



RANCANG BANGUN APLIKASI *TOUR GUIDE* PARIWISATA BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Pada
Jurusan Teknik Informatika

Oleh:

SURYANTO

11551103135



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE PARIWISITA BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

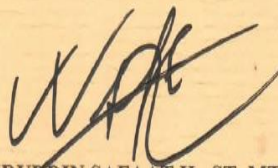
Oleh

SURYANTO

11551103135

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 30 Juni 2022

Pembimbing I,



NAZRUDDIN SAFAAT H., ST, MT

NIK. 130 517 100

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE PARIWISITA BERBASIS ANDROID

Oleh

SURYANTO

NIM. 11551103135

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik
pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 30 Juni 2022

Mengesahkan,

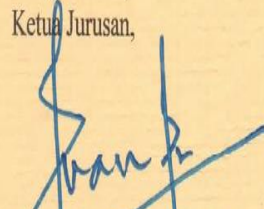
Ketua Jurusan,

Dekan,



Dr. Hartono, M.P.d.

NIP. 19640301 199203 1 003



IWAN ISKANDAR, M. T.

NIP. 19821216 201503 1 003

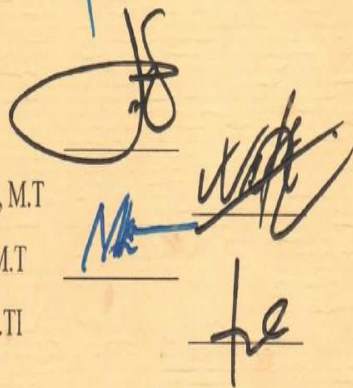
DEWAN PENGUJI

Ketua : Febi Yanto, M.Kom

Pembimbing : Nazruddin Safaat H., ST, M.T

Penguji I : Muhammad Irsyad ST, M.T

Penguji II : Teddie Darmizal, ST, M.TI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat :
Nomor : Nomor 25/2021
Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Suryanto
NIM : 11551103135
Tempat/Tgl. Lahir : Sei Beberas Hilir / 13 Mei 1997
Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi
Prodi : Teknik Informatika
Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:
Pancang Bangun Aplikasi Tour Guide Pariwisata
Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 9 Juli 2022
Yang membuat pernyataan



NIM: 11551103135

* pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Pekanbaru, Juli 2022

Yang membuat pernyataan,

SURYANTO

NIM. 11551103135

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tulisan pada lembar persembahan merupakan ekspresi bebas mahasiswa yang dimaksudkan sebagai ungkapan filosofis yang dapat memotivasi semua pihak, khususnya mahasiswa/penulis sendiri dalam penyelesaian tugas akhir.

Lembar persembahan format bebas, tidak berlebih-lebihan dan dalam komposisi warna grayscale atau hitam-putih.

Lembar persembahan dibuat secara wajar, tidak menyinggung, tidak mengandung hoaks dan tidak mengandung unsur SARA.

Lembar persembahan cukup dibuat 1 halaman ini saja.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

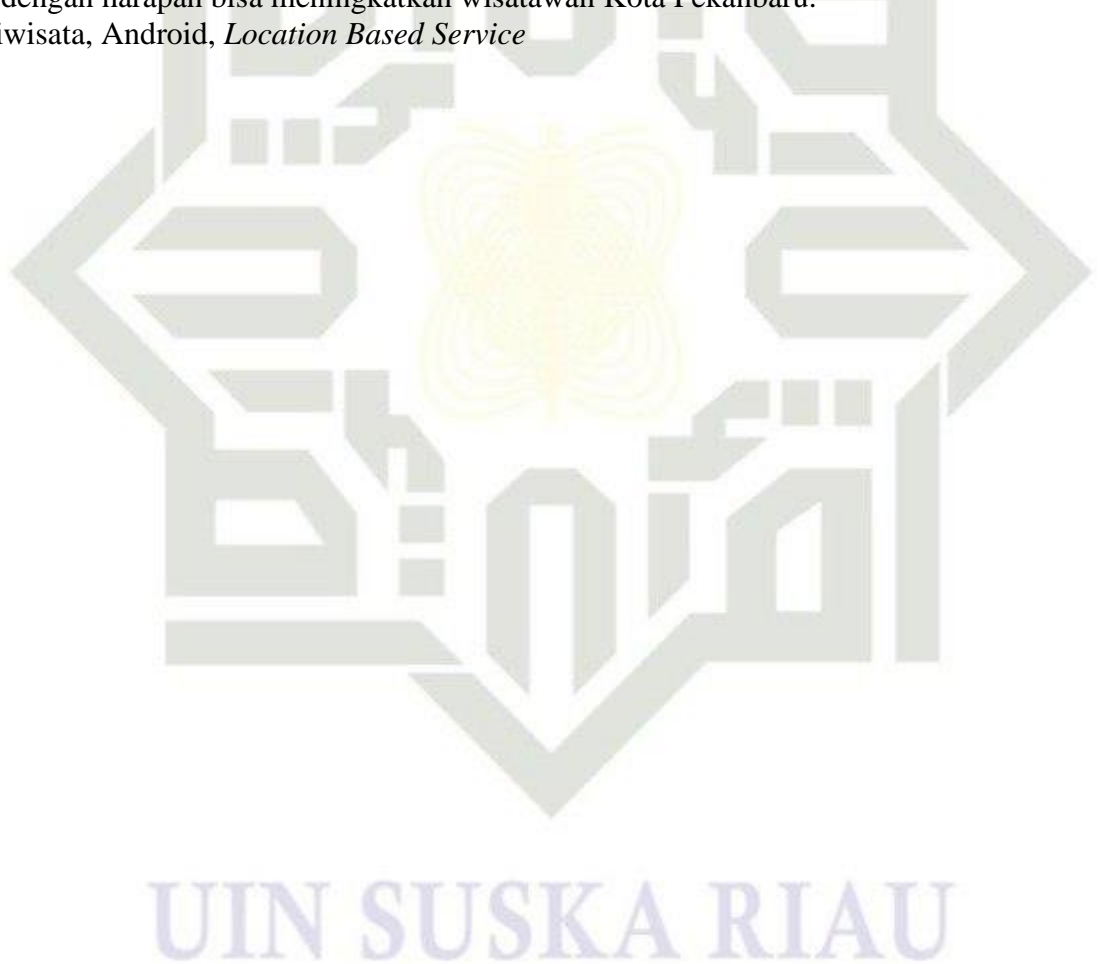
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Kota Pekanbaru merupakan salah satu kota terbesar dan juga sebagai ibu kota di Provinsi Riau, Indonesia. Sumber daya alam yang dimiliki Indonesia berasal dari dua sumber yaitu sumber daya yang diperoleh dari hasil bumi dan sumber daya yang berasal dari keanekaragaman di Indonesia. Keanekaragaman tersebut terdiri dari berbagai suku, ras dan agama, hal ini menumbuhkembangkan salah satu sektor ekonomi yaitu pariwisata yang digunakan sebagai media untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas baik dalam negeri maupun luar negeri. Pekanbaru memiliki beragam objek wisata mulai dari wisata religi, pemandangan alam, museum dan gedung bersejarah lainnya. Namun petunjuk dan informasi mengenai wisata tersebut masih kurang dan hal ini menjadi kendala bagi para wisatawan yang akan pergi berwisata di Kota Pekanbaru. Diperlukan sebuah sistem yang dapat mendukung kegiatan para wisatawan terutama di Kota Pekanbaru, untuk itu dibangun sebuah aplikasi *Tour Guide* Kota Pekanbaru menggunakan metode *Location Based Service* berbasis Android dengan harapan bisa meningkatkan wisatawan Kota Pekanbaru.

Kata Kunci: Pariwisata, Android, *Location Based Service*



ABSTRACT

Pekanbaru City is one of the largest cities and also the capital city of Riau Province, Indonesia. Indonesia's natural resources come from two sources, namely resources obtained from agricultural products and resources derived from diversity in Indonesia. This diversity consists of various ethnicities, races and religions, this fosters one of the economic sectors, namely tourism which is used as a medium to introduce to the wider community both domestically and abroad. Pekanbaru has a variety of tourist objects ranging from religious tourism, natural scenery, museums and other historical buildings. However, instructions and information regarding these tours are still lacking and this is an obstacle for tourists who will go on tours in Pekanbaru City. We need a system that can support the activities of tourists, especially in the city of Pekanbaru, for this reason a Pekanbaru City Tour Guide application was built using the Android-based Location Based Service method in the hope of increasing Pekanbaru City tourists.

Key Words : *Tourism, Android, Location Based Service*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkah limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“RANCANG BANGUN APLIKASI TOUR GUIDE PARIWISATA BERBASIS ANDROID”**. Laporan ini disusun sebagai salah satu prasyarat kelulusan dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Selain itu sebagai dokumentasi hasil dari menyelesaikan tugas akhir.

Selama pelaksanaan tugas akhir ini, penulis banyak mendapat pengetahuan, bimbingan, dukungan, dan arahan dari semua pihak yang telah membantu hingga penulisan laporan ini dapat diselesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M. Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Nazruddin Safaat H., S.T., M.T selaku pembimbing tugas akhir, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta memberikan banyak kritik dan saran dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
4. Bapak Muhammad Irsyad., S.T., M.T., selaku dosen penguji 1, terimakasih atas ilmu, saran-saran dan masukan yang Bapak berikan untuk penyempurnaan laporan ini.
5. Bapak Teddie Darmizal, S.T., M.T., selaku dosen penguji 2, terimakasih juga untuk ilmu, saran-saran dan masukan yang Bapak berikan untuk penyempurnaan laporan ini.
6. Terima kasih kepada kedua Orang Tua saya, Ayahanda Anwar dan Ibunda Susniati yang tiada hentinya memanjatkan doa, memberikan dukungan dan semangat untuk kesuksesan penulis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Terima kasih kepada kedua Abang dan Kakak penulis, Abdul Ghofur dan Sriyanti yang telah memberikan semangat dan dukungan untuk kesuksesan penulis.

8. Terima kasih kepada Defi Foni N, Ondri Nurdiansyah, Dicky Perdana Yuda, Taufiq Arady, Nurfadillah Mz, Yuan Maharsyah sebagai orang terdekat penulis yang telah melewati waktu bersama dalam menuntut ilmu, saling mengingatkan, saling membantu dan saling memotivasi. Terkhusus buat teman seperjuangan kelas A Teknik Informatika 2015, terima kasih dan tetap semangat.

9. Terima kasih kepada semua pihak yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun pembacanya umumnya. Penulis berharap ada masukan, kritikan, maupun saran dari pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih dan selamat membaca.

Pekanbaru, Juli 2022

Suryanto

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pariwisata	6
2.2 <i>Tour Guide</i>	6
2.3 Android	7
2.3.1 Arsitektur Android	7
2.3.2 Struktur Aplikasi Android.....	8
2.3.3 Versi Android.....	8
2.4 <i>Smartphone</i>	14
2.5 <i>Location Based Service (LBS)</i>	14
2.6 UML (Unified Modeling Language).....	16
2.6.1 Usecase Diagram.....	16

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.6.2	Sequence Diagram	16
2.6.3	Class Diagram	16
2.6.4	Diagram Activity	16
2.7	Penelitian Terkait	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		19
3.1	Metodologi Penelitian	19
3.2	Pengumpulan Data	20
3.3	Analisa dan Skenario.....	20
3.4	Desain Aplikasi	21
3.5	Pengkodean Program	21
3.6	Pengujian.....	21
3.7	Kesimpulan dan Saran.....	22
BAB IV PEMBAHASAN		23
4.1	Analisa dan Skenario.....	23
4.1.1	Analisa Permasalahan	23
4.1.2	Analisa Pengguna.....	24
4.1.3	Analisa Kebutuhan Data	24
4.1.4	Analisa Fitur dan Konten	25
4.1.5	Analisa Perancangan Aplikasi.....	26
4.2	Desain Aplikasi	46
4.2.1	Halaman Login Dinas Pariwisata.....	46
4.2.2	Halaman <i>Home</i> Web Dinas Pariwisata	47
4.2.3	Halaman Kelola Dinas Pariwisata.....	47
4.2.4	Halaman Web Kelola Tour Travel	48
4.2.5	Halaman Web Kelola Wisata	48
4.2.6	Halaman Login Wisatawan dan <i>Tour Travel</i>	49
4.2.7	Halaman Beranda Wisatawan	49
4.2.8	Halaman Paket Wisata	50
4.2.9	Halaman Rencana Wisata.....	50
4.2.10	Halaman Paket Wisata Dipesan	51
4.2.11	Halaman Profil User Wisatawan.....	51
4.2.12	Halaman Beranda <i>Tour and Travel</i>	52

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.2.13	Halaman Tambah Paket Wisata	52
4.3	Pengkodean program.....	53
4.3.1	Lingkungan Implementasi.....	53
4.3.2	Implementasi di perangkat Android.....	53
4.4	Pengujian.....	65
4.4.1	<i>Compability Testing</i>	66
4.4.2	<i>Black Box Testing</i>	67
4.5	Evaluasi.....	69
4.5.1	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	69
BAB V KESIMPULAN.....		74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN A		77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		87

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

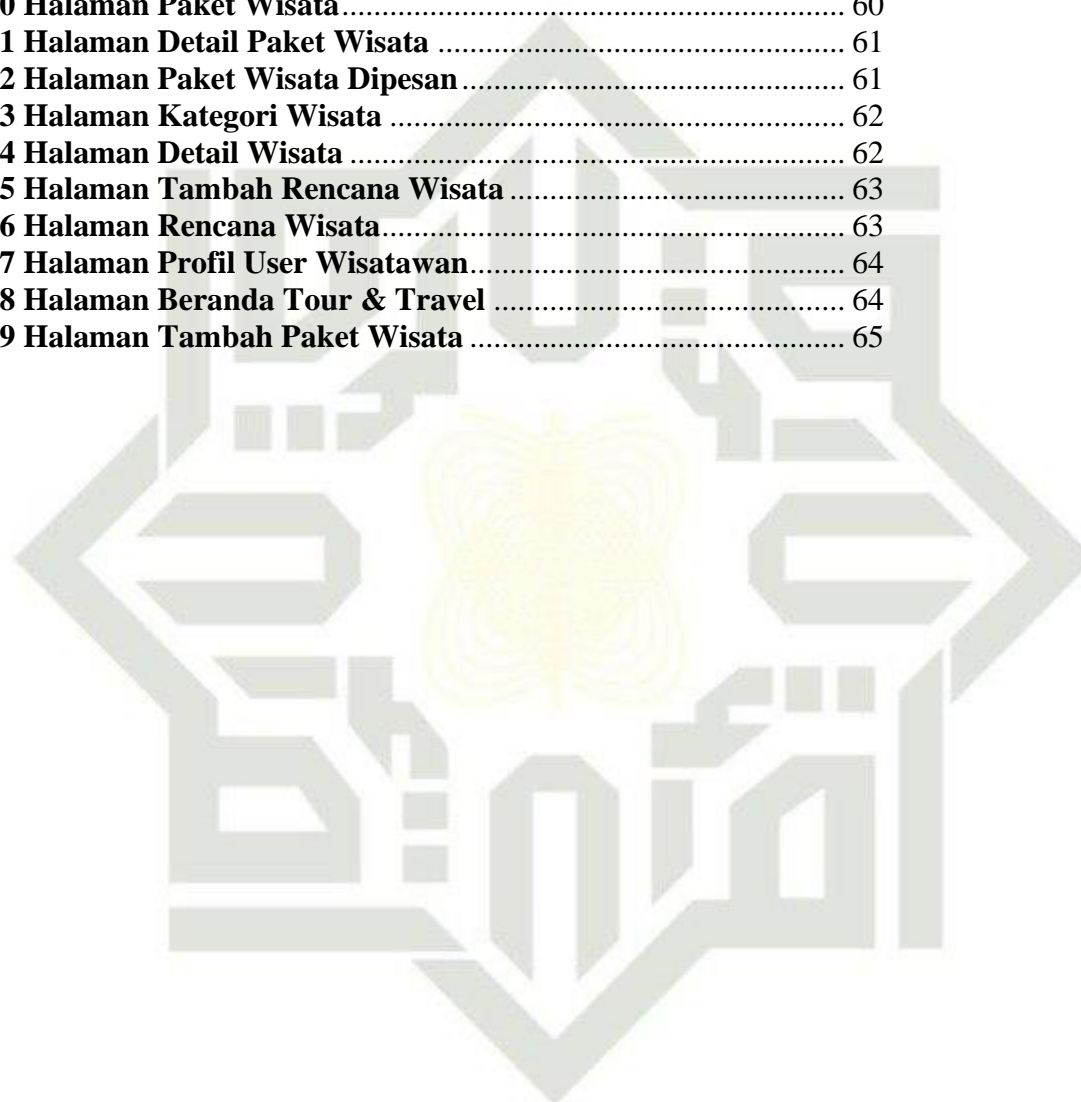
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4. 1 Gambar Use Case Diagram	26
Gambar 4. 2 Sequence Diagram Login	35
Gambar 4. 3 Sequence Diagram Kelola Dinas Pariwisata	35
Gambar 4. 4 Sequence Diagram Hapus Akun Dinas Pariwisata	36
Gambar 4. 5 Sequence Diagram Kelola Akun Tour & Travel	36
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Hapus Akun Tour & Travel	37
Gambar 4. 7 Sequence Diagram Registrasi Dinas Pariwisata	37
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Kelola Tempat Wisata	38
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Tambah Tempat Wisata	38
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Ubah Tempat Wisata	39
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Hapus Tempat Wisata	39
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Kelola Paket Wisata	40
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Tambah Paket Wisata	40
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Ubah Paket Wisata	41
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Hapus Paket Wisata	41
Gambar 4. 16 Sequence Diagram Lihat Informasi Wisata	42
Gambar 4. 17 Sequence Diagram Pesan Paket Wisata	42
Gambar 4. 18 Sequence Diagram Kelola Rencana Wisata	43
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Ubah Rencana Wisata	43
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Hapus Rencana Wisata	44
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Paket Wisata Dipesan	44
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Hapus Paket Wisata Dipesan	45
Gambar 4. 23 Class Diagram	45
Gambar 4. 24 Halaman Login Dinas Pariwisata	46
Gambar 4. 25 Halaman Home Web	47
Gambar 4. 26 Halaman Kelola Dinas Pariwisata	47
Gambar 4. 27 Halaman Web Kelola Tour Travel	48
Gambar 4. 28 Halaman Web Kelola Wisata	48
Gambar 4. 29 Halaman Login Wisatawan	49
Gambar 4. 30 Halaman Beranda Wisatawan	49
Gambar 4. 31 Halaman Paket Wisata	50
Gambar 4. 32 Halaman Rencana Wisata	50
Gambar 4. 33 Halaman Paket Wisata Dipesan	51
Gambar 4. 34 Halaman User	51
Gambar 4. 35 Halaman Beranda Tour and Travel	52
Gambar 4. 36 Gambar Halaman Tambah Paket Wisata	52
Gambar 4. 37 Halaman Login Dinas Pariwisata	54
Gambar 4. 38 Halaman Registrasi Dinas	54
Gambar 4. 39 Halaman Beranda Dinas Pariwisata	55
Gambar 4. 40 Halaman Kelola Wisata	55
Gambar 4. 41 Halaman Menu Tambah Wisata	56
Gambar 4. 42 Halaman Menu Ubah Wisata	56
Gambar 4. 43 Halaman Menu Hapus Wisata	57

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 4. 44 Halaman Menu Beranda Sekretaris Dinas Pariwisata	57
Gambar 4. 45 Halaman Kelola Akun Dinas Pariwisata	58
Gambar 4. 46 Halaman Kelola Akun Tour & Travel	58
Gambar 4. 47 Halaman Login Akun Wisatawan	59
Gambar 4. 48 Halaman Menu Registrasi	59
Gambar 4. 49 Halaman Beranda Aplikasi	60
Gambar 4. 50 Halaman Paket Wisata	60
Gambar 4. 51 Halaman Detail Paket Wisata	61
Gambar 4. 52 Halaman Paket Wisata Dipesan	61
Gambar 4. 53 Halaman Kategori Wisata	62
Gambar 4. 54 Halaman Detail Wisata	62
Gambar 4. 55 Halaman Tambah Rencana Wisata	63
Gambar 4. 56 Halaman Rencana Wisata	63
Gambar 4. 57 Halaman Profil User Wisatawan	64
Gambar 4. 58 Halaman Beranda Tour & Travel	64
Gambar 4. 59 Halaman Tambah Paket Wisata	65



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. 1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Kota Pekanbaru	2
Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	17
Tabel 4. 1 Use Case Spesification login	27
Tabel 4. 2 Use Case Spesification Daftar Akun	28
Tabel 4. 3 Use Case Spesification Kelola Akun	28
Tabel 4. 4 Use Case Spesification Tambah Wisata	29
Tabel 4. 5 Use Case Spesification Kelola Wisata	29
Tabel 4. 6 Use Case Spesification Hapus Wisata	30
Tabel 4. 7 Use Case Spesification Detail Wisata	30
Tabel 4. 8 Use Case Spesification Pilih Wisata	31
Tabel 4. 9 Use Case Spesification Paket Wisata	32
Tabel 4. 10 Use Case Spesification Tambah Paket	32
Tabel 4. 11 Use Case Spesification Ubah Paket	33
Tabel 4. 12 Use Case Spesification Hapus Paket	34
Tabel 4. 13 Use Case Spesification Detail Paket	34
Tabel 4. 14 Bobot Jawaban UAT	70
Tabel 4. 15 Hasil Skor Jawaban UAT dari pihak Dinas	70
Tabel 4. 16 Hasil Skor Jawaban UAT dari pihak wisatawan	71
Tabel 4. 17 Compability Testing	66
Tabel 4. 18 Black Box Testing	67

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Pekanbaru merupakan salah satu kota terbesar dan juga sebagai ibu kota di Provinsi Riau, Indonesia. Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam yang berada pada garis khatulistiwa serta menjadi negara kepulauan dengan jumlah pulau 16.056 dan luas daratan yang mencapai 1.916.862.20 (statistik Indonesia, 2019).

Sumber daya alam yang dimiliki Indonesia berasal dari dua sumber yaitu sumber daya yang diperoleh dari hasil bumi dan sumber daya yang berasal dari keanekaragaman di Indonesia. Keanekaragaman tersebut terdiri dari berbagai suku, ras dan agama, hal ini menumbuhkembangkan salah satu sektor ekonomi yaitu pariwisata yang digunakan sebagai media untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas baik dalam negeri maupun luar negeri.

Menurut Undang-Undang No.10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah pusat, dan pemerintah daerah. Sedangkan menurut *World Tourism Organization*, pariwisata didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan perjalanan seseorang dan tinggal di luar daerah asalnya untuk kepentingan *leisure* (memanfaatkan waktu luang dengan liburan), bisnis atau tujuan lainnya.

Sektor pariwisata nasional menyumbangkan devisa serta penyerapan tenaga kerja yang amat signifikan bagi negara. Bahkan sektor ini menjadi primadona baru bagi pembangunan nasional. Pariwisata dijadikan sebagai sektor prioritas selain infrastruktur, maritim pangan dan energi. Sebagai sektor strategis nasional, pariwisata mempunyai efek pengganda yang ditimbulkan aktifitas pariwisata baik yang sifatnya langsung berupa penyerapan tenaga kerja ataupun dampak tidak langsung berupa berkembang kegiatan ekonomi pendukung pariwisata seperti penginapan, rumah makan dan jasa penukaran uang. Kondisi ini dapat

ditemui pada hampir semua daerah yang memiliki potensi wisata salah satunya Pekanbaru.

Sebagai rangkaian usaha untuk meningkatkan pendapatan daerah, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru melakukan promosi melalui beberapa media baik itu media cetak atau media elektronik yang saat ini beredar, namun upaya tersebut belum cukup mendukung peningkatan promosi pariwisata terutama dalam menggaet wisatawan mancanegara. Hal ini terlihat dari data target kinerja urusan kepariwisataan dan Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru yang menyatakan jumlah wisatawan mancanegara menurun dalam kurun waktu 3 tahun kebelakang.

Tabel 1. 1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Kota Pekanbaru

No	Uraian	2017	2018	2019
1	Wisatawan Nusantara (Orang)	563.254	604.406	671.542
2	Wisatawan Mancanegara (Orang)	29.690	29.319	29.060
Jumlah Kunjungan Wisatawan		592.944	633.725	700.602

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru

Pekanbaru memiliki beragam objek wisata mulai dari wisata religi, pemandangan alam, museum dan gedung bersejarah lainnya. Melihat potensi wisata tersebut, maka diperlukan sebuah aplikasi *tour guide* yang dapat dengan mudah memberikan informasi dan juga arahan tentang lokasi wisata, jalur transportasi, biaya dan estimasi waktu bagi para wisatawan, dengan demikian diperlukan sebuah sistem yang dapat mendukung kegiatan para wisatawan terutama di kota Pekanbaru. Informasi dan juga akses menuju tempat wisata di Kota Pekanbaru merupakan hal yang sangat penting, namun pengetahuan dan juga petunjuk kurang bagi para wisatawan mengenai objek pariwisata di Kota Pekanbaru masih sangat minim. Sistem informasi pariwisata kota Pekanbaru yang ada saat ini masih berbasis *web*, sistem tersebut memiliki kekurangan yaitu sistem informasi tersebut masih hanya sekejar informasi saja. Keadaan ini yang coba dimanfaatkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mempermudah wisatawan untuk dapat mengunjungi tempat pariwisata tersebut menggunakan teknologi pada perangkat bergerak berbasis *Android*.

Pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah para wisatawan khususnya pengguna *Android* ketika melakukan perjalanan wisata ke Kota Pekanbaru dengan mengembangkan suatu sistem *tour guide* wisata berbasis *Android* yang dapat memberikan kemudahan dalam mengunjungi objek wisata yang tersedia serta memiliki fitur penunjuk jalan menuju lokasi wisata, jalur transportasi, dan juga biaya yang sudah ditentukan.

Penelitian ini didukung oleh pemaparan dari penelitian terkait dengan aplikasi yang dibangun seperti:

1. Satria Cahyo Nugroho, Oky Dwi Nurhayati, dan Eko Didik Widiyanto meneliti tentang “Aplikasi Pencarian Rute Perguruan Tinggi Berbasis *Android* Menggunakan *Location Based Service (LBS)* di Kota Semarang”. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem yang menyediakan informasi dan menentukan rute lokasi-lokasi perguruan tinggi.(Nugroho et al., 2015)
2. Ananda Risyia Triani, Andreas Rio Adriyanto, dan Deny Faedhurrhman meneliti tentang “Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung Dengan Aplikasi *Virtual Reality*”. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi *Virtual Reality* dengan tema wisata yang menyediakan informasi dengan tiga kategori yakni destinasi wisata, akomodasi, dan kuliner Bandung.(Triani et al., 2018)
3. Firdhaus Hari S A H dan Ovy Diansari Hendrati meneliti tentang “Pemanfaatan *Augmented Reality* Untuk Pengenalan *Landmark* Pariwisata Kota Surakarta”. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang memberikan informasi tentang *landmark* Kota Surakarta.(Haris & Hendrati, 2018)
4. Sukmawati dan Didi Susianto meneliti tentang “Perancangan Sistem E-Tiket Pada Wisata di Lampung Berbasis Web Mobil”. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi wisata berbasis web yang berupa info lokasi dan informasi yang tersedia pada wisata yang ada di Lampung.(Susianto, 2019)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Asep Deddy Supriatna dan Asep Rahman meneliti tentang “Pembuatan Aplikasi Pengolahan Data Penjualan Tiket Untuk Unit Pelaksana Teknis Daerah Objek Wisata Alam Dengan Daya Tarik Danau di Kabupaten Garut”. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pengolahan data, pembuatan laporan mempercepat proses pencarian data, dan membantu mengamankan data dari kerusakan atau dari kehilangan data. (Deddy Supriatna & Rahman, 2016)

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi *Tour Guide* Parwisata Berbasis Android”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi *Tour Guide* berbasis Android yang dapat digunakan sebagai pemandu pencarian objek wisata yang ada di Kota Pekanbaru.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berbasis Android.
2. Data yang digunakan adalah data dari Dinas Pariwisata Kota Pekanbaru.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah suatu aplikasi *tour guide* yang dapat dirancang dan dibangun sehingga menjadi media informasi pencarian objek wisata yang ada di Kota Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir, penulis membaginya dalam beberapa bab, pembagian bab ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dari pembahasan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang sesuatu yang berhubungan dengan proses penulisan tugas akhir ini yang dijadikan sebaga landasan dalam penulisan dan penelitian yang dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang prosedur atau langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi studi pustaka, perumusan masalah, pemecahan masalah, analisis pemecahan masalah, dan penarikan kesimpulan.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan tentang analisa dan perancangan aplikasi yang akan dibangun, yang terdiri dari gambaran umum aplikasi, analisa perancangan aplikasi dan perancangan aplikasi dan juga bab ini berisi tentang implementasi serta pengujian dari perangkat lunak yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang beberapa kesimpulan yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pariwisata

Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah (Undang-Undang Kepariwisata No.10 tahun 2009). Jika dipandang dari dimensi akademis pariwisata didefinisikan sebagai studi yang mempelajari perjalanan manusia keluar dari lingkungannya, termasuk industri yang merespon kebutuhan manusia melakukan perjalanan. Lebih jauh lagi pariwisata mempelajari dampak yang ditimbulkan oleh pelaku perjalanan maupun industri, terhadap lingkungan sosial budaya, ekonomi, maupun lingkungan fisik setempat (IGB dan Eka Mahadewi, 2012).

Dalam ilmu sosiologi, Pitana dan Gayatri (2009), mengatakan bahwa pariwisata mencakup tiga elemen utama, yaitu :

1. *A Dynamic element*, yaitu travel ke suatu destinasi wisata
2. *A static element*, yaitu singgah di daerah tujuan
3. *A consequential element*, atau akibat dari dua hal diatas (khususnya pada masyarakat lokal) yang meliputi dampak ekonomi, sosial-budaya dan fisik dari adanya kontak dengan wisatawan.

2.2 Tour Guide

Pramuwisata atau juga bisa disebut *Tour Guide* adalah profesi di bidang kepariwisataan. Pramuwisata disebut juga Pemandu Wisata atau *Tour Guide* dalam Bahasa Inggris. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pramuwisata atau *Tour Guide* adalah petugas pariwisata yang berkewajiban memberi petunjuk yang diperlukan wisatawan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Muhajir, 2005) tugas pemandu wisata yang utama ada tiga yaitu :

1. To conduct/direct yaitu mengatur dan melaksanakan jalannya program perjalanan wisata yang sedang dia lakukan agar sesuai dengan program perjalanan.
2. To point out yaitu menunjukan dan mengantarkan wisatawan ketempat wisata yang diinginkan oleh wisatawan.
3. To inform yaitu memberikan informasi secara lengkap baik sejarah, budaya, keadaan masyarakat, fasilitas dan lain-lain pada wisatawan.

2.3 Android

Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*), telepon pintar (*smartphone*), dan computer tablet. Android pada mulanya didirikan oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White pada tahun 2003. Android merupakan sistem operasi *open source* yang dimana semua orang bisa mengembangkannya, hal itulah yang membuat perkembangan aplikasi android semakin cepat dan bertumbuh kembang. Beragam aplikasi mulai dari *tool* hingga permainan telah bertebaran dalam *play store* yang bisa anda unduh baik secara gratis ataupun berbayar.

2.3.1 Arsitektur Android

Secara garis besar arsitektur android terdiri dari sebagai berikut :

1. *Applications* dan *Widgets* merupakan layer (lapis) dimana kita berhubungan dengan aplikasi saja.
2. *Applications Framework* merupakan *open development platform* yang ditawarkan android untuk dapat dikembangkan guna megembangkan aplikasi. Pengembang memiliki akses penuh menggunakan API *frameworks* seperti yang dilakukan oleh aplikasi kategori inti. Komponen-komponen yang termasuk di dalam *applications frameworks* adalah *Views*, *Content*, *Provider*, *Resource Manager*, *Notification Manager*, dan *Activity Manager*.
3. *Libraries* merupakan layer dimana fitur-fitur android berada.

4. *Android Run Time* merupakan layer yang membuat aplikasi android dapat dijalankan dimana prosesnya menggunakan implementasi linux.
5. Linux Kernel merupakan layer inti dari sistem operasi android berada.

2.3.2 Struktur Aplikasi Android

Struktur aplikasi android atau fundamental aplikasi aplikasi ditulis dalam Bahasa pemrograman java. Kode java dikompilasi bersama *resource file* yang dibutuhkan oleh aplikasi. Prosesnya di-*package* oleh *tools* yang dinamakan “*apt tools*” kedalam paket android, sehingga menghasilkan file berekstensi apk. File apk ini yang disebut dengan aplikasi dan nantinya, dapat anda jalankan dalam peralatan mobile (*device mobile*).

Ada empat komponen pada aplikasi android, yaitu:

1. *Activities* merupakan komponen untuk menyajikan tampilan pemakai, (*interface user*) pada pengguna.
2. *Service* merupakan komponen yang tidak dimiliki tampilan pemakai (*user interface*), tetapi *services* berjalan secara *backgrounds*.
3. *Broadcast Receiver* merupakan komponen yang berfungsi menerima dan bereaksi untuk menyampaikan notifikasi.
4. *Content Provider* merupakan komponen yang membuat kumpulan aplikasi data secara spesifik, sehingga bias digunakan oleh aplikasi lain.

2.3.3 Versi Android

Keunikan dari sistem operasi Android ini adalah nama yang diberikan pada tiap versinya yang di mana nama tersebut menggunakan nama sebuah penutup makanan penutup disebuah restoran. “Tidak ada penjelasan resmi dari google mengenai penamaan versi android, namun google hanya ingin tampil sedikit berbeda dalam hal ini”, ungkap Randal Sarafa, juru bicara google. Tidak hanya itu saja, keunikan dari nama tiap versi Android urut sesuai dengan abjad.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berikut ini merupakan perjalanan versi sistem operasi Android yang telah diberikan oleh Google (Masruri, 2015) :

1. Android Versi Beta

Android versi beta ini dirilis pada tanggal 5 november 2007, di mana Android pertama kali muncul dan masih belum digunakan oleh orang seperti pada saat ini

2. Android Versi 1.0

Android versi 1.0 ini dirilis pada tanggal 23 November 2008, ponsel pertama yang menggunakan system operasi ini yaitu HTC GI (Dream), pada Android 1.0 ada yang memberi pernyataan dengan nama Angel Gake dan ada juga yang memberi pernyataan dengan nama Apple Pie. Android versi ini sudah terintegrasi dengan gmail, sudah tersedianya layanan Google Talk dan juga terdapat media player dan masih banyak lagi fitur yang lainnya.

3. Android Versi 1.1

Android versi 1.1 ini dirilis pada tanggal 9 Maret 2009, pada versi ini telah dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap sejumlah permasalahan yang ditemukan pada Amdroid versi 1.0 sebelumnya. Begitu juga ada Android versi 1.1 ini juga ada perbedaan nama versi yang penulis temukan antara perbedaan nama versi tersebut yaitu Battenberg dan Banana Bread. Android versi 1.1 memiliki fitur yaitu pembaruan estetis pada semua aplikasi, penambahan fitur pada Google maps, tersedia jam alarm, tersedia pencarian suara voice search, dan pengiriman pesan dengan gmail serta pemberitahuan email.

4. Android Versi 1.5

Android versi 1.5 ini dirilis oleh Google pada tanggal 30 April 2009. Pada versi inilah, Google pertama kali memberikan nama kode pada versi Android, yaitu dengan nama Cupcake, Android versi ini memiliki beberapa fitur yaitu penambahan Bluetooth A2DP dan AVRCP, dapat menonton dan mengunggah video melalui youtube, keyboard virtual baru yang dilengkapi dengan text prediction, browser dengan kecepatan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang lebih tinggi, terdapat animasi perpindahan layer, tersedia banyak widget yang menarik, dan dapat membuat folder pada *home screen* sehingga lebih mudah mengelompokkan aplikasi.

5. Android Versi 1.6

Android versi 1.6 ini dikeluarkan oleh Google pada tanggal 15 September 2009. Kali ini Google memberikan kode nama Donut, pada versi ini pula telah hadir Android market baru. Android 1.6 dirilis untuk memperbaiki kesalahan *reboot* pada system operasi serta perubahan fitur pada antar muka kameradan integrasi pencarian yang lebih baik. Fitur-fitur yang ada pada android versi 1.6 yaitu adanya *gesture framework* untuk mekanisme input, *Google free turn by turn navigation*, penambahan fitur pada voice search, dan juga adanya dukungan terhadap teknologi CDMA/EVDO, 802.1x, VPN, dan *text to-to-speech engine*.

6. Android Versi 2.0 dan 2.1

Android versi 2.0 dan 2.1 ini dirilis pada tanggal 26 Oktober 2009, selang waktu 3 bulan Google telah merilis kembali system operasi Android dengan versi 2.1 tepatnya pada tanggal 12 Januari 2010, kedua versi tersebut telah diberi nama kode yang sama, yaitu Éclair, dimana Éclair merupakan makanan penutup yang biasanya dihidangkan dengan secangkir kopi hangat pada sebuah restoran. Pada versi ini memiliki fitur yaitu adanya *live wallpaper*, tampilan browser yang baru dan didukung HTML5, sudah didukung *multi touch*, adanya perubahan tampilan, adanya peningkatan kelas *motion event*, dan juga adanya *Android market share*.

7. Android Versi 2.2

Android versi 2.2 ini dirilis oleh Google pada tanggal 20 Mei 2010 dengan nama kode FROYO, nama kode tersebut merupakan singkatan dari Frozen Yoghurt yang merupakan sebuah makanan beku yang dibuat dari yogurt. Pada Android versi ini sangat banyak sekali penambahan fitur-fitur baru yaitu sudah mendukung Adobe Flash 10.1, instalisasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada memori eksternal, adanya implementasi JIT (Just In Time), upload file yang mendukung browser dengan animasi GIF, dan juga optimasi umum terhadap kecepatan, memory, dan kemampuan Android.

8. Android Versi 2.3

Android versi 2.3 ini dikeluarkan oleh Google pada tanggal 6 Desember 2010. Kali ini Google memberikan kode nama Gingerbread, yang memiliki arti roti jahe. Gingerbread sering dibuat untuk merayakan liburan akhir tahun di Amerika Serikat dan biasanya dibuat dengan bentuk menyerupai manusia. Pada versi ini, Android secara resmi mendukung beberapa perangkat keras baru, seperti kamera yang lebih dari satu, perangkat Near Field Communication (NFC), sensor gyroscope, dan sensor barometer. Android versi ini memiliki fitur berupa dukungan video call, penambahan copy/paste, terdapat fitur *social networking* dan dukungan native SIP VoIP Telephony.

9. Android Versi 3.0 dan 3.1

Android versi 3.0 diluncurkan Google pada tanggal 22 Februari 2011 dengan memberikan kode nama Honeycomb yang berarti sarang madu, tak lama kemudian Google merilis versi terbarunya 3.1 dengan kode nama yang masih sama. Android versi ini khusus digunakan pada perangkat tablet yang memiliki ukuran antara 5 – 10 inch. Android versi ini memiliki fitur-fitur yaitu adanya tampilan baru yang disebut dengan Holo Theme, tampilan Desktop 3D dengan tampilan widget yang dapat di-resize, dan juga mendukung Multi Core Processor dengan mendukung GPU (Graphic Processing Unit)

10. Android Versi 4.0

Android versi 4.0 dirilis pada tanggal 19 Oktober 2011 yang diberikan nama Ice Cream Sandwich. Android versi ini merupakan keluaran terbaru dari Google yang membawa fitur Honeycomb untuk smartphone. Android versi ini memiliki fitur-fitur yaitu sudah memiliki face unlock (membuka kunci dengan identifikasi wajah), penambahan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

fitur social networking, penambahan fitur multitasking, dan juga memiliki kamera yang dilengkapi dengan fitur edit foto.

11. Android versi 4.1, 4.2, 4.3

Android pada versi ini dirilis pada tanggal 27 Juni 2012 pada konferensi Google I/O yang diberi nama Jelly Bean. perkembangan banyak terjadi pada versi ini yang membuatnya menjadi versi Android yang tercepat dan terhalus yang pernah ada. Android versi ini memiliki banyak fitur yaitu adanya Google Now, Google Assistant, Smart Widget, Screen Capture, Notifications, Face Unlock disertai Liveness Check, Rain Effect, Barrel Roll, Say It Offline, dan juga bias menghentikan fungsi notifikasi pada aplikasi yang diinginkan tanpa melakukan uninstall.

12. Android Versi 4.4

Android versi ini dirilis pada tanggal 31 Oktober 2013, dengan diberi kode nama Kitkat. Penamaan untuk versi ini cukup mencengangkan karena mengambil nama produk coklat yang memang sudah terkenal sebelumnya atau tergolong komersial. Pada Android versi ini terdapat beberapa fitur yaitu multitasking yang sudah lebih cepat dan juga sudah mendukung akseibilitas yang lebih baik.

13. Android Versi 5.0

Android versi 5.0 diluncurkan Google pada tanggal 12 November 2014 dengan kode nama Lollipop. Pada versi ini Android tidak hanya menjadi system operasi pada perangkat smartphone, namun juga telah berjalan pada perangkat mobile lainnya seperti Android TV dan juga Google Fit. Beberapa fitur yang ditambahkan pada versi ini adalah user *interface* yang mengikuti desain Google yaitu material desain dan fitur *factory reset protection* untuk menjaga smartphone agar tidak direset apabila hilang.

14. Android Versi 6.0

Android versi 6.0 diperkenalkan pada tanggal 5 Mei 2015, yang diberi kode nama Marshmallow. Fitur yang dibawa pada Android versi ini adalah dukungan sensor sidik jari untuk mengakses smartphone,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

fasilitas menjalankan beberapa aplikasi pada tata letak layar dengan dukungan *multi window* dukungan platform *virtual reality*, dan kemampuan dalam mengurangi pemakaian *bandwidth* pada mode *data saver*.

15. Android Versi 7.0

Android versi 7.0 dirilis pada tanggal 19 Oktober 2016 dengan kode nama Nougat. Android versi ini berfokus pada peningkatan performa *user interface*, sehingga lebih intuitif dan penggunaan aplikasi secara bersamaan lebih banyak pada fitur *multi window*. Selain peningkatan fitur tadi, Android Nougat juga menambahkan fitur lain seperti dukungan cahaya malam, atau mode malam, *keyboard default* yang dapat mengirim animasi GIF langsung dan dukungan panggilan *multi-endpoint*.

16. Android Versi 8.0

Android versi 8.0 diluncurkan oleh Google pada bulan Agustus 2017 dengan kode nama Oreo. *User interfaece* pada Android Oreo lebih simple agar memudahkan dalam mengakses aplikasi. Pembaruan pada versi ini membawa beberapa fitur seperti fitur *Autofill* yang memberikan kemudahan dalam mengisi formulir missal, dukungan gambar dalam gambar dan pengoptimalan *booting* agar lebih cepat.

17. Android Versi 9.0

Android versi 9.0 dirilis pada bulan Agustus 2018 dengan kode nama Pie. Fitur unggulan yang dimiliki oleh Android versi ini adalah kemampuan AI atau kecerdasan buatan. Dengan fitur AI *smartphone* kamu akan menganalisa dan mempelajari pola pemakaian kamu menggunakan *smartphone* secara otomatis. Selain fitur lainnya yang diusung seperti *Adaptive Brightness* akan menyesuaikan kecerahan layer secara otomatis dan dukungan pada ponsel *bezel less*.

18. Android Versi 10.0

Android versi 10.0 diluncurkan oleh Google pada tanggal 13 Maret 2019 dan diberikan kode nama Android Q. Nama Android versi 10.0

tidak diberi nama seperti pendahulunya yang berkaitan dengan makanan manis, dikarenakan untuk memperingati bahwa Android telah mencapai 1 dekade secara komersial. Android versi ini lebih berfokus pada penyempurnaan mode malam atau gelap serta peningkatan fitur *sound amplifier* untuk mengatur kualitas audio.

2.4 Smartphone

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti smartphone. Bagi beberapa orang, smartphone merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, smartphone hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar). Dengan kata lain, smartphone merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingatan, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini.

2.5 Location Based Service (LBS)

LBS (*Location Based Service*) merupakan suatu layanan yang bereaksi aktif terhadap perubahan entitas posisi sehingga mampu mendeteksi letak objek dan memberikan layanan sesuai dengan letak objek yang telah diketahui tersebut. Sebelumnya, LBS hanya dimungkinkan oleh institusi yang memang benar-benar membutuhkannya seperti jasa ekspedisi/kurir, karena biaya yang mahal saat itu mereka hanya menggunakan GPS receiver sebagai alatnya. Dengan berkembangnya teknologi GSM, maka LBS menjadi semakin mudah dan murah, bahkan untuk individu sekalipun.

Terdapat empat komponen pendukung utama dalam teknologi Layanan Berbasis Lokasi, yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Piranti Mobile
Piranti Mobile adalah salah satu komponen penting dalam LBS. Piranti ini berfungsi sebagai alat bantu (tool) bagi pengguna untuk meminta informasi. Hasil dari informasi yang diminta dapat berupa teks, suara, gambar dan lain sebagainya. Piranti mobile yang dapat digunakan bisa berupa PDA, smartpone, dan laptop. Selain itu, piranti mobile dapat juga berfungsi sebagai alat navigasi di kendaraan seperti halnya alat navigasi berbasis GPS.
2. Jaringan Komunikasi
Komponen ini berfungsi sebagai jalur penghubung yang dapat mengirimkan data yang dikirim oleh pengguna dari piranti mobile-nya untuk kemudian dikirimkan ke penyedia layanan dan kemudian hasil permintaan tersebut dikirimkan kembali oleh penyedia layanan kepada pengguna.
3. Komponen Positioning (Penunjuk Posisi)
Setiap layanan yang diberikan oleh penyedia layanan biasanya akan berdasarkan pada posisi pengguna yang meminta layanan tersebut. Oleh karena itu diperlukan komponen yang berfungsi sebagai pengolah/pemroses yang akan menentukan posisi pengguna layanan saat itu. Posisi pengguna tersebut bisa didapatkan melalui jaringan komunikasi mobile atau juga menggunakan Global Positioning System(GPS).
4. Penyedia layanan dan konten (Service and Content Provider)
Penyedia layanan merupakan komponen LBS yang memberikan berbagai macam layanan yang bisa digunakan oleh pengguna. Sebagai contoh ketika pengguna meminta layanan agar bisa tahu posisinya saat itu, maka aplikasi dan penyedia layanan langsung memproses permintaan tersebut, mulai dari menghitung dan menentukan posisi pengguna, menemukan rute jalan, mencari data di Yellow Pages sesuai dengan permintaan, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.6 UML (Unified Modeling Language)

UML (*Unified Modeling language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Sukamto & Shalahuddin, 2013). Pada *UML*, ada beberapa diagram pendukung lainnya untuk bahasa permodelan ini, antara lain:

2.6.1 Usecase Diagram

Usecase atau diagram *usecase* merupakan permodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Usecase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Sukamto & Shalahuddin, 2013).

2.6.2 Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirim dan diterima antar objek (Sukamto & Shalahuddin, 2013).

2.6.3 Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan *class* dari sistem informasi dan juga menggambarkan hubungan antar *class* dan menjelaskan secara detail *class* ada di sistem (Yasin, 2012)

2.6.4 Diagram Activity

Diagram Activity adalah diagram yang berisi tentang diagram alur sistem. Gambaran alur kerja sistem pada Activity Diagram bukan berdasarkan dengan apa yang dilakukan oleh aktor.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.7 Penelitian Terkait

Berikut merupakan penelitian terkait mengenai aplikasi *tour guide* pariwisata

Kota Pekanbaru berbasis Android dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil
1	Firdhaus Hari S A H dan Ovy Diansari Hendrati, 2018	Pemanfaatan <i>Augmented Reality</i> Untuk Pengenalan <i>Landmark</i> Pariwisata Kota Surakarta	Aplikasi yang dibuat dan dirancang secara interaktif untuk menampilkan objek dalam bentuk 3 dimensi dan informasi yang ditampilkan agar wisatawan atau pengunjung tertarik untuk mengetahui informasi tentang landmark pariwisata kota Surakarta.
2	Satriaji Cahyo Nugroho, Oky Dwi Nurhayati, dan Eko Didik Widiyanto, 2015	Aplikasi Pencarian Rute Perguruan Tinggi Berbasis Android Menggunakan <i>Location Based Service (LBS)</i> di Kota Semarang	Aplikasi pencarian rute perguruan tinggi berbasis LBS dapat memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi dan menentukan rute karena data informasi dan letak lokasi-lokasi perguruan tinggi telah didaftarkan oleh peneliti.
3	Asep Deddy Supriatna dan Asep Rahman, 2016	Aplikasi Pengolahan Data Penjualan Tiket Untuk Unit Pelaksana Teknis Daerah Objek Wisata Alam Dengan Daya Tarik Danau di Kabupaten Garut	Penggunaan Aplikasi Pengolahan Data Penjualan Tiket ini diharapkan dapat membantu memudahkan pengolahan data, pembuatan laporan, mempercepat proses pencarian data, dan membantu mengamankan data dari kerusakan atau dari kehilangan data.
4	Ananda Risya Triani, Andreas Rio Adriyanto, dan Deny Faedhurrahman, 2018	Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung Dengan Aplikasi <i>Virtual Reality</i>	Implementasikan pada aplikasi berfitur virtual reality 360° diharapkan dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan dan pengguna aplikasi, karena memiliki nilai interaktifitas dan pengalaman ruang (lokasi wisata) secara komprehensif.
5	Sukmawati dan Didi Susianto, 2019	Perancangan Sistem E-Tiket Pada Wisata di	Aplikasi ini diharapkan untuk memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi wisata secara online, memberikan informasi yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Lampung Berbasis Web Mobil	cepat mengenai info lokasi, dan informasi yang tersedia pada wisata yang ada di Lampung yang bermanfaat bagi wisatawan.
6	Hafiz Irsyad, Akhsani Taqwiym, dan Novan Wijaya, 2018	Smart Tourism Information And Management (SARITEM) Kota Palembang Berbasis Android	Aplikasi SARITEM yang dikembangkan oleh pemerintahan kota Palembang diharapkan mampu membantu para wisatawan yang akan datang maupun yang telah berada di kota Palembang, baik yang maupun mengikuti event atau sekedar jalan-jalan di kota Palembang, sehingga tidak mengalami kesulitan dikarenakan semua informasi mengenai kota Palembang tersedia pada aplikasi tersebut.
7	Bondan Dwi Hatmoko, 2014	Sistem Informasi Obyek Wisata (<i>Tour Guide</i>) Secara <i>Real Time</i> Menggunakan GPS di Bogor Via Mobile Berbasis Android	Aplikasi ini diharapkan bisa membantu para wisatawan untuk mendapatkan informasi wisata secara efektif dan efisien dan juga pengguna akan mendapatkan informasi jadwal acara yang akan diselenggarakan di Bogor.
8	Badrul Anwar, Hendra Jaya, Putra Indra Kusuma, 2014	Implementasi Location Based Service Berbasis Android Untuk mengetahui Posisi User	Aplikasi ini diharapkan dengan menganalisa dan merancang aplikasi pencarian lokasi user maka tersedia aplikasi yang memberikan informasi seputar keberadaan user.
9	Triyono Bentar Nugroho, Muhammad Iqbal, Yuyun Siti Rohmah, 2014	Aplikasi Sistem Pemandu Wisaata Di Kota Cirebon Berbasis Android	Aplikasi ini dapat memberi petunjuk arah ke tempat lokasi sesuai yang diharapkan dan juga kecepatan aplikasi ini dalam menentukan posisi pengguna bergantung pada kuat sinyal operator jaringan dan keadaan kondisi sekitar.
10	Mega Orina Fitri, 2016	Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Monumen Mandala Berbasis Android	Aplikasi Virtual Tour Monumen Mandala Makassar Berbasis Android dimana aplikasi ini sudah sesuai dengan fitur dan fungsinya yang diharapkan sehingga dapat menjadi alternatif penyampaian informasi dan media pembelajaran tempat bersejarah yang dikemas dengan menarik.

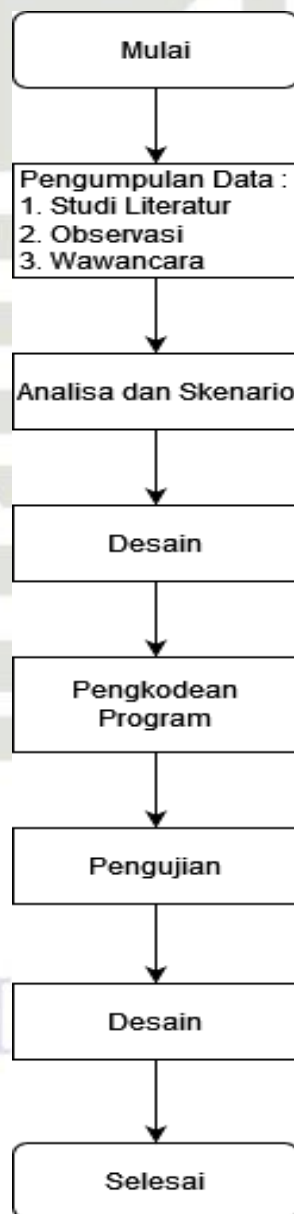
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti pada proses penelitian agar hasil penelitian tidak menyimpang dan berjalan sesuai dengan semestinya. Langkah-langkah dalam metodologi penelitian yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut :



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan awal yang dilakukan peneliti untuk menentukan data apa saja yang dibutuhkan pada saat penelitian. Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data berupa informasi yang berkaitan dengan penelitian, pada tahap ini penulis menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu studi literatur, wawancara dan observasi. Teknik studi literatur yang dilakukan penulis adalah dengan membaca teori dan penelitian terkait. Wawancara yang dilakukan penulis dengan melakukan wawancara terhadap pegawai Dinas Pariwisata Kota Pekanbaru. Observasi yang dilakukan penulis yaitu dengan pengamatan langsung pada Dinas Pariwisata Kota Pekanbaru.

3.3 Analisa dan Skenario

Analisa adalah sebuah metode untuk menganalisis suatu komponen aplikasi yang akan dibangun. Pada tahapan ini aplikasi yang akan dibangun akan dianalisis seperti penentuan aktor, kebutuhan data, dan menspesifikasikan kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna. Tahapan analisa pembangunan sistem menggunakan metode UML yang terdiri atas *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Deployment Diagram* yang berfungsi sebagai pendeskripsian alur dan proses kerja aplikasi yang akan dibangun.

Skenario adalah suatu alat yang digunakan untuk menggambarkan sebuah alur dari aplikasi yang akan dibangun. Berikut merupakan alur dari aplikasi pada penelitian ini. Pada aplikasi yang akan dibangun terdapat 3 orang aktor, yaitu pengguna, pihak tour dan travel dan Dinas Pariwisata Kota Pekanbaru.

Sebelum mendapatkan akses pada aplikasi ini pengguna diharuskan registrasi terlebih dahulu guna mendapatkan akses *login* pada aplikasi ini. Setelah pengguna *login*, pengguna akan dihadapkan *dashboard* yang berisi berbagai macam jenis destinasi wisata yang ada, jenis destinasi wisata tersebut berupa wisata-wisata religi, kuliner, pendidikan, belanja dan juga wisata alam yang tersedia di kota Pekanbaru. Pengguna dapat menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan seperti informasi dan juga memilih destinasi yang akan dituju, pengguna

bisa memilih mengunjungi destinasi wisata tersebut secara pribadi ataupun melalui pihak tour and travel.

Jika pengguna memilih mengunjungi destinasi wisata secara pribadi, maka pengguna bisa memilih destinasi wisata yang akan dituju lalu mengatur jadwal perjalanan seperti jam dan tanggal perjalanan wisata, setelahnya sistem akan memberikan list berupa tanggal dan jam perjalanan wisata dan juga berbagai macam informasi dari setiap destinasi wisata yang telah dipilih, namun jika wisatawan memilih menggunakan pihak tour dan travel, wisatawan bisa menghubungi pihak tour and travel dan akan disediakan paket wisata yang telah tersedia. Dinas Pariwisata diharuskan registrasi terlebih dahulu agar mendapatkan akses menggunakan aplikasi ini. Setelah bisa login Dinas Pariwisata mendapatkan akses berupa menambahkan destinasi wisata yang tersedia di Kota Pekanbaru dan juga memberikan informasi dan mengupdate informasi terbaru tentang destinasi wisata tersebut.

3.4 Desain Aplikasi

Pada tahapan ini merupakan tahapan dimana proses pembuatan desain aplikasi yang akan dibangun berdasarkan hasil analisa pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini akan menghasilkan representasi desain sebuah aplikasi yang sesuai dengan fitur-fitur apa saja yang digunakan dan dibutuhkan oleh pengguna hingga bagaimana tampilan yang akan diberikan pada aplikasi.

3.5 Pengkodean Program

Pengkodean program adalah tahapan perancangan yang dibuat pada tahapan sebelumnya ke dalam pemrograman sebuah aplikasi. Pada tahapan ini menghasilkan sebuah aplikasi yang sesuai dengan perancangan sebuah perangkat lunak atau sebuah aplikasi yang sesuai dengan perancangan sehingga sesuai dengan apa yang pengguna butuhkan.

3.6 Pengujian

Pada tahapan ini dilakukan sebuah pengujian terhadap sebuah aplikasi atau perangkat lunak yang bertujuan untuk memastikan fungsi-fungsi yang terdapat pada aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan diujikan sebagaimana

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kondisi aslinya. Pengujian yang akan dilakukan penulis pada sebuah aplikasi ini menggunakan cara *Black Box* untuk memastikan fungsi-fungsi pada aplikasi berjalan sesuai dengan semestinya dan pengujian *User Acceptance Test* (UAT) agar pengguna dapat mengetahui tentang aplikasi yang telah dibangun.

3.7 Kesimpulan dan Saran

Pada tahapan kesimpulan dan saran merupakan sebuah tahapan akhir dari penelitian ini. Pada tahapan ini akan didapatkan hasil akhir yaitu kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan juga terdapat saran-saran yang membangun untuk penelitian ini untuk melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, B., Jaya, H., & Kusuma, P. I. (2014). *Implementasi Location Based Service Berbasis Android Untuk mengetahui Posisi User*.
- Busran, F. (2015). Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Usia Prasekolah Berbasis Smartphone Android. 3. ISSN: 2338-2724.
- D. P. (2015). *Pedoman Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Pusat: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Darnadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajaw Siswa*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- E. J., A. V., & S. S. (2014). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Warna, Bentuk, Huruf, Angka, dan Tangga Nada Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.
- Fitri, M. O. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Monumen Mandala Berbasis Android*.
- Fowler, M. (2005). *UML Distilled Edisi 3 Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar Edisi 3*. Yogyakarta: Andi.
- Hatmoko, B. D. (2014). *Sistem Informasi Obyek Wisata (Tour Guide) Secara Real Time Menggunakan GPS di Bogor Via Mobile Berbasis Android*. Bogor.
- Iqbal, M., & Rohmah, Y. S. (2014). *Aplikasi Sistem Pemandu Wisaata Di Kota Cirebon Berbasis Android*. Kota Cirebon.
- Irsyad, H., & Wijaya, N. (2018). *Smart Tourism Information And Management (SARITEM) Kota Palembang Berbasis Android*. Kota Pelambang.
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta: Andi.
- Nugroho, S. C., Nurhayati, O. D., & Widiyanto, E. D. (2015). *Aplikasi Pencarian Rute Perguruan Tinggi Berbasis Android Menggnakan Location Based Service (LBS) di Kota Semarang*. Kota Semarang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak - Buku Satu*. Yogyakarta: Andi.
- Rifai, W. (2015). Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android. *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*.
- Roedavan, R. (2018). *Unity - Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- S A H, F. H., & Hendrati, O. D. (2018). *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Lendmark Pariwisata Kota Surakarta*. Kota Surakarta.
- Safaat, Nazruddin. (2014). *Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet pc berbasis android*. Bandung: Informatika.
- Sukmawati, & Susianto, D. (2019). *Perancangan Sistem E-Tiket Pada Wisata di Lampung Berbasis Web Mobil*. Lampung.
- Supriatna, A. D., & Rahman, A. (2016). *Aplikasi Pengolahan Data Penjualan Tiket Untuk Unit Pelaksana Teknis Daerah Objek Wisata Alam Dengan Daya Tarik Danau di Kabupaten Garut*. Kabupaten Garut.
- Triani, A. R., Adriyanto, A. R., & Faedhurahman, D. (2018). *Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung Dengan Aplikasi Virtual Reality*. Daerah Bandung.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

A.1 Kategori Wisatawan Kota Pekanbaru

User Acceptance Test

Rancang Bangun Aplikasi *Tour Guide* Pariwisata Kota Pekanbaru Berbasis Android

Diisi oleh : *Wahyudi Juliansyah*
 Tanggal : *29 Maret 2022*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang(✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?		✓			
2	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
3	Apakah aplikasi ini mudah dipahami?		✓			
4	Apakah aplikasi ini membantu dalam mencari informasi pariwisata Kota Pekanbaru?		✓			
5	Apakah aplikasi ini membantu wisatawan mencari tujuan wisata Kota Pekanbaru?			✓		
6	Apakah aplikasi membantu penjadwalan dalam berwisata Kota Pekanbaru			✓		
7	Apakah aplikasi ini membantu mempermudah wisatawan dalam berwisata di Kota Pekanbaru?		✓			

Keterangan : SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Tertanda

Wahyudi Juliansyah
 wahyudi.j

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test
Rancang Bangun Aplikasi Tour Guide Pariwisata Kota Pekanbaru
Berbasis Android

Diisi oleh : ONDRI NURDIAN SYAHI
 Tanggal : 30 Maret 2022

Petunjuk Pengisian
 Berilah tanda centang(✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?		✓			
2	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?	✓				
3	Apakah aplikasi ini mudah dipahami?		✓			
4	Apakah aplikasi ini membantu dalam mencari informasi pariwisata Kota Pekanbaru?		✓			
5	Apakah aplikasi ini membantu wisatawan mencari tujuan wisata Kota Pekanbaru?			✓		
6	Apakah aplikasi membantu penjadwalan dalam berwisata Kota Pekanbaru		✓			
7	Apakah aplikasi ini membantu mempermudah wisatawan dalam berwisata di Kota Pekanbaru?		✓			

Keterangan : SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Tertanda

 ONDRI NURDIAN SYAHI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test

Rancang Bangun Aplikasi *Tour Guide* Pariwisata Kota Pekanbaru Berbasis Android

Diisi oleh : *Ziad al-fanni*

Tanggal :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang(✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?		✓			
2	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
3	Apakah aplikasi ini mudah dipahami?	✓				
4	Apakah aplikasi ini membantu dalam mencari informasi pariwisata Kota Pekanbaru?		✓			
5	Apakah aplikasi ini membantu wisatawan mencari tujuan wisata Kota Pekanbaru?		✓			
6	Apakah aplikasi membantu penjadwalan dalam berwisata Kota Pekanbaru			✓		
7	Apakah aplikasi ini membantu mempermudah wisatawan dalam berwisata di Kota Pekanbaru?		✓			

Keterangan : SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Tertanda

Ziad al-fanni

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test

Rancang Bangun Aplikasi *Tour Guide* Pariwisata Kota Pekanbaru Berbasis Android

Diisi oleh : *Andry Siregar*
 Tanggal : *28-03-2022*


Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang(✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?		✓			
2	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
3	Apakah aplikasi ini mudah dipahami?		✓			
4	Apakah aplikasi ini membantu dalam mencari informasi pariwisata Kota Pekanbaru?	✓				
5	Apakah aplikasi ini membantu wisatawan mencari tujuan wisata Kota Pekanbaru?		✓			
6	Apakah aplikasi membantu penjadwalan dalam berwisata Kota Pekanbaru		✓			
7	Apakah aplikasi ini membantu mempermudah wisatawan dalam berwisata di Kota Pekanbaru?		✓			

Keterangan : SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Tertanda



Andry Siregar

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test

Rancang Bangun Aplikasi *Tour Guide* Pariwisata Kota Pekanbaru Berbasis Android

Diisi oleh : *Adi Mustofa*
 Tanggal : *29 maret 2022*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang(✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?		✓			
2	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
3	Apakah aplikasi ini mudah dipahami?		✓			
4	Apakah aplikasi ini membantu dalam mencari informasi pariwisata Kota Pekanbaru?		✓			
5	Apakah aplikasi ini membantu wisatawan mencari tujuan wisata Kota Pekanbaru?		✓			
6	Apakah aplikasi membantu penjadwalan dalam berwisata Kota Pekanbaru			✓		
7	Apakah aplikasi ini membantu mempermudah wisatawan dalam berwisata di Kota Pekanbaru?		✓			

Keterangan : SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Tertanda


Adi Mustofa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test

Rancang Bangun Aplikasi *Tour Guide* Pariwisata Kota Pekanbaru Berbasis Android

Diisi oleh : Agung Syaiful Bahman

Tanggal : 29 - 03 - 2022

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang(✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?		✓			
2	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
3	Apakah aplikasi ini mudah dipahami?	✓				
4	Apakah aplikasi ini membantu dalam mencari informasi pariwisata Kota Pekanbaru?		✓			
5	Apakah aplikasi ini membantu wisatawan mencari tujuan wisata Kota Pekanbaru?		✓			
6	Apakah aplikasi membantu penjadwalan dalam berwisata Kota Pekanbaru		✓			
7	Apakah aplikasi ini membantu mempermudah wisatawan dalam berwisata di Kota Pekanbaru?		✓			

Keterangan : SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Tertanda



Agung Syaiful Bahman

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test

Rancang Bangun Aplikasi Tour Guide Pariwisata Kota Pekanbaru Berbasis Android

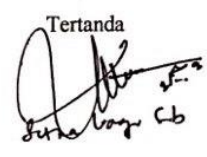
Diisi oleh : *Maria Watiy S.O.*
 Tanggal : *21-MARET-2022.*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang(✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?		✓			
2	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?	✓				
3	Apakah aplikasi ini mudah dipahami?		✓			
4	Apakah aplikasi ini membantu dalam mencari informasi pariwisata Kota Pekanbaru?		✓			
5	Apakah aplikasi ini membantu wisatawan mencari tujuan wisata Kota Pekanbaru?			✓		
6	Apakah aplikasi membantu penjadwalan dalam berwisata Kota Pekanbaru			✓		
7	Apakah aplikasi ini membantu mempermudah wisatawan dalam berwisata di Kota Pekanbaru?	✓				

Keterangan : SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Tertanda

Maria Watiy S.O.

A.2. Kategori Pegawai Dinas Pariwisata Kota Pekanbaru

User Acceptance Test

Rancang Bangun Aplikasi *Tour Guide* Pariwisata Kota Pekanbaru Berbasis Android

Diisi oleh : *Jasmanely*
 Tanggal : *28 Maret 2022*
 Jabatan : *Pelaksana*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang(✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan aplikasi mudah dipahami?	✓				
2	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?	✓				
3	Apakah aplikasi ini membantu mengelola data pariwisata Kota Pekanbaru?	✓				
4	Apakah aplikasi ini membantu dalam memberikan informasi data pariwisata Kota Pekanbaru?	✓				
5	Apakah aplikasi ini membantu dalam meningkatkan Wisatawan Kota Pekanbaru?		✓			

Keterangan : SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Tertanda




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test

Rancang Bangun Aplikasi *Tour Guide* Pariwisata Kota Pekanbaru Berbasis Android

Diisi oleh : *Elvira Suhanna*
 Tanggal : *22 Maret 2022*
 Jabatan: *Kasi Pengembangan Industri Pariwisata*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang(✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan aplikasi mudah dipahami?		✓			
2	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?	✓				
3	Apakah aplikasi ini membantu mengelola data pariwisata Kota Pekanbaru?		✓			
4	Apakah aplikasi ini membantu dalam memberikan informasi data pariwisata Kota Pekanbaru?		✓			
5	Apakah aplikasi ini membantu dalam meningkatkan Wisatawan Kota Pekanbaru?			✓		

Keterangan : SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Tertanda



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

User Acceptance Test

Rancang Bangun Aplikasi *Tour Guide* Pariwisata Kota Pekanbaru Berbasis Android

Diisi oleh : *Amelya Rabita*
 Tanggal : *28 Maret 2022*
 Jabatan: *Pelaksana*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang(✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan aplikasi mudah dipahami?		✓			
2	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
3	Apakah aplikasi ini membantu mengelola data pariwisata Kota Pekanbaru?		✓			
4	Apakah aplikasi ini membantu dalam memberikan informasi data pariwisata Kota Pekanbaru?		✓			
5	Apakah aplikasi ini membantu dalam meningkatkan Wisatawan Kota Pekanbaru?		✓			

Keterangan : SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Tertanda

Amelya Rabita

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : SURYANTO

Tempat, Tanggal Lahir : Sei Beberas Hilir, 13 Mei 1997

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Tinggi Badan : 175 cm

Kewarganegaraan : WNI

Alamat : Sp 1 Jalur 8, Desa Sei Beberas Hilir, Kec
Lubuk Batu Jaya, Riau

Email : suryanto2@students.uin-suska.ac.id

Informasi Pendidikan

Tahun 2003 - 2009 : SDN 004 Sei Beberas Hilir

Tahun 2009 – 2012 : SMPN 1 Lubuk Batu Jaya

Tahun 2012 – 2015 : SMA Babussalam Pekanbaru

Tahun 2015 – Sekarang : Teknik Informatika UIN Suska Riau