

APLIKASI PENGENALAN PARIWISATA DESA WISATA SESAOT BERBASIS ANDROID

Dwinita Arwidiyarti¹⁾, Ahmad Subki²⁾

¹Prodi Teknik Informatika, Fakultas TIK, Universitas Teknologi Mataram

²Prodi Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas TIK, Universitas Teknologi Mataram

Correspondence author: D.Arwidiyarti, dwinita@utmmataram.ac.id, Mataram, Indonesia

Abstract

This study aims to develop an introduction application for the Sesaot Tourism Village in Narmada District, West Lombok, West Nusa Tenggara. This qualitative descriptive study uses the waterfall system development method and system design tools using UML. Data collection was carried out using observation and interview techniques. The study results are in the form of an Android-based Sesaot Tourism Village application that has undergone functionality testing using the Black Box Testing method with 100% valid results, which means that all menus and buttons can function correctly. With this application, tourists can easily get information related to Sesaot Tourism Village, both tourist attractions equipped with maps and routes, events that will be held, ticket purchases, and sales of superior UMKM products from Sesaot Tourism Village. The impact of the research is expected to increase the number of tourist visits and expand the marketing area of Sesaot Tourism Village to national and international levels.

Keywords: *tourism, sesaot tourism village, android application*

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk membangun aplikasi pengenalan Desa Wisata Sesaot di Kecamatan Narmada, Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode pengembangan sistem Waterfall dan alat perancangan sistem menggunakan UML. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitian berupa aplikasi Desa Wisata Sesaot berbasis Android yang telah dilakukan pengujian fungsionalitas menggunakan metode *Black Box Testing* dengan hasil 100% valid, yang artinya semua menu dan button dapat berfungsi dengan baik. Dengan adanya aplikasi ini wisatawan dengan mudah mendapatkan informasi terkait Desa Wisata Sesaot, baik objek wisatanya yang dilengkapi dengan peta dan rute, acara-acara yang akan dilaksanakan, pembelian tiket dan penjualan produk-produk UMKM unggulan desa wisata Sesaot. Dampak penelitian diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan memperluas area pemasaran Desa Wisata Sesaot ke tingkat nasional dan mancanegara.

Kata Kunci: pariwisata, desa wisata sesaot, aplikasi android

A. PENDAHULUAN

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata termasuk juga pengusahaan obyek serta daya tarik wisata serta usaha usaha yang terkait dengan bidang tersebut (Aslamiyah, 2023). Pariwisata merupakan salah satu sektor yang berperan sebagai penggerak perekonomian nasional. Dalam perannya sebagai sumber perekonomian, pariwisata menyimpan begitu banyak potensi yang memberikan kontribusi besar seperti penghasil devisa negara, Pendapatan Anggaran Daerah (PAD) dan menjadi sumber lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar (Putrawan & Ardana, 2019). Terdapat berbagai program pemerintah yang dalam hal ini adalah Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, di mana Desa Sesaot terpilih menjadi salah satu dari 50 besar Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) 2021 dan meraih juara 4 kategori penerapan CHSE ADWI 2021 (Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa, 2021)

Desa Wisata Sesaot menerapkan konsep *community based tourism* atau yang biasa disebut sebagai pariwisata yang berbasis masyarakat di mana masyarakat Desa Wisata Sesaot ikut dilibatkan secara aktif dalam pembangunan desa. Penerapan konsep ini diharapkan mampu menjadi jawaban atas tantangan wisata berkelanjutan sehingga kapasitas sumber daya manusia dan ekonomi masyarakat lokal di sekitar desa wisata yang terlibat di dalamnya juga ikut meningkat seiring dengan pertumbuhan wisatanya. Desa Wisata Sesaot merupakan bagian dari jalur geowisata dan berkaitan erat dengan pembuatan jalur pendakian menuju Gunung Rinjani. Desa wisata ini menjadi menarik karena berada di kawasan Gunung Api Purba Punikan yang tersusun oleh batuan gunung api dari kompleks Gunung Api Purba Punikan dan kompleks Gunung Api Rinjani. Desa Wisata Sesaot memiliki potensi alam yang kaya akan mata air yang dijadikan sebagai Pusat Rekreasi

Masyarakat (Purekmas) dengan beragam fasilitas wisata. Di Desa Wisata Sesaot juga terdapat hutan lindung yang masih sangat alami dengan luas sekitar 5.999,2 hektar are yang merupakan gabungan antara kawasan hutan alami dan hutan kawasan wisata. Desa Wisata Sesaot juga memiliki potensi wisata yang lain seperti Taman Miring, Bukit Khesari, dan juga Camping Ground Vetong Hill yang menawarkan sensasi bermalam di rumah adat Suku Sasak. Jauh di dalam kawasan hutan Sesaot terdapat sejumlah air terjun di antaranya Air Terjun Tibu Sendalem, Air Terjun Tembiras, dan Air Terjun Tibu Goa.

Potensi alam ini menjadikan Desa Wisata Sesaot perlu dikelola dengan baik, sehingga bisa menjadikan sumber pendapatan asli daerah dan tentunya akan berdampak pada masyarakat disekitarnya sehingga dapat meningkatkan taraf hidup dengan mengandalkan pariwisata. Permasalahan yang ada saat ini wisatawan yang mengunjungi Desa Wisata Sesaot terbatas pada wisatawan lokal, sementara wisatawan nasional dan mancanegara tidak mengetahui keberadaan Desa Wisata Sesaot sehingga objek wisata yang ramai dikunjungi sebatas pantai Senggigi, Gili Trawangan, Pantai Kuta Mandalika dan Gunung Rinjani yang memang sudah sangat populer. Hal ini disebabkan karena belum adanya pemasaran digital untuk mengenalkan keindahan alam Desa Wisata Sesaot sehingga pemasaran hanya dilakukan secara konvensional dari mulut ke mulut.

Di sisi lain, penggunaan internet dan smartphone di Indonesia meningkat dengan sangat pesat. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia (APJII, 2024) dan jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2023 mencapai 67.29% (Badan Pusat Statistik, 2024). Hal ini menunjukkan

bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* sebagai perangkat utama untuk mengakses internet. Penggunaan teknologi informasi saat ini sangat maju dan meluas ke berbagai aspek, salah satunya bidang pariwisata (Dengo et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa akses informasi melalui aplikasi berbasis Android sangat penting untuk memperkenalkan Desa Wisata Sesaot kepada para wisatawan nasional dan manca negara, mengingat saat ini wisatawan yang berkunjung terbatas pada wisatawan lokal. Hal ini sejalan dengan pernyataan Fadel dkk bahwa perlu adanya suatu aplikasi yang memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi tentang lokasi obyek pariwisata dan obyek-obyek pendukung pariwisata yang ada dengan memanfaatkan *handphone/smartphone platform* Android sebagai medianya (Dengo et al., 2022). Dipilihnya aplikasi Android merupakan salah satu cara yang efektif, efisien, dan inovatif sebagai media promosi. Pesatnya perkembangan teknologi membuat android menjadi pilihan untuk penyampaian informasi dengan mudah oleh target *audience* (Lestari et al., 2023).

Telah terdapat beberapa aplikasi wisata yang merupakan hasil dari penelitian terdahulu, diantaranya Aplikasi Sukabumi Explore yang menyediakan informasi pariwisata yang lengkap dan akurat tentang objek wisata di Kabupaten Sukabumi dan menyediakan layanan penjualan tiket wisata online (Sapari & Sari, 2023), Aplikasi Informasi Objek Pariwisata Lampung Berbasis Android yang dapat mempermudah pengunjung wisata untuk mendapatkan informasi wisata dan rute aksesnya serta dilengkapi GPS untuk pencarian lokasi tempat wisata (Waskita et al., 2023), Aplikasi Sistem Informasi Wisata Religi di Mojokerto Berbasis Android yang mendukung pengalaman wisata spiritual yang dilengkapi dengan lokasi wisata yang terhubung dengan Google Maps dan fitur audio yang berisi penjelasan tentang tempat wisata (Raafisianto et al., 2023), dan

aplikasi pemandu wisata berbasis Android pada Pariwisata Dieng yang menampilkan peta dan rute perjalanan menuju wisata Dieng (Maghfiroh et al., 2024). Ke-4 penelitian tersebut memberikan beberapa referensi, bahwa aplikasi berbasis Android dibutuhkan sebagai media promosi pariwisata dan di dalam aplikasi wisata tersebut idealnya memiliki fitur peta dan map, informasi dan galery terkait objek wisata serta penjualan tiket online. Pada penelitian ini, selain fitur-fitur yang sama dengan ke-4 penelitian tersebut juga akan dilengkapi dengan fitur ulasan pengunjung, objek wisata favorit pilihan pengunjung dan penjualan produk UMKM unggulan Desa Wisata Sesaot.

Dengan adanya aplikasi ini nantinya wisatawan akan dengan mudah mendapatkan informasi terkait Desa Wisata Sesaot, baik objek wisata yang dilengkapi dengan peta dan rute, even-even yang akan dilaksanakan, pembelian tiket online dan penjualan produk-produk UMKM unggulan desa secara online, sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan memperluas area pemasaran ke tingkat nasional dan mancanegara.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara (Sugiyono, 2021). Observasi dilakukan di Desa Wisata Sesaot untuk melihat langsung dan memahami alur kerja sistem, sedangkan wawancara dilakukan dengan Ketua Pokdarwis Desa Wisata Sesaot untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna dan harapan terkait aplikasi yang akan dibangun.

Metode pengembangan sistem informasi yang digunakan adalah *Waterfall*. Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistem, berurutan dalam membangun *software* yang mengikuti lima

tahapan yaitu analisis kebutuhan (*requirements analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), pengujian dan verifikasi (*testing and verification*), dan perawatan/pemeliharaan (*maintenance*) (Prasetio & Wellem, 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan aplikasi pengenalan pariwisata Desa Wisata Sesaot berbasis Android terbukti secara signifikan meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Desa Wisata Sesaot untuk semua objek wisata yang ada. Dengan adanya aplikasi ini promosi digital untuk pengenalan Desa Wisata Sesaot, penjualan tiket masuk dan produk UMKM dilakukan secara online sehingga terintegrasi dalam 1 aplikasi, praktis bagi wisatawan dan praktis juga bagi Pokdarwis sebagai pengelola wisata.

Analisis Kebutuhan

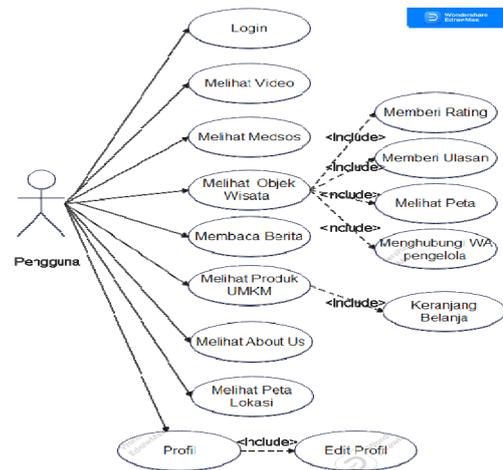
Tahap ini bertujuan untuk memahami aplikasi yang dibutuhkan oleh pengguna dan batasan dari aplikasi tersebut. Informasi diperoleh melalui observasi dan wawancara, kemudian informasi dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang jelas mengenai aplikasi yang dibutuhkan pengguna, sebagai berikut.

1. Pengguna dapat melihat informasi wisata seperti objek wisata lengkap dengan lokasi, foto, video, fasilitas yang disediakan, harga tiket masuk, jam buka dan even-even yang dilaksanakan
2. Pengguna dapat melihat rute dan lokasi objek wisata melalui map
3. Pengguna dapat membeli tiket masuk secara online
4. Pengguna dapat memberikan rating dan ulasan pada objek wisata yang dipilih
5. Pengguna dapat melihat objek wisata populer berdasarkan rating pengunjung

6. Pengguna dapat terhubung dengan media sosial yang dikelola oleh Pokdarwis Desa Wisata Sesaot
7. Pengguna dapat berinteraksi dengan Pokdarwis melalui aplikasi WhatsApp yang disediakan
8. Pengguna dapat membeli produk-produk UMKM unggulan desa secara online

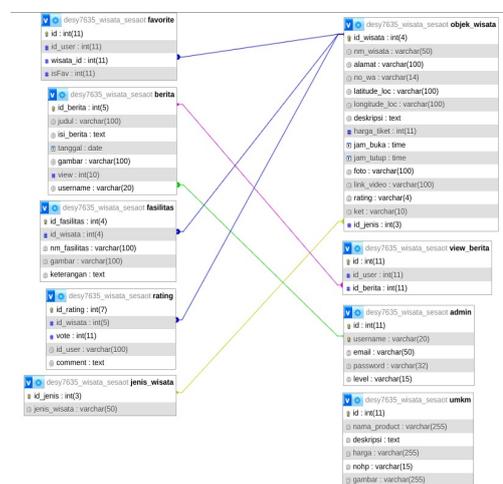
Desain

Pada tahap ini, dilakukan perancangan dari aplikasi yang akan dibangun. Berikut adalah rancangan Diagram Usecase yang menggambarkan hubungan interaksi antara aktor (pengguna) dengan sistem (aplikasi).



Gambar 1. Diagram Use Case

Untuk database aplikasi, rancangannya terdapat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Rancangan Database

Tabel yang terbentuk di database berjumlah 9 tabel yaitu tabel jenis wisata, tabel objek wisata, tabel fasilitas, tabel berita, tabel view berita, tabel umkm, tabel rating, tabel favorite dan tabel admin.

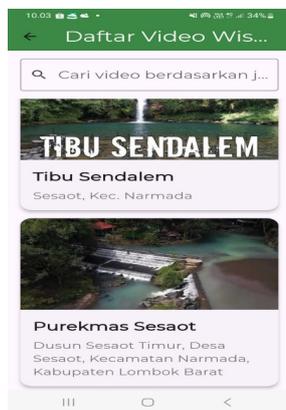
Implementasi

Pada tahap ini, rancangan yang telah dihasilkan diimplementasikan ke dalam aplikasi Android, sebagai berikut.



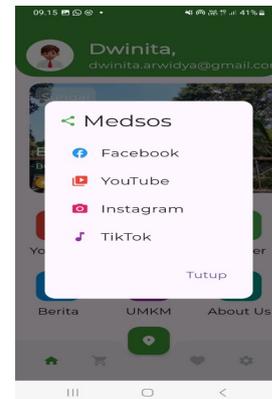
Gambar 3. Halaman Utama

Pada Gambar 3, tampak halaman utama dari aplikasi Desa Wisata Sesaot, yang menampilkan beberapa menu yaitu Youtube, Medsos, Populer, Berita, UMKM, dan About Us. Di bagian bawah terdapat Map dan Pengaturan. Apabila Menu Youtube diklik, maka akan tampil daftar video wisata untuk objek-objek wisata yang ada di Desa Wisata Sesaot, seperti yang ada pada Gambar 4. Pilih video yang ingin ditonton, maka akan tampil video dan deskripsi dari video tersebut.



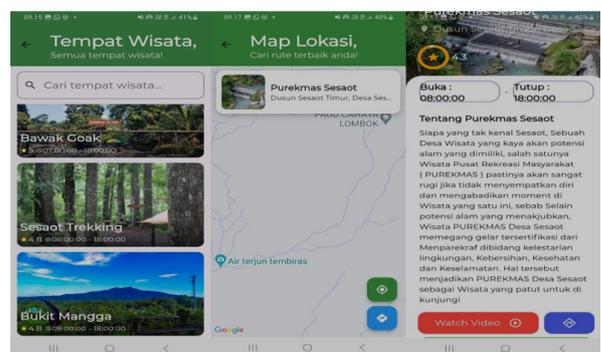
Gambar 4. Daftar Video Wisata

Apabila Menu Medsos yang diklik, maka akan tampil daftar media sosial yang dikelola oleh Pokdarwis Desa Wisata Sesaot seperti yang tampak pada Gambar 5. Pilih media sosial yang ingin dilihat dan akan terhubung ke media sosial tersebut.



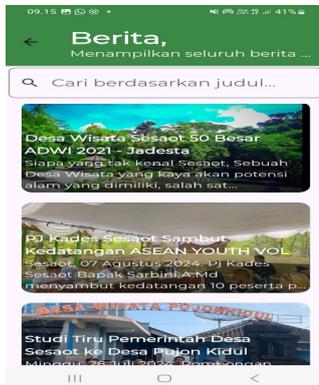
Gambar 5. Daftar Media Sosial

Apabila Menu Populer yang diklik, maka akan tampil daftar tempat wisata disertai rating dari wisatawan seperti yang tampak pada Gambar 6. Pilih objek wisata yang diinginkan, maka akan tampil informasi terkait objek wisata tersebut yang terdiri atas informasi objek wisata, jam buka, foto dan video, fasilitas yang tersedia, ulasan pengunjung, map lokasi dan chat dengan pengelola melalui aplikasi WhatsApp yang terhubung. Wisatawan juga dapat memberikan rating dengan mengklik icon hati yang ada di bagian atas sebelah kanan, seperti yang tampak pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Objek Wisata

Apabila Menu Berita diklik, maka akan tampil daftar berita seperti yang tampak pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7. Daftar Berita

Apabila Menu UMKM diklik, maka akan tampil daftar produk UMKM unggulan Desa Wisata Sesaot seperti yang tampak pada Gambar 8.



Gambar 8. Daftar Produk UMKM

Apabila ingin membeli produk UMKM, pilih produk yang akan dibeli, inputkan jumlah beli dan klik keranjang belanja, seperti yang tampak pada Gambar 9.



Gambar 9. Pembelian Produk UMKM secara online

Verifikasi

Pada tahap ini dilakukan verifikasi. Verifikasi yang dilakukan adalah pengujian fungsional menggunakan Metode BlackBox. Pada tahap pengujian, Metode Black Box Testing digunakan untuk mengevaluasi fungsionalitas *software* dan mendeteksi potensi kekurangan dalam implementasi serta perancangan sistem (Imron, 2024). Dengan menggunakan Metode Black Box dapat diketahui apakah semua fitur yang terdapat pada aplikasi yang dihasilkan telah berfungsi dengan baik atau tidak, seperti yang terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem

No	Komponen yang Diuji	Skenario Butir Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
1	Login	Mengisi <i>email</i> benar dan <i>password</i> benar, kemudian menekan tombol <i>login</i>	Menampilkan <i>dashboard</i> pengelola	Berhasil
		Mengisi <i>email</i> salah dan <i>password</i> salah, kemudian menekan tombol <i>login</i>	Menampilkan <i>email</i> dan <i>password</i> salah	Berhasil
		Mengisi <i>email</i> benar dan <i>password</i> salah, kemudian menekan tombol <i>login</i>	Menampilkan <i>password</i> salah	Berhasil
		Mengisi <i>email</i> salah dan <i>password</i> benar, kemudian menekan tombol <i>login</i>	Menampilkan <i>email</i> salah	Berhasil
2	Dashboard	Memilih Youtube	Menampilkan daftar video	Berhasil
		Memilih Medsos	Menampilkan daftar media sosial	Berhasil
		Memilih Populer	Menampilkan daftar objek wisata	Berhasil
		Memilih Berita	Menampilkan berita-berita	Berhasil

No	Komponen yang Diuji	Skenario Butir Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
		Memilih UMKM	Menampilkan daftar produk UMKM	Berhasil
		Memilih About Us	Menampilkan sekilas tentang aplikasi dan tim pengembang	Berhasil
		Memilih Lokasi	Menampilkan lokasi (peta) objek-objek wisata	Berhasil
3	Menu Youtube	Mencari video berdasarkan judul	Menampilkan video berdasarkan judul	Berhasil
4	Menu Medsos	Membuka beranda media sosial berdasarkan media sosial yang dipilih	Menampilkan beranda media sosial berdasarkan media sosial yang dipilih	Berhasil
5	Menu Populer	Mencari tempat wisata	Menampilkan tempat wisata yang dicari disertai deskripsi, jam buka, fasilitas	Berhasil
		Menampilkan video	Menampilkan video	Berhasil
		Menampilkan peta	Menampilkan peta	Berhasil
		Menghubungi pengelola objek wisata melalui aplikasi WhatsApp	Menampilkan WhatsApp pengelola objek wisata	Berhasil
		Menampilkan ulasan	Menampilkan ulasan	Berhasil
		Memberikan rating	Memberikan rating melalui icon hati yang terletak di pojok kanan atas dan jumlah rating akan mengalami peningkatan	Berhasil
6	Menu Berita	Mencari berita berdasarkan judul berita	Menampilkan berdasarkan judul berita	Berhasil
7	Menu UMKM	Mencari produk UMKM berdasarkan nama produk	Menampilkan produk UMKM	Berhasil
		Merubah jumlah beli	Menampilkan jumlah produk yang dibeli	Berhasil
		Menampilkan keranjang belanja	Menampilkan keranjang belanja yang berisi daftar produk UMKM yang akan dibeli	Berhasil
8	Menu About Us	Menampilkan informasi tentang aplikasi dan tim pengembang aplikasi	Menampilkan informasi tentang aplikasi dan tim pengembang aplikasi	Berhasil
9	Tempat Terbaik	Menampilkan objek-objek wisata berdasarkan rating wisatawan	Menampilkan objek-objek wisata berdasarkan rating wisatawan	Berhasil
10	Map	Menampilkan lokasi objek wisata (peta dan rute)	Menampilkan lokasi objek wisata (peta dan rute)	Berhasil

Pemeliharaan

Ini adalah tahap akhir dari Metode *Waterfall*. Pada tahap ini, aplikasi dijalankan (operasional) dan digunakan (Prasetio & Wellem, 2022). Saat ini aplikasi dapat diunduh pada Playstore dengan nama Desa Wisata Sesaot. Agar aplikasi dapat digunakan dalam waktu lama, aplikasi harus dipelihara dan tidak menutup kemungkinan untuk dikembangkan sesuai dengan perubahan kebutuhan pengguna di masa mendatang.

D. PENUTUP

Telah dilakukannya pengembangan Telah berhasil dikembangkan sebuah aplikasi pariwisata Desa Wisata Sesaot berbasis Android dengan menggunakan metode *Waterfall*. Aplikasi yang dirancang menyajikan informasi objek wisata di Desa Wisata Sesaot meliputi Daftar Objek Wisata yang dilengkapi dengan foto, video, fasilitas, tiket masuk, jam buka dan lokasi, Media Sosial, Produk-Produk UMKM unggulan desa, Objek Wisata Populer

berdasarkan rating dari wisatawan, Berita dan Map, selain itu juga terdapat fasilitas penjualan produk UMKM secara online. Hasil pengujian fungsional menggunakan Black Box Testing menunjukkan 100% valid yaitu secara fungsional aplikasi yang dibangun telah memiliki menu dan *button* yang dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

Aplikasi Pariwisata Desa Wisata Sesaot Berbasis Android ini dapat digunakan oleh wisatawan baik wisatawan lokal maupun mancanegara untuk menuju lokasi wisata dengan melihat informasi dan peta wisata yang disertai dengan rute perjalanan menuju lokasi wisata yang akan dituju dan membeli produk-produk unggulan UMKM secara online.

Untuk memudahkan penyebarluasan keberadaan aplikasi ini, hendaknya dibuatkan *QR code* yang ditempel di pintu masuk dan di tempat-tempat strategis pada setiap objek-objek wisata yang ada serta di fasilitas umum dan di kantor desa, bisa juga dengan memberikan *discount* bagi pengunjung wisata yang membeli tiket masuk melalui aplikasi. Dengan strategi ini diharapkan jumlah pengguna aplikasi semakin banyak sehingga aplikasi ini dapat memiliki kebermanfaatan dan keberlanjutan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- APJII, A. P. J. I. I. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. <https://Apjii.or.Id/>.
- Aslamiyah, S. (2023). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Pariwisata Berbasis Android. *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)*, 7(2), 135–140. <https://doi.org/10.59697/jik.v7i2.22>
- Badan Pusat Statistik, I. (2024). *Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Provinsi (Persen), 2021-2023*. <https://www.Bps.Go.Id/>.
- Dengo, M. F., Dai, R. H., Amali, L. N., Abdillah, T., Olii, S., & Tuloli, M. S. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Android. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 94–103. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.15351>
- Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa, K. L. B. (2021). *Desa Sesaot Terima Penghargaan Dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*. <https://Dpmd.Lombokbaratkab.Go.Id>.
- Lestari, N., Ambarita, A., Hafel, R. G., & M. (2023). Aplikasi E-Tourism Berbasis Android Sebagai Panduan dan Media Promosi Objek Pariwisata di Maluku Utara. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v6i1.173>
- Maghfiroh, A., Haryanti, T., & Cahyani, I. (2024). Aplikasi Pemandu Wisata (Tour Guide) Berbasis Android Pada Pariwisata Dieng. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, 3(1), 32–41.
- Prasetio, F. B., & Wellem, T. (2022). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Android Untuk Layanan Informasi Pariwisata. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2), 114–132. <https://doi.org/10.24246/itexplore.v1i2.2022.pp114-132>
- Putrawan, P. E., & Ardana, D. M. J. (2019). Peran Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) Dalam Pengembangan Pariwisata di Desa Munduk Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng. *Locus Majalah Ilmiah FISIP*, 11(2), 40–54.
- Raafisianto, I., Sumarno, & Azinar, A. W. (2023). Aplikasi Sistem Informasi Wisata Religi di Mojokerto Berbasis Android. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*,

12(3), 1841–1849.

Sapari, A., & Sari, E. P. (2023). Sukabumi Explore - Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Sukabumi Berbasis. *Syntax: Jurnal Informatika*, 12(01), 62–74.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan Ketiga*. Bandung : Alfabeta.

Waskita, A. A., Risdiana, A., & Wilson, A. (2023). Aplikasi Informasi Objek Pariwisata Lampung Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 4(04), 636–643. <https://doi.org/10.30998/jrami.v4i04.45>

10