

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian, *review* aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan aplikasi yang dibangun, serta perbandingan fitur dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

Banyaknya pengembangan aplikasi mobile untuk *smartphone* yang berhubungan dengan pariwisata. Sebuah jurnal buana informatika (Anindito, et al., 2015), melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Layanan Informasi Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis *Mobile Web* dan *Location-Based Service* Secara Kolaboratif". Dalam penelitian ini dapat menyajikan berbagai informasi mengenai wisata budaya yang ada di Yogyakarta. Dan juga dikembangkan berbasis *mobile web* dan *Location Based Service*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengelola konten seperti lokasi tempat wisata, kategori tempat wisata, foto/video, dan peta/navigasi. Konten yang tersedia dalam situs ini dapat diperbarui secara kolaboratif oleh para pengguna (*User-Generated Content*). Setiap pengguna, yang telah mendaftar menjadi member, bisa menambahkan atau mengubah informasi tempat wisata budaya ke dalam sistem.

Gregorios Yulianis Iake membangun aplikasi mobile pencarian sentra batik di Yogyakarta berbasis lokasi. Aplikasi ini menggunakan platform *Android*. Dan dapat digunakan untuk mencari lokasi tempat sentra batik yang terdapat di Yogyakarta dengan implementasi teknologi

Augmented Reality. Hasil yang dicapai dari aplikasi yang bernama “Tresno Batik” ini yaitu dapat memberikan navigasi kepada pengguna dari tempat awal ke tempat tujuan menggunakan *google maps* (Take, 2015).

Adapun juga penelitian dari Rafael sultan rendy suryadi yang membangun aplikasi mobile kepariwisataan di Raja Ampat. Aplikasi tersebut berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk mengetahui jenis wisata, makanan khas, serta sejarah dari tempat tersebut dengan menggunakan media gambar, text dan video (Suryadi, 2016).

Tahun 2014, Ida Bagus Made Yogie Adnyana dan Rissal Efendi dalam jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi melakukan penelitian yaitu “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PERSEBARAN LOKASI OBYEK PARIWISATA BERBASIS WEB DAN MOBILE ANDROID”. Aplikasi tersebut menyediakan informasi lokasi dan informasi obyek wisata berdasarkan pada simulasi program sistem informasi geografis, dimana pengguna dapat melihat daftar informasi wisata, deskripsi obyek wisata, dan lokasi obyek wisata yang ditunjukkan dengan navigasi peta (Adnyana & Efendi, 2014).

Penelitian dari Martinus Maslim dan Lili Kusumawati dalam Jurnal Buana Informatika melakukan penelitian yaitu “Pembangunan Aplikasi Buku Resep Makanan Khas Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Multimedia”. Penelitian ini dilakukan untuk membangun aplikasi berbasis multimedia. Membuktikan bahwa konsep multimedia digunakan dalam aplikasi bertujuan untuk menarik minat pengguna untuk menggunakan aplikasi. Aplikasi ini dibangun dengan melibatkan seluruh elemen- elemen

multimedia yang ada yaitu teks, gambar, suara, video dan animasi (Maslim & Kusumawati, 2014). Hasil yang diperoleh adalah aplikasi ini berhasil dibangun dan dapat membantu para wisatawan lokal maupun mancanegara untuk mengetahui informasi mengenai makanan khas yang berada di daerah Yogyakarta.

Sagitariusadhi Donna Kusadhi membangun sistem informasi pariwisata untuk kabupaten Klaten. Sistem ini berbasis Web dan memiliki fitur-fitur yang dapat menampilkan informasi berupa deskripsi dan foto obyek wisata yang ada di kabupaten Klaten, serta peta obyek wisata (Kusadhi, 2016).

Penelitian lain tentang pariwisata oleh Sindhu Nata Prayoga, dalam penelitiannya membangun aplikasi multimedia pengenalan kebudayaan provinsi Papua barat. Aplikasi ini menggunakan *platform* Berbasis *Android*. Dan dibangun menggunakan konsep multimedia dimana informasi yang disajikan tidak hanya dalam bentuk teks dan gambar saja, namun sudah mencakup audio dan video (Prayoga, 2016).

Berdasarkan kajian pustaka diatas, penulis mengambil topik yang menggabungkan penelitian diatas dengan mengangkat lokal konten di Kota Manado tentang aplikasi pariwisata berbasis lokasi dengan menggunakan *platform* iOS yang akan memberikan informasi tempat-tempat wisata di Manado.

Tabel 2. 1. Perbandingan Penelitian

Unsur Pembanding	(Kusadhi, 2016)	(Adnyana & Efendi, 2014)	(Prayoga, 2016)	(Suryadi, 2016)	Yurri Wagiu* (2017)
Topik	Pembangunan Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Klaten Berbasis Web	Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Persebaran Lokasi Objek Pariwisata Berbasis Web dan Mobile Android	Aplikasi Multimedia Pengenalan Kebudayaan Provinsi Papua Barat Berbasis Android	Pembangunan Aplikasi Mobile Kepariwisataaan Raja Ampat Berbasis Multimedia	Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata Berbasis Lokasi untuk Kota Manado
Bahasa Pemrograman	-	Java	Java	Objective C	Swift 3
Location Based Service	-	Ya	-	Ya	Ya
Platform	Windows	Android	Android	iOS	iOS
tools	-	Eclips	Eclips	Xcode	Xcode
Sasaran Pengguna	Wisatawan	Wisatawan	Wisatawan	Wisatawan	Wisatawan

Keterangan: *Sedang dalam proses penelitian.

Dari tabel 2.1 dapat dilihat perbandingan penelitian yang dibangun oleh peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Pada bab tinjauan pustaka ini telah dibahas mengenai pustaka yang digunakan penulis. Pada bab selanjutnya, yaitu bab landasan teori, akan dijelaskan teori yang digunakan penulis sebagai pedoman dalam membangun sistem.

