Terbit *online* pada laman: http://jurnal.utu.ac.id/JTI

Jurnal Teknologi Informasi

| ISSN (Online): 2829-8934 |

Digitalisasi Promosi Pariwisata Kabupaten Bengkayang melalui Pengembangan Aplikasi Mobile 'SIWAB' Berbasis Android

Helio Caesar[1], Muhammad Adira Putra Zaidan[2], Suharsono[3*], Fellix[4], Andyka Fajar Pratama[5], Aditya Syahputra[6]

[1,2,4,5,6] Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Negeri Pontianak, Jalan Ahmad Yani Pontianak, Indonesia
[3] Program Studi Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Pontianak, Jalan Ahmad Yani Pontianak, Indonesia
Email: [1] heliocaesar47@gmail.com, [2] adira.zaidan14022@gmail.com, [3]suharsono@polnep.ac.id*,
[4]felixfelix89865@gmail.com, [5]feroznez@gmail.com, [6]syahputraaditya858@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:
Diterima: 4 Agustus 2026
Revisi: 16 September 2026
Diterbitkan: 24 Oktober 2026

Kata Kunci:
Android,
Bengkayang,
Digitalisasi,
Pariwisata,
SDLC

ABSTRAK

Kabupaten Bengkayang memiliki potensi pariwisata alam yang sangat besar, namun keterbatasan media informasi digital menghambat efektivitas publikasi destinasi tersebut kepada wisatawan luas. Penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan platform promosi yang interaktif dan mudah diakses kapan saja. Tujuan utama penelitian adalah merancang dan membangun aplikasi mobile SIWAB berbasis Android sebagai instrumen digitalisasi pariwisata daerah. Metodologi yang digunakan adalah Software Development Life Cycle (SDLC) yang sistematis, meliputi tahap perencanaan, analisis kebutuhan, perancangan UI/UX, implementasi menggunakan Android Studio, hingga pengujian sistem. Keandalan fitur aplikasi diuji melalui metode Black Box Testing untuk memastikan fungsionalitas berjalan sesuai ekspektasi pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi SIWAB berhasil mengintegrasikan fitur navigasi Google Maps, deskripsi detail objek wisata, serta konten multimedia YouTube secara fungsional. Kehadiran aplikasi ini sangat signifikan dalam mempermudah wisatawan mengeksplorasi potensi daerah Bengkayang secara digital. Penelitian ini berhasil mengembangan apliksai SIWAB yang efektif dalam meningkatkan jangkauan promosi destinasi dan memberikan pengalaman pariwisata yang lebih menarik dan informatif bagi pengguna.

Copyright © 2026 Jurnal Teknologi Informasi UTU
All rights reserved

1. Pendahuluan

Sektor pariwisata merupakan salah satu pilar utama dalam perekonomian Indonesia yang memiliki potensi besar melalui kekayaan alam dan budayanya [1]. Salah satu daerah yang terdapat di Provinsi Kalimantan Barat dengan potensi wisata alam yang sangat menjanjikan adalah Kabupaten Bengkayang, yang memiliki beragam destinasi unggulan seperti Bukit Jamur, Pulau Lemukutan, hingga Riam Merasap. Namun, besarnya potensi ini belum diimbangi dengan strategi promosi yang optimal. Saat ini, publikasi dan ketersediaan informasi digital mengenai destinasi wisata di Kabupaten Bengkayang masih sangat terbatas. Keterbatasan media informasi digital ini berakibat pada kurang efektifnya upaya penarikan kunjungan wisatawan, baik lokal maupun mancanegara.

Di era transformasi digital, konsep pariwisata digital (digital tourism) muncul sebagai pendekatan baru untuk memberikan dukungan digital kepada wisatawan sebelum, selama, dan setelah kegiatan wisata [2] . Penggunaan teknologi digital mampu mengaburkan batasan antara dunia nyata dan digital, menciptakan pengalaman yang lebih imersif bagi pengunjung [3]. Berbagai penelitian terdahulu

menunjukkan efektivitas aplikasi mobile berbasis Android dalam mendukung penyediaan informasi dan navigasi pariwisata. Sebagai contoh, pengembangan aplikasi di Kota Pekanbaru menyediakan panduan rute dan informasi objek wisata dengan tingkat penerimaan pengguna sebesar 85% [3]. Penelitian di Kabupaten Wakatobi mengembangkan aplikasi informasi pariwisata berbasis Android dengan metode Location Based Service (LBS) dan integrasi GPS untuk menyediakan informasi serta lokasi destinasi kepada penggun [4]. Penelitian lain menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan berpengaruh sebesar 96,50% terhadap penerimaan aplikas [5]. Penelitian lain di Kabupaten Gunungkidul mengembangkan aplikasi informasi pariwisata yang menyajikan foto objek wisata dan petunjuk lokasi berbasis LBS [6]. Selain itu, penelitian mengenai aplikasi pariwisata di Kabupaten Banyumas menerapkan model Waterfall dengan pengujian Black Box Testing untuk menguji fungsionalitas aplikasi dan usability testing untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi [7]. Demikian pula, pengembangan aplikasi pariwisata di Raja Ampat memanfaatkan integrasi LBS dan peta navigasi untuk meningkatkan aksesibilitas informasi bagi wisatawan [8]. enelitian terbaru mengenai smart tourism berbasis mobile juga mengintegrasikan informasi destinasi dan visualisasi peta interaktif serta melakukan pengujian fungsional dan usability [9]. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa platform mobile dan layanan berbasis lokasi dapat dimanfaatkan untuk mendukung digitalisasi informasi pariwisata. Selain itu, penggunaan metodologi Software Development Life Cycle (SDLC) juga telah diterapkan dalam pengembangan sistem informasi pariwisata untuk memastikan proses pengembangan dilakukan secara terstruktur [10].

Meskipun demikian, terdapat perbedaan fokus dan konteks antara penelitian terdahulu dengan pengembangan SIWAB dalam penelitian ini. Aplikasi pada penelitian terdahulu, khususnya [3] dan [5], menitikberatkan pada penyediaan informasi objek wisata dan navigasi berbasis lokasi. Sementara itu, SIWAB dikembangkan sebagai media digitalisasi promosi pariwisata Kabupaten Bengkayang dengan mengintegrasikan informasi destinasi, fasilitas, foto, video YouTube, dan navigasi rute melalui Google Maps API dalam satu aplikasi Android. SIWAB juga secara khusus menginventarisasi dan menyajikan informasi 10 objek wisata alam unggulan di Kabupaten Bengkayang, termasuk destinasi yang memiliki karakteristik geografis berupa wilayah perbukitan dan kepulauan. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak semata-mata terletak pada penggunaan teknologi Android, Google Maps, atau multimedia yang secara terpisah telah digunakan dalam penelitian sebelumnya, tetapi pada penerapan integrasi komponen tersebut sebagai media promosi digital yang dikontekstualisasikan dengan potensi destinasi wisata di Kabupaten Bengkayang..

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memosisikan SIWAB sebagai sebuah aplikasi promosi pariwisata berbasis Android yang menggabungkan informasi destinasi dan konten multimedia dengan layanan navigasi dalam satu platform yang berorientasi pada potensi wisata lokal Kabupaten Bengkayang. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memperluas akses masyarakat terhadap informasi destinasi sekaligus memberikan informasi pendukung perjalanan secara lebih praktis. Posisi penelitian ini menjadi pembeda dari penelitian terdahulu yang menjadi rujukan karena pengembangan SIWAB diarahkan secara spesifik untuk mendigitalisasi promosi 10 objek wisata alam di Kabupaten Bengkayang dengan integrasi fitur informasi, multimedia, dan navigasi.

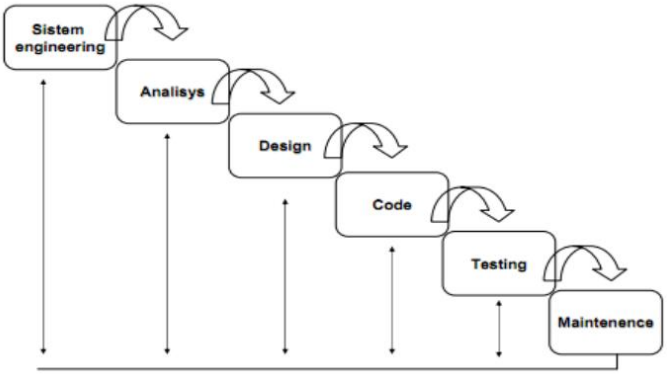
Penelitian ini dilakukan karena adanya kebutuhan mendesak untuk mendigitalisasi media promosi pariwisata di Kabupaten Bengkayang agar lebih interaktif dan mudah dijangkau oleh masyarakat luas [10]. Penggunaan platform Android dipilih karena sifatnya yang praktis dan dapat diakses kapan saja oleh wisatawan untuk merencanakan perjalanan mereka . Selain itu, penerapan metode SDLC dalam penelitian ini dianggap sangat penting untuk meminimalisir risiko kesalahan teknis serta menjamin kualitas dan keberlanjutan aplikasi dalam jangka panjang melalui tahap pemeliharaan yang sistematis. Pengembangan aplikasi "SIWAB" (Sistem Informasi Wisata Bengkayang) diharapkan menjadi solusi konkret untuk meningkatkan jangkauan publikasi destinasi daerah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pertanyaan penelitian yang diajukan dalam studi ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pariwisata digital "SIWAB" berbasis Android yang interaktif menggunakan metode SDLC untuk Kabupaten Bengkayang?
2. Bagaimana mengintegrasikan fitur multimedia dan layanan navigasi berbasis lokasi guna mengoptimalkan promosi destinasi wisata di Kabupaten Bengkayang?
3. Sejauh mana fungsionalitas aplikasi "SIWAB" dapat memenuhi kebutuhan wisatawan dalam mengakses informasi pariwisata secara digital?

2. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Software Development Life Cycle (SDLC) dengan model Waterfall. Pemilihan model ini didasarkan pada pendekatannya yang terstruktur dan sistematis, di mana setiap fase harus diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke fase berikutnya untuk meminimalisir risiko kesalahan teknis [10] [11]. Tahapan pada model waterfall dikerjakan secara berurutan atau secara linier. Tahapan waterfall dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode SDLC [12]

2.1. Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis)

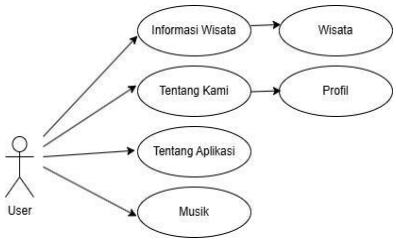
Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah terkait terbatasnya promosi digital di Kabupaten Bengkayang. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah terkait terbatasnya media promosi digital pariwisata di Kabupaten Bengkayang. Data destinasi dikumpulkan melalui studi dokumentasi dan observasi lapangan terhadap 10 objek wisata yang dipilih sebagai representasi destinasi wisata alam di Kabupaten Bengkayang. Pemilihan 10 objek wisata didasarkan pada pertimbangan daya tarik wisata, keterwakilan karakteristik destinasi, serta ketersediaan informasi dan dokumentasi yang dapat diolah ke dalam aplikasi. Destinasi yang dipilih mencakup objek wisata dengan karakteristik perbukitan, air terjun/riam, pantai, dan kepulauan, sehingga informasi yang disajikan dalam SIWAB dapat merepresentasikan keragaman potensi wisata alam Kabupaten Bengkayang.

Data yang digunakan meliputi nama dan lokasi objek wisata, deskripsi destinasi, fasilitas, foto, video, serta koordinat lokasi untuk kebutuhan navigasi. Data tersebut diperoleh melalui observasi terhadap objek wisata yang menjadi cakupan penelitian, dokumentasi yang tersedia mengenai destinasi, serta sumber informasi yang relevan dari pihak terkait. Data hasil pengumpulan kemudian digunakan sebagai dasar penyusunan kebutuhan fungsional aplikasi, khususnya halaman beranda, informasi detail destinasi, konten foto dan video, serta integrasi navigasi peta. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi acuan dalam tahap perancangan dan implementasi aplikasi SIWAB. Hasil analisis menetapkan kebutuhan fungsional aplikasi meliputi halaman beranda, detail informasi wisata (deskripsi, foto, video), serta integrasi navigasi peta [3].

2.2. Desain Sistem (System Design)

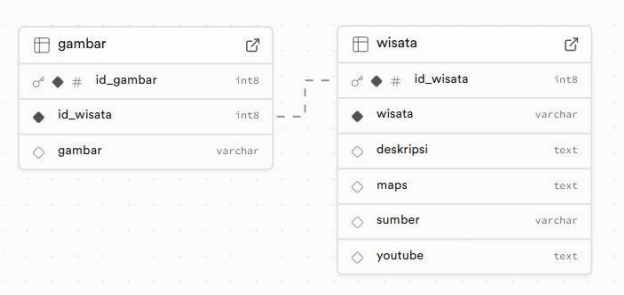
Perancangan sistem dilakukan menggunakan Unified Modeling Language (UML) sebagai bahasa standar pemodelan [10][13]. Diagram yang digunakan meliputi:

- Use Case Diagram: Untuk menggambarkan interaksi pengguna dengan fitur informasi wisata, video YouTube, dan navigasi [3]. Gambar use case diagram disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

- Table Relation: Untuk memodelkan struktur data antara tabel wisata dan tabel gambar [8]. Relasi tabel pada aplikasi SIWAB di sajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Tabel Relasi

- Desain UI/UX: Perancangan antarmuka meliputi Splash Screen, menu utama, dan halaman detail objek wisata untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal [14].

2.3. Implementasi (Implementation)

Hasil rancangan kemudian diimplementasikan ke dalam kode program menggunakan Android Studio sebagai Lingkungan Pengembangan Terpadu (IDE) utama [11][13] dengan bahasa pemrograman Kotlin. Bahasa pemrograman yang digunakan disesuaikan dengan platform Android yang bersifat open source untuk memaksimalkan penggunaan tools dan framework pengembangan [15]. Pada tahap ini, fitur utama seperti Google Maps API untuk navigasi rute dan pemutar video untuk konten multimedia diintegrasikan ke dalam sistem aplikasi mobile dalam penentuan rute perjalanan bagi wisatawan [3][8].

2.4. Pengujian (Verification/Testing)

Teknik karakterisasi fungsionalitas aplikasi dilakukan melalui metode Black Box Testing. Pengujian ini berfokus pada masukan dan keluaran aplikasi tanpa melihat struktur kode internal untuk memastikan masukan dan keluaran aplikasi tanpa melihat struktur kode internal untuk memastikan seluruh fungsi berjalan 100% valid sesuai skenario [16].

- Semua tombol navigasi berfungsi sesuai skenario [16].
- Fitur pemetaan lokasi dapat memanggil koordinat GPS dengan akurat [8].
- Konten multimedia dapat ditampilkan tanpa kendala teknis pada perangkat Android [15].

2.5. Pemeliharaan (Maintenance)

Tahap terakhir melibatkan perawatan aplikasi pasca-rilis, yang mencakup perbaikan bug, pembaruan data destinasi secara berkala agar informasi tetap akurat, serta penyesuaian kompatibilitas dengan versi sistem operasi Android terbaru atau kebutuhan fungsional pengguna di masa depan [11][10].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Pengembangan Sistem (SIWAB)

Penelitian ini menghasilkan aplikasi mobile bernama "SIWAB" (Sistem Informasi Wisata Bengkayang) yang diimplementasikan menggunakan Android Studio. Konten promosi dalam aplikasi ini mencakup inventarisasi 10 objek wisata alam unggulan di Kabupaten Bengkayang yang memiliki daya tarik tinggi bagi wisatawan sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Objek Wisata Alam Unggulan Di Kabupaten Bengkayang

No	Nama Objek	Lokasi
1	Bukit Jamur	Kecamatan Bengkayang
2	Pulau Lemukutan	Kecamatan Sungai Raya Kepulauan
3	Riam Merasap	Kecamatan Tujuh belas
4	Goa Pate	Kecamatan Siding
5	Riam Marum	Kecamatan Tujuh belas

6	Pantai Samudra Indah	Kecamatan Sungai Raya Kepulauan
7	Pulau Randayan	Kecamatan Sungai Raya Kepulauan
8	Pantai kura-kura	Kecamatan Sungai Raya Kepulauan
9	Riam Palayo	Kecamatan Sungai Betung
10	Tanggi Rafting	Kecamatan Tujuh belas

3.2. Implementasi Antarmuka Digitalisasi Promosi

1. Halaman Splash Screen: Menampilkan identitas visual Kabupaten Bengkayang sebagai kesan pertama pengguna seperti pada Gambar 4.



Gambar 4 Halaman Splash Screen

2. Halaman Beranda (Main Screen): Menyajikan daftar destinasi dengan visualisasi gambar yang menarik untuk menumbuhkan minat (interest) wisatawan. Tampilkan halaman beranda disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5 Halaman Beranda

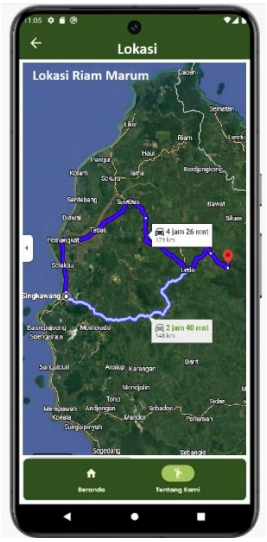
3. Halaman Detail Wisata: Berisi deskripsi lengkap, fasilitas, serta integrasi multimedia berupa link video YouTube untuk memberikan gambaran nyata mengenai lokasi tersebut. Halaman detail tempat wisata di tampilkan pada Gambar 6.



Gambar 6 Halaman Detail Wisata

3.3. Integrasi Layanan Berbasis Lokasi (LBS)

Untuk menjawab kebutuhan navigasi, aplikasi SIWAB mengintegrasikan Google Maps API. Fitur ini memungkinkan wisatawan untuk melihat rute perjalanan dari lokasi pengguna saat ini menuju koordinat tepat objek wisata yang dipilih. Hal ini mengatasi masalah keterbatasan rute yang selama ini menjadi penghambat kunjungan ke Bengkayang. Contoh salah satu tampilan lokasi Riam Marum menggunakan Google Maps seperti pada Gambar 7.



Gambar 7 Tampilan Lokasi Wisata Riam Marum

3.4 Hasil Pengujian Fungsionalitas

Pengujian aplikasi SIWAB dilakukan melalui dua tahap, yaitu pengujian fungsionalitas menggunakan metode Black Box Testing dan pengujian usability melalui calon pengguna. Black Box Testing digunakan untuk memastikan bahwa setiap fitur aplikasi dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan skenario yang telah ditentukan. Sementara itu, pengujian usability dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat membantu calon wisatawan dalam memperoleh informasi destinasi dan menggunakan fitur pendukung perjalanan.

Hasil Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur utama aplikasi, meliputi tombol navigasi, pemutaran video, tampilan informasi destinasi, dan pemanggilan peta rute, dapat berjalan sesuai dengan skenario pengujian. Dengan demikian, pengujian ini menunjukkan bahwa fungsi teknis utama aplikasi telah berjalan sebagaimana dirancang.

Selanjutnya, pengujian usability dilakukan dengan melibatkan 27 responden yang merupakan calon pengguna aplikasi/wisatawan. Instrumen pengujian menggunakan skala Likert 1–5 yang mencakup beberapa indikator, yaitu kemudahan memperoleh informasi destinasi, kemudahan memahami informasi yang disajikan, kemudahan menggunakan navigasi menuju lokasi wisata, kemudahan menggunakan fitur multimedia, serta kebermanfaatan aplikasi dalam membantu memperoleh informasi sebelum melakukan perjalanan.

Hasil pengujian usability menunjukkan bahwa rata-rata penilaian responden terhadap indikator Kemudahan memperoleh informasi sebesar 96,00%, sedangkan indikator Antarmuka dan navigasi aplikasi memperoleh nilai sebesar 93,00%. Pada indikator Multimedia diperoleh nilai sebesar 99,67%, indikator Navigasi lokasi sebesar 94,67%, dan indikator Kebermanfaatan bagi wisatawan sebesar 97,00%. Secara keseluruhan, tingkat penilaian usability aplikasi SIWAB mencapai 96,00% dan berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa selain dapat berfungsi secara teknis berdasarkan Black Box Testing, SIWAB juga dinilai oleh calon pengguna berdasarkan aspek kemudahan penggunaan dan kebermanfaatannya dalam mengakses informasi pariwisata secara digital.

Pengembangan aplikasi SIWAB berhasil mentransformasi promosi pariwisata Kabupaten Bengkayang dari media cetak yang terbatas menjadi platform digital yang interaktif. Integrasi fitur multimedia berupa foto dan video dalam aplikasi SIWAB menyediakan informasi visual mengenai destinasi wisata. Hasil pengujian usability menunjukkan bahwa aspek multimedia memperoleh nilai 99,67%, yang menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian positif terhadap kemudahan penggunaan fitur multimedia dalam memperoleh informasi destinasi sebelum melakukan perjalanan.

Keberhasilan integrasi Google Maps API menjawab pertanyaan penelitian mengenai optimalisasi promosi berbasis lokasi. Dengan adanya peta rute digital, tantangan geografis destinasi Bengkayang yang tersebar (seperti kepulauan dan perbukitan) dapat teratasi melalui akses informasi yang praktis di genggaman pengguna.

Hasil pengujian Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh skenario pengujian pada fitur utama aplikasi dapat dijalankan sesuai dengan hasil yang diharapkan, dengan persentase keberhasilan pengujian sebesar 100%. Digitalisasi ini tidak hanya menjadi alat promosi, tetapi juga strategi jangka panjang untuk meningkatkan jangkauan publikasi destinasi daerah di era transformasi digital

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil rancang bangun dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil mengembangkan aplikasi mobile "SIWAB" sebagai platform digitalisasi promosi pariwisata di Kabupaten Bengkayang. Fakta penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Software Development Life Cycle (SDLC) mampu menghasilkan sistem yang terstruktur dengan fitur fungsionalitas yang berjalan sepenuhnya valid melalui pengujian Black Box. Aplikasi ini mengintegrasikan informasi sepuluh objek wisata unggulan, layanan navigasi rute berbasis lokasi menggunakan Google Maps API, serta konten multimedia interaktif yang memudahkan wisatawan dalam mengeksplorasi potensi daerah.

Implikasi dari penelitian ini adalah terjadinya transformasi media promosi pariwisata daerah dari metode konvensional ke platform digital yang lebih aksesibel. Hal ini berpotensi meningkatkan daya tarik dan jangkauan publikasi destinasi Bengkayang secara signifikan. Pengelolaan aplikasi secara berkelanjutan dan pemanfaatan media sosial dapat mendukung perluasan penyebaran informasi destinasi wisata Kabupaten Bengkayang. Namun, penelitian ini belum mengukur dampak aplikasi terhadap peningkatan jumlah kunjungan wisatawan maupun pertumbuhan ekonomi lokal, sehingga dampak tersebut masih memerlukan penelitian dan evaluasi lebih lanjut.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar penelitian berikutnya dapat mengintegrasikan fitur transaksi digital, seperti sistem pemesanan tiket masuk destinasi secara langsung (e-ticketing) dan layanan pemesanan transportasi lokal dalam aplikasi. Selain itu, pengembangan antarmuka yang lebih responsif untuk berbagai platform sistem operasi di luar Android juga diperlukan guna memperluas basis pengguna dan membangun ekosistem pariwisata digital yang lebih lengkap di Kabupaten Bengkayang.

Daftar Pustaka

[1] M. H. Aziz, "Model Pariwisata Digital dalam Pengembangan Pariwisata Indonesia," vol. 22, no. 3, pp. 2279–2286, 2022, doi: 10.33087/jiubj.v22i3.2246.

[2] H. Ernawati, K. Hananto, S. Tinggi, and P. Ambarrukmo, "pariwisata Digital : Perspektif dan Agenda Riset Masa Depan".

[3] M. R. Munzir, D. Iriadi, P. Studi, S. Informasi, K. Pekanbaru, and I. Provinsi, "Aplikasi Objek Wisata Berbasis Android Di Kota," vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2021.

[4] Junaedy, H. Arfandy, Musrifin, and M. Said, "Perancangan Aplikasi Informasi Pariwisata di Kabupaten Wakatobi Berbasis Android Menggunakan Metode LBS (Location Baesd Service)," *JTEK*, vol. 03, no. 01, pp. 238–245, 2023, doi: https://doi.org/10.56923/jtek.v3i01.131.

[5] M. Ardiansyah, F. R. Aidina, Sanusi, G. Haris, N. Astrianda, and M. Usman, "Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Tingkat Penerimaan Aplikasi PLN Mobile Pada PT. PLN (Persero) Up3 Meulaboh," *J. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 94–104, 2025, doi: http://dx.doi.org/10.35308/jti.v4i2.12370.

[6] M. R. Prasetyo and A. Hermawan, "Pengembangan Aplikasi Sistem Informaasi Pariwisata Gunungkidul menggunakan Metode Location-Based Service," *J. Indones. Manaj. Inform. dan Komun.*, vol. 5, no. 2, pp. 1504–1507, 2024, doi: https://doi.org/10.35870/jimik.v5i2.707.

[7] A. Hananta, N. A. Prasetyo, and A. B. Arifa, "Development of an Android-Based Tourism Application for Banyumas Regency using the Waterfall Model," vol. 1, no. 1, pp. 11–18, 2025, doi: 10.47776/nuai.v1i1.1613.

[8] M. P. Saptono, E. Murniyasih, L. Suryani, and R. F. Waliulu, "Pengembangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android dalam Upaya Peningkatan Aksesibilitas UKM (Desa Wisata) Kampung Pam di Kabupaten Raja Ampat Provinsi Papua Barat," *J. Dedication to Papua Community*, vol. 3, no. 1, pp. 220–230, 2020.

[9] V. No, I. Setianingsih, and S. Widiono, "Inovasi Aplikasi Smart Tourism berbasis Mobile untuk Optimalisasi Informasi Destinasi Wisata," *Edumatic J. Pendidik. Inform.*, vol. 9, no. 3, pp. 806–814, 2025, doi: 10.29408/edumatic.v9i3.32607.

[10] N. Hasanah and M. N. Indriawan, "Rancangan Aplikasi Batam Travel Menggunakan Metode Software Development Life Cycle (SDLC)," vol. 1, no. 1, pp. 925–938, 2021.

[11] R. Herawati, W. A. Utomo, and I. Royana, "Aplikasi Pariwisata Jambi Berbasis Android," vol. 24, no. 2, 2018, doi: 10.36309/goi.v24i2.88.

[12] B. Hartono, *Cara Mudah dan Cepat Belajar Pengembangan Sistem Informasi*. Semarang: Yayasan PrimaAgus Teknik, 2021.

[13] R. Hardiyanti, "Aplikasi Panduan Objek Wisata Alam Gresik Berbasis Android," vol. 2, pp. 67–74, 2019.

[14] A. Alfiani, M. F. B, and F. D. Lestary, "Aplikasi Portal Destinasi Pariwisata Sulawesi Selatan Berbasis Mobile," vol. 6, no. 3, 2023.

[15] R. Wijianto and Y. Nurdeviyanti, "Aplikasi Dewisita Pesona Wisata Di Jawa Tengah Berbasis Android," vol. 3, no. 2, pp. 125–132, 2023.

[16] F. G. Lubis, R. K. Dewi, and K. C. Brata, "Pengembangan Aplikasi Android Rekomendasi Tempat Wisata Belanja di Kota Malang dengan Group Decision Support System (GDSS) dan Location- Based Service (LBS)," vol. 4, no. 3, 2020.