

Model SDLC dalam Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android Taman Nasional di Pulau Jawa

Linda Wahyu Widianti dan Wiku Yoga N'daru

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STI&K
Jl. BRI No. 17 Radio Dalam Kebayoran Baru Jakarta Selatan
E-mail: lindawewe100@gmail.com, yogandaru@gmail.com

Abstrak

Flora dan Fauna di Indonesia memiliki jumlah yang sangat banyak dan beragam dibandingkan banyak negara lain. Sangat diperlukannya pelestarian untuk menjaga ekosistem dari flora fauna yang ada di Indonesia agar tidak punah. Pelestarian tersebut tidak terlepas dari peranan banyak pihak dan lembaga yang terlibat dalam pelestariannya, salah satunya dengan adanya taman nasional. Tetapi walaupun taman nasional di Indonesia sudah banyak tersebar, masih ada masyarakat yang belum mengetahui mengenai taman nasional yang berada di sekitarnya. Masyarakat juga masih banyak belum mengetahui bermacam flora fauna yang terdapat pada taman nasional tersebut. Diperlukan sebuah sistem untuk memberikan informasi tersebut kepada masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah suatu aplikasi yang dapat menjadi salah satu referensi dalam mencari informasi mengenai taman nasional khususnya di pulau jawa. Aplikasi ini juga memberikan informasi flora dan fauna khas yang ada di taman nasional tersebut. Metode penelitian data yang dilakukan dalam penelitian ini terdapat dua, yaitu pertama tahapan pengumpulan data yang terdiri dari studi pustaka, pengamatan. Tahapan kedua adalah perancangan sistem menggunakan System Development Life Cycle (SDLC). Hasil dari penelitian yang dilakukan ini adalah terbentuknya aplikasi Sistem Informasi Taman Nasional Di Pulau Jawa Berbasis Android. Aplikasi yang dikembangkan diharapkan dapat mempermudah masyarakat yang ingin mengetahui informasi taman nasional di sekitaran pulau jawa.

Kata kunci :Android, Taman Nasional, Daerah Jawa, Aplikasi Mobile.

Pendahuluan

Negara Indonesia negara yang posisinya terletak di garis khatulistiwa menjadikan negara Indonesia menjadi negara tropis dan memiliki berbagai keanekaragaman yang melimpah, dari ujung barat pulau Sumatra sampai ujung timur Papua, mulai dari flora, fauna, adat istiadat, dan masih banyak lainnya.

Flora dan Fauna di Indonesia memiliki jumlah yang sangat banyak dan beragam dibandingkan banyak negara lain. Jumlah flora di Indonesia diperkirakan terdiri dari 80.000 spesies jamur, 595 spesies lumut, 2.197 paku-pakuan, 30.000 sampai 40.000 spesies tumbuhan berbiji. Kekayaan flora yang dimiliki Indonesia merupakan 15.5 persen dari total jumlah flora yang ada di dunia.[1] Dan fauna di Indonesia tidak kalah banyaknya dari flora, dan banyak flora fauna yang hanya dapat ditemukan di Indonesia. Oleh karena itu sangat diperlukannya pelestarian untuk menjaga ekosistem dari flora fauna yang ada di Indonesia agar tidak punah

Pelestarian tersebut tidak terlepas dari peranan

banyak pihak dan lembaga yang terlibat dalam pelestariannya, salah satunya dengan adanya taman nasional. Selain sebagai tempat pelestarian, taman nasional juga sebagai tempat wisata alam dan juga rekreasi untuk masyarakat, setidaknya terdapat 54 taman nasional yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia, dan 12 diantaranya terletak di pulau Jawa. Setiap taman nasional memiliki keunikannya masing masing mulai dari bentang alamnya maupun flora dan fauna, yang menjadikan hal tersebut menjadi ciri khas dari taman nasional tersebut. Tetapi walaupun taman nasional di Indonesia sudah banyak tersebar, masih ada masyarakat yang belum mengetahui mengenai taman nasional yang berada di sekitarnya, begitu juga dengan flora faunanya masyarakat masih belum mengetahui flora dan fauna di taman nasional tersebut. Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem untuk memberikan informasi tersebut kepada masyarakat.

Sebagai pembatasan pada pengembangan aplikasi ini hanya memberikan informasi tentang taman nasional yang ada di sekitaran pulau jawa

dan informasi tentang Flora dan fauna yang ada di taman nasional tersebut. Pengembangan aplikasi berbasis mobile ini bertujuan memberi pendidikan dan dapat menjadi salah satu referensi dalam mencari informasi mengenai taman nasional yang ada di pulau jawa, dan juga flora dan fauna khas yang ada di taman nasional tersebut

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan SDLC (System Development Life Cycle) yaitu suatu tahapan atau siklus yang digunakan dalam perancangan pembuatan suatu sistem atau aplikasi agar lebih terstruktur dan efektif sesuai dengan tujuan. Dalam SDLC dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

1. Tahapan perencanaan merupakan tahapan awal dalam merancang sistem, pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian sistem seperti apa yang ingin dirancang dan tujuan yang ingin dicapai oleh sistem ini.
2. Tahapan analisis data yang dimiliki dengan segala permasalahannya kemudian mencari cara untuk memecahkan masalah tersebut dan kelebihan atau kekurangannya.
3. Tahapan implementasi dengan merancang sistem yang sudah dibuat dalam bentuk desain menjadi bentuk sistem yang ingin digunakan, menggunakan berbagai Bahasa pemrograman.
4. Tahapan testing dilakukan dengan menjalankan program yang sudah dibuat dan menguji apakah sistem yang sudah dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan atau tidak, dan memastikan tidak terjadi bug atau error pada setiap bagian program saat dijalankan.
5. Tahapan maintenance adalah tahapan yang berkelanjutan dimana tahapan ini akan terus dilakukan secara berkala selama sistem yang buat masih dipakai, tahapan ini bisa berupa pengembangan fitur-fitur ataupun merubah beberapa bagian program, dan juga merawat sistem agar tidak ada bug yang terjadi dan jika terjadi bug akan segera dilakukan perbaikan [2].

Analisis Dan Pembahasan

Teknologi menawarkan hal semua hal lebih baik, barangsiapa menutup diri maka akan tergilas oleh zaman, dan mengalami fase stagnasi. Indonesia dengan berjuta keragaman flora dan fauna juga semakin terbantu apabila kita menerapkan sebuah

sistem informasi guna menghimpun segala informasi yang berkaitan dengan kekayaan alam, salah satunya yaitu taman nasional.

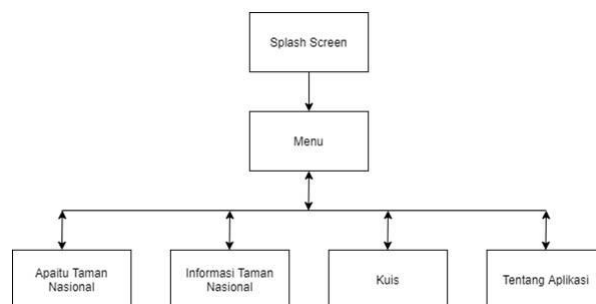
Taman nasional merupakan sebuah kawasan lindung flora dan fauna, karena begitu banyaknya keragaman yang patut dijaga. Sayangnya tidak semua Taman Nasional, khususnya di pulau Jawa memiliki website atau sistem yang selalu diperbaharui guna diakses oleh masyarakat. Padahal salah satu kenikmatan dari era revolusi industri 4.0 adalah demokratisasi akses terhadap informasi. Maksudnya, informasi harusnya tak lagi terbang pilih, tapi dapat diakses oleh masyarakat luas. Khususnya masyarakat Indonesia, hal ini turut meningkatkan rasa kecintaan kepada negeri.

Dengan membuat sebuah sistem informasi khusus taman nasional di Pulau Jawa, masyarakat tidak kesulitan lagi mencari sumber yang terpercaya dan lengkap mengenai seluk-beluk taman nasional tersebut dan flora faunanya.

Berdasarkan analisa masalah diatas, untuk mempermudah masyarakat dalam mencari informasi mengenai taman nasional maka pemecahan masalah yang dilakukan adalah dengan Aplikasi Sistem Informasi Taman Nasional di Pulau Jawa, Sistem informasi ini berbasis android dan dirancang untuk menampilkan informasi dan juga flora fauna di taman nasional tersebut. [3]

Struktur Navigasi

Aplikasi Sistem Informasi Taman Nasional di Pulau Jawa ini menggunakan struktur navigasi, yang bertujuan agar memberikan gambaran struktur atau alur dari sistem. Gambar struktur navigasi dapat dilihat pada Gambar 1 berikut [4].



Gambar 1: Struktur Navigasi

Use Case Diagram

Pada Aplikasi Sistem Informasi Taman Nasional di Pulau Jawa ini menggunakan Use case diagram yang berguna untuk mengetahui interaksi antara pengguna dengan sistem yang dibuat, dan terdapat dua peran di sistem ini yaitu programmer dan pengguna. Dapat dilihat pada Gambar 2 [5].



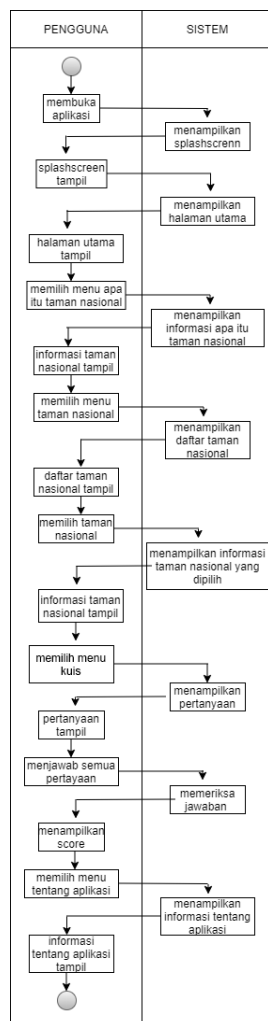
Gambar 2: Use Case Diagram

Keterangan: Dari Gambar 2 diatas bisa dilihat bahwa programmer memiliki hak akses penuh dalam aplikasi yang dibuat, lain halnya dengan pengguna pengguna hanya dapat menggunakan fitur yang disediakan melalui perangkat android yang dimilikinya

Diagram pada aplikasi Taman Nasional Dipulau Jawa berguna sebagai alur dari sistem langkah demi langkah. Activity diagram dapat dilihat pada Gambar 3 [6].

Keterangan: Gambar 3 menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna dalam menjalankan aplikasi dari tampilan pertama sampai halaman informasi lengkap.

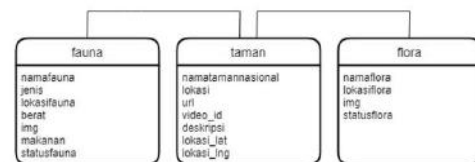
Activity Diagram Activity



Gambar 3: Activity Diagram

Class Diagram

Class diagram digunakan untuk memperlihatkan struktur database yang ada pada Aplikasi Sistem Informasi Taman Nasional Pulau Jawa. Class diagram dapat dilihat pada Gambar 4.[7]



Gambar 4: Class Diagram

Keterangan: Gambar 4 menjelaskan diagram class yang digunakan untuk membantu proses bisnis aplikasi. Gambar 4 menjelaskan rancangan class yang menggambarkan entitas pada aplikasi

Struktur Database (Firebase)

Pada aplikasi Sistem Informasi Taman Nasional di Pulau Jawa ini menggunakan database. Database yang paling mudah digunakan untuk aplikasi android adalah firebase [8]. Database aplikasi diberi nama Taman Nasional Jawa, Dibawah ini merupakan struktur database yang terdapat pada Taman Nasional Jawa.

Pertanyaan

Pada objek pertanyaan digunakan untuk menyimpan data informasi mengenai pengertian taman nasional. Tabel pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Tabel pertanyaan

No	Field	Tipe	Panjang	Ket.
1.	Pertanyaan	String	30	
2.	Jawaban	String	200	

Keterangan: Tabel pertanyaan terdiri dari 2 kolom yang berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.

Taman

Pada tabel taman digunakan untuk menyimpan data informasi mengenai taman nasional. Tabel taman dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2: Tabel Taman

No	Field	Tipe	Ukuran	Ket.
1.	Nama taman	String	40	Key
2.	lokasi	String	15	
3.	img_url	String	70	
4.	video_id	String	15	
5.	deskripsi	String	100	
6.	lokasi_lat	Double	14	
7.	lokasi_lng	Double	14	

Keterangan: Tabel taman berisi struktur informasi seputar taman-taman wisata yang ada di daerah jawa.

Tentang

Pada tabel tentang digunakan untuk menyimpan data informasi mengenai tentang aplikasi yang dibuat. Tabel tentang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3: Tabel Tentang

No	Field	Tipe	Ukuran	Ket.
1.	Tentang_Aplikasi	String	50	

Keterangan: Tabel tentang berisi data pengembangan.

Fauna

Pada tabel fauna akan digunakan untuk menyimpan data mengenai fauna yang ada. Tabel fauna dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4: Tabel Fauna

No	Field	Tipe	Ukuran	Ket.
1.	nama	String	30	
2.	jenis	String	10	
3.	lokasi	String	40	Key
4.	berat	Int	5	
5.	img_url	String	40	
6.	makanan	String	50	
7.	status	String	35	

Keterangan: Tabel fauna berisi dari tentang bio-data fauna atau binatang yang ada pada taman wisata.

Flora

Pada tabel flora akan digunakan untuk menyimpan data mengenai flora yang ada. Tabel flora dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5: Tabel Flora

No	Field	Tipe	Panjang	Ket.
1.	nama	String	35	
2.	img_url	String	50	
3.	status	String	35	
4.	lokasi	String	40	Key

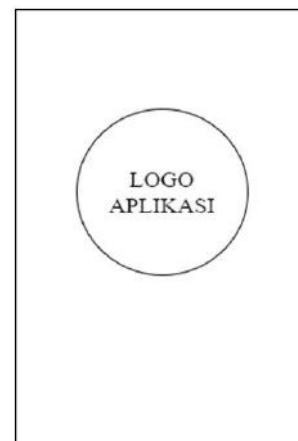
Keterangan: Tabel flora berisi biodata tentang flora atau tumbuhan yang ada pada taman wisata.

Perancangan Tampilan Aplikasi

Perancangan sistem aplikasi android ini merupakan perancangan tampilan yang akan ditampilkan untuk pengguna, dan rancangan ini dijadikan sebagai acuan pada pembuatan tampilan dari sistem yang dibuat.

Rancangan Splash Screen

Pada bagian splash screen ini merupakan halaman yang akan ditampilkan pertama kali setiap aplikasi dibuka. Pada halaman ini hanya berisikan Logo dari aplikasi. Perancangan halaman splash screen dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5: Rancangan Splash screen

Keterangan: Gambar 5 berisi rancangan splash screen yang berisi tampilan logo aplikasi posisi di tengah.

Rancangan Menu Utama

Pada perancangan halaman menu utama ini akan menampilkan lima buah cardview, dan image view, empat diantaranya akan berguna sebagai button, dan textview yang akan berisikan ucapan selamat datang, apa itu taman nasional, informasi taman nasional, kerjakan pertanyaan, dan tentang aplikasi. Perancangan halaman menu utama dapat dilihat pada Gambar 6.

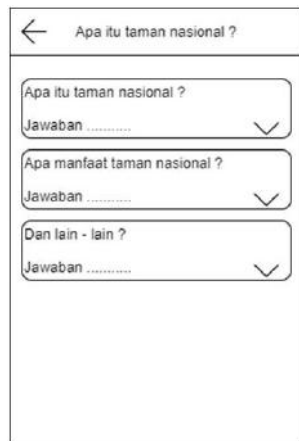


Gambar 6: Rancangan Menu

Keterangan: Gambar 6 merupakan rancangan halaman utama yang berisi menu-menu isi dari aplikasi yang terdiri dari 4 menu.

Rancangan Apa itu Taman Nasional

Pada halaman apa itu taman nasional akan berisikan sebuah cardview dan juga textview yang menampilkan informasi mengenai apa itu taman nasional, manfaat taman nasional, dll. Dapat dilihat pada Gambar 7.

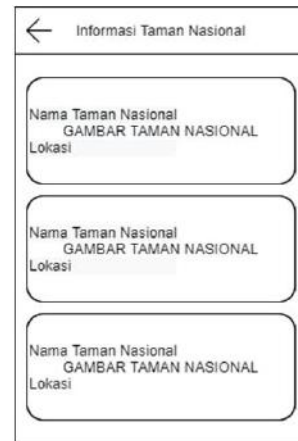


Gambar 7: Rancangan apa itu taman nasional

Keterangan: Gambar 7 adalah halaman aplikasi yang berisi kuis berupa pertanyaan dan jawaban yang memberikan informasi lengkap tentang taman nasional.

Rancangan Informasi Taman Nasional

Pada halaman informasi taman nasional terdapat sebuah recycler view yang berguna untuk menampilkan taman nasional apa saja yang ada, dan pada recycler view terdapat dua buah textview yang bertuliskan nama taman nasional dan lokasi, dan juga terdapat image view yang berguna untuk menampilkan foto taman nasional. Rancangan halaman informasi taman nasional dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8: Rancangan Informasi Taman Nasional

Keterangan: Gambar 8 merupakan halaman rancangan aplikasi yang menampilkan daftar nama-nama taman nasional yang ada di Indonesia.

Rancangan Detail Taman Nasional

Pada perancangan halaman detail ini akan berisikan informasi detail dari taman nasional, mulai dari nama taman nasional, lokasi, keterangan, flora dan fauna khas, video, dan maps. Dapat dilihat pada Gambar 9.

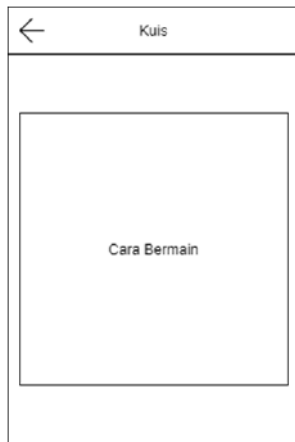


Gambar 9: Rancangan Detail Taman Nasional

Keterangan: Gambar 9 merupakan halaman detail yang menampilkan data taman nasional secara lengkap.

Rancangan Kuis

Pada halaman kuis ini akan berisikan tampilan seperti sebuah kuis dimana terdapat sebuah imageview, textview, edittext, dan button. Dapat dilihat pada Gambar 10 dan Gambar 11.



Gambar 10: Rancangan Intro Kuis

Keterangan: Gambar 10 menampilkan rancangan halaman aplikasi yang berisi kuis untuk pengguna aplikasi untuk menguji wawasan tentang taman nasional di Indonesia.

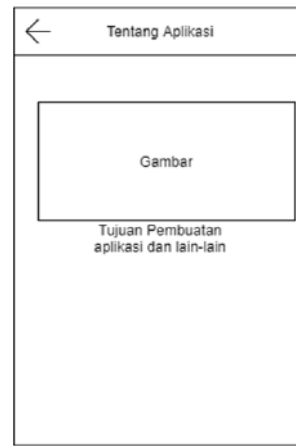


Gambar 11: Rancangan Pertanyaan Kuis

Keterangan: Gambar 11 adalah desain halaman kuis berisi tebakkan berdasarkan gambar yang di tampilkan.

Rancangan Tentang

Aplikasi Pada halaman tentang aplikasi ini akan berisikan informasi tentang tujuan dari pembuatan aplikasi ini. Dapat dilihat pada Gambar 12



Gambar 12: Rancangan Tentang Aplikasi

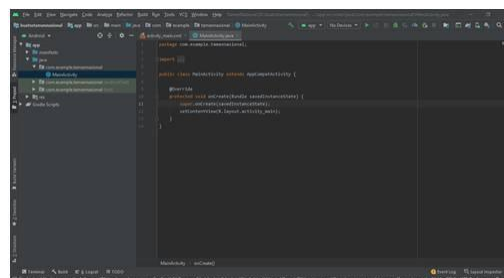
Keterangan: Gambar 12 adalah rancangan desain halaman tentang pengembang aplikasi.

Penerapan Rancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi sistem informasi taman nasional di pulau jawa ini akan dilakukan penerapan yang berpedoman pada perancangan sebelumnya, sehingga pada tahapan ini aplikasi akan terbentuk lebih menarik.

Penerapan Tampilan Aplikasi

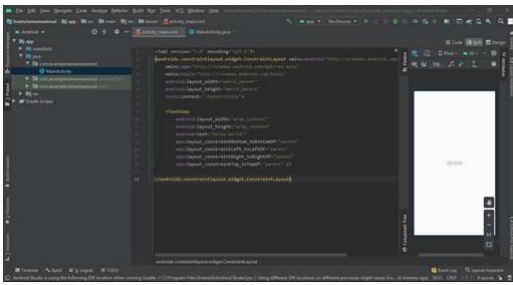
Pada penerapan tampilan aplikasi android ini akan lebih baik jika sudah mengerti cara menggunakan IDE Android Studio untuk memudahkan proses penerapan. Pada Gambar 13 merupakan tampilan area kerja IDE android studio. Pada saat selesai membuat sebuah project baru pada android studio akan menampilkan tampilan seperti ini, pada file berformat .java merupakan tempat untuk menuliskan kode java berguna sebagai logika atau algoritma dari sistem aplikasi yang ingin dibuat.



Gambar 13: Area Kerja IDE Android Studio

Keterangan: Gambar 13 adalah tampilan dari aplikasi Android Studio yang di gunakan untuk membuat aplikasi.

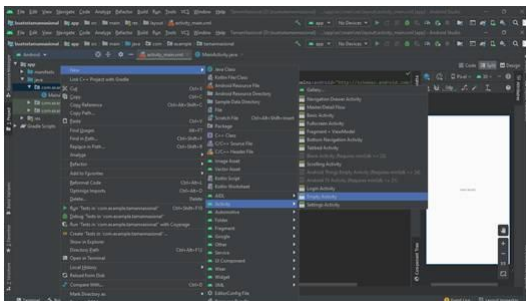
Pada file yang berformat .xml merupakan tempat untuk menuliskan kode xml yang berguna sebagai pengatur layout dan tampilan yang akan dilihat oleh user dari aplikasi yang dibuat. Dapat dilihat pada Gambar 14



Gambar 14: Area Kerja IDE Android Studio

Keterangan: Gambar 14 adalah tampilan Android Studio ketika membuat project baru.

Untuk membuat activity atau form baru caranya dengan mengklik kanan package java kemudian pilih New, dan Pilih Activity, kemudian pilih Empty Activity. Dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15: Membuat Activity Baru

Keterangan: Gambar 15 adalah tampilan aplikasi android studio ketika menjalankan emulator untuk mencoba menampilkan hasil program.

Halaman Splash Screen

Halaman ini dibuat bertujuan sebagai awalan saat aplikasi dibuka, dan menerapkan dari rancangan sebelumnya. Dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16: Halaman Splash Screen

Halaman Menu

Pada halaman menu akan menampilkan tampilan menu awal dimana pengguna bisa memilih ingin melakukan apa. Dapat dilihat pada Gambar 17



Gambar 17: Halaman Menuan Splash screen

Halaman Informasi Taman Nasional

Pada halaman ini akan menampilkan nama-nama taman nasional yang ada di pulau jawa. Dapat dilihat pada Gambar 18.



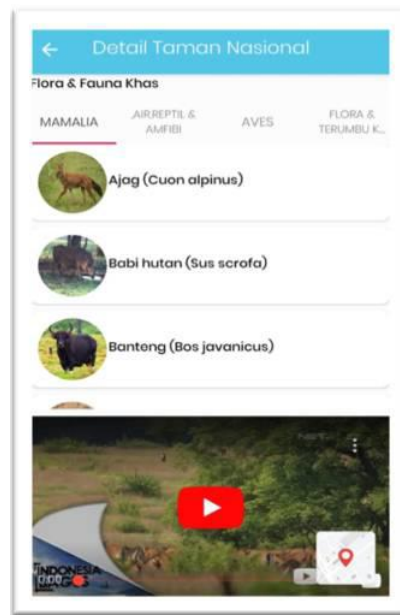
Gambar 18: Informasi Taman Nasional

Halaman Apa Itu Taman Nasional

Pada halaman apa itu taman nasional akan berisikan sebuah pertanyaan dan jawaban terkait apa itu taman nasional dan manfaat taman nasional. Tampilan halaman apa itu taman nasional dapat dilihat pada Gambar 19 berikut.



Gambar 19: Apa itu Taman Nasional



Gambar 21: Halaman Video

Halaman Detail Taman Nasional

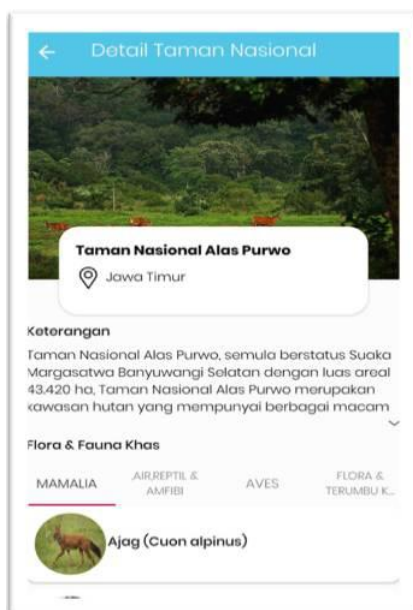
Halaman detail taman nasional akan berisikan informasi detail mengenai taman nasional yang dipilih oleh pengguna, penerapan berdasarkan rancangan yang sudah dibuat. Dapat dilihat pada Gambar 20.

Halaman Video Taman Nasional

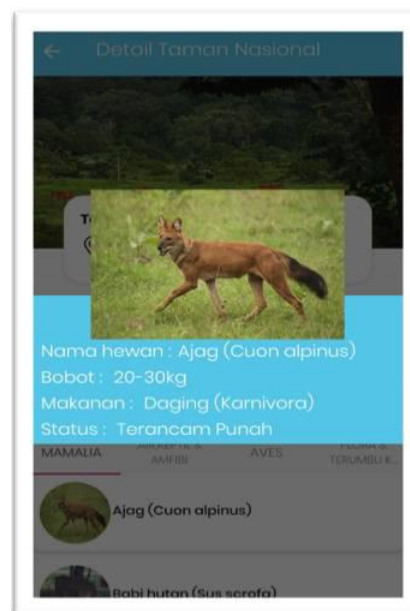
Halaman Video taman nasional akan berisikan Video informasi detail mengenai taman nasional yang dipilih oleh pengguna, penerapan berdasarkan rancangan yang sudah dibuat. Dapat dilihat pada Gambar 21.

Halaman Tampil Video Taman Nasional

Halaman Tampil Video taman nasional akan berisikan Video mengenai taman nasional yang dipilih oleh pengguna, penerapan berdasarkan rancangan yang sudah dibuat. Dapat dilihat pada Gambar 22.



Gambar 20: Halaman Detail



Gambar 22: Halaman Detail Taman Nasional

Halaman Kuis

Pada halaman ini akan menampilkan tampilan sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat, tampilannya akan berupa sebuah pertanyaan kuis. Gambar dapat dilihat pada Gambar 23 dan Gambar 24.



Gambar 23: Halaman Mulai Kuis

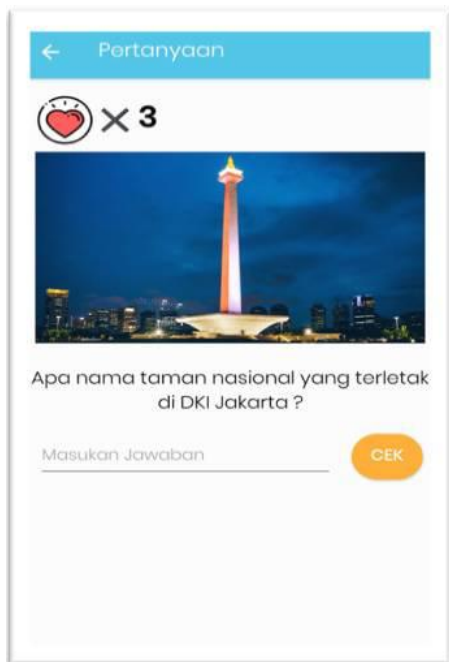


Gambar 25: Halaman Tentang Aplikasi

Pengujian

Pada bagian ini akan diuraikan tahapan pengujian aplikasi dimana dilakukan pengujian fungsional, kinerja, dan responfive. Pengujian aplikasi ini dilakukan pada handphone dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Handphone lenovo a6020
 - (a) Processor : Octa Core 1.5ghz
 - (b) RAM : 3GB
 - (c) OS : Android, Android 7.0
 - (d) Layar : 5 Inch 1920 x 1080 FHD
2. Handphone Realme 6
 - (a) Processor : Octa-core, Up to 2.05GHz
 - (b) RAM : 4GB
 - (c) OS : Android, Android 10
 - (d) Layar : 6.5 Inch 2400x1080 FHD+
3. Handphone Realme 5 Pro
 - (a) Processor : Octa-core, Up to 2.3GHz
 - (b) RAM : 4GB
 - (c) OS : Android, Android 9.0 (Pie)
 - (d) Layar : 6.3 Inch 1080 x 2340
4. Handphone Samsung S8+
 - (a) Processor : Exynos 8895
 - (b) RAM : 4GB
 - (c) OS : Android, Android 8.0
 - (d) Layar : 6.2 inches 1440 x 2960



Gambar 24: Tampilan Halaman Kuis

Penerapan Halaman Tentang Aplikasi

Pada halaman ini akan berisikan text/tulisan tentang tujuan dibuat aplikasi ini. Tampilan tentang aplikasi dapat dilihat pada Gambar 25.

Skenario Pengujian

Skenario pengujian dilakukan dengan menjalankan aplikasi yang sudah selesai dibuat. Setelah dijalankan kemudian melakukan pengecekan fungsi-fungsi dari setiap tombol pada tiap halaman.

Tabel 6: Tabel Pengujian

No	Halaman Diuji	Skenario Pengujian	Hasil
1.	Halaman Splash Screen	Halaman splash screen menampilkan logo dari aplikasi, saat aplikasi dibuka	Berhasil [X] Gagal []
2.	Halaman Menu	Halaman ini akan menampilkan menu menu yang disediakan	Berhasil [X] Gagal []
3.	Halaman Apa itu taman nasional	Halaman ini akan menampilkan tulisan/text mengenai pengertian apa itu taman nasional dan manfaatnya.	Berhasil [X] Gagal []
4.	Halaman Taman nasional	Halaman ini akan menampilkan nama nama taman nasional yang ada di indonesia beserta gambar dan lokasi.	Berhasil [X] Gagal []
5.	Halaman Detail Taman Nasional	Halaman ini akan menampilkan data informasi, lokasi, dan video mengenai taman nasional yang di pilih.	Berhasil [X] Gagal []
6.	Halaman Kuis	Halaman ini akan menampilkan tampilan layaknya permainan kuis, jika pengguna menggunakan salah maka kesempatan berkurang begitu sebaliknya.	Berhasil [X] Gagal []
7.	Halaman Tentang Aplikasi	Halaman ini akan menampilkan tulisan/teks mengenai mengapa aplikasi ini dibuat.	Berhasil [X] Gagal []

Hasil Pengujian

Hasil pengujian pada berbagai perangkat hand-phone, tujuannya adalah untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah bekerja maksimal sesuai dengan yang diinginkan atau tidak, lihat Tabel 1.

Tabel 7: Tabel Hasil Pengujian

Perangkat	Ruang Lingkup	Hasil
Lenovo a6020	Tampilan	Tampilan, rapi dan sesuai dengan yang diinginkan (Hasil tampilan dapat dilihat pada lampiran)
	Kecepatan	Relatif cepat
	Stabilitas	Baik tidak terkendala adanya error
Realme 6	Tampilan	Tampilan, rapi dan sesuai dengan yang diinginkan (Hasil tampilan dapat dilihat pada lampiran)
	Kecepatan	Cepat
	Stabilitas	Baik tidak terkendala adanya error
Realme 5 Pro	Tampilan	Tampilan, rapi dan sesuai dengan yang diinginkan. (Hasil tampilan dapat dilihat pada lampiran)
	Kecepatan	Cepat
	Stabilitas	Baik tidak terkendala adanya error
Samsung S8+	Tampilan	Tampilan, rapi dan sesuai dengan yang diinginkan. (Hasil tampilan dapat dilihat pada lampiran)
	Kecepatan	Cepat
	Stabilitas	Baik tidak terkendala adanya error

Penutup

Pada penelitian ini telah dihasilkan sebuah aplikasi Sistem Informasi Taman Nasional Di Pulau Jawa, aplikasi tersebut dapat berfungsi dengan baik. Menu-menu yang ada sudah berfungsi sesuai dengan rencana perancangan dan database yang digunakan sudah bisa menyajikan data yang sesuai. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat digunakan menjadi salah satu media referensi dalam melakukan pencarian informasi mengenai taman nasional apa saja yang ada di pulau jawa beserta flora dan fauna yang ada ditaman nasional tersebut. Sehingga nantinya dapat memudahkan masyarakat/pengguna yang membutuhkan informasi terkait, karena hanya dengan satu aplikasi ini sudah memuat taman nasional yang ada dipulau jawa.

Aplikasi ini dapat diterapkan dan digunakan dengan baik, kemudian saran untuk kedepannya agar aplikasi ini dapat dikembangkan kembali dengan mengintegrasikan aplikasi dengan public API

(Application Programming Interface) dari setiap website milik taman nasional, sehingga jika data pada website mengalami perubahan, data pada aplikasi sistem informasi taman nasional ikut terganti juga..

Daftar Pustaka

- [1] D. P. Putra dan B. Suryono, "Peran Masyarakat dalam Pengelolaan Taman Nasional Baluran di Pulau Jawa", *Jurnal Konservasi Sumber Daya Alam*, 8(3), 210-225, 2020.
- [2] A. Kadir, "Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis", Penerbit Andi, 2015
- [3] Semiarto Aji Purwanto, "Taman Nasional, Hak-hak Masyarakat Setempat dan Pembangunan Regional", *Jurnal UI Antropologi Indonesia*, Vol. 29, No.3, DOI: 10.7454/ai.v29i3.3546, 2014.
- [4] A. Setiawan dan I. P. Suherdiana, "Desain User Experience: Mengoptimalkan Interaksi dan Navigasi Pengguna", Penerbit Andi, 2017.
- [5] J. Kusnadi, "Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan Unified Modeling Language (UML)", Penerbit Informatika, 2019.
- [6] I. N. Wiryana dan I. M. Budhi, "Pengan-tar UML untuk Rekayasa Perangkat Lunak", Penerbit Andi, 2017.
- [7] R. Permana dan T. Budiman, "Pemrograman Berorientasi Objek dan UML: Suatu Pendekatan Praktis", Penerbit Andi, 2017.
- [8] A. Wahyudin, "Panduan Lengkap Firebase untuk Pengembangan Aplikasi Android", Penerbit Media Kita, 2021.
- [9] Eka Adhitya Dharmawan, Sri Widyanti Ginting dan Femmy Noya, "Rancang Bangun Aplikasi Penentu Tarif Dasar Ojek di Kota Ambon Berbasis Android", *Jurnal SIMETRIK*, Vol.7, No.2, 2017.
- [10] Prabowo Widodo Pudjo, "Menggunakan UML", Informatika. Bandung, 2011.
- [11] Anonim, "Kursus Dasar-Dasar Developer Android – Konsep Belajar mengembangkan aplikasi Android", Tim Pelatihan Developer Google, 2016.