

Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata Kota Yogyakarta Berbasis Android

***Mohammad Fatah Anugrah Danang Joyo**

Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Panca Sakti Bekasi

*Corresponding Author: danang_joyo@gmail.com

Abstrak

Di era Teknologi Informasi, internet memainkan peran penting dalam penyebaran informasi. Namun, informasi mengenai objek wisata di Yogyakarta masih kurang memadai, sehingga banyak wisatawan yang belum mengetahui beberapa lokasi wisata yang memiliki potensi signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi panduan wisata berbasis Android yang menyediakan informasi komprehensif mengenai objek wisata dan pilihan kuliner lokal di Yogyakarta. Studi ini membahas keterbatasan akses wisatawan di Yogyakarta terhadap informasi yang detail dan mudah diakses, di samping meningkatnya penggunaan perangkat seluler sebagai alat bantu perjalanan. Metodologi yang digunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC), yang meliputi tahap perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian. Fitur utama aplikasi meliputi deskripsi objek wisata, lokasi, jam operasional, harga tiket, dan rekomendasi kuliner beserta alamat, jam buka, dan deskripsi menu. Pengujian kotak hitam digunakan untuk memverifikasi fungsionalitas aplikasi, memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini memfasilitasi perencanaan perjalanan dan menawarkan informasi praktis dan akurat bagi wisatawan. Selain itu, aplikasi ini berpotensi mendukung promosi pariwisata Yogyakarta dan meningkatkan pengalaman wisatawan secara keseluruhan.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Panduan Wisata, Pariwisata Yogyakarta, SDLC, Informasi Wisata

Abstract

In the Information Technology era, the internet plays a vital role in disseminating information. However, information on tourist attractions in Yogyakarta remains insufficient, leaving many tourists unaware of several sites with significant potential. This research aims to design and develop an Android-based travel guide application that provides comprehensive information on tourist attractions and local culinary options in Yogyakarta. The study addresses the limited access to detailed and accessible information for tourists in Yogyakarta, alongside the growing use of mobile devices as travel aids. The System Development Life Cycle (SDLC) methodology was used, encompassing planning, analysis, design, implementation, and testing stages. The application's main features include descriptions of tourist attractions, locations, operational hours, ticket prices, and culinary recommendations with addresses, opening hours, and menu descriptions. Black box testing was used to verify the application's functionality, ensuring it met user needs. The results show that this application facilitates trip planning and offers practical and accurate information for tourists. Additionally, the application has the potential to support Yogyakarta tourism promotion and enhance the overall tourist experience

Key Words: Android Application, Travel Guide, Yogyakarta Tourism, SDLC, Travel Information

How to Cite: Mohammad Fatah Anugrah Danang Joyo.(2025). Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata Kota Yogyakarta Berbasis Android. Journal Transformation of Mandalika,doi: <https://doi.org/10.36312/jtm.v6i1.3954>



<https://doi.org/10.36312/jtm.v6i1.3954>

Copyright© 2025, Author (s)

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).



PENDAHULUAN

Dalam era Teknologi Informasi, internet memainkan peran yang sangat penting dalam penyebaran informasi. Namun, informasi mengenai objek-objek wisata di Yogyakarta masih kurang memadai, sehingga banyak wisatawan yang tidak menyadari keberadaan beberapa tempat wisata yang sebenarnya memiliki potensi besar. Menurut Mujito, Ria Andriani, Idan Wahyu Abdillah dan Vikha Hendra Arditya (2021:3), Kota Yogyakarta sering kali dikenal dengan sebutan “Jogja”, merupakan salah satu destinasi wisata utama di Indonesia yang

terkenal dengan keindahan alam, kekayaan budaya dan peninggalan sejarahnya. Setiap tahunnya, kota ini menarik jutaan wisatawan baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri.

Meskipun potensi menggunakan teknologi mobile dalam industry pariwisata sangat besar, masih terdapat beberapa tantangan yang dihadapi. Banyak wisatawan yang kesulitan dalam menjadi informasi yang akurat dan terkini mengenai destinasi wisata maupun kuliner di Yogyakarta. Selain itu, banyak aplikasi panduan wisata yang ada saat ini tidak mampu memberikan pengalaman pengguna yang memadai, baik dari segi antarmuka, fitur maupun kemudahan pengguna.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi panduan pariwisata berbasis Android yang dapat memberikan informasi yang komprehensif, akurat dan mudah diakses oleh wisatawan yang berkunjung ke Kota Yogyakarta. Dengan adanya aplikasi panduan pariwisata ini, diharapkan wisatawan dapat lebih mudah dalam merencanakan perjalanan mereka, menemukan informasi yang relevan dan menikmati pengalaman wisata yang lebih menyenangkan dan berkesan. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam mendukung industry pariwisata Yogyakarta yang berkelanjutan, meningkatkan kunjungan wisatawan dan mendorong pertumbuhan ekonomi local.

Penelitian ini mencakup beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka dan system, implementasi hingga pengujian dan evaluasi aplikasi. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata Kota Yogyakarta berbasis Android”.

METODE PENELITIAN

1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) yang memiliki lima tahapan utama yaitu perencanaan, analisis, perancangan, implementasi dan uji coba. Pada Tahap Perencanaan, penulis menyusun rencana pengembangan aplikasi dan pengumpulan data melalui studi pustaka dan observasi. Tahap analisis, penulis menganalisis kebutuhan fungsional (fitur aplikasi) dan non-fungsional (kemudahan akses, performa). Tahap Perancangan, merancang antarmuka dan struktur aplikasi menggunakan diagram navigasi, Use Case dan Activity Diagram. Tahap Implementasi, pengembangan aplikasi dengan bahasa pemrograman Android Java dan integrasi hasil tampilan aplikasi. Tahap Uji Coba, uji coba fungsionalitas (black box testing) dan tampilan untuk memastikan aplikasi bekerja optimal pada beberapa devices.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah di Kota Yogyakarta, yang merupakan fokus dalam pengembangan aplikasi panduan wisata. Data wisata Yogyakarta diperoleh melalui kunjungan lapangan serta informasi yang dikumpulkan dari dinas pariwisata dan sumber terkait.

3. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu:



Gambar 2. 1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode: 1) Studi Pustaka dengan mengkaji literature dan penelitian terdahulu terkait aplikasi wisata, teknologi Android dan informasi wisata Yogyakarta serta, 2) Observasi Lapangan dengan mengumpulkan data di lokasi-lokasi wisata

utama Yogyakarta untuk mendapatkan data terkini mengenai fasilitas, akomodasi dan rute wisata.

4. Kerangka Penelitian

Kerangka pemikiran penelitian ini berfokus pada solusi pengembangan aplikasi panduan wisata berbasis android untuk meningkatkan akses informasi wisata. Tahapan SDLC digunakan sebagai model dalam merancang aplikasi untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dengan menyediakan fitur-fitur informative dan interaktif.



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

a. Perencanaan Aplikasi

Aplikasi yang akan dikembangkan adalah aplikasi panduan wisata berbasis android untuk Kota Yogyakarta. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka sederhana yang terdiri dari beberapa menu utama, yaitu:

- 1) Halaman Home : Berisi menu untuk mengakses berbagai fitur utama aplikasi.
- 2) Sejarah Yogyakarta: Menyediakan informasi singkat tentang sejarah Kota Yogyakarta untuk memperkenalkan pengguna pada konteks budaya dan sejarah kota.
- 3) Objek Wisata : Menampilkan daftar objek wisata populer di Yogyakarta. Setiap objek wisata memiliki informasi mengenai alamat, jam buka, harga tiket dan deskripsi singkat.
- 4) Kuliner Khas Yogyakarta : Menampilkan informasi tentang kuliner khas Yogyakarta. Setiap tempat kuliner dilengkapi dengan alamat, jam buka, harga dan deskripsi menu.
- 5) Cara pakai : Memberikan panduan singkat mengenai cara menggunakan aplikasi.
- 6) Keluar Aplikasi : Menyediakan opsi untuk keluar dari aplikasi.

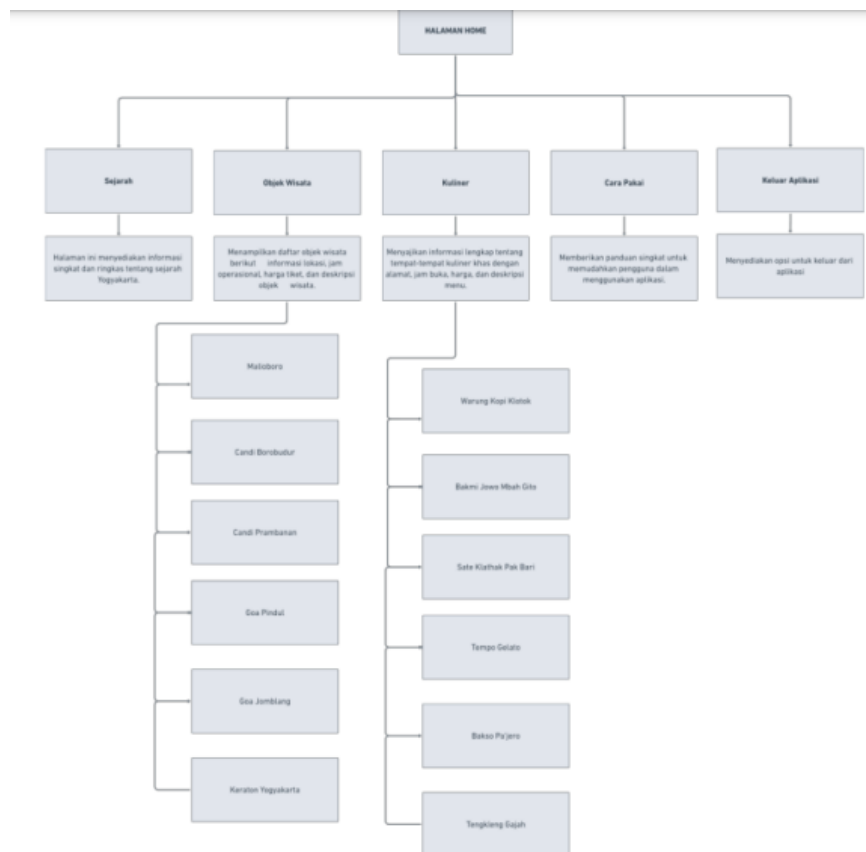
b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan aplikasi berfungsi sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Kebutuhan tersebut dibagi menjadi kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang mencakup perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan aplikasi.

c. Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi mencakup pembuatan antarmuka dan struktur navigasi yang sederhana dan mudah digunakan. Struktur navigasi dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mengakses informasi wisata dan kuliner dengan cepat. Struktur navigasi pengguna berbasis linier dan menu utama. Pada halaman Home, pengguna dapat memilih

menu untuk melihat informasi Sejarah, Objek Wisata, Kuliner, Cara Pakai dan Keluar Aplikasi.



Gambar 2. 3 Struktur Navigasi

Struktur navigasi ini dirancang agar pengguna dapat dengan mudah memilih menu yang diinginkan dan langsung menuju halaman informasi yang dibutuhkan tanpa banyak langkah tambahan.

1.1 Perancangan Tampilan Halaman Aplikasi

Pada tahap ini. Dilakukan perancangan tampilan pada setiap halaman aplikasi panduan wisata dan kuliner di Yogyakarta. Rancangan ini mencakup tampilan halaman Utama (Home), halaman Sejarah Yogyakarta, halaman Objek Wisata, halaman Kuliner, halaman Cara Pakai dan halaman Keluar Aplikasi.

a) Halaman Utama (Home)

Halaman *Home* dirancang sebagai halaman utama yang menampilkan menu-menu utama aplikasi. Tampilan halaman home ini berfokus pada penyajian menu dengan ikon atau tombol besar untuk memudahkan navigasi pengguna. Rancangan halaman home dapat dilihat pada ilustrasi gambar berikut:



Gambar 2. 4 Rancangan Tampilan Halaman Home

b) Rancangan Tampilan Halaman Sejarah Yogyakarta

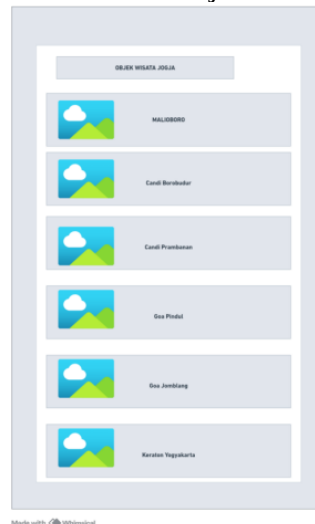
Halaman Sejarah Yogyakarta menyajikan informasi singkat tentang sejarah dan latar belakang Kota Yogyakarta. Desain halaman ini berisi teks deskriptif dengan font yang mudah dibaca serta gambar ilustrasi yang relevan.



Gambar 2. 5 Rancangan Tampilan Halaman Sejarah Yogyakarta

c) Rancangan Tampilan Halaman Objek Wisata

Halaman Objek Wisata menampilkan daftar objek wisata populer di Yogyakarta. Dibawah ini merupakan gambar rancangan tampilan halaman objek wisata:

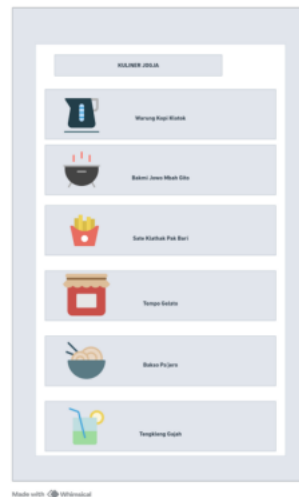


Gambar 2. 6 Rancangan Tampilan Halaman Objek Wisata

Setiap objek wisata ditampilkan dalam bentuk daftar dengan nama, gambar thumbnail dan tombol untuk informasi lebih lanjut. Saat pengguna memilih objek wisata, mereka akan diarahkan ke halaman deskripsi yang berisi alamat, jam buka, harga tiket dan informasi lainnya.

d) Rancangan Tampilan Halaman Kuliner

Halaman kuliner menampilkan daftar tempat kuliner khas Yogyakarta. Dibawah ini merupakan gambar rancangan tampilan halaman objek wisata:



Gambar 2. 7 Rancangan Tampilan Halaman Kuliner

Masing-masing tempat kuliner disajikan dengan nama, gambar, dan opsi untuk melihat detail lebih lanjut yang mencakup alamat, jam buka, harga, dan deskripsi kuliner.

e) Rancangan Tampilan Halaman Cara Pakai

Halaman Cara Pakai memberikan panduan sederhana tentang penggunaan aplikasi. Halaman ini berisi langkah-langkah untuk menavigasi aplikasi serta informasi singkat tentang cara mengakses setiap fitur utama.



Gambar 2. 8 Rancangan Tampilan Halaman Cara Pakai

f) Rancangan Tampilan Halaman Keluar Aplikasi

Halaman Keluar Aplikasi menyediakan opsi bagi pengguna untuk menutup aplikasi. Desain halaman ini dibuat sederhana dengan konfirmasi untuk memastikan bahwa pengguna ingin keluar dari aplikasi.



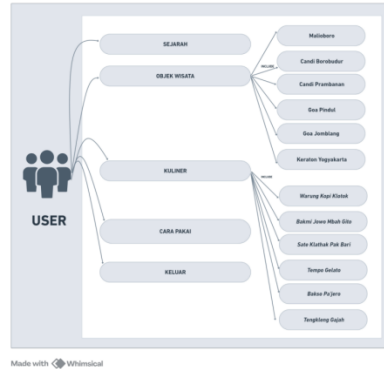
Gambar 2. 9 Rancangan Tampilan Halaman Keluar Aplikasi

1.2 Perancangan Unified Modelling Language (UML)

Dalam tahap perancangan aplikasi panduan wisata berbasis Android untuk Yogyakarta, diperlukan model untuk merancang system yang berorientasi objek. Perancangan ini menggunakan perangkat lunak Whimsical dan Draw.io untuk menggambarkan diagram proses, termasuk Use Case Diagram dan Activity Diagram.

a) Use Case Diagram Pengguna

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara actor (pengguna) dan system aplikasi panduan wisata. Dalam scenario ini, pengguna berperan sebagai actor yang berinteraksi dengan system aplikasi untuk mengakses berbagai informasi wisata di Yogyakarta. Use Case Diagram ini membantu dalam memahami alur interaksi antara pengguna dan fitur aplikasi secara keseluruhan. Diagram Use Case pengguna dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. 10 Use Case Diagram Pengguna

b) Activity Diagram (User)

Pada Activity Diagram pengguna, aktivitas utama yang dilakukan adalah menavigasi berbagai menu informasi wisata yang tersedia di aplikasi panduan wisata Yogyakarta.



Gambar 2. 11 Activity Diagram (User)

Berikut langkah-langkah aktivitas pengguna dalam aplikasi

- 1) Mengakses Halaman Utama: Pengguna pertama-tama membuka aplikasi dan mengakses halaman utama, di mana terdapat beberapa pilihan menu seperti Sejarah Yogyakarta, Objek Wisata, Kuliner, Cara Pakai, dan Keluar Aplikasi.

- 2) Memilih Menu Informasi:
 - a. Jika pengguna memilih Sejarah Yogyakarta, sistem akan menampilkan informasi sejarah singkat mengenai Kota Yogyakarta.
 - b. Jika pengguna memilih Objek Wisata, sistem akan menampilkan daftar objek wisata seperti Malioboro, Candi Borobudur, dan lainnya. Pengguna kemudian dapat memilih objek wisata spesifik untuk melihat detail alamat, jam buka, harga tiket, dan deskripsi objek.
 - c. Jika pengguna memilih Kuliner, sistem akan menampilkan daftar tempat kuliner khas Yogyakarta, seperti Warung Kopi Klotok dan Sate Klathak Pak Bari. Pengguna dapat memilih tempat kuliner tertentu untuk melihat detail alamat, jam buka, harga, dan deskripsi kuliner.
- 3) Melihat Detail Informasi: Setelah memilih objek wisata atau tempat kuliner tertentu, sistem menampilkan detail yang diinginkan. Pengguna dapat membaca informasi ini atau kembali ke halaman sebelumnya.
- 4) Menggunakan Fitur Cara Pakai: Jika pengguna memilih menu Cara Pakai, sistem akan menampilkan panduan singkat untuk membantu pengguna dalam memahami cara navigasi aplikasi.
- 5) Keluar Aplikasi: Jika pengguna memilih Keluar Aplikasi, sistem akan menutup seluruh kegiatan dan informasi.

Activity Diagram ini menggambarkan alur aktivitas pengguna dalam menavigasi dan menggunakan aplikasi panduan wisata.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini adalah implementasi aplikasi panduan wisata berbasis android untuk Kota Yogyakarta yang menawarkan fitur seperti :

1. Tampilan Menu Home

Halaman *home* merupakan halaman pertama yang ditampilkan saat mengakses aplikasi panduan wisata berbasis Android untuk Kota Yogyakarta. Fungsinya adalah sebagai tampilan utama yang menampilkan menu yang tersedia dalam aplikasi untuk pengguna (*user*).



Gambar 3. 1 Tampilan Menu Home

Penjelasan Menu Home:

1. Tampilan Umum:

Halaman Home adalah halaman pertama yang ditampilkan saat pengguna membuka aplikasi. Ini berfungsi sebagai tampilan utama yang memberikan akses ke berbagai menu yang tersedia dalam aplikasi.
2. Judul dan Tema:

Di bagian atas halaman, terdapat ilustrasi yang mencerminkan tema Yogyakarta, dengan elemen-elemen seperti gunung, candi, dan langit. Ini menunjukkan fokus aplikasi pada kebudayaan dan pariwisata Yogyakarta.

3. Navigasi Menu:

Menu Home menampilkan beberapa tombol navigasi yang memiliki latar belakang berwarna hijau muda dan teks berwarna merah. Tombol-tombol ini termasuk:

- a. Sejarah: Menyediakan informasi tentang sejarah Yogyakarta.
- b. Objek Wisata: Menampilkan daftar tempat wisata yang dapat dikunjungi di Yogyakarta
- c. Kuliner: Berisi informasi tentang makanan khas dan kuliner lokal yang dapat dinikmati.
- d. Cara Pakai: Memberikan panduan atau petunjuk penggunaan aplikasi kepada pengguna.
- e. Keluar: Tombol untuk keluar dari aplikasi.

4. Desain Visual:

Latar belakang aplikasi menggunakan motif batik, yang memberikan kesan khas budaya Jawa dan menambah estetika lokal. Desain ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan relevan dengan tema budaya Yogyakarta.

5. Fungsi Utama:

Menu Home berfungsi sebagai titik awal bagi pengguna untuk menjelajahi informasi wisata yang tersedia. Pengguna dapat dengan mudah memilih menu yang diinginkan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang sejarah, objek wisata, kuliner, cara penggunaan aplikasi, atau untuk keluar dari aplikasi.

6. Dengan tampilan yang menarik dan navigasi yang mudah, halaman Home dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan saat menjelajahi keindahan dan kekayaan budaya Yogyakarta.

2. Tampilan Menu Sejarah

Berikut adalah penjelasan untuk Tampilan Menu Sejarah dari aplikasi panduan wisata berbasis android untuk Kota Yogyakarta:

1. Tampilan Umum

Menu Sejarah adalah bagian dari aplikasi yang menampilkan informasi mengenai sejarah Kota Yogyakarta. Halaman ini dirancang untuk memberikan pengguna pemahaman yang lebih baik tentang latar belakang dan perkembangan sejarah kota.

2. Judul Halaman:

Di bagian atas halaman, terdapat judul yang jelas, biasanya berupa "Sejarah Yogyakarta," yang menandakan fokus dari konten yang disajikan di halaman ini.

3. Konten Utama:

Halaman ini menyajikan penjelasan mengenai sejarah Yogyakarta, mencakup informasi penting tentang peristiwa sejarah, tokoh-tokoh yang berpengaruh, dan perkembangan budaya yang terjadi di kota tersebut. Selain teks, terdapat juga gambar yang menampilkan salah satu ikon kota Yogyakarta, yang memberikan visualisasi yang menarik dan relevan dengan konten sejarah yang dibahas.

4. Desain Visual:

Desain halaman mengikuti tema keseluruhan aplikasi, dengan elemen visual yang mendukung konten sejarah. Penggunaan warna dan font yang konsisten dengan desain aplikasi memberikan kesan yang harmonis dan estetis.

5. Navigasi:

Pengguna dapat dengan mudah kembali ke halaman sebelumnya atau menu utama setelah membaca informasi sejarah. Hal ini memastikan pengalaman pengguna yang lancar dan intuitif.

6. Tujuan:

Menu Sejarah bertujuan untuk mendidik pengguna tentang kekayaan sejarah Yogyakarta, sehingga mereka dapat lebih menghargai budaya dan warisan yang ada di kota ini saat mereka melakukan perjalanan.

Dengan tampilan yang informatif dan menarik, Menu Sejarah diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pengguna tentang Yogyakarta dan mendorong mereka untuk menjelajahi lebih banyak tentang kota ini.



Gambar 3. 2 Tampilan Menu Sejarah Yogyakarta

3. Tampilan Menu Objek Wisata

Penjelasan Menu Home

1. Tampilan Umum:

Halaman Home adalah halaman pertama yang ditampilkan saat pengguna membuka aplikasi. Ini berfungsi sebagai tampilan utama yang memberikan akses ke berbagai menu yang tersedia dalam aplikasi.

2. Judul dan Tema:

Di bagian atas halaman, terdapat ilustrasi yang mencerminkan tema Yogyakarta, dengan elemen-elemen seperti gunung, candi, dan langit. Ini menunjukkan fokus aplikasi pada kebudayaan dan pariwisata Yogyakarta.

3. Navigasi Menu:

Menu Home menampilkan beberapa tombol navigasi yang memiliki latar belakang berwarna hijau muda dan teks berwarna merah.

Tombol-tombol ini termasuk:

- Sejarah: Menyediakan informasi tentang sejarah Yogyakarta.
- Objek Wisata: Menampilkan daftar tempat wisata yang dapat dikunjungi di Yogyakarta.
- Kuliner: Berisi informasi tentang makanan khas dan kuliner lokal yang dapat dinikmati.
- Cara Pakai: Memberikan panduan atau petunjuk penggunaan aplikasi kepada pengguna.
- Keluar: Tombol untuk keluar dari aplikasi.

4. Desain Visual:

Latar belakang aplikasi menggunakan motif batik, yang memberikan kesan khas budaya Jawa dan menambah estetika lokal. Desain ini bertujuan untuk

menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan relevan dengan tema budaya Yogyakarta.

5. Fungsi Utama:

Menu Home berfungsi sebagai titik awal bagi pengguna untuk menjelajahi informasi wisata yang tersedia. Pengguna dapat dengan mudah memilih menu yang diinginkan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang sejarah, objek wisata, kuliner, cara penggunaan aplikasi, atau untuk keluar dari aplikasi. Dengan tampilan yang menarik dan navigasi yang mudah, halaman Home dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan saat menjelajahi keindahan dan kekayaan budaya Yogyakarta.



Gambar 3. 3 Tampilan Objek Wisata

4. Tampilan Menu Kuliner

Menu kuliner menampilkan daftar tempat kuliner yang direkomendasikan di Yogyakarta, yang populer di kalangan wisatawan dan warga lokal untuk menikmati beragam makanan khas.

- 1) Desain Visual: Tampilan menu kuliner dalam aplikasi dirancang untuk menarik perhatian pengguna dengan gambar-gambar yang menggugah selera dan informasi yang jelas mengenai setiap tempat kuliner.
- 2) Navigasi: Pengguna dapat mengklik setiap tempat kuliner untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, termasuk alamat, jam buka, harga, dan deskripsi tentang makanan yang ditawarkan.
- 3) Tujuan: Menu kuliner bertujuan untuk membantu pengguna menemukan dan menjelajahi berbagai pilihan makanan khas yang ada di Yogyakarta, sehingga mereka dapat menikmati pengalaman kuliner yang kaya dan bervariasi.
- 4) Informasi ini memberikan gambaran umum tentang Tampilan Menu Kuliner dalam aplikasi dan membantu pengguna merencanakan pengalaman kuliner mereka di Yogyakarta.



Gambar 3. 4 Daftar Menu Kuliner

5. Tampilan Menu Cara Pakai

Menu cara pakai dalam aplikasi panduan wisata berbasis Android untuk Kota Yogyakarta berfungsi sebagai panduan bagi pengguna untuk memahami cara menggunakan aplikasi dengan efektif. Berikut adalah penjelasan mengenai tampilan menu cara pakai:

1. Judul Halaman: Halaman ini memiliki judul "Cara Pakai," yang jelas menunjukkan bahwa konten di dalamnya adalah panduan penggunaan aplikasi.
2. Konten Utama: Di dalam menu ini, pengguna akan menemukan langkah-langkah atau instruksi yang menjelaskan cara menavigasi aplikasi, termasuk cara mengakses berbagai fitur yang tersedia, seperti menu sejarah, dan masukan untuk aplikasi.

Menu cara pakai sangat penting untuk memastikan bahwa pengguna dapat memanfaatkan semua fitur yang ada dalam aplikasi dengan baik, meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.



Gambar 3. 5 Menu Cara Pakai

6. Tampilan Menu Keluar

Menu keluar dalam aplikasi panduan wisata berbasis Android untuk Kota Yogyakarta berfungsi untuk memberikan opsi kepada pengguna untuk keluar dari aplikasi. Berikut adalah penjelasan mengenai tampilan menu keluar.

1. Judul Halaman: Halaman ini biasanya memiliki judul yang jelas, seperti "Keluar" atau "Konfirmasi Keluar," yang menunjukkan kepada pengguna bahwa mereka berada di bagian untuk keluar dari aplikasi.

2. Pesan Konfirmasi: Terdapat pesan yang menanyakan kepada pengguna apakah ingin keluar dari aplikasi.
3. Tombol Opsi: Menu ini menyediakan dua tombol pilihan:
 - a. YES: Jika pengguna mengklik tombol ini, aplikasi akan ditutup dan pengguna akan keluar dari aplikasi.
 - b. NO: Jika pengguna mengklik tombol ini, mereka akan tetap berada di dalam aplikasi dan kembali ke tampilan sebelumnya.
4. Desain Visual: Tampilan menu keluar dirancang agar mudah dipahami, dengan tombol yang jelas dan mudah diakses, sehingga pengguna dapat dengan cepat membuat keputusan.

Menu keluar sangat penting untuk memberikan kontrol kepada pengguna atas aplikasi, memastikan bahwa mereka dapat keluar dengan mudah ketika diinginkan.



Gambar 3. 6 Menu Keluar Aplikasi

3.2 Pembahasan Pengujian Blackbox Testing

Pada tahap ini, dilakukan pembahasan pengujian terhadap Aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan metode blackbox testing. Metode black box testing ini digunakan untuk menguji fungsi-fungsi yang tersedia pada aplikasi Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata Kota Yogyakarta berbasis Android dan memastikan bahwa Aplikasi beroperasi dengan baik. Pengujian ini melibatkan pengujian input dan output, di mana output yang dihasilkan harus sesuai dengan input yang diberikan.

Hasil uji coba kemudian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 1 Pengujian Menu Home

Aksi	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
User membuka aplikasi Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata Kota Yogyakarta berbasis Android	Menampilkan menu Home	Berhasil menampilkan menu <i>home</i>

Tabel 3. 2 Pengujian Menu Sejarah

Aksi	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Mengklik menu sejarah	Masuk menampilkan	Berhasil masuk

	menu sejarah	dan menampilkan menu sejarah
--	--------------	------------------------------

Tabel 3. 3 Pengujian Menu Objek Wisata

Aksi	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Mengklik menu objek wisata	Masuk dan menampilkan menu objek wisata	Berhasil masuk dan menampilkan menu objek wisata

Tabel 3. 4 Pengujian Menu Kuliner

Aksi	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Mengklik menu kuliner	Masuk dan menampilkan menu kuliner	Berhasil masuk dan menampilkan menu kuliner

Tabel 3. 5 Pengujian Menu Keluar

Aksi	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Mengklik menu keluar	Menampilkan tampilan keluar sekarang Yes & No	Berhasil menampilkan tampilan keluar Yes & No
Mengklik Yes	Keluar aplikasi	Berhasil keluar aplikasi
Mengklik No	Tetap berada di aplikasi	Berhasil tetap berada di dalam aplikasi

3.3 Uji Coba Tampilan

Pada uji coba tampilan ini dilakukan terhadap smartphone android berbeda perangkat yang digunakan yaitu Samsung Galaxy A9 2018, Samsung Galaxy S10+ dan Xiaomi MI8.

Tabel 3. 6 Pengujian dengan tiga perangkat berbeda

No	Fungsi yang di uji	Samsung Galaxy A9 2018	Samsung Galaxy S10+	Xiaomi MI8
1	Tampilan Home	Baik	Baik	Baik
2	Tampilan menu sejarah	Baik	Baik	Baik
3	Tampilan menu objek wisata	Baik	Baik	Baik
4	Tampilan menu kuliner	Baik	Baik	Baik
5	Tampilan menu cara pakai	Baik	Baik	Baik
6	Tampilan menu keluar	Baik	Baik	Baik

Semua fungsi yang diuji, termasuk tampilan menu Home, menu sejarah Yogyakarta, menu objek wisata, menu kuliner, menu cara pakai, dan menu keluar, menunjukkan hasil yang baik di ketiga perangkat yang diuji.

Kompatibilitas Perangkat:

Aplikasi ini memiliki kompatibilitas yang baik dengan berbagai jenis smartphone Android, memastikan bahwa pengguna dapat menikmati pengalaman yang konsisten dan memuaskan terlepas dari perangkat yang digunakan.

User Experience:

Dengan semua tampilan berfungsi dengan baik, aplikasi ini menawarkan pengalaman pengguna yang positif, yang penting untuk menarik dan mempertahankan pengguna.

Secara keseluruhan, aplikasi ini dapat dianggap siap untuk digunakan oleh masyarakat luas tanpa masalah tampilan pada perangkat Android yang berbeda.

KESIMPULAN

1. Berhasil membangun aplikasi berbasis mobile Android yang dapat memberikan informasi wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan metode penelitian SDLC, Proses pembangunan aplikasi mengikuti metode System Development Life Cycle (SDLC), yang mencakup tahapan perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian. Metode ini memastikan bahwa aplikasi dibangun secara sistematis dan memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Berhasil membangun aplikasi android yang praktis dan realible bagi wisatawan dengan antarmuka yang sederhana dan navigasi yang intuitif, aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang praktis dan reliabel bagi wisatawan. Pengujian menggunakan metode black box menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik, mudah digunakan bagi pengguna atau user.
3. Berhasil membuat aplikasi android bisa memberikan rekomendasi objek wisata dan kuliner. untuk para wisatawan di kota Yogyakarta aplikasi ini tidak hanya memberikan informasi mengenai objek wisata di Yogyakarta, tetapi juga menawarkan rekomendasi kuliner yang lengkap, termasuk deskripsi lokasi, jam operasional, harga tiket, serta informasi alamat dan menu yang tersedia. Hal ini membantu wisatawan dalam merencanakan kunjungan dengan lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahmad Thariq & Ahmad Thariq. Aplikasi Sistem Informasi Pemandu Wisata Daerah Banda Neira Berbasis Android. Jurnal Komputer & Informatika, ISSN 2654-4091 (Online), Vol. 11 No. 1, Maret 2023.
2. Alcianno G. Gani, Prila Furtuna Dewi, & Agus Sugiharto. Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Web pada Dapur Caringin Tilu Bandung. Jurnal Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.
3. Ani Wijayanti. Wisata Kuliner Sebagai Strategi Penguatan Pariwisata di Kota Yogyakarta, Indonesia. Jurnal Pariwisata dan Budaya, E-ISSN 2087-0086, Vol. 11 No. 01, 1 Maret 2020.
4. Anisa Lestari, Adi Sucipto, Adhie Thyo Priandika, Anas Apririansyah, & Yogi Suwarno. Implementasi Safety Stock pada Sistem Pengelolaan Stok Toko Si Oemar Bakery Berbasis Web. Journal of Telematics and Information, ISSN 2774-5384, Vol. 3, No. 1, 2022.

5. Buyung Solihin Hasugian. Sistem Informasi Perjalanan Wisata pada PT. 88 Tour & Travel Berbasis Web. *Universitas Dharmawangsa Journal*, E-ISSN 2716- 3083, Vol. 14, No. 2: 356-368, April 2020.
6. Dwiki Baskoro Pamungkas, & Agus Suhendar. Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Pariwisata Berbasis Mobile di Kota Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Terapan*, E-ISSN 2623-064X, Vol. 8, No. 1, Januari 2024.
7. Erlansyah, Antu, Y. R., & Anwar, R. Tihu Beach Tourism Development Strategy in Bone Bolango District. *Tomini Journal of Aquatic Science*, 2(2), 61-67, E-ISSN 2722-3787, Vol. 2, 2021.
8. Jumroni, Jaka Suwita, & Beby Tiara. Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran pada SMK Gema Bangsa. *Jurnal IPSIKOM*, ISSN 2338-4093, Vol. 9 No. 2, Desember 2021.
9. Lestanti, S., & Susana, A. D. Aplikasi Sistem Informasi Absensi Mahasiswa dan Dosen. *Journal of Computer and Information Technology*, E-ISSN 2579- 5317, Vol. 2 No. 2, February 2019.
10. M. Haris Qamaruzzaman, & Sam'ani. Penerapan Model Air Terjun pada Perancangan Panduan Wisata Kalimantan Tengah dengan Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, ISSN 2809-3704, Vol. 2 No. 1, Maret 2023.
11. Masitha Putri Ardhana Ginting, & Alvin Sany Lubis. Pengujian Aplikasi Berbasis Web Data Ska Menggunakan Metode Black Box Testing. *COSMIC Jurnal Teknik*, E-ISSN 1411-1624, Vol. 2, No. 1, Februari 2024.