

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATA KULINER JADUL LEMBAH SI CANGKRING BANYUREJO BERBASIS ANDROID

Tita Wuri Prihatiningtyas¹, Harmastuti², Nuniek Herawati³

^{1,2,3}Progam Studi Rekayasa Sistem Komputer, Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis,
Institut Sains dan Teknologi AKPRIND
Email: Titawuri2424@gmail.com, harmastuti@akprind.ac.id, nuniekh@akprind.ac.id

Masuk: 21 Agustus 2023, Revisi masuk: 15 September 2023, Diterima: 26 September 2023

ABSTRACT

The Jadul Valley Si Cangkring Market is a new tourist spot located in Jambeyan Padukuhan Banyurejo Tempel Sleman. which offers the concept of a people's market with its characteristics, namely traditional Javanese food in the past. The market is open on Saturday and Sunday mornings as well as on national holidays, affordable food and drink menus, natural tourism potential, culinary delights, and prices offered by SMEs. The potential that exists can be maximized with online promotions, this culinary tour does not yet have online promotion facilities like applications on Android. For this reason, an android-based culinary tourism information system for Jadul Lembah Si Cangkring was created which can be accessed on cellphones called Si Cangkring. In the information system, prospective buyers can see various information related to culinary tourism here. The menu presented in the application, which displays stall information and food menus, a public facilities menu that displays a gallery menu that contains a documentation gallery and a location menu. The results of functional testing with the black box method show that the application can run according to the objectives and expected results. The results of compatibility testing show that the application can run well on a variety of different mobile platforms, different versions of Android from the JellyBean operating system up to a maximum of version 12, different screen sizes and resolutions.

Keywords: Culinary Tourism, Android, Promotion, Si Cangkring Application

INTISARI

Pasar Jadul Lembah Si Cangkring merupakan spot wisata baru yang terletak di Padukuhan Jambeyan Banyurejo Tempel Sleman. yang menawarkan konsep pasar rakyat dengan khasnya yaitu makanan tradisional Jawa tempo dulu. Pasar buka pada hari Sabtu dan Minggu pagi serta saat hari libur nasional, menu makanan dan minuman yang terjangkau, potensi wisata alam, kuliner, dan harga yang ditawarkan oleh UKM. Potensi yang ada dapat dimaksimalkan dengan promosi secara online, wisata kuliner ini belum memiliki sarana promosi secara online seperti halnya aplikasi pada android. Untuk itu dibuat sistem informasi wisata kuliner Jadul Lembah Si Cangkring berbasis android yang dapat diakses di HP diberi nama Si Cangkring. Pada sistem informasi calon pembeli dapat melihat berbagai informasi terkait wisata kuliner disini. Menu yang disajikan pada aplikasi, yaitu menampilkan informasi lapak dan menu makanan, menu fasilitas umum yang menampilkan menu galeri yang berisi galeri dokumentasi dan menu lokasi. Hasil pengujian fungsional dengan metode *black box*, menunjukkan aplikasi dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan hasil yang diharapkan. Hasil pengujian kompatibilitas menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada berbagai *platform mobile* yang berbeda, versi android yang berbeda dari *operating system JellyBean* sampai paling tinggi versi 12, ukuran, dan resolusi layar yang berbeda.

Kata Kunci : Wisata Kuliner , Android, Promosi, Aplikasi Si Cangkring.

PENDAHULUAN

Yogyakarta merupakan sebuah kota tujuan wisata domestik maupun internasional. Potensi pariwisata sudah tidak dipertanyakan lagi, mulai dari objek wisata alam, budaya, dan tentu saja kulinernya. Pada tahun 2017, Asisten Deputi Pengembangan Destinasi Wisata Budaya Kementerian Pariwisata RI Lokot Ahmad Enda mengatakan bahwa Yogyakarta merupakan salah satu dari 10 kota yang menjadi destinasi wisata kuliner di Indonesia (Tribun News Jogja, 2017), hal ini tentunya dapat menjadi potensi bagi masyarakat untuk mengembangkan UKMnya khususnya pada wisata kuliner. Pasar Jadul Lembah Si Cangkring merupakan spot wisata baru yang terletak di Padukuhan Jambeyan Banyurejo Tempel Sleman. Lembah Si Cangkring menawarkan konsep pasar rakyat dengan khasnya yaitu makanan tradisional Jawa tempo dulu. Pasar Jadul Lembah Si Cangkring yang buka pada hari Sabtu dan Minggu pagi serta saat hari libur nasional memiliki menu makanan maupun minuman yang sangat terjangkau mulai dari Rp 3.000 hingga Rp 10.000. Dengan potensi wisata alam, kuliner, dan harga yang ditawarkan oleh UKM pada Pasar Jadul Lembah Si Cangkring membuat wisata Pasar Jadul Lembah Si Cangkring menjadi wisata kegemaran masyarakat lokal. Namun potensi yang ada kurang dapat dimaksimalkan karena wisata Pasar Jadul Lembah Si Cangkring belum memiliki sarana promosi secara online seperti halnya aplikasi pada android.

Android adalah sistem operasi yang dikeluarkan oleh Google. Pemilihan android sebagai sistem operasi dikarenakan kemudahan dalam penggunaannya, selain itu pada sistem operasi ini pengguna dapat menambahkan aplikasi apa saja yang diinginkan. Berdasarkan data *mobile operating system market share* Indonesia yang dikeluarkan oleh Stat Counter, tercatat bahwa pada akhir bulan November 2022 sistem operasi android memiliki presentase sebesar 71,96% sedangkan untuk iOS hanya sebesar 27,48%. Ini menunjukkan bahwa sebanyak 71,96% pangsa pasar memilih menggunakan platform android untuk sistem operasi piranti *mobile*. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengetahuan dan menambah wawasan mengenai penerapan teknologi mobile pada aplikasi wisata kuliner jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo.
2. Memberikan kemudahan kepada konsumen/calon konsumen untuk mendapatkan informasi wisata kuliner jadul

Lembah Si Cangkring Banyurejo secara lebih mudah.

3. Mempermudah promosi dan pengenalan wisata kuliner jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo kepada masyarakat luas.

Menurut Jogiyanto Hartono, (1999) sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Sedangkan Margi, dkk (2013) mengatakan tentang wisata kuliner, yaitu suatu kegiatan perjalanan pariwisata yang dilakukan oleh wisatawan dengan tujuan untuk menikmati makanan dan minuman. Menurut Kadir (2008) dan Irawan (2013) Aplikasi adalah sekumpulan perintah atau kode yang disusun secara sistematis untuk menjalankan suatu perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen atau hardware maupun software komputer yang digunakan oleh manusia dalam menjalankan program aplikasi, dengan demikian dapat memberikan solusi dari apa yang diinginkan. Jadi, aplikasi merupakan software komputer siap pakai untuk menjalankan perintah dari pengguna, dengan tujuan untuk mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan aplikasi tersebut. Aplikasi berbasis android dapat digunakan untuk membantu memaksimalkan wisata Pasar Jadul Lembah Si Cangkring dengan menu yang disediakan.

METODE

Penelitian dilaksanakan di Pasar Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo, Tempel, Sleman, DI Yogyakarta. Objek pada penelitian ini adalah dokumentasi gambar wisata kuliner pada Lembah Si Cangkring Banyurejo dan dapat diakses melalui *smartphone* android.

Perangkat Lunak yang digunakan dalam penelitian

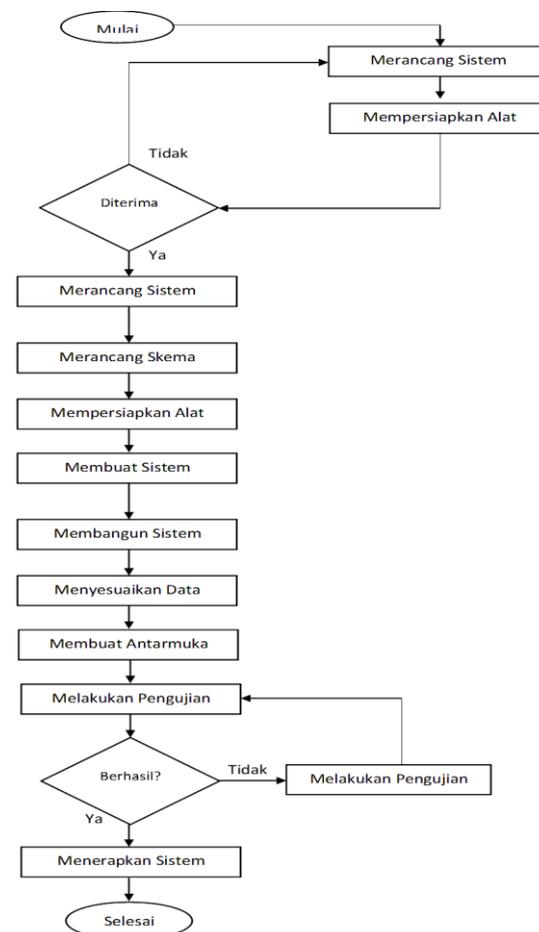
- a. Sistem Operasi Windows 10 64 bit.
- b. Bahasa pemrograman yang digunakan C#, Handoyo, E. D., & Risal, L. (2011)., Bahasa pemrograman C# digunakan untuk membangun aplikasi seperti aplikasi web, aplikasi desktop, aplikasi zune, aplikasi permainan (desktop dan XBOX), dan jenis aplikasi lainnya. C# memerlukan IDE (*Integrated Development Environment*) yang berfungsi dalam pengembangan aplikasi ataupun fungsi-fungsi lain yang berbasis C#. Pada Windows dapat

digunakan Visual Studio yang memiliki fitur yang sangat lengkap. Tetapi memerlukan ruang penyimpanan yang cukup besar, Oleh karena itu, terdapat IDE alternatif Visual Studio yaitu Xamarin Studio. Xamarin adalah alat pengembangan lintas *platform* yang memungkinkan pengembang membangun aplikasi iOS dan Android asli, serta aplikasi Windows dan Mac, menggunakan satu basis kode C# bersama. Xamarin Studio merupakan IDE mandiri untuk pengembangan aplikasi seluler di Windows dan macOS, sebagai bagian dari Xamarin 2.0 berdasarkan proyek sumber terbuka MonoDevelop, juga terdapat *tool* seperti SharpDevelop.

- c. UNITY, digunakan untuk pembuatan aplikasi android, untuk telepon seluler (*mobile*), seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet (PDA). Android merupakan platform terbuka (*Open Source*) bagi para pengembang (*Programmer*) untuk membuat aplikasi, Subki, dkk (2021).
- d. Corel Draw, digunakan untuk mendesain logo yang digunakan pada perancangan antarmuka pada mobile phone nya, enterprise, J. (2020).
- e. Balsamiq Mockups, adalah sebuah software yang digunakan untuk pembuatan desain atau prototyping dalam pembuatan tampilan user interface, pada sebuah aplikasi jurnal Ardhiyani (2018). Dengan menggunakan Balsamiq Mockup akan memudahkan dalam pembuatan user interface karena Balsamiq Mockup sudah menyediakan tools yang dapat memudahkan dalam membuat desain prototyping aplikasi yang akan kita buat.
- f. Use case diagram adalah model persyaratan sistem pada level tinggi. Use Case Diagram digunakan untuk memvisualisasikan Use Case, sektor yang terkait beserta dengan interaksinya. Model visual dari penggunaan Use Case memfasilitasi pemahaman proses bisnis dan bantuan dalam komunikasi dengan pemangku kepentingan. Spesifikasi dan dokumentasi Use Case yang ditunjukkan dalam bentuk diagram dapat membentuk inti dari pemodelan persyaratan (Unhelkar, 2017).

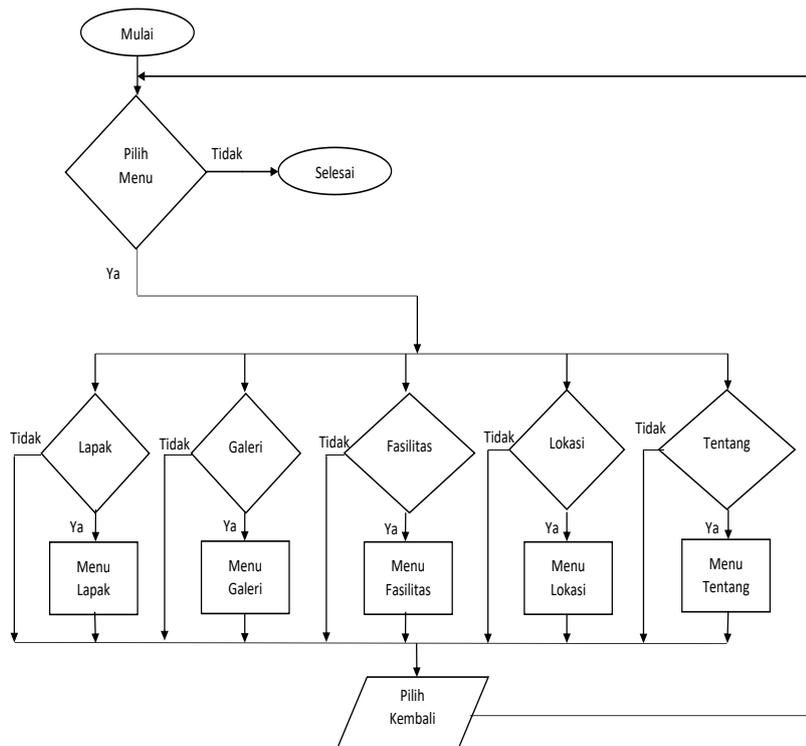
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, Metode observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan, pencatatan dan pencarian informasi tentang kuliner jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo. Metode dokumentasi, yaitu dengan mendokumentasikan bahan dan

unsur-unsur lain yang dibutuhkan dalam penelitian. Metode studi pustaka, yaitu dengan melakukan pengumpulan data dan referensi dari berbagai jenis buku serta jurnal acuan yang berkaitan dengan penelitian dan perangkat yang digunakan. Gambar 1 menunjukkan diagram alir penelitian ini.



Gambar 1. Diagram alir penelitian

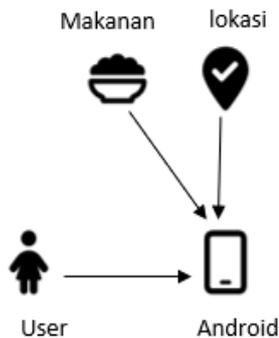
Adanya aplikasi sistem informasi wisata kuliner jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo berbasis android, membuat pembaca dapat mengetahui dengan jelas informasi seputar wisata kuliner jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo hanya dalam *smartphone*. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis mengambil judul **“Sistem Informasi Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo Berbasis Android”**. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam memperkenalkan wisata kuliner jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo dengan cara yang lebih menarik dan mudah. Aplikasi dibuat berbasis mobile yang dapat di akses melalui *smartphone* android. Sedangkan diagram alir sistem yang akan dibuat ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram alir sistem si Cangkring

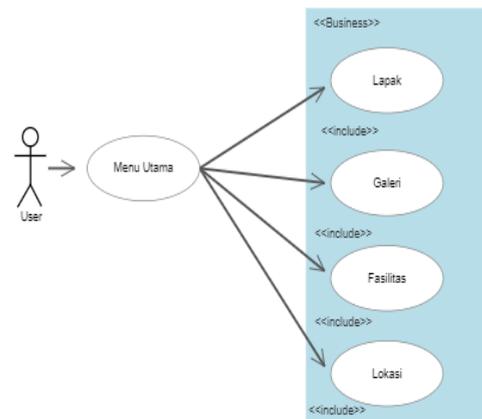
Rancangan Arsitektur Sistem

Rancangan arsitektur sistem aplikasi Sistem Informasi Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo Berbasis Android seperti ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Rancangan Arsitektur Sistem

Use case diagram pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 4, yang terdiri atas sekelompok *use case* dan aktor yang disertai dengan hubungan di antaranya. Diagram *use case* ini menjelaskan dan menerangkan perilaku yang diinginkan oleh pengguna.



Gambar 1. Use Case Diagram

Pengujian

Pengujian terhadap sistem yang dibuat, untuk mengurangi resiko kesalahan dan menyempurnakan sistem sebelum diterapkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian sistem dengan analisis yang diharapkan. Langkah pengujian yaitu:

- Menjalankan aplikasi pada perangkat yang telah sesuai dengan kebutuhan sistem oleh pengguna,
- Menjalankan menu pada tampilan satu persatu
- Memastikan data yang ditampilkan menghasilkan output informasi yang sesuai.

- d. Mencatat dan memperbaiki setiap kekurangan yang ada sebelum diterapkan.

Pengujian yang akan dilakukan pada penelitian ini terdiri dari 2 pengujian yaitu pengujian *black box* dan pengujian kompatibilitas. Pengujian *black box* dilakukan dengan menjalankan aplikasi dengan maksud menemukan kesalahan serta memeriksa apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang direncanakan.

Skenario pengujian aplikasi Sistem Informasi Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo Berbasis Android ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Skenario Pengujian Fungsional

No	Komponen Uji	Skenario Uji	
1.	Menu	Lapak	Klik tombol "Lapak"
		Fasilitas	Klik tombol "Fasilitas"
		Galeri	Klik tombol "Galeri"
		Tentang	Klik tombol "Tentang"
		Lokasi	Klik tombol "Lokasi"

Uji kompatibilitas adalah pengujian yang digunakan untuk memeriksa apakah aplikasi mampu berjalan pada perangkat Android dengan *platform mobile* yang berbeda, versi android yang berbeda, ukuran dan resolusi layar yang berbeda. Uji kompatibilitas aplikasi Sistem Informasi Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo diukur dengan:

- 1) Menguji coba aplikasi pada perangkat Android dengan *platform mobile* yang berbeda
- 2) Menguji coba aplikasi pada versi OS yang berbeda
- 3) Menguji coba aplikasi pada resolusi layar yang berbeda

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perancangan dilakukan penentuan dari unsur-unsur yang perlu dimasukkan ke dalam aplikasi berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil penentuan unsur-unsur yang perlu dimasukkan ke dalam aplikasi digunakan untuk mendukung perancangan aplikasi yaitu berupa pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan yang diperlukan adalah gambar vektor. Aplikasi ini menggunakan gambar vektor yang digunakan untuk mendukung antarmuka

pengguna, seperti: logo aplikasi dan tombol-tombol bantuan. *Software* yang digunakan untuk membuat gambar vektor pada penelitian ini adalah Corel Draw X7.

Hasil gambar vektor yang dihasilkan berupa file gambar dengan format *.png. Hasil pembuatan logo aplikasi dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Logo Icon Aplikasi

Terdapat 6 (enam) tombol yang digunakan pada aplikasinya, seperti terlihat dalam Tabel 2 menunjukkan hasil pembuatan tombol yang digunakan.

Tabel 2. Tombol Bantuan

Gambar	Keterangan
	Tombol Menu Lapak
	Tombol Menu Fasilitas
	Tombol Menu Galeri
	Tombol Menu Lokasi
	Tombol Menu Tentang
	Tombol Menu Keluar Aplikasi

Pengujian untuk system yang dibuat Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi yang dibuat menggunakan dengan Metode Blackbox Testing dan Uji kompatibilitas. Uji kompatibilitas adalah pengujian yang digunakan untuk memeriksa apakah aplikasi mampu berjalan pada perangkat Android dengan platform mobile yang berbeda, versi android yang berbeda, ukuran dan resolusi layar yang berbeda. Pengujian kompatibilitas mengetes kecocokan aplikasi dengan versi yang berbeda-beda

Pengujian *black box* merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak (Jaya, 2018). *Black box testing* melakukan pengujian tanpa pengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang diuji. Kelebihan *black box testing*:

1. Dapat memilih subset tes secara efektif dan efisien
2. Dapat menemukan cacat
3. Memaksimalkan *testing investment*.

Pembuatan

Tahap hasil pembuatan aplikasi dilakukan dengan mewujudkan aplikasi secara nyata sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut adalah hasil dari tahap pembuatan.

1. Pembuatan Aplikasi *Augmented Reality* dengan Unity 3D

Pembuatan aplikasi Pamoedji, A. K. (2017) dapat dilakukan dengan membangun aplikasi menggunakan *software* Unity 3D sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Aplikasi Si Cangkring terdiri dari 5(lima) menu yang dapat dijalankan pada *smartphone* Android untuk berbagai akses pengguna. Menu yang tersedia pada aplikasi yaitu menu lapak yang berfungsi untuk menampilkan lapak-lapak yang ada pada Lembah Si Cangkring, beserta menu-menu makanan yang disediakan, sehingga calon pembeli dapat melakukan *research* terlebih dahulu sebelum pergi dan memesan makanan di Lembah Si Cangkring. Selanjutnya menu fasilitas berisi informasi mengenai fasilitas-fasilitas yang disediakan pada Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring. Menu galeri berfungsi untuk memberikan informasi tentang dokumentasi / galeri kegiatan di Lembah Si Cangkring. Menu lokasi berisi mengenai informasi lokasi Wisata Kuliner Lembah Si Cangkring. Menu Tentang

berfungsi untuk memberikan informasi tentang aplikasi dan pembuat aplikasi. Menu Keluar berfungsi untuk keluar dari aplikasi. Setiap menu pada aplikasi Si Cangkring dilengkapi dengan tombol kembali agar pengguna dapat kembali ke menu utama. Hasil pembuatan aplikasi Si Cangkring adalah sebagai berikut:

1) Antarmuka Menu Utama

Menu utama berisi tombol-tombol yang dapat digunakan oleh pengguna untuk menjalankan aplikasi. Menu utama pada aplikasi Si Cangkring memiliki 5 tombol, yaitu Lapak, Fasilitas, Galeri, Lokasi, Tentang, dan Keluar. Pada menu utama ini juga menampilkan logo Si Cangkring. Antarmuka menu utama ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Antarmuka Menu Utama

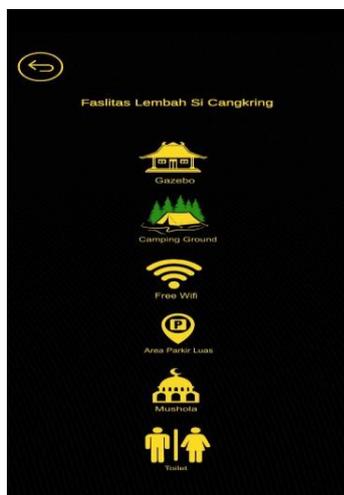
2) Antarmuka Menu Lapak

Menu Lapak merupakan menu inti dari aplikasi Si Cangkring. Menu Lapak menampilkan informasi terkait lapak-lapak yang ada di Lembah Si Cangkring seperti Lapak Mbah Kaji, Lapak Pecel Yu Puji, Lapak Lopis Mbah Tatik, dll. Selain informasi lapak yang ada, pada menu Lapak dilengkapi dengan menu-menu makanan yang ada pada lapak serta informasi terkait makanan tersebut. Menu Lapak juga dilengkapi dengan menu kembali yang digunakan untuk kembali ke menu utama. Antarmuka menu Lapak ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Antarmuka Menu Lapak

- 3) Antarmuka Menu Fasilitas
- Menu Fasilitas merupakan menu yang terdapat pada aplikasi Si Cangkring yang berisi tentang fasilitas-fasilitas apa saja yang disediakan di Lembah Si Cangkring. Fasilitas yang terdapat pada menu fasilitas adalah Free Wifi, Camping Ground, Gazebo, Mushola, Area Parkir Luas, dan Toilet. Jika salah satu fasilitas di klik, maka akan menuju halaman dimana aplikasi menampilkan fasilitas real dari Lembah Si Cangkring. Antarmuka menu Fasilitas ditunjukkan pada Gambar 8-12.



Gambar 8 Antarmuka Menu Fasilitas



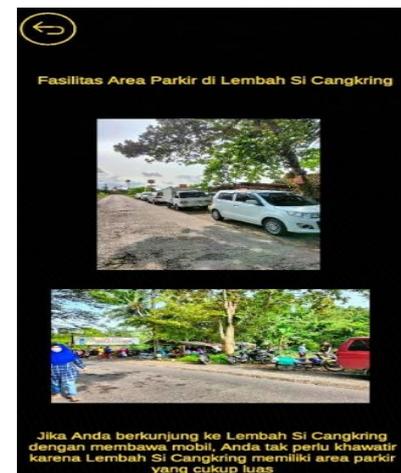
Gambar 9. Fasilitas Gazebo



Gambar 10. Fasilitas Camping Ground



Gambar 11. Fasilitas Free Wifi



Gambar 12. Fasilitas Area Parkir

4) Antarmuka Menu Galeri

Menu Galeri berisi tentang foto-foto / dokumentasi mengenai wisata kuliner Lembah Si Cangkring. Menu Galeri dapat digunakan oleh calon pembeli untuk mencari *insight* terhadap lokasi dari Wisata Kuliner Lembah Si Cangkring banyurejo. Menu Galeri juga dilengkapi dengan menu kembali yang digunakan untuk kembali ke menu utama. Antarmuka menu Galeri ditunjukkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Antarmuka Menu Galeri

5) Antarmuka Menu Lokasi

Menu Lokasi berisi maps yang dapat mempermudah pengguna dalam mencari lokasi Wisata Kuliner Lembah Si Cangkring. Ketika gambar maps diklik otomatis akan menuju google maps lokasi dari Wisata Kuliner Lembah Si Cangkring, menu ini juga terdapat tombol kembali. Antarmuka menu Lokasi ditunjukkan pada gambar 14.



Gambar 14. Antarmuka Menu Lokasi

6) Menu tentang

Menu Tentang berfungsi untuk memberikan informasi tentang aplikasi dan pembuat aplikasi. Ketika pengguna menekan tombol ini maka akan muncul informasi singkat seputar aplikasi Si Cangkring dan identitas pembuat aplikasi. Antarmuka menu tentang ditunjukkan pada Gambar 15.



Gambar 15. Antarmuka Menu Tentang

Pengujian

Tahap pengujian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian aplikasi dengan hasil perancangan yang dilakukan sebelumnya. Pengujian juga dilakukan untuk mengurangi resiko kesalahan dan menyempurnakan aplikasi sebelum diterapkan. Pengujian pada penelitian ini dilakukan menggunakan 2 pengujian yaitu black box dan pengujian kompatibilitas.

1. Pengujian Black Box

Pengujian *black box* pada aplikasi Si Cangkring dilakukan berdasarkan skenario uji yang telah ditetapkan. Hasil dari pengujian fungsional aplikasi Si Cangkring berdasarkan skenario yang telah ditetapkan dapat dilihat pada Tabel 3. Berdasarkan hasil pengujian fungsional dengan metode *black box* yang dilakukan pada aplikasi Si Cangkring, maka diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi Si Cangkring berhasil berjalan sesuai dengan tujuan dan hasil yang diharapkan. Menu dan fitur yang terdapat pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik. Fungsionalitas aplikasi telah berjalan sesuai dengan perancangan sebelumnya.

Tabel 3. Hasil Pengujian Fungsional

No	Komponen Uji	Skenario dan Hasil Uji		
		Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Menu Lapak	Klik tombol "Lapak"	Aplikasi menampilkan informasi mengenai lapak-lapak dan menu makanan yang ada di Lembah Si Cangkring	Berhasil [√] Gagal []
2.	Menu Fasilitas	Klik tombol "Fasilitas"	Aplikasi menampilkan fasilitas-fasilitas Lembah Si Cangkring	Berhasil [√] Gagal []
3.	Menu Galeri	Klik tombol "Galeri"	Aplikasi menampilkan galeri foto Lembah Si Cangkring	Berhasil [√] Gagal []
4.	Menu Lokasi	Klik tombol "Lokasi"	Aplikasi menampilkan informasi tentang lokasi Lembah Si Cangkring via Maps	Berhasil [√] Gagal []
5.	Menu Tentang	Klik tombol "Tentang"	Aplikasi menampilkan informasi tentang aplikasi dan pembuat aplikasi	Berhasil [√] Gagal []
6.	Menu Keluar	Klik tombol "Keluar"	Keluar dari aplikasi	Berhasil [√] Gagal []

2. Pengujian Kompatibilitas

Pengujian kompatibilitas dilakukan untuk mengetahui kompatibilitas aplikasi. Hasil dari pengujian kompatibilitas yang telah dilakukan (Tabel 4) dapat diketahui bahwa aplikasi Si Cangkring dapat berjalan dengan baik pada berbagai *platform mobile* yang berbeda, versi android yang berbeda, ukuran, dan resolusi layar yang berbeda. Semua fitur pada aplikasi dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Aplikasi Si Cangkring dapat digunakan pada perangkat *smartphone* dengan versi android minimal yakni Android versi 4.1 (*Jelly Bean*) sampai dengan versi tertinggi yang terpasang pada *smartphone* Android pengguna.

Tabel 4 Hasil Pengujian Kompatibilitas

Nama Perangkat	Versi Android	Ukuran Layar	Resolusi Layar	Hasil
Xiaomi Redmi 5A	7.1	5 inci	720 x 1280 px	Aplikasi berjalan lancar
Vivo Y95	8	6.22 inci	720 x 1520 px	Aplikasi berjalan lancar
Realme C2	9	6.1 inci	720 x 1560 px	Aplikasi berjalan lancar
Realme 3 Pro	10	6.5 inci	720 x 1560 px	Aplikasi berjalan lancar
Oppo A95	12	6.43 inci	1080 x 2400 px	Aplikasi berjalan lancar

Pembahasan

Aplikasi Si Cangkring yang merupakan aplikasi yang menampilkan informasi mengenai wisata kuliner jadul Lembah Si Cangkring berhasil dibuat berbasis android menggunakan aplikasi unity. Aplikasi ini

memiliki 5 menu, antara lain menu Lapak yang mana menampilkan lapak-lapak yang ada di Lembah Si Cangkring, kemudian menu Fasilitas, menampilkan fasilitas-fasilitas yang terdapat di Lembah Si Cangkring, menu galeri berisi foto-foto dokumentasi, menu lokasi berisi lokasi yang memudahkan pengunjung untuk mencari lokasi Lembah Si Cangkring dan yang kelima adalah menu Tentang, berisi mengenai informasi tentang aplikasi dan developer. Data diperoleh berdasarkan observasi dan dokumentasi sebagai bagian dari proses pembuatan antarmuka. Aplikasi yang dibangun juga telah melewati tahap pengujian untuk mengetahui keberhasilan kinerja aplikasi telah sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengujian *black box* dan pengujian kompatibilitas aplikasi berhasil menampilkan seluruh objek sesuai dengan perencanaan. Aplikasi Si Cangkring dapat berjalan dengan lancar pada berbagai macam perangkat *smartphone* Android dengan berbagai versi Android, ukuran layar dan resolusi layar. Semua menu dan fitur pada aplikasi dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Penelitian ini berhasil membuat aplikasi berbasis Android yang dapat digunakan untuk memperkenalkan Wisata Kuliner Lembah Si Cangkring dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Aplikasi yang dihasilkan berukuran 65 MB dengan format aplikasi .apk yang dapat diinstal pada perangkat Android dengan versi Android minimal 4.1 (*Jelly Bean*) sampai dengan versi tertinggi yang terpasang pada *smartphone* pengguna.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari Sistem Informasi Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Sistem Informasi Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo yang dapat digunakan untuk memperkenalkan Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo dengan cara yang lebih mudah dan mobile.
2. Aplikasi Sistem Informasi Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo berjalan sesuai dengan perancangan yang telah dibuat, yaitu menampilkan gambar dan lokasi Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo.
3. Aplikasi Sistem Informasi Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo dilengkapi dengan menu lokasi sehingga pengunjung lebih mudah untuk mencari lokasi wisata.
4. Berdasarkan pengujian *black box* dengan skenario uji yang telah ditetapkan, aplikasi Sistem Informasi Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo secara fungsional berjalan dengan baik sesuai dengan perancangan. Semua fitur yang terdapat pada aplikasi dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.
5. Berdasarkan pengujian kompatibilitas, aplikasi Sistem Informasi Wisata Kuliner Jadul Lembah Si Cangkring Banyurejo dapat berjalan dengan baik pada berbagai jenis perangkat dengan versi android yang berbeda. Aplikasi dapat digunakan pada perangkat *smartphone* dengan versi android minimal yakni Android versi 4.1 (*Jelly Bean*) sampai dengan versi tertinggi yang terpasang pada *smartphone* Android pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad syarifudin. (2022, january 08). Lembah Sicangkring Tempat Favorit Berburu Kuliner Jadoel Di Sleman. <https://jogja.tribunnews.com/2022/01/08/lembah-si-cangkring-tempat-favorit-berburu-kuliner-jadoel-di-sleman>
- Albab, U., & Sucipto, D. (2017). Sistem Informasi Geografis Pariwisata Di Kabupaten Tegal Berbasis Android. *Power Elektronik: Jurnal Orang Elektro*, 6(1), 22-27.
- Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web sebagai media promosi pada kabupaten tebo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 952-972.
- Unclear B., (2017). *Software Engineering with UML* (p. 426). New York , Auerbach Publications.
- Developers. (2022, 14 November Senin). Ringkasan Kompatibilitas Perangkat. <https://developer.android.com/guide/practices/compatibility?hl=id>.
- Enterprise, J. (2020). Corel Draw. In J. enterprise, Corel Draw Dari Awal Sampai Bisa. jakarta: PT elex media komputindo.
- GlobalStats, S. (2022, 1 November Selasa). Statcounter GlobalStats. Mobile Operating System Market Share Indonesia. Diakses pada tanggal 1 November 2022 pukul 23.02 WIB. Retrieved from Statcounter GlobalStats: <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>.
- Handoyo, E. D. (2011). *Pemrograman Berorientasi Objek C#*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Irawan, D. (2013). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian aplikasi dengan metode blackbox testing boundary value analysis (studi kasus: kantor digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 45-48.
- Jogiyanto, H. (1999). *Analisis dan Disain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis Edisi 2*. Yogyakarta: Andi
- Kadir, A. (2008). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Information System: A Management Perspective. Yogyakarta: Andi Offset Alter, S.
- Margi, I. K. (2013). Identifikasi Potensi Wisata Kuliner Berbasis Bahan Baku Lokal di Kabupaten Buleleng, Bali. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 2 (No. 2), 257-264.
- Pamoedji, A. K., & Maryuni, R. S. (2017). Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D. *Elex Media Komputindo*.
- Riyanti, F. N., Gallaran, F. B., & Pasinggi, E. S. (2021). Sistem Informasi Kuliner Halal Berbasis Website Di Kabupaten Toraja Utara Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). In *Infinity*, 1(2), 1-8.
- Subki, A., Imran, B., & Erniwati, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Pada Wisata Daerah Lombok, Nusa Tenggara Barat. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 4(2), 259-269.

BIODATA

Tita Wuri Prihatiningtyas, mahasiswa jurusan Rekayasa Sistem Komputer IST AKPRIND,

Dra. Harmastuti, M.Kom., lahir di Sragen pada tanggal 22 September 1959, menyelesaikan pendidikan S1 program studi Matematika dari Universitas Gadjah Madatahun 1987 dan S2 program studi Ilmu Komputer dari Universitas Gadjah Mada tahun 2001. Saat ini tercatat sebagai dosen tetap Prodi Rekayasa Sistem Komputer IST AKPRIND Yogyakarta dengan jabatan akademik Lektor pada bidang minat Grafika Computer, Multimedia dan Matematika Terapan.

Dra. Nuniek Herawati, M.Kom., lahir di Tegal,31 Desember 1961, menyelesaikan pendidikan S1 Program Studi Matematika dari Universitas Diponegoro tahun 1989 dan S2 program studi Ilmu Komputer dari Universitas Gadjah Mada tahun 2003 Saat ini tercatat sebagai dosen tetap Prodi Rekayasa Sistem Komputer IST AKPRIND Yogyakarta dengan jabatan akademik Lektor pada bidang Minat kecerdasan buatan dan Matematika terapan khususnya fuzzy.