

## RANCANG BANGUN APLIKASI ELOK SEKOJA SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA SEBERANG KOTA JAMBI

Ulfa Khaira<sup>1,a</sup>, Muhammad Amin Qodri<sup>2,b</sup>, Akhmad Fikri Rosyadi<sup>3,c</sup>, Urip Sulistyo<sup>3,d</sup>, Dony Yusra  
Pebrianto<sup>2,e</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi

<sup>2</sup>Fakultas Hukum, Universitas Jambi

<sup>3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Email: <sup>a</sup>ulfa.ilkom@gmail.com, <sup>b</sup>m.aminqodri@unja.ac.id

, <sup>c</sup>akhmadfikri.rosyadi@unja.ac.id, <sup>d</sup>urip.sulistyo@unja.ac.id, <sup>e</sup>donyyusrpebrianto@gmail.com

### ABSTRAK

Seberang Kota Jambi atau sering dikenal dengan Sekoja, berada di sebelah utara Kota Jambi yang dipisahkan oleh sungai Batanghari. Jika kita ingin melihat wajah Kota Jambi yang sebenarnya maka pergi lah ke Sekoja. Banyak hal yang menarik dan berbeda disajikan oleh Sekoja, mulai dari keindahan panorama, keunikan adat budaya, kearifan lokal masyarakat, hingga peninggalan sejarah dan pusat studi agama islam. Dengan banyaknya potensi yang dimiliki Sekoja, besar harapan Sekoja dapat menjadi destinasi wisata religi dan budaya Melayu. Potensi-potensi wisata di Sekoja masih banyak belum diketahui oleh masyarakat luas. Dikarenakan kurang lengkapnya informasi wisata yang ada. Digitalisasi wisata religi dan budaya Melayu Jambi Kota Seberang melalui aplikasi “Elok Sekoja” merupakan solusi yang tepat untuk mengoptimalkan promosi wisata. Dalam mengembangkan aplikasi ini menggunakan metode prototype yang merupakan proses iteratif dengan siklus yang melibatkan 3 fase yaitu Mendengarkan pelanggan (Listen to customer), merancang dan membuat prototype (build / revise mock-up), dan uji coba (customer test drives mock-up). Penelitian ini membutuhkan dua iterasi prototype: iterasi pertama menghasilkan prototype awal yang telah memenuhi seluruh kebutuhan fungsional; iterasi kedua menyempurnakan prototype awal dengan menambah fitur rating tempat wisata sesuai dengan masukan pengguna. Hasil pengujian Black Box aplikasi menunjukkan bahwa seluruh fitur telah berfungsi dengan baik.

**Kata kunci:** *Android, Budaya Melayu, Sekoja, Wisata Religi*

### Abstract

Seberang Kota Jambi or often known as Sekoja, is in the north of Jambi City which is separated by the Batanghari river. If we want to see the true face of Jambi City, then go to Sekoja. Many interesting and different things are presented by Sekoja, starting from the beauty of the panorama, the uniqueness of cultural customs, the local wisdom of the community, to historical heritage and a center for Islamic religious studies. With so much potential that Sekoja has, it is hoped that Sekoja can become a religious and malay cultural tourism destination. Many of the tourism potentials in Sekoja are still unknown to the wider community. Due to the lack of complete tourist information available. Digitizing religious and malay cultural tourism for Jambi Kota Seberang through the "Elok Sekoja" application is the right solution to optimize tourism promotion. In developing this application using the prototype method which is an iterative process with a cycle involving 3 phases, namely Listening to customers, designing and making prototypes, and trials (customer test drives mock-ups). This research requires two prototype iterations: the first iteration produces an initial prototype that meets all functional requirements; The second iteration perfected the initial prototype by adding a rating feature for tourist attractions according to user input. The results of the application's Black Box testing show that all features are functioning properly.

**Keywords:** *Android, Malay Cultural, Religious Tourism, Sekoja*

## A. PENDAHULUAN

Seberang Kota Jambi atau sering dikenal dengan Sekoja, berada di sebelah utara Kota Jambi yang dipisahkan oleh sungai Batanghari. Jika kita ingin melihat wajah Kota Jambi yang sebenarnya maka pergi lah ke Sekoja[1]. Sekoja dulunya adalah kawasan awal mula pengembangan Kota Jambi, kawasan ini memiliki nilai historik yang tinggi karena pada mulanya menjadi pusat pemukiman dan perdagangan[2]. Kegiatan perdagangan tidak hanya berskala lokal, banyak penjual dan pembeli yang berasal dari Tiongkok, Arab, maupun kawasan Melayu. Sehingga terjadi percampuran budaya dari berbagai etnis. Hingga saat ini dapat kita jumpai bentuk akulturasi budaya di berbagai arsitektur rumah di Sekoja yang merupakan percampuran budaya antara Melayu, Arab, dan Tiongkok[3].

Masyarakat Sekoja sangat kental dengan budaya Islam dan Melayu, perdagangan dan perkawinan merupakan jalan islamisasi yang dilakukan oleh pedagang Arab[4]. Jejak perkembangan agama Islam dapat terlihat dengan berdirinya pesantren diantaranya Pesantren As'ad di Olak Kemang, Nurul Islam di Tanjung Pasir, Nurul Iman di Kampung Tengah, Djauharin di Tanjung Johor, dan Sa'adatuddaraihan di Tahtul Yaman[5]. Dengan banyaknya pesantren mempengaruhi gaya hidup religius masyarakat sekoja, hal ini dapat terlihat pada kegiatan peringatan Tahun Baru Islam, MTQ, peringatan hari Asyura, kesenian islam hadrah, pembacaan kitab burdah, malam Nisfu Sya'ban, dan haul Habib yaitu Habib Idrus bin Hasan Al Jufri dan Al Habib Husein bin Ahmad Baraqbah yang setiap tahun diselenggarakan oleh keluarganya serta dihadiri oleh ribuan orang dari berbagai penjuru nusantara, pada acara haul ini juga dilaksanakan ziarah makam habib acara ini dihadiri oleh banyak orang dari penjuru nusantara dan negara jiran seperti umat muslim Malaysia, Thailand, dan Singapura. Selain itu juga Sekoja menjadi cagar budaya dengan beberapa peninggalan sejarah, diantaranya Rumah Batu Tua, Masjid Al-Ikhsaniyah atau Masjid Batu, dan makam Pangeran Wiros Kusumo.

Selain masyarakatnya kental dengan kehidupan islami, Sekoja juga dikenal dengan berbagai tradisi dan budaya. Batik Khas Jambi adalah salah satu budaya warisan yang masih dilestarikan[6]. Sekoja adalah pusat produksi Batik Jambi, banyak sentra produksi batik yang dapat kita jumpai di kawasan

Sekoja. Pengunjung dapat melihat proses pembuatannya.

Banyak hal yang menarik dan berbeda disajikan oleh Sekoja, mulai dari keindahan panorama, keunikan adat budaya, kearifan lokal masyarakat, hingga peninggalan sejarah dan pusat studi agama islam. Dengan banyaknya potensi yang dimiliki Sekoja, besar harapan Sekoja dapat menjadi destinasi wisata religi dan budaya Melayu. Namun, kegiatan kebudayaan religi yang terdapat di Sekoja ini masih kurang diketahui oleh masyarakat luar. Saat ini Pemerintah Kota Jambi berupaya mengembangkan kawasan Sekoja, sebagai pusat wisata religi dan budaya. Selain bernilai ibadah dan syiar Islam, juga memberi dampak positif bagi peningkatan kualitas ekonomi warga khususnya masyarakat Sekoja.

Berdasarkan hasil wawancara tim peneliti dengan tokoh masyarakat, mereka memiliki keinginan untuk mengembangkan Sekoja menjadi destinasi wisata religi dan budaya agar kebudayaan yang ada tidak tergerus oleh zaman, dan juga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat. Untuk mengembangkan Sekoja sebagai destinasi wisata religi dan budaya diperlukan berbagai upaya. Upaya awal yang dapat dilakukan adalah mengeksplorasi potensi yang dimiliki secara optimal sehingga dapat teridentifikasi produk wisata yang akan ditawarkan kepada wisatawan. Selanjutnya adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi yang didukung media internet, pada era globalisasi teknologi informasi berperan penting dalam memasarkan produk guna memperluas jangkauan pasar[7].

Potensi-potensi wisata di Sekoja masih banyak belum diketahui oleh masyarakat luas. Dikarenakan kurang lengkapnya informasi wisata yang ada, maka perlu dilakukan promosi yang efektif agar memberikan daya tarik bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke Sekoja. Cara yang paling efektif untuk melakukan promosi wisata adalah melalui teknologi informasi[8][9]. Beberapa penelitian terkait rancang bangun aplikasi berbasis android untuk media promosi wisata telah dilakukan, salah satunya aplikasi mobile "Wonderful of Minangkabau" sebagai Gudang informasi wisata Sumatera Barat, aplikasi ini menyajikan informasi pariwisata alam, dalam aplikasi ini juga menyajikan wisata-wisata kuliner yang ada di wilayah Provinsi Sumatera Barat[10].

Digitalisasi wisata religi dan budaya Melayu Jambi Kota Seberang melalui aplikasi “Elok Sekoja” merupakan solusi yang tepat untuk mengoptimalkan promosi wisata. Aplikasi “Elok Sekoja” berbasis android berisi informasi mengenai kegiatan, tempat wisata, fasilitas, harga, dan petunjuk arah yang terintegrasi dengan google map. Aplikasi ini juga memberikan info-info terbaru mengenai kegiatan wisata yang akan terselenggara. Dengan hadirnya aplikasi ini dapat menguatkan citra pariwisata Kota Jambi dan memudahkan para wisatawan untuk berkunjung ke Sekoja.

## B. LANDASAN TEORI

### B.1. Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile adalah aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan khusus untuk digunakan pada perangkat komputasi nirkabel kecil, seperti smartphone dan tablet, bukan komputer desktop atau laptop. Di era digital saat ini, aplikasi mobile adalah bagian penting dari kehidupan sehari-hari kebanyakan orang. Dari jejaring sosial dan hiburan hingga produktivitas dan bisnis, aplikasi seluler memainkan peran penting dalam cara kita berinteraksi dengan teknologi[11]. Aplikasi mobile dibuat menggunakan berbagai bahasa dan kerangka kerja pemrograman, dan dapat diunduh dan dipasang dari toko aplikasi seperti Apple App Store atau Google Play.

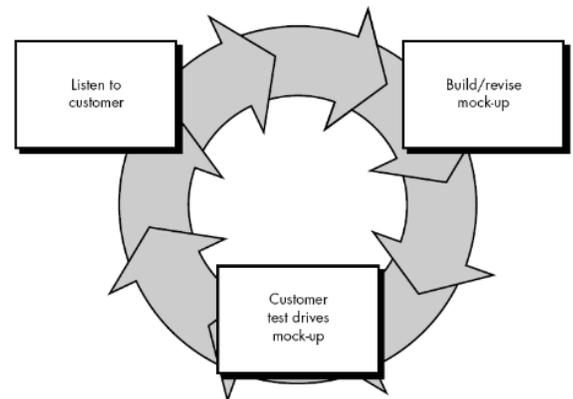
Aplikasi mobile dirancang untuk berjalan pada sistem operasi seluler tertentu seperti iOS, Android, dan Windows Phone. Saat aplikasi mobile diunduh dan dipasang di perangkat, aplikasi tersebut disimpan di memori perangkat dan diluncurkan menggunakan sistem operasi perangkat. Saat pengguna membuka aplikasi mobile, aplikasi berkomunikasi dengan sistem operasi perangkat dan komponen perangkat lunak bawaan lainnya untuk mengakses perangkat keras dan layanan perangkat seperti kamera, GPS, dan koneksi internet. Aplikasi kemudian menggunakan informasi ini untuk menyediakan fungsi dan layanan spesifiknya kepada pengguna.

### B.2. Metode Pengembangan Prototype

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi Elok Sekoja ini adalah menggunakan SDLC (System Development Life Cycle) dengan pendekatan prototype. Model

prototype dipilih karena dinilai mampu menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Selain itu dengan menggunakan model pengembangan prototype komunikasi antara pelanggan dan pengembang dalam perancangan sebuah aplikasi akan terjalin dengan baik dan mudah dipahami, terutama pada situasi dimana pelanggan belum mengerti sama sekali tentang perancangan aplikasi mobile. Model pengembangan prototype sangat sesuai digunakan pada penelitian ini karena dengan melibatkan pelanggan dalam proses pembuatan aplikasi, maka tidak hanya pengembang dapat membuat aplikasi yang sesuai kebutuhan pelanggan namun juga keuntungan bagi pelanggan adalah dapat mengetahui alur proses perancangan sebuah sistem informasi.

Prototyping adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja. Prototyping adalah bentuk dasar atau model awal dari suatu sistem atau bagian dari suatu sistem. Prototyping adalah proses pengembangan model awal tersebut untuk digunakan terlebih dahulu dan ditingkatkan terus menerus sampai didapatkan sistem yang utuh, artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat daripada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah.



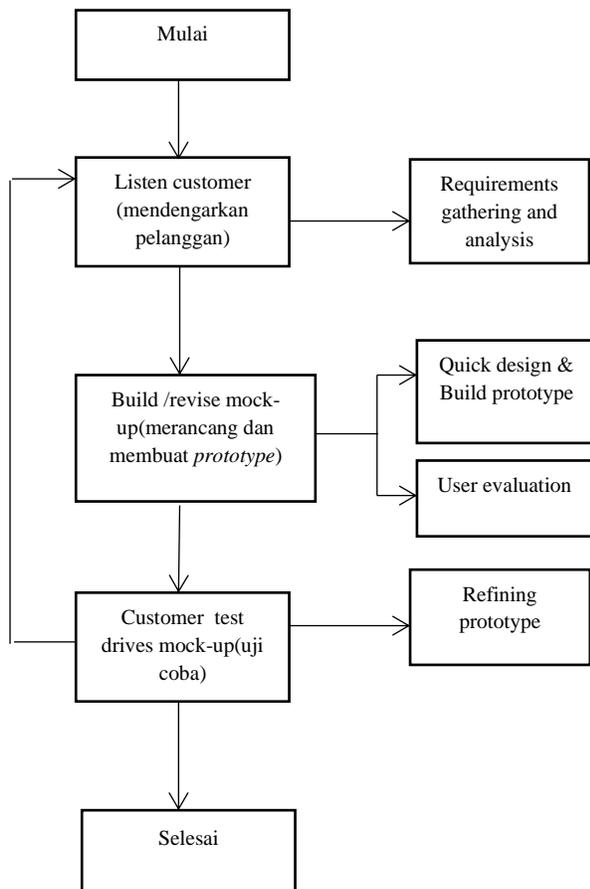
Gambar 1. Model Prototype[12]

Tujuan dari prototyping ialah untuk memperkecil resiko rekayasa-ulang proses bisnis. Bila tidak mungkin dibuat prototype-nya, maka dengan inovasi bertahap, sedemikian rupa sehingga manajemen dapat memimpin melalui serangkaian perubahan yang layak. Prototype dapat memberikan ide bagi pembuat dan pemakai potensial tentang cara sistem berfungsi dalam

bentuk lengkapnya. Gambar 1 menyajikan tahapan metode prototype. Adapun tahapan – tahapan prototype adalah sebagai berikut: Mendengarkan pelanggan (Listen to customer), merancang dan membuat prototype (build / revise mock-up), dan uji coba (customer test drives mock-up).

### C. METODE PENELITIAN

Untuk membangun aplikasi Elok SEkoja dengan menggunakan metode prototype maka dibutuhkan prosedur penelitian yang terdiri dari tahapan - tahapan penelitian, berikut ini adalah tahapan penelitian yang dilakukan :



Metode Prototyping terdiri dari tiga tahapan yaitu Listen customer (mendengarkan pelanggan), Build /revise mock-up(merancang dan membuat prototype), Customer test drives mock-up(uji coba). Setiap tahapan dilakukan pengulangan yang didasarkan pada kepuasan

pihak stakeholder terhadap suatu siklus pengulangan pembangunan sistem.

Tahapan pertama pada metode prototype adalah *listen to customer* (mendengarkan pelanggan), komunikasi dilakukan dengan mewawancarai camat dan staff kecamatan Danau Teluk Kota Jambi untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan fungsional sistem dan penjelasan proses bisnis sistem yang dikembangkan. Kebutuhan fungsional ini akan direpresentasikan dalam bentuk usecase diagram. Tahapan kedua adalah *Build /revise mock-up* (merancang dan membuat prototype), tahapan ini berfokus pada representasi aspek-aspek perangkat lunak yang dilihat oleh pengguna, pembuatan prototype berdasarkan hasil tahapan sebelumnya kedalam bentuk aplikasi mobile. Prototype diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman java dan php dengan framework laravel 5.4, MySQL sebagai basis data. Tahapan ketiga adalah *Customer test drives mock-up*(uji coba), pada tahap ini dilakukan proses pengujian bersama stakeholder untuk mengevaluasi prototype yang telah dibuat. Pengujian dilakukan dengan metode blackbox dimana hanya difokuskan pada keperluan fungsional dari sistem. Dari hasil pengujian akan didapatkan umpanbalik yang digunakan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan sistem. Iterasi atau pengulangan terjadi saat pengembang melakukan perbaikan terhadap prototype.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Elok Sekoja dikembangkan dengan metode prototype ini dilakukan dalam dua iterasi. Jumlah iterasi pada metode ini ditentukan dari hasil pengujian dan umpan balik iterasi sebelumnya. Iterasi dapat diakhiri jika tidak terdapat perubahan dan perbaikan pada prototype terakhir.

#### Iterasi 1

##### D.1. Listen Customer

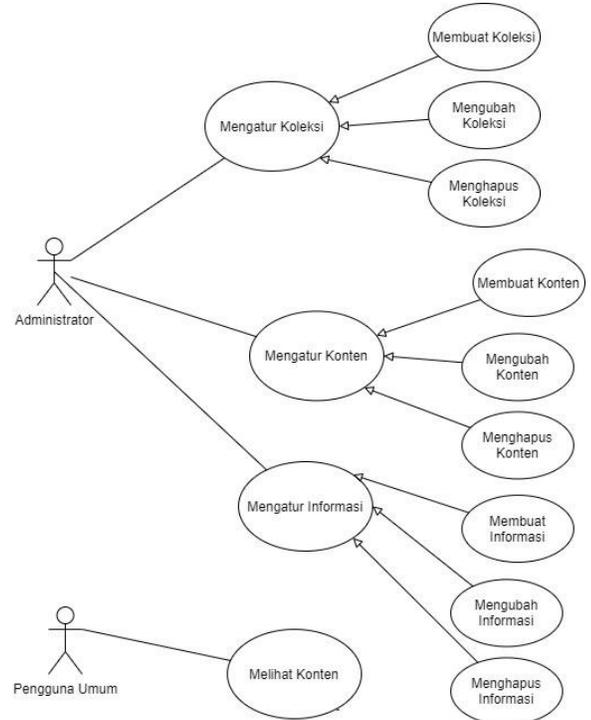
Pada tahapan komunikasi tim pengembang bertemu dengan stakeholder yaitu Camat dan staf Kecamatan DANau Teluk Kota Jambi. Tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan dan identifikasi pengguna. Dari hasil komunikasi diperoleh bahwa pengguna sistem ini adalah staf Kecamatan Danau Teluk sebagai administrator dan masyarakat umum sebagai end user. Masing-masing pengguna memiliki

hak akses yang berbeda terhadap sistem. Hasil identifikasi kebutuhan perangkat lunak dalam tahap Prototype pertama disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Pengguna

Kategori Pengguna	Kebutuhan Pengguna
Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CRUD (create, read, update, delete) data pengguna.</li> <li>• Mengatur Koleksi (Wisata religi, wisata budaya, wisata batik, wisata alam, wisata kuliner)</li> <li>• Mengatur Konten (konten di setiap koleksi)</li> <li>• Mengelola informasi berita</li> <li>• login</li> </ul>
Masyarakat/ pengguna umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat konten</li> </ul>

Konten. Misalnya pada Koleksi Wisata Budaya terdapat beberapa Konten yaitu Rumah Batu Olak Kemang, Makam Pangeran Wiro Kusumo, Pemukiman Melayu Sekoja, dan Gentala Arrasy.



Gambar 2. Use Case Diagram

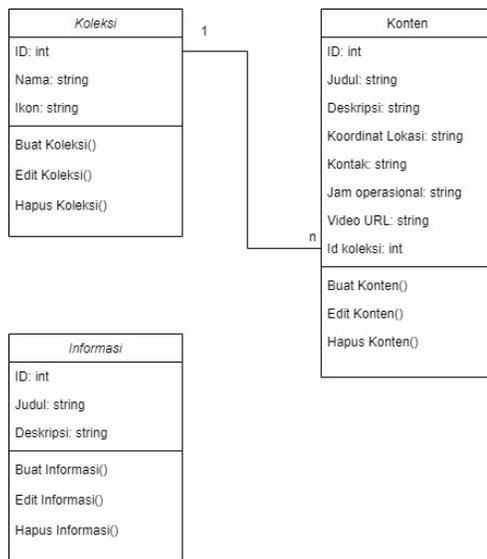
## D.2 Build and Revise Mockup

### 1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. Use case diagram menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi. Pada penelitian ini aktor terdiri dari pengguna umum dan admin, dimana yang dimaksudkan sebagai pengguna umum adalah pengguna atau masyarakat dan yang dimaksudkan sebagai admin adalah pihak kantor Kecamatan Danau Teluk. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, use case diagram dari sistem yang akan dibuat disajikan pada Gambar 2. Pada Gambar 2 dapat dilihat bahwa admin dapat mengatur Koleksi, Koleksi merupakan jenis-jenis wisata yang disajikan pada Aplikasi Elok Sekoja yaitu Wisata Alam, Wisata Religi, Wisata Budaya, Wisata Kuliner, dan Wisata Batik. Selanjutnya admin dapat mengatur Konten, Konten merupakan informasi di tiap jenis wisata. Satu jenis Koleksi Wisata dapat memiliki beberapa

### 2. Class Diagram

Perancangan basis data digambarkan dengan menggunakan class diagram. Class diagram memberikan pandangan secara luas dari suatu sistem dengan menunjukkan kelas-kelasnya dan hubungan antar kelas. Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungannya satu sama lain. Pada sistem ini terdapat 3 kelas utama, yaitu: kelas koleksi, kelas konten, dan kelas informasi. Class diagram aplikasi Elok Sekoja disajikan pada Gambar 3. Pada class Koleksi memiliki relasi one to many ke class Konten, satu jenis koleksi bisa memiliki beberapa konten.



Gambar 3. Class Diagram

### 3. Construction of Prototype

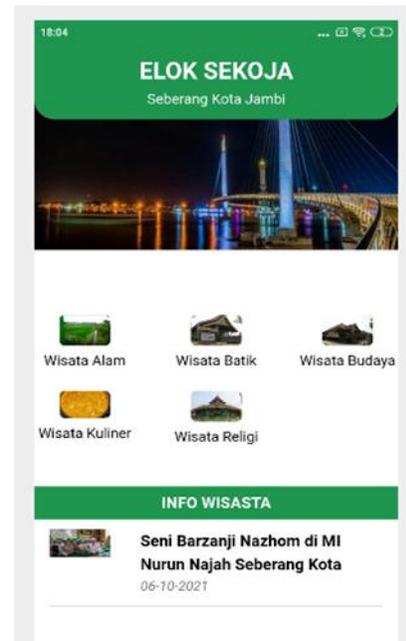
Tahapan berikutnya adalah construction of prototype atau pembuatana aplikasi, Sistem manajemen konten aplikasi diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman php dengan framework laravel 5.4 dan MySQL sebagai basis data. Untuk aplikasi “Elok Sekoja berbasis android dibangun menggunakan android studio dan vscode.

Terdapat 6 menu utama yang dapat diakses oleh pengguna yaitu wisata religi, wisata alam, wisata batik, wisata budaya, wisata kuliner, dan event. Pada menu wisata alam terdapat list tempat wisata alam seperti Danau Teluk, Sungai Batanghari, dan Jembatan Bento. Ketika pengguna memilih list tempat wisata tersebut akan diarahkan ke page detail wisata, pada page detail wisata terdapat informasi mengenai jam operasional, deskripsi tempat wisata, contact person, video, serta peta yang terintegrasi google map.

### 4. Tampilan Aplikasi

#### a. Home

*Home* atau menu utama adalah tampilan awal saat pertama kali membuka aplikasi Elok Sekoja. Terdapat 6 menu utama yaitu Wisata Alam, Wisata Batik, Wisata Budaya, Wisata Kuliner, Wisata Religi, dan Info Wisata.



Gambar 4. Gambar Home Aplikasi Elok Sekoja

#### b. Menu Wisata Alam

Ketika pengguna memilih menu Wisata Alam, maka aplikasi ini akan menampilkan list wisata alam yang ada di Seberang Kota Jambi. Untuk melihat detail wisata, pengguna dapat mengklik nama tempat wisata tersebut. Misalnya pengguna ingin melihat detail wisata Danau Teluk, klik gambar Danau Teluk, maka akan disajikan detail wisata Danau Teluk berupa foto, deskripsi, petunjuk arah yang terintegrasi google map, kontak, jam operasional, dan video tempat wisata (Gambar 5).

#### c. Menu Wisata Batik

Pada menu Wisata Batik, disajikan list tempat produksi batik. Untuk melihat detailnya, klik pada gambar tempat wisata batik. Maka akan disajikan detail tempat produksi batik berupa foto, deskripsi,

petunjuk arah yang terintegrasi google map, kontak, jam operasional, dan video tempat wisata batik.

#### d. Menu Wisata Budaya

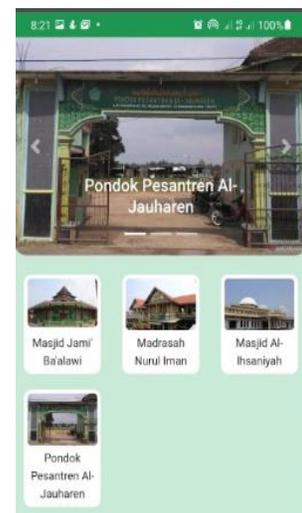
Pada menu wisata budaya, ditampilkan tempat wisata budaya yang ada di Seberang Kota Jambi. Untuk melihat detail wisata, klik pada gambar. Misalnya pengguna ingin melihat Rumah Batu Olak Kemang, klik pada gambar Rumah Batu Olak Kemang. Maka akan disajikan detail wisata Rumah Batu Olak Kemang.

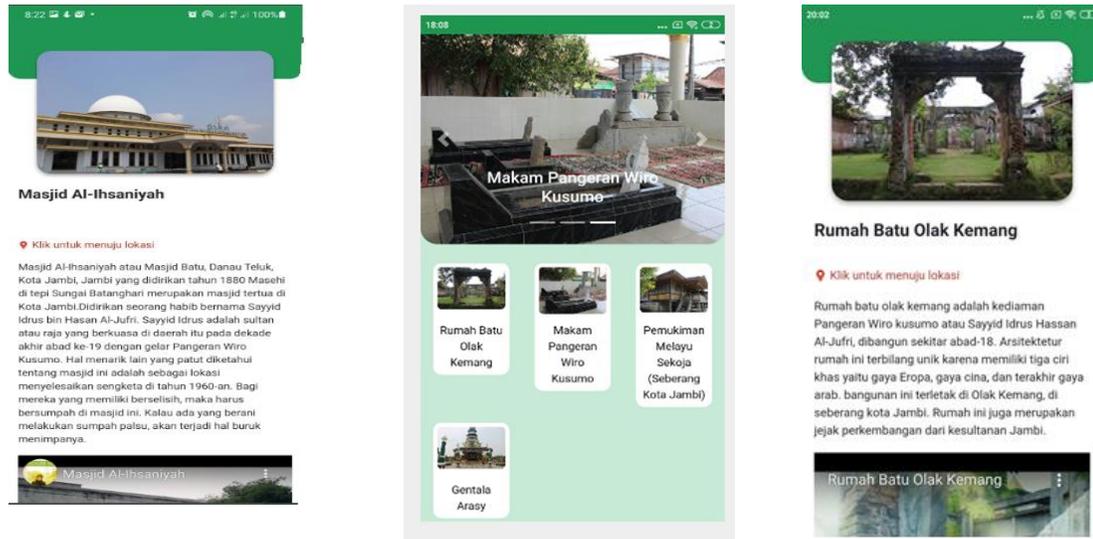
#### e. Menu Wisata Kuliner

Pada menu wisata kuliner disajikan macam-macam kuliner yang ada di Sekoja. Untuk melihat detail deskripsi, pengguna dapat meng-klik gambar kuliner.

#### f. Menu Wisata Religi

Menu wisata religi menampilkan Masjid dan Pesantren yang mempunyai nilai sejarah. Seperti Madrasah Nurul Iman, Masjid Jami' Ba'alawi, dan Pondok Pesantren Al-Jauhren. Pengguna dapat melihat detail deskripsi seperti lokasi yang terintegrasi google map, kontak, dan video.





Gambar 5. Antar Muka Aplikasi

### D.3 Customer test drives mock-up

Sebelum dilakukan sosialisasi kepada masyarakat, sistem diujikan dengan menggunakan metode black box yang hanya berfokus pada pada keperluan fungsional dari sistem. Dari hasil pengujian akan didapatkan umpan-balik yang digunakan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan sistem. Pengujian dilakukan bersama Camat dan staf kecamatan Danau Teluk. Tabel 2 merupakan skenario pengujian aplikasi.



Gambar 6. Kegiatan Pengujian Aplikasi

Tabel 2. Hasil Pengujian Aplikasi

No	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Uji	Keterangan
1	Membuka Aplikasi	Menuju halaman Home	Masuk ke halaman home	Berhasil
2	Memilih menu wisata Alam	Menuju halaman wisata Alam	Masuk ke halaman wisata alam	Berhasil
3	Memilih salah satu tempat wisata Alam	Menuju halaman detail tempat wisata Alam	Masuk ke halaman detail tempat wisata Alam	Berhasil
4	Klik menuju lokasi wisata	Menuju ke google map lokasi tempat wisata	Masuk ke halaman google map	Berhasil
5	Play video	Video dapat diputar	Video dapat diputar	Berhasil
6	Memilih menu wisata batik	Menuju halaman wisata batik	Masuk ke halaman wisata batik	Berhasil

7	Memilih salah satu tempat wisata batik	Menuju halaman detail tempat wisata batik	Masuk ke halaman detail tempat wisata batik	Berhasil
8	Memilih menu wisata budaya	Menuju halaman wisata budaya	Masuk ke halaman wisata budaya	Berhasil
9	Memilih salah satu tempat wisata budaya	Menuju halaman detail tempat wisata budaya	Masuk ke halaman detail tempat wisata budaya	Berhasil
10	Memilih menu wisata kuliner	Menuju halaman wisata kuliner	Masuk ke halaman wisata kuliner	Berhasil
11	Memilih salah satu tempat wisata kuliner	Menuju halaman detail tempat wisata kuliner	Masuk ke halaman detail tempat wisata kuliner	Berhasil
12	Memilih menu wisata religi	Menuju halaman wisata religi	Masuk ke halaman wisata religi	Berhasil
13	Memilih salah satu tempat wisata religi	Menuju halaman detail tempat wisata religi	Masuk ke halaman detail tempat wisata religi	Berhasil

Dari pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi “Elok Sekoja” telah berhasil memenuhi semua fungsional dari sistem. Hanya saja terdapat usulan dari stakeholder untuk menambah fitur rating untuk setiap tempat wisata supaya dapat diketahui penilaian dari pengunjung wisata.

#### Iterasi 2

Setelah didapat hasil pengujian pada iterasi 1 maka kekurangan dan masukan pada iterasi 1 akan disempurnakan pada iterasi 2 adapun hasil iterasi 2 adalah sebagai berikut :

#### D.4 Listen Customer

Umpan balik yang diterima pada iterasi sebelumnya adalah untuk menambah fitur pemberian rating. **Error! Reference source not found.** merincikan perbaikan tersebut sebagai salah satu kebutuhan pengguna pada fitur aplikasi Elok Sekoja.

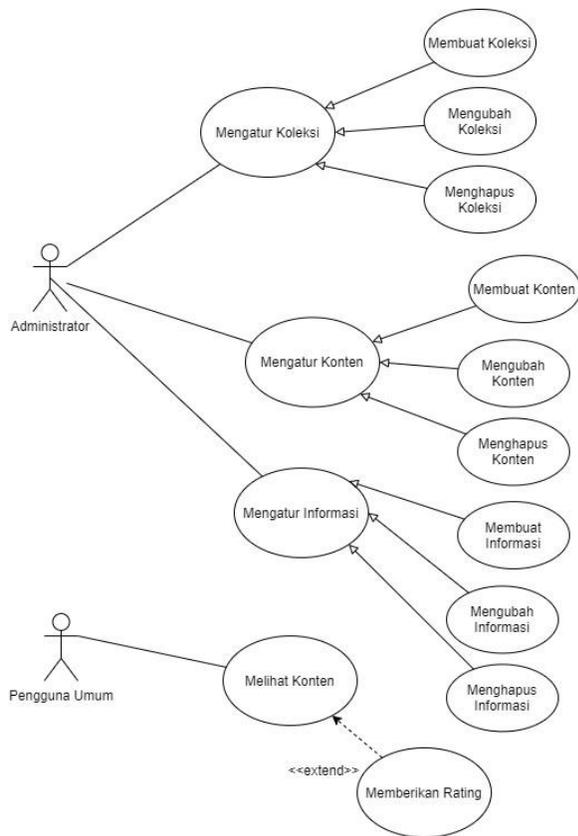
Tabel 3. Revisi Kebuguhan Pengguna

<b>Nama Fitur (Feature Name)</b>	Rating Tempat Wisata
----------------------------------	----------------------

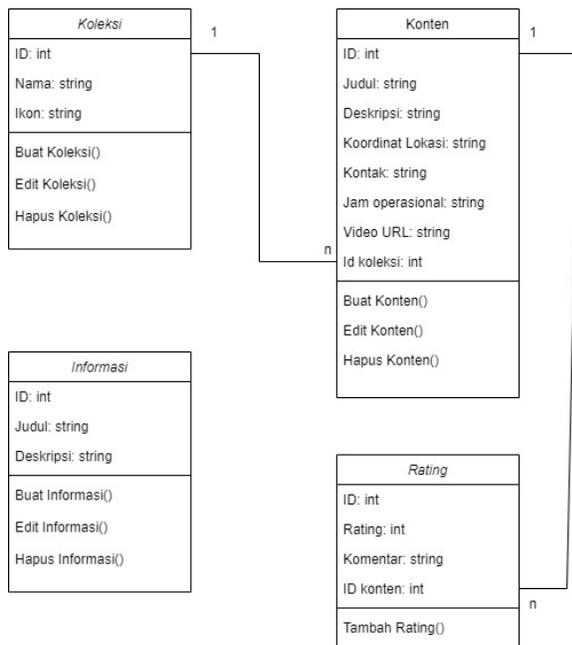
<b>Masalah Pengguna (User Problem)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengguna ingin memberikan penilaian mengenai tempat wisata sehingga bisa menjadi masukan atau acuan orang lain untuk berkunjung.</li> </ul>
<b>Kriteria Penerimaan Direvisi (Revised Acceptance Criteria)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengguna dapat memberikan rating dalam bentuk bintang skala 1-5.</li> </ul>

#### D.5 Build and Revise Mockup

Pada siklus iterasi ini, penyempurnaan dan perbaikan prototype yang dilakukan memerlukan pemodelan dengan UML. Berikut perubahan dan penyesuaian pada tahap build / revise mock-up seperti telah disebutkan pada Tabel 3.



Gambar 7. Use Case Diagram Setelah Revisi



Gambar 8. Class Diagram Setelah Revisi

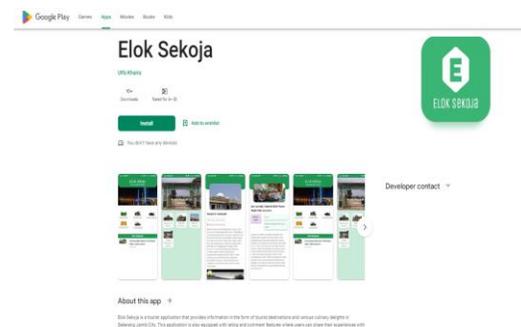


Gambar 9. Antarmuka yang telah direvisi

### D.6 Customer test drives mock-up

Setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan dari stakeholder, aplikasi Elok Sekoja diuji coba kembali. Berdasarkan hasil pengujian dari stakeholder, aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna sehingga produk ini layak untuk diterbitkan pada publik.

Penerbitan aplikasi dilakukan pada Google Play Store. Proses penerbitan mencakup pendaftaran akun pengembang Play Console, menyiapkan berkas Android App Bundle yang ditandatangani, menyiapkan berkas aset grafis seperti logo dan tangkapan layar aplikasi, dan mengatur rilis produksi. Penerbitan kemudian ditinjau oleh pihak Google Play. Setelah lolos peninjauan, aplikasi berhasil diterbitkan dan dapat ditemukan di Play Store secara public (Gambar 10).



Gambar 10. Tangkapan Layar Aplikasi Elok Sekoja di Google Play Store

## E. KESIMPULAN

Model pengembangan Prototype berhasil memberikan kerangka kerja dalam perancangan dan pembangunan aplikasi Elok Sekoja berbasis Android. Penelitian ini membutuhkan dua iterasi prototype: iterasi pertama menghasilkan prototype awal yang telah memenuhi seluruh kebutuhan fungsional; iterasi kedua menyempurnakan prototype awal dengan menambah fitur rating tempat wisata sesuai dengan masukan pengguna. Hasil pengujian Black Box aplikasi menunjukkan bahwa seluruh fitur telah berfungsi dengan baik.

## REFERENSI

- [1] Y. Kristiana, R. Pakpahan, and S. T. Mulyono, "Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat Di Kawasan Seberang Kota Jambi (Sekoja)," *Pros. Konf. Nas. Pengabd. Kpd. Masy. dan Corp. Soc. Responsib.*, vol. 2, pp. 1047–1053, Dec. 2019, doi: 10.37695/pkmsr.v2i0.274.
- [2] L. Sualinda, "PERANAN ETNIS ARAB MELAYU DALAM PENGEMBANGAN ISLAM DI KOTA JAMBI AWAL ABAD XX," *Istor. J. Ilm. Pendidik. Sej. Univ. Batanghari*, vol. 3, no. 2, p. 83, Oct. 2019, doi: 10.33087/istoria.v3i2.68.
- [3] A. A. Aldiansyah and A. Nareswari, "Morfologi Kawasan Permukiman Sekoja Jambi," *Semin. Nas. Pembang. Wil. dan Kota Berkelanjutan*, vol. 1, no. 1, Aug. 2019, doi: 10.25105/pwkb.v1i1.5262.
- [4] A. Aliyas, "Masyarakat Tradisi Islam Melayu Jambi: Perspektif Pierre Bourdieu," *Rihlah J. Sej. dan Kebud.*, 2020, doi: 10.24252/rihlah.v8i2.15388.
- [5] A. Apdelmi, "ISLAM DAN SEJARAHNYA PADA MASYARAKAT JAMBI SEBERANG," *Tsaqofah dan Tarikh J. Kebud. dan Sej. Islam*, vol. 3, no. 1, p. 15, Jun. 2018, doi: 10.29300/tjksi.v3i1.1550.
- [6] A. Y. Kusuma and A. Aman, "Budaya Keagamaan Arab Melayu Seberang Kota Jambi," *J. Lekt. Keagamaan*, vol. 19, no. 1, pp. 239–268, Jul. 2021, doi: 10.31291/jlka.v19i1.899.
- [7] M. T. Febriyantoro and D. Arisandi, "Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Pada Era Masyarakat Ekonomi Asean," *JMD J. Ris. Manaj. Bisnis Dewantara*, 2018, doi: 10.26533/jmd.v1i2.175.
- [8] I. Ananda and T. Dirgahayu, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Desa Wisata di Indonesia: A Systematic Literature Review," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 4, pp. 2291–2302, 2021.
- [9] T. Kalvet, M. Olesk, M. Tiits, and J. Raun, "Innovative tools for tourism and cultural tourism impact assessment," *Sustain.*, 2020, doi: 10.3390/SU12187470.
- [10] R. Ronaldo and A. Ardoni, "Pembuatan Aplikasi Mobile 'Wonderful of Minangkabau' sebagai Gudang Informasi Pariwisata di Sumatera Barat Melalui Website Kodular," *Info Bibl. J. Perpust. dan Ilmu Inf.*, 2020, doi: 10.24036/ib.v2i1.90.
- [11] R. Harrison, D. Flood, and D. Duce, "Usability of mobile applications: literature review and rationale for a new usability model," *J. Interact. Sci.*, 2013, doi: 10.1186/2194-0827-1-1.
- [12] R. Pressman, "Software Engineering: A Practitioner's," in *McGraw-Hill Education; 7 edition*, 2010.