

**PERANCANGAN APLIKASI SEBARAN LOKASI WISATA KULINER
BERBASIS LOCATION BASED SERVICE (LBS) PADA PLATFORM
ANDROID DI DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN PIDIE
SKRIPSI**

Diajukan Oleh

**Muhammad Nur Riski
NIM. 170212077**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSALAM BANDA ACEH**

2021/2022

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PERANCANGAN APLIKASI SEBARAN LOKASI WISATA KULINER
BERBASIS LOCATION BASED SERVICE (LBS) PADA PLATFORM
ANDROID DI DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN PIDIE**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

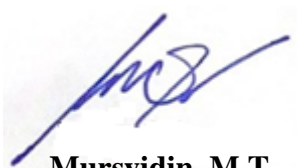
MUHAMMAD NUR RISKI

NIM. 170212077

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Mursyidin, M.T.
NIDN. 0105048203

Pembimbing II,



Rahmat Musfekar, M.Kom
NIP. 198909132020121015

Lembar Pengesahan Penguji Sidang:

**PERANCANGAN APLIKASI SEBARAN LOKASI WISATA KULINER
BERBASIS LOCATION BASED SERVICE (LBS) PADA PLATFORM
ANDROID DI DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN PIDIE**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima
sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi
Informasi

Pada:

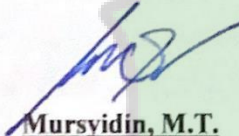
Selasa, 20 Desember 2022
26 Jumadil Awal 1444 H

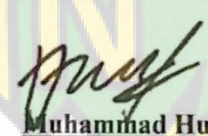
Darussalam – Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris


Mursyidin, M.T.

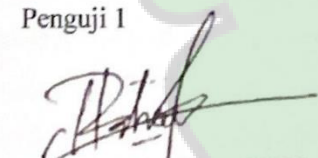

Muhammad Hulaimi, S.Pd.

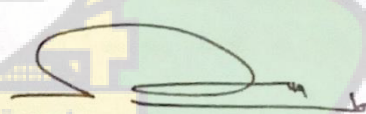
NIDN. 0105048203

NIP. -

Penguji 1

Penguji 2


Rahmat Musfikar, M.Kom.


Firmansyah, S.Kom., M.T.

NIP. 198909132020121015

NIP. 198704212015031002

Mengetahui,

Deban Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh




Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.

NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

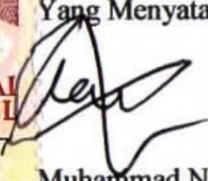
Nama : Muhammad Nur Riski
NIM : 170212077
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Sebaran Lokasi Wisata Kuliner Berbasis Location Based Service (Lbs) Pada Platform Android di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Pidie


Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya yang telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 17 Desember 2022
Yang Menyatakan

Muhammad Nur Riski
NIM.170212077



ABSTRAK

Nama : Muhammad Nur Riski
NIM : 170212077
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan Aplikasi Sebaran Lokasi Wisata Kuliner Berbasis Location Based Service (Lbs) Pada Platform Android Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Pidie
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman :
Pembimbing I : Mursyidin, M.T.
Pembimbing II : Rahmat Musfikar, M.Kom.
Kata Kunci : Wisata Kuliner, Kabupaten Pidie, Waterfall, Android, Location Based Service (Lbs), System Usability Scale (SUS)

Kabupaten Pidie adalah sebuah kabupaten yang berada di Aceh dimana di kabupaten tersebut banyak wisatawan yang melancong dan banyak juga kuliner yang belum terekspos oleh kalangan orang yang melancong hal ini terjadi karena minimnya informasi yang ada. Oleh karena itu informasi wisata kuliner sangatlah penting bagi wisatawan yang sedang melancong, dengan adanya informasi wisata kuliner wisatawan bisa melihat dimana saja terletak wisata kuliner di kota tersebut. Dan dengan hadirnya aplikasi wisata kuliner ini dapat membantu pengguna dalam mencari tempat wisata kuliner. Dengan rumusan masalah: 1). Bagaimana merancang aplikasi wisata kuliner dengan menggabungkan teknologi LBS, GPS dan juga internet pada smartphone android di kabupaten Pidie. 2). Bagaimana menguji tingkat kemudahan menggunakan aplikasi wisata kuliner ini dengan menggunakan metode pengujian system Usability Scale (SUS). Dalam riset ini metode penelitian yang digunakan merupakan metode Research and Development (R&D). Jenis riset ini bertujuan buat mengembangkan dan memvalidasi produk dengan metode *waterfall* untuk pengembangan sistem dengan tahapan yang sistematis dan teratur. Dalam upaya menciptakan produk terbaru yang berkualitas dan sangat layak diterima oleh berbagai masyarakat luas, sangat perlu melakukan suatu uji efektifitas dari kualitas produk baru yang dirancang. Untuk melakukan penelitian ini dalam rangka menguji kualitas dari aplikasi yang sudah dirancang guna mengetahui kemudahan dalam penggunaannya untuk menjalankan atau mengoperasikan aplikasi ini dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability sistem informasi menurut sudut pandang subyektif pengguna. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi wisata kuliner pidie dengan metode SUS pada pengujian usability testing mendapatkan percentile rank grade A dengan skor hasil akhir 80,9 menunjukkan bahwa aplikasi wisata kuliner pidie dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatnya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orangtua tercinta ayahanda Sahlan dan ibunda Yusnidar serta saudara sekandung yang telah memberikan motivasi, doa dan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Rektor UIN Ar-Raniry, Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. yang selalu mendukung dan memberi motivasi kepada mahasiswa, khususnya penulis.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, Bapak Safrul Muluk, SAg, MA, Med, PhD.
4. Ibu Mira Maisura, M.Sc. selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi serta Bapak/Ibu staf pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Bapak Mursyidin, M.T. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
6. Bapak Rahmat Musfikar, M.Kom. sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Terima kasih kepada Bapak Edy Saputra, S.IP, MM. selaku Kepala Dinas Parawisata dan Olahraga Kabupaten Pidie yang telah mengizinkan melakukan penelitian serta memberikan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini.
8. Ucapan terima kasih juga kepada Bapak Muhammad Hanif, M.Pd. selaku admin Dinas Pariwisata Kabupaten Pidie yang telah banyak membantu dan

membimbing penulis disaat penulis melakukan penelitian di Dinas Parawisata dan Olahraga Kabupaten Pidie.

9. Terima kasih kepada sahabat Halil Mauriski, Adfani, Naufal Khalis, Nurhalim Habibie, yang selalu memberikan semangat serta dukungan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
10. Teman-teman sahabat Lamnyong dan satu Angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang selalu memberikan motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu segala kritikan dan saran yang dapat membangun akan penulis terima dengan baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan Skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga Skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 17 Desember 2022
Penulis,

Muhammad Nur Riski
NIM.170212077

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	i
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Batasan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Perancangan	6
B. Android.....	6
C. Aplikasi	7
D. Location Based Service (LBS).....	7
E. Global Positioning System	8
F. User	9
G. Kodular.....	9
H. Kelebihan dan Kekurangan	9
I. Penelitian Terdahulu	10
J. Model Pengembangan	13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
A. Metode Penelitian.....	15
B. Tahap Penelitian.....	16
C. Tahapan Pengembangan Sistem.....	18
D. Perancangan Interface	20
E. Populasi dan Sampel	26
F. Instrumen Penelitian.....	26
G. Tempat Penelitian.....	31
H. Alat dan Bahan Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Analisis Perancangan Sistem	33
C. Desain Aplikasi	35
D. Testing.....	41
E. Pengujian Usabilitas	42
BAB V KESIMPULAN.....	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kabupaten Pidie adalah sebuah kabupaten yang berada di Aceh dimana di kabupaten tersebut banyak wisatawan yang melancong di Kabupaten Pidie dan banyak juga kuliner yang belum terekspos oleh kalangan orang yang melancong ke Kabupaten Pidie hal ini terjadi karena minimnya informasi yang ada. Oleh karena itu informasi wisata kuliner sangatlah penting bagi wisatawan yang sedang melancong ke kota sigli dimana dengan adanya informasi wisata wisatawan bisa melihat dimana saja terletak wisata kuliner di kota tersebut.

Dengan hadirnya teknologi memberi manfaat sangat besar pada sektor pariwisata dimana dengan adanya teknologi memberi kemudahan dalam mengakses informasi dalam berbentuk kuliner wisata yang berada di sekitaran kabupaten pidie. Seiring perkembangan zaman dan juga diikuti dengan perkembangan teknologi jaringan internet pada smartphone dan juga dimanfaatkan untuk mencari informasi wisaa kuliner dengan memanfaatkan teknologi Global Positioning System (GPS). *Global Positioning System* (GPS) adalah sebuah teknologi untuk menentukan letak lokasi pada permukaan bumi dengan bantuan dari penyasaran (*synchronization*) sinyal di satelit. Pada teknologi ini menggunakan 24 satelit untuk menyasar permukaan bumi dengan mengirimkan sinyal gelombang mikro ke permukaan bumi yang di terima oleh pengguna[1]. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan para wisatawan yang

mengunjungi ke kabupaten pidie untuk mencari wisata kuliner yang ada di tempat tersebut, jarak kelokasi dan gambaran foto galeri tempat wisata yang ingin di tuju tersedia di aplikasi ini dengan sedikit gambaran lokasi dan rute kelokasi juga bisa tracking dengan memanfaatkan teknologi GPS. Sistem operasi android adalah sistem yang di gunakan pada pengoperasian pada smartphone yang kita gunakan sekarang dan juga tablet . Pada awal google sebagai perusahaan yang sangat besar mengakuisi android. pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk telepon seluler. Dalam pengembangan android itu sendiri, dibentuklah Open Handset Alliance, terdiri dari gabungan 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak dan telekomunikasi, termasuk didalamnya Google, Intel, HTC, Motorola, TMobile, Nvidia dan Qualcomm[2].

Android adalah sebuah sistem operasi yang didalamnya sudah tersedia aplikasi dari Google Mail, Google Maps, Google Search, Google Docs dan juga produk layanan dari Google lainnya. Sebuah teknologi GPS mobile dapat juga di kembangkan dengan aplikas mobile dalam sebaran lokasi wisata kuliner secara uptodate. Smartphone memiliki teknologi gps dengan juga aplikasi wisata kuliner sangat di perlukan oleh wisatawan yang sedang berwisata ke tempat yang dia inginkan[3].

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibutuhkan pemetaan lokasi yang cepat, tepat dan akurat. Oleh karena itu pentingnya platform ini, penulis tertarik membahasnya. Dan bahasan tersebut penulis tuangkan dalam bentuk skripsi. Adapun judul skripsi ini adalah: **“Perancangan Aplikasi Sebaran Lokasi Wisata Kuliner Berbasis Location Based Service (Lbs) Pada Platform**

Android Di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie di Kabupaten Pidie”

Aplikasi pencari makanan yang menggunakan *Location Base Service* (LBS) dapat membantu pengguna dalam mencari tempat wisata dan juga sangat berguna bagi wisatawan yang berwisata ke kabupaten pidie. Teknologi LBS adalah suatu layanan yang dapat memberikan layanan data dan juga informasi yang dapat menginformasikan pengguna keberadaan lokasinya sekarang dan juga layanan LBS juga proyeksi multi lokasi yang dapat dijalankan di handphone seluler yang digunakan[4]. Teknologi LBS diterapkan dengan dari lima gabungan komponen yaitu handphone seluler, jaringan internet, GPS, aplikasi dan database (Deidda 2010). LBS memberikan layanan untuk kenyamanan pengguna dengan memberikan layanan peta, pengarah tempat wisata, kondisi cuaca sekitar, lalu lintas dan informasi tempat belanja. Untuk menghasilkan data lokasi yang tepat dan akurat teknologi LBS harus berada di lokasi yang strategis [5].

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi wisata kuliner dengan menggabungkan teknologi LBS, GPS dan juga internet pada smartphone android di kabupaten Pidie ?
2. Bagaimana menguji tingkat kemudahan menggunakan aplikasi wisata kuliner ini dengan menggunakan metode pengujian system Usability Scale (SUS) ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah pengguna dalam mencari lokasi wisata kuliner dan dibantu dengan fitur menuju lokasi dengan mentracking langsung ke tempat tujuan wisata kuliner yang dapat memberikan informasi yang lebih cepat dan tepat.
2. Aplikasi ini bisa juga digunakan sebagai media untuk mempromosikan kuliner yang ada di kabupaten pidie.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini manfaat untuk pengembangan aplikasi sebaran lokasi wisata kuliner:

1. Membantu pengguna untuk menemukan jarak lokasi wisata kuliner.
2. Mempermudah pengguna ke lokasi wisata kuliner.
3. Dengan adanya aplikasi ini bisa meningkatnya penjualan bagi pelaku usaha kuliner di kawasan pidie.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan yang sudah dijelaskan di atas dari hasil latar belakangnya dan rumusan masalah yang sudah di buat yang ada di atas yang telah dijelaskan, dan juga harus ada batasan penelitian supaya pembahasan penelitian ini tidak meluas di perlukan batasan sebagai berikut ini:

1. Pada perancangan ini aplikasi yang di rancang khusus di smartphone android dan tidak bisa dijalankan di smartphone selain android.

2. Pada penelitian perancangan aplikasi ini tidak di khususka untuk menjelaskan keamanan dari jaringan dan juga data base untuk merancangan aplikasi ini.
3. Pada dirancang aplikasi ini dapat cuma tampilan data dari server dan juga tampilan lokasi hanya cuman sampel lokasi wisata kuliner.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perancangan

Desain adalah desain yang menentukan bagaimana suatu sistem akan melakukan apa yang perlu dilakukan, ini tentang mengkonfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah sistem terinstal sepenuhnya memenuhi persyaratan desain yang ditentukan. di akhir adegan. analisa sistem (Istiyanto 2013).

B. Android

Android adalah sebuah system operasi yang berbasis Java yang dijalankan pada sebuah bahasa pemrograman kernel Linux 2.6. versi android dirilis oleh Google sebagai bagian dari Open Handset Alliance pada bulan November 2007. Bersamaan dengan rilis ini, google juga membuat sebuah sistem untuk pusat pengembangan android sistemnya untuk lebih kedepan. Software Development Kit (SDK) dan file panduan komunitas pengembang tersedia di situs web resmi dari piha google android[6]. Devoloper android juga menyediakan terpisah untuk pengembangan sistemnya. android menyediakan setiap aplikasi sama levelnya dengan aplikasi lainnya. Dan juga tidak membedakan aplikasi utamanya dengan aplikasi yang ketiga dalam menggunakan android. Antarmuka pemrograman aplikasi (API) yang disertakan menyediakan akses untuk ke perangkat kerasnya, serta juga data ponsel, atau data dari sebuah sistem itu sendiri. Dan juga android juga bisa juga menghapus aplikasi utama dan menggantinya dengan aplikasi pihak

ketiga seperti di jelaskan di atas tidak membedakan aplikasi utama dengan aplikasi ketiga[7].

C. Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah program yang sudah dirancang untuk kegunaan yang di ingin kan oleh seorang user dan untuk memudahkan pengguna menjalankan suatu perintah dari pengguna aplikasi untuk tujuan menjalankan hasil yang di inginkan untuk mendapatkan hasil yang maksimal untuk menuju tujuan yang diinginkan. Suatu aplikasi yang kegunaannya untuk memecahkan masalah yang yang terjadi dan dapat mengolah data. Aplikasi secara umum adalah alat untuk berfungsi secara khusus yang sudah dirancang untuk kegunaan yang di perlukan oleh orang banyak, aplikasi juga adalah perangkat sebuah komputer yang sudah dirancang untuk mempermudah pengguna.[8].

D. Location Based Service (LBS)

Location Based Service (LBS) adalah suatu layanan untuk mengakses informasi yang berbasis lokasi dengan melalui internet dengan perangkat seluler untuk memperoleh informasi petunjuk arah dengan perangkat seluler. Dengan pengertian lainya LBS adalah suatu kemampuan perangkat seluler untuk menggunakan GPS untuk menggambarkan tujuan lokasi yang diinginkan[4]. Location Based Service (LBS) ini dengan menyediakan komunikasi interaksi dua arah yang saling terhubung. Pengguna juga meminta informasi layanan untuk memperoleh informasi lokasi dari orang yang menyediakan lokasi yang dibutuhkan. LBS ini dapat kita gambarkan dari pertemuan ketiga teknologi ini yaitu Geographic Information System, Internet Service, dan Mobile Devices[9].

E. Global Positioning System

Global Positioning System adalah sebuah sistem navigasi yang membaca tentang permukaan bumi dan navigasi sebuah satelit. GPS adalah sebuah sistem yang membantu teknologi untuk melakukan dengan memberikan informasi suatu lokasi, waktu dan kecepatan yang akurat dan tepat dan juga bisa digunakan di manapun dan kapanpun saat di butuhkan dengan koneksi dengan internet.[10].

Global Positioning System adalah sebuah sistem navigasi berbasis satelit yang saling terhubung dengan permukaan bumi dan juga dapat mengirimkan 24 satelit yang memancarkan sinyal gelombang mikro ke bumi. Dari hasil survei studi departemen amerika serikat satelit pertama kali diperkenalkan pada tahun 1978 dan 1994 dan pada itu sinyal ini di terima oleh permukaan bumi pertama kali, dimana penerima GPS dengan pengumpulan data dari satelit yang di kirimkan ke permukaan bumi[11]. Untuk pemakaian teknologi GPS juga dikategorikan sebagai berikut:

1. Dapat membantu mencari titik lokasi di bumi dengan menandakan titik navigasi.
2. Tampilan lokasi juga digunakan untuk menandakan lokasi dimana titik lokasi di permukaan bumi.
3. Untuk membantu melihat pergerakan suatu objek, juga membantu dalam menggambarkan lokasi posisi objek dan hitungan jalan menuju lokasi yang terdekat dengan tracking[12].

F. User

User adalah situs web yang menyediakan tools yang menyerupai MIT App Kodular untuk membuat aplikasi Android dengan menggunakan block programming. Dengan kata lain, anda tidak perlu mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi Android. User inilah merupakan menyediakan kelebihan fitur yakni User Store dan User Extension IDE yang bisa memudahkan developer melakukan unggah (upload) aplikasi Android ke dalam User Store, melakukan dalam pembuatan blok program extension IDE sesuai dengan keinginan developer[13].

G. Kodular

Istilah app Kodular dan aplikasi Kodular sebelumnya digunakan sebagai secara bahasa dengan sinonim bahasa. App Kodular pertama kali di ujikan pada bulan juli 2010 secara tertutup dan dipulikasi app Kodular ini pada bulan desember juga pada tahun yang sama juga. Pengembangan app Kodular ini oleh penemunya dengan keyakinan yang sangat besar dan juga memiliki pandangan pendidikan yang sangat kuat dalam membentuk pemograman dalam bentuk visual yang mendorong pengembang untuk mengaktifkan ide-ide yang sangat baru juga inovatif dan kreatif.[14].

H. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan pada pembuatan aplikasi ini tidak perlu instal aplikasi hanya menggunakan web browser saja, pembuatan program coding dengan drag dan drop dengan block coding pemograman.

Kekurangan pada pembuatan aplikasi ini data yang di masukkan tidak bisa secara real time untuk update data terbaru.

I. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian dahulu

No	Jurnal	Oleh	Tahun	Hasil
1	Pembuatan aplikasi sebaran lokasi wisata kuliner di Kota surakarta berbasis android	Prya Adhi Surya Nugraha, Moehammad Awaluddin, Bandi Sasmito.	2017	Pembuatan aplikasi berbasis android ini adalah untuk membantu dan memudahkan pengguna aplikasi ini dengan memberikan informasi dan juga bisa mencari tempat-tempat objek wisata pada kota surakarta dan aplikasi ini dijadikan pula untuk saran promosi kuliner yang ada di kota surakarta.
2	Perancangan Aplikasi Mobile Location Based Service (LBS)	Maulana Muhammad Iqbal,	2015	Aplikasi pencarian lokasi penyewaan rumah kos Dekostembalang dapat

	Untuk Penyewaan Rumah Kos Di Kota Semarang Berbasis Android	R.Rizal Isnanto dan Rinta Kridalukmana		mempermudah pengguna untuk menemukan lokasi tempat penyewaan kost di kota semarang dengan memberikan informasi tentang rumah kost yang disewakan. Aplikasi penyewaan rumah kost ini memungkinkan untuk pemilik rumah kost dapat mendaftarkan rumah kost mereka di aplikasi rumah kost untuk memberikan informasi ke pada penyewanya.
3	Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kabupaten Kuningan Berbasis Android Menggunakan Metode Location Based Service (Lbs)	Erik Kurniadi, Heru Budianto	2018	Hadir aplikasi ini membantu wisatawan dalam mencari wisata di kabupaten kuningan dan juga bisa menunjukkan lokasi wisata dengan memanfaatkan teknologi

				GPS.
--	--	--	--	------

Berikut dibawah ini tabel hasil perbedaan penelitian yang sedang dilakukan dengan penelitian sebelumnya:

Tabel 2. 2 Perbedaan penelitian dahulu

	Judul Penelitian	Fitur yang ada pada aplikasi		
		Informasi Wisata Kuliner	LBS	Informasi Event
1.	Pembuatan aplikasi sebaran lokasi wisata kuliner di Kota surakarta berbasis android Moehammad Awaluddin dan Bandi Sasmito. 2017	✓	✓	X
2.	Perancangan Aplikasi Mobile Location Based Service (LBS) Untuk Penyewaan Rumah Kos Di Kota Semarang Berbasis Android Maulana Muhammad Iqbal, R.Rizal Isnanto dan Rinta 2015	X	✓	X

3.	Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kabupaten Kuningan Berbasis Android Menggunakan Metode Location Based Service (Lbs)	✓	✓	X
4.	Penelitian yang sedang di teliti	✓	✓	✓

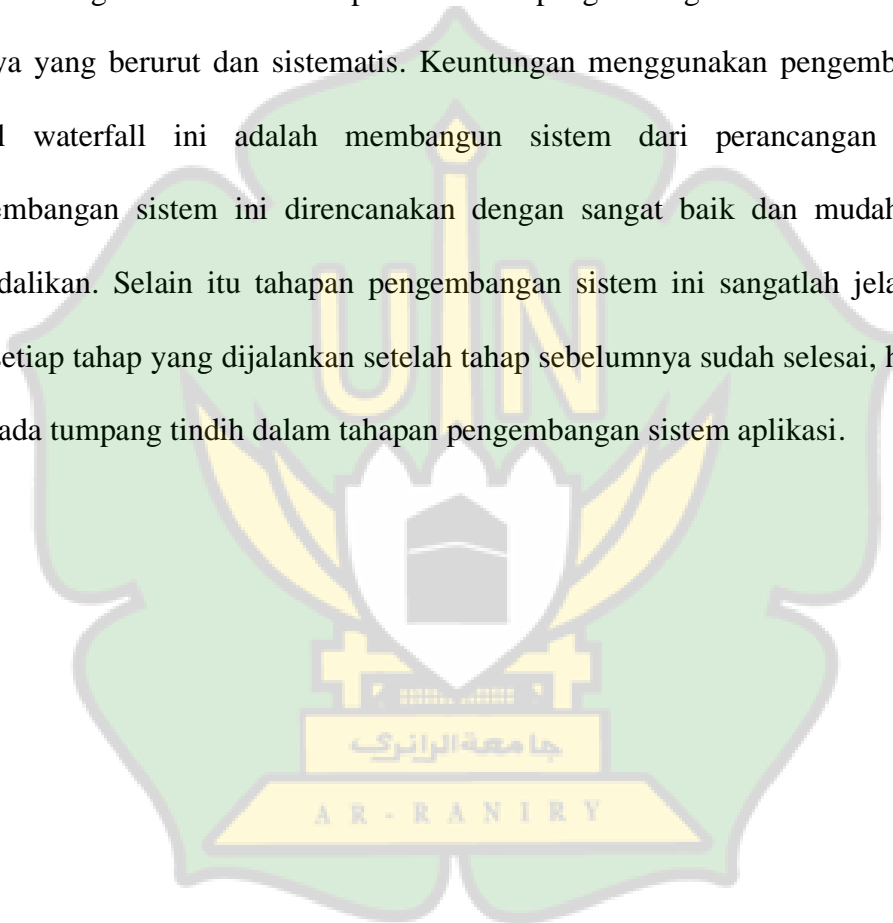
Berdasarkan hasil dari tabel di atas perbedaan penelitian ini dengan terdahulu tentang perancangan aplikasi sebaran wisata kuliner, dari ketiga penelitian terdahulu terdapat tidak ada satupun penelitian yang mencakup 3 fitur utama informasi wisata, location base service dan informasi event dalam pembuatan aplikasi wisata kuliner. Jadi dengan adanya fitur tersebut bisa membuat perbedaan dalam melakukan penelitian yang sedang dilakukan dengan ada fitur ini penelitian ini menjadi nilai lebih dari penelitian sebelumnya.

J. Model Pengembangan

Model *System Development Lifecycle* (SDLC) atau siklus pengembangan sistem adalah proses ini bekerja dengan mengubah sistem bersama dengan modelnya dan juga metode ini digunakan untuk membangun dan juga mengembangkan sistem. SDLC menspesifikasikan seluruh proses dalam pembangunan sebuah sistem informasi dengan melalui beberapa tingkatan dalam pengembang aplikasi. Dalam pengembangan SDLC ada beberapa model pengembangan sistem dalam tahapan perancangan suatu aplikasi yaitu *waterfall*,

spiral, rapid, prototype dan juga ada beberapa lagi contohnya. Namun pada tahapan ini perancangan dan pengembangannya di sini menggunakan metode *waterfall*. [15].

Alasan dipilihnya model pengembangan waterfall adalah karena metode waterfall sangat mudah untuk di pahami untuk pengembangan sistem dan bentuk alurnya yang berurut dan sistematis. Keuntungan menggunakan pengembangan model waterfall ini adalah membangun sistem dari perancangan tahap pengembangan sistem ini direncanakan dengan sangat baik dan mudah juga dikendalikan. Selain itu tahapan pengembangan sistem ini sangatlah jelas dan juga setiap tahap yang dijalankan setelah tahap sebelumnya sudah selesai, hingga tidak ada tumpang tindih dalam tahapan pengembangan sistem aplikasi.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara untuk mengumpulkan suatu informasi yang valid atau data dengan cara menggali informasi lebih dalam informasi data yang sudah di kumpulkan saat penelitian. Pada penelitian ini tujuan dilakukan penelitian ini untuk mendapatkan hasil temuan ilmu pengetahuan yang terbaru dan juga dibuktikan kebenaran dari hasil penelitian tersebut untuk memberikan pengetahuan baik dan akurat yang di dapatkan dai data yang sudah di kumpulkan dari lapangan.[16].

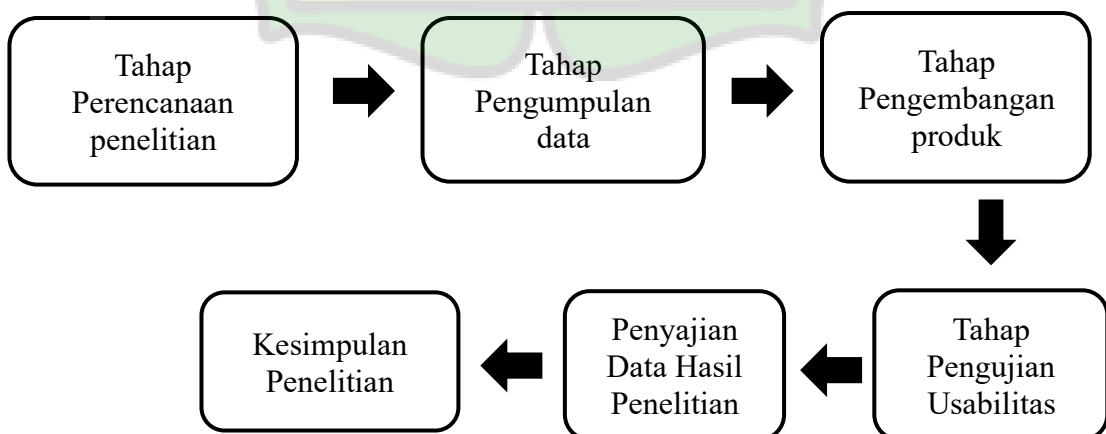
Pada saat melakukan pengembangan dan pembuatan aplikasi ini menggunakan metode waterfall dengan langkah-langkah yang sistematis dalam mengembangkan aplikasi ini. Pada metode *waterfall* yang digunakan untuk analisis sistem sampai pengujian sistem. Inti dari metode *waterfall* adalah pelaksanaan sistem yang dilakukan secara berurutan atau linier. Keuntungan menggunakan metode *waterfall* adalah dapat menentukan langkah- langkah dalam mengembangkan sistem secara lebih sistematis. Sehingga dapat di simpulkan bahwa metode *waterfall* merupakan alur proses pengembangan sistem dengan tahapan yang sistematis dan teratur. Dalam upaya menciptakan produk terbaru yang berkualitas dan sangat layak diterima oleh berbagai masyarakat yang luas, sangat perlu melakukan suatu uji efektifitas dari kualitas produk baru yang sedang dirancang. Untuk melakukan penelitian ini dalam rangka menguji kualitas dari aplikasi yang sudah dirancang guna mengetahui kemudahan dalam

penggunaannya untuk menjalankan atau mengoperasikan aplikasi ini dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability sistem informasi menurut sudut pandang subyektif pengguna maupun customer[17].

John Brooke(1996:3),berpendapat bahwa pada penggunaan kuesioner SUS setidaknya melibatkan 5 responden paling sedikit, responden tersebut berupa pengguna yang melingkupi pengguna akhir (end user) hingga Programmer sistem. Kuesioner SUS memiliki 10 pertanyaan dengan skala jawabannya 1-5, semua item yang ada pada kuesioner harus diisi, jika responden kebingungan saat mengisi suatu item soal, responden bisa mengisi dengan memilih nilai tengah jawaban[18]. Pembahasan mengenai SUS lebih lanjut akan dibahas pada bab selanjutnya.

B. Tahap Penelitian

Adapun tahapan penelitian perancangan aplikasi wisata kuliner Berbasis Location Based Service (LBS) Pada Platform Android adalah sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Di bawah ini adalah penjelasan dari struktur tahapan untuk penelitian sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan untuk penelitian

Observasi

Langkah pertama dalam melakukan penelitian adalah observasi atau pengamatan. Subyek observasi dalam melakukan penelitian ini pada kantor dinas Kebudayaan dan Pariwisata di Kabupaten Pidie untuk mendapatkan informasi yang akurat dan tepat.

2. Tahap pengumpulan data

a) Teknik Wawancara

Pada tahapan ini adalah untuk memperoleh data penelitian dari orang yang bersangkutan secara langsung supaya memperoleh data yang tepat dan akurat. Kelebihan menggunakan teknik wawancara ini mudah dalam mendapatkan data informasi untuk penelitian dan bisa mendapatkan data yang lebih akurat dan jelas. Pada saat melakukan wawancara bisa secara tatap muka dan bisa melalui online seperti menelepon orang tersebut[19].

b) Studi literatur

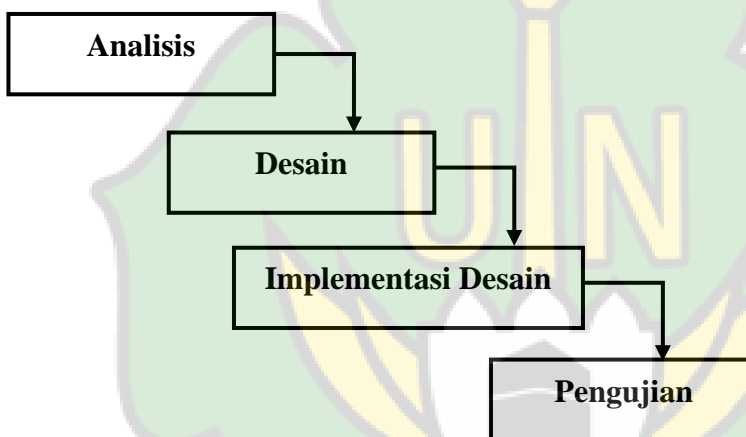
Penelitian kepustakaan adalah studi literatur dalam bentuk dokumen yang dapat dibaca di buku referensi, daftar isi, jurnal penelitian, dll. Tujuan dari studi literatur itu untuk mendapat berbagai teori dan bisa mengungkapkan banyak teori-teori penting dan juga yang relevan dengan

masalah sedang yang dihadapi atau dicari dalam waktu pengembangan sistem.

C. Tahapan Pengembangan Sistem

Pada tahapan dalam pengembangan sistem pada aplikasi ini menggunakan model pengembangan waterfall.

Berikut ini adalah tahapan dalam melakukan pengembangan waterfall pada perancangan aplikasi ini.



Gambar 3. 2 Metode Waterfall

Untuk lebih memastikan dalam langkah proses pengembangan pada aplikasi ini sudah dilakukan dengan baik dan sudah memenuhi suatu harapan yang diinginkan, maka harus perlu di kaji ulang dalam proses tahapan pembuatannya.

Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan dari suatu model pengembangan yang digunakan yaitu model *waterfall* pada saat dilakukan penelitian ini yaitu :

1. Analisis

Pada tahapan ini adalah untuk analisa pengembangan sistem dan analisis kebutuhan, tujuan dilakukan analisa ini dilakukan untuk pengumpulan data yang di perlukan dalam melakukan pengembangan

sistem perangkat lunak aplikasi yang di inginkan, dalam melakukan kebutuhan tahapan analisa pengguna ini yaitu meliputi survei, pengamatan, dan wawancara,

2. Desain

Tahapan desain pada tahapan ini kita gambarkan berbentuk visual dasar tampilan kegiatan proses yang diterapkan oleh sistem yang sedang dirancang. Proses visual tampilan yang sudah direncanakan dengan mengikuti hasil yang sudah di analisis sistem pada tahapan analisis yang sudah kita buat. Tujuan dari tahapan ini untuk memberikan gambaran proses tampilan kerja pada pembuatan sistem aplikasi yang kita kembangkan.

Berikut ini tampilan perancangan desain sistem yang sudah dihasilkan dari tahapan desain suatu sistem :

a) Perancangan UML

UML adalah suatu metode dalam pemodelan secara bentuk divisualkan yang digunakan untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek. Pada melakukan tingkatan perancangan *Unified Modelling Language* (UML) ini dimulai dengan membuat *Activity Diagram* dan *Use case Diagram*.

b) Perancangan *interface*

Pada taapan perancangan ini visual tampilan aplikasi dengan dilakukan dalam bentuk visual untuk menggambarkan setiap halaman tampilan dari suatu perancangan dalam pengembangan produk.

3. Implementasi Desain

Implementasi desain adalah tahapan untuk meimplementasikan ke bentuk tampilan yang kita inginkan. Untuk merancang desain tampilan itu menggunakan aplikasi pembuatan *mockup*. Dengan adanya aplikasi ini bisa mmperjelaskan tampilan visual produk yang kita inginkan.

4. Pengujian

Tahapan pengujian adalah dimana proses pengujian produk pada pengujian melakukan implementasi pengujian sistem pada produk yang sudah di buat untuk memastikan sistem sudah berjalan dengan baik dan desain yang kita buat telah sesuai dengan analisa dan perancangan yang sudah dibuat.

D. Perancangan Interface

Hasis dari spesifikasi sistem pada aplikasi ini kebutuhan pada sistem yang di peroleh dari data. Pada perancangan sistem ini di butuhkan berupa rancangan sebuah berupa rancangan antarmuka dari sistem, pemodelan data dan rancangan proses. Pada perancangan proses ini pada penelitian ini digambarkan dalam bentuk desain interface

1. Desain Menu loading

Menu loading merupakan tampilan dari aplikasi saat dijalankan. Pada tampilan loading setelah loanding selesai maka akan masuk ke menu utama.



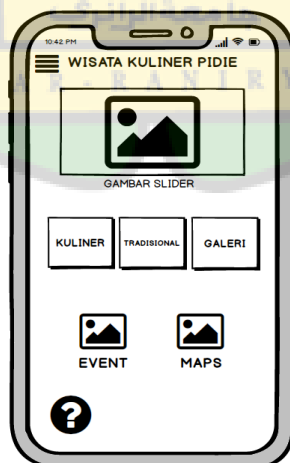
Gambar 3. 3 Halaman Loading Aplikasi

Keterangan :

- a. Tulisan nama aplikasi
- b. Logo aplikasi
- c. Animasi loading

2. Menu Utama

Desain menu utama pada tampilan ini awalan untuk menuju ke tujuan dari aplikasi ini terdapat banyak pilihan tombol yang tersedia.

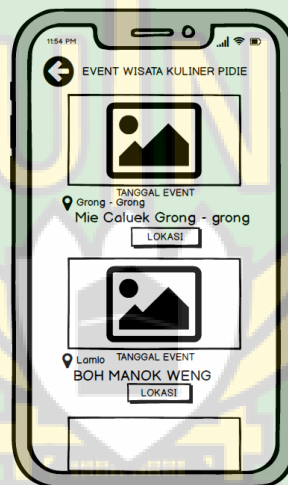


Gambar 3. 4 Halaman Menu Utama

Keterangan :

- a. Tombol pilihan untuk menampilkan pilihan kuliner
- b. Tombol tradisional untuk melihat makan tradisional khas pidie
- c. Tombol galeri menampilkan gambar tentang kuliner yang ada di pidie
- d. Tombol berbentuk gambar untuk tombol event
- e. Gambar maps untuk menampilkan lokasi pengguna aplikasi
- f. Tombol info aplikasi

3. Tampilan Halaman Event

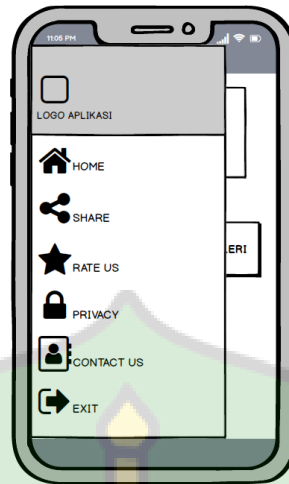


Gambar 3. 5 Halaman Event Kuliner

Keterangan :

- a. Gambar menampilkan foto kuliner dan tanggal event untuk mengetahui event tersebut di mulai
- b. Icon lokasi titik dimana event kuliner di buat
- c. Tombol lokasi untuk mentracking ke tempat aplikasi dengan terhubung dengan google maps

4. Tampilan Menu Side Bar



Gambar 3. 6 Halaman Menu Side Bar

- a. Pada diatas ada logo aplikasi yang di buat
- b. Icon home untuk kembali ke halaman utama
- c. Icon share untuk membagikan aplikasi
- d. Icon rate us untuk memberikan rating aplikasi
- e. Icon privacy info tentang aplikasi yang di buat
- f. Icon kontak informasi pembuat aplikasi
- g. Icon exit untuk keluar dari aplikasi

5. Tampilan pilihan wisata kuliner



Gambar 3. 7 Halama Pilihan Wisata Kuliner

Keterangan :

- a. Tampilan gambar untuk memilih wisata kuliner
- b. Logo lokasi untuk mengetahui tempat lokasi kuliner
- c. Di bawah lokasi nama wisata kuliner

6. Tampilan wisata kuliner

Pada desain ini adalah inti dari aplikasi yang saya kembangkan pada tampilan ini terdapat gambar wisata kulliner dan petunjuk arah ke lokasi tersebut.



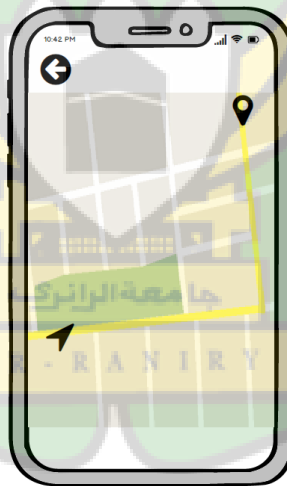
Gambar 3. 8 Halaman Detail Wisata Kuliner

Keterangan :

- a. Tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya
- b. Gambar untuk menampilkan kuliner yang kita inginkan
- c. Tulisan deskripsi untuk memberi keterangan dari gambar wisata kuliner
- d. Tombol lokasi jalan untuk mentracking ke lokasi wisata tersebut
- e. Tombol memesan untuk pesan melalui gojek
- f. Tombol via whatsapp untuk mehubungi pemilik kuliner langsung

7. Tampilan MAP untuk tracking untuk LBS

Pada tampilan map ini menampilkan tracking dari tujuan yang ingin kita tujuan.



Gambar 3. 9 Halaman MAP Untuk Tracking

Keterangan :

- a. Logo panah dimana titik lokasi kita sekarang
- b. Logo pin lokasi dimana itu lokasi yang ingin kita tujuan

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah karyawan dinas pariwisata dan kebudayaan kabupaten pidie.

2. Sampel

Sampel penelitian ini 25 orang, meliputi 2 orang admin di bidang pariwisata dan kebudayaan, dan 23 orang sebagai pengguna sistem.

F. Instrumen Penelitian

Pada instrumen penelitian ini adalah suatu alat untuk kita menguji data perangkat lunak dalam aspek functionality suitability, aspek reliability dan aspek usability. Pada penelitian ini dalam mengambil data dari responden pemilihan responden sebanyak 25 orang, meliputi 2 orang admin di bidang pariwisata dan kebudayaan, dan 23 orang sebagai pengguna sistem. Untuk mendukung dalam penelitian ini supaya penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat diperlukan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur suatu fenomena dalam kehidupan sehari-hari dengan adanya instrumen kita bisa mengukur suatu kejadian dengan ilmiah[20]. Di penelitian ini untuk mengukur data yang di dapat dari penelitian ini di perlukan instrumen penelitian, dan pada penelitian untuk menguji kemudahan pengguna dalam penggunaan sistem pada aplikasi yang dirancang di perlukan menguji usability sistem aplikasi dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS).

Pada perancangan aplikasi di perlukan tes kegunaan (usability testing) dengan melakukan tahap yang dibawah ini:

- 1) Melakukan penentuan tahapan awal pengujian
- 2) Pemilihan responden untuk pengujian peancangan sistem
- 3) Melakukan Pengujian sistem oleh responden
- 4) Pengisian kuesioner oleh responden yang sudah di pilih

Pada tahapan tes kegunaan sistem aplikasi di atas adalah untuk mengetahui kualitas sitem pada aplikasi ini yang sudah dibangun dan dirancang. Pada metode penelitian ini di gunakan metode SUS untuk pertimbangan hasil dari sampel yang di dapat yang tidak terlalu besar, pada metode ini menggunakan instrumen kuesioner yang tingkat pada validitasnya tinggi untuk mengukur usability dalam penggunaan aplikasi ini pada perancangan sistemnya. Pada kuesioner ini terdapat 10 pertanyaan dan mempunyai 5 pilihan jawaban dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju[21]. Berikut ini adalah kuesioner yang di gunakan saat melakukan penelitian dengan metode SUS:

1. Kuesioner SUS

Tabel 3. 1 Tabel Penelitian Kuesioner SUS

No	Pertanyaan	Skor				
		STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir akan sering menggunakan aplikasi ini					
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknis dalam menggunakan aplikasi ini					

5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini)					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan					
9	Saya merasa nyaman saat menggunakan aplikasi ini					
10	Saya harus mempelajari banyak hal sebelum menggunakan aplikasi ini					

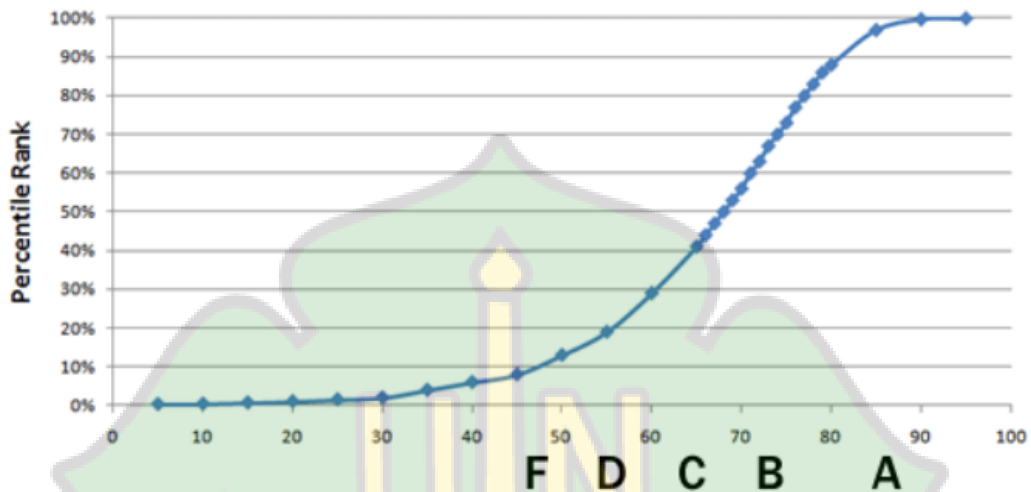
Berikut ini adalah keterangan pilihan jawaban beserta penjelasan skornya:

Tabel 3. 2 Tabel Skor Kuesioner SUS

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (SG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dapat dilihat dari Tabel 3.1 kuesioner SUS bahwa pertanyaan kuesioner mencakup berbagai aspek kegunaan sistem, seperti dukungan pengguna, pelatihan, dan kesulitan dalam penggunaan sistem. Oleh karena itu, kuesioner ini bernilai tinggi untuk mengukur usability suatu sistem.

Untuk mengetahui kualitas produk yang dirancang, dirujuk ke grafik percentile rank terhadap SUS score berikut ini:



Gambar 3. 10 Percentile Rank Grafik[15].

Penentuan grade dalam metode SUS skor *percentile rank* seperti ketentuan pada tabel berikut:

Tabel 3. 3 Skor Grade Percentile Rank SUS

Grade	Adjective Ratings	Ketentuan
A	Excellent	Skor lebih besar atau sama dengan 80,3
B	Good	Skor lebih besar sama dengan 74 dan lebih kecil 80,3
C	Okay	Skor lebih besar sama dengan 68 dan lebih kecil 74
D	Poor	Skoe lebih besar sama dengan 51 dan lebih kecil 68
F	Awful	Skor lebih kecil dari 51

2. Aturan perhitungan SUS

Pada aturan perhitungan SUS ini dengan cara data yang sudah di kumpulan dari hasil penggunaan aplikasi ini dengan instrumen lalu data yang sudah dikumpulkan di hitung dengan hitungan skala perhitungan nilai SUS dengan setiap poin nilai dari pertanyaan pada instrumen SUS yang hitungan poin nya dari nilai 0 sampai dengan nilai angka 4. Pada perhitungan nilai SUS ini setiap nilai mempunyai aturannya yang sudah dibuat :

- a) Untuk pertanyaan urutan genap yaitu nomor 2,4,6,8, dan 10 nilai yang didapat adalah 5 dikurangi posisi skala.
- b) Untuk pertanyaan urutan ganjil yaitu nomor 1,3,5,7, dan 9 nilai yang didapat adalah posisi skala dikurangi 1.
- c) Untuk skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Selanjutnya untuk dari hasil yang sudah di isi oleh responden berupa skor SUS dari yang sudah di isi, dicari skor rata-rata nya dengan cara di jumlahkan semua skor respondenya lalu hasil jumlahnya dibagi dengan jumlah respondenya. Berikut di bawah ini rumus SUS untuk mengitung skornya:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

G. Tempat Penelitian

Tempat penelitian aplikasi ini akan dilakukan di dinas kebudayaan parawisata pemuda dan olahraga kabupaten pidie, yang lokasinya bertempat di Jln. Prof.A.Majid Ibrahim, Cot Teungoh, Pidie, Kabupaten Pidie, Aceh 24112

No	Kegiatan	Waktu dan Bulan											
		08- Mei	09- Mei	10- Mei	11- Mei	05- Sep	07- Sep	10- Sep	15- Sep	14- Nov	16- Nov	25- Nov	30- Nov
1	Studi Literatur	■											
2	Observasi		■										
3	Menyusun Proposal			■									
4	Seminar Proposal					■							
5	Revisi Proposal						■						
6	Pembuatan Aplikasi								■				
7	Pengujian Sistem									■			
8	Pengumpulan Data										■		
9	Olah Data											■	
10	Penyusunan Skripsi												■

H. Alat dan Bahan Penelitian

Berikut dibawah ini alat dan bahan yang diperlukan saat penelitian dan perancangan berlangsung :

Tabel 3. 4 Alat dan Bahan Penelitian dan perancangan

No	Perangkat	Alat dan Bahan
1	Perangkat Keras	Laptop Axioo Intel Core i3
		Gadget Xiomi Redmi Note 10
2	Perangkat lunak	Microsoft Word 2016
		Android 10 Queen Cake
		Sistem Operasi Windows 7 ultimate

		Web browser Google Chrome
		Adobe Photoshop CC 2013
		Adobe illustrator CC
		APP Kodular



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian adalah hasil yang di dapatkan oleh si peneliti dengan menggunakan tahapan penelitian yang telah dibuat untuk mendapatkan hasil yang diinginkan untuk proses pembuatan aplikasi wisata kuliner berbasis android di dinas parawisata kabupaten pidie. Pada perancangan aplikasi wisata kuliner ini menggunakan metode pengembangan waterfall dengan melalui beberapa tahapan penelitian yaitu analisis yang dibutuhkan oleh aplikasi, desain aplikasi supaya sesuai dengan yang diinginkan, implementasi desain yang sudah sesuai dengan hasil desain yang di harapkan, yang terakhir pengujian sistem aplikasi dengan menggunakan tahapan metode SUS untuk mendapatkan hasil dari kemudahan penggunaan dalam menjalankan aplikasi yang sudah di buat.

B. Analisis Perancangan Sistem

Pada tahapan analisis ini dilakukan pembangunan sistem informasi wisata kuliner di kabupaten pidie dengan memanfaatkan data yang sudah di ambil dari dinas parawisata yang di kabupaten pidie untuk mendapatkan informasi yang valid untuk proses pembangunan aplikasi wisata kuliner. Pada pembanguana aplikasi ini memiliki beberapa informasi yang didapat oleh pengguna aplikasi wisata kuliner yaitu informasi objek wisata kuliner, informasi makan tradisional, informasi event dan informasi maps lokasi kuliner. Dengan membangun aplikasi ini bisa di harapkan dapat mempromosikan wisata kuliner yang ada di kabupaten

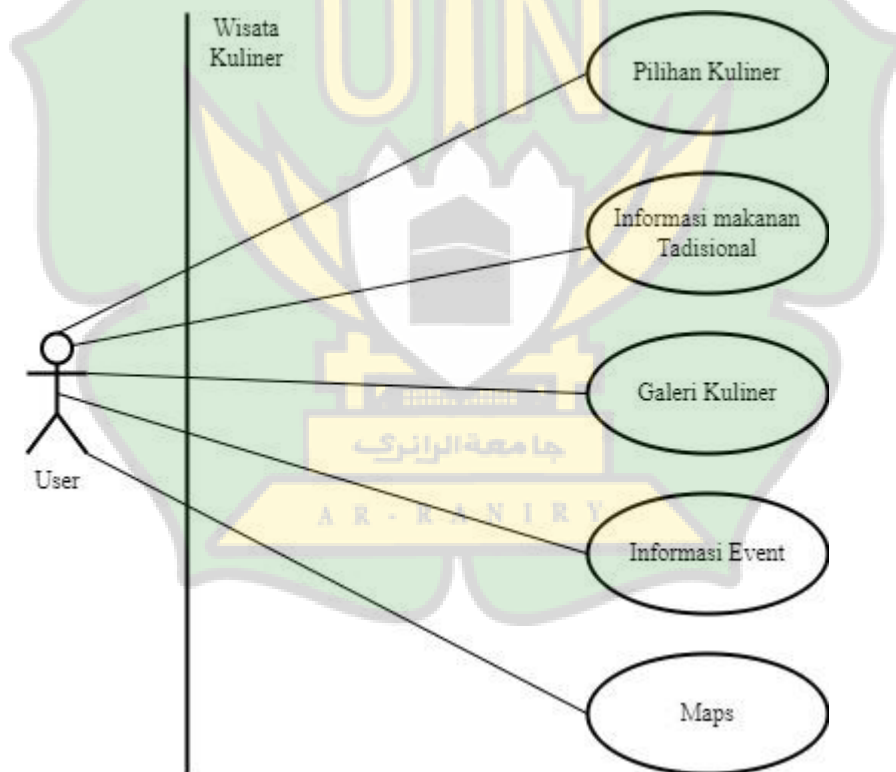
pidie dan jagan bisa mempermudah informasi wisata kuliner yang ada di kabupaten pidie.

Dalam pembuatan aplikasi ini di butuhkan pemodelan dalam perancangan sistem aplikasi yang akan dibuat. Yaitu sebagai berikut :

1. Use Case Diagram

Pada tahapan perancangan aplikasi ini di butuhkan Use Case diagram untuk mempermudah dalam merancang aplikasi ini, untuk tahapan ini lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini.

a. Use case diagram user



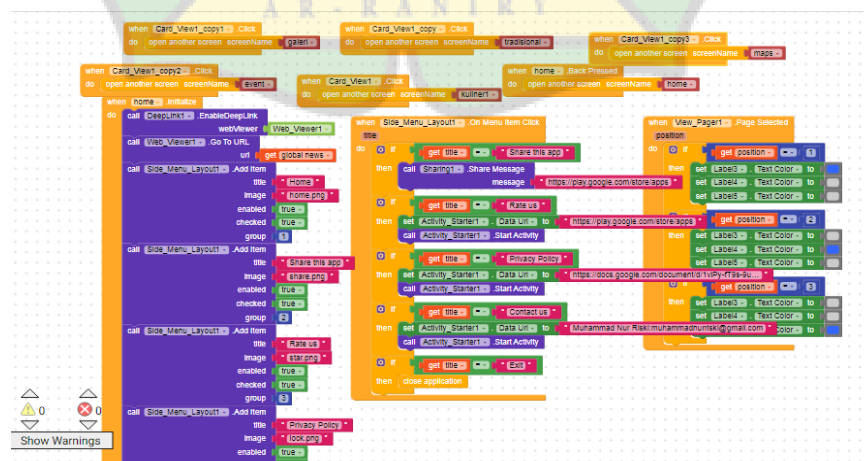
C. Desain Aplikasi

1. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama terdapat tampilan desain slider bar yang di geser secara otomatis dan pada tampilan di bawah side bar terdapat tampilan menu opsi aplikasi yaitu menu kuliner, tradisional, galeri, event, dan maps.



Gambar 4. 1 halaman utama aplikasi



Gambar 4. 2 Block Programming halaman Utama

2. Tampilan Menu Pilihan Kuliner

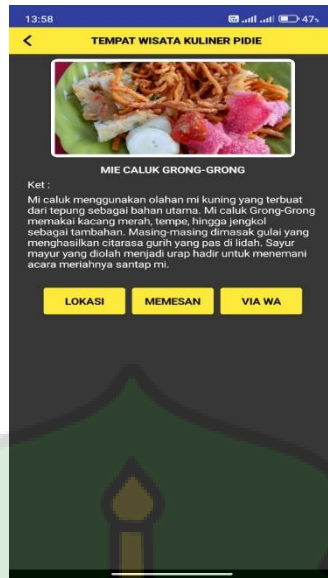
Pada tampilan ini terdapat tampilan gambar pilihan kuliner, lokasi kuliner dan nama kulinernya.



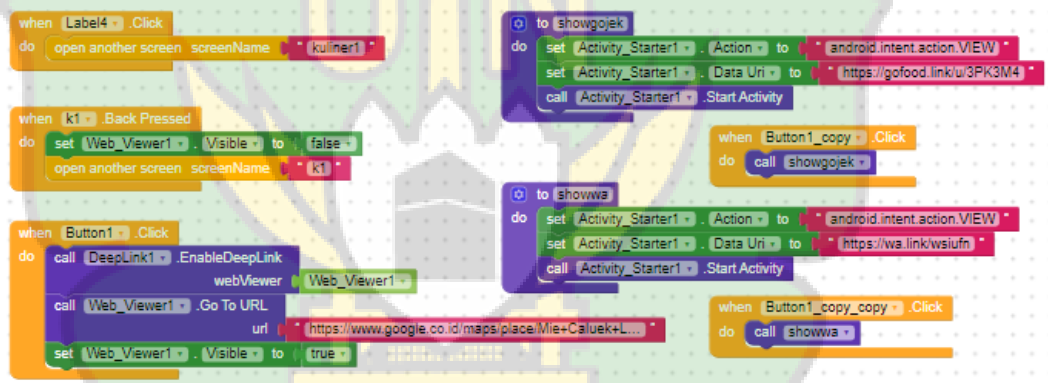
Gambar 4. 3 Tampilan Menu pilihan kuliner

3. Tampilan Detail Kuliner

Pada tampilan ini terdapat gambar kuliner, nama kuliner, keterangan tentang kulinernya dan juga dilengkapi dengan berbagai fitur seperti lokasi yang terhubung dengan google maps fungsi untuk mentracking ke kelokasi kuliner tersebut, fitur memesan untuk memesan kuliner tersebut melalui aplikasi gojek dan terakhir fitur tombol via wa untuk memesan kuliner secara langsung melalui Whatsapp Massenger



Gambar 4. 4 Tampilan Detail Kuliner



Gambar 4. 5 Block Programming Fitur Kuliner

4. Tampilan Menu Tradisional

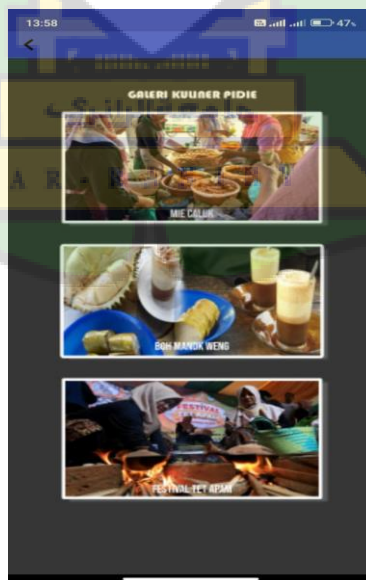
Di tampilan menu Tradisional terdapat tampilan gambar-gambar makanan tradisional dan juga keterangan makanannya.



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Makanan Tradisional

5. Tampilan Galeri

Pada tampilan ini terdapat galeri atau album foto-foto kuliner yang ada di pidie.



Gambar 4. 7 Tampilan Galeri Kuliner

6. Tampilan Menu Event

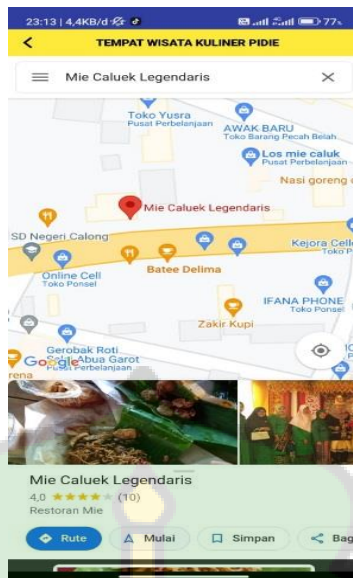
Pada tampilan menu event ini terdapat tampilan gambar event, tanggal event, lokasi event, keterangan event dan juga dilengkapi fitur menuju lokasi event untuk mempermudah para wisata menuju ke lokasi event tersebut.



Gambar 4. 8 Tampilan Menu Event Kuliner

7. Tampilan Tracking Maps

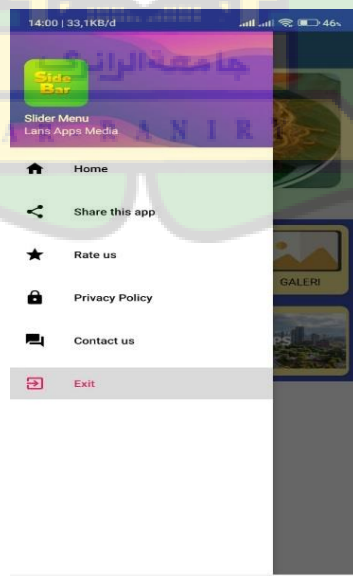
Pada halaman tampilan tracking maps terdapat gambar maps yang mana untuk menunjukkan lokasi wisata kuliner dengan mengikuti arahan dari maps wisatawan dapat dimudahkan dalam menuju ke lokasi kuliner.



Gambar 4. 9 Tampilan Lokasi Maps

8. Tampilan Menu Side Bar

Pada tampilan ini terdapat gambar logo aplikasi di bawah nya terdapat fitur home untuk kembali ke halaman pertama, fitur share untuk membagikan aplikasi ke orang lain, rate us untuk memberi rating aplikasi, contact us info kontak pembuat aplikasi dan exit untuk keluar dari aplikasi.

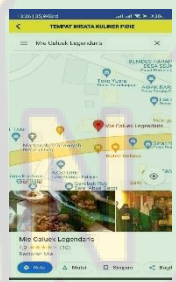

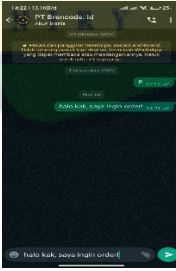


Gambar 4. 10 Tampilan menu side bar

D. Testing

Pada pengujian testing aplikasi ini untuk mengetahui fitur – fitur aplikasi yang dibuat oleh perancang berjalan dengan baik ataupun masih terjadi eror pada saat dijalankan dan pada tahapan ini penguji hanya menguji beberapa fitur saja.

Tabel 4. 1 Hasil Testing Sistem

Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
User menekan tombol lokasi	Sistem menampilkan lokasi yang di tuju		Valid
User menekan tombol memesan	Sistem menampilkan pesan lewat Gojek		Valid
User menekan pesan via Whatsapp	Sistem menampilkan pemesanan lewat Whatsapp		Valid

Hasil dari pengujian sistem di atas dapat di simpulkan bahwasanya mendapatkan hasil pengujian yang didapat dari beberapa uji sistem fitur di

aplikasi yang dirancang dengan perolehan hasil valid dan tidak ada sistem yang eror atau yang tidak sesuai dengan yang di inginkan.

E. Pengujian Usabilitas

Pada pengujian ini untuk menguji tes kegunaan *usability testing* dilakukan ini untuk menguji kualitas dari produk yang sudah dibuat. Pada tahapan ini untuk pengujian sistem ini terdapat melalui 4 tahapan pengujian yaitu:

1. Penentuan tahapan pengujian
2. Pemilihan responden sebanyak 25 orang, meliputi 2 orang admin di bidang pariwisata dan kebudayaan dinas pidie, dan 23 orang sebagai pengguna sistem aplikasi.
3. Pengujian aplikasi sistem dilakukan oleh responden nya.
4. Responden mengisi kuesioner pengujian.

Pada tes kegunaan aplikasi ini menggunakan metode System Usability Testing (SUS). Pada metode SUS ini digunakan karena dapat memberika hasil penelitian yang baik dan memaksimal yang berdasar kan pertimbangan dari hasil jumlah sampel yg tidak terlalu banyak dalam penelitian ini. Dengan menggunakan metode ini tidak terlalu banyak waktu yang di butuhkan dalam melakukan penelitian.

1. Kusioner SUS

Pada penelitian ini menggunakan kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban yang terdiri dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju.

Untuk pengujian dari pengguna aplikasi dan sistem digunakan pertanyaan kuensioner yang sama juga dalam pengujiannya untuk mendapatkan hasil yang di inginkan. Berikut di bawah ini contoh dalam pengisian kuesioner SUS oleh pengguna aplikasi.

Dalam perhitungan skor kuesioner dari setiap responden memiliki aturan penggunaan metode SUS, yaitu untuk setiap pertanyaan nomor ganjil nilai yang didapat dikurangi 1, dan untuk pertanyaan nomor genap adalah 5 dikurangi nilai yang didapat. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat penjesalan aturan penggunaan SUS pada Bab sebelumnya.

Untuk mendapatkan nilai keseluruhan dari kuesioner SUS, kuesioner dari setiap responden dilakukan penjumlahan dan dikalikan dengan 2,5. Kemudian skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Skor SUS memiliki rentang nilai 0-100[22].

2. Hasil Penilaian Responen

Dari hasil penelitian yaang sudah dilakukan melalui pengisian kuesioner yang di olah menjadi bentuk sebuah tabel, berikut di bawah ini tabel hasil dari kuesionernya.

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Responden

No	Responden	Penguji	Skor Asli									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	R 1	Admin	4	2	3	2	4	3	4	2	4	2
2	R 2	Admin	5	3	5	3	5	3	5	3	3	3
3	R 3	User	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2

4	R 4	User	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3
5	R 5	User	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
6	R 6	User	4	2	4	2	5	1	5	2	5	2
7	R 7	User	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
8	R 8	User	5	2	5	2	5	3	5	2	3	2
9	R 9	User	4	2	4	2	5	3	5	2	4	2
10	R 10	User	4	1	5	1	5	1	5	1	5	2
11	R 11	User	4	1	4	1	4	3	4	1	4	1
12	R 12	User	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
13	R 13	User	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1
14	R 14	User	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2
15	R 15	User	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
16	R 16	User	5	1	5	1	4	1	4	1	4	1
17	R 17	User	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2
18	R 18	User	5	2	5	2	4	1	5	2	4	2
19	R 19	User	4	1	5	1	5	1	5	1	5	2
20	R 20	User	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2
21	R 21	User	4	2	4	1	4	2	5	1	5	2
22	R 22	User	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2
23	R 23	User	5	2	5	3	4	2	5	2	4	1
24	R 24	User	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2
25	R 25	User	4	2	4	1	4	2	4	2	5	1

3. Cara Hitung Hasil Akhir

Hasil rekapitulasi penilaian seluruh responden didapatkan dari perhitungan dengan aturan SUS yaitu pertanyaan dengan nomor ganjil nilai yang didapat dikurangi 1, dan untuk pertanyaan nomor genap adalah 5 dikurangi nilai yang didapat[22]. Untuk rekapitulasi hasil akhirnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 3 Cara Hitung Hasil akhir Rekapitulasi Penelitian

Responden	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R 1	4-1 = 3	5-2 = 3	3-1 = 2	5-2 = 3	4-1 = 3	5-3 = 2	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	28	28 x 2.5 = 70
R 2	5-1 = 4	5-3 = 2	5-1 = 4	5-3 = 2	5-1 = 4	5-3 = 2	5-1 = 4	5-3 = 2	3-1 = 2	5-3 = 2	28	28 x 2.5 = 70
R 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	3-1 = 2	5-2 = 3	3-1 = 2	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	28	28 x 2.5 = 70
R 4	5-1 = 4	5-3 = 2	5-1 = 4	5-3 = 2	5-1 = 4	5-2 = 3	5-1 = 4	5-3 = 2	5-1 = 4	5-3 = 2	31	31 x 2.5 = 77,5
R 5	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	30	30 x 2.5 = 75
R 6	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-2 = 3	5-1 = 4	5-2 = 3	34	34 x 2.5 = 85
R 7	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	3-1 = 2	5-2 = 3	29	29 x 2.5 = 72,5
R 8	5-1 = 4	5-2 = 3	5-1 = 4	5-2 = 3	5-1 = 4	5-3 = 2	5-1 = 4	5-2 = 3	3-1 = 2	5-2 = 3	32	32 x 2.5 = 80
R 9	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	5-1 = 4	5-3 = 2	5-1 = 4	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	31	31 x 2.5 = 77,5
R 10	4-1 = 3	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-2 = 3	38	38 x 2.5 = 95
R 11	4-1 = 3	5-1 = 4	4-1 = 3	5-1 = 4	4-1 = 3	5-3 = 2	4-1 = 3	5-1 = 4	4-1 = 3	5-1 = 4	33	33 x 2.5 = 82,5
R 12	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-3 = 2	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	29	29 x 2.5 = 72,5
R 13	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	4-1 = 3	5-1 = 4	39	39 x 2.5 = 97,5
R 14	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	5-1 = 4	5-2 = 3	5-1 = 4	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	32	32 x 2.5 = 80
R 15	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	30	30 x 2.5 = 75
R 16	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	4-1 = 3	5-1 = 4	4-1 = 3	5-1 = 4	4-1 = 3	5-1 = 4	37	37 x 2.5 = 92,5
R 17	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	5-1 = 4	5-2 = 3	5-1 = 4	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	32	32 x 2.5 = 80
R 18	5-1 = 4	5-2 = 3	5-1 = 4	5-2 = 3	4-1 = 3	5-1 = 4	5-1 = 4	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	34	34 x 2.5 = 85
R 19	4-1 = 3	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-2 = 3	38	38 x 2.5 = 95
R 20	5-1 = 4	5-2 = 3	5-1 = 4	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	32	32 x 2.5 = 80
R 21	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-1 = 4	4-1 = 3	5-2 = 3	5-1 = 4	5-1 = 4	5-1 = 4	5-2 = 3	34	34 x 2.5 = 85
R 22	5-1 = 4	5-2 = 3	5-1 = 4	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	32	32 x 2.5 = 80
R 23	5-1 = 4	5-2 = 3	5-1 = 4	5-3 = 2	4-1 = 3	5-2 = 3	5-1 = 4	5-2 = 3	4-1 = 3	5-1 = 4	33	33 x 2.5 = 82,5
R 24	5-1 = 4	5-2 = 3	5-1 = 4	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	32	32 x 2.5 = 80
R 25	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-1 = 4	4-1 = 3	5-2 = 3	4-1 = 3	5-2 = 3	5-1 = 4	5-1 = 4	33	33 x 2.5 = 82,5
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											2022,5/25 = 80,9	

4. Hitungan Hasil Akhirnya

Tabel 4.6 Hasil akhir Rekapitulasi Penelitian

Responden	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R 1	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	28	70
R 2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	28	70
R 3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	70
R 4	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	31	77,5
R 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R 6	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	34	85
R 7	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	72,5
R 8	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	32	80
R 9	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	31	77,5
R 10	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
R 11	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	33	82,5
R 12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72,5
R 13	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	97,5
R 14	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
R 15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R 16	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	92,5
R 17	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
R 18	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	34	85
R 19	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
R 20	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
R 21	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	34	85
R 22	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
R 23	4	3	4	2	3	3	4	3	3	4	33	82,5
R 24	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
R 25	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	33	82,5
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												80,9

Setelah mendapatkan hasil perhitungan hasil skor rata-rata akhir maka langkah selanjutnya menentukan hasil grade hasil penilaian. Klarifikasi grade untuk hasil penilaian bisa di lihat di halaman sebelumnya pada tabel 3.3 Grade skor percentile rank.

Berdasarkan dari hasil rekapitulasi akhir perhitungan data telah didapatkan bahwa *Usability testing* pada sistem informasi wisata Kabupaten Pidie menunjukkan pada angka 80,9 dengan percentile rank grade A. Sesuai dengan hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi wisata dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna sebagai sarana untuk mendapatkan informasi. Dan dengan adanya sistem informasi wisata ini diharapkan dapat mempermudah pemerintah setempat dalam mengelola wisata kuliner di daerah tersebut.

Dari hasil penelitian ini aplikasi dari penelitian ini memiliki beberapa fitur yaitu seperti fitur tracking yang mana dengan adanya fitur ini dapat membantu pengguna untuk dapat mengarahkan ke lokasi ke tujuan yang ingin di tuju. Dan juga pada aplikasi ini memiliki fitur pemesanan melalui whatsapp agar memudahkan pengguna untuk memesan secara online.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan model *waterfall* terdiri dari analisis kebutuhan, desain, implementasi dan testing/uji sistem. Hasil penelitian ini juga senada dengan penelitian Prys Adhi Surya Nugraha (2017) tentang Pembuatan Aplikasi Sebaran Lokasi Wisata Kuliner Di Kota Surakarta Berbasis Android[10].

F. Pembahasan

Perancangan aplikasi wisata kuliner pidie dibuat menggunakan Kodular, metode penelitian yang dipakai yaitu penelitian dan pengembangan atau bisa di sebut Research & Development (R&D). Dan dengan menggunakan waterfall sebagai model pengembangan. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi wisata kuliner pidie yang dibangun menggunakan kodular. Pada pengujian aplikasi,

dilakukan testing aplikasi terlebih dahulu, dan kemudian dilakukan pengujian dengan metode SUS untuk mengetahui kemudahan penggunaan aplikasi yang sudah di buat dengan cara pemilihan responden sebanyak 25 orang, meliputi 2 orang admin di bidang pariwisata dan kebudayaan, dan 23 orang sebagai pengguna sistem.

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi wisata kuliner pidie dengan metode SUS pada pengujian usability testing mendapatkan percentile rank grade A dengan skor hasil akhir 80,9 menunjukkan bahwa aplikasi wisata kuliner pidie dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna, aplikasi ini juga dapat memberikan informasi lokasi tempat wisata kuliner dengan cepat dan tepat, dengan mengandalkan fitur menuju lokasi yang dapat mentracking ke lokasi tujuan wisata kuliner, dan juga dapat menjadi media promosi bagi pelaku usaha kuliner untuk lebih diketahui oleh masyarakat luas atau juga wisatawan.

Hasil pengujian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Prya Adhi Surya Nugraha, Moehammad Awaluddin dan Bandi Sasmito yang berjudul Pembuatan Aplikasi Sebaran Lokasi Wisata Kuliner Di Kota Surakarta Berbasis Android. Aplikasi ini adalah untuk membantu dan memudahkan pengguna dengan memberikan informasi dan juga bisa mencari tempat-tempat objek wisata pada kota surakarta dan aplikasi ini dijadikan pula untuk saran promosi kuliner yang ada di kota surakarta.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dalam pembuatan aplikasi wisata kuliner pidie tujuan, hasil, dan analisis penelitian yang telah dilakukan dalam pembuatan aplikasi wisata kuliner di pidie, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan dibuatnya aplikasi wisata kuliner pidie mempermudah pengguna dalam mencari wisata kuliner di pidie, dan dengan adanya fitur menuju lokasi yang terhubung dengan google maps dapat mentracking lokasi anda ke tempat tujuan wisata kuliner yang dapat memberikan informasi cepat dan tepat.
2. Dengan hadirnya aplikasi ini menjadi wadah bagi pelaku usaha kuliner dalam mempromosikan usaha kuliner mereka untuk lebih diketahui oleh masyarakat luas atau bagi wisatawan yang sedang berkunjung di pidie.

B. Saran

Pada penelitian yang telah dilakukan, tentu terdapat banyak kekurangan dan kelebihan. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk ditinjau kembali dalam pengembangan sistem ke depan antara lain sebagai berikut:

1. Diharapkan pengembang selanjutnya untuk dapat menambahkan fitur informasi mengenai wisata alam dan juga informasi penginapan, sehingga membuat pengguna dapat lebih banyak untuk mendapatkan informasi pariwisata.

3. Sistem informasi wisata kuliner Kabupaten Pidie yang telah dibangun diharapkan dapat menjadi motivasi bagi masyarakat atau pemerintah Kabupaten Pidie untuk lebih menjaga kelestarian kuliner tradisional yang ada di Pidie. Supaya wisata kuliner makanan tradisional di pidie bisa diwariskan kepada anak cucu kita semuanya.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Hasan, N. Nasution, and D. Setiawan, "Game Bola Tangkis Berbasis Android Menggunakan App Inventor," *Digit. Zo. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, no. 2, pp. 160–169, 2017, doi: 10.31849/digitalzone.v8i2.641.
- [2] I. A. Musdar, H. Arfandy, B. Mappakasunggu, and K. Makassar, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA SULAWESI SELATAN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE," vol. 3, no. 1, pp. 71–77, 2020.
- [3] S. S. M. K. Akhmad Agus Wijayanto, Bowo Nurhadiono, "Aplikasi Mobile Lokasi Objek Wisata Kota dan Kabupaten Tegal Berbasis Android," *Teknologi*, 2014.
- [4] R. D. Pratami, M. B. S. Si, M. Sc, H. K. S. Kom, and M. S. Eng, "Location Based Service Pada Android."
- [5] Taryadi, "Aplikasi pencarian tempat wisata kuliner di kota pekalongan berbasis," *Litbang*, vol. 10, pp. 80–89, 2016.
- [6] I. S. Putra, R. K. Dewi, and C. Dewi, "Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Tempat Kuliner Khas Malang Berbasis Lokasi," vol. 3, no. 6, pp. 5624–5631, 2019.
- [7] M. M. Iqbal, R. R. Isnanto, R. Kridalukmana, J. S. Komputer, F. Teknik, and U. Diponegoro, "Perancangan Aplikasi Mobile Location Based Service (LBS) Untuk Lokasi Penyewaan Rumah Kos di Kota Semarang Berbasis Android," vol. 3, no. 2, pp. 198–206, 2015.
- [8] S. R. Adi Widarma*1, "JurTI-Adi Widarma," *PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN*. p. 10, 2017.

- [9] H. B. Erik Kurniadi, "Berbasis Android Menggunakan Metode Location Based Service (Lbs)," *J. Cloud Inf.*, vol. 3, pp. 28–35, 2018, [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/cloudinformation/article/view/1230/918>.
- [10] P. Nugraha, M. Awaluddin, and B. Sasmito, "Pembuatan Aplikasi Sebaran Lokasi Wisata Kuliner Di Kota Surakarta Berbasis Android (Studi Kasus : Kota Surakarta)," *J. Geod. Undip*, vol. 6, no. 4, pp. 60–69, 2017.
- [11] D. I. K. Bogor and C. Natasha, "Kata kunci : android, aplikasi, kuliner, smartphone."
- [12] H. I. Mustofa, "Aplikasi Pencari Kuliner Khas Kota Solo," *J. Ilmu Komun. Dan Inform.*, 2018.
- [13] M. Nere and D. C. P. Buani, "Penerapan Metode Waterfall pada Sistem Informasi Jasa Laundry (SIJALY) JensChax Laundry Bekasi," *J. Techno Nusa Mandiri*, vol. 15, no. 2, p. 69, 2018, doi: 10.33480/techno.v15i2.895.
- [14] R. D. Axel, X. Najosan, B. A. Sugiarsa, J. T. Elektro-ft, and M. Manado, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Informasi Kegiatan Dan Pelayanan Gereja," *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–6, 2017.
- [15] Rizaldi, "Penerapan Waterfall Dalam Membangun Sistem Informasi Pengolahan Data," *JURTEKSI (Jurnal Teknol. dan Sist. Informasi)*, vol. IV, no. 1, 2017.
- [16] M. Haykal, "Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie," pp. 1–88, 2020, [Online]. Available: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/13943>.
- [17] M. F. Burhanudin, E. Chumaidiyah, and W. Tripiawan, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA MODEL BISNIS

HALAL TOURISM SECARA OFFLINE DAN ONLINE BERBASIS WEBSITE MENUJU INDUSTRI DESIGNING INFORMATION SYSTEMS OF HALAL TOURISM BUSINESS OFFLINE AND ONLINE WEB-BASED TOWARDS A SUSTAINABLE CREATIVE TOURISM di Indonesi,” vol. 7, no. 2, pp. 6121–6136, 2020.

- [18] R. Pudjoatmodjo, B, & Wijaya, “TES KEGUNAAN (USABILTY TESTING) PADA APLIKASI KEPEGAWAIAN DENGAN MENGGUNAKAN SYSTEM USABILTY SCALE (STUDI KASUS : DINAS PERTANIAN KABUPATEN BANDUNG),” pp. 6–7, 2016.
- [19] D. Prasanti, “Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan,” *LONTAR J. Ilmu Komun.*, vol. 6, no. 1, pp. 13–21, 2018, doi: 10.30656/lontar.v6i1.645.
- [20] F. Firmansyah, “Implementasi System Usability Scale Pada Sistem Informasi Manajemen Anggaran Dan Kegiatan Di Badan Pusat Statistik,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 12, no. 3, p. 165, 2021, doi: 10.31602/tji.v12i3.5180.
- [21] A. Sidik, “Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, p. 83, 2018, doi: 10.31602/tji.v9i2.1371.
- [22] Z. Sharfina and H. B. Santoso, “An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS),” *2016 Int. Conf. Adv. Comput. Sci. Inf. Syst. ICAC SIS 2016*, pp. 145–148, 2017, doi: 10.1109/ICAC SIS.2016.7872776.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-11601/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2022

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 2 FEBRUARI 2022
- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Mursyidin, M.T. sebagai pembimbing pertama
2. Rahmat Musfakar, M.Kom sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Muhammad Nur Riski
- NIM : 170212077
- Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
- Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI SEBARAN LOKASI WISATA KULINER BERBASIS LOCATION BASED SERVICE (LBS) PADA PLATFORM ANDROID DI DINA PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN PIDIE
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

MEMUTUSKAN

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 05 September 2022

An. Rektor
Dekan,

Saiful Muklis

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14598/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Kantor Dinas Parawisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : MUHAMMAD NUR RISKI / 170212077
Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Komplek Pola Keumala, kajhu, Kec Baitussalam, Kab Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Perancangan Aplikasi Sebaran Lokasi Wisata Kuliner Berbasis Location Based Service (LBS) Pada Platform Android di Dinas Parawisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 09 November 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Desember
2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

LAMPIRAN 3



PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE DINAS PARIWISATA, PEMUDA DAN OLAAHRAHA

Jalan : Prof. A. Majid Ibrahim Telpon. (0653) 21109, Fks. 23748, Kode Pos 24151 email: disparpora@pidiekab.go.id web: <http://www.disparpora.pidiekab.go.id/>

Nomor : 426/ 89 / 2022
Lampiran : -
Perihal : **Telah Melakukan Penelitian**

Sigli, 16 November 2022 M
12 Rabiul Akhir 1444 H
Kepada Yth,
Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan FTK
di -
Tempat

1. Sehubungan dengan surat UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Banda Aceh Nomor : B-14598/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022 Tanggal 09 November 2022 Perihal Peneliti Ilmiah Mahasiswa.
2. Berkenaan dengan maksud tersebut di atas kami kami menerangkan bahwa:
Nama : **Muhammad Nur Riski/170212077**
Semester/Jurusan : **XI/Pendidikan Teknologi Informasi**
3. Benar yang namanya tersebut di atas telah melakukan penelitian ilmiah di Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Pidie yang berkenaan dengan "*Perancangan Aplikasi Sebaran Lokasi Wisata Kuliner Berbasis Location Based Service (LBS) pada Platform Android di Disparpora Pidie*" dari tanggal 14 s/d 16 November 2022.
4. Demikian surat ini kami keluarkan agar dapat dipergunakan seperlunya.

KEPALA DINAS PARIWISATA, PEMUDA
DAN OLAAHRAHA KABUPATEN PIDIE

EDY SAPUTRA, S.IP, MM
Pembina
Nip. 19860623 200701 1 001

Tembusan :
1. Arsip.

TINGKATKAN KUALITAS DAN BAHU PRIESTASI
PON XXI 2024 ACCH - SUMUT



LAMPIRAN 4

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom yawan yang tersedia.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju


TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-Ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Skor				
		STS 1	TS 2	RG 3	S 4	SS 5
1	Saya pikir akan sering menggunakan aplikasi ini				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknis dalam menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini)			✓		
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9	Saya merasa nyaman saat menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya harus mempelajari banyak hal sebelum menggunakan aplikasi ini		✓			


 Muhammad Hanif, M.Pd

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom yawan yang tersedia.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-Ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Skor				
		STS 1	TS 2	RG 3	S 4	SS 5
1	Saya pikir akan sering menggunakan aplikasi ini				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknis dalam menggunakan aplikasi ini	✓				
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini)	✓				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	✓				
9	Saya merasa nyaman saat menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya harus mempelajari banyak hal sebelum menggunakan aplikasi ini		✓			


Narunda Sari, S.H.

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom yawan yang tersedia.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-Ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Skor				
		STS 1	TS 2	RG 3	S 4	SS 5
1	Saya pikir akan sering menggunakan aplikasi ini				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknis dalam menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini)	✓				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	✓				
9	Saya merasa nyaman saat menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya harus mempelajari banyak hal sebelum menggunakan aplikasi ini					✓

SIGLI 17 NOV 2022

KABID PARIWISATA

[Signature]
SAMMI, SP

LAMPIRAN 5



A R - R A N I R Y

