



Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata di Kabupaten Banyuwangi Mobile Berbasis Android

Chandra Hermawan¹, Andri Fahmi²

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹dosen03268@unpam.ac.id, ²dosen02815@unpam.ac.id

Abstrak–Sektor pariwisata merupakan salah satu penggerak utama perekonomian daerah, termasuk di Kabupaten Banyuwangi yang dikenal dengan julukan “The Sunrise of Java” dan memiliki banyak destinasi wisata alam, wisata buatan, maupun wisata kuliner. Namun demikian, penyebaran informasi pariwisata pada sistem yang berjalan saat ini masih terbatas pada situs web resmi yang kurang optimal apabila diakses melalui perangkat bergerak (mobile), belum menyediakan navigasi lokasi secara langsung, dan cenderung hanya menyajikan destinasi-destinasi yang sudah populer. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun aplikasi panduan pariwisata berbasis Android yang mampu menyajikan informasi destinasi wisata, penginapan, pusat oleh-oleh, serta berita pariwisata Kabupaten Banyuwangi secara lebih lengkap, interaktif, dan dapat diakses kapan saja secara real-time. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model Waterfall, meliputi tahap analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian, serta penerapan dan pemeliharaan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Aplikasi sisi pengguna dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Java pada Android Studio, sedangkan sisi backend/admin dikembangkan menggunakan PHP dengan basis data MySQL serta diintegrasikan dengan Google Maps API. Pengujian sistem dilakukan dengan metode black box testing pada seluruh fitur aplikasi maupun website admin. Hasil pengujian menunjukkan seluruh fungsi, seperti splash screen, menu kategori wisata, berita, penginapan, pusat oleh-oleh, video, dan pengelolaan data pada sisi admin, dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media informasi pariwisata yang lebih efektif dan efisien bagi masyarakat maupun wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Banyuwangi.

Kata Kunci: Pariwisata; Android; Aplikasi Mobile; Waterfall; Kabupaten Banyuwangi

Abstract–The tourism sector is one of the main drivers of regional economic growth, including in Banyuwangi Regency, known as “The Sunrise of Java”, which has numerous natural, man-made, and culinary tourist destinations. However, the dissemination of tourism information through the current official website is still limited, less optimal when accessed through mobile devices, lacks direct location navigation, and tends to present only popular destinations. This study aims to design and build an Android-based tourism guide application that can present information on tourist destinations, lodging, souvenir centers, and tourism news in Banyuwangi Regency more comprehensively, interactively, and in real time. The system development method used is the Waterfall model, consisting of requirement analysis, system design, coding, testing, and deployment and maintenance stages. Data were collected through observation, interviews, and literature study. The user-side application was developed using the Java programming language on Android Studio, while the backend/admin side was developed using PHP with a MySQL database and integrated with the Google Maps API. System testing was conducted using the black box testing method on all application and admin website features. The test results show that all functions, such as the splash screen, tourism category menu, news, lodging, souvenir centers, video, and admin data management, run as expected. This research is expected to serve as a more effective and efficient alternative tourism information medium for the public and tourists visiting Banyuwangi Regency.

Keywords: Tourism; Android; Mobile Application; Waterfall; Banyuwangi Regency

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis yang berperan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi suatu daerah, sekaligus menjadi sarana promosi untuk memperkenalkan keindahan alam dan keunikan budaya setempat. Berkembangnya sektor pariwisata secara langsung turut mendorong pertumbuhan sektor-sektor pendukung lainnya, seperti pertanian, perkebunan, kerajinan rakyat, hingga penyerapan tenaga kerja. Kabupaten Banyuwangi, yang terletak di ujung timur Pulau Jawa dan dikenal dengan julukan “The Sunrise of Java”, merupakan salah satu daerah dengan pertumbuhan sektor pariwisata yang sangat pesat dalam satu dekade terakhir, ditopang oleh strategi promosi budaya, pengembangan ekonomi kreatif, serta penerapan konsep pariwisata berkelanjutan yang melibatkan partisipasi aktif masyarakat setempat.



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 4, No. 8 Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 2018-2025

Perkembangan sektor pariwisata idealnya diiringi oleh perkembangan teknologi informasi yang memadai. Pemulihan dan pertumbuhan sektor pariwisata nasional pascapandemi turut didorong oleh berbagai kebijakan digitalisasi pemasaran produk ekonomi kreatif dan penguatan sistem informasi kepariwisataan berbasis teknologi digital. Kondisi ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi mobile menjadi kebutuhan mendesak bagi pengelola destinasi maupun wisatawan itu sendiri. Smartphone berbasis Android, sebagai salah satu platform mobile yang paling banyak digunakan masyarakat, menyediakan ekosistem terbuka bagi pengembang untuk membangun aplikasi sesuai kebutuhan pengguna, termasuk aplikasi di bidang pariwisata.

Berdasarkan hasil observasi terhadap situs resmi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi, penyajian informasi pariwisata yang berjalan saat ini masih memiliki sejumlah keterbatasan, di antaranya: (1) informasi yang disajikan masih terbatas pada objek wisata populer sehingga banyak destinasi potensial yang belum terulas; (2) tampilan situs web kurang optimal apabila diakses melalui perangkat mobile; (3) belum tersedia fitur navigasi atau peta lokasi langsung yang memudahkan wisatawan menuju lokasi wisata; serta (4) minimnya konten pendukung seperti ulasan penginapan dan pusat oleh-oleh. Permasalahan serupa juga banyak ditemukan pada berbagai daerah lain di Indonesia. Pengembangan aplikasi pariwisata berbasis Android di Kota Padang Sidempuan, misalnya, menunjukkan bahwa penyajian informasi wisata pada media konvensional seperti brosur dan poster masih mendominasi dan dinilai kurang efektif dan efisien dibandingkan aplikasi mobile (Fauzi et al., 2022). Kajian lain menegaskan bahwa aplikasi layanan lokasi pariwisata berbasis Android yang dilengkapi Google Maps API dan fitur pencarian berbasis kategori terbukti mampu meningkatkan kecepatan dan akurasi akses informasi wisata bagi penggunaannya (Harits & Zein, 2025). Kebutuhan serupa juga terjadi pada konteks internasional, sebagaimana ditunjukkan pada pengembangan aplikasi perencanaan wisata berbasis Android di Bangladesh yang bertujuan mengatasi minimnya informasi terintegrasi bagi wisatawan domestik maupun mancanegara (Pavel et al., 2021).

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) bagaimana merancang aplikasi yang dapat menyajikan informasi menyeluruh mengenai objek dan destinasi wisata di Kabupaten Banyuwangi secara mobile; dan (2) bagaimana merancang aplikasi yang memiliki konten pendukung berupa penginapan, pusat oleh-oleh, dan berita pariwisata untuk mendukung kebutuhan informasi wisatawan. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi mobile panduan pariwisata Kabupaten Banyuwangi berbasis Android yang lebih menarik, efektif, dan efisien, sehingga dapat menjadi alternatif media informasi bagi wisatawan sekaligus mendukung upaya promosi pariwisata daerah. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara praktis, yaitu memudahkan masyarakat dan wisatawan memperoleh informasi pariwisata secara cepat dan lengkap, maupun secara akademis sebagai referensi pengembangan aplikasi sejenis pada penelitian selanjutnya.

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan perjalanan wisata, mencakup daya tarik wisata, fasilitas pendukung, serta usaha-usaha yang berhubungan dengan penyelenggaraan kegiatan wisata. Pengembangan pariwisata yang berkelanjutan menuntut adanya keseimbangan antara aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan, di mana teknologi informasi berperan sebagai salah satu instrumen penting dalam mewujudkan model pariwisata yang mampu menjaga kelestarian sumber daya sekaligus memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat lokal (Susilo & Dharmawan, 2021). Pandemi Covid-19 yang sempat melumpuhkan sektor pariwisata nasional turut mendorong pemerintah untuk mengambil sejumlah langkah pemulihan, termasuk digitalisasi pemasaran dan penguatan sistem informasi pariwisata berbasis teknologi digital agar sektor ini lebih tangguh menghadapi disrupsi di masa mendatang (Utami & Kafabih, 2021). Kondisi tersebut memperkuat urgensi pengembangan aplikasi mobile sebagai kanal informasi pariwisata yang relevan dengan kebutuhan wisatawan masa kini.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pengembangan aplikasi pariwisata berbasis Android dengan konteks dan metode yang beragam. Dengo et al. (2022) mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis Android untuk objek wisata Pentadio Resort di Kabupaten Gorontalo menggunakan metode Prototyping dengan lima tahapan, yaitu communication, quick plan, modeling quick design, construction of prototype, serta deployment, delivery, and feedback; aplikasi yang dihasilkan mampu menyajikan status, harga, dan titik lokasi fasilitas wisata sekaligus fitur ulasan pengguna. Fauzi et al. (2022) merancang aplikasi pariwisata berbasis Android untuk Dinas



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 4, No. 8 Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 2018-2025

Pariwisata Kota Padang Sidempuan dan memperoleh hasil validasi ahli sistem serta respons pengguna pada kategori sangat layak, sehingga membuktikan bahwa pendekatan berbasis Android efektif meningkatkan kualitas layanan informasi wisata.

Penelitian yang dilakukan oleh Purnawan et al. (2022) merancang aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Cianjur berbasis Android dengan tujuan mendekatkan generasi muda pada kekayaan budaya lokal, karena upaya promosi budaya melalui media konvensional dinilai masih sangat terbatas jangkauannya. Sejalan dengan hal tersebut, Rakhmawati dan Utami (2023) mengembangkan aplikasi wisata kuliner dan rekreasi berbasis Android untuk Kecamatan Nanggulan, Kabupaten Kulon Progo, guna mendukung promosi objek wisata baru yang sedang berkembang di daerah tersebut. Pada konteks layanan yang lebih spesifik, Maghfiroh et al. (2024) membangun aplikasi pemandu wisata (tour guide) berbasis Android untuk kawasan Dieng, sedangkan Tandean dan Yulianingsih (2025) mengembangkan aplikasi layanan penyedia tour guide berbasis Android sebagai bentuk transformasi digital layanan pariwisata yang menghubungkan wisatawan secara langsung dengan pemandu wisata lokal.

Pada level internasional, Pavel et al. (2021) mengembangkan aplikasi perencanaan wisata berbasis Android di Bangladesh yang berfokus pada penyediaan informasi destinasi, estimasi biaya, dan perencanaan perjalanan secara terintegrasi dalam satu platform mobile. Sementara itu, penelitian yang berfokus pada aspek teknis antarmuka dan pengalaman pengguna dilakukan oleh Harits dan Zein (2025), yang merancang aplikasi mobile layanan lokasi pariwisata dengan integrasi Google Maps API, fitur pencarian berbasis kategori, serta ulasan pengguna; hasil pengujian penerimaan pengguna dengan uji peringkat bertanda Wilcoxon menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang telah sesuai dengan ekspektasi pengguna secara signifikan. Rangkaian penelitian tersebut menunjukkan konsistensi temuan bahwa aplikasi pariwisata berbasis Android secara umum mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi wisata dibandingkan media konvensional maupun situs web statis, sekaligus menjadi dasar pijakan sekaligus pembeda bagi penelitian ini, yang secara khusus difokuskan pada integrasi data destinasi wisata, penginapan, pusat oleh-oleh, dan berita pariwisata dalam satu aplikasi terpadu untuk wilayah Kabupaten Banyuwangi.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Objek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Banyuwangi, Provinsi Jawa Timur. Objek penelitian berfokus pada data dan informasi pariwisata yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi, meliputi:

- a. destinasi wisata, yang terbagi ke dalam kategori wisata alam, wisata buatan, dan wisata kuliner.
- b. penginapan, meliputi data hotel, resort, dan penginapan di sekitar area wisata.
- c. pusat oleh-oleh, meliputi data lokasi pusat perbelanjaan oleh-oleh khas Banyuwangi.
- d. serta berita pariwisata, meliputi informasi dan artikel terkini terkait perkembangan kepariwisataan daerah.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik. Pertama, observasi dilakukan dengan mengamati langsung mekanisme penyampaian informasi pada situs resmi kepariwisataan, mengunjungi beberapa destinasi wisata unggulan, penginapan, dan pusat oleh-oleh untuk memahami kondisi riil di lapangan. Kedua, wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada staf Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, pengelola destinasi wisata, serta wisatawan yang pernah berkunjung, guna menggali kebutuhan fitur dan jenis data yang perlu ditampilkan pada aplikasi. Ketiga, studi pustaka dilakukan terhadap jurnal ilmiah, buku referensi rekayasa perangkat lunak, serta dokumen resmi milik Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi sebagai landasan teori dan pembanding hasil penelitian.



2.3 Alat dan Bahan Penelitian

Pengembangan aplikasi sisi Android menggunakan Android Studio sebagai Integrated Development Environment (IDE) dengan bahasa pemrograman Java untuk membangun logika dan fungsionalitas aplikasi, termasuk navigasi antarhalaman, pengambilan data dari server, dan integrasi layanan Google Maps. Pada sisi backend dan website administrasi digunakan bahasa pemrograman PHP untuk membangun sistem pengelolaan konten (Content Management System) yang digunakan admin dalam mengelola data destinasi wisata, penginapan, pusat oleh-oleh, dan berita pariwisata, dengan MySQL sebagai sistem manajemen basis data relasionalnya. Penelitian ini juga didukung oleh XAMPP sebagai local server, Postman untuk pengujian Application Programming Interface (API), serta Google Maps API untuk fitur navigasi dan penunjuk lokasi wisata secara real-time.

2.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model Waterfall dengan lima tahapan utama, yaitu:

- analisis kebutuhan, dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem.
- desain sistem, meliputi perancangan arsitektur sistem, basis data, alur proses menggunakan activity diagram, serta antarmuka pengguna.
- penulisan kode program, yaitu penerjemahan hasil rancangan ke dalam bahasa pemrograman Java dan PHP.
- pengujian program, menggunakan metode black box testing yang berfokus pada persyaratan fungsional tanpa meninjau struktur kode secara internal.
- penerapan program dan pemeliharaan, yang mencakup pembaruan data destinasi wisata dan perbaikan bug berdasarkan masukan pengguna. Pendekatan ini konsisten dengan praktik yang digunakan pada berbagai penelitian sejenis, di mana model Waterfall dipilih karena kebutuhan sistem aplikasi pariwisata pada umumnya sudah dapat didefinisikan secara menyeluruh sejak tahap awal penelitian (Fauzi et al., 2022; Dengo et al., 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem Berjalan

Hasil observasi terhadap sistem informasi yang berjalan pada situs resmi Dinas Kepariwisata Kabupaten Banyuwangi menunjukkan bahwa masyarakat maupun wisatawan yang ingin memperoleh informasi wisata harus membuka browser, mencari situs wisata Banyuwangi di antara banyak hasil pencarian yang tersedia, kemudian memilih situs resmi Dinas Pariwisata untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Alur ini menunjukkan bahwa proses pencarian informasi masih memerlukan beberapa langkah manual yang kurang efisien, khususnya bagi wisatawan yang membutuhkan informasi cepat dan real-time saat berada langsung di lokasi wisata. Beberapa keterbatasan yang teridentifikasi antara lain tampilan informasi yang kurang interaktif, belum tersedianya fitur navigasi atau peta lokasi langsung, serta akses yang kurang optimal apabila diakses melalui perangkat mobile. Temuan ini sejalan dengan permasalahan yang juga diidentifikasi pada penelitian-penelitian sejenis, di mana penyebaran informasi pariwisata pada berbagai daerah di Indonesia sebagian besar masih dilakukan secara manual melalui brosur, poster, maupun situs web yang belum ramah perangkat mobile (Rakhmawati & Utami, 2023; Dengo et al., 2022).

3.2 Rancangan dan Implementasi Sistem

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, sistem usulan dirancang menjadi dua bagian utama, yaitu website administrasi berbasis PHP dan MySQL yang digunakan admin untuk mengelola data, serta aplikasi mobile berbasis Android dan bahasa pemrograman Java yang digunakan wisatawan sebagai media akses informasi. Pada sisi administrasi, sistem menyediakan halaman login, menu utama yang menampilkan ringkasan jumlah data berita, wisata, penginapan, dan pusat oleh-oleh, serta halaman pengelolaan data (create, update, delete) untuk setiap kategori konten. Pada sisi aplikasi mobile, sistem menyajikan tampilan splash screen, menu utama dengan enam pilihan (berita, kategori wisata, pusat oleh-oleh, penginapan, video, dan tentang), daftar (list) untuk setiap



kategori konten, serta halaman detail informasi yang menampilkan gambar, deskripsi, alamat, nomor telepon, harga tiket, dan tautan Google Maps sesuai jenis kontennya. Fitur kategori wisata membagi destinasi ke dalam tiga kelompok, yaitu wisata alam, wisata buatan, dan wisata kuliner, sehingga wisatawan dapat menjelajahi destinasi tidak hanya yang populer, namun juga destinasi alternatif yang belum banyak diketahui masyarakat luas.

Integrasi Google Maps API pada halaman detail wisata, penginapan, dan pusat oleh-oleh memungkinkan wisatawan memperoleh navigasi langsung menuju lokasi yang dituju, sekaligus mengatasi kelemahan sistem berjalan yang belum menyediakan fitur peta lokasi. Pendekatan integrasi peta digital dalam aplikasi pariwisata berbasis Android ini sejalan dengan temuan Harits dan Zein (2025) yang menegaskan bahwa navigasi berbasis peta digital dan fitur pencarian berbasis kategori secara signifikan meningkatkan kemudahan wisatawan dalam menemukan objek wisata terdekat. Selain itu, ketersediaan menu video pada aplikasi yang menampilkan tautan konten dari YouTube memberikan nilai tambah berupa media visual pendukung sebagaimana disarankan pada penelitian pengembangan aplikasi pengenalan budaya dan pariwisata daerah lainnya, yang menunjukkan bahwa media visual seperti gambar dan video mampu meningkatkan minat generasi muda terhadap konten pariwisata dan budaya lokal (Purnawan et al., 2022).

3.3 Implementasi Perangkat

Implementasi sistem membutuhkan tiga komponen dasar, yaitu perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan pengguna (brainware). Pada sisi perangkat keras, admin menggunakan Personal Computer (PC) untuk mengelola data dalam jumlah besar secara lebih efisien, sedangkan wisatawan menggunakan smartphone Android sebagai media akses informasi pariwisata secara mobile. Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan selama pengembangan dan pengujian sistem ditunjukkan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat Keras	Keterangan
Processor	Intel(R) Celeron(R) CPU N2840 @ 2.16GHz
Memory	4.00 GB
Harddisk	464.7 GB
Smartphone	Android Oppo A57

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak (Software)

Perangkat Lunak	Keterangan
Sistem Operasi Laptop	Windows 8.1 Pro 64-bit
Software	XAMPP, Android SDK, Android Studio, JDK-8u101-windows-x64
Emulator	Smartphone Android Marshmallow 6.1

3.4 Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode black box testing yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak, baik pada aplikasi mobile maupun website administrasi, guna memastikan setiap fitur berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Ringkasan hasil pengujian pada aplikasi mobile ditunjukkan pada Tabel 3, sedangkan hasil pengujian pada website administrasi ditunjukkan pada Tabel 4.



Tabel 3. Hasil Pengujian Aplikasi Panduan Pariwisata (Black Box Testing)

Fitur yang Diuji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Splash screen	Menampilkan logo dan membuka menu utama	Logo dan menu utama tampil	Diterima
Menu utama	Menampilkan menu utama aplikasi	Menu utama tampil	Diterima
Menu berita	Menampilkan list berita	List berita tampil	Diterima
Detail berita	Menampilkan detail berita terpilih	Detail berita tampil	Diterima
Menu kategori wisata	Menampilkan list kategori wisata	List kategori tampil	Diterima
Detail wisata	Menampilkan detail wisata terpilih	Detail wisata tampil	Diterima
Menu pusat oleh-oleh	Menampilkan list pusat oleh-oleh	List pusat oleh-oleh tampil	Diterima
Detail pusat oleh-oleh	Menampilkan detail pusat oleh-oleh	Detail tampil lengkap	Diterima
Menu penginapan	Menampilkan list penginapan	List penginapan tampil	Diterima
Detail penginapan	Menampilkan detail penginapan	Detail tampil lengkap	Diterima
Menu video	Menampilkan list video wisata & budaya	List video tampil	Diterima
Menu tentang	Menampilkan info aplikasi & identitas penulis	Informasi tampil	Diterima

Tabel 4. Hasil Pengujian Website Panduan Pariwisata (Black Box Testing)

Fitur yang Diuji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Form login admin	Berpindah ke halaman menu utama	Admin masuk ke menu utama	Diterima
Tambah data berita	Data baru tersimpan pada menu berita	Data berhasil ditambahkan	Diterima



Fitur yang Diuji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Edit data penginapan	Data penginapan dapat diperbarui	Data berhasil diperbarui	Diterima
Hapus data pusat oleh-oleh	Data berkurang dari daftar	Data berhasil terhapus	Diterima

Hasil pengujian black box menunjukkan bahwa seluruh skenario pengujian pada aplikasi mobile maupun website administrasi memperoleh kesimpulan “diterima”, artinya seluruh fitur berjalan sesuai dengan spesifikasi kebutuhan yang telah dirancang pada tahap analisis. Hasil ini konsisten dengan temuan pada penelitian-penelitian sejenis, di mana pengujian black box pada aplikasi pariwisata berbasis Android umumnya menunjukkan tingkat keberhasilan fungsional yang tinggi, sebagaimana ditunjukkan pada pengujian aplikasi navigasi objek wisata yang mencatatkan keberhasilan fitur hingga 100% pada sepuluh perangkat smartphone dengan spesifikasi berbeda (Muttakin, Permana, & Salisah, 2017), maupun pada pengujian penerimaan pengguna berbasis kuesioner yang menunjukkan kesesuaian antara persepsi dan ekspektasi pengguna secara signifikan (Harits & Zein, 2025).

3.5 Pembahasan

Secara umum, aplikasi panduan pariwisata Kabupaten Banyuwangi yang dikembangkan pada penelitian ini berhasil menjawab permasalahan yang teridentifikasi pada sistem berjalan, yaitu keterbatasan informasi pada destinasi populer, tidak optimalnya akses melalui perangkat mobile, serta minimnya fitur navigasi lokasi. Dibandingkan dengan penelitian Fauzi et al. (2022) dan Dengo et al. (2022) yang masing-masing berfokus pada satu kategori informasi wisata di wilayah studi masing-masing, penelitian ini mengintegrasikan empat kategori data sekaligus, yaitu destinasi wisata, penginapan, pusat oleh-oleh, dan berita pariwisata, dalam satu aplikasi terpadu, sehingga wisatawan tidak perlu berpindah antaraplikasi atau sumber informasi untuk memperoleh gambaran lengkap sebelum maupun selama melakukan perjalanan wisata. Pendekatan integratif ini juga selaras dengan arah pengembangan aplikasi tour guide, yang menekankan pentingnya konektivitas menyeluruh antara wisatawan dengan berbagai layanan pendukung pariwisata dalam satu platform digital (Tandean & Yulianingsih, 2025; Maghfiroh et al., 2024).

Meskipun demikian, aplikasi yang dihasilkan masih memiliki keterbatasan, antara lain tampilan antarmuka yang relatif sederhana serta ketersediaan konten yang masih perlu terus diperbarui mengikuti perkembangan destinasi wisata di lapangan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pengembangan pariwisata berkelanjutan menuntut adanya pembaruan data dan kolaborasi berkelanjutan antara pengelola destinasi, pemerintah daerah, dan pengembangan sistem informasi, agar manfaat ekonomi dan sosial dari digitalisasi informasi pariwisata dapat dirasakan secara merata oleh masyarakat lokal (Susilo & Dharmawan, 2021). Oleh karena itu, keberlanjutan pengelolaan konten pada sisi admin menjadi faktor penentu keberhasilan jangka panjang aplikasi ini di luar aspek teknis pengembangan sistem itu sendiri.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil rancang bangun dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- Aplikasi panduan pariwisata Kabupaten Banyuwangi berbasis Android berhasil dikembangkan menggunakan model Waterfall dan mampu menyajikan informasi destinasi wisata secara lebih lengkap, tidak terbatas pada objek wisata populer semata, melalui fitur kategori wisata alam, wisata buatan, dan wisata kuliner.
- Aplikasi ini dilengkapi dengan konten pendukung berupa penginapan, pusat oleh-oleh, berita pariwisata, dan video yang terintegrasi dengan Google Maps API, sehingga dapat mendukung kebutuhan informasi masyarakat dan wisatawan secara real-time.



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 4, No. 8 Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 2018-2025

- c. Hasil pengujian black box menunjukkan bahwa seluruh fitur pada aplikasi mobile maupun website administrasi berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang telah dirancang, dengan seluruh skenario pengujian memperoleh kesimpulan diterima.

Beberapa saran yang dapat diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut antara lain:

- a. Pengembangan aplikasi pada sistem operasi mobile lain seperti ios agar jangkauan pengguna semakin luas dan tidak terbatas pada pengguna Android saja.
- b. Penambahan fitur interaktif seperti ulasan dan penilaian wisatawan (rating dan review) sebagaimana diterapkan pada penelitian aplikasi layanan lokasi pariwisata sejenis, guna meningkatkan keterlibatan pengguna dan kualitas informasi (Harits & Zein, 2025).
- c. Perlunya pembaruan konten secara berkala oleh pihak pengelola agar informasi destinasi wisata, penginapan, dan pusat oleh-oleh yang disajikan tetap relevan dan akurat, sejalan dengan prinsip pengembangan pariwisata yang berkelanjutan.

REFERENCES

- Dengo, M F, R H Dai, L N Amali, T Abdillah, S Olii, and M S Tuloli. 2022. "Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Android." *Jambura Journal of Informatics* 4(2): 94–103. doi:10.37905/jji.v4i2.15351.
- Fauzi, R, A Zainy, H Nasution, F Nasution, and F Simanjuntak. 2022. "Perancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android Di Kota Padang Sidempuan." *Jurnal Education and Development* 11(1): 437–42.
- Harits, A, and A Zein. 2025. "Perancangan Aplikasi Mobile Layanan Lokasi Pariwisata Berbasis Android." *Sainstech: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Sains dan Teknologi* 35(1): 1–9. doi:10.37277/stch.v35i1.2305.
- Maghfiroh, A, T Haryanti, and I Cahyani. 2024. "Aplikasi Pemandu Wisata (Tour Guide) Berbasis Android Pada Pariwisata Dieng." *Jurnal Sign In: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Informatika* 3(1): 33–41.
- Pavel, M A, M Rana, A Al Roman, Y Hassan, and R Khan. 2021. "Android Application for Tourism Planning in Bangladesh." *Proceedings of the 19th IEEE Student Conference on Research and Development (SCOREd)*: 157–62. doi:10.1109/SCOREd53546.2021.9652756.
- Purnawan, S I, F Marisa, and I D Rosyani. 2022. "Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android." *Jurnal TIN: Terapan Informatika Nusantara* 2(8): 521–26. doi:10.47065/tin.v2i8.1187.
- Rakhmawati, A L, and W S Utami. 2023. "Aplikasi Berbasis Android Wisata Kuliner Dan Rekreasi Kecamatan Nanggulan." *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika* 5(2): 314–20. doi:10.53842/juki.v5i2.391.
- Susilo, R K D, and A S Dharmawan. 2021. "Paradigma Pariwisata Berkelanjutan Di Indonesia Dalam Perspektif Sosiologi Lingkungan." *Jurnal Indonesia Maju* 1(1): 49–64.
- Tandean, Y, and E Yulianingsih. 2025. "Transformasi Layanan Pariwisata Melalui Aplikasi Layanan Penyedia Tour Guide Berbasis Android." *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)* 9(2): 549–61. doi:10.35870/jtik.v9i2.3352.
- Utami, B A, and A Kafabih. 2021. "Sektor Pariwisata Indonesia Di Tengah Pandemi Covid-19." *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan* 4(1): 383–89. doi:10.33005/jdep.v4i1.198.