

**PENGEMBANGAN APLIKASI PARIWISATA BERBASIS
MOBILE SEBAGAI STRATEGI PROMOSI DI KEPULAUAN
NIAS**

SKRIPSI



Oleh :

**KLEMENS HEDDY PATRIOT ZEBUA
NIM: 18.211.3460
TIBERLIUM SIMSON GAHO
NIM: 18.211.3141**

**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**

**FAKULTAS INFORMATIKA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2022**

**MOBILE-BASED TOURISM APPLICATION DEVELOPMENT
AS A PROMOTIONAL STRATEGY IN NIAS ISLANDS**

FINAL RESEARCH

By :

KLEMENS HEDDY PATRIOT ZEBUA

Student Number: 18.211.3460

TIBERLIUM SIMSON GAHO

Student Number: 18.211.3141

UNIVERSITAS
MIKROSKIL



**FAKULTY OF INFORMATICS
STUDY PROGRAM OF INFORMATION SYSTEM
UNIVERSITY MIKROSKIL
MEDAN
2022**

LEMBARAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN APLIKASI PARIWISATA BERBASIS
MOBILE SEBAGAI STRATEGI PROMOSI DI KEPULAUAN
NIAS

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Sistem Informasi

Oleh :

KLEMENS HEDDY PATRIOT ZEBUA
NIM : 18.211.3460
TIBERLIUM SIMSON GAHO
NIM : 18.211.3141

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,



Hanes, S.Kom., M.Kom.

Medan, 18 Agustus 2022

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
Sistem Informasi Fakultas Informatika,




Meilani Salim, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Klemens Heddy Patriot Zebua
NIM : 182113460
Peminatan : e-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN APLIKASI PARIWISATA
BERBASIS MOBILE SEBAGAI STRATEGI
PROMOSI DI KEPULAUAN NIAS
Tempat Penelitian : Kepulauan Nias
Alamat Tempat Penelitian : Kepulauan Nias
No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir kami guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan,
Saya yang membuat pernyataan,



Klemens Heddy Patriot Zebua

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Tiberlium Simson Gaho
NIM : 182113141
Peminatan : e-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN APLIKASI PARIWISATA
BERBASIS MOBILE SEBAGAI STRATEGI
PROMOSI DI KEPULAUAN NIAS

Tempat Penelitian : Kepulauan Nias
Alamat Tempat Penelitian : Kepulauan Nias
No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir kami guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan,

..... membuat pernyataan,


METERAL
TEMPER
11AJX95298489
Tiberlium Simson Gaho

PENGEMBANGAN APLIKASI PARIWISATA BERBASIS MOBILE SEBAGAI STRATEGI PROMOSI DI KEPULAUAN NIAS

Abstrak

Di wilayah Kepulauan Nias ada banyak sekali objek wisata yang sangat menarik perhatian dan sangat cocok untuk dikunjungi oleh setiap wisatawan. Dengan banyaknya objek wisata yang ada namun tidak semua terekspos, baik itu dikalangan masyarakat umum maupun diinternet, seperti pada website dinas pariwisata daerah Sumatera Utara dan Kepulauan Nias yang tidak semua memuat informasi tentang objek wisata yang ada, melainkan hanya beberapa objek wisata tertentu. Selain itu, kurangnya promosi informasi tempat menginap, makanan khas dan event membuat para pengelola tidak dapat meningkatkan pendapatannya. Untuk itu, pada Pengembangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Mobile Sebagai Strategi Promosi di Kepulauan Nias ini dapat digunakan sebagai promosi agar tempat wisata, makanan khas, tempat menginap dan event dikenal oleh masyarakat luas atau para wisatawan, meningkatkan pendapatan para pengelola, memudahkan masyarakat luas atau para wisatawan mendapatkan informasi dan dapat melakukan suatu transaksi. Aplikasi mobile ini dibangun melalui metodologi Prototype dengan menggunakan bahasa pemrograman JavaScript yaitu Framework React native yang di hubungkan melalui ke Google Firebase sebagai database.

Kata Kunci: *Kepulauan Nias, Tempat Wisata, Aplikasi Mobile, Prototype, Transaksi*

Abstract

In the Nias Islands region many tourist objects are very interesting and very suitable for every tourist to visit. With many existing tourist objects, not all of them are exposed, both among the general public and on the internet, such as on the website of the North Sumatra and Nias Islands tourism office, which does not all contain information about existing tourist objects, but only certain tourist objects. In addition, the lack of promotion of information on places to stay, special foods and events makes managers unable to increase their income. For this reason, the Mobile-Based Tourism Application Development as a Promotional Strategy in the Nias Islands can be used as a promotion so that tourist attractions, special foods, places to stay and events are known by the wider community or tourists, increase the income of managers, make it easier for the wider community or tourists. obtain information and can perform a transaction. This mobile application is built through the Prototype methodology using the JavaScript programming language, namely the native React Framework which is connected via Google Firebase as a database.

Keywords: *Nias Islands, Tourist Attractions, Mobile Applications, Prototypes, Transactions*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Mobile Sebagai Strategi Promosi Di Kepulauan Nias”.

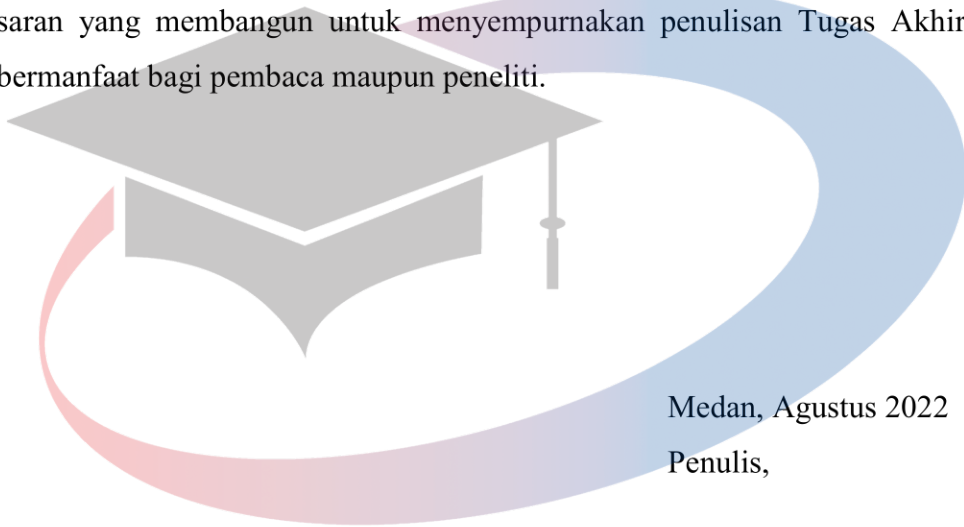
Mengapa Tugas Akhir dilakukan yaitu dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu Fakultas Informatika Pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Mikroskil. Selain itu Tugas Akhir diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca maupun peneliti dalam hal memberikan kontribusi pengetahuan terutama dalam bidang Sistem Informasi.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis banyak menerima bimbingan, petunjuk, saran, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Hanes S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan waktu, petunjuk, arahan dan bimbingan pada penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Suminar Aribowo S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pendamping yang telah memberikan waktu, petunjuk, arahan dan bimbingan pada penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr. Pahala Sirait, M.Kom. selaku Ketua Universitas Mikroskil Medan.
4. Ibu Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Informatika Universitas Mikroskil.
5. Ibu Sophya Hadini Marpaung, S.Kom., M.M.S.I. selaku dosen wali yang selalu mengingatkan dan mengarahkan kami.
6. Bapak/Ibu Dosen yang telah mendidik dan memberikan bimbingan kepada kami sebagai penulis selama kuliah di Universitas Mikroskil.
7. Kami sebagai penulis yang saling memberi dukungan dan motivasi dalam hal suka dan duka.
8. Kedua Orang Tua penulis, dan seluruh keluarga besar dari kedua penulis yang selalu mendukung baik dari segi materi, motivasi, saran dan juga doa.

9. Pacar saya (Klemens Heddy Patriot Zebua) Sri Sekar Ningsih Nehe yang selalu memberikan dukungan, doa, semangat, mengingatkan dan menguatkan saya (Klemens).
10. Kepada teman-teman penulis yang selalu memberikan dukungan dan mengingatkan kami sebagai penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Kekurangan dan kelebihan dalam penulisan Tugas Akhir ini segala kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan penulisan Tugas Akhir ini serta bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti.



Medan, Agustus 2022

Penulis,

UNIVERSITAS
MIKROSKIL
Klemens Heddy Patriot Zebua
Tiberlium Simson Gaho

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Prototyping Process Model	7
2.2 Wonderful Indonesia	10
2.3 Pariwisata	11
2.4 Kuliner.....	12
2.5 Penginapan	13
2.6 Event.....	13
2.7 Media Informasi	14
2.8 Promosi.....	15
2.9 Aplikasi Mobile.....	16
2.10 Sistem Operasi Mobile	18
2.11 Pengembangan Front-End Aplikasi.....	18
2.12 Firebase	19
2.13 API (Application Programming Interface).....	21
2.14 Use Case Diagram	23
2.15 Kajian Penelitian Yang Relevan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Tahap Komunikasi (Communication)	29

3.2	Tahap Perencanaan cepat (Quick Plan).....	50
3.3	Tahap Pemodelan Perancangan cepat (Modelling Quick design).....	50
3.3.1	Perancangan Sistem	51
3.3.2	Desain UI Aplikasi.....	65
3.3.3	Database	81
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		83
4.1	Tahap Pembentukan Prototype (<i>Construction Of Prototype</i>)	83
4.4.1	Pengkodean Prototype.....	103
4.2	Tahap Pengiriman & Umpan Balik Penyebaran (<i>Deployment Delivery & Feedback</i>).....	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		116
5.1	Kesimpulan.....	116
5.2	Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA.....		118
LAMPIRAN.....		121
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		254
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		256

UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 The Prototyping Paradigm	7
Gambar 2.2 Fitur Firebase.....	20
Gambar 2.3 Gambaran pemanggilan database tradisional.....	21
Gambar 2.4 Gambaran pemanggilan database firebase	21
Gambar 2.5 API Yang Bekerja Pada Tingkat Sistem Operasi.....	22
Gambar 2.6 Business Actor.....	24
Gambar 2.7 Use Case Business.....	24
Gambar 2.8 Use Case.....	25
Gambar 2.9 Actor.....	25
Gambar 2.10 Association.....	25
Gambar 2.11 Generalization (Generalisasi).....	25
Gambar 2.12 Include.....	26
Gambar 2.13 Extend.....	26
Gambar 3.1 Jenis kelamin responden.....	36
Gambar 3.2 Rentang umur responden.....	37
Gambar 3.3 Kabupaten/Kota responden	37
Gambar 3.4 Tentang kepulauan nias oleh responden.....	38
Gambar 3.5 Sumber informasi kepulauan nias oleh responden.....	39
Gambar 3.6 Berwisata kesuatu daerah oleh responden.....	39
Gambar 3.7 Tempat yang dikunjungi oleh responden	40
Gambar 3.8 Responden berwisata ke Kepulauan nias	40
Gambar 3.9 Tempat yang ingin dikunjungi oleh responden ke Kepulauan Nias.....	41
Gambar 3.10 Objek wisata di Kepulauan nias yang di ketahui responden	42
Gambar 3.11 Event yang diikuti oleh responden	42
Gambar 3.12 <i>Event</i> di Kepulauan Nias yang diketahui responden.....	43
Gambar 3.13 Sarana yang digunakan responden untuk membeli tiket event	43
Gambar 3.14 Tempat menginap yang disukai responden ke suatu daerah	44
Gambar 3.15 Tempat menginap yang diketahui responden di Kepulauan Nias	44
Gambar 3.16 Sarana memesan tiket tempat menginap oleh responden.....	45

Gambar 3.17 Responden yang suka makan makanan khas daerah	45
Gambar 3.18 Makanan khas di kepulauan nias yang diketahui responden.....	46
Gambar 3.19 Usecase Aplikasi Mobile NiasTrip	52
Gambar 3.20 Logo dan Splash Aplikasi	65
Gambar 3.21 Halaman Masuk, Bergabung dan Lupa Password.....	66
Gambar 3.22 Halaman Home dan Pencarian	67
Gambar 3.23 Halaman Daftar Makanan dan Detail Makanan	67
Gambar 3.24 Halaman Daftar, Detail dan Homestay terdekat.....	68
Gambar 3.25 Halaman Detail Pesanan dan Pembayaran	68
Gambar 3.26 Halaman Daftar, Detail Event dan Penyewaan	69
Gambar 3.27 Halaman Daftar, Detail Souvenir dan Lokasi	69
Gambar 3.28 Halaman Daftar, Detail dan Lokasi Tempat Wisata	70
Gambar 3.29 Halaman Orderan	70
Gambar 3.30 Halaman Bookmark.....	71
Gambar 3.31 Halaman Bantuan dan Tentang	71
Gambar 3.32 Halaman Admin Login.....	72
Gambar 3.33 Halaman Home Admin.....	72
Gambar 3.34 Halaman Transaksi.....	73
Gambar 3.35 Halaman Detail Transaksi	73
Gambar 3.36 Halaman Daftar Pengguna	74
Gambar 3.37 Halaman Detail Pengguna.....	74
Gambar 3.38 Halaman Kelola.....	75
Gambar 3.39 Halaman Daftar Tempat Wisata	75
Gambar 3.40 Halaman Menambahkan Tempat Wisata	76
Gambar 3.41 Halaman Daftar Event.....	76
Gambar 3.42 Halaman Menambahkan Event	77
Gambar 3.43 Halaman Daftar Penginapan.....	77
Gambar 3.44 Halaman Menambahkan Homestay	78
Gambar 3.45 Halaman Daftar Makanan	78
Gambar 3.46 Halaman Menambahkan Makanan.....	79
Gambar 3.47 Halaman Laporan Penginapan	79
Gambar 3.48 Halaman Laporan Event.....	80

Gambar 3.49 Halaman Generate Laporan.....	80
Gambar 3.50 Halaman Keluar Aplikasi.....	80
Gambar 3.51 Desain Database Sistem.....	81
Gambar 3.52 Struktur Desain Database Sistem.....	82
Gambar 4.1 Logo dan Splash Aplikasi.....	83
Gambar 4.2 Halaman Masuk dan Lupa Password.....	84
Gambar 4.3 Halaman Daftar Melalui Email, Google dan Facebook.....	85
Gambar 4.4 Halaman Home dan Pencarian.....	86
Gambar 4.5 Halaman Daftar, Detail Makanan, Ulasan dan Lokasi.....	86
Gambar 4.6 Halaman Daftar, Detail Penginapan dan Pemesanan Kamar.....	87
Gambar 4.7 Halaman Metode Pembayaran.....	88
Gambar 4.8 Halaman Detail Pembayaran dan Receipt.....	88
Gambar 4.9 Halaman Daftar, Detail Event, Lokasi dan Pemesanan Tiket Event.....	89
Gambar 4.10 Halaman Pembayaran Tiket Event.....	89
Gambar 4.11 Halaman Daftar, Detail dan Lokasi Restoran.....	90
Gambar 4.12 Halaman Promo.....	90
Gambar 4.13 Halaman Daftar dan Detail Tempat Wisata.....	91
Gambar 4.14 Halaman Bookmark, Transaksi dan Akun.....	91
Gambar 4.15 Halaman Perbarui Akun.....	92
Gambar 4.16 Halaman Bantuan dan Tentang.....	92
Gambar 4.17 Halaman Admin Login.....	93
Gambar 4.18 Halaman Home Admin.....	93
Gambar 4.19 Halaman Daftar dan Laporan Transaksi.....	94
Gambar 4.20 Halaman Detail Transaksi.....	94
Gambar 4.21 Halaman Daftar Pengguna.....	95
Gambar 4.22 Halaman Detail Pengguna.....	95
Gambar 4.23 Halaman Kelola.....	96
Gambar 4.24 Halaman Daftar Tempat Wisata.....	96
Gambar 4.25 Halaman Menambahkan Tempat Wisata.....	97
Gambar 4.26 Halaman Daftar Event.....	97
Gambar 4.27 Halaman Menambahkan Event.....	98
Gambar 4.28 Halaman Daftar Tempat Menginap.....	98

Gambar 4.29 Halaman Menambahkan Tempat Menginap	99
Gambar 4.30 Halaman Daftar Makanan	99
Gambar 4.31 Halaman Menambahkan Makanan.....	100
Gambar 4.32 Halaman Daftar Tempat Makan	100
Gambar 4.33 Halaman Menambahkan Tempat Makan	101
Gambar 4.34 Halaman Daftar Promo.....	101
Gambar 4.35 Halaman Menambahkan Promo	102
Gambar 4.36 Halaman Generate Laporan.....	102
Gambar 4.37 Halaman Keluar Aplikasi	103
Gambar 4.38 Umur Responden Pengguna Aplikasi	109
Gambar 4.39 Jenis Kelamin Responden Pengguna Aplikasi	110
Gambar 4.40 Kabupaten/Kota Responden Pengguna Aplikasi.....	110
Gambar 4.41 Aplikasi Dapat Memberikan Informasi Kepulauan Nias	111
Gambar 4.42 Aplikasi Dapat Memberikan Informasi Tempat Wisata	112
Gambar 4.43 Aplikasi Dapat Memberikan Informasi Event di Kepulauan Nias.....	112
Gambar 4.44 Aplikasi Dapat Menyediakan Layanan Pemesanan Tiket Event	113
Gambar 4.45 Aplikasi Dapat Memberikan Informasi Tempat Menginap di Kepulauan Nias	113
Gambar 4.46 Aplikasi Dapat Menyediakan Layanan Pemesanan Kamar	114
Gambar 4.47 Aplikasi Dapat Memberikan Informasi Makanan Khas Kepulauan Nias	114
Gambar 4.48 Aplikasi Dapat Menyediakan Informasi Rumah Makan Makanan Khas di Kepulauan Nias	115

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	29
Tabel 3.2 Nama Responden	34
Tabel 3.3 Kesimpulan Kuesioner	47
Tabel 3.4 Usecase Description Melihat Informasi Makanan	52
Tabel 3.5 Usecase Description Melihat Bookmark Informasi Rumah Makan	53
Tabel 3.6 Usecase Description Melihat Informasi Penginapan	55
Tabel 3.7 Usecase Description Melihat Informasi Event.....	56
Tabel 3.8 Usecase Description Melihat Informasi Tempat Wisata.....	58
Tabel 3.9 Usecase Description Melihat Informasi Promo	59
Tabel 3.10 Usecase Description Melihat Dashboard	60
Tabel 3.11 Usecase Description Melihat Daftar Transaksi.....	61
Tabel 3.12 Usecase Description Melihat Pengguna.....	62
Tabel 3.13 Usecase Description Melihat Kelola.....	63
Tabel 4.1 Pernyataan Kuesioner Aplikasi.....	104
Tabel 4.2 Nama Responden Pengguna Aplikasi.....	107

UNIVERSITAS
MIKROSKIL