam System Development Live Cycle (SDLC). Metode Waterfall adalah sebuah metode pengembangan sistem dimana antar satu fase ke fase yang lain dilakukan secara berurutan. Dalam proses impelmentasi metode waterfall ini, sebuah langkah akan diselesaikan terlebih dahulu dimulai dari tahapan yang pertama sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya. Secara umum tahapan pada model waterfall dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1 Metode Waterfall (SDLC) (Pressman, 2004: 31-32)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin serta penerapan perangkat lunak pada keadaan yang sesungguhnya. Adapun antarmuka sisi klien/Pengguna (Client/User Side Interface) pada aplikasi yang telah di buat dapat dapat implementasikan sebagai berikut:

1. Antar Muka Logo Aplikasi

Antarmuka logo ditampilkan saat pertama kali aplikasi dibuka sebelum menuju ke antarmuka halaman GetStarted

Gambar V. 2 Splash Screen

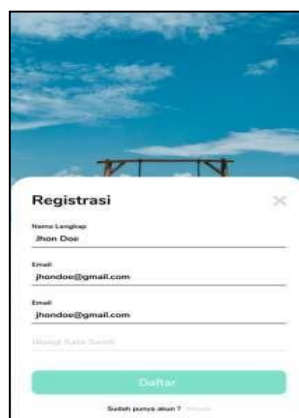
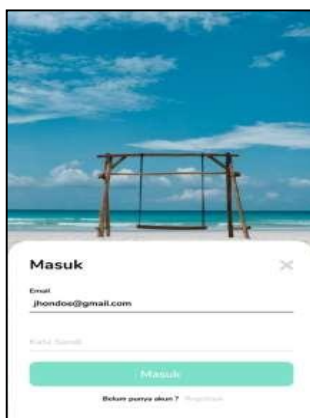
2. Antar Muka Halaman GetStarted

Pada halaman ini menampilkan sebuah pilihan yaitu masuk untuk bagi pengguna menuju langsung kehalaman login yang sudah sebelumnya membuat akun, dan mneuju halaman registrasi untuk pengguna yang belum membuat akun

Gambar V. 3 Halaman GetStarted

3. Form Login dan Registrasi Aplikasi

Halaman ini menampilkan form untuk masuk yang terdiri dari memasukkan email dan password untuk menuju ke menu utama dari aplikasi dan bagi belum mempunyai akun terlebih dahulu membuat akun di form Registrasi yang dimana di halamn ini melakukan inputan nama lengkap pengguna, email pengguna kata sandi pengguna, dan mengulang kata sandi sebelumnya dan setelah mengisi semua data terus melakukan daftar. Untuk menuju menu utama.

Gambar V. 4 Form Login dan Registrasi

4. Antar Muka Menu Home Aplikasi

Menu Home merupakan beranda, menu ini menampilkan beberapa fitur yaitu destinasi terdiri dari fitur penginapan, wisata, kuliner, oleh-oleh, dan fitur agenda untuk merencanakan atau mengatur rute perjalanan.

Gambar V. 5 Menu Home



5. Antar Muka Menu Penginapan

Adapun menu pada saat memilih menu penginapan Menampilkan beberapa rekomendasi penginapan, mulai dari foto penginapan, nama penginapan, alamat.

Gambar V. 6 Menu Penginapan



6. Antar Muka Detail Penginapan

Detail penginapan berisi gambar penginapan, nama penginapan, alamat penginapan, harga, dan maps. Dan terdiri dari deskripsi penginapan fasilitas yang ada pada penginapan dan berbagai tipe kamar dari penginapan.

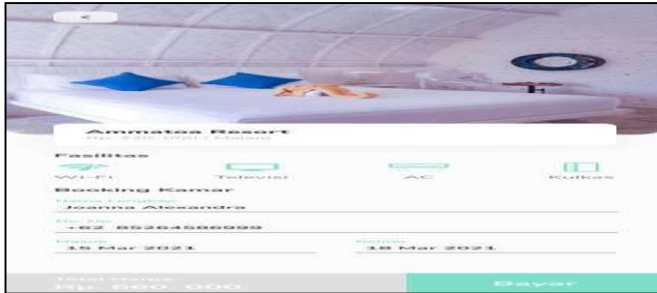
Gambar V. 7 Detail Penginapan



7. Antar Muka Detail Kamar

Detail kamar menampilkan gambar kamar yang telah dilihat beberapa tipe dari sebuah penginapan yang terdiri dari harga penginapan, nama penginapan fasilitas yang ada pada sebuah kamar serta inputan untuk membooking kamar yaitu inputannya mengisi nama lengkap pemesan, nomor hp, dan mengisi tanggal masuk dan keluar serta menampilkan total harga penginapan dan tombol klik button bayar menuju halaman metode pembayaran.

Gambar V. 8 Detail Kamar



8. Antar Muka Metode Pembayaran

Halaman ini menampilkan metode pembayaran penginapan dan menampilkan nomor rekening yang tersedia tombol klik home kembali ke menu utama, dan tombol klik button untuk konfirmasi pembayaran.

Gambar V. 8 Metode Pembayaran



9. Antar Muka Menu Pesanan

Menu ini menampilkan beberapa daftar pesanan yang sudah terlebih dahulu melakukan booking dan untuk menginput data diri untuk konfirmasi dari pihak yang bersangkutan.

Gambar V. 10 Menu Pesanan



10. Antar Muka Konfirmasi Pembayaran & Proses Pembayaran

Halaman ini menampilkan detail transaksi pemesan yang terdiri dari (hari, tanggal, id transaksi, nama penginapan, dan tipe kamar, total bayar), informasi pengirim berisikan informasi pengirim yang berisi nama pengirim, asal bank, nomor rekening, upload bukti pembayaran, dan tombol klik untuk konfirmasi untuk ke halaman proses pembayaran yang menampilkan pembayaran sedang di proses dan tombol klik home untuk kemebali ke menu utama.

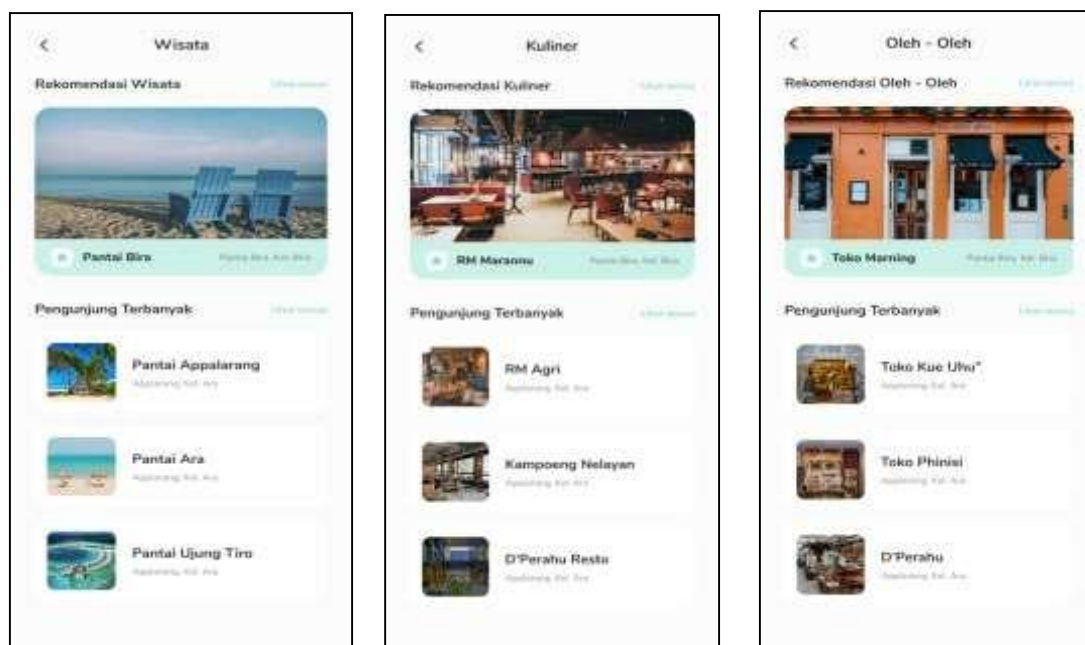
Gambar V. 11 Konfirmasi Pembayaran dan Proses Pembayaran



11. Antar Muka Menu wisata, Kuliner, dan Oleh-oleh

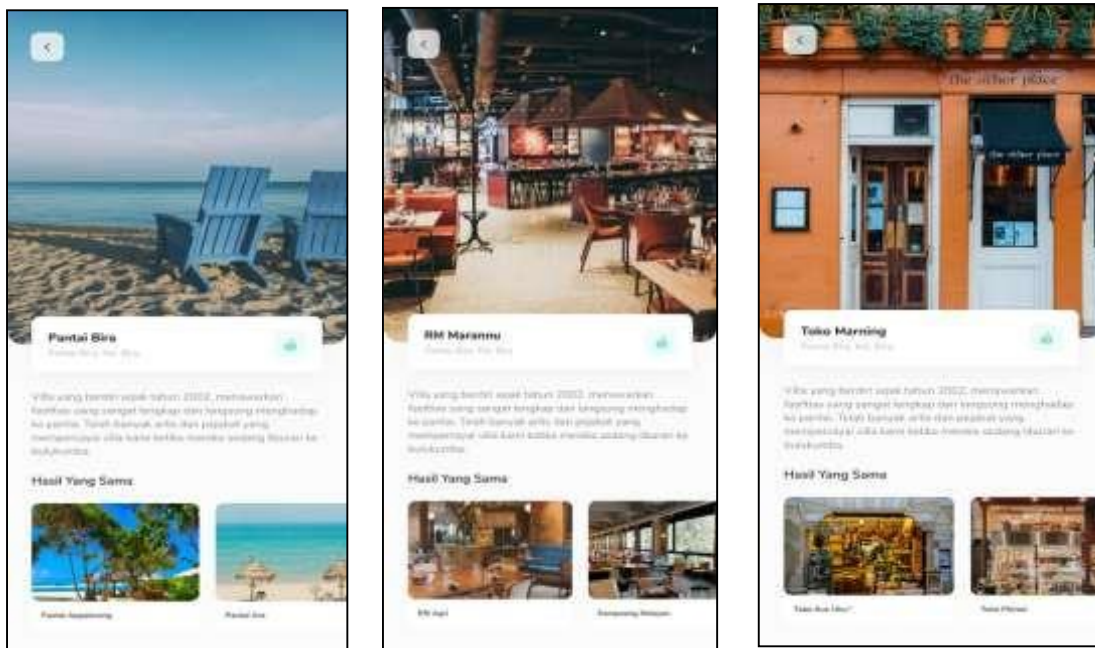
Pada menu ini menampilkan gambar dari setiap objek Mulai dari nama, alamat dan maps dan rekomendasi setiap objek (wisata, kuliner, dan oleh-oleh).

Gambar V. 12 Menu Wisata, Kuliner Dan Oleh-oleh



12. Antar Muka Detail Wisata, Kuliner Dan Oleh-oleh.

Meu ini menampilkan detail setiap objek terdiri dari gambar, nama, alamat, maps serta deskripsi dari setiap objek menampilkan beberapa list rekomendasi objek lainnya

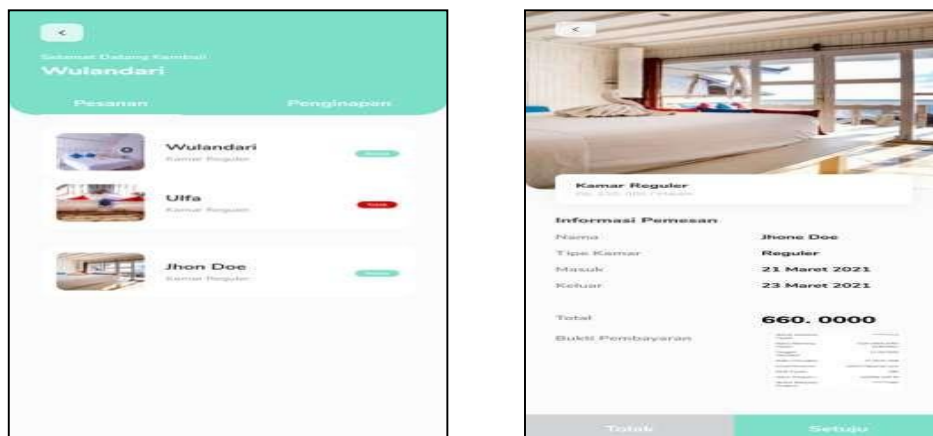
Gambar V. 13 Detail Wisata, Kuliner, dan Oleh-oleh**13. Antar muka Menu Agenda Dan Tanbah Agenda**

Pada menu ini menampilkan beberapa perencana yang telah di buat dalam bentuk daftar sesuai tanggal dan jam yang telah di atur sebelumnya, akan muncul notif setengah jam sebelum jam yang telah di tentukan pada setiap agenda perjalanan . Dan ingin menambahkan agenda akan muncul pop up tambah agenda yang menampilkan tanggal dan jam dan beberapa pilihan yang tersedia untuk menentukan tujuan dan menambah ke daftar agenda.

Gambar V. 14 Agenda dan Tambah Agenda**14) Antar Muka pesanan Admin penginapan**

Bagian sisi admin di tampilan pesanan berisikan beberapa daftar pesanan dan detail pesanan yang admin akan memyetujui atau menolak dari beberapa daftar pesanan tersebut.

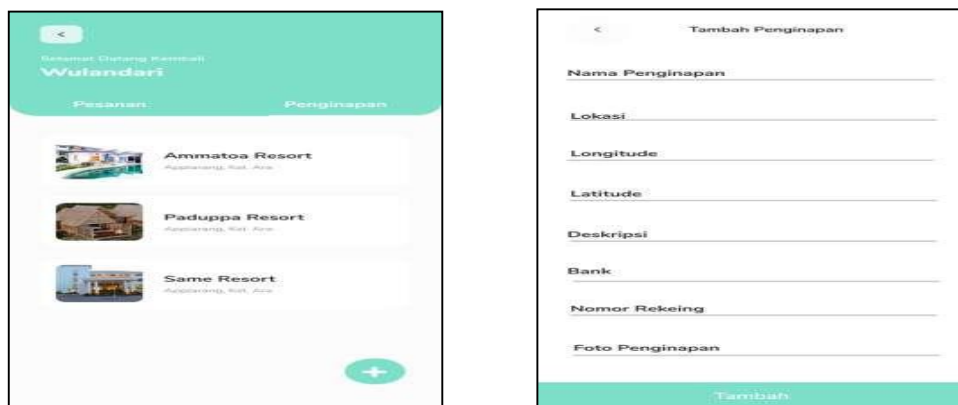
Gambar V. 15 Pesanan dan Detail Pesanan



15. Antar Muka Admin Penginapan Tambah Penginapan

Pada halaman ini menampilkan beberapa daftar kamar dan admin bisa menambahkan penginapan baru serta menginput data baru penginapan lalu kembali ke list penginapan.

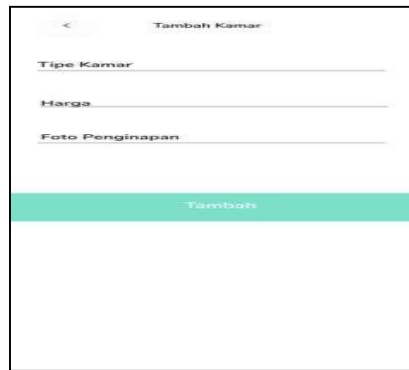
Gambar V. 16 Tambah Penginapan



16. Antar Muka Admin Penginapan Tambah Kamar

Pada halaman ini berisikan detail penginapan bisa mengubah satu kamar lalu mengupdatenya dan admin juga bisa menambahkan data kamar serta menginput data kamar baru.

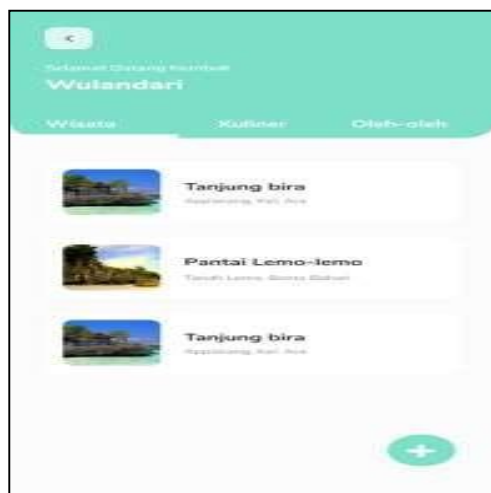
Gambar V. 17 Tambah Kamar



17. Tampilan Super Admin Tambah Destinasi

Pada tampilan super admin ada beberapa fitur yang tersedia seperti penginapan wisata, kuliner oleh-oleh dimana beberapa menu itu admin dapat menambahkan data baru dari salah satu destinasi yang ingin ditambahkan lalu mengisi inputan data tersebut lalu kemudian kembali ke daftar atau list destinasi (Wisata, kuliner, Oleh-oleh.)

Gambar V. 18 Tambah (Wisata, Kuliner, Oleh-oleh)



18. Antar Muka Super Admin Untuk Edit dan Hapus Data

Pada halaman ini fungsi admin dapat mengedit dan menghapus data lama dari sebuah destinasi (wisata, kuliner, dan oleh-oleh) lalu pilih data yang ingin dihapus atau di edit.

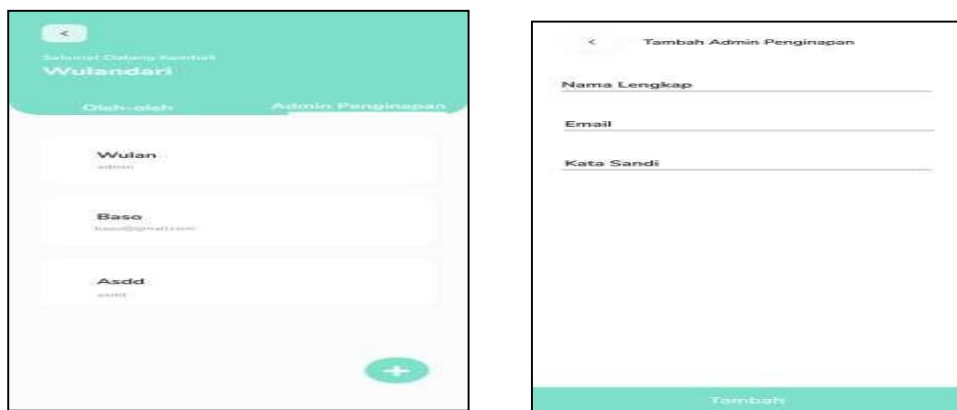
Gambar Edit Dan Menghapus (Wisata, kuliner, Oleh-Oleh)



19. Antar Muka Super Admin Tambah Admin Penginapan

Pada saat pilih menu penginapan admin dapat menambahkan admin penginapan berupa inputan nama email dan kata sandi nanti data inilah yang di berikan kepada pihak admin penginapan.

Gambar V. 20 Tambah Admin Penginapan



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Aplikasi ini dapat mempermudah wisatawan untuk menemukan lokasi destinasi wisata, penginapan, kuliner, serta tempat perbelanjaan oleh-oleh yang ada di kota Bengkulu.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu para wisatawan dalam menentukan dan menyusun perencanaan jadwal agenda perjalanan dengan beberapa informasi yang tersedia pada aplikasi ini .
3. Aplikasi ini berjalan dengan baik sesuai fungsinya dan sesuai yang diharapkan oleh penulis.

Saran

1. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan di platform yaitu android. Kelemahan ini juga menjadi acuan untuk dapat dikembangkan lagi agar dapat digunakan di beberapa platform.
2. Penambahan pengembangan fitur aplikasi sangat memungkinkan seiring dengan perkembangan teknologi android kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

BENGKULU, PEMKAB. "Wisata Kota Bengkulu"

https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Bengkulu

Anshary ddk. 2021 "Design Of Tourism Planning (Travelkey) Application In Itinerary Module Using Iterative And Incremental Methods". Universitas Telkom

Dalimunthe dkk. 2014. "Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis

Jogiyanto, H. M. Analisis Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset, 2001.

Kementerian Agama. 2019. Al-Quran dan Terjemahnya, Bandung: CV Penerbit Jumanatul Ali.

Kompasiana. "Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Dalam Al-qu'an",

Kriyanto, Rahmat. 2006. "Teknik Praktis Riset Komunikasi". PT. Kencana perdana: Jakarta.

- Kurniati Asmar. 2016. Skripsi : *"Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata Provinsi Kota Bengkulu Berbasis Android"*. Universitas Islam Negeri Makassar.
- Lesmardin. "Pengertian Aplikasi" lesmard i1988. <https://lesmardin1988.wordpress.com/2014/08/13/pengertian-aplikasi/> (23 Oktober 2015).
- Firly, Nadia, 2018 *"Create Your Own Android Application"*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Hamsun, Seng, 2018 *"Pemrograman Android dengan Android Studio IDE"* CV. Andi Offset: Yogyakarta.
- HM, Jogiyanto. 2017 *"Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Bisnis"*. Yogyakarta.
- Hoir, Bayumi nasrul, "Sanis dan Teknologi Perspektif Hadist". *Memahami sains modern*, 2020:4.
- JavanLabs, 2015-2021 TafsirQ.Com. <https://tafsirq.com/17-al-isra/ayat-85> #tafsir-quraish shihab. (Diakses 28 Februari 2021).