

Perancangan Aplikasi Mobile Layanan Lokasi Pariwisata Berbasis Android

Abdurrahman Harits¹, Afrizal Zein²

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang
Jl. Raya Puspittek, No. 10, Buaran, Serpong, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

e-mail : dosen01495@unpam.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi mobile telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pariwisata. Wisatawan kini semakin mengandalkan perangkat mobile untuk mendapatkan informasi mengenai destinasi wisata, rute perjalanan, serta rekomendasi tempat menarik. Rancangan dan pengembangan aplikasi mobile berbasis Android yang menyediakan layanan lokasi pariwisata secara interaktif dan informatif, untuk membantu wisatawan dalam menemukan objek wisata terdekat, menampilkan informasi detail mengenai lokasi wisata, serta memberikan navigasi berbasis peta digital. Metode perancangan aplikasi ini mencakup analisis kebutuhan pengguna, desain antarmuka berbasis User Experience (UX), serta implementasi dengan teknologi Android Studio dan Google Maps API. Aplikasi ini juga dilengkapi fitur pencarian berbasis kategori, ulasan pengguna, serta rekomendasi wisata berdasarkan lokasi pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat membantu pengguna dalam mengakses informasi wisata secara cepat dan akurat, sehingga meningkatkan pengalaman perjalanan mereka. Aplikasi ini dapat memberikan kontribusi dalam sektor pariwisata dengan mempermudah akses informasi bagi wisatawan, meningkatkan promosi destinasi wisata, serta mendukung perkembangan teknologi informasi dalam industri pariwisata. Tahapan pengujian yang dilakukan, pengujian fungsional, pengujian desain dan pengujian penerimaan pengguna. Perangkat selular yang digunakan untuk implementasi adalah Samsung Galaxy Spica dengan sistem operasi Android 2.1. Pengujian penerimaan pengguna dilakukan dengan menyebar kuesioner harapan dan persepsi 30 orang responden. Pengujian hipotesis dilakukan dengan metoda uji peringkat bertanda Wilcoxon. Analisis penerimaan pengguna dilakukan melalui pemetaan nilai rata-rata pada diagram rating. Aplikasi mobile tourism telah berhasil melalui pengujian fungsional dan desain. Dari hasil pengujian kepada pengguna diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan antara variabel persepsi dan harapan. Melalui pengujian hipotesis menggunakan uji Wilcoxon, dimana nilai Asymp Sig (0,090) < dari nilai α (0,1). Selanjutnya, uji peringkat Wilcoxon menunjukkan 11 dari 14 indikator yang diujikan, nilai persepsi lebih besar dari nilai harapan, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dirancang telah sesuai dengan ekspektasi pengguna yang sangat signifikan.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, Pariwisata, Android, Layanan Lokasi, Navigasi

Abstract

Advances in mobile technology have had a significant impact on various aspects of life, including the tourism sector. Tourists are now increasingly relying on mobile devices to get information about tourism destinations, travel routes and recommendations for interesting places. Design and development of Android-based mobile application that provides interactive and informative tourism location services, is designed to help tourists find nearby tourist attractions, displays detailed information about tourist locations, and provides digital map-based navigation. The methods used in designing this application include user needs analysis, User Experience (UX) based interface design, as well as implementation with Android Studio technology and Google Maps API. This application is also equipped with category-based search features, user reviews, and tourist recommendations based on user location. Test results show that the application can help users access tourist information quickly and accurately, thereby improving their travel experience. With this application, it can make a contribution to the tourism sector by facilitating access to information for tourists, increasing promotion of tourist destinations, and supporting the development of information technology in the tourism industry. The testing stages carried out are functional testing, design testing and user acceptance testing. The mobile device used for implementation is the Samsung Galaxy Spica with the Android 2.1 operating system. User acceptance testing was carried out by distributing expectation and perception questionnaires to 30 respondents. Hypothesis testing was carried out using the Wilcoxon signed rank test method. User acceptance analysis was carried out by mapping the average value on the rating diagram. The mobile tourism application had successfully passed functional and design testing. From the results of testing to users, it was concluded that there was a difference between perception and expectation variables. This was shown through hypothesis testing using the Wilcoxon test, where the Asymp Sig value (0.090) < from the α value (0.1). Furthermore, the Wilcoxon rank test showed that 11 of the 14 indicators tested, the perception value was greater than the expectation value, so it can be concluded that the designed application was in accordance with user expectations significantly.

Keywords: Mobile Applications, Tourism, Android, Location Services, Navigation

1. Pendahuluan

Pariwisata merupakan sektor yang berperan penting dalam perekonomian banyak negara, termasuk Indonesia. Dengan kekayaan alam, budaya, dan sejarah yang melimpah, Indonesia memiliki potensi besar dalam menarik wisatawan domestik maupun mancanegara. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menyediakan informasi yang akurat, terkini, dan mudah diakses mengenai destinasi wisata yang ada (Purwantoro, 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya perangkat mobile, telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi. Smartphone berbasis Android, misalnya, telah menjadi alat yang hampir tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. (Karman and Mulyono, 2020)

Menurut data, penggunaan smartphone di Indonesia terus meningkat, menjadikannya platform yang potensial untuk penyebaran informasi, termasuk informasi pariwisata. Namun, meskipun teknologi telah berkembang pesat, masih banyak wisatawan yang kesulitan mendapatkan informasi lengkap dan terpercaya mengenai destinasi wisata. Informasi yang tersebar di berbagai platform seringkali tidak terintegrasi, tidak akurat, atau tidak diperbarui, sehingga menyulitkan wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka. (Ananda, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba mengatasi masalah ini dengan mengembangkan aplikasi mobile berbasis Android yang menyediakan informasi pariwisata. Misalnya, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis Android dalam pencarian cepat tempat wisata terdekat dapat membantu wisatawan dan meningkatkan kunjungan wisatawan. (Banjarnahor dkk, 2020).

Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa aplikasi sistem informasi geografis pemetaan lokasi objek wisata di daerah Danau Toba berbasis Android dapat memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan (Ananda, 2021).

Namun, banyak dari aplikasi yang ada masih memiliki keterbatasan, seperti kurangnya fitur interaktif, tidak adanya integrasi dengan layanan peta digital, atau informasi yang tidak lengkap dan tidak diperbarui secara berkala. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi mobile layanan lokasi pariwisata berbasis Android yang tidak hanya menyediakan informasi lengkap dan akurat mengenai destinasi wisata, tetapi juga dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti peta digital, rekomendasi destinasi berdasarkan lokasi pengguna, ulasan dan rating dari pengguna lain, serta informasi real-time mengenai event atau kegiatan yang sedang berlangsung di sekitar lokasi wisata (Qamari et al. 2023).

Dengan adanya aplikasi semacam ini, diharapkan wisatawan dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan, merencanakan perjalanan dengan lebih baik, dan pada akhirnya meningkatkan pengalaman wisata mereka. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu pemerintah daerah dan pelaku industri pariwisata dalam mempromosikan destinasi wisata mereka, meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, dan pada akhirnya berkontribusi pada perekonomian lokal. (Hanum and Saifudin, 2022).

Dalam pengembangan aplikasi ini, penting untuk memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna. Fitur-fitur seperti navigasi GPS, integrasi dengan media sosial, informasi mengenai fasilitas umum di sekitar destinasi wisata, serta antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan, menjadi hal-hal yang perlu dipertimbangkan. Selain itu, kerjasama dengan pemerintah daerah, pengelola destinasi wisata, dan komunitas lokal juga penting untuk memastikan bahwa informasi yang disajikan akurat, terpercaya, dan selalu diperbarui. (Wahyuningsih, 2021).

Dengan pendekatan yang komprehensif dan kolaboratif, pengembangan aplikasi mobile layanan lokasi pariwisata berbasis Android ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi permasalahan akses informasi pariwisata, meningkatkan kepuasan wisatawan, dan mendukung

pengembangan sektor pariwisata Indonesia secara keseluruhan (Dewi and Prasetyo, 2021).

Pembahasan pada paper ini difokuskan pada perancangan aplikasi mobile layanan lokasi pariwisata berbasis Android, pada perangkat bergerak, yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, sesuai dengan layanan koneksi internet yang tersedia.

2. Metodologi

Proses perancangan dan implementasi menggunakan standar Rational Unified Process dan bahasa pemodelan Unified Modeling Language - UML. Pada proses pengujian penerimaan pengguna menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis deskriptif. Tahapan yang akan ditempuh dapat dilihat pada Gambar 1 berikut. (Sari & Kurniawan, 2021).

Berikut adalah deskripsi langkah-langkah utama yang dapat digambarkan dalam Flowchart Proses Perancangan Penelitian Perancangan Aplikasi Mobile lokasi pariwisata berbasis Android:

a. Tahap Persiapan.

Pada tahapan ini dilakukan kajian literatur mengenai mTourism dan LBS, identifikasi dan perumusan masalah, penetapan batasan masalah, penentuan tujuan penelitian dan pengajuan hipotesis.

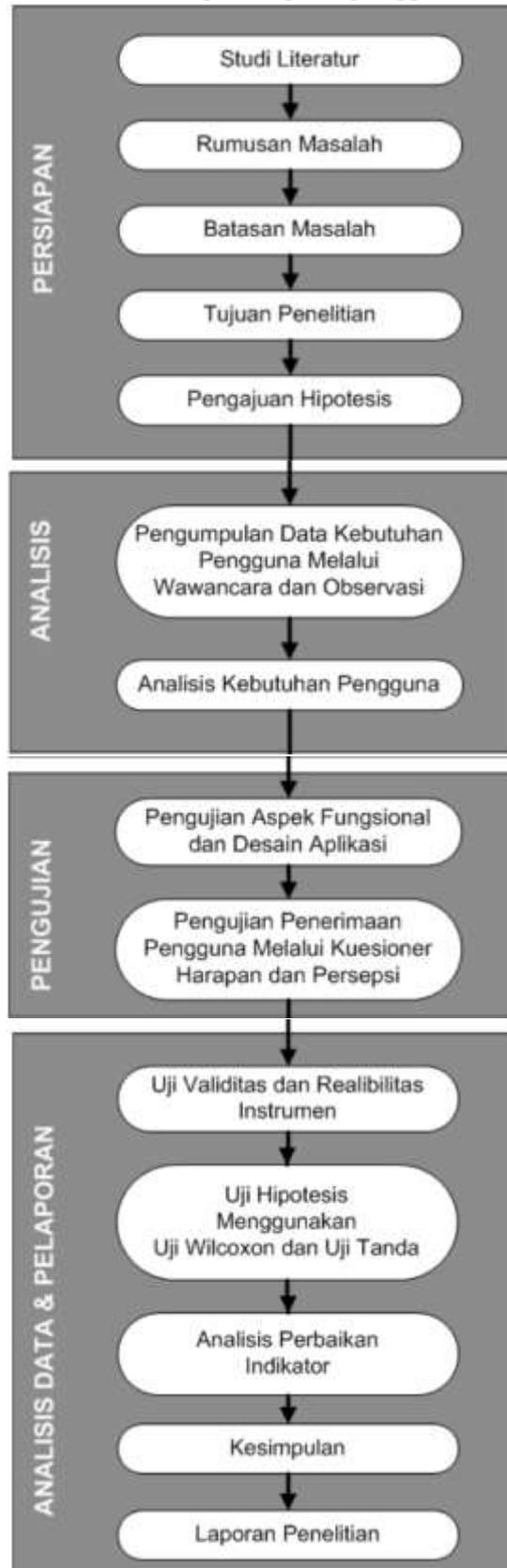
b. Tahap Analisis.

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pengguna melalui wawancara kepada calon yang berpotensi memanfaatkan aplikasi layanan pariwisata, yaitu wisatawan. Selain wawancara, teknik yang digunakan adalah dengan observasi subyektif melalui literatur dan aplikasi yang telah ada dengan tujuan mendapatkan data kebutuhan pengguna.

c. Tahap Perancangan.

Sesuai analisis kebutuhan pengguna, selanjutnya dilakukan perancangan sistem dengan menggunakan bahasa pemodelan UML. Perancangan aplikasi memperhatikan kerangka kerjan tentang tiga lapisan petunjuk perancangan untuk aplikasi bergerak. Perancangan antarmuka pengguna (UI), memperhatikan petunjuk perancangan antarmuka perangkat bergerak Gong dan Tarasewich. Sari & Kurniawan (2021). Aktivitas yang akan dilakukan sebagai berikut:

- 1) Perancangan dengan memperhatikan aspek sistem, dan
- 2) Perancangan dengan memperhatikan aspek kognitif pengguna.



Gambar 1. Flow Chart Proses Perancangan Penelitian.

d. Tahap Implementasi

Hasil rancangan sistem akan dikembangkan pada platform Android dengan dukungan emulator Dalvik Virtual Machine (Dalvik VM) selanjutnya akan di implementasi pada perangkat seluler berbasis Android.

e. Tahap Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian yang terdiri dari:

- 1). Pengujian fungsional dan desain
- 2). Pengujian penerimaan pengguna.

Setiap responden diminta mengisi kuesioner harapan. Selanjutnya responden diminta untuk mencoba aplikasi mTourism, kemudian diminta untuk mengisi kuesioner persepsi. Perancangan kuesioner memperhatikan validitas dan realibilitas instrumen dengan parameter. Pengujian sesuai dengan standar ISO 9241-11

f. Tahap Analisis Data dan Pelaporan

Untuk menguji hipotesis digunakan metode uji Wilcoxon dan uji Tanda. Selanjutnya tahap analisis indikator-indikator yang diperlukan untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis perancangan sistem memerlukan tahapan yang sistematis untuk mendapatkan aplikasi yang baik dan bersesuaian dengan kegunaan dan tujuannya

3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Sebelum melakukan perancangan sistem, terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan pengguna. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengatasi ketidaksesuaian antara aplikasi yang dirancang dengan kebutuhan pengguna.

Analisis kebutuhan pengguna dilakukan dengan metode wawancara kepada calon pengguna, dalam hal ini wisatawan. Dari hasil analisis kebutuhan, informasi yang disediakan berhubungan dengan informasi lokasi wisata dengan kategori layanan sebagai berikut :

1. Accomodation. Layanan akomodasi adalah layanan yang nantinya memberikan informasi kepada

- pengguna tentang lokasi hotel maupun penginapan terdekat.
2. Emergency, Safety and Security. Layanan darurat keselamatan dan keamanan ini memberikan informasi kepada pengguna tentang lokasi rumah sakit, kantor polisi dan petugas keamanan lokal setempat.
3. Tourist Attraction. Layanan ini memberikan informasi mengenai lokasilokasi pariwisata, wisata alam dan wisata budaya.
4. Gastronomy. Layanan ini adalah layanan wisata kuliner yang memberikan informasi mengenai restoran dan rumah makan tradisional.
5. Navigation and Orientation. Layanan ini menjadi petunjuk navigasi untuk pengguna dalam mencapai lokasi tujuan. Layanan ini menggunakan teknologi positioning GPS dan layanan pemetaan dari GoogleMap.
6. Practical Information. Layanan ini memberikan informasi praktis mengenai lokasi ATM dan tempat penukaran uang. Entertainment Layanan ini memberikan informasi kepada pengguna mengenai lokasi-lokasi hiburan lainnya.
7. Shopping. Layanan ini memberikan informasi mengenai lokasi-lokasi pusat perbelanjaan.
8. Transportation. Layanan ini memberikan informasi mengenai lokasilokasi terminal, airport dan pelabuhan.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa, pengguna ingin mendapatkan informasi yang lengkap tentang suatu lokasi wisata, yang dapat membantu wisatawan dalam mengambil keputusan untuk menjelajah lokasi tersebut.



Gambar 3. Model kebutuhan informasi.

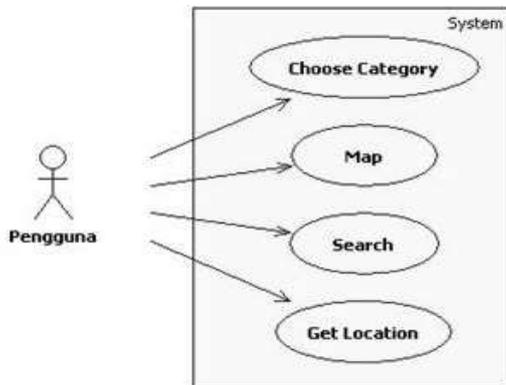
Seperti terlihat pada Gambar 3 diatas, pengguna (dalam hal ini wisatawan) membutuhkan informasi tentang lokasi-lokasi yang berhubungan dengan kunjungan wisatanya, seperti: informasi hotel-hotel yang ada, lokasi-lokasi obyek pariwisata, lokasi-lokasi restoran yang terdekat, dan informasi lainnya seperti: hiburan, transportasi, informasi praktis, informasi untuk keadaan darurat dan informasi pusat perbelanjaan.

3.2 Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem menggunakan bahasa pemodelan unified modelling language (UML). Pada bagian ini dideskripsikan model sistem dalam diagram-diagram.

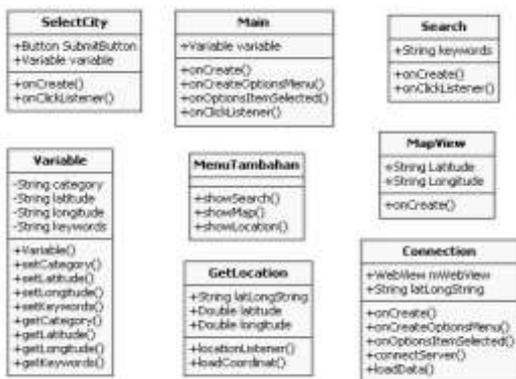
A. Usecase diagram

Diagram use case merupakan bagian tertinggi dari fungsionalitas yang dimiliki sistem yang akan menggambarkan bagaimana seseorang atau aktor akan menggunakan dan memanfaatkan sistem. Diagram ini juga mendeskripsikan apa yang akan dilakukan oleh sistem (Gambar 4).



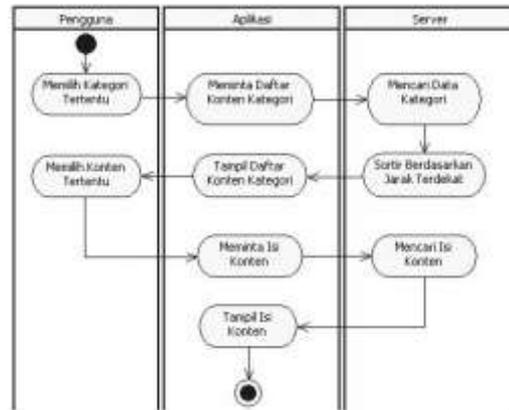
Gambar 4. Use case diagram pengguna.

B. Class Diagram



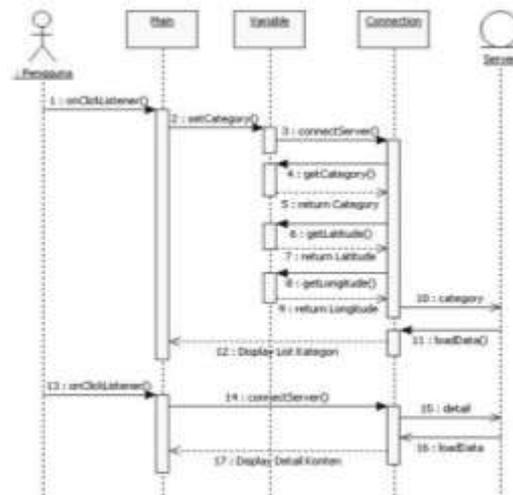
Gambar 5. Class diagram aplikasi Tourism.

C. Activity Diagram



Gambar 6. Activity diagram Choose Category.

D. Sequence Diagram



Gambar 6. Sequence diagram Choose Category

3.3 Hasil Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi mobile layanan lokasi pariwisata berbasis Android telah melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem, implementasi, hingga pengujian. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan informasi lengkap mengenai destinasi wisata, fasilitas yang tersedia, serta navigasi berbasis lokasi.



Gambar 7. Login Aplikasi



Gambar 8. Menu Mobile Aplikasi

3.4 Hasil Pengujian

Pengujian fungsional merupakan pengujian teknis yang dilakukan untuk mengetahui apakah kode program aplikasi mTourism yang sudah diimplementasikan, dapat menjalankan fungsi-fungsi sesuai rancangan atau belum.

Pada penelitian ini akan dilakukan pengujian fungsional menu-menu aplikasi mTourism. Hasil dari pengujian fungsional dan pengujian desain dengan hasil seperti ditampilkan pada Tabel 3. 1 dan Tabel 3. 2 berikut.

Tabel 1. Pengujian Fungsional Aplikasi Mtourism Client

No	Kategori Tes	Nama Tes	Hasil
1	Akses Aplikasi	Tampilan aplikasi screen	Ok
2	Navigasi Menu	Navigasi menu utama	Ok
3	Navigasi Menu	Navigasi menu tambahan	Ok
4	List Konten	Penjelajahan menu Accommodation	Ok
5	List Konten	Penjelajahan menu Tourist Attraction	Ok
6	List Konten	Penjelajahan menu Culinaire	Ok
7	List Konten	Penjelajahan menu Entertainment	Ok
8	List Konten	Penjelajahan menu Shopping	Ok
9	List Konten	Penjelajahan menu Practical Information	Ok
10	List Konten	Penjelajahan menu Transportation	Ok
11	List Konten	Penjelajahan menu Emergency	Ok
12	Detail Konten	Penjelajahan detail salah satu konten Accommodation	Ok
13	Detail Konten	Penjelajahan detail salah satu konten Tourist Attraction	Ok
14	Detail Konten	Penjelajahan detail salah satu konten Culinaire	Ok

15	Detail Konten	Penjelajahan detail salah satu konten Entertainment	Ok
16	Detail Konten	Penjelajahan detail salah satu konten Shopping	Ok
17	Detail Konten	Penjelajahan detail salah satu konten Practical Information	Ok
18	Detail Konten	Penjelajahan detail salah satu konten Transportation	Ok
19	Detail Konten	Penjelajahan detail salah satu konten Emergency	Ok
20	Detail Konten	Penjelajahan detail salah satu konten Entertainment	Ok
21	Lihat Peta	Melihat peta lokasi salah satu konten Accommodation	Ok
22	Lihat Peta	Melihat peta lokasi salah satu konten Tourist Attraction	Ok
23	Lihat Peta	Melihat peta lokasi salah satu konten Culinaire	Ok
24	Lihat Peta	Melihat peta lokasi salah satu konten Entertainment	Ok
25	Lihat Peta	Melihat peta lokasi salah satu konten Shopping	Ok
26	Lihat Peta	Melihat peta lokasi salah satu konten Practical Information	Ok
27	Lihat Peta	Melihat peta lokasi salah satu konten Transportation	Ok
28	Lihat Peta	Melihat peta lokasi salah satu konten Emergency	Ok

Tabel 2. Pengujian Fungsional Aplikasi Mtourism Web Admin.

No	Kategori Tes	Nama Tes	Hasil
1	Akses Aplikasi	Akses web admin melalui browser	Ok
2	Navigasi Menu	Navigasi menu utama admin	Ok
3	List Menu	Penjelajahan menu Add Content	Ok
4	List Menu	Penjelajahan menu Edit/Delete Content	Ok
5	List Menu	Penjelajahan menu Logout	Ok
6	Add Content	Fungsi input konten	Ok
7	Edit Content	Fungsi edit konten	Ok
8	Delete Content	Fungsi hapus konten	Ok

Pengujian desain dan interaksi sistem merupakan pengujian aspek non-teknis yang dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi mTourism yang sudah di desain sebelumnya, memenuhi aturan-aturan perancangan aspek interaksi yang sudah didefinisikan sebelumnya.

Pada pengujian ini, aspek-aspek yang akan diuji meliputi: rancangan format, rancangan konten, rancangan navigasi dan rancangan grafis dan tampilan. Hasil dari pengujian ini dengan hasilnya seperti ditampilkan pada Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3. Pengujian Desain Aplikasi Mtourism Dan Web Admin.

No	Kategori Tes	Nama Tes	Hasil
1	Format Halaman	Memasukkan tampilan konten	Ok
2	Format Halaman	Fokus informasi tertentu	Ok
3	Format Halaman	Petunjuk navigasi yang jelas	Ok
4	Format Halaman	Layout seragam	Ok

5	Format Halaman	Display informasi yg efisien	Ok
6	Visual Grafis	Icon menarik	Ok
7	Visual Grafis	Warna icon yg berbeda	Ok
8	Typografi	Menggunakan satu tipe font	Ok
9	Typografi	Setting ukuran font	Ok
5	Format Halaman	Display informasi yg efisien	Ok
6	Visual Grafis	Icon menarik	Ok
7	Visual Grafis	Warna icon yg berbeda	Ok
8	Typografi	Menggunakan satu tipe font	Ok
9	Typografi	Setting ukuran font	Ok
10	Typografi	Perbedaan warna font yang jelas	Ok
11	Typografi	Menggunakan margin, padding, dan text alignment	Ok
12	Rancangan Navigasi	Struktur konten mudah dipelajari	Ok
13	Rancangan Navigasi	Menu disajikan dalam representasi icon	Ok
14	Rancangan Navigasi	Menu kategori utama pada halaman utama	Ok
15	Rancangan Navigasi	Tombol pilihan di highlight	Ok
16	Rancangan Navigasi	Pemanfaatan tombol perangkat	Ok
17	Rancangan Grafis dan Tampilan	Grafis dan tampilan pada perangkat client sesuai dengan perancangan sebelumnya	Ok
18	Rancangan Grafis dan Tampilan	Grafis dan tampilan pada web admin sesuai dengan perancangan sebelumnya	Ok

3.5 Analisis Data

Setelah dilakukan pengujian sistem maka perlu dilanjutkan dengan analisis hasil pengujian untuk dapat mengenal sistem lebih mendalam sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan dan penyempurnaan sistem lebih lanjut.

Analisis terhadap pengujian sistem ini akan difokuskan pada analisis keunggulan sistem, analisis kelemahan sistem dan analisis peluang pengembangan sistem.

A. Analisis Keunggulan Sistem

Beberapa keunggulan yang dimiliki oleh sistem ini antara lain:

1. Aplikasi diimplementasi pada perangkat bergerak, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, sesuai dengan layanan koneksi internet yang disediakan operator.
2. Dapat digunakan sebagai perangkat yang dimanfaatkan wisatawan sebagai petunjuk penjelajahan lokasi pariwisata tertentu.
3. Fitur yang disajikan secara menyeluruh, bukan hanya terbatas pada lokasi-lokasi obyek pariwisata namun sampai pada lokasi-lokasi yang menjadi perhatian wisatawan sebagai pengguna mulai dari lokasi hotel-hotel, obyek pariwisata,

restoran, hiburan, pusat perbelanjaan, ATM dan tempat penukaran uang, transportasi, dan keadaan darurat.

4. Memberikan informasi secara lengkap tentang lokasi tertentu disertai dengan foto tempat tersebut, dan peta lokasinya, yang nantinya membantu pengguna dalam pengambilan keputusan lokasi yang akan dijelajahnya.
5. Desain grafis dan antarmuka yang menarik menjadikan aplikasi ini nyaman digunakan.
6. Dengan menggunakan database server, maka konten dari aplikasi ini dapat dengan mudah diupdate secara berkala, yang menjadikan aplikasi ini lebih lengkap dalam menyajikan informasi secara menyeluruh.

B. Analisis Kelemahan Sistem

Aplikasi ini memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

1. Konten yang disimpan dalam database server menjadikan waktu akses menjadi lebih lama terutama untuk konten yang berbentuk gambar.
2. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada perangkat android yang masih tergolong baru khususnya di Indonesia.

C. Analisis Peluang Pengembangan Sistem

Beberapa peluang yang dimiliki oleh sistem ini yaitu:

1. Pasar android yang berkembang dengan cepat, ditandai dengan peluncuran Indosat Android di Indonesia. Dengan CAGR (Compound annual growth rate) yang mencapai 150,4 % ditahun 2013 nantinya, membuat aplikasi pada perangkat android akan terus mengalami perkembangan.
2. Dapat digunakan bukan hanya pada industri pariwisata, namun dapat juga diimplementasi pada industri jasa lainnya.

4. Kesimpulan

Implementasi teknologi berbasis Android memungkinkan penyajian informasi yang

cepat dan real-time, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan pariwisata.

Selain itu, fitur interaktif seperti rating dan komentar pengguna memberikan nilai tambah dalam membantu wisatawan membuat keputusan yang tepat.

Dengan demikian, pengembangan aplikasi mobile layanan lokasi pariwisata berbasis Android dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pengalaman wisatawan dan mendukung pertumbuhan sektor pariwisata secara keseluruhan. Kelebihan dengan metoda lain :

Portabilitas Tinggi

Bisa dibawa ke mana saja. Cocok untuk kegiatan mobile seperti bekerja sambil bepergian, belajar di luar rumah, atau belanja online.

Kemudahan Akses Aplikasi

Update aplikasi dan sistem mudah dilakukan.

Konektivitas Cepat

Bisa langsung terhubung ke internet lewat data seluler atau Wi-Fi.

Daftar Pustaka

Afrizal Zein, 2022. Evaluasi Keamanan Wireless LAN Menggunakan Issaf (Information System Security Assessment Framework), Sainstech: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Sains dan Teknologi: Vol. 32 No. 2: DOI:

<https://doi.org/10.37277/stch.v32i2>

Ananda I. (2021). "Pemanfaatan Teknologi Informasi pada Desa Wisata di Indonesia: A Systematic Literature Review." JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi), 8(4), 2291-2300. DOI: <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i4.1095>

Banjarnahor J., Tamba S. P., & Laia Y. (2020). "Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android dalam Pencarian Cepat Tempat Wisata Terdekat pada Kabupaten Karo." InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi

Jaringan, 5(1), 202-205. DOI: <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.15351>

Karman J., & Mulyono H. (2020). "Perancangan Sistem Informasi Geografis Lokasi Objek Wisata di Kota Lubuklinggau Berbasis Android (Studi Kasus Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau)." JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal), 12(1). pp. ...

Dewi R. K., & Prasetyo E. (2021). "Aplikasi Location Based Service (LBS) Objek Wisata Tanggamus Berbasis Android." Jurnal Teknologi dan Informatika (JEDA), 4(1), 1-10. DOI:

<https://doi.org/10.30645/ijistech.v4i2.105>

Hartati D. W., Utomo W.A., & Sanjaya B. (2020). "Aplikasi Wisata Kabupaten Sragen Berbasis Android." Jurnal Go Infotech, 7(2), 50-58. DOI: <https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.122>

Hanum F., & Saifudin M. (2022). "Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata di Kabupaten Banyuwangi Mobile Berbasis Android." Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), 9(1), 45-53.

DOI:<http://orcid.org/0000-0002-3882-633X>

Melyanti E., & Andreas A. (2021). "Aplikasi Objek Wisata Berbasis Android di Kota Pekanbaru." Jurnal Rekayasa Sistem dan Informatika, 8(1), 45-53. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10264>

Purwantoro S. (2021). "Perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pasaman Barat Berbasis Android Menggunakan Metode Haversine." Jurnal Komputer Terapan, 7(2), 240-250. DOI: <https://doi.org/10.35143/jkt.v7i2.4876>

Qamari I. N., Shaikh M., Garad A., Suryono L. J., & Nuryakin N. (2023). "The Impact of the COVID-19 Pandemic on Tourism Sector in Indonesia." Journal of Tourism and Hospitality, 5(1), 15-25. DOI:10.35511/978-963-334-450-7_s6-Tran_et_al

Sari D. P., & Kurniawan A. (2021).

"Penerapan Mobile UI Flutter untuk Membangun Aplikasi Pariwisata Berbasis Android." Jurnal Rekayasa Komputer dan Teknologi Informasi, 5(2), 75-82.

Suryani N., & Wijaya A. (2021).

"Aplikasi Pencarian Tempat Wisata Menggunakan Metode Location Based Service Berbasis Android." Jurnal Aplikasi dan Teknologi Informasi (JATI), 5(2), 75-82. DOI: <https://doi.org/10.36040/jati.v4i1.2382>

Samsu Supriyatna, Salman

Farizy, (2024) Perancangan dan Implementasi Aplikasi Monitoring Berkas Pencairan Dana Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development, Sainstech: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Sains Dan Teknologi: Vol. 34 No. 3: pp.DOI: <https://doi.org/10.37277/stch.v34i3.2078>