

BAB II

TINJAUAN PENELITIAN

2.1. Penelitian Terdahulu

Bab ini akan membahas rancangan aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan rancangan aplikasi Pariwisata Toraja Utara buatan penulis. Aplikasi-aplikasi tersebut ada yang sudah dikembangkan dan ada yang hanya menjadi rancangan.

Andris Mohamad Sofyan dan Any Ariani Noor [3] dengan jurnal yang berjudul "*Perancangan Konten Aplikasi Travel Guide Berbasis Android Menggunakan Identifikasi Komponen Pariwisata 6 (Enam) A*". 6 (enam) A ini meliputi *Attraction, Amenities, Ancillary, Accommodation, Accessibility, dan Activities*. Rancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai media promosi bagi instansi-instansi daerah seperti Dinas Pariwisata dan perusahaan yang berhubungan dengan pariwisata daerah.

Hendra Maulana dan Dhian Satria Yudha Kartika (2020) dengan jurnal yang berjudul "*Perancangan Pengembangan Pariwisata Berbasis Aplikasi Mobile Menggunakan Pendekatan PIECES Di Desa Kampung Anyar Banyuwangi*". Alasan dibuatnya aplikasi ini karena Desa Kampung Anyar termasuk sebagai "*Smart Kampung*" yang memanfaatkan potensi internet dengan maksimal di desa tersebut.

Devina Wiyono, Aristrachus Pranayama dan Ryan Pratama Sutanto (2019) dengan jurnal yang berjudul "*Perancangan Aplikasi Mobile untuk Mempromosikan Pariwisata Alam Kabupaten Banyuwangi*". Para penulis jurnal ini memilih Kabupaten Banyuwangi karena memiliki potensi besar dalam bidang pariwisata, terutama wisata alamnya. Untuk mendukung pemerintah Kabupaten Banyuwangi dalam hal mempromosikan pariwisata Kabupaten Banyuwangi maka dibuatlah perancangan aplikasi *mobile* untuk mempromosikan pariwisata Kabupaten Banyuwangi berbasis *android*.

Barda Irawan dan Perani Rosyani (2022) dengan jurnal yang berjudul "*Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android*". Rancangan aplikasi ini dibuat untuk mempromosikan

tempat wisata yang ada di Kabupaten Cianjur yang kurang diketahui oleh wisatawan. Kurangnya perkembangan teknologi informasi yang digunakan sebagai media informasi dan promosi untuk kebudayaan dan pariwisata di Kabupaten Cianjur.

Ghilman Hasbi Basith dan Dede Kurniadi (2017) dengan jurnal berjudul "*Perancangan Sistem Informasi Pemetaan Pariwisata Garut Berbasis Geografic Information System dan Android*". Perancangan aplikasi ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan potensi dari objek wisata Kabupaten Garut. Aplikasi tersebut diharapkan dapat memudahkan masyarakat Garut maupun luar Garut untuk berkunjung ke daerah tersebut.

Mohamad Natsir (2019) dengan jurnal berjudul "*Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Tourism Pada DKI Jakarta Berbasis Android*". Aplikasi yang dirancang ini diharapkan mempermudah pengguna aplikasi untuk mencari informasi wisata di Kota Jakarta dengan menggunakan sistem GPS (*Global Positioning System*). Aplikasi ini berisi informasi dan petunjuk arah untuk mencapai lokasi yang diinginkan dan hanya digunakan oleh *smartphone* berbasis *android*.

Ramadhan dan Feri Candra (2020) dengan jurnal berjudul "*Perancangan Aplikasi Pariwisata Kuantan Singingi Berbasis Android Menggunakan Push Notification dan LBS*". Perancangan aplikasi ini diharapkan membantu Kabupaten Kuantan Singingi dalam mempromosikan wisata dan *event* tahunan yang ada di kabupaten tersebut. Perancangan aplikasi ini menggunakan fungsi *push notification* dan LBS (*Location Based Service*).

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No.	Tujuan	Hasil	Referensi
1	Merancang aplikasi <i>travel guide</i> menggunakan identifikasi komponen pariwisata 6 A (<i>attraction, amenities, ancillary, accommodation, accessibility, dan activities</i>)	Rancangan aplikasi <i>travel guide</i> menggunakan aplikasi <i>Adobe Photoshop</i>	Andris Mohamad Sofyan dan Any Ariani Noor (2016)
2	Merancang aplikasi pariwisata berbasis <i>mobile</i> untuk Desa Kampung Anyar untuk mempercepat pengolahan data informasi yang ada di desa tersebut	Rancangan sistem aplikasi <i>mobile</i> untuk Desa Kampung Anyar menggunakan pendekatan <i>PIECES</i> (<i>Performance, Information, Economics (Cost), Control (security), Efficiency, Service</i>)	Hendra Maulana dan Dhian Satria Yudha Kartika (2020)
3	Membuat perancangan aplikasi <i>mobile</i> untuk mempromosikan pariwisata alam Kabupaten Banyuwangi	Rancangan aplikasi <i>mobile</i> untuk Kabupaten Banyuwangi yang berbasis android	Devina Wiyono, Aristrachus Pranayama dan Ryan Pratama Sutanto (2019)

4	Menciptakan rancangan aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata kabupaten Cianjur berbasis android	Perancangan dan implementasi dalam aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata kabupaten Cianjur menggunakan metode waterfall	Barda Irawan dan Perani Rosyani (2022)
5	Merancang sistem informasi pariwisata Garut berbasis <i>Geografic Information System</i>	Aplikasi pemetaan pariwisata Garut berbasis <i>Geografic Information System</i> dan <i>mobile android</i>	Ghilman Hasbi Basith dan Dede Kurniadi (2017)
6	Mengembangkan aplikasi sistem informasi pariwisata pada DKI Jakarta berbasis <i>android</i>	Rancangan dan implementasi aplikasi pariwisata DKI Jakarta berbasis <i>android</i>	Mohamad Natsir (2019)
7	Merancang aplikasi pariwisata Kuantan Singingi berbasis <i>android</i>	Pengembangan aplikasi pariwisata Kuantan Singingi berbasis <i>android</i> menggunakan <i>Push Notification</i> dan <i>Location Based Service (LBS)</i>	Ramadhan dan Feri Candra (2020)
8	Merancang antarmuka sistem informasi pariwisata berbasis aplikasi <i>mobile</i> di Kabupaten Toraja Utara yang interaktif serta	Perancangan antarmuka sistem informasi pariwisata di Toraja utara berbasis aplikasi <i>mobile</i>	Gayus Ferdinando Pangarungan Palayukan

	dapat diakses dengan cepat dan mudah dipahami dalam penyajian informasi.		
--	--	--	--

Berdasarkan beberapa jurnal diatas, rata-rata tujuan menciptakan aplikasi pariwisata berbasis *mobile* adalah untuk mempromosikan wisata yang ada di daerah tersebut. Dari jurnal-jurnal tersebut mereka memiliki perbedaan metode untuk merancang aplikasi *mobile* yang diinginkan. Hal itu juga yang ingin dicapai ketika merancang antarmuka sistem informasi Pariwisata Toraja Utara berbasis aplikasi *mobile*.

