

Analisis, Desain, Dan Pengembangan Purwarupa Aplikasi Katalog Dan Itinerary Paket Wisata (Janenake Solusi Wisata) PT. Impresso Creative Pacitan

Agus Prianggono¹, Berlian Juliarta Martin Putra², Dwi Ariani Finda Yuniarti³, Bagus Hikmahwan⁴, Anwar Fu'adi^{5*}

^{1,2,3,4,5}Akademi Komunitas Negeri Pacitan; Jalan Walanda Maramis No.04A Kec./Kab. Pacitan; telp/Fax (0357) 881652

Keywords:

3-5 keyword;
Algorithm a;
B algorithms;
Complexity.

Correspondent Email:

xxxxxxxxx@kampus.ac.id

Abstrak. Industri pariwisata terus berkembang pesat, menuntut inovasi dalam cara penyampaian informasi kepada calon wisatawan. PT. Impresso Creative Pacitan melihat peluang untuk memanfaatkan teknologi digital guna meningkatkan layanannya dengan menyajikan informasi paket wisata dan itinerary wisata yang nantinya terhubung dengan whatsapp admin sehingga dapat meningkatkan jasa di bidang layanan wisata dan kuliner PT. Impresso Creative Pacitan, namun hingga saat ini PT. Impresso Creative Pacitan belum memiliki aplikasi katalog dan itinerary paket wisata tersebut. Pada penelitian ini dikembangkan aplikasi (Janenake Solusi Wisata). Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC), desain antarmuka menggunakan Figma, dan pengembangan website front end dengan teknologi HTML, CSS, JavaScript dan framework laravel. Sistem yang dikembangkan mencakup fitur home, paket wisata, jejak wisata, katalog wisata, itinerary, dan kontak kami. Adanya aplikasi (Janenake Solusi Wisata) dapat meningkatkan layanan PT. Impresso Creative Pacitan dengan menyediakan katalog dan itinerary paket wisata yang menyajikan informasi dan pemesanan bagi customer.



Copyright © [JITET](http://www.jitet.org) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

Abstract. The tourism industry continues to grow rapidly, demanding innovation in how to convey information to prospective tourists. PT. Impresso Creative Pacitan sees an opportunity to utilize digital technology to improve its services by presenting information on tour packages and tour itineraries that will later be connected to the admin's WhatsApp so that it can improve services in the field of tourism and culinary services of PT. Impresso Creative Pacitan, but until now PT. Impresso Creative Pacitan does not yet have a catalog and itinerary application for tour packages. In this study, an application (Janenake Solusi Wisata) was developed. The development of this application uses the Software Development Life Cycle (SDLC) method, interface design using Figma, and front-end website development with HTML, CSS, JavaScript technology and the Laravel framework. The system developed includes home features, tour packages, tour tracks, tour catalogs, itineraries, and our contacts. The existence of the application (Janenake Solusi Wisata) can improve the services of PT. Impresso Creative Pacitan by providing a catalog and itinerary for tour packages that provide information and reservations for customers.

1. PENDAHULUAN

Industri pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang terus berkembang pesat dan memiliki peran penting dalam meningkatkan pendapatan suatu daerah. Dengan adanya perkembangan teknologi digital, cara masyarakat merencanakan dan mengatur perjalanan wisata mereka juga mengalami perubahan signifikan. Para wisatawan kini lebih cenderung menggunakan platform digital untuk mencari informasi, membandingkan paket wisata, dan melakukan pemesanan secara online.

PT. Impreso Creative Pacitan, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang penyediaan layanan wisata dan kuliner, menyadari pentingnya adaptasi terhadap perubahan ini. Perusahaan ini melihat peluang besar untuk meningkatkan layanannya melalui pengembangan aplikasi digital yang dapat menyajikan katalog dan itinerary paket wisata secara lebih interaktif dan user-friendly. Owner PT. Impreso Creative Pacitan menginginkan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan calon wisatawan untuk menemukan dan merencanakan paket wisata yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan analisis yang mendalam terkait kebutuhan owner PT. Impreso Creative Pacitan. Hal ini mencakup identifikasi fitur-fitur yang diinginkan, desain antarmuka yang intuitif dan menarik, serta pengembangan teknologi yang mampu mendukung performa aplikasi dengan baik. Permasalahan utama yang dihadapi adalah bagaimana membuat aplikasi katalog dan itinerary paket wisata yang nantinya terhubung dengan whatsapp admin sehingga dapat meningkatkan jasa di bidang layanan wisata dan kuliner PT. Impreso Creative Pacitan.

Sebelumnya penelitian tentang pengembangan aplikasi telah kami lakukan, diantaranya aplikasi katalog online ikan hias [1], sistem pemberi rekomendasi beasiswa [2] [3], aplikasi kepramukaan [4], sistem monitoring perkembangan anak usia dini [5], aplikasi reservasi salon [6], web pariwisata [7] [8], aplikasi makanan sehat [9], sistem monitoring kehadiran [10], aplikasi pengelolaan pembelian dan produksi aren [11], aplikasi pusbakor [12], aplikasi magang [13] dll.

Ita mengembangkan sistem informasi aduan digital, pada pengembangan ini menggunakan metode incremental [14]

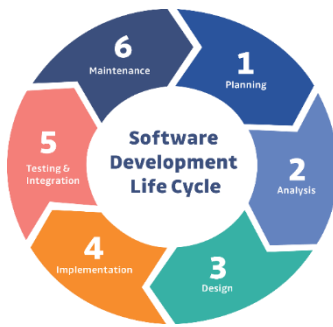
Wijaya meneliti pengembangan aplikasi pariwisata berbasis web yang dirancang untuk membantu wisatawan mencari informasi tentang destinasi wisata, akomodasi, dan transportasi. Penelitian ini menggunakan metodologi Waterfall dan menekankan pentingnya analisis kebutuhan pengguna dalam tahap awal pengembangan. [15].

Haryanto meneliti tentang desain antarmuka pengguna pada aplikasi mobile pariwisata, dengan fokus pada prinsip-prinsip desain yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini menggunakan metode usability testing untuk mengukur keefektifan desain antarmuka. [16]. Penelitian sebelumnya menggunakan chatbot dapat memberikan respon cepat terhadap pertanyaan pengguna dan membantu dalam proses pemesanan [17]. Putri mengkaji bagaimana pengalaman pengguna (user experience) mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi wisata. Penelitian ini menggunakan metode survei dan analisis statistik untuk mengukur hubungan antara elemen-elemen user experience (kemudahan penggunaan, kecepatan aplikasi, desain visual) dengan kepuasan pengguna [18]. Studi ini memperkuat pentingnya fokus pada pengalaman pengguna dalam pengembangan aplikasi wisata, dan menjadi dasar dalam pengembangan antarmuka dan fungsionalitas Janenake Solusi Wisata.

Pada penelitian yang diajukan bertujuan untuk membuat serta mengembangkan purwarupa website front end dan back end aplikasi katalog dan itinerary paket wisata (Janenake Solusi Wisata). Hasil dari proyek ini dapat membantu PT. Impreso Creative Pacitan dalam meningkatkan layanannya dan meningkatkan penggunaan jasa PT. Impreso Creative Pacitan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Metode SDLC (Software Development Life Cycle) adalah proses pembuatan dan pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem rekayasa perangkat lunak. Metode SDLC hadir untuk membantu kamu dalam pengembangan produk [19].



Gambar 1. Metode SDLC

Sumber : <https://lh6.googleusercontent.com/>

Gambar 1. merupakan tahapan Metode SDLC. Pengembangan aplikasi katalog dan itinerary paket wisata (Janenake Solusi Wisata) PT. Impresso Creative Pacitan menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC). Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan :

- Perencanaan (Planning)
- Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis)
- Desain Sistem (System Design)
- Implementasi (Implementation)
- Pengujian (Testing & Integration)
- Pemeliharaan (Maintenance)

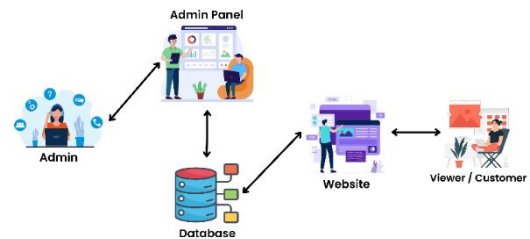
3. METODE PENELITIAN

3.1. Perencanaan(Planning)

Tahap perencanaan melibatkan identifikasi kebutuhan aplikasi serta tujuan pengembangan. Aktivitas utama pada tahap ini meliputi pengumpulan informasi kebutuhan dari owner PT. Impresso Creative Pacitan serta penentuan tujuan aplikasi untuk memudahkan customer dalam memperoleh informasi dan melakukan pemesanan paket wisata.

3.2. Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis)

Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan identifikasi mendalam terhadap kebutuhan sistem. Aktivitas ini mencakup wawancara dengan owner PT. Impresso Creative Pacitan untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang dibutuhkan serta pengumpulan data dan informasi mengenai aplikasi katalog dan itinerary paket wisata.



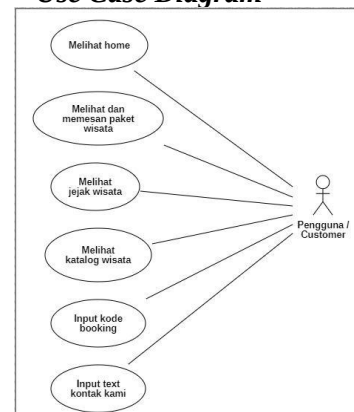
Gambar 2. Pengembangan Sistem Aplikasi Katalog dan Itinerary Paket Wisata

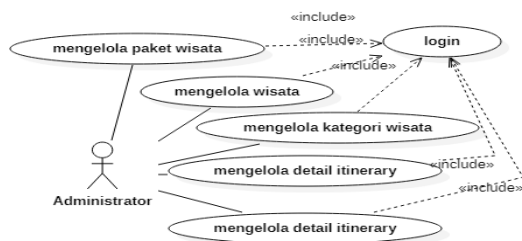
Gambar 2. dibuat untuk memenuhi kebutuhan PT. Impresso Creative Pacitan dalam pengembangan aplikasi katalog dan itinerary paket wisata (Janenake Solusi Wisata). Merupakan website front end yang ditampilkan secara publik untuk customer yang dapat melihat, mencari, memilih, membaca terkait informasi mengenai fitur home, paket wisata, jejak wisata, katalog wisata, itinerary, dan kontak kami dari database setelah di kelola di admin panel back end. Merupakan admin panel back end yang hanya bisa di akses oleh admin PT. Impresso Creative Pacitan untuk mengelola data ke database berupa paket, wisata, kategori, itinerary, dan itinerary detil yang kemudian ditampilkan di admin panel back end dan website front end.

3.3. Desain Sistem (System Design)

Tahap desain sistem melibatkan pembuatan desain arsitektur yang akan menjadi panduan untuk pengembangan. Desain ini mencakup struktur database, desain antarmuka pengguna (UI/UX) yang interaktif dan mudah digunakan, serta pembuatan Entity Relationship Diagram (ERD), Enhanced Entity Relationship (EER) Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, dan Use Case Diagram untuk menggambarkan fungsi sistem secara keseluruhan.

3.3.1. Use Case Diagram



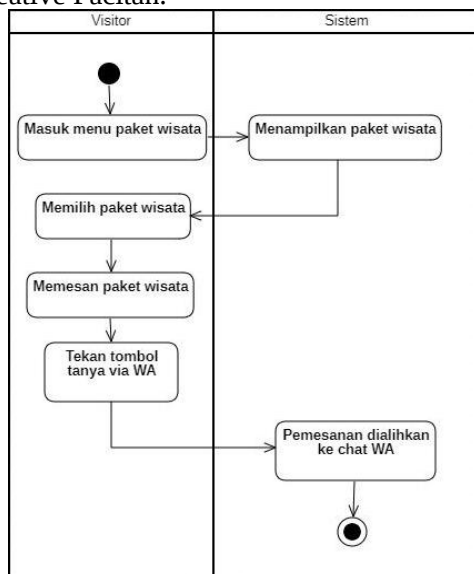


Gambar 3. Use Case Diagram

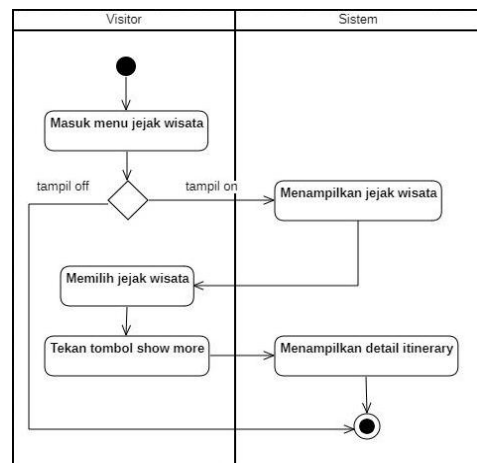
Gambar 3 merupakan *use case diagram* dimana ada dua actor yang terlibat yaitu pengguna dan administrator.

3.3.2. Activity Diagram

Gambar 4. merupakan activity diagram menu paket wisata yang dimana visitor masuk menu paket wisata lalu tampil paket wisata yang tersedia untuk customer serta memilih dan memesan paket wisata dengan menekan tombol tanya via wa yang otomatis pemesanan akan dialihkan ke chat whatsapp admin PT. Impresso Creative Pacitan.

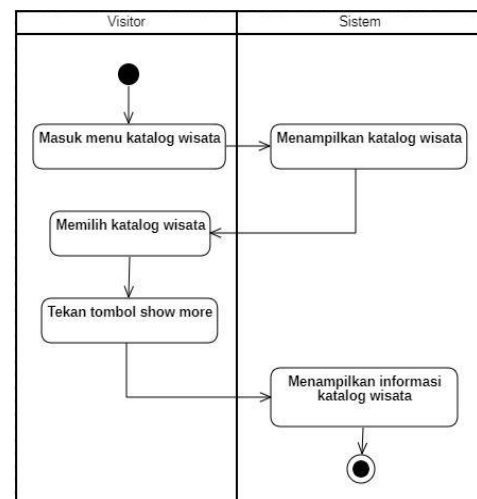


Gambar 4. Activity Diagram Menu Paket Wisata

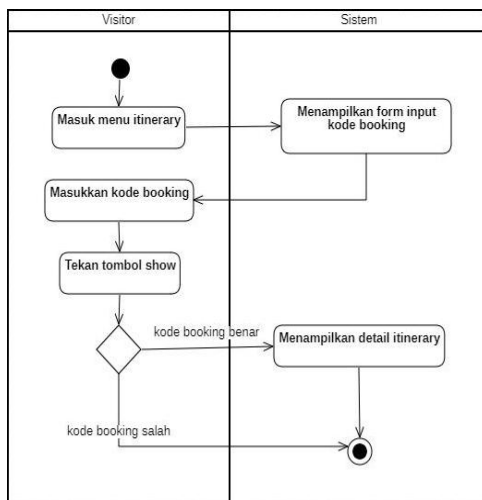


Gambar 5 Activity Diagram Menu Jejak Wisata

Gambar 5. merupakan activity diagram menu jejak wisata yang dimana visitor masuk menu jejak wisata yang terdapat pengambilan keputusan jika nilai tampil = on maka tampil jejak wisata lalu customer bisa memilih jejak wisata dan menekan tombol show more untuk menampilkan detail itinerary. Dan jika nilai tampil = off maka jejak wisata tidak ditampilkan. Nilai tampil on off di dapat dari data inputan admin PT. Impresso Creative Pacitan di admin panel back end.



Gambar 6. Activity Diagram Menu Katalog Wisata



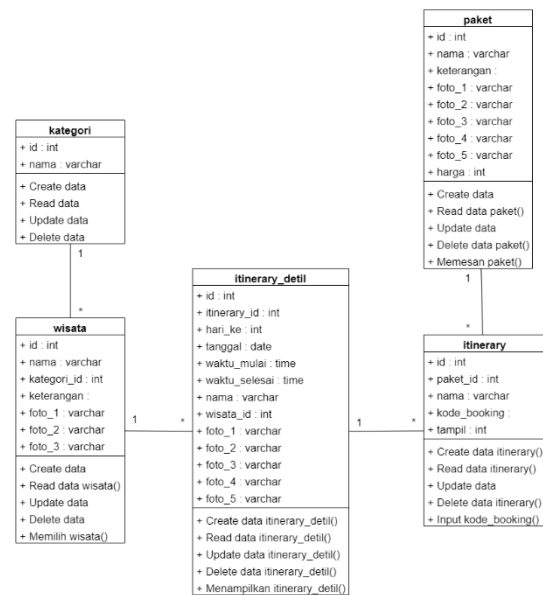
Gambar 7. Activity Diagram Menu Itinerary

Gambar 6. merupakan activity diagram menu katalog wisata yang dimana visitor masuk menu katalog wisata lalu tampil katalog wisata yang tersedia untuk customer serta memilih katalog wisata dan menekan tombol show more untuk menampilkan informasi katalog wisata.

Gambar 7 merupakan activity diagram menu itinerary yang dimana visitor masuk menu itinerary lalu tampil form input kode booking, customer memasukkan kode booking dan menekan tombol show yang terdapat pemilihan kondisi jika kode booking benar atau ditemukan maka akan menampilkan detail itinerary, dan jika kode booking salah atau tidak ditemukan maka akan tampil pemberitahuan "Itinerary not found!". Kode booking diperoleh dari data inputan admin PT. Impresso Creative Pacitan di admin panel back end.

3.3.3. Class Diagram

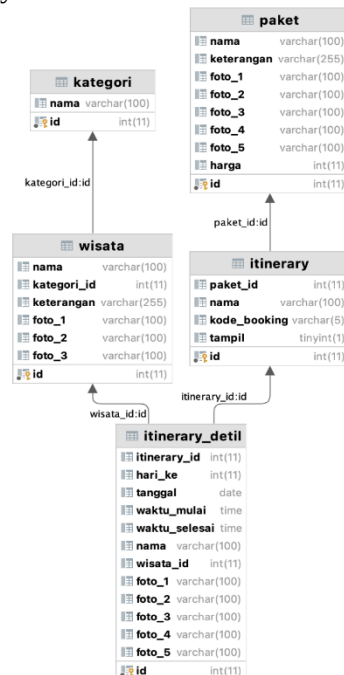
Gambar 8. merupakan class diagram yang menggambarkan struktur dari sebuah sistem aplikasi katalog dan itinerary paket wisata, dengan lima kelas utama yaitu kategori, paket, wisata, itinerary, dan itinerary_detil.



Gambar 8. Class Diagram

3.3.4. EER Diagram

Gambar 9 merupakan Enhanced Entity Relationship (EER) Diagram yang terdiri dari lima entitas utama yaitu kategori, paket, wisata, itinerary, dan itinerary_detil. Berikut penjelasan dari masing-masing entitas dan relasinya :



Gambar 9 Enhanced Entity Relationship (EER) Diagram

3.4. Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi, dilakukan pengkodean sesuai dengan desain yang telah dibuat. Aktivitas ini mencakup pengembangan website front end aplikasi menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, integrasi dengan admin panel backend untuk pengelolaan data, serta pembuatan fitur-fitur utama seperti Home, Paket Wisata, Jejak Wisata, Katalog Wisata, Itinerary, dan Kontak Kami.

3.5. Pengujian (Testing & Integration)

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Aktivitas ini mencakup skenario testing untuk memastikan berbagai macam kemungkinan skenario yang terjadi ketika customer menggunakan website, dan integration testing untuk memastikan semua komponen bekerja bersama dengan baik.

3.6. Pemeliharaan (Maintenance)

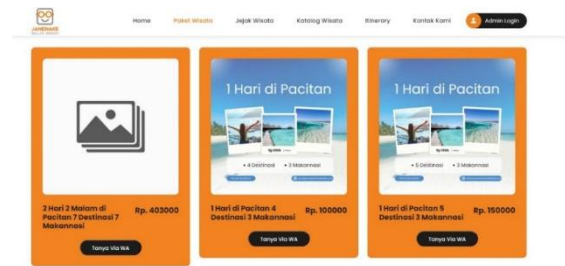
Tahap pemeliharaan dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi tetap berjalan dengan baik setelah diimplementasikan. Aktivitas ini mencakup monitoring kinerja aplikasi, serta menangani bug atau masalah yang muncul.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 10. mencakup slide gambar yang ditampilkan dengan benar untuk menarik perhatian customer. Navigasi ke semua menu berfungsi dengan baik, memungkinkan customer untuk berpindah ke halaman lain tanpa hambatan.

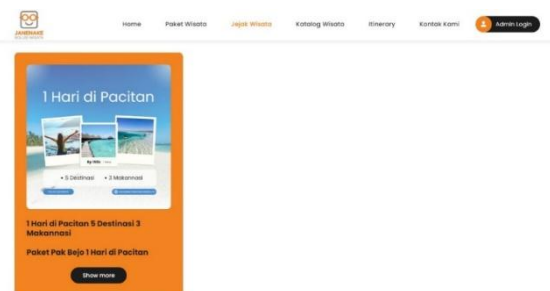


Gambar 10 Halaman Menu Home



Gambar 11 Halaman Menu Paket Wisata

Gambar 11 mencakup informasi daftar paket wisata dan tombol tanya via wa. Tombol tanya via wa untuk memesan paket wisata dan navigasi ke semua menu berfungsi dengan baik, memungkinkan customer untuk memesan paket wisata dan berpindah ke halaman lain tanpa hambatan.



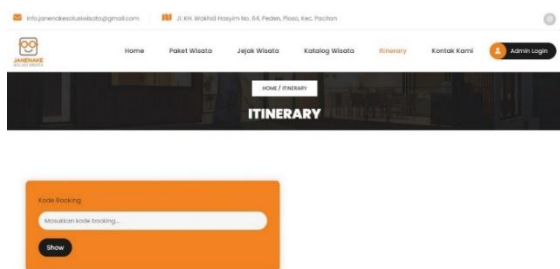
Gambar 12 Halaman Menu Jejak Wisata

Gambar 12 mencakup informasi detail itinerary paket wisata yang sudah dipesan oleh customer dan tombol show more. Tombol show more untuk menampilkan informasi detail itinerary dan navigasi ke semua menu berfungsi dengan baik, memungkinkan customer untuk melihat jejak wisata yang sudah dipesan oleh customer sebelumnya dan berpindah ke halaman lain tanpa hambatan.



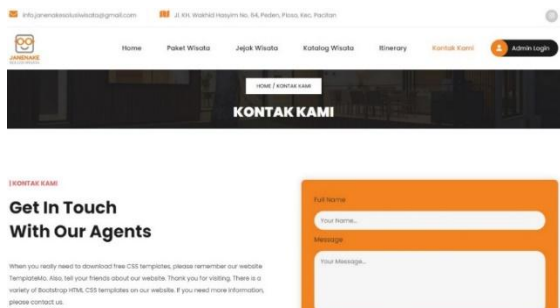
Gambar 13 Halaman Menu Katalog Wisata

Gambar 13 mencangkup informasi katalog destinasi wisata dan tombol show more. Pengujian juga memastikan bahwa informasi tentang informasi katalog destinasi wisata seperti kategori, nama destinasi wisata, dan gambar ditampilkan dengan benar. Tombol show more untuk menampilkan informasi lengkap tentang destinasi wisata dan navigasi ke semua menu berfungsi dengan baik, memungkinkan customer untuk melihat informasi lengkap tentang destinasi wisata dan berpindah ke halaman lain tanpa hambatan.



Gambar 14 Halaman Menu Itinerary

Gambar 14 mencangkup inputan kode booking untuk customer yang sudah memesan paket wisata dan show. Pengujian juga memastikan bahwa data inputan kode booking customer dengan data kode booking dari admin tervalidasi. Tombol show untuk menampilkan informasi detail itinerary dari data kode booking customer berfungsi dengan benar dan navigasi ke semua menu juga berfungsi dengan baik, memungkinkan customer untuk melihat detail itinerary berdasarkan kode booking yang sudah dipesan sebelumnya dan berpindah ke halaman lain tanpa hambatan.



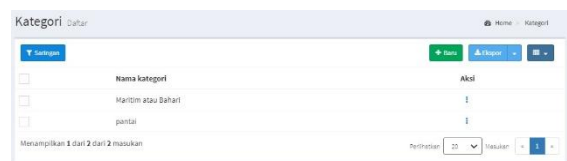
Gambar 15 Halaman Menu Kontak Kami

Gambar 15 mencangkup form input nama dan text pesan untuk customer serta tombol kirim via wa. Tombol kirim via wa untuk mengirim inputan nama dan text pesan ke

whatsapp serta navigasi ke semua menu berfungsi dengan baik, memungkinkan customer untuk komunikasi via whatsapp dan berpindah ke halaman lain tanpa hambatan. Inputan text dan nama oleh customer dari website front end menu kontak kami setelah tombol kirim via wa di klik maka pesan akan diarahkan ke whatsapp lalu komunikasi bisa dilanjutkan via whatsapp.

Setiap permintaan dari website front end untuk menampilkan informasi fitur seperti paket wisata, jejak wisata, katalog wisata, dan itinerary, dikelola oleh admin panel back end yang mengambil data dari database, dan kemudian mengirimkannya kembali ke website front end untuk ditampilkan kepada customer.

Dengan demikian, admin panel back end memastikan bahwa setiap fitur yang ada di website front end dapat berfungsi dengan baik, serta data yang dikelola di admin panel back end berhasil ditampilkan di website front end.



Gambar 16 Admin Panel Data Kategori

Gambar 16 adalah halaman kategori. Pada halaman ini dilakukan pengelolaan data kategori wisata dengan menggunakan fitur create, read, update dan delete.



Gambar 17 Admin Panel Data Paket

Gambar 17 adalah halaman paket wisata. Pada halaman ini dilakukan pengelolaan data paket wisata dengan menggunakan fitur create, read, update dan delete.



Gambar 18 Admin Panel Data Wisata

Gambar 18 adalah halaman wisata. Pada halaman ini dilakukan pengelolaan data wisata dengan menggunakan fitur create, read, update dan delete.



Gambar 19 Admin Panel Data Itinerary

Gambar 19 adalah halaman data itinerary wisata. Pada halaman ini dilakukan pengelolaan data itinerary wisata dengan menggunakan fitur create, read, update dan delete.



Gambar 20 Admin Panel Data Itinerary_detil

Gambar 20 adalah halaman detail itinerary wisata. Pada halaman ini dilakukan pengelolaan data detail itinerary wisata dengan menggunakan fitur create, read, update dan delete.

Telah dilakukan scenario testing positif dan negatif di setiap masing-masing fitur baik pada sisi front end maupun back end.

fitur-fitur website front end aplikasi termasuk Home, Paket Wisata, Jejak Wisata, Katalog Wisata, Itinerary, dan Kontak Kami, telah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Fitur Home menampilkan slide gambar, fitur Paket Wisata memungkinkan customer untuk memilih dan memesan paket wisata yang tersedia, fitur Jejak Wisata memberikan informasi bagi customer tentang detail itinerary, fitur Katalog Wisata menampilkan informasi tentang destinasi wisata, fitur Itinerary memungkinkan customer untuk melihat detail itinerary berdasarkan kode booking, dan fitur Kontak Kami memfasilitasi komunikasi customer dengan admin PT. Impresso Creative Pacitan.

Sistem backend memainkan peran penting dalam mendukung fungsionalitas website front end. Data yang dikelola di admin panel back end, seperti data kategori, paket, wisata, itinerary, dan itinerary_detil semuanya disimpan dalam database yang diorganisir sesuai dengan diagram ERD dan diagram EER yang telah dirancang sebelumnya dan berjalan sesuai fungsinya.

5. KESIMPULAN

Penelitian Analisis, Desain, dan Pengembangan Purwarupa Coding Front End Aplikasi Katalog dan Itinerary Paket Wisata (Janenake Solusi Wisata) PT. Impresso Creative Pacitan telah berhasil diimplementasikan dengan baik dengan metode SDLC. Proses pengembangan mencakup analisis kebutuhan owner PT. Impresso Creative Pacitan, desain antarmuka, serta implementasi dan pengujian fitur-fitur utama website front end dan back end. Informasi yang disajikan berupa Paket Wisata, Jejak Wisata, Katalog Wisata, Itinerary, dan Kontak Kami. Semua fitur yang dikembangkan telah di uji dengan scenario testing positif dan negative dan berfungsi sesuai dengan tujuan awal. Aplikasi ini dapat membantu PT. Impresso Creative Pacitan dalam mempromosikan paket wisata dan memudahkan calon wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Akademi Komunitas Negeri Pacitan yang telah memberikan pembiayaan penelitian ini dan telah mendukung selama berjalannya kegiatan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Fu'adi, D. A. F. Yuniarti, A. P. Prianggono and B. J. M. Putra, "Pembangunan Aplikasi Katalog Online Berbasis Mobile Sebagai Fasilitasi Pemasaran Bagi Pembudidaya Ikan Hias," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 1, no. 2, pp. 25-31, 2022.
- [2] B. J. M. Putra, D. A. F. Yuniarti and C. R. Prameswari, "Simple Additive Weight untuk Rekomendasi Penerima Beasiswa Berbasis Web," *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, vol. 13, no. 1, pp. 2192-2204, 2021.

- [3] D. Yuniarti and B. Putra, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Penerima Beasiswa Mahasiswa Akademi Komunitas Negeri Pacitan," *TRANSFORMASI*, vol. 16, no. 1, pp. 82-90, 2020.
- [4] R. S. Wicaksono, B. J. M. Putra and B. Hikmahwan, "Rancangan dan Implementasi Aplikasi Kepramukaan "Strong Scout" Berbasis Android," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 1, no. 1, pp. 18-25, 2022.
- [5] A. Fu'adi, R. N. Zubaidah and B. J. M. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Anak Usia Dini Berbasis Web," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 1, no. 2, pp. 17-24, 2022.
- [6] B. J. M. Putra, A. Purwatama and P. O. D. A. Purnamasari, "Pengembangan Aplikasi Reservasi Salon Keshoo Berbasis Web," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 2, no. 2, pp. 24-30, 2023.
- [7] B. J. M. Putra, A. Fu'adi and D. A. F. Yuniarti, "SIPARI : Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Pacitan Berbasis Web Berdasarkan Analisis System Usability Scale," *Techno.COM*, vol. 23, no. 1, pp. 163-175, 2024.
- [8] B. J. M. Putra, A. Fu'adi and D. A. F. Yuniarti, "Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pariwisata Pacitan dengan UML dan ERD," *Information System For Educators And Professionals: Journal of Information System*, vol. 7, no. 1, pp. 63-72, 2022.
- [9] B. J. M. Putra, R. S. Bawani and B. Hikmahwan, "Aplikasi Makanan Sehat bagi Penderita Hipertensi Berbasis Android," *Jurnal Ilmu Komputer dan Multimedia*, vol. 1, no. 1, pp. 33-38, 2024.
- [10] A. Fu'adi, A. Prianggono, B. J. M. Putra and B. Hikmahwan, "Pembangunan Sistem Monitoring Kehadiran Mahasiswa Menggunakan Yolo Pendeteksi Obyek dan Pengenal Wajah Opencv," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, vol. 18, no. 1, pp. 84-87, 2024.
- [11] B. J. M. Putra, A. Fu'adi and D. A. F. Yuniarti, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pengelolaan Pembelian dan Produksi Aren pada CV Temon Agro Lestari menggunakan UML dan EER," *Information System For Educators And Professionals: Journal of Information System*, vol. 9, no. 2, pp. 141-150, 2024.
- [12] A. Fu'adi, B. J. M. Putra and A. Prianggono, "Pengembangan Aplikasi Pelaku Usaha Berbasis Koordinat (Pusbakor) sebagai Portal Investasi Berbasis Sektor," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 3, no. 2, pp. 16-24, 2024.
- [13] B. J. M. Putra, A. Fu'adi and B. Hikmahwan, "Pengembangan Aplikasi untuk Mengelola Data Kegiatan Magang di BAPPEDA LITBANG Kabupaten Pacitan," *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science*, vol. 3, no. 2, pp. 7-15, 2024.
- [14] I. A. Pratiwi, P. Widyaningsih and Nurmalitasari, "Rancang Bangun Sistem Informasi Aduan Digital Desa Gadingan Menggunakan Metode Incremental," *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, vol. 13, no. 3, 2024.
- [15] Wijaya, "Pengembangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Web," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, pp. 45-48, 2018.
- [16] H. Sari, "Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Pariwisata," *Jurnal Desain dan Interaksi*, pp. 22-35, 2019.
- [17] Rahman, "Integrasi Chatbot Untuk Pemesanan Wisata," *Jurnal Inovasi Teknologi Informasi*, pp. 55-68, 2022.
- [18] Putri, "Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Wisata," *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*, pp. 103-118, 2021.
- [19] R. Setiawan, "Metode SDLC Dalam Pengembangan Software," dicoding, 28 Juli 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/metode-sdlc/>.