

Design and Build a Tourist Attractions Booking System Based on Object Oriented Analysis and Design

Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tempat Wisata Berbasis Object Oriented Analysis and Design

Faiz Nazhir Amrulloh^{1*}, Rudhi Wahyudi², Reza Saputra³, Yoga Sahria⁴

^{1,2,3}Program Studi Informatika Fakultas Sains Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta

⁴Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta

e-mail: faizn890@gmail.com¹, wahyudirudhi@gmail.com²,
rezakosambi5@gmail.com³, yogasahria@amikom.ac.id⁴

Received Aug 30th 2023; Revised Nov 05th 2023; Accepted Dec 05th 2023
Corresponding Author: Faiz Nazhir Amrulloh

Abstract

Information is a community need that is very necessary in today's modern era. The development of information and communication technology is very fast in this modern era. One of the tools that supports the spread of information very quickly is a smartphone, which of course is supported by a qualified internet quota. Researchers conducting this research aim to develop an Android-based tourist booking system for Ora Beach tourism. In a study entitled "Design and Build a Tourist Attractions Booking System" the research method used is a waterfall to create or develop a project for designing a tourist booking system and for the MySQL database so that it changes to. The results of this study are to display a website for Ora Beach tourism managers to manage the system and android applications for consumers and receptionists and this system also shows the results of the system that is made capable of providing detailed ordering information and also information from Ora Beach tourism in this system there are features which are orders and payments to make transactions.

Keyword: Information, Ora Beach, Tourism, Tourism Management, Web and Mobile Android

Abstrak

Kebutuhan akan akses informasi telah menjadi esensial di era modern yang didukung oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perangkat smartphone, yang dapat terhubung dengan kuota internet yang kuat, telah menjadi sarana utama dalam mendistribusikan informasi dengan kecepatan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sistem Pemesanan Tempat Wisata berbasis Android di destinasi wisata Ora Beach. Dalam penelitian berjudul "Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tempat Wisata," peneliti menggunakan pendekatan Waterfall untuk merancang dan mengembangkan sistem pemesanan tempat wisata ini. Selain itu, sistem ini didukung oleh database MySQL untuk mengelola data yang diperlukan. Dengan implementasi Sistem Pemesanan Tempat Wisata berbasis Android ini, diharapkan pengguna dan pengelola wisata Ora Beach akan mendapatkan manfaat dalam bentuk kemudahan akses informasi dan efisiensi dalam proses pemesanan. Sistem ini juga dapat menjadi landasan bagi pengembangan layanan wisata yang lebih baik di masa depan.

Kata Kunci: Informasi, Ora Beach, Pengelolaan Tempat Wisata, Web dan Mobile Android, Wisata

1. PENDAHULUAN

Ora Beach Resort, juga dikenal sebagai Wisata Ora Beach, adalah sebuah destinasi pariwisata yang terletak di Desa Saleman, Kabupaten Maluku Tengah, Provinsi Maluku, Indonesia [1]. Tempat ini memiliki pesona alam yang menakjubkan, terutama berkat keindahan pantai dan lautnya, yang menjadikannya tujuan yang diminati oleh banyak pengunjung. Meskipun Ora Beach Resort telah menjadi daya tarik wisata yang populer, informasi terkait dengan tempat ini belum tersebar luas, baik di dalam negeri maupun mancanegara.

Salah satu alasannya adalah bahwa daerah sekitar Ora Beach Resort masih menjalankan banyak aktivitas secara manual, sehingga akses ke media informasi yang lebih luas sangat terbatas. Sebagai akibatnya, hanya sebagian kecil orang yang mengetahui keberadaan tempat wisata ini. Dibandingkan dengan jumlah

potensial pengunjung, masih banyak orang yang belum mengetahui tentang Ora Beach Resort karena minimnya upaya pemasaran dan kurangnya sarana komunikasi modern.

Saat ini, Ora Beach Resort belum memiliki sistem informasi resmi seperti website atau aplikasi seluler yang dapat memberikan informasi penting kepada calon pengunjung. Informasi seperti tarif penginapan, jumlah kamar yang tersedia, jenis paket wisata yang ditawarkan, dan cara melakukan pemesanan belum tersedia secara mudah. Hal ini menyebabkan kebingungan di kalangan pengunjung yang ingin mengunjungi Ora Beach Resort di Maluku [2].

Penelitian ini memegang peran yang sangat penting dalam menghadapi tuntutan era digital yang terus berkembang. Pertama, penelitian ini menjadi penting karena memenuhi kebutuhan masyarakat yang semakin tinggi akan kemudahan dan aksesibilitas dalam proses pemesanan tempat wisata. Penelitian terdahulu, Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Aktivitas Wisata anexplore.id (2021), pada penelitian ini menggunakan metode Agile terdapat 4 user yaitu admin, customer, agen freelance dan penyedia aktivitas wisata, penelitian ini memiliki keunggulan fitur pada agen *freelance* dimana dapat saldo dan komisi dan *penginputan* rekening untuk proses komisi [3]. Penelitian Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pemesanan Tiket Pada Objek Wisata Agro Nadiin Berbasis Android, oleh Aziz (2023), Aplikasi pemesanan tiket berbasis mobile ini juga dapat membantu pengelola dalam proses penjualan tiket yang dapat mengurangi penggunaan tiket kertas karena sudah menggunakan aplikasi berbasis mobile, yang mana pengelola hanya perlu melakukan scan pada tiket yang sudah dipesan oleh calon pengunjung sebelumnya yang tersimpan dalam bentuk QR Code di halaman detail pemesanan [4]. Berdasarkan penelitian sebelumnya membuktikan bahwa sistem pemesanan berbasis Android dapat meningkatkan efisiensi, mengurangi hambatan dalam transaksi, dan meningkatkan pengalaman pelanggan. Namun, penelitian ini membedakan diri dengan fokusnya pada destinasi wisata Ora Beach, yang memiliki karakteristik dan kebutuhan yang unik, serta dengan pengembangan fitur khusus yang akan meningkatkan kualitas layanan.

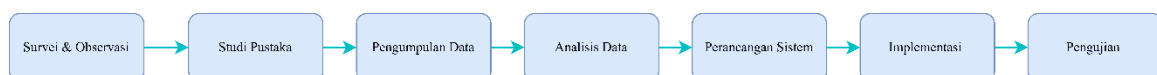
Urgensi penelitian ini terkait dengan evolusi teknologi dan preferensi pengguna. Seiring berkembangnya teknologi, masyarakat semakin bergantung pada perangkat berbasis Android, yang sekarang menjadi perangkat utama untuk mencari informasi dan melakukan transaksi [5]. Dalam konteks ini, penelitian ini menjadi mendesak untuk memenuhi harapan konsumen yang semakin canggih dalam menggunakan teknologi.

Penelitian ini memiliki urgensi dalam meningkatkan daya saing destinasi wisata seperti Ora Beach. Penelitian ini memungkinkan destinasi wisata untuk mengikuti tren global dalam pemesanan berbasis Android, sehingga dapat menarik lebih banyak pengunjung yang mencari pengalaman wisata yang efisien dan praktis. Dengan membedakan diri dari penelitian sebelumnya, yang mungkin lebih umum dalam cakupannya, penelitian ini dapat menyesuaikan solusi dengan kebutuhan spesifik Ora Beach dan pengguna yang mengunjunginya. Oleh karena itu, penelitian ini bukan hanya merupakan kebutuhan mendesak, tetapi juga kesempatan untuk mendukung pertumbuhan industri pariwisata dan meningkatkan daya tarik destinasi wisata.

Karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan sebuah sistem informasi berbasis Android yang dapat memberikan informasi lengkap mengenai Ora Beach Resort di Maluku. Sistem ini juga akan memungkinkan pengunjung untuk melakukan transaksi, termasuk pemesanan penginapan dan paket wisata, sehingga mereka dapat merencanakan kunjungan mereka dengan lebih baik [6]. Dengan adanya sistem informasi ini, pengunjung dapat memahami informasi yang dibutuhkan sebelum melakukan perjalanan ke Ora Beach Resort di Maluku. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sistem informasi yang dapat memenuhi kebutuhan ini dan meningkatkan pengalaman para pengunjung yang berkunjung ke Ora Beach Resort.

2. BAHAN DAN METODE

Tahapan dalam penelitian ini dimulai dengan melakukan survei, observasi dan wawancara di tempat wisata Ora Beach. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan data terkait metode yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi berbasis android.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1 Survei & Observasi

Observasi dengan melakukan pengamatan langsung oleh peneliti pada akun Instagram @orabeachresort dan juga melihat langsung lokasi tempat yang sedang dilakukan penelitian ini yaitu wisata Ora Beach di maluku desa saleman. Observasi ini lakukan untuk mengetahui kondisi atau keadaan dan untuk melakukan wawancara dengan pemilik dan para pegawai juga masyarakat yang ada di wisata Ora Beach tersebut. Sehingga dengan begitu rencana sistem yang akan di buat bisa sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan [7].

2.2 Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan mencari materi baik dari jurnal, skripsi atau sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan yang akan dijadikan sebagai panduan untuk menyelesaikan penelitian ini [8].

2.3 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai data latih dan data uji dalam penelitian [9]. Data yang dikumpulkan seperti paket tour, jenis kamar, makanan dan juga harga sesuai pemesanan yang di tampilkan di media social Instagram @orabeachresot atau lainnya dan juga dari hasil observasi. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari wisata Ora Becah mulai dari jenis tempat nginap, harga dan makanan yang sudah di tetapkan wisata Ora Beach yang tampilkan pada tabel berikut ini.

Table 1. Sampel Data Wisata Ora Beach

No	Jenis Paket	Harga
1	Rumah laut (3 kamar tidur +1 kamarmandi)	Rp. 3.500.000
2	Kamar Laut	Rp. 1.350.000
3	Kamar Darat	Rp. 850.000
4	Sarapan, Makan siang, Makan malam dan coffee time	Rp. 363.000
5	Paket tour 3D2N Kamar laut	Rp. 8.372.000
6	Paket tour 3D2N Kamar darat	Rp. 7.372.000
7	Paket tour 3D2N Rumah laut	Rp. 20.316.000

2.4 Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan memeriksa kembali data yang sudah dikumpulkan untuk mencari tau apabila ada kesalahan atau kekeliruan dalam pengumpulan data yang tidak sesuai agar bisa diperbaiki kembali sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya [10].

2.5 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dibagi dengan beberapa perancangan utama, mulai dari perancangan alur sistem, perancangan database, perancangan flowchart maupun perancangan user interface. Perancangan user interface berguna untuk merancang tampilan aplikasi agar pengguna mudah menggunakan aplikasi sistem serta mengurangi kemungkinan human error dalam penggunaan sistem [11]. Perancangan alur sistem dan flowchart dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak draw io sedangkan database dirancang di phpMyAdmin.

2.6 Implementasi

Dalam sistem yang dibangun, sistem di web dibangun menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan sistem di mobile dibangun menggunakan Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin. Tools di web yang digunakan dalam proses pengkodean atau codingan adalah aplikasi Visual Studio Code dan tools di mobile yang digunakan dalam proses pengkodean atau codingan adalah aplikasi Android Studio. Data pada sistem disimpan ke dalam basis data di phpMyAdmin yang dijalankan melalui localhost sehingga admin dapat melihat kembali atau mengolah data yang ada pada sistem.

2.7 Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menguji semua fitur untuk memastikan fungsionalitas dari sistem yang telah dibangun sebelum digunakan dengan melakukan pengujian booking atau pemesanan pada aplikasi [8]. Pertama pemesan perlu melakukan login masuk dan akan masuk pada tampilan home kemudian jika ingin melihat tampilan galeri untuk melihat pemandangan yang ada pada wisata Ora Beach untuk memastikan maka klik pada Tampilan galeri untuk menampilkan galeri dari wisata Ora Beach dan juga ada profil dari wisata Ora Beach dan untuk pemesanan atau booking tempat nginap maka masuk ke menu pemesanan pada menu ini akan menampilkan jenis kamar dan juga harga yang tersedia di wisata Ora Beach jika sudah booking maka lanjut menu pembayaran dalam menu pembayaran terdapat jenis pilihan pembayaran melalui transfer bank atau bayar cash saat chek-in ditempat jika sudah akan diberikan kode barcode yang di kirim ke email pemesan untuk melakukan chek-in jika sudah tiba di wisata Ora Beach yang mana pada barcode ini akan menampilkan semua detail data pemesan.

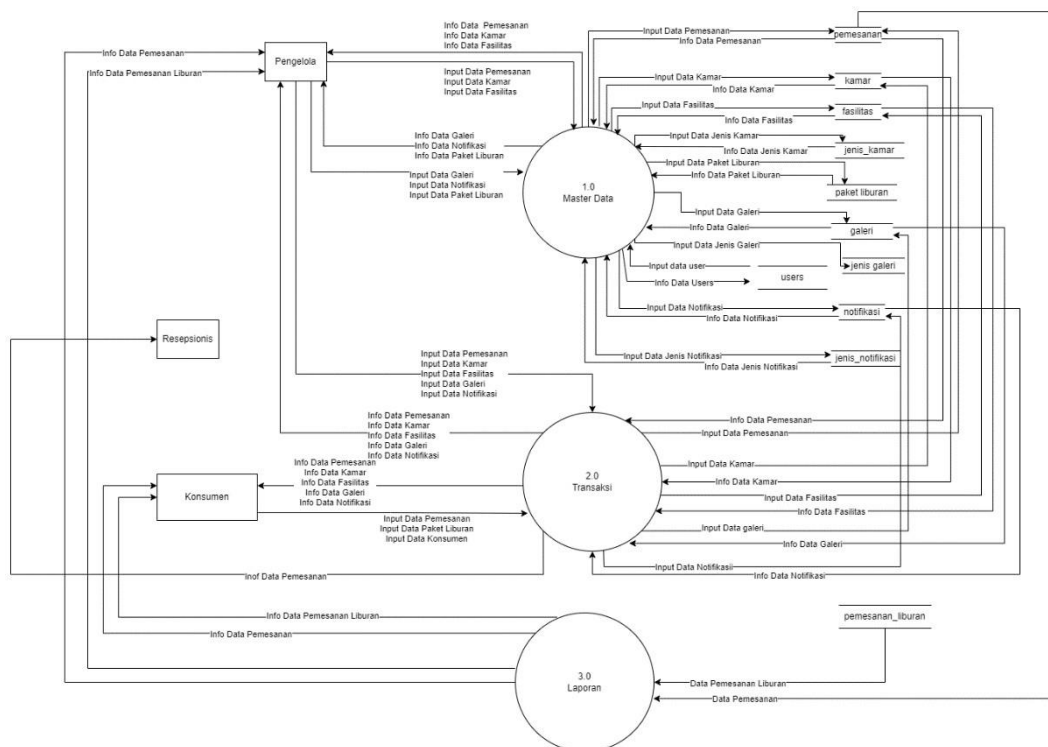
3. HASIL DAN DISKUSI

Pada penelitian ini dihasilkan sebuah aplikasi sistem informasi berbasis android pada wiasata Ora Beach di Maluku. Dalam pengembangan aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman java dan kotlin

sedangkan untuk sistem web dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan data base yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah MySQL.

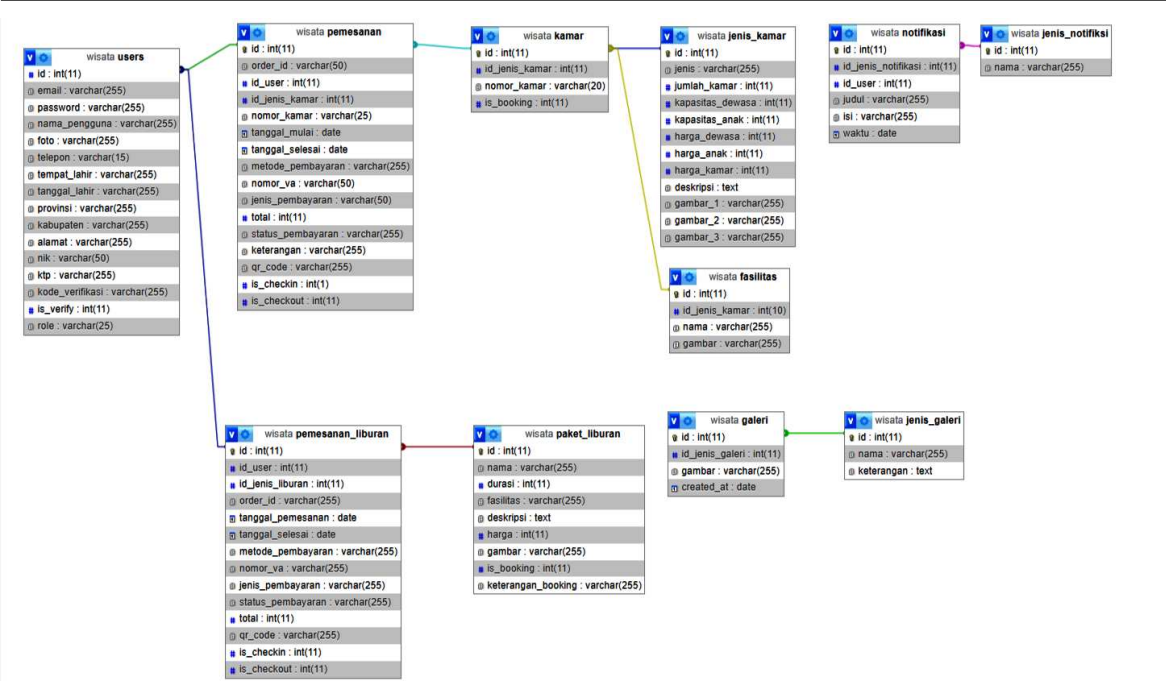
3.1 Implementasi Aplikasi

Pada wisata Ora Beach di maluku ini akan dibuatkan sebuah pemesanan tempat wisata pada Ora Beach. Sistem ini dibangun bertujuan untuk memudahkan para pengunjung atau pengguna aplikasi yang ingin berkunjung dan refreshing ke tempat wisata Ora Beach dan mencari informasi terkait wisata Ora Beach di maluku ini, cukup dengan membuka aplikasi yang sudah di rancang dan disediakan, informasi dari wisata Ora Beach ini dapat dilihat dengan detail dan jelas. Bagian ini menggambarkan proses yang diusulkan sebagai perbaikan dari proses yang ada saat ini.



Gambar 2. DAD Level 1

Gambar 2 merupakan gambaran diagram DAD Level 1 bisa dilihat terdapat 3 aktor yaitu pengelola, konsumen dan resepsionis untuk melakukan chek-in, terdapat 10 proses dan terdapat 7 data store. DAD level 1 menjelaskan proses alir data yang terjadi dalam sistem untuk semua level hak akses. Pada level 1 ini menacakup keseluruhan hak akses level pengelolah dapat melakukan manajemen dan mendapat informasi terkait data konsumen, data Ora Beach dan pemesanan jenis kamar. Sedangkan untuk hak akses level konsumen dapat menginputkan data konsumen, data Ora Beach dan menginputkan nilai pesanan, konsumen juga memperoleh informasi mengenai data konsumen, data pesanan dan data kamar atau harga. Pada level 1 hak akses level pengelolah memperoleh informasi mengenai daftar pesan yang telah dilakukan oleh konsumen. Pada hak akses level konsumen mendapatkan informasi mengenai hasil detail pesanannya dan melukan chekin melalui resepsionis untuk menampilkan data booking yang sudah dilakukan [10].



Gambar 3. Relasi Tabel Database

OraBeach

Dashboard

Pengguna

Data Konsumen

Data Resepsionis

Kamar

Fasilitas

Kelola Paket Liburan

Gallery

Notifikasi

Laporan Booking & Paket Liburan

27.0.18000/admin/master-data/konsumen

Data Konsumen

Car...

NO	NAMA	EMAIL	STATUS	AKSI
1	Muhamad Sumbul	hamdangrentong@gmail.com	TERVERIFIKASI	 
2	Max	fatihgesang06@gmail.com	TIDAK TERVERIFIKASI	 
3	Andi Surandi	surandi2908@gmail.com	TERVERIFIKASI	 
4	Nyong Halik	nyongkikouwe@gmail.com	TERVERIFIKASI	 
5	Nyong Halik Kouwe	ariefdbuty@gmail.com	TERVERIFIKASI	 

Previous 1 2 Next

Gambar 4. Tampilan Website Admin kelola pengguna

OraBeach

Dashboard

Pengguna

Kamar

Fasilitas

Kelola Paket Liburan

Gallery

Notifikasi

Laporan Booking & Paket Liburan

Data paket

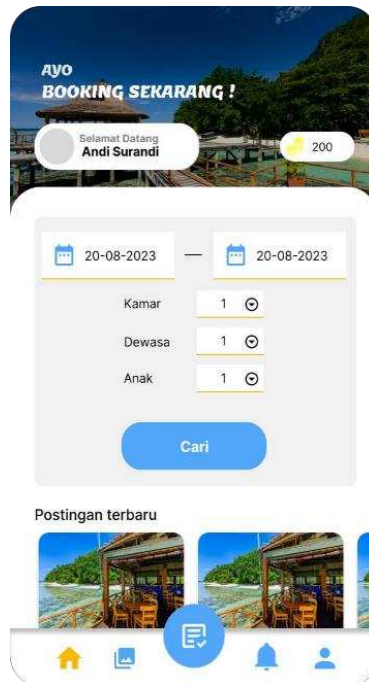
Car...

Tambah Paket

NO	NAMA PAKET	DURASI PAKET	FASILITAS	HARGA/ORANG	THUMBNAIL	AKSI
1	Paket Tour 3D2N kelas A	3	1 Rumah Laut, makan (sarapan-makan siang-malam)dan copy time dan Tranportasi untuk tour	Rp. 20.316.000		 
2	Paket Tour 3D2N kelas B	3	1 kamar laut, makan (sarapan-makan siang-malam)dan copy time dan Tranportasi untuk tour	Rp. 8.372.000		 
3	Paket Tour 3D2N kelas C	3	1 Kamar Darat, makan (sarapan-makan siang-malam)dan copy time dan Tranportasi untuk tour	Rp. 7.372.000		 

Gambar 5. Tampilan Website Admin Kelola Paket Liburan

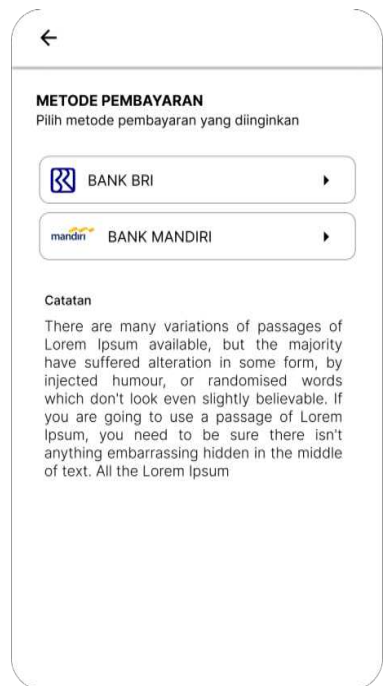
Pada Gambar 4 merupakan tampilan admin, admin dapat melakukan verifikasi untuk memastikan data yang di masukan pengguna pada saat daftar sudah benar, jika sudah benar akan diberikan akses untuk login pada aplikasi wisata Ora beach. Pada Gambar 5 menampilkan jenis paket tour/ liburan yang ada di wisata Ora Beach dengan fasilitas yang tersedia dari masing-masing paketnya, dan admin dapat mengelola paket wisata yang tersedia.



Gambar 6. Halaman Home pada Aplikasi



Gambar 7. Halaman Booking pada Aplikasi



Gambar 8. Metode Pamabyaran pada Aplikasi

Pada Gambar 6, menampilkan halaman home dari mobile aplikasi diaman tedapat nama konsumen, tanggal chekin dan checkout kemudian ada tambah kamar yaitu dewasa dan anak dan jumlah kamar kedian klik di cari untuk mencari kamar yang tersedia. Tampilan ini juga menampilkan galeri dari wisata Ora Beach yaitu view pemandangan yang bias di lihat oleh konsumen. Pada Gambar 7 Pada tampilan ini menjelasa setelah konsumen memilih kamar dan melihat detail kamar maka selanjutnya masuk pada halaman booking untuk melakukan pemesanan kamar. Setelah melakukan pemesanan pengguna dapat melakukan pembayaran dengan berbagai metode seperti pada Gambar 8.

3.2 Pengujian Sistem

Pada pengujian aplikasi Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tempat Wisata Berbasis Android ini dilakukan pengujian fungsionalitas aplikasi dalam merespon permintaan [11]. Untuk menemukan bug dalam aplikasi digunakan metode black box testing selama proses pengembangan. Berbagai kondisi dilakukan uji coba terhadap aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik. Tabel 1 menunjukkan hasil dari proses pengujian menggunakan black box testing. Hal ini dilakukan untuk memastikan aplikasi ini dapat berjalan dengan baik dan meminimalisir kemungkinan muncul bug atau kesalahan pada aplikasi saat digunakan oleh pengguna.

Table 2. Hasil BlackBox Testing

No	Fungsionalitas	Hasil Uji
1	Membuka Aplikasi	Berhasil
2	Login Aplikasi	Berhasil
3	Tampil Halaman Beranda	Berhasil
4	Verifikasi Pengguna Andorid	Berhasil
5	Tampil Data Konsumen	Berhasil
6	Tampil Data Paket Liburan	Berhasil
7	Tampil Halaman Home Android	Berhasil
8	Tampil Halaman Pemesanan	Berhasil
9	Tampil Halaman Pembayaran	Berhasil
10	Tampil Pembayaran Berhasil	Berhasil
11	Tampil Detail Kamar	Berhasil

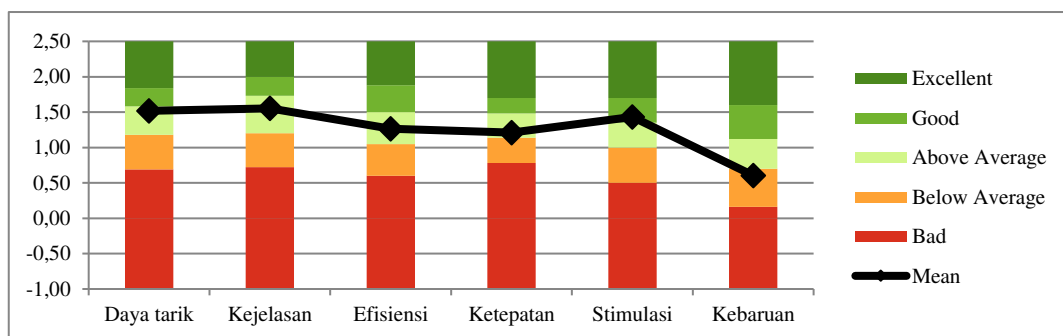
Berdasarkan hasil pengujian black box testing tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pengujian aplikasi sudah melalui semua skenarion dengan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Semua skenario pengujian telah dilakukan dengan hasil uji adalah "berhasil". Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Sistem Pemesanan tempat wisata berbasis android ini telah layak digunakan dan memenuhi standar yang diharapkan.

Selain Pengujian dengan *black box* pengujian *user interface* merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa sistem yang telah dikembangkan memenuhi harapan pengguna dan memberikan

pengalaman pengguna yang memuaskan. Kuesioner (UEQ) dilakukan dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ), untuk mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna, seperti efektivitas, efisiensi, kepuasan, dan kesan keseluruhan. Tes dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada 22 wisatawan. Hasil pengujian pada Tabel 1, dimana daya tarik dengan nilai 1.518 menunjukkan bahwa sistem tersebut memiliki tingkat daya tarik yang cukup baik, mampu memikat pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi atau platform tersebut. Kejelasan dengan nilai 1.553 menunjukkan bahwa antarmuka sistem dianggap cukup jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Efisiensi dengan nilai 1.263 menunjukkan potensi untuk meningkatkan efisiensi pengguna dalam menggunakan sistem. Akurasi dengan nilai 1.211 menunjukkan tingkat keandalan dan ketepatan sistem dalam melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh pengguna. Stimulasi dengan nilai 1,434 menunjukkan bahwa sistem memberikan tingkat stimulasi yang cukup baik dalam memberikan rangsangan dan pengalaman yang menarik kepada pengguna, dan kebaruan dengan nilai 0,605 menunjukkan bahwa ada potensi untuk meningkatkan tingkat kebaruan dan inovasi sistem. Hasil perhitungan digambarkan pada skala, Gambar 9 dengan nilai yang dikumpulkan dalam tolok ukur untuk memberikan kesimpulan tentang kualitas sistem yang dievaluasi. Hasil tes ini akan membantu dalam perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan untuk memaksimalkan kualitas pengalaman pengguna dari sistem yang telah dirancang.

Table 3. Hasil UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	1.518	1.37
Clarity	1.553	1.59
Efficiency	1.263	1.95
Accuracy	1.211	1.54
Stimulation	1.434	1.25
Novelty	0.605	0.77



Gambar 9. Pengujian pada Aplikasi

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat positif dalam pengembangan sistem pemesanan tempat wisata berbasis Android di Ora Beach. Dalam penelitian ini, aplikasi Android dan website pengelola wisata Ora Beach dikembangkan dengan sukses. Pengguna dapat dengan mudah mencari, memilih, dan memesan tempat wisata, sementara pengelola memiliki alat yang efisien untuk mengelola operasional mereka. Hasil pengujian sistem juga menunjukkan kinerja yang baik, dengan pengguna dapat melakukan pemesanan dan pembayaran secara lancar. Manfaat dari penelitian ini bagi masyarakat luas sangat nyata. Pertama, konsumen dan pengunjung Ora Beach akan mengalami kemudahan dalam memesan tempat wisata dengan cepat dan efisien melalui aplikasi Android. Ini tidak hanya meningkatkan pengalaman mereka, tetapi juga membantu menghemat waktu dan usaha yang sebelumnya diperlukan dalam proses pemesanan.

Pengelola wisata Ora Beach akan mendapatkan manfaat dalam hal efisiensi operasional. Sistem ini memungkinkan mereka untuk mengelola stok tempat wisata, melacak pemesanan, dan memproses pembayaran dengan lebih baik. Ini akan membantu meningkatkan produktivitas dan mengurangi potensi kesalahan dalam pengelolaan informasi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi individu, tetapi juga berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan destinasi wisata seperti Ora Beach. Ini adalah langkah penting dalam meningkatkan daya saing industri pariwisata dan menjawab tuntutan pengguna yang semakin canggih dalam penggunaan teknologi.

REFERENSI

- [1] Arfandy, H. (2020). Rancang bangun sistem informasi pariwisata Sulawesi Selatan berbasis android dengan menggunakan metode Prototyping. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(1), 70-76.
- [2] Kuswara, A., Supriatna, A. D., & Gunadhi, E. (2019). Sistem Informasi Wisata Pantai Berbasis Web Di

- Kabupaten Garut. *Jurnal Algoritma*, 16(2), 201- 207.
- [3] F. Santana, B. P. W. Nirmala, and E. G. A. Dewi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Aktivitas Wisata (anexplore.id)," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 2, p. 135, 2021, doi: 10.23887/karnapati.v10i2.31713..
- [4] T. Akhir and A. Aziz, "Oleh," 2023.
- [5] Lengkong, C. M., Sengkey, R., & Sugiarto, B. A. (2019). Sistem informasi pariwisata berbasis web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 15-20.
- [6] Romindo, R., Muttaqin, M., Rasinus, R., Israwan, L. F., Yuswardi, Y., Karim, A.,... & Samosir, K. (2021). Sistem Informasi. Yayasan Kita Menulis.
- [7] Rahmayanti, R., Yusuf, R., & Saprudin, U. (2023). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PARIWISATA LAMPUNG. *International Research on Big- Data and Computer Technology: I-Robot*, 7(1), 23-29.
- [8] Santoso, S., Ilamsyah, I., & Abilaji, R. (2019). Pandu Lokasi Wisata Kota Tangerang Dengan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 2(1), 91-101.
- [9] Sukmawati, S., & Susianto, D. (2019). Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil. *Jurnal Onesismik*, 2(2), 60- 71.
- [10] Sunantoro, R. (2019). Analisa dan rancangan e-commerce pada toko angkana. *IDEALIS: InDonEsiA journal Information System*, 2(2), 78-84., 2(2), 78-84.
- [11] Surentu, Y. Z., Warouw, D. M., & Rembang, M. (2020). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4).
- [12] Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86-93.
- [13] Wahyuningsih, P., & Mustika, N. (2020). Sistem Informasi Lokasi Sejarah Pahlawan Sulawesi Selatan Menggunakan Algoritma Sequential Search Berbasis Android. *Electro Luceat*, 6(2), 266-273.
- [14] Yunus, Y., & Sardiwan, M. (2018). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer (Studi Kasus Kelas X Rpl Smk Negeri 2 Padang). *Pendidikan Teknologi Informasi Upi-Yptk*, 5(2), 31-41.
- [15] Rosa dan Shalahuddin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- [16] Prakarsya, Agustian. "Perangkat Lunak Permainan Untuk Mendeteksi Dominasi Perkembangan Otak Kanan Dan Otak Kiri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Berbasis Android." *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*. Vol. 1. 2019.
- [17] M. Maclean, "Leaflet Tips and Tricks," *Interactive Maps Made Easy*. Leanpub, 2014.
- [18] M. S. N. Fitri, O. Marena, O. A. Hisam, M. Y. M. Hafiz, and A. K. N. Izzati, "Suitability of Open StreetMap (OSM) for 1:50,000 Topographic Map," *IOP Conf Ser Earth Environ Sci*, vol. 1051, no. 1, p. 012012, Jul. 2022, doi: 10.1088/1755-1315/1051/1/012012
- [19] U. Markiegi, A. Arrieta, L. Etxeberria, and G. Sagardui, "White-box and black-box test quality metrics for configurable simulation models," in *Proceedings of the 23rd International Systems and Software Product Line Conference-Volume B*, 2019, pp. 211–214.
- [20] Badan Pusat Statistik, "Badan Pusat Statistik," 1 November 2019. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/pressrelease/2019/11/01/1617/jumlah-kunjungan-wisman-ke-indonesia-september-2019-mencapai-1-40-juta-kunjungan-.html>. [Accessed 21 November 2019].
- [21] Kanuri, "10 Destinasi Terbaik 2019 versi TripAdvisor, Indonesia Masuk 5 Besar!," *IDN TIMES*, 2 April 2019. [Online]. Available: <https://www.idntimes.com/travel/destination/nuriandika-fadila/10-destinasi-terbaik-2019-versi-tripadvisor-c1c2/full>. [Accessed 21 November 2019].
- [22] S. Sumarsono, C. Asnawi, E. Kusumaningrum, and D. Hariyadi, "Pengembangan Sistem Informasi Geografi Untuk Pemantauan Jaringan Irigasi Menggunakan LeafletJS," *Jurnal Kajian Ilmiah*, vol. 23, no. 1, pp. 13–22, 2023.