

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pariwisata

Definisi pariwisata menurut Undang-Undang Kepariwisataan No. 9 Tahun 1990 mencakup segala hal yang terkait dengan pariwisata, termasuk pemanfaatan tempat tujuan dan daya tarik wisata serta aktivitas-aktivitas yang terkait. Pariwisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu, keluarga, atau kelompok dari tempat asalnya ke berbagai tujuan lain dengan tujuan melakukan kunjungan wisata, tanpa bekerja atau mencari nafkah di tempat tujuan tersebut. Kunjungan ini bersifat sementara, dan orang tersebut akan kembali ke tempat tinggal asalnya sesuai waktu yang telah ditentukan. Pariwisata memiliki dua elemen penting, yaitu perjalanan itu sendiri dan tinggal sementara di tempat tujuan dengan berbagai aktivitas wisata.

Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, diuraikan sebagai berikut:

1. Wisata merujuk pada aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang dengan maksud rekreasi, pengembangan diri, atau eksplorasi daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.
2. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.
3. Pariwisata meliputi berbagai jenis kegiatan wisata dan didukung oleh fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.
4. Kepariwisataan mencakup semua kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan memiliki dimensi dan disiplin lintas, yang muncul sebagai hasil dari kebutuhan individu dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan pengusaha.
5. Industri pariwisata terdiri dari berbagai usaha pariwisata yang saling terhubung dalam menghasilkan barang dan/atau jasa untuk

memenuhi kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak semua perjalanan dari satu lokasi ke lokasi lain dapat dianggap sebagai wisata. Perjalanan bisnis yang dilakukan oleh seseorang, meskipun melibatkan perjalanan jarak jauh, tidak termasuk dalam kategori pariwisata. Dengan ungkapan lain, pariwisata adalah kegiatan rekreasi (*leisure*) yang melibatkan pengeluaran uang atau terlibat dalam kegiatan konsumsi.

2.2 Sistem Informasi Pariwisata

Sistem informasi pariwisata menyediakan informasi mengenai tempat-tempat wisata, objek wisata, atau sarana transportasi yang ada di tempat-tempat wisata. Selain itu, sistem informasi pariwisata juga menyajikan informasi yang mendukung kegiatan pariwisata, seperti akomodasi, transportasi, tiket, hotel, dan lain sebagainya. Tujuan dari sistem informasi pariwisata ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi para pelancong baik dari dalam maupun luar negeri. Tugas dari sistem informasi pariwisata mencakup pengumpulan data mengenai perkembangan tempat-tempat wisata dan juga jumlah devisa yang diperoleh dari sektor pariwisata. Semua transaksi yang diterima dan diakui secara internasional dan dapat digunakan untuk pembayaran dengan negara lain dianggap sebagai alat pembayaran.

Sistem informasi pariwisata memiliki konsep kepariwisataan yang diatur di dalam Undang-undang No. 9 tahun 1990. Beberapa poin penting dalam konsep tersebut adalah:

- a. Kepariwisataan mencakup seluruh aspek yang terkait dengan penyelenggaraan pariwisata.
- b. Pariwisata mencakup seluruh hal yang terkait dengan kegiatan wisata, termasuk perusahaan objek dan daya tarik wisata.
- c. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela dan bersifat sementara, dengan tujuan menikmati objek dan daya tarik wisata.

Selain itu, berdasarkan penelitian Sisil (2017), sistem informasi pariwisata juga terdiri dari beberapa komponen, antara lain:

1. *Hardware*, berfungsi saat pembuatan database informasi pariwisata dan sebagai sarana saat sistem informasi pariwisata dijalankan.
2. *Software*, berperan sebagai tempat di mana sistem dioperasikan atau bekerja, dan didukung oleh *hardware*.
3. *Input*, berfungsi sebagai masukan, yang dapat berupa data tentang tempat wisata yang akan dimasukkan ke dalam sistem informasi pariwisata tersebut.
4. *Output*, berperan sebagai keluaran yang memberikan informasi tentang tempat wisata, termasuk lokasi dan hal-hal lain yang terkait dengan tempat wisata tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa dalam era teknologi saat ini, sangat penting untuk mengembangkan sistem informasi pariwisata yang dapat memberikan informasi mengenai destinasi wisata, kawasan wisata, dan kendaraan di wilayah pariwisata Indonesia. Sistem ini diharapkan dapat mendukung berbagai kegiatan pariwisata, termasuk layanan transportasi, perhotelan, tiket, dan akomodasi.

2.3 Rancang Bangun

KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) menyatakan bahwa kata "merancang" adalah akar kata dari "merencanakan" yang berarti mengatur atau merencanakan sesuatu sebelum bertindak, membuat, atau mengerjakan sesuatu. Desain adalah kata sifat untuk merancang. Menurut Pressman, mengutip Bukhari et al. dalam E-Journal Teknik Informatika Vol. 1 (2015), Desain merupakan rangkaian proses untuk menerjemahkan hasil analisis sistem ke dalam bahasa pemrograman dengan maksud memberikan penjelasan detail mengenai implementasi komponen-komponen sistem.

Sementara bangun merupakan kata sifat dari pembangunan. Menurut Pressman dikutip dari Taufan dalam jurnal E-Journal Teknik Informatika Vol. 11 No. 1 (2017) yaitu kegiatan menciptakan sistem baru dalam hal mengganti ataupun memperbaiki sistem yang telah ada keseluruhan.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah kegiatan menerjemahkan hasil dari berbagai analisis ke dalam bentuk model perangkat kemudian memperbaiki sistem yang telah ada dan menjadikan sistem tersebut sebagai satu kesatuan.

2.4 Aplikasi

Aplikasi merujuk pada penggunaan program yang telah siap digunakan untuk menjalankan tugas sesuai dengan kebutuhan pengguna guna meningkatkan produktivitas. Istilah "aplikasi" berasal dari bahasa Inggris "*application*" yang berarti penggunaan atau penerapan. Menurut Harip Santoso (2017), aplikasi merupakan kumpulan file (*form, class, report*) yang bertujuan untuk melaksanakan beberapa fungsi dalam jaringan, seperti aplikasi penggajian, aplikasi pabrik, dan lain-lain. Aplikasi ini berfungsi untuk menggunakan program aplikasi guna mencapai tujuan tertentu.

Aplikasi sudah banyak tersebar secara global, karena aplikasi berbasis internet berkembang sangat cepat sehingga bentuk aplikasi dibedakan menjadi dua jenis. Menurut Eddy Suprihadi dalam buku Sistem Informasi Bisnis Dunia Versi 4.0 (2020:78) yang menjelaskan dua jenis aplikasi tersebut pertama, aplikasi berbasis desktop (*desktop application*) dan kedua, web aplikasi (*web application*).

Perbedaan mendasar dari kedua jenis aplikasi ini adalah jika aplikasi desktop yang melakukan instalasi pada desktop, laptop, tablet maupun *smartphone*. Sedangkan untuk aplikasi web dapat di instalasi pada *web server* diakses melalui internet.

Dari perbedaan ini, dapat diberikan sebuah contoh dalam hal mengakses Facebook lewat *smartphone*. Yang pertama, dapat mengakses melalui aplikasi browser dan mengarahkannya ke *web application* yaitu www.facebook.com. Sedangkan cara yang kedua, lebih disarankan menginstal aplikasi facebook-mobile terlebih dahulu melalui *desktop application* yaitu playstore ataupun appstore. Dengan hal ini, facebook dapat diakses melalui dari kedua jenis aplikasi tersebut.

2.5 Tour Guide

Dalam buku Teknik Pemanduan Wisata, tour guide terdiri dari dua kata yaitu "Tour" dan "Guide". *Tour* adalah wisata, *tour* juga dapat diartikan sebagai kata

benda yang memiliki makna suatu perjalanan bertujuan untuk bersenang-senang di beberapa kota maupun negara yang berbeda serta tempat-tempat lain yang ingin dikunjungi. Sementara *Guide* adalah pemandu, *guide* juga merupakan kata kerja yang berarti menunjukkan jalan, memengaruhi perilaku, serta membantu seseorang untuk bergerak.

Tour Guide dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai pramuwisata atau pemandu wisata yaitu seseorang yang bertugas memberikan dan juga menemani wisatawan dalam hal bimbingan, penjelasan, dan petunjuk terkait objek wisata yang ada serta membantu segala sesuatu yang diperlukan wisatawan.

Menurut Agung Yoga (2020:99) seseorang *Tour Guide* juga harus memiliki keterampilan utama dalam memandu wisata, antara lain:

1. Komunikasi

Seorang pemandu wisata harus mempunyai kemampuan komunikasi yang baik, dimana pemandu wisata harus mampu :

- a. Mendengarkan kebutuhan dan permintaan wisatawan.
- b. Negosiasi, dengan penyedia layanan untuk mendapatkan penawaran terbaik bagi grup yang sedang dibawanya.
- c. Resolusi Konflik, seorang pemandu wisata harus diplomatis dan bisa memberikan solusi yang masuk akal. Jika terjadi ketidaksepakatan antara anggota rombongan atau antara penyedia layanan dengan anggota rombongan.

2. Kepemimpinan / Manajemen Kelompok

Seorang *Tour Guide* harus penuh percaya diri, harus mampu menunjukkan kualitas kepemimpinan untuk memastikan para wisatawan berada dalam satu kelompok dan mengetahui siapa yang bertanggung jawab, memegang kendali, mengambil keputusan dan memberikan solusi dengan cepat.

3. Riset, Perencanaan, Desain, Implementasi, Evaluasi

Seorang *Tour Guide* harus merencanakan perjalanan wisata sepenuhnya dari awal hingga akhir. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang sangat

baik, keterampilan perencanaan dan desain untuk memastikan wisata tersebut berhasil dan memenuhi harapan para wisatawan.

4. Improvisasi dan Fleksibilitas

Seorang *Tour Guide* harus mampu berpikir mandiri, dan membuat keputusan dengan cepat atas nama seluruh kelompok untuk segera memulihkan situasi, yang dapat berarti melakukan perubahan dengan cepat pada rencana dan melakukan penanganan darurat dengan tenang.

Karakter etika profesi yang harus ada bagi seorang *tour guide* bersifat relasional dengan berbagai pihak yang harus ada dalam diri seorang *tour guide* profesional Chrisjanto (2020:24) sebagai berikut:

1. Tanggung Jawab

Seorang *tour guide* harus memiliki tanggung jawab atas profesi yang dijalannya karena tanggung jawab ini mencerminkan kemampuan dengan kualitas pelayanan berdasarkan standar profesi yang dapat di pertanggungjawabkan.

2. Keadilan

Dalam hal ini menuntut seorang *tour guide* agar menjalankan profesinya untuk tidak merugikan hak dan kepentingan pihak tertentu, karena keadilan menjadi inti dari setiap pelayanan yang dilakukan sehingga tidak membedakan tanpa memandang latar belakang terhadap wisatawan yang dipandu. Secara tidak langsung jika adanya perilaku yang tidak adil itu akan menghancurkan nilai-nilai moralitas dari seorang *tour guide*.

3. Otonomi

Sebagai wujud dari kepercayaan hubungan diri sendiri terhadap orang lain sebagai bentuk profesional *tour guide* yang memiliki *vision* bukan hanya sekedar tugas memandu.

Ketika seseorang menunjukkan hasil kinerjanya berdasarkan kemampuan ataupun keahlian yang dimiliki, maka merupakan perwujudan pribadi otonom tersebut. Akan tetapi, pribadi otonom harus diimbangi dengan pribadi sosial karena lingkungan kerja tidak mengandalkan kemampuan diri sendiri tetapi saling keterhubungan dengan manusia lainnya.

4. Integritas Moral

Integritas merupakan suatu bagian yang harus dimiliki oleh seorang *tour guide*, karena pada dasarnya integritas merupakan konsep yang berhubungan dengan konsistensi terhadap tindakan nilai-nilai dan prinsip dari berbagai hal yang dihasilkan sehingga membentuk karakter yang kuat.

Jadi seorang *tour guide* harus memenuhi beberapa karakter etika profesi sebagai penunjang keberhasilan kinerja profesi *tour guide*.

2.6 Museum Monpera

Museum Monumen Perjuangan Rakyat, atau lebih dikenal dengan Museum Monpera, terletak di seberang Masjid Agung Sultan Mahmud Badaruddin di kota Palembang. Museum Monpera dibangun sebagai bentuk peringatan atas serbuan invasi militer Belanda yang kedua di kota Palembang. Saat itu, Belanda melakukan pengepungan menggunakan tank dan artileri serta menembaki pejuang nasionalis, bahkan menjatuhkan bom dan granat di wilayah kota Palembang.

Pertempuran tersebut berlangsung selama lima hari lima malam di kota Palembang dari tanggal 1 Januari hingga 5 Januari 1947. Walaupun hanya dilengkapi dengan perlengkapan dan senjata yang terbatas, keteguhan hati masyarakat Palembang dalam pertempuran mampu menghentikan serangan tentara Belanda. Akhirnya, pada tanggal 6 Januari 1947, tercapai kesepakatan gencatan senjata.

Monumen ini menjadi saksi bisu dari Perang Lima Hari Lima Malam di kota Palembang. Sebagai penghormatan terhadap peristiwa tersebut, para pejuang kemerdekaan Republik Indonesia yang berada di wilayah Sumatera Selatan dan tergabung dalam Legiun Veteran Republik Indonesia, menginisiasi pembangunan Monumen Perjuangan Kemerdekaan di Palembang.

Inisiatif ini disetujui dalam rapat pada 2 Agustus 1970, dan pemasangan batu pertama untuk monumen dilakukan pada 17 Agustus 1975. Pembangunan Museum Monpera sendiri dilaksanakan secara bertahap antara tahun 1980 hingga 1988 dengan dukungan dari Pemerintah Daerah Sumatera Selatan melalui APBD Tingkat

I. Di dalam Monpera terdapat berbagai koleksi sejarah yang berhubungan dengan perjuangan masyarakat Palembang dalam menghadapi Agresi Militer Belanda II.

Alur Cerita Koleksi

Alur cerita koleksi ini diambil langsung dari Dinas Kebudayaan dan Kepariwisata Sumatera Selatan yang mengurus Museum Monpera. Atas permufakatan para sesepuh/ tokoh pejuang maka Gubernur Kepala Daerah Tk.I Sumatera Selatan, selaku ketua umum yayasan pembangunan Monumen Perjuangan Rakyat (Monpera) Sumbagsel menyelenggarakan kontrak kepada Amri Gallery Yogyakarta, relief, patung dan tugu gajah, karena pembangunan Monpera sudah mendekati penyelesaian, maka dibentuk panitia dengan penerbitan Surat Keputusan No.688/kpts/x/1984 tanggal 28 November 1984, sebagai panitia pengisian Koleksi Monpera, koleksi sebagai fakta sejarah dan contoh yang dipergunakan didaerah Sumbagsel, meminta persetujuan K.S.A.D Jakarta dengan surat Gubernur Kepala Tk.I Sumatera Selatan No.333/03912/X/1987 tanggal 10 September 1987 dengan Pagdam II/ Sriwijaya No.B/689/IX/1987 tanggal 11 November 1987.

Senjata inilah yang dipergunakan dalam perang 5 Hari 5 Malam meskipun beberapa senjata ini bukanlah buatan daerah tetapi disatu sisi perlu memahami bahwa lewat senjata ini telah ada semangat bahu membahu dan budaya gotong royong antara pejuang, pemuda laskar, tokoh ulama, dan rakyat Sumbagsel untuk mengusir penjajah dan memerdekakan bangsa ini.

2.7 Smartphone

Smartphone adalah perangkat telepon seluler yang memiliki fitur-fitur canggih yang kadang-kadang menyerupai kemampuan komputer. Namun, hingga saat ini belum ada standar manufaktur yang dapat menentukan definisi sebuah *smartphone*. Menurut Sobon (2019:53), *smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk keperluan lain seperti menjelajahi internet, membaca *e-book*, berbelanja, mentransfer uang, bermain game, dan fungsi

lain yang memerlukan pekerjaan, sehingga dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya.

Beberapa orang menjawab bahwa *smartphone* adalah telepon yang sepenuhnya berjalan pada perangkat lunak dengan sistem operasi yang menyediakan antarmuka dasar dan standar untuk pengembang aplikasi. *Smartphone* sebagian besar hanyalah telepon yang menawarkan fitur-fitur canggih seperti internet, kemampuan membaca *e-book*, dompet digital, pasar online, email, dan lain-lain.

Smartphone adalah alat komunikasi yang dapat menempuh jarak dekat maupun jarak jauh. Alat ini dapat berupa komunikasi lisan maupun tulisan, di dalamnya pesan dapat disimpan, praktis digunakan sebagai alat komunikasi, sehingga dapat dibawa kemana-mana.

Menurut Mardiaty (2020:32), *smartphone* memiliki dampak positif sebagai berikut:

1. Berfungsi sebagai sarana komunikasi dan sumber informasi.
2. Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.
3. Memperluas jejaring sosial.

Sementara menurut Uswatun dalam Ningsih (2017:5), penggunaan *smartphone* juga memiliki dampak negatif yang meliputi:

1. Menyebabkan kecenderungan siswa menjadi malas belajar.
2. Mengganggu konsentrasi belajar siswa.
3. Melupakan tugas dan tanggung jawab.
4. Mempengaruhi perkembangan anak.
5. Berdampak pada sikap dan perilaku.
6. Menyebabkan pemborosan.

2.8 QR Code

QR Code kepanjangan dari *Quick Response Code* yang merupakan teknologi praktis dan banyak digunakan pada zaman digital saat ini. Kode QR merupakan bentuk enkripsi data yang awalnya dikembangkan oleh perusahaan Jepang Denso Wave. Kode QR ini termasuk dalam jenis kode batang dua dimensi

yang dapat menyimpan berbagai macam informasi. Dapat membuka dan menggunakan kode QR dengan memindainya menggunakan ponsel cerdas. *QR Code* merupakan evolusi dari *barcode* atau kode batang, yang hanya dapat menyimpan lebih banyak informasi baik secara horizontal maupun vertikal (Rubianti & Saharo, 2019).

QR Code memiliki penyimpanan sebanyak 2089 atau 4189 karakter, sehingga dapat memunculkan berbagai teks, menampilkan URL, menyimpan berbagai kontak telepon dan lain sebagainya. *QR Code* dapat lebih baik dari pendahulu sebelumnya yaitu Barcode karena *QR Code* ini mampu menyimpan data yang lebih banyak. *QR Code* juga sangat mudah di scan, karena *QR Code* terdiri dari titik-titik dan beberapa spasi yang tersusun dalam bentuk kotak dan disetiap elemen juga memiliki masing-masing arti.

Langkah – Langkah dalam Pembuatan *QR Code*

Yuda (2018) menjelaskan bahwa dalam proses pembuatan kode QR, terlibat penentuan kapasitas informasi yang akan dienkripsi serta pengkodean data. Rangkaian langkah ini melibatkan:

1. Menentukan Kapasitas

Kapasitas kode QR ditentukan oleh versi kode QR berdasarkan tingkat koreksi kesalahan dan jenis data yang akan dienkripsi, seperti data numerik, alfanumerik, dan sebagainya. Langkah awal adalah mempertimbangkan dan menentukan tingkat koreksi kesalahan yang diinginkan sebelum memilih versi kode QR yang akan digunakan (Sweake, 2011:1).

2. *Encode* (Pengkodean) Data

Pada bagian ini, proses pengkodean data menjadi *QR Code* dilakukan melalui serangkaian langkah sebagai berikut:

a. Menentukan Tipe Data

Data akan terlebih dahulu dibaca untuk mengetahui tipe datanya. Setiap tipe data akan direpresentasikan sebagai bilangan biner 4 bit dan memiliki panjang karakter penyimpanan yang spesifik.

b. Mengubah Data ke dalam Bentuk Biner

Data dengan tipe datanya sudah diketahui akan diubah menjadi bentuk biner. Sebagai contoh, data 'Buku Saya' dengan tipe data alfanumerik akan diubah menjadi biner 9 bit.

c. Mengubah Biner ke Dalam Bentuk Desimal

Data yang telah diubah menjadi bentuk biner akan selanjutnya diubah menjadi bentuk desimal, dengan mempertimbangkan kapasitas versi QR Code yang telah ditentukan. Sebagai contoh, data biner 'My Book' akan menjadi desimal, yaitu 32 74 13 118 89 192 242 20 236 17 236 17 236. Data ini merupakan hasil dari representasi biner sebelum dilakukan perhitungan *error correction*.

d. *Error Correction*

Pada langkah ini, akan dilakukan perhitungan *error correction* berdasarkan *Coding Message Polynomial* yang telah diperoleh dari proses konversi data menjadi bentuk biner.

e. Alokasi Data

Data yang telah di-sandikan juga akan diatur dalam bentuk pesan akhir sehingga dapat diambil dalam bentuk gambar kode QR. Data yang dipilih mencakup representasi biner dan data perhitungan *error correction* untuk efisiensi.

f. Penentuan Pola Data

Penentuan pola data mempengaruhi pembentukan kode QR secara baik. Penentuan pola ini juga berhubungan dengan jumlah modul *error* yang dapat dikoreksi. Pola data yang dipilih akan dipilih

berdasarkan penalitis yang sekecil mungkin untuk memudahkan dan meningkatkan akurasi pembacaan kode QR oleh pemindai.

g. Penentuan Format Informasi

Format informasi data mencakup tingkat koreksi kesalahan dan indikator pembentukan pola sebesar 15 bit. Format informasi terdiri dari 2 bit untuk koreksi kesalahan, 3 bit untuk pembentukan pola, dan 10 bit untuk format informasi data, sehingga data dapat dipercaya keasliannya.

2.9 Android Studio

Android Studio merupakan lingkungan pengembangan terintegrasi (*Integrated Development Environment/IDE*) resmi untuk pengembangan aplikasi Android yang bersifat *open source*. Android Studio dikembangkan berdasarkan IntelliJ IDEA dan memiliki kesamaan dengan Eclipse serta ekstensi ADT (*Android Development Tools*).

Menurut Nadia Fily (2017:13), Android Studio adalah IDE yang secara khusus dirancang untuk pengembangan sistem operasi Google Android. Android Studio memiliki berbagai fitur, antara lain:

- a. Projek berbasis Gradle Build.
- b. Kemampuan untuk melakukan refaktor (pembenahan) dan penanganan bug secara cepat.
- c. Adanya alat baru bernama "*Lint*" yang dapat memantau kecepatan, kinerja, dan kompatibilitas aplikasi dengan cepat.
- d. Mendukung Proguard dan *App-signing* untuk keamanan aplikasi.
- e. Menyediakan antarmuka pengguna grafis (GUI) untuk mempermudah pembuatan aplikasi Android.
- f. Didukung oleh Google Cloud Platform untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.

Pengenalan Layout

Jika berbicara mengenai tampilan atau tata letak pada Android Studio, mirip dengan *Eclipse*, tata letaknya secara *default* dibagi menjadi dua bagian, yaitu desain dan teks, ketika membuka *layout* XML di Android Studio dalam mode Tema. Namun, dapat beralih ke mode teks untuk melihat kode sumber teks XML atau tabel baris.

Barisan atau Struktural Folder

Di direktori *build* pada Android Studio, yang setara dengan *gen/* di *Eclipse*, berisi file-file yang dihasilkan oleh IDE, sehingga tidak perlu mengubah isi dari direktori tersebut. Selanjutnya, direktori *libs/* sama seperti di *Eclipse*. Jika Anda menggunakan perpustakaan dalam format *.jar*, letakkan perpustakaan tersebut di folder *libs*. Kemudian, direktori *src* digunakan untuk menyimpan kode sumber dan tata letak Java dalam format XML. Secara default, Android Studio memiliki dua folder di dalam direktori *src*, yaitu *AndroidTest* dan *Main*. Direktori *androidtest* digunakan untuk menyimpan kode pengujian unit khusus.

SQLite

SQLite merupakan salah satu sistem manajemen basis data yang populer digunakan untuk menyimpan data lokal pada aplikasi klien. SQLite banyak digunakan dalam berbagai aplikasi seperti *browser*, sistem operasi, dan aplikasi seluler, sehingga menjadi mesin basis data yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Pada platform Android, aplikasi menggunakan SQLite untuk menyimpan data secara internal sehingga data tersebut hanya dapat diakses oleh aplikasi itu sendiri dan tidak dapat diakses oleh aplikasi lain

2.10 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini digunakan sebagai panduan bagi peneliti yang sedang melakukan penelitian, sehingga memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas dan memperkaya teori-teori yang digunakan dalam penilaian penelitian. Dalam penelitian sebelumnya, peneliti tidak menemukan judul atau metode penelitian yang serupa. Meskipun demikian, peneliti menggunakan beberapa penelitian tersebut sebagai referensi untuk memperkaya isi penelitian

yang sedang dilakukan. Berikut ini merupakan beberapa artikel penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Judul Peneliti	Penulis	Hasil	Metode Penelitian
1.	Rancang Bangun Aplikasi <i>Historical Maintenance</i> Kendaraan (Bus) dengan Menggunakan teknologi <i>QR Code</i> Berbasis Android (Studi Kasus PT. Pahala Kencana Pool 1) (2014)	Dedian Prabowo, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta	Dari penjelasan yang disampaikan oleh penulis, tidak ditemukan kesamaan dalam penulisan maupun metode yang digunakan. Penulis menyatakan bahwa Aplikasi <i>Historical Maintenance</i> telah direncanakan agar dapat diimplementasikan secara mobile dengan memanfaatkan <i>QR Code</i> yang mewakili data dari setiap unit bus.	Metode pengembangan <i>Rapid Application Development</i> (RAD)
2.	Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian	Adiguna Wijaya dan Ahmad Gunawan,	Permasalahan yang dikaji adalah bagaimana	Studi Pustaka dan referensi

	Promosi Dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android. (2016)	Universitas Nusa Mandiri	mengembangkan aplikasi <i>QR code</i> yang dapat meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dalam memberikan informasi dan promosi kepada pengunjung kebun binatang. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi <i>QR code</i> yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan promosi di kebun binatang.	jurnal
3.	Pemanfaatan Kode QR pada Peningkatan dan Kepuasan Pelanggan pada Restoran (2020)	Muhammad Azmi Fauzan Anas, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar	Penulis mengangkat permasalahan terkait seringnya terjadi kesalahan pengantaran pesanan dan kurangnya pelayanan yang baik di beberapa restoran. Penulis	Deskriptif kualitatif

			menawarkan solusi berupa pemanfaatan teknologi <i>QR Code</i> yang terintegrasi dengan perangkat <i>Android</i> untuk memudahkan proses pemesanan makanan di restoran.	
4.	Aplikasi Tour Guide Kebun Binatang Lembah Hijau Dengan Menggunakan QR Code Scanning (2018)	Rizki Agus Setiawan, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung	Penulis menyoroti masalah di mana wisatawan yang mengunjungi Kebun Binatang Lembah Hijau kesulitan dalam mendapatkan informasi atau pengetahuan tentang satwa-satwa yang ada. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa Aplikasi <i>Tour Guide</i> Kebun Binatang Lembah Hijau yang	<i>Prototype</i>

			menggunakan <i>QR Code Scanning</i> dapat membantu wisatawan untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang satwa-satwa yang ada di Kebun Binatang Lembah Hijau.	
5.	Aplikasi QR Code Identifikasi Pengunjung di Lokasi Wisata Kota Tomohon (2019)	Rian Andika Polakitan, Universitas Sam Ratulangi	Penulis menyoroti masalah di mana wisatawan yang mengunjungi Kota Tomohon mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang kota dan lokasi wisata yang ada di sana. Oleh karena itu, telah dirancang sebuah aplikasi yang bertujuan untuk membantu perhitungan jumlah wisatawan yang datang ke	<i>Rapid Application Development</i>

			lokasi wisata di Kota Tomohon, serta memberikan pengenalan tentang tempat-tempat wisata di kota tersebut melalui perangkat <i>smartphone</i> .	
--	--	--	--	--

Sumber: Studi Kepustakaan, 2022

2.11 Kerangka Teori

Menurut Notoatmodjo (2018), kerangka teori adalah gambaran dari teori dimana suatu riset berasal atau dikaitkan. Dalam penelitian ini, penulis membuat kerangka teori yang bertujuan untuk membantu penulisan dalam membahas permasalahan yang ada. Sehingga dalam penelitian ini kerangka teorinya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Tour Guide Berbasis Smartphone:
 - a. Definisi aplikasi Tour Guide berbasis Smartphone.
 - b. Relevansi pengembangan aplikasi dalam mendukung pariwisata dan pengalaman wisatawan.
 - c. Perkembangan Teknologi dalam industri pariwisata.
 - d. Dampak penggunaan aplikasi mobile dalam memperkaya pengalaman wisatawan.
 - e. Prinsip Desain Antarmuka pengguna.
 - f. Penjelasan tentang bagaimana desain antarmuka diaplikasikan dalam aplikasi tour guide.
 - g. Penjelasan metode yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan aplikasi.

- h. Pengenalan tentang implementasi konkret dari aplikasi ini di Museum Monpera.
 - i. Hasil pengujian dan respons pengguna.
2. QR Code :
- a. Penjelasan tentang QR Code sebagai teknologi pendukung.
 - b. Bagaimana QR Code digunakan dalam konteks pemandu wisata.
3. Museum Monpera Kota Palembang :
- a. Sejarah dan makna Museum Monpera.
 - b. Koleksi dan atraksi utama dalam museum.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan aplikasi tour guide ini adalah merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi yang inovatif dan interaktif, dengan tujuan memberikan pengalaman berbeda kepada pengunjung Museum Monpera. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengunjung melalui penggunaan QR Code, yang memungkinkan akses lebih mendalam dan interaktif terhadap informasi tentang artefak, sejarah, dan konteks budaya terkait dengan museum. Selain itu, aplikasi ini juga bertujuan mempermudah akses informasi, membantu pengunjung khususnya pelajar dan mahasiswa dalam memahami sejarah dan budaya Museum Monpera secara komprehensif. Selanjutnya, aplikasi ini diharapkan dapat berkontribusi dalam promosi pariwisata lokal, mengintegrasikan teknologi modern, menyediakan alternatif sumber belajar, serta memberikan kontribusi pada bidang penelitian dan pengembangan.