

RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK PEMESANAN TIKET WISATA BERBASIS FLUTTER

Abdullah Faqih^{1*}, Apriade Voutama², Ilham Saputra³

^{1,2,3} Universitas Singaperbangsa Karawang; Jalan H.S. Ronggo Waluyo, Puserjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat, 41361; 0812 - 1866 - 9229

Received: 5 Maret 2025

Accepted: 27 Maret 2025

Published: 14 April 2025

Keywords:

Apikasi Mobile;
Pemesanan Tiket Online;
Flutter;
Wisata Alam.

Abstrak. Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan aplikasi mobile untuk pemesanan tiket wisata berbasis Flutter yang dapat memberikan kemudahan serta efisiensi dalam pemesanan tiket secara online. Metode agile development dipakai guna mendukung proses pengembangan berbasis iterasi cepat serta dapat merespon dengan cepat kebutuhan pengguna. Hasil testing menandakan aplikasi berfungsi dengan semestinya, mempermudah proses pemesanan, dan meningkatkan keamanan verifikasi tiket dengan menggunakan QR code. Aplikasi ini diharapkan menjadi solusi digital yang efektif serta efisien untuk menunjang perkembangan pada sektor pariwisata.

Correspondent Email:

abdfaqh2710@gmail.com

Abstract. This research was conducted to develop mobile applications for ordering flutter -based tourism tickets that can provide convenience and efficiency in ordering tickets online. The Agile Development method is used to support the process of rapid iteration -based development and can quickly respond to user needs. The testing results indicate the application functions properly, facilitating the ordering process, and increasing the security of ticket verification using QR Code. This application is expected to be an effective and efficient digital solution to support developments in the tourism sector .

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan perubahan yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan saat ini, termasuk dalam bidang pariwisata. Salah satu inovasi yang timbul ialah penggunaan dari aplikasi *mobile* yang berfungsi untuk memudahkan proses pemesanan tiket wisata. Objek wisata alam seperti gunung, pantai, danau, air terjun dan sebagainya merupakan salah satu destinasi favorit masyarakat Indonesia untuk menghabiskan waktu liburan mereka. Namun, proses pemesanan tiket yang masih dilakukan secara manual kerap menimbulkan kendala, seperti terjadinya

antrean yang panjang, ketidakpastian harga tiket masuk, serta kerap dijadikan sebagai sarana pungutan liar. Oleh sebab itu, sangat diperlukan solusi pemanfaatan teknologi untuk dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dalam memesan serta mengelola tiket wisata alam secara efisien.

Aplikasi *mobile* berbasis flutter dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan ini. Keunggulan dari flutter ini memungkinkan pengembang untuk dapat mengembangkan aplikasi *mobile* dengan tampilan antarmuka yang menarik, responsif, konsisten, serta dapat berjalan secara optimal di berbagai platform, termasuk Android dan iOS [1]. Selain itu, flutter

juga memiliki kemampuan yang tinggi dan integrasi fitur scan qr code dapat memberikan kemudahan kepada pengguna untuk proses verifikasi tiket secara lebih cepat dan akurat, sehingga sangat cocok digunakan untuk mengembangkan aplikasi pemesanan tiket.

Dengan dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk merancang serta membangun aplikasi *mobile* pemesanan tiket wisata alam berbasis flutter dengan menerapkan fitur *scan* qr code untuk proses verifikasi tiket. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempercepat dan menyederhanakan proses pemesanan tiket, mengurangi antrean pengunjung, serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam melakukan wisata alam. Studi kasus pada penelitian kali ini berfokus pada destinasi wisata alam populer yang ada di Indonesia, seperti gunung, pantai, air terjun dan juga danau.

Metode pengembangan yang dipilih pada penelitian kali ini yaitu *Agile Development*. *Agile* merupakan model pengembangan yang dilakukan dengan siklus yang relatif singkat, dengan ini memungkinkan tim untuk dapat beradaptasi dengan cepat pada setiap perubahan selama proses pengembangan [2]. Dengan pendekatan agile ini, proses pengembangan dapat dilakukan dalam beberapa sprint sekaligus, dimana tiap sprint ini dapat menghasilkan fitur yang dapat diuji secara langsung, selain itu selama proses pengembangan juga dapat dilakukan perbaikan serta penyempurnaan aplikasi berdasarkan feedback dari pengguna.

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya untuk mengembangkan aplikasi *mobile* pemesanan tiket wisata untuk digitalisasi pada sektor pariwisata. Misalnya, merancang aplikasi *e-ticketing* berbasis android menggunakan *framework* Laravel pada waduk Gajah Mungkur di Wonogiri, bertujuan melakukan peningkatan teknologi pembelian tiket untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses pembelian [3]. membuat sistem informasi pariwisata yang terhubung dengan *e-ticketing mobile* di Karangasem, Bali, memakai metode *Extreme Programming*, berfokus pada kecepatan serta akurasi dari sistem untuk dapat menangani permasalahan tiket konvensional [4]. Selain itu, membahas mengenai cara untuk peningkatan teknologi pariwisata di Desa Purwoharjo, Kulon Progo,

dengan memakai pendekatan *Community-Based Tourism (CBT)*, yang berfokus pada pentingnya digitalisasi pada sektor pariwisata, termasuk proses pembayaran digital, pemanfaatan aplikasi *mobile* dan juga melakukan pengenalan dengan promosi menggunakan sosial media. [5].

Meskipun penelitian sebelumnya sudah melakukan pengembangan mengenai berbagai aplikasi pemesanan tiket *online*, penelitian ini dilakukan dengan tujuan dapat mengisi celah yang ada dengan mengembangkan aplikasi khusus pemesanan tiket wisata dengan flutter. Fokus penelitian ini untuk dapat melakukan integrasi fitur *scan QR code* untuk proses verifikasi tiket, mengoptimalkan proses transaksi, mengurangi antrian pengunjung serta mengoptimalkan pengalaman pengguna.

Dengan hadirnya aplikasi ini, memiliki harapan untuk bisa memberikan kemudahan bagi pengguna dalam proses pemesanan tiket wisata alam yang ingin mereka kunjungi, meningkatkan efisiensi pada tahap verifikasi tiket masuk, serta memberikan dukungan terhadap perkembangan pada industri pariwisata berbasis teknologi di Indonesia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Aplikasi *mobile* merupakan sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk dapat bekerja pada perangkat *mobile* yang meliputi telepon genggam [6]. Aplikasi *mobile* juga memiliki beberapa kelebihan dalam beberapa hal, seperti memberikan kemudahan penggunaannya misal dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja serta kemampuan dari aplikasi *mobile* ini yang mudah terhubung dengan internet [7]. Pada konteks industri pariwisata, penggunaan dari aplikasi *mobile* ini dapat menjadi suatu perangkat lunak yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna serta efektivitas dan efisiensi operasional pariwisata.

Flutter merupakan *framework* yang berbasis *software development kit (SDK)* yang diciptakan oleh google yang memiliki fungsi untuk membangun aplikasi *mobile* yang dapat beroperasi pada platform android dan IOS dengan satu basis kode yang sama dengan menggunakan bahasa pemrograman dart yang juga diciptakan oleh google [8]. Flutter memiliki keunggulan diantaranya terdapat berbagai *widget* yang dapat digunakan untuk

membuat antarmuka yang menarik, performa aplikasi yang tinggi, serta dapat diproduksi dalam beberapa platform. Selain itu, flutter juga memberikan dukungan terhadap integrasi API serta layanan eksternal, yang dimana ini sangat sosok dalam pengembangan aplikasi pemesanan tiket wisata.

QR code merupakan jenis kode *matriks* atau kode batang dua dimensi yang diciptakan oleh Denso wave, yang merupakan salah satu divisi dari Denso Corporation, Perusahaan yang berasal dari Jepang. Kode ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 yang fungsinya dapat memungkinkan pembacaan cepat dan mudah melalui QR. QR merupakan singkatan dari “quick response” [9].

Keunggulan dari QR code sendiri diantaranya dapat menyimpan berbagai jenis data, yang meliputi data numerik, alfanumerik, biner, serta kanji. Selain itu, QR code juga memiliki ukuran yang relatif lebih kecil dibandingkan dengan *qr code* konvensional, yang disebabkan oleh kemampuannya yang bisa menyimpan data baik secara horizontal ataupun vertikal [10].

Pada aplikasi pemesanan tiket wisata, QR code dapat dimanfaatkan untuk proses verifikasi tiket dengan lebih cepat dan akurat, dengan pemanfaatan *teknologi* serta fitur ini dapat meminimalisir risiko dari pemalsuan tiket serta memudahkan proses masuk lokasi wisata.

Wisata alam merupakan sumber daya yang berasal dari alam yang mempunyai potensi dan juga daya tarik bagi pengunjung atau wisatawan, dan juga menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan rasa ketertarikan kepada alam, baik saat kondisi yang berasal dari alam asli atau sudah mengalami perubahan akibat pengelolaan ataupun pengembangan pengelola wisata [11]. Dengan pengelolaan tempat yang baik, wisata alam bisa memberikan keuntungan dalam sektor ekonomi bagi masyarakat sekitar guna mendukung keberlanjutan pembangunan.

Agile merupakan metode pendekatan perangkat lunak yang memiliki fokus pada iterasi yang cepat pada pengembangan serta pengujian secara berkelanjutan pada seluruh siklus yang ada [12]. Dengan metode ini perangkat lunak yang diuji dapat serta dievaluasi, yang dapat memungkinkan tim untuk dapat melakukan perbaikan serta penyempurnaan aplikasi berdasarkan *feedback* pengguna. Agile development ini sangat cocok

pada penelitian kali ini karena agile mendukung fleksibilitas, adaptabilitas, serta kolaborasi tim [13].

Metode Black Box merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus terhadap kinerja fungsi eksternal dari *software* yang dibangun.

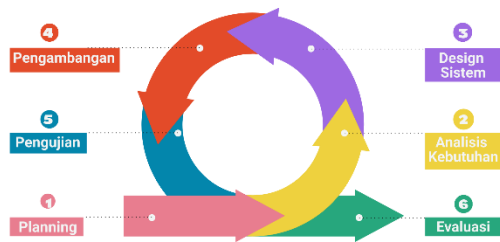
Pengujian kotak hitam merupakan suatu metode yang dilakukan untuk pengujian perangkat lunak yang memiliki fokus pada aspek fungsionalitas dari *software* tanpa memperhatikan dari bagian internal kode program [14]. Pengujian kotak hitam dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibangun dapat berkerja sesuai kebutuhan dari pengguna.

Prinsip dasar yang dimiliki oleh pengujian kotak hitam ini adalah untuk mendeteksi dari berbagai jenis kesalahan yang ada pada sistem aplikasi yang meliputi fungsi sistem yang tidak berjalan dengan baik, salah serta kesalahan pada tampilan antarmuka, serta performa yang kurang optimal [15]. *Blackbox testing* dilakukan meliputi input dan *output* sistem, serta memastikan bahwa seluruh fitur yang ada pada aplikasi dapat bekerja sesuai harapan. Pada konteks aplikasi pemesanan tiket wisata ini, *blackbox* akan memastikan bahwa seluruh proses pemesanan tiket, pembayaran, dan QR code tiket dapat berhasil seluruhnya.

3. METODE PENELITIAN

Metodologi yang dipakai untuk mendukung penelitian kali ini yaitu dengan metodologi *software development life cycle (SDLC)* dengan menerapkan metode *agile development*. SDLC sendiri merupakan suatu metodologi yang kerap digunakan pada proses rekayasa perangkat lunak yang didalamnya mencakup siklus hidup dari proses pengembangan *software* dari tahap perencanaan sampai tahap implementasi.

Metode atau pengembangan yang digunakan pada pengembangan aplikasi pemesanan tiket wisata berbasis flutter ini yaitu metode agile karena proses iterasi cepat, kolaborasi tim serta respon terhadap perubahan pengguna, metode agile development ini terdiri dari 6 tahapan, yaitu :



Gambar 1 Metode Agile

1. **Perencanaan (*Planning*)**
Tahap ini, melakukan identifikasi apa saja fitur – fitur yang diperlukan serta dikembangkan, dan membuat *product backlog*. *Product backlog* sendiri merupakan cara untuk menentukan daftar prioritas fitur yang harus diselesaikan terlebih dahulu.
2. **Anilisis Kebutuhan**
Pada tahap ini, melakukan analisis untuk menentukan solusi yang tepat dari pemasalahan yang dihadapi oleh pengguna dalam pemesanan tiket wisata secara *online*. Analisis ini dilakukan untuk mendeskripsikan secara singkat mengenai fitur yang dibutuhkan pengguna.
3. **Desain Sitem**
Pada tahap ini, dilakukan perancangan arsitektur sistem, tampilan antarmuka serta alur sistem kerja aplikasinya. Desain sistem ini dapat mencakup diagram *UML (Unified Modeling Language)*.
4. **Pengembangan**
Proses pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan *framework* flutter serta bahasa pemrograman dart. Flutter ini dipilih sebagai teknologi pengembangannya karena flutter dapat membangun aplikasi berbasis multi platform dengan performa yang tinggi. Fitur – fitur yang sudah ditentukan akan dikembangkan sesuai prioritas yang sudah ditentukan.
5. **Pengujian (*Testing*)**
Pada tahap ini seluruh fitur yang sudah dikembangkan akan dilakukan pengujian

yang bertujuan untuk memastikan fungsionalitasnya sesuai kebutuhan.

6. Evaluasi

Pada tahap ini, akan dikumpulkan *feedback* dari pengguna untuk menentukan perbaikan atau penambahan dari fitur yang sudah dibuat sebelumnya. Proses ini juga memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan sudah sesuai kebutuhan pengguna sebelum dilakukan *deployment* secara massal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perencanaan

Pada tahap ini, melakukan identifikasi mengenai masalah serta tujuan dari dikembangkanya aplikasi ini. Masalah yang ada yaitu wisatawan yang kerap kesulitan untuk melakukan pemesanan tiket wisata secara lebih mudah dan juga praktis. Oleh sebab itu, tujuan dikembangkanya aplikasi ini ialah sebagai *platform* yang dapat memberikan kemudahan pada pengguna dalam memesan tiket secara *online* yang dimana berbasis *QR code* sebagai cara masuk ke lokasinya.

4.2. Analisis Kebutuhan

4.2.1. Kebutuhan Fungsional

- a. **Registrasi dan Login penguna :**
Pengguna dapat melakukan registrasi akun dan juga masuk ke aplikasi dengan menggunakan email serta password yang sudah didaftarkan sebelumnya.
- b. **Daftar wisata sesuai kategori :**
Pengguna dapat melihat seluruh daftar wisata yang tersedia berdasarkan kategori yang ditawarkan yang dapat memudahkan pengguna untuk menemukan destinasi wisata yang akan dikunjungi.
- c. **Fitur pencarian :** Fitur ini dapat membantu pengguna untuk menemukan destinasi wisata yang diinginkan dengan lebih mudah sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan dalam kolom pencarian.

- d. Tampilan Detail wisata : Fitur ini menampilkan informasi lebih lengkap mengenai destinasi wisata yang dapat digunakan pengguna untuk mempertimbangkan keputusan sebelum pengguna memesan tiket.
- e. Pemesanan : Pengguna dapat melakukan proses pemesanan tiket secara online serta memilih metode pembayaran yang tersedia.
- f. Daftar Tiket yang dipesan : seluruh tiket yang sudah dipesan dapat dilihat pada halaman ini serta *QR code* tertera pada masing – masing tiket yang dimana itu digunakan untuk proses masuk destinasi wisatanya nanti.

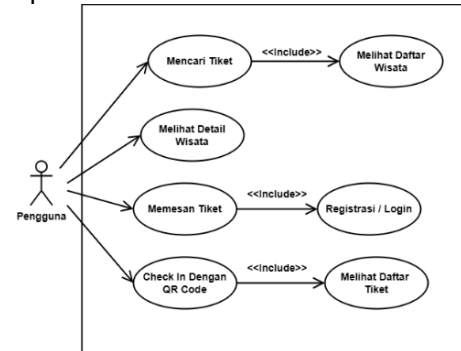
4.2.2. Kebutuhan non Fungsional

- a. Kinerja : Aplikasi harus mempunyai kinerja yang baik dengan meliputi tampilan antarmuka yang responsif serta dapat digunakan untuk berbagai kalangan.
- b. Kompatibilitas : Aplikasi harus dapat berfungsi di berbagai perangkat seperti android serta IOS.
- c. Kecepatan : Proses pembayaran pada aplikasi harus dapat bekerja secara cepat serta aman guna meningkatkan kenyamanan dari pengguna dalam hal transaksi.
- d. Skalabilitas : Sistem pada aplikasi harus memiliki kemampuan untuk dapat menangani banyak transaksi pemesanan tanpa menurunkan performa dari aplikasi
- e. Keamanan : Aplikasi harus memiliki tingkat keamanan yang baik guna menjaga seluruh data pengguna, termasuk penggunaan enkripsi mengenai informasi pribadi dan seluruh transaksi.

4.3. Desain Sistem

4.3.1. Use Case Diagram

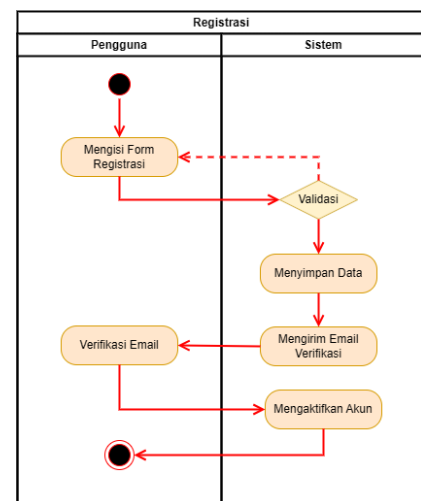
Pada use case diagram ini dijelaskan mengenai peran serta hubungan dari aktor yang terdapat pada sistem aplikasi ini.



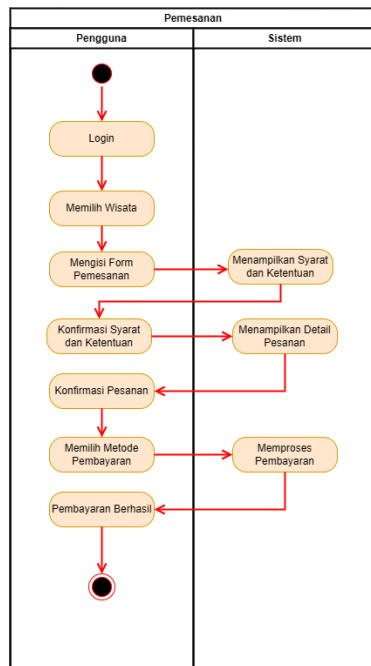
Gambar 2 Use Case Diagram

4.3.2. Activity Diagram

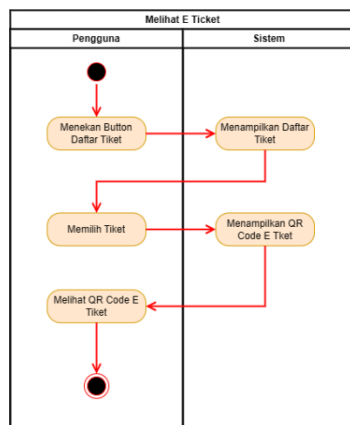
Pada bagian activity diagram ini akan memberitahu mengenai alur kerja dari sistem yang ada pada aplikasi ini.



Gambar 3 Activity Diagram Registrasi



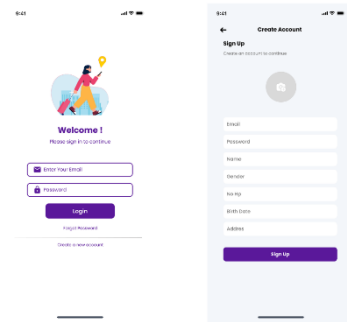
Gambar 4 Activity Diagram Pemesanan



Gambar 5 Melihat E Tiket

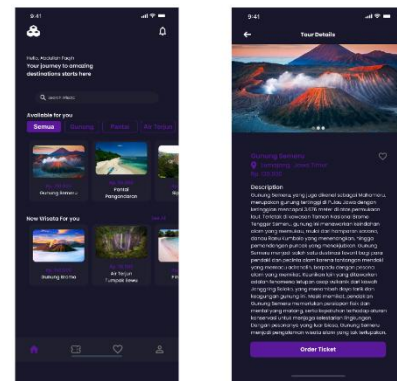
4.4. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, desain rancangan sistem aplikasi yang sudah dikembangkan akan dipakai sebagai dasar pengembangan kode program aplikasi pemesanan tiket wisata. Pengembangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman dart dengan memanfaatkan *framework* flutter.



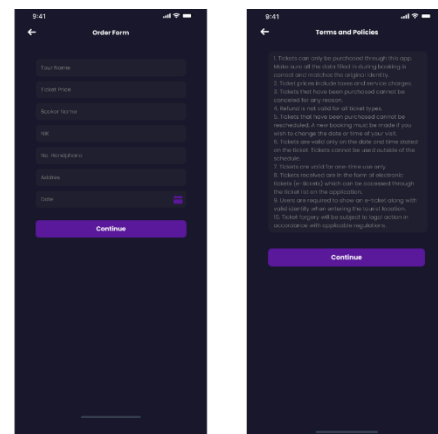
Gambar 6 Halaman Register dan Login

Pada gambar diatas merupakan tampilan register jika pengguna itu belum memiliki akun untuk login ke dalam aplikasinya dan juga tampilan halaman login yang berfungsi untuk masuk ke dalam aplikasi Travelnest.



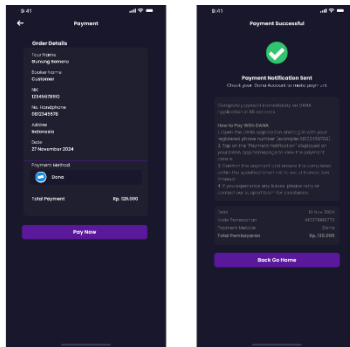
Gambar 7 Halaman Homepage dan Detail Wisata

Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman *homepage* aplikasi Travelnest serta tampilan dari halaman detail wisata yang sudah dipilih oleh pengguna yang menampilkan informasi detail mengenai wisata yang dipilih.



Gambar 8 Halaman Pemesanan dan Ketentuan Kebijakan

Gambar diatas ialah tampilan dari formulir pemesanan jika pengguna ingin memesan tiket wisata dan tampilan dari ketentuan dan kebijakan yang berlaku pada aplikasi sebelum pengguna memesan tiket.



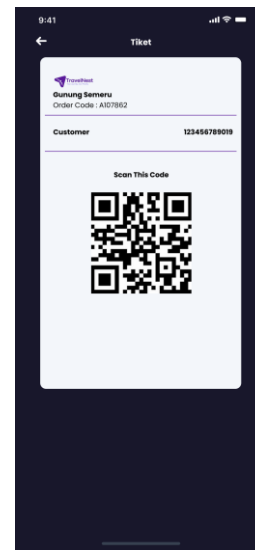
Gambar 9 Halaman Detail Pesanan dan Notifikasi Pembayaran

Gambar tersebut merupakan halaman detail pesanan yang dipesan pengguna serta berisikan metode pembayaran yang dipilih serta halaman notifikasi pembayaran berhasil jika transaksi sukses.



Gambar 10 Halaman Daftar Tiket

Gambar tersebut adalah tampilan dari halaman seluruh tiket yang sudah dipesan.



Gambar 11 Halaman QR Code Tiket

Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman *e ticket* yang digunakan untuk masuk destinasi wisatanya.

4.5. Testing

Blackbox testing dilakukan guna memastikan bahwa aplikasi travelnest ini dapat berfungsi dengan semestinya sesuai dengan kebutuhan pengguna, pengujian ini tanpa memperhatikan dari stuktur kode programnya. Pengujian ini memiliki fokus pada fungsionalitas tadi aplikasi seperti, login, register, pemesanan tiket, pembayaran, dan *e ticket*. Berikut hasil testingnya:

Fitur yang diuji	Pengujian	Output yang diharapkan
Registrasi	Seluruh kolom formulir diisi dengan valid	Valid, Registrasi akun berhasil.
	Kolom formulir tidak diisi	Valid, terdapat pesan yang mengharuskan semua data terisi.
	Memasukkan email yang tidak valid	Valid, terdapat pesan email tidak valid.
Login	Login dengan email dan password yang valid	Valid, login berhasil, masuk ke

Fitur yang diuji	Pengujian	Output yang diharapkan
		halaman home aplikasi
	Login dengan email dan password yang salah	Valid, ada pesan email atau password salah
	Login tanpa mengisi formulir login	Valid, muncul pesan eror untuk mengisi email dan password
Mencari wisata	Mencari wisata sesuai nama yang ada	Valid, tampil daftar wisata yang dicari.
	Mencari nama wisata yang tidak ada	Valid, terdapat pesan wisata tidak ditemukan
Melihat detail wisata	Memilih salah satu wisata	Valid, tampil halaman detail wisata.
Memesan tiket	Memilih wisata dan memesan tiket	Valid, tiket berhasil dipesan
	Tidak mengisi tanggal wisata	Valid, muncul pesan yang mewajibkan untuk mengisi tanggal.
Melihat daftar tiket	Membuka halaman daftar tiket	Valid, tampil seluruh tiket yang sudah dipesan pengguna.
	Belum pernah memesan tiket	Valid, terdapat pesan tidak ada tiket yang dipesan.

4.6. Evaluasi

Setelah dilakukannya pengembangan serta pengujian, maka dilakukan evaluasi terhadap aplikasi travelnest. Berdasarkan dari *feedback* yang diberikan oleh pengguna selama *testing*, aplikasi ini telah memenuhi kebutuhan pengguna dalam hal penggunaan, kecepatan serta keamanan. Namun, terdapat masukan dari pengguna seperti fitur notifikasi yang

berfungsi untuk mengingatkan pengguna mengenai jadwal kunjungan wisata atau mengenai promo tiket, dan juga pemberian rating terhadap wisata yang dikunjungi saat pengguna sudah melakukan kunjungan wisata.

Secara keseluruhan, aplikasi travelnest ini sudah memenuhi dari tujuan penelitian ini dan juga kebutuhan dari pengguna. Namun, ada beberapa bagian yang perlu dilakukan peningkatan, diantaranya penambahan fitur notifikasi, rating wisata, optimasi performa aplikasi pada perangkat yang berspesifikasi rendah, penambahan fitur keamanan aplikasi, perbaikan tampilan visual. Dengan dilakukannya perbaikan itu, maka aplikasi diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih baik terhadap pengguna serta ikut serta dalam mendukung kemajuan dan perkembangan sektor wisata alam yang ada di Indonesia.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari implementasi serta pengembangan aplikasi travelnest pada penelitian ini untuk aplikasi *mobile* pemesanan tiket wisata berbasis flutter, maka bisa disimpulkan sebagai berikut :

- Aplikasi telah sukses dibuat dengan menerapkan fitur utama diantaranya register, login, pemesanan tiket, pembayaran digital, dan *QR code* tiket. *Testing* yang dilakukan juga menandakan bahwa seluruh fungsi pada aplikasi dapat bekerja dengan baik serta sesuai dengan harapan. Aplikasi ini dapat mempermudah dalam proses pemesanan tiket serta proses masuk ke destinasi wisata. Selain itu, aplikasi sudah memenuhi kebutuhan dari pengguna yang meliputi beberapa aspek seperti kemudahan pemakaian, kecepatan serta keamanan.
- Travelnest mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya tampilan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, pemesanan tiket secara online, dan juga fitur *QR code* yang digunakan untuk masuk ke destinasi wisata. Dikembangkan dengan menggunakan flutter memungkinkan aplikasi untuk dapat bekerja pada berbagai *platform* baik Android dan juga IOS dengan performa yang sama baiknya.
- Selain terdapat kelebihan, aplikasi ini juga masih mempunyai kekurangan, seperti

aplikasi kurang optimal jika berjalan pada perangkat yang memiliki spesifikasi rendah sehingga masih diperlukannya optimasi dari kode programnya. Terdapat usulan juga untuk menambahkan beberapa fitur seperti notifikasi untuk jadwal kunjungan wisata serta promo tiket dan rating untuk objek wisatanya. Selain itu, perlunya pengembangan untuk sektor keamanan dimana perlu adanya autentikasi dua factor (2FA) untuk meningkatkan tingkat keamanan akun pengguna.

- d. Dengan hadirnya aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang efisien bagi pengguna serta pengelola wisata untuk dapat meningkatkan efektifitas dari operasional wisata. Berbagai fitur yang lengkap pada aplikasi serta tampilan antarmuka yang menarik dan juga responsif diharapkan dapat memberikan dampak yang positif untuk perkembangan teknologi pada sektor wisata di Indonesia, baik itu untuk pengguna ataupun pengelola tempat wisata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan pada penelitian ini, termasuk dosen pembimbing, rekan – rekan dan pihak – pihak yang memberikan masukan selama proses pengembangan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Iksan, A. Ghani, and R. Andrian, "Pengembangan Presensee: Aplikasi Presensi Mahasiswa Mobile Menggunakan Framework Flutter (Studi Kasus: Studi Independen Alterra Academy)," Oct. 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/4351>
- [2] N. Hikmah, A. Suradika, and R. A. A. Gunadi, "METODE AGILE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU MELALUI BERBAGI PENGETAHUAN (KNOWLEDGE SHARING) (STUDI KASUS: SDN CIPULIR 03 KEBAYORAN LAMA, JAKARTA)," 2021. [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/view/10304>
- [3] R. Pramono and A. Fira Waluyo, "Pengembangan Aplikasi Mobile Pembelian Tiket Pariwisata Di Kabupaten Wonogiri (Kasus Waduk Gajah Mungkur)," Oct. 2023. [Online]. Available: <https://pkm.tunasbangsa.ac.id/index.php/kesatria/article/view/269/267>
- [4] I. Bagus Prayoga Bhiantara, G. Indrawan, and K. Yota Ernanda Aryanto, "Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi E-Ticket Mobile dengan Metode Extreme Programming (Studi Kasus Dinas Pariwisata Karangasem)," Nov. 2021. [Online]. Available: <https://jurnal.tau.ac.id/index.php/siskom-kb/article/view/227>
- [5] D. Cempaka Wijaya Murti, Z. Ratri Kusumastuti, V. Sundari Handoko, and A. Bima Murti Wijaya, "Peningkatan Digitalisasi Pariwisata di Wilayah Desa Purwoharjo, Kulon Progo," *Jurnal Atma Inovasia (JAI)*, vol. 2, no. 1, pp. 14–19, Jan. 2022.
- [6] N. N. Annail and M. Syani, "MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA ANAK BILINGUAL BERBASIS MOBILE," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3S1, pp. 3683–3689, Oct. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3S1.5182.
- [7] M. Hasibuan and A. Voutama, "Perancangan Tampilan Antarmuka Berbasis Aplikasi Mobile Agro Tech Dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, vol. 6, no. 2, pp. 527–538, Jul. 2023, [Online]. Available: <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- [8] I. M. Widiarta, M. Julkarnain, and J. Imanulloh, "RANCANG BANGUN APLIKASI UTS IN ME BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLUTTER DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT," *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains)*, vol. 3, no. 4, pp. 447–452, Nov. 2021.
- [9] T. Novaldy and A. Mahpudin, "PENERAPAN APLIKASI DENGAN MENGGUNAKAN QR CODE DAN APLIKASI UNTUK LAPORAN PRESENSI KEPADA ORANG TUA," *ICT Learning*, vol. 5, no. 1, pp. 1–9, May 2021.
- [10] G. P. Wibowo and H. Purwanto, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS DAMRI DI BANDARA XYZ MENGGUNAKAN QR CODE DAN WEB BASE," *JSI (JURNAL SISTEM INFORMASI)*, vol. 7, no. 2, pp. 69–74, 2020, [Online]. Available: <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/449>
- [11] I. I. Iqbal and M. Fasyehhudin, "Kewenangan Pengelolaan Wisata Alam Sebagai Destinasi Wisata Daerah di Wilayah Kecamatan

- Padarincang Kabupaten Serang Berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2014 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Serang Tahun 2014-2025,” *Yustisia Tirtayasa: Jurnal Tugas Akhir*, vol. 1, no. 2, pp. 56–66, Nov. 2021, doi: 10.51825/yta.v1i2.12303.
- [12] L. Trisnawati, D. Setiawan, and Budiman, “SISTEM MONITORING KEGIATAN KEMAHASISWAAN MENGGUNAKAN METODE AGILE DEVELOPMENT,” *JOISIE Journal Of Information Sistem And Informatics Engineering*, vol. 6, no. 1, pp. 49–57, Jun. 2022.
- [13] Y. Yusak Junior, E. Aditya, M. Ramadhan, and R. Djitalov, “ANALISIS MONITORING SISTEM PEGAWAI MENGGUNAKAN METODE AGILE BERBASIS WEB DI KANTOR KEPALA DESA RAJEG,” *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation*, vol. 1, no. 4, pp. 1395–1403, Oct. 2023.
- [14] A. N. Fajri, A. Voutama, and H. B. Nugraha, “RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI E-TICKETING PESAWAT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SCRUM DENGAN PENGUJIAN BLACK BOX,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 8, no. 4, pp. 4543–4549, Aug. 2024.
- [15] C. Christian and A. Voutama, “RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI INVENTARIS BERBASIS WEBSITE,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, pp. 1500–1509, Apr. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4259.