

APLIKASI PAKEJ PELANCONGAN DI TERENGGANU BERASASKAN ANDROID (TERENGGANU TOURPACKAGES)

AININA NAZIRAH RAZALI
MOHD SYAZWAN BAHARUDDIN
ZAINAL RASYID MAHAYUDDIN

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Pelancongan merupakan salah satu sektor yang menjadi tunggak dalam kemajuan negara dan salah satu usaha kerajaan untuk memperkenalkan produk dan destinasi pelancongan yang menarik. *Android* merupakan platform mudah alih yang paling popular pada masa kini. Walau bagaimanapun, para pelancong menghadapi masalah dan halangan dengan kes penipuan dan kebanyakan pakej pelancongan tidak mempunyai maklumat yang lengkap dan padat. Selain itu, para pelancong juga perlu mendapatkan maklumat pakej pelancongan melalui laman sesawang. Tujuan kajian ini adalah untuk membangunkan sebuah aplikasi mudah alih berasaskan *Android* yang menyenaraikan pakej-pakej pelancongan serta tempahan pakej pelancongan. Aplikasi mudah alih ini dinamakan “*Terengganu TourPackages*” kerana menyediakan senarai pakej-pakej pelancongan serta destinasi pelancongan yang menarik di Terengganu. Aplikasi mudah alih *Terengganu TourPackages* menggunakan metod Model Air Terjun dan perisian *Android Studio* dalam proses pembangunan aplikasi mudah alih. Aplikasi pakej pelancongan berasaskan *Android* dapat membantu para pelancong untuk memilih pakej pelancongan serta membuat tempahan pakej pelancongan. Fungsi-fungsi yang terdapat dalam aplikasi mudah alih *Terengganu TourPackages* adalah senarai pakej pelancongan, ruangan tempahan pakej pelancongan, maklumat destinasi pelancongan serta senarai destinasi pelancongan yang terdapat di Terengganu. Dengan ini, para pelancong dapat melihat dan menempah pakej pelancongan di mana-mana dan pada bila-bila masa melalui aplikasi mudah alih ini.

1 PENGENALAN

Pelancongan merupakan tunggak utama dalam kemajuan sesuatu negara. Sejak dulu lagi sektor pelancongan telah menjadi nadi penggerak ekonomi dalam sesebuah negara. Dalam era globalisasi kini, banyak negara dunia berlumba-lumba memajukan industri pelancongan dan menggalakkan pelancongan dalam negara bagi menjana pertumbuhan ekonomi di sekitar destinasi pelancongan. Dalam usaha memperkenalkan industri tersebut banyak kawasan yang mempunyai keunikan semula jadi dibuka dan dimajukan untuk tujuan pelancongan.

Kemajuan teknologi pada hari ini semakin pesat membangun di seluruh dunia. Salah satu teknologi yang kini sedang pesat membangun adalah teknologi mudah alih. Bagi memajukan industri pelancongan, satu aplikasi mudah alih berasaskan *Android* dibangunkan bagi pemilihan pakej pelancongan di Terengganu. Penggunaan aplikasi mudah alih dalam bidang ini dapat memberi maklumat dan gambaran tentang keunikan dan keselesaan suatu destinasi pelancongan dengan kaedah penyampaian yang lebih menarik. Maklumat tersebut boleh disampaikan dalam bentuk teks, gambar, audio, dan sebagainya. Dengan ini, pelancong boleh merancang destinasi pelancongan mereka berdasarkan maklumat dan gambaran yang diberikan dalam aplikasi mudah alih tersebut.

Menurut Nazarali Saeril (2015), kedatangan pelancong ke Malaysia menunjukkan penurunan yang amat ketara iaitu sebanyak 2 juta pada tahun lepas berbanding tahun 2014, penurunan ini membabitkan 8.6 peratus bagi suku tahun pertama tahun ini berbanding tempoh sama tahun lalu iaitu daripada 7.091 juta kepada 6.482 juta. Bagi menyelesaikan masalah penurunan kedatangan pelancong ke Malaysia, beberapa langkah perlu diambil bagi meningkatkan dan mempromosikan destinasi dan produk pelancongan negara antaranya menawarkan pakej pelancongan yang menarik. Dalam usaha meningkatkan industri pelancongan di Malaysia, kerajaan melancarkan sebuah risalah untuk mempromosikan 1,030 pakej pelancongan di Malaysia (Tourism Malaysia, 2014). Usaha ini dilakukan bagi mempromosikan kepelbagaian destinasi dan produk pelancongan negara.

2 PENYATAAN MASALAH

Tujuan utama projek ini dibangunkan adalah untuk memudahkan para pelancong mencari pakej-pakej pelancongan yang sesuai dengan kehendak dan keperluan mereka. Pada masa kini, terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh kebanyakan pelancong semasa memilih pakej pelancongan. Ada sesetengah pakej pelancongan yang ditawarkan oleh agensi pelancongan tidak mempunyai maklumat yang lengkap dan padat. Selain itu, penipuan pakej pelancongan juga menjadi penghalang kepada pelancong untuk mencari pakej-pakej pelancongan yang tepat dan betul dalam merancang destinasi percutian. Dalam membuat perancangan untuk melancong, masalah atau penghalang adalah harga dan maklumat pakej pelancongan tersebut

yang tidak lengkap. Pelancong tidak dapat mengetahui harga yang tepat atau sepatutnya dibayar kepada agensi pelancongan sebelum perjalanan ke destinasi tersebut dilakukan.

Pada kebiasaannya, pelancong akan mendapatkan maklumat tentang pakej-pakej pelancongan ke destinasi yang ingin dilawati melalui laman sesawang. Dalam laman sesawang tersebut para pelancong perlu mencari sendiri, membaca maklumat dalam bentuk teks untuk mendapatkan maklumat mengenai pakej pelancongan. Cara penyampaian ini kemungkinan kelihatan agak membebankan kerana mengambil masa yang agak lama untuk mencari pakej pelancongan yang sesuai ataupun mengikut minat para pelancong. Di samping itu, pelancong juga tidak mengetahui di manakah destinasi pelancongan yang menarik dan pakej pelancongan yang di tawarkan kerana terdapat banyak destinasi pelancongan yang menarik di Malaysia.

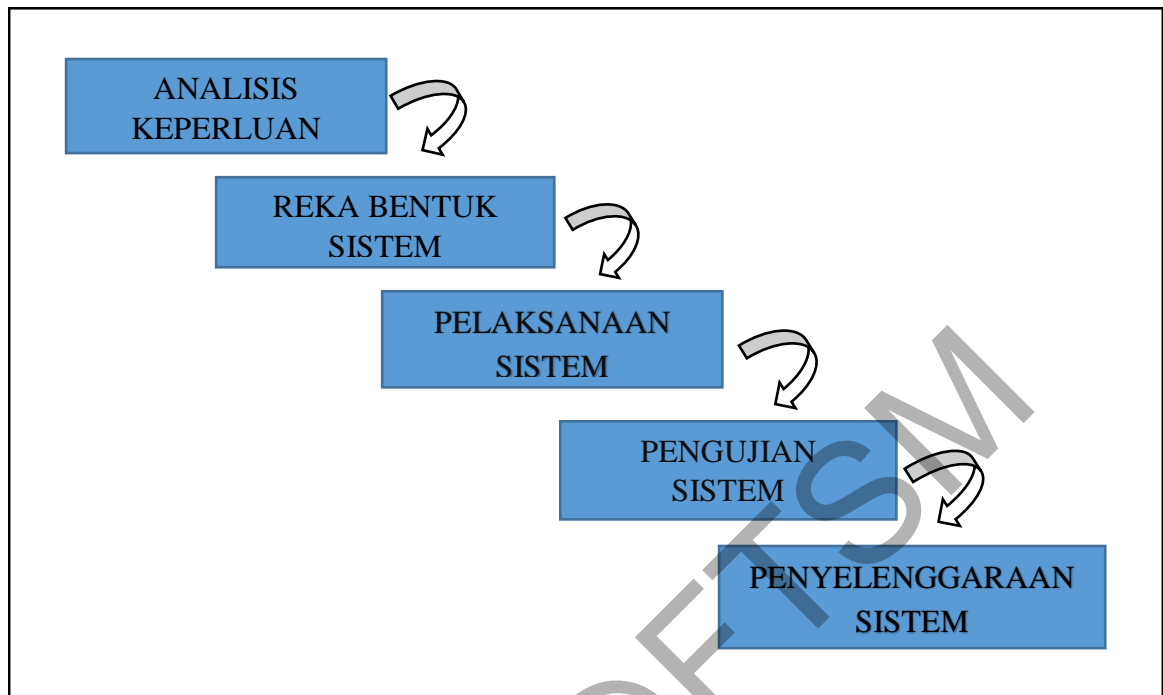
3 OBJEKTIF

Objektif kajian ini adalah seperti berikut:

- a) Membangunkan satu aplikasi mudah alih pakej pelancongan berkonsepkan senarai pemilihan pakej-pakej pelancongan dan tempahan pakej pelancongan.
- b) Mereka bentuk satu aplikasi mudah alih berasaskan *Android* yang menyenaraikan pakej-pakej pelancongan dan tempahan pakej pelancongan.

4 METOD KAJIAN

Metod adalah elemen yang penting dalam pembangunan projek ini kerana metod merupakan satu garis panduan dalam menghasilkan satu aplikasi mudah alih yang berkualiti tinggi dan berjalan dengan lancar. Metod yang digunakan dalam pembangunan aplikasi mudah alih pakej pelancongan di Malaysia berasaskan *Android* adalah Model Air Terjun yang terdapat dalam *System Development Life Cycle (SDLC)*. Metod Model Air Terjun terbahagi kepada lima fasa seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1 berikut:



RAJAH 1 Rajah Metod Model Air Terjun

4.1 Fasa Analisis Keperluan

Ini merupakan fasa yang pertama dan paling penting bagi keseluruhan projek. Keperluan pengguna akan dikumpulkan dan dikaji dalam fasa ini. Takrifan perisian yang bakal dibangunkan mestilah terperinci dan tepat.

4.2 Fasa Reka Bentuk Sistem

Hasil spesifikasi keperluan daripada fasa analisis keperluan akan dikaji dalam fasa ini. Selepas itu, satu reka bentuk perisian akan dihasilkan berdasarkan spesifikasi keperluan. Reka bentuk sistem adalah penting untuk mengenal pasti keperluan perisian dan perkakasan dan juga menentukan reka bentuk keseluruhan perisian yang akan dibangunkan. Hasil fasa reka bentuk perisian akan menjadi *input* kepada fasa yang seterusnya, iaitu fasa pelaksanaan sistem. Reka bentuk yang dihasilkan dalam fasa ini termasuklah reka bentuk proses, pemodelan data,

reka bentuk aliran dan reka bentuk antara muka aplikasi mudah alih pakej pelancongan di Malaysia berasaskan *Android*.

4.3 Fasa Pelaksanaan Sistem

Selepas dokumentasi reka bentuk sistem dihasilkan, proses pembangunan perisian akan dibahagikan kepada beberapa modul dan pengaturcaraan sistem akan bermula di fasa pelaksanaan sistem. Pengaturcaraan sistem adalah proses penukaran reka bentuk ke dalam bentuk yang boleh dibaca oleh mesin.

4.4 Fasa Pengujian Sistem

Setiap modul perisian telah diuji untuk mendapatkan output yang betul. *Bugs* dan *error* akan diperiksa dan dibaiki pada peringkat ini. Dalam proses pengujian perisian, satu siri ujian dan kes-kes ujian akan dilakukan untuk memeriksa setiap modul. Kod yang salah akan diatur cara semula dan diuji. Proses ini akan diulang sehingga output yang ingin dicapai berjaya dibangunkan dalam fasa ini.

4.5 Fasa Penyelenggaraan Sistem

Fasa ini merupakan fasa terakhir dalam *Waterfall Model*. Produk perisian yang telah siap akan diserahkan kepada pengguna akhir selepas ujian alfa dan beta dijalankan. Fasa ini bertujuan untuk mengumpulkan maklum balas dan cadangan daripada pengguna akhir aplikasi. Maklumat penting ini akan dikaji supaya aplikasi mudah alih pakej pelancongan di Malaysia berasaskan *Android* dapat ditambah baik pada masa depan.

5 HASIL KAJIAN

Bahagian ini membincangkan hasil implementasi daripada proses pembangunan aplikasi mudah alih pakej pelancongan di Terengganu berasaskan *Android* (Terengganu TourPackages). Fasa reka bentuk adalah fasa yang penting dalam pembangunan projek. Antara

muka merupakan satu elemen yang memainkan peranan penting dalam sesebuah aplikasi mudah alih kerana kebanyakan peranti mudah alih kini tidak lagi mempunyai papan kekunci fizikal. Interaksi antara pengguna dengan aplikasi adalah melalui skrin sentuh dalam peranti mudah alih yang memaparkan antara muka aplikasi. Oleh itu, reka bentuk antara muka aplikasi haruslah mesra pengguna dan mudah untuk dibaca. Antara muka bagi setiap aktiviti dalam aplikasi mudah alih pakej pelancongan di Terengganu berasaskan Android (Terengganu TourPackages) telah direka bentuk dan dibangunkan mengikut keperluan yang telah dikenal pasti dalam fasa reka.

5.1 Antara Muka Log Masuk

Pengguna akan log masuk pada antara muka ini. Setelah butang “Start” ditekan, pengguna akan dibawa ke antara muka menu utama aplikasi mudah alih ini. Selain itu, jika pengguna menekan butang “Exit” ia akan terus menamatkan akses kepada aplikasi mudah alih.



RAJAH 2 Antara Muka Log Masuk

5.2 Antara Muka Menu Utama

Selepas pengguna berjaya log masuk dalam aplikasi mudah alih, antara muka menu utama akan dipaparkan. Antara muka menu utama mempunyai beberapa butang untuk navigasi kepada fungsi-fungsi aplikasi tertentu. Butang yang terdapat dalam antara muka ini termasuklah “*Tourism Packages*”, “*Booking*” dan “*About Apps*”.



RAJAH 3 Antara Muka Menu Utama

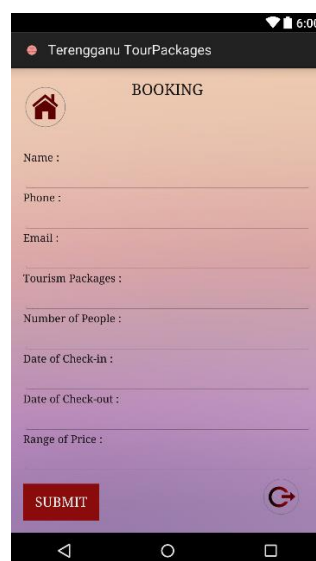
5.3 Antara Muka *Tourism Packages*

Dalam antara muka *Tourism Packages*, pengguna dapat melihat senarai pakej-pakej pelancongan yang terdapat dalam aplikasi mudah alih pakej pelancongan di Terengganu. Selain itu, antara pakej pelancongan yang terdapat dalam aplikasi mudah alih ini adalah “*Adventure & Nature*”, “*Arts & Culture*”, “*Cruise & Islamic Packages*”, “*Heritage Packages*”, “*Honeymoon Packages*”, “*Island & Beaches*” dan “*Theme Park Packages*”. Oleh itu, butang tersebut akan navigasi kepada destinasi yang terdapat dalam pakej pelancongan tersebut.

RAJAH 4 Antara Muka *Tourism Packages*

5.4 Antara Muka *Booking*

Di sini, pengguna dapat membuat tempahan pakej pelancongan yang mereka kehendaki. Pengguna perlu mengisi butiran maklumat yang diminta supaya proses tempahan pakej pelancongan yang ditempah dapat diproses mengikut bajet yang mereka kehendaki. Selepas pengguna menekan butang “*Submit*”, tempahan mereka akan diproses oleh pentadbir aplikasi mudah alih ini.

RAJAH 5 Antara Muka *Booking*

5.5 Antara Muka *About Apps*

Antara muka *About Apps* dalam aplikasi mudah alih ini adalah sebagai sumber pengetahuan kepada pengguna aplikasi mudah alih ini tentang matlamat atau tujuan aplikasi mudah alih ini dibangunkan.



RAJAH 6 Antara Muka *About Apps*

5.6 Antara Muka Senarai Pakej Pelancongan

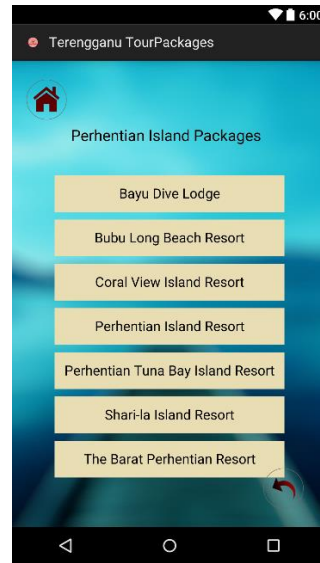
Antara muka senarai pakej pelancongan aplikasi mudah alih ini memaparkan destinasi pakej pelancongan yang terdapat di Terengganu bagi pakej pelancongan yang dipilih oleh pengguna aplikasi. Pengguna aplikasi perlu menekan butang destinasi tersebut supaya butang tersebut boleh navigasi kepada maklumat destinasi serta butiran tentang pakej pelancongan yang terdapat pada destinasi tersebut.



RAJAH 7 Antara Muka Senarai Pakej Pelancongan



RAJAH 8 Antara Muka Senarai Pakej Pelancongan



RAJAH 9 Antara Muka Senarai Pakej Pelancongan

5.7 Antara Muka Maklumat Destinasi Pakej Pelancongan

Salah satu fungsi yang menarik dalam aplikasi mudah alih *Terengganu TourPackages* adalah tentang maklumat destinasi pakej pelancongan. Dalam antara muka maklumat destinasi pakej pelancongan, terdapat senarai maklumat tentang destinasi pakej pelancongan tersebut. Aplikasi mudah alih ini juga memberi maklumat tentang keunikan dalam sesuatu destinasi pelancongan yang menarik di Terengganu. Selepas pengguna melihat maklumat pakej pelancongan tersebut, pengguna aplikasi boleh membuat tempahan pakej pelancongan dengan menekan butang "Booking".



RAJAH 10 Antara Muka Maklumat Destinasi Pakej Pelancongan



RAJAH 11 Antara Muka Maklumat Destinasi Pakej Pelancongan



RAJAH 12 Antara Muka Maklumat Destinasi Pakej Pelancongan

6 KESIMPULAN

Aplikasi mudah alih pakej pelancongan di Terengganu berasaskan Android (*Terengganu TourPackages*) ini telah dibangunkan untuk mencapai objektif utama iaitu menyenaraikan pakej-pakej pelancongan serta tempahan pakej pelancongan. Aplikasi mudah alih *Terengganu TourPackages* ini dapat membantu para pelancong untuk membuat perancangan percutian ke Terengganu. Kemudahan ini memainkan peranan penting dalam mempromosikan destinasi dan produk pelancongan yang menarik di Terengganu. Selain itu, aplikasi mudah alih ini adalah salah satu platform untuk memudahkan pelancong untuk memilih pakej pelancongan dan membuat tempahan pakej pelancongan menggunakan platform *Android*. Aplikasi mudah alih ini juga merupakan platform untuk memperkenalkan keunikan dan tarikan sesuatu destinasi pelancongan di Terengganu.

7 RUJUKAN

- ARSITEKTUR SISTEM OPERASI ANDROID. (Atas Talian). Retrieved from <http://www.vedcmalag.com/pppptkboemlg/index.php/menuutama/teknologi-informasi/825-arsitektur-sistem-operasi-android>
- Aznie, R., Rose, C., Terbizi, N., Mz, R., Lyndon, N. & Mokhtar, J. 2015. Potensi Kuala Sanglang, Perlis sebagai destinasi agrotourism: Satu Kajian tanggapan pelancong *Potentials of Kuala Sanglang, Perlis as an agrotourism destination: A tourist perception study* 8(8): 27-37
- Lee Kuok Tiung & Siti Suriani Othman. 2010. Pertumbuhan dan Pelestarian Industri Eko-Pelancongan: Kajian Pulau-pulau Peranginan Sekitar Pantai Timur Sabah, Malaysia 3(2): 273-294
- Md. Jahi, J. 2009. Pembangunan Pelancongan dan Impaknya terhadap Persekitaran Fizikal Pinggir Pantai. *Malaysia Journal of Environmental Management*, 10(2): 18
- Muhammad Irfan Luthfi. 2014. Lapisan – lapisan Sistem Operasi Android – Andro Experience. (Atas Talian). <http://milandro.blogs.uny.ac.id/2014/10/25/lapisan-lapisan-sistem-operasi-android/> [25 October 2014]
- Nazarali Saeril. 2015. Jumlah pelancong ke Malaysia berkurangan. *Harian Metro*.(Atas Talian) <http://www.hmetro.com.my/node/5878?m=1>
- Ng Yee Shian. 2012. *Malaysia Tour Package Website Using Rule-Based Expert System*. Tesis sarjana muda, Fakulti Sistem Komputer & Kejuruteraan Perisian, Universiti Malaysia Pahang
- Njunjic, I. 2012. *Development Techniques for Android Platform Mobile Device Application* 190
- Noor Amirah Abdullah, Redzuan Othman & Norlida Hanim Mohd Salleh. 2011. Analisis Permintaan Pelancongan Malaysia dari Pasaran Utama Asia. *Persidangan Kebangsaan Ekonomi Malaysia ke-VI, Jilid 1(1): 575-584*
- Norzalita Abd Aziz & Ahmad Azmi Mohd Ariffin. 2004. Imej dan Strategi Peletakan Pulau Langkawi dalam Pasaran Pelancongan Domestik. *Journal Pengurusan* 23(2004): 97-117
- Nurul Amira Abdullah. 2016. *Tours Apps to Promote Langkawi in Smartphone*. Tesis sarjana muda, Fakulti Teknologi Kejuruteraan, Universiti Teknikal Malaysia Melaka
- Sobel, E. 2015. Mobile FTP Client: An Android Application 1-41