

**LAPORAN**  
**PROYEK AKHIR MATA KULIAH PB**  
**BIDANG PARIWISATA**



**JUDUL PROYEK AKHIR:**  
***E-TOURISM* DALAM PENGENALAN WISATA DAN KULINER KABUPATEN**  
**KEDIRI BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *WATERFALL***

**TIM PENYUSUN :**  
**MUHAMMAD RAIHAN AHSIN ARIF (210441100037)**  
**EGA INDAH PERMATASARI (210441100055)**  
**YALA SATRIA INDRA PUTRA (210441100069)**  
**SELMA AULIA (210441100110)**  
**MUALLIFATUS SYARIFAH SUDIONO(210441100134)**  
**AHMAD ZAMRONI (210441100158)**

**PRODI SISTEM INFORMASI**  
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA**

**2023**

## ABSTRAK

Pariwisata merupakan sarana untuk memperkenalkan keindahan alam dan keunikan budaya dari sebuah daerah. Untuk meningkatkan sektor pariwisata, diperlukan dukungan yang baik dari berbagai sisi diantaranya yaitu sisi keamanan, infrastruktur dan juga fasilitas informasi pariwisata. Perkembangan pariwisata di daerah membawa banyak dampak positif salah satunya adalah menjadi sumber devisa suatu daerah. Untuk menunjang hal tersebut tentunya pariwisata di suatu daerah harus ditunjang dengan fasilitas dalam hal teknologi untuk memperkenalkan objek wisata ke masyarakat yang lebih luas. Untuk menunjang fasilitas teknologi dalam objek wisata tersebut dibutuhkan suatu aplikasi berbasis android. Untuk membuat aplikasi android tersebut harus melewati tahapan perancangan. Tahap perancangan adalah bagian terpenting sebelum membangun sebuah aplikasi. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi yang dapat membantu *user* baik wisatawan lokal maupun luar dalam mencari informasi tempat wisata dan kuliner yang ada di Kabupaten Kediri. Aplikasi ini merupakan media informasi berupa panduan wisata yang dapat dimanfaatkan secara mobile yang menyajikan informasi mengenai keterangan tempat dan lokasi wisata, sarana dan prasarana wisata, dan lainnya dengan memanfaatkan pengembangan *waterfall*. Penelitian ini menghasilkan perancangan sistem yang akan menyajikan informasi panduan wisata Kabupaten Kediri dengan pemodelan *waterfall* berbasis mobile android yang akan dijadikan dasar untuk membangun aplikasi sistem informasi wisata.

**Kata Kunci:** *E-Tourism*, wisata dan kuliner, *waterfall*

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	1
DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR GAMBAR.....	4
DAFTAR TABEL.....	5
BAB I PENDAHULUAN.....	6
1.1 Latar Belakang.....	6
1.2 Rumusan Permasalahan.....	7
1.3 Tujuan Proyek Akhir.....	7
1.4 Batasan Masalah.....	7
1.5 Urgensi Proyek Akhir.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Wisata.....	8
2.2 <i>E-Tourism</i> .....	8
2.3 Metode <i>Waterfall</i> .....	8
2.5 <i>Android Studio</i> .....	9
2.5.1 <i>XML</i> .....	9
2.5.2 <i>Intent</i> .....	9
2.6 Penelitian Terdahulu.....	9
BAB III METODE.....	11
3.1 Waktu Pelaksanaan Proyek Akhir.....	11
3.2 Metode.....	11
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	14
3.4 Diagram Arsitektur Permodelan dan Penggunaan.....	14
3.4.1 Arsitektur Permodelan.....	14
3.4.2 Flowchart Penggunaan.....	14
3.5 Desain Sistem Hardware/Software.....	15
3.5.1 Menu.....	15
3.5.2 Pesan.....	16
3.5.3 Profil.....	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18
4.1 Analisis Kebutuhan Informasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pembahasan Temuan.....	23
4.3 Mockup Design.....	26
4.4 Kesalahan dan Keterbatasan.....	26
4.5 Pertimbangan Alternatif.....	27
4.6 Hubungan dengan Tujuan Penelitian.....	27
4.7 Saran untuk Penelitian Selanjutnya.....	28

BAB V PENGEMBANGAN LANJUT PROYEK AKHIR .....	34
DAFTAR PUSTAKA.....	36
LAMPIRAN .....	39

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Perancangan Desain.....	12
Gambar 3. 2 Arsitektur Pemodelan.....	14
Gambar 3. 3 Flowchart Penggunaan.....	15
Gambar 3. 4 Halaman Informasi Wisata .....	16
Gambar 3. 5 Halaman Pesan.....	16
Gambar 3. 6 Halaman Profile .....	17
Gambar 3. 7 Mockup Splash Screen.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 8 Mockup Image Slider.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 9 Mockup Halaman Pesan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 10 Mockup Button Navigation .....	20

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan .....	11
Tabel 3. 2 Spesifikasi Smartphone Pengujian.....	13
Tabel 3. 3 Pengujian Blackbox .....	13
Tabel 4. 1 Analisis Informasi Objek Wisata Kabupaten Kediri .....	22
Tabel 4. 2 Analisis Informasi Kuliner Kabupaten Kediri.....	22

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan zaman yang semakin maju, yang juga menyebabkan teknologi terus berkembang dari waktu ke waktu. Sudah menjadi keharusan karena tuntutan perkembangan teknologi untuk menciptakan sistem informasi yang terkomputerisasi untuk menghasilkan sistem informasi yang efektif dan efisien dibandingkan dengan sistem informasi manual[1]. Saat ini teknologi informasi menjadi kebutuhan yang penting bagi hampir semua aspek kehidupan karena dipercaya dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan dan berbagi informasi yang diinginkan termasuk dalam bidang pariwisata. Masyarakat menjadi lebih mudah untuk mendapatkan informasi yang diinginkan dengan adanya teknologi.[2]. Android adalah sistem operasi seluler *open source* berbasis Linux. Android dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin menggunakannya di perangkat mereka. Android memiliki platform terbuka untuk pengguna yang ingin membangun aplikasi mereka sendiri[3]. Android merupakan generasi baru dari platform mobile, yaitu platform yang memungkinkan pengembang atau pengguna untuk berkembang sesuai dengan yang diharapkan[4].

E-Tourism adalah platform digital yang menghubungkan seluruh aktivitas pariwisata, mempermudah proses perijinan, mengintegrasikan seluruh aktivitas pariwisata dan memberikan kemudahan kepada seluruh wisatawan melalui aplikasi yang mudah digunakan dimanapun dan kapanpun[5]. Penggunaan e-tourism dapat membantu pengguna memilih dan mempertimbangkan destinasi wisata yang dikunjungi dengan informasi spesifik, pilihan pencarian dan review dari pengguna sebelumnya[6].

Pariwisata merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindari bagi sebagian besar orang. Kebutuhan hiburan mulai dari berwisata ke berbagai tempat wisata hingga wisata kuliner menjadi tujuan utama berbagai daerah[7]. Sebagai salah satu Kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Timur, Kabupaten Kediri memiliki berbagai potensi[8]. Di Kabupaten Kediri, sebaiknya kita melakukan wisata yang berbeda-beda sendiri atau bersama orang-orang terdekat. Selain pengalaman yang menyenangkan, kami juga mendapatkan ilmu dan informasi baru seputar pariwisata di Kabupaten Kediri[9]. Namun, kuatnya pertumbuhan minat wisatawan di beberapa daerah di Indonesia tidak didukung oleh pelayanan yang memadai. Merujuk pada data yang diberikan oleh World Tourism Organization pada tahun 2005, terlihat bahwa minat wisatawan di Indonesia pada tahun 2003 menduduki peringkat keempat sebagai tujuan wisata di Asean[10]. Posisi ini jelas memberikan pengetahuan dan motivasi untuk meningkatkan kualitas pariwisata di Indonesia. Pariwisata di Indonesia memiliki prospek yang besar jika dikembangkan dengan baik. Industri pariwisata Indonesia tidak mungkin menjadi sektor andalan seperti Malaysia, Thailand, dan Singapura karena perbaikan infrastruktur dan penguatan partisipasi masyarakat[11]. Salah satu faktor penting dalam pengembangan pariwisata adalah penggunaan sumber daya lokal, yang meliputi sumber daya alam, sumber daya manusia dan dukungan kelompok kepentingan[12].

Pariwisata memiliki potensi besar sebagai sumber devisa. Industri pariwisata saat ini sedang berkembang dalam perkembangan teknologi yang mengedepankan berbagi informasi[13]. Kurangnya pemanfaatan perkembangan teknologi informasi

sebagai sarana informasi dan promosi untuk mempromosikan budaya dan pariwisata Kabupaten Kediri menghambat masyarakat dan wisatawan yang berwisata ke berbagai tempat di Kabupaten Kediri[14]. Diperlukan suatu sistem informasi untuk mendukung kegiatan wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Kediri. Hal ini sangat penting mengingat Kabupaten Kediri memiliki beberapa tempat wisata yang pastinya sangat menarik untuk dikunjungi[15].

Karena informasi tentang lokasi tujuan wisata sangat dibutuhkan dan dapat diberikan secara cepat dan akurat, maka diperlukan suatu alat atau akses informasi berupa guide untuk topik tersebut. Dibangun di atas platform android, aplikasi *E-Tourism* dirancang untuk memberikan informasi terkait destinasi wisata secara sederhana dan praktis, karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun pengguna berada. Aplikasi *E-Tourism* berbasis android menyediakan akses tempat wisata, galeri gambar lokasi dan daftar tempat wisata yang dikunjungi. Panduan mencari tempat yang berhubungan dengan tempat wisata memudahkan orang yang mengunjungi tempat wisata untuk mengisinya karena memiliki sumber referensi.

## **1.2 Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, maka rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana kinerja yang dihasilkan dari penerapan metode *waterfall* dalam pengimplementasian aplikasi *E-Tourism*?

## **1.3 Tujuan Proyek Akhir**

Tujuan proyek akhir penerapan metode *waterfall* dalam aplikasi *E-Tourism* ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kinerja yang dihasilkan dari penerapan metode *waterfall* pada aplikasi *E-Tourism*

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan pada penelitian ini meliputi:

1. Metode yang digunakan adalah metode *waterfall*.
2. Menggunakan bahasa pemrograman *kotlin*.
3. Program yang dibuat dalam penelitian ini berbasis *mobile*.

## **1.5 Urgensi Proyek Akhir**

Dunia pariwisata di Indonesia memiliki potensi besar dalam menghasilkan devisa negara apabila mampu dikembangkan secara optimal, terutama dalam pariwisata daerah salah satunya wisata daerah di Kabupaten Kediri. Potensi wisata di Kabupaten Kediri banyak tersedia di setiap kecamatan namun pengelolaan dan pengembangan wisata kurang maksimal. Oleh karena itu, dalam mengembangkan potensi pariwisata di Kabupaten Kediri ada berbagai alternatif cara yang dapat dilakukan seperti pembenahan dan renovasi kawasan wisata, menciptakan daerah tujuan wisata, melakukan promosi melalui media atau brosur, dan sebagainya.

Namun demikian upaya yang sudah dilakukan masih belum cukup untuk menjawab tantangan kedepan bagi dunia pariwisata di Kabupaten Kediri. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi melalui aplikasi android sebagai langkah yang efektif dalam pengembangan pariwisata merupakan hal yang mutlak untuk diterapkan dalam pariwisata Kabupaten Kediri.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Wisata**

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang mengunjungi suatu tempat tujuan tertentu untuk tujuan wisata, pengembangan pribadi atau belajar tentang keunikan suatu tempat. Setiap daerah tentunya memiliki sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk menunjukkan keindahan alam dan keunikan budaya daerah tersebut. Pariwisata merupakan sektor yang berkembang sangat pesat yang telah menjadi salah satu cabang ekonomi terbesar di dunia yang menjadi andalan devisa negara di berbagai negara[19].

Di Jawa Timur ini sendiri sudah banyak wisata yang telah disediakan. Demi meningkatkan sektor wisata yang ada diperlukan sebuah dukungan baik dari sisi keamanan, infrastruktur dan juga fasilitas informasi pariwisata [20]. Industri pariwisata membutuhkan informasi mengenai destinasi wisata yang tersebar di suatu wilayah. salah satu contohnya adalah Kabupaten Kediri, Kabupaten Kediri memiliki banyak objek wisata, namun proses pengelolaannya masih tergolong lemah. Penyebaran informasi yang tidak memadai tentang tujuan wisata yang ada menyebabkan beberapa informasi yang ditemukan di Internet tidak diperbarui, tidak ada rencana atau petunjuk tujuan, dan beberapa papan informasi sejarah tujuan wisata juga rusak. atau bahkan tidak ada. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka dibuatlah aplikasi berbasis android dengan menggunakan *tool Android Studio, XML, dan Intent*.

#### **2.2 E-Tourism**

Dunia pariwisata saat ini berkembang sangat pesat berkat perkembangan teknologi dan kemudahan informasi yang tersedia. *E-Tourism* merupakan platform yang mengembangkan *stakeholder* pariwisata untuk mempermudah perizinan, keunggulan dari aplikasi ini adalah dapat digunakan kapan saja dan dimana saja[21].

#### **2.3 Metode Waterfall**

Metode *Waterfall* atau metode air terjun adalah model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak. Model ini berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain dalam mode seperti air terjun. Model *Waterfall* ini mengusulkan suatu pendekatan kepada pengembangan *software* yang sistematis dan sekuensial mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. (Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode *Waterfall*).

Berikut merupakan tahapan dari metode *waterfall* :

1. *Requirement* adalah pengembangan sistem yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak.
2. *Design* merupakan tahap selanjutnya dalam membuat sistem yang dapat membantu menentukan *hardware* dan dapat mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.
3. *Implementation* merupakan tahap sistem di kembangkan dari program kecil

yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya.

4. *Verification* merupakan tahap sistem melakukan verifikasi pengujian untuk melihat bagaimana sistem bereaksi .
5. *Maintenance* merupakan tahap akhir dari metode *waerfall*. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak di temukan sebelumnya.

## 2.5 Android Studio

*Android studio* merupakan *IDE* untuk *Android Development* yang sudah dikenalkan oleh *Google* di suatu acara *Google*[22]. *Android studio* dirancang untuk pengembang dari *Eclipse IDE*, dan dibuat sesuai *IDE Java* populer, yaitu *IntelliJ IDEA*[23].

Dipilihnya *android studio* karena mempunyai fitur yang dapat memudahkan *programmer* level dasar yang memiliki keinginan belajar lebih dalam tentang android, *Android studio* bisa menghabiskan *RAM* yang cukup banyak pada perangkat kita, namun *android studio* bisa mengatasi kekurangan tersebut dengan beberapa kelebihanannya[24].

### 2.5.1 XML

*XML* merupakan *markup* generik yang telah ditentukan oleh *W3C* yang bertujuan untuk beberapa jumlah keterbatasan pada *HTML*. *Tag* di dalam *XML* terlihat hampir mirip seperti tag *HTML* sangat mudah dipahami. Tetapi secara *actual XML* lebih mirip dengan *SGML* dibandingkan dengan *HTML* karena dalam *HTML* hanya memproses halaman *web*, *XML* biasanya digunakan untuk mengatur dan menyimpan tanggal. Salah satu komponen yang harus digunakan oleh teknologi layanan *web*. *XML* merupakan salah satu bagian yang paling penting untuk dimiliki karena *XML* sendiri digunakan untuk mentransfer data antar *platform*[26].

### 2.5.2 Intent

*Intent* merupakan aplikasi berbasis android yang menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *Kotlin*. Niat dibagi menjadi dua bagian yaitu niat langsung dan tidak langsung. Maksud yang jelas digunakan untuk menentukan aplikasi mana yang memenuhi persyaratan maksud. *Intent implisit* tidak harus berisi komponen tertentu, tetapi menyatakan suatu tindakan umum yang dilakukan, misalnya kita ingin menunjukkan suatu lokasi pada suatu peta, kita dapat menggunakan *intent implisit* untuk meminta aplikasi lain menentukan peta tersebut[27].

## 2.6 Penelitian Terdahulu

Agus Ramdhani Nugraha, Mohamad Ridwan Munawar, “Sistem Informasi Geografi Objek Wisata Pameungpeuk Berbasis Android”, Aplikasi ini merupakan aplikasi pariwisata yang memudahkan pengguna untuk mengetahui destinasi wisata di Kecamatan Pameungpeuk. Aplikasi ini menampilkan beberapa objek wisata yang ada di Pameungpeuk, aplikasi ini menampilkan juga dapat informasi mengenai Objek wisata yang ada di Kecamatan Pameungpeuk, aplikasi ini menggunakan *Google Maps* sebagai pendukung untuk menampilkan lokasi tempat wisata[28].

Khusniyah, “Implementasi Model Pentahelix Sebagai Landasan Pengembangan Potensi Pariwisata Di Kabupaten Kediri” (Studi Literatur) membahas tentang koordinasi sekaligus kolaborasi untuk menuju sinergitas dari

aktor-aktor *pentahelix* untuk mengimplementasikan peran *pentahelix* pada pariwisata Kabupaten Kediri. Hasil daripada penelitian ini diharapkan kedepannya lebih banyak menambah review tentang penelitian pariwisata di Indonesia sehingga lebih banyak lagi menemukan jenis-jenis interaksi teknis operasional yang terjadi sekaligus sebagai kendalanya[29].

Asnurul Novia Narendra, Sri Kusuma Habsari, Deny Tri Ardianto, “Kepemilikan Serta Pembentukan Modal Sosial Oleh Wisatawan Dalam Memilih *House Of Sampoerna* Sebagai Daya Tarik Wisata” mendapati bahwa media sosial tidak hanya berfungsi sebagai penggerak pelestarian budaya wisata dan pembangunan daya tarik wisatawan oleh pendiri wisata, namun juga sebagai pendorong wisatawan untuk memutuskan tempat berpariwisata. Melalui media sosial yang dimiliki, wisatawan akan mendapatkan relasi baru, pengalaman baru, pengetahuan baru, hingga pekerjaan baru yang penulis pandang sebagai media sosial baru hasil dari media sosial yang sebelumnya telah dimiliki oleh wisatawan[30].

Aceng Abdul Wahid, “Analisis Metode *Waterfall* Untuk Pengembangan Sistem Informasi” yang membahas tentang metode *waterfall* adalah salah satu model *SDLC* yang sering digunakan dalam pengembangan sistem informasi dengan metodologi yang digunakan untuk pengembangannya. Juga terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode ini sendiri. Metode ini cocok digunakan untuk pengembangan sistem atau perangkat lunak yang berskala besar[31].

Ikke Febriandhika, Teguh Kurniawan “Pengembangan Pariwisata Melalui Pemberdayaan Masyarakat Dilihat Dari Perspektif Implementasi Kebijakan” membahas tentang implementasi kebijakan pariwisata memiliki beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan ataupun kegagalan kebijakan tersebut. Faktor-faktor tersebut, antara lain memperhatikan aspek pengembangan pariwisata internasional, dukungan baik sumber daya keuangan yang cukup ataupun sumber daya manusia yang terampil dan ahli di bidang pariwisata, dukungan fisik berupa infrastruktur yang memadai, keterlibatan masyarakat lokal, dukungan lembaga non pemerintah, swasta, dan kelompok kepentingan; kondisi sosial, ekonomi politik, pengaturan kelembagaan, hubungan kerja sama dan koordinasi di antara para pemangku, kepentingan yang berlandaskan saling percaya, dan kapasitas kelembagaan[32].

## BAB III METODE

### 3.1 Waktu Pelaksanaan Proyek Akhir

Adapun waktu yang dibutuhkan untuk peneliti mengerjakan proses penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan

KEGIATAN	APRIL				MEI				JUNI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penyusunan Proposal												
Pengajuan dan Presentasi												
Perancangan Sistem												
Pembuatan Program												
Pengujian Program												
Dokumentasi												

### 3.2 Metode

Metode pada pengembangan perangkat lunak yaitu dengan model air terjun (*waterfall*). Didalam Model *SDLC waterfall* memiliki beberapa tahapan yang harus dilaksanakan berdasarkan prosedur yang telah ditentukan. Metode penelitian yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data dan model pengembangan sistem.

Metode *waterfall* terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan, berikut adalah perincian dari metode *waterfall* dari aplikasi yang akan dibuat :

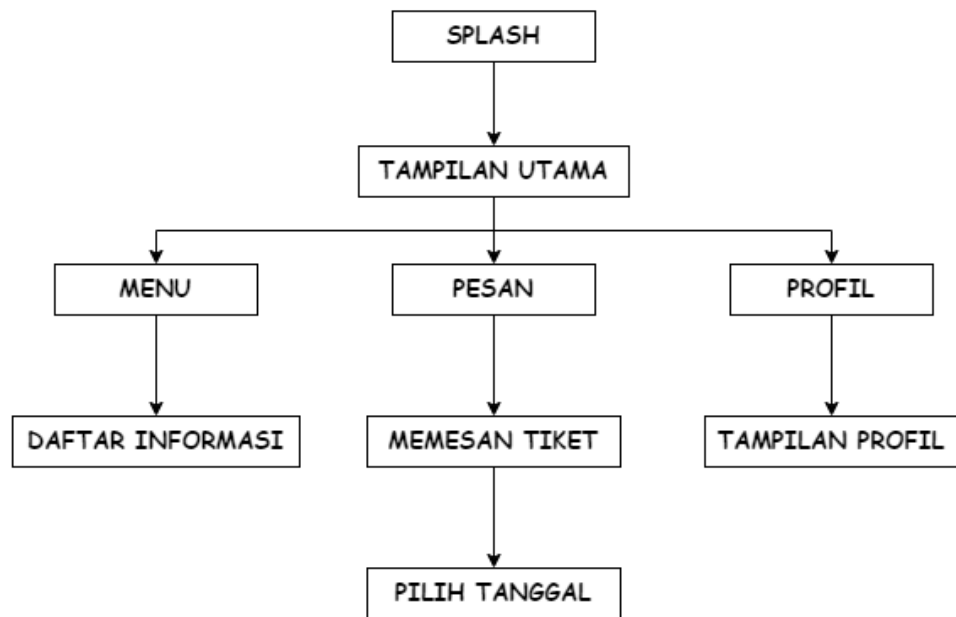
#### 1. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan ini minimum perangkat lunak dan keras dibutuhkan untuk pengembangan sistem, sehingga didapatkan sebuah sistem yang dapat digunakan oleh pengguna adalah sebagai berikut :

- a. Microsoft Windows 11 Pro 64-Bit
- b. Android Studio Versi 7.4.1
- c. Processor Intel Core i3
- d. RAM 8GB

#### 2. Perancangan

Setelah menganalisa kebutuhan yang diperlukan dalam membuat aplikasi E-Tourism selanjutnya adalah melakukan perancangan sistem yang akan dibuat. Perancangan sistem ini seperti pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Perancangan Desain

Berikut adalah penjelasan dari gambar diatas:

1. Splash  
Adalah tampilan awal yang muncul untuk beberapa detik ketika aplikasi dibuka
  2. Tampilan Utama  
Adalah tampilan dimana aplikasi pertama kali dibuka
  3. Menu  
Adalah tampilan yang isinya adalah beberapa list tempat wisata dan kuliner
  4. Pesan  
Adalah tampilan yang isinya adalah menu untuk memilih pemesanan tiket wisata ataupun membeli kuliner makanan
  5. Profile  
Adalah tampilan yang isinya adalah profil dari yang membuat project
  6. Daftar Informasi  
Tampilan dari daftar informasi adalah daftar daftar wisata dan kuliner beserta deskripsi singkat didalamnya
  7. Memesan Tiket  
Adalah tampilan untuk memesan tiket wisata ataupun kuliner
  8. Tampilan Profile  
Adalah Tampilan dimana terdapat nama nama tim pembuat project
  9. Pilih Tanggal  
Adalah Tampilan untuk membooking atau membeli tiket wisata
3. Implementasi  
Dalam tahap iin akan mulai mengimplementasikan kode program aplikasi *E-Tourism*. Kami menggunakan platform pengembangan Android Studio dan bahasa pemrograman seperti Kotlin untuk mengembangkan fitur-fitur aplikasi,

seperti, tampilan detail tempat wisata, menu pesan dan menu profil.

#### 4. Pengujian

Pada tahap pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah dapat berjalan dengan baik atau tidak. Pengujian ini berfokus pada blackbox testing yaitu mengutamakan apakah hasil output sesuai dengan yang diharapkan. Hal yang harus dilakukan dengan menghubungkan perangkat mobile, *smartphone* dengan sistem operasi Android dengan perangkat laptop menggunakan kabel USB, sebelumnya aktifkan mode *debug* perangkat. Pengujian ini digunakan 4 perangkat *smartphone* yang berbeda untuk mendapatkan data dari hasil program yang dibuat apakah ada kesalahan atau tidak.

Tabel 3. 1 Spesifikasi Smartphone Pengujian

No	Deskripsi Prerangkat	Jenis Smartphone			
		Narzo 50a	Samsung A55	Redmi Note 8	Vivo Y21
1	Layar	6.5 inches	6.6 inches	6.3 inches	6.51 inches
2	RAM	4 GB	6 GB	3 GB	4 GB
3	Sistem Operasi	Android 12	Android 13	Android 11	Android 11
4	Processor	Helio G85	Snapdragon 695	Snapdragon 655	Helio P35
5	Storage	128 GB	128 GB	64 GB	64 GB

Tabel 3. 2 Pengujian Blackbox

No	Uji Coba Tampilan	Jenis Smartphone			
		Narzo 50a	Samsung A55	Redmi Note 8	Vivo Y21
1	Splash Screen	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai
2	Tampilan Utama	Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sesuai
3	Menu	Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sesuai
4	Pesan	Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sesuai
5	Profil	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai
6	Daftar Informasi	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai
7	Memesan Tiket	Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sesuai
8	Tampilan Profil	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai
9	Pilih Tanggal	Tidak Sesuai	Tidak Sesuai	Sesuai	Sesuai

Pada tahap pengujian ini terdapat beberapa *smartphone* yang tidak sesuai dengan tampilan di Android Studio

## 5. Pemeliharaan

Pada tahap Pemeliharaan dalam kurun waktu beberapa hari dimonitoring jika terjadi sebuah bugs atau kesalahan segera ditangani dengan cepat. Kemungkinan berikutnya 3 bulan sekali untuk dimonitoring dan diperbaiki sesuai dengan pembaruan yang dibutuhkan pada aplikasi.

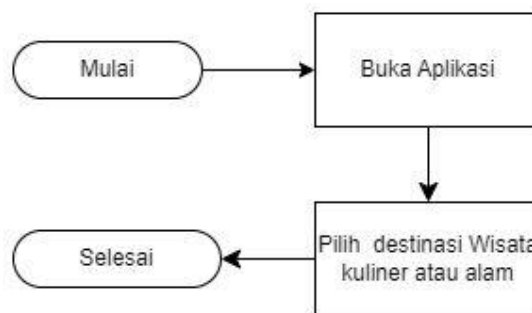
### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Semua data yang kami peroleh dari sebuah aplikasi yaitu Publish Or Perish yang merupakan aplikasi pencari jurnal ini banyak digunakan oleh para pencari referensi jurnal karena di publish or perish lebih gampang dan efisien untuk menemukan jurnal yang ingin kita cari dengan detail tinggal menginputkan judul yang kita inginkan selanjutnya tentukan rentang waktu contohnya antara tahun 2010 - 2023 maka dengan otomatis langsung muncul beberapa jurnal yang sudah di rekomendasikan oleh aplikasi publish or perish.

### 3.4 Diagram Arsitektur Permodelan dan Penggunaan

#### 3.4.1 Arsitektur Permodelan

Arsitektur sistem merupakan kerangka kerja yang menjelaskan bentuk dan struktur komponen dan bagaimana mereka saling sesuai satu dengan lainnya.



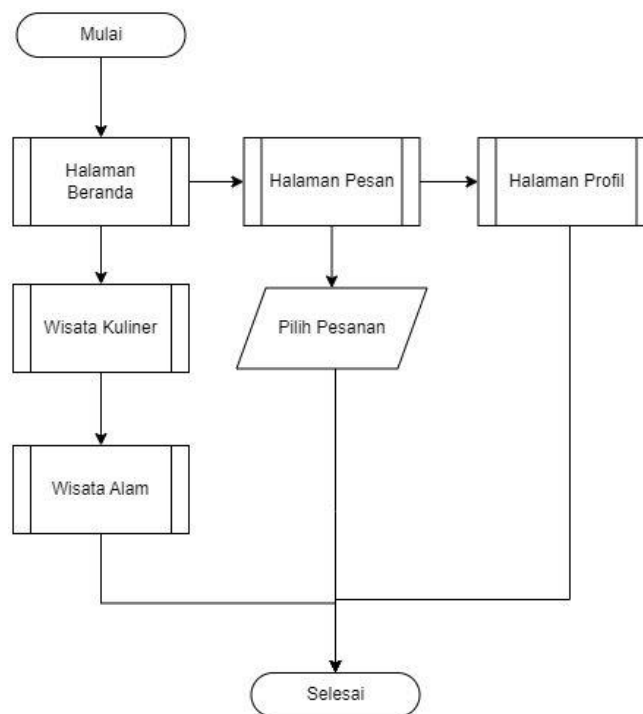
Gambar 3. 1 Arsitektur Permodelan

Pada gambar diatas, dapat dijelaskan dengan arsitektur sistemnya adalah sebagai berikut:

1. Mulai
2. Untuk mengakses aplikasi tahapan selanjutnya ialah pastikan device anda terhubung dengan internet
3. Buka aplikasi untuk mengetahui menu-menu didalam aplikasi
4. Selanjutnya menentukan pilihan destinasi wisata yang ingin dipesan
5. Selesai

#### 3.4.2 Flowchart Penggunaan

Flowchart merupakan diagram yang mempresentasikan algoritma- algoritma yang berurutan dalam suatu sistem.



Gambar 3. 2 Flowchart Penggunaan

Dapat dijelaskan dari gambar flowchart diatas yang merupakan flowchart dari penggunaan aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Mulai
2. User akan di tampilkan halaman utama apabila membuka aplikasi ini.
3. Tampilan untuk melihat informasi wisata dan kuliner yang tersedia di Kediri
4. User bisa memesan dihalaman pesan
5. User bisa melihat profile dihalaman profile
6. Selesai

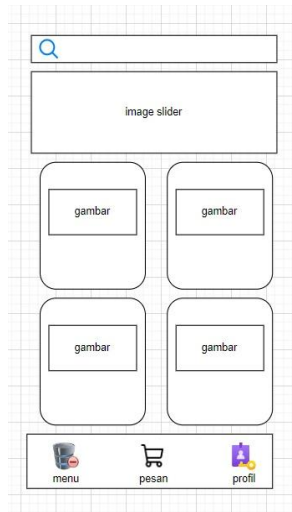
### 3.5 Desain Sistem Hardware/Software

#### 3.5.1 Menu

Pada halaman menu terdapat 4 komponen yaitu, search yang berfungsi untuk mencari content yang ada di dalam menu. Selanjutnya ada item image slider untuk menampilkan image yang dapat di geser. Lalu, ada fragment yang berfungsi untuk memuat wisata dan kuliner di Kediri. Dan yang terakhir ada buttom navigation yang berisi Menu, Pesan dan Profil.

Berikut adalah tampilan halaman utama



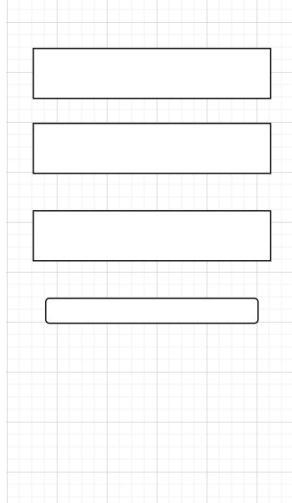


Gambar 3. 3 Halaman Informasi Wisata

### 3.5.2 Pesan

Untuk halaman pesan berisi kolom yang dapat Digunakan untuk input nama user, tanggal pemesanan dan jumlah pemesanan yang di pesan.

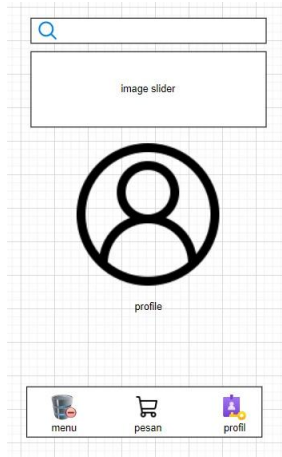
Berikut adalah tampilan design untuk tampilan halaman pesan:



Gambar 3. 4 Halaman Pesan

### 3.5.3 Profil

Profil merupakan halaman yang berisi dari nama kelompok kami. Berikut adalah tampilan design untuk tampilan menu 3:



Gambar 3. 5 Halaman Profile

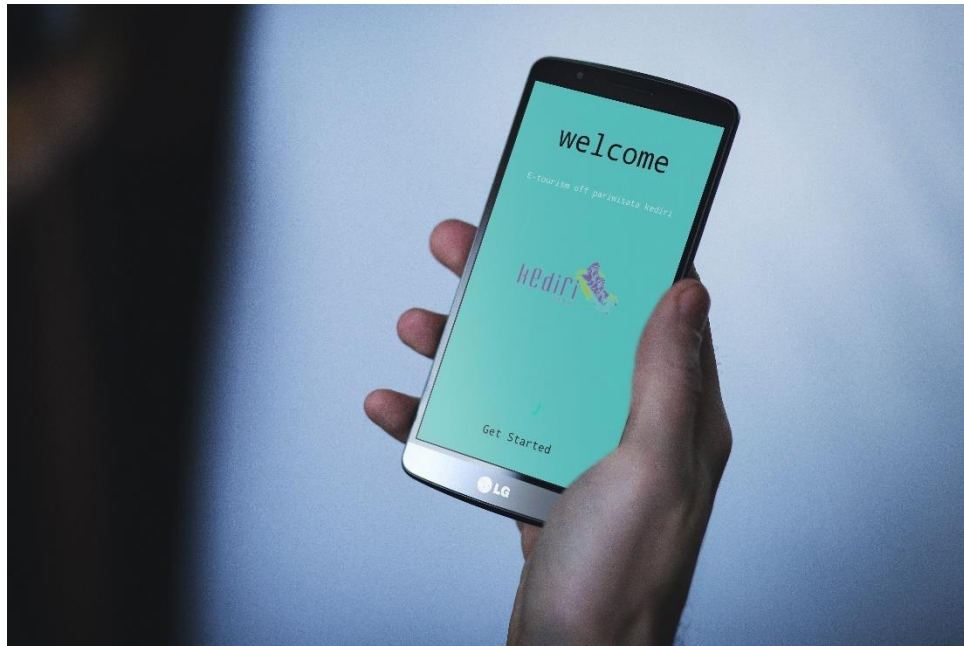
## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Presentasi Hasil

##### 4.1.1 Mockup Desain

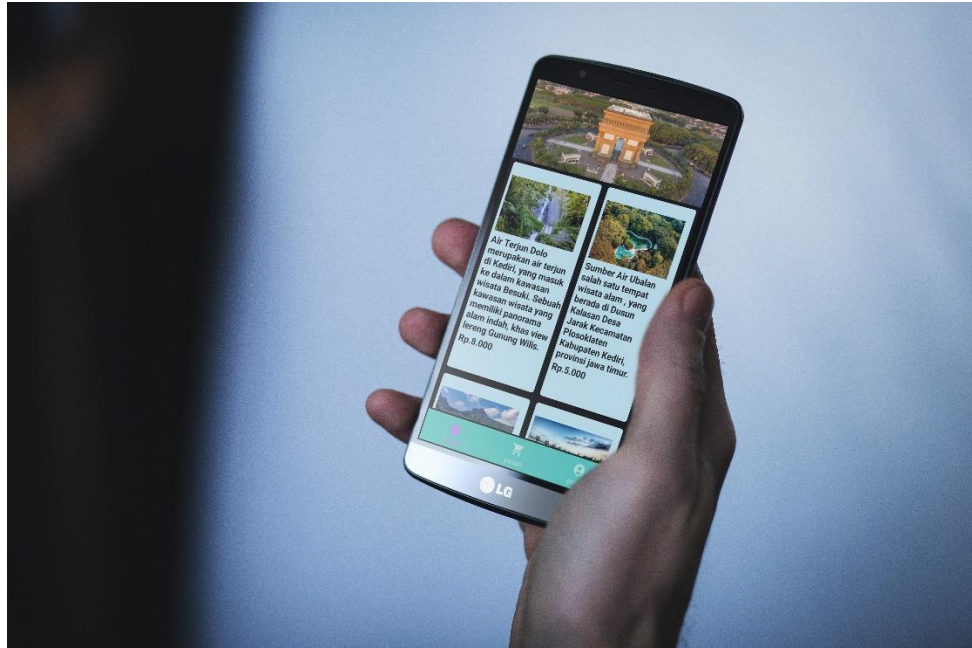
Mockup Design merupakan bentuk model atau penerapan visual dari karya yang sudah dibuat untuk menunjukkan bagaimana desain tersebut akan terlihat dalam keadaan nyata. Pada aplikasi ini terdapat Image slider, button navigation, terdapat juga nama wisata sekaligus harga dari setiap wisata dan kuliner. Berikut adalah mockup design dari aplikasi E-Tourism :



Gambar 4. 1 Mockup Splash Screen

#### 1. Image Slider

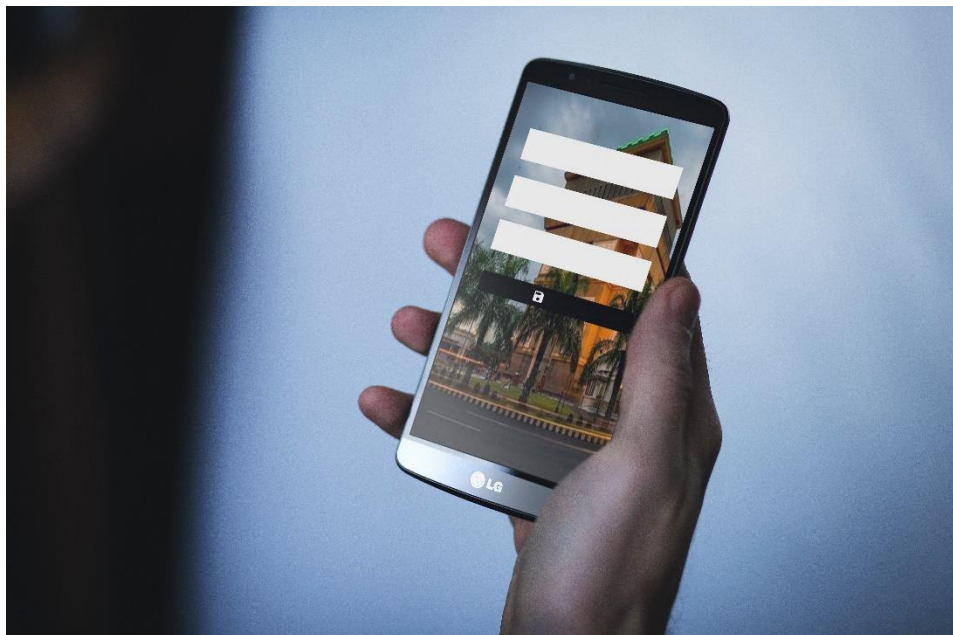
Di desain mock up dibawah ini terdapat image slider, fragment untuk wadah imageview dan ada bottom navigation recycler view. Di desain mock up ini berperan sebagai scrolling fragment yang bisa di scroll ke bawah untuk memilih wisata kuliner yang ingin kita pilih. Di dalamnya terdapat berbagai macam wisata dan kuliner yang ada di Kabupaten Kediri.



Gambar 4. 2 Mockup Image Slider dan Halaman Utama

## 2. Bottom Navigation Pesan

Di bottom navigation terdapat button pesan yang dimana jika di klik akan pindah atau intent ke halaman lain yaitu pemesanan tiket. Disini kita harus menginputkan nama lengkap, tanggal pemesanan dan jumlah orang yang memesan.

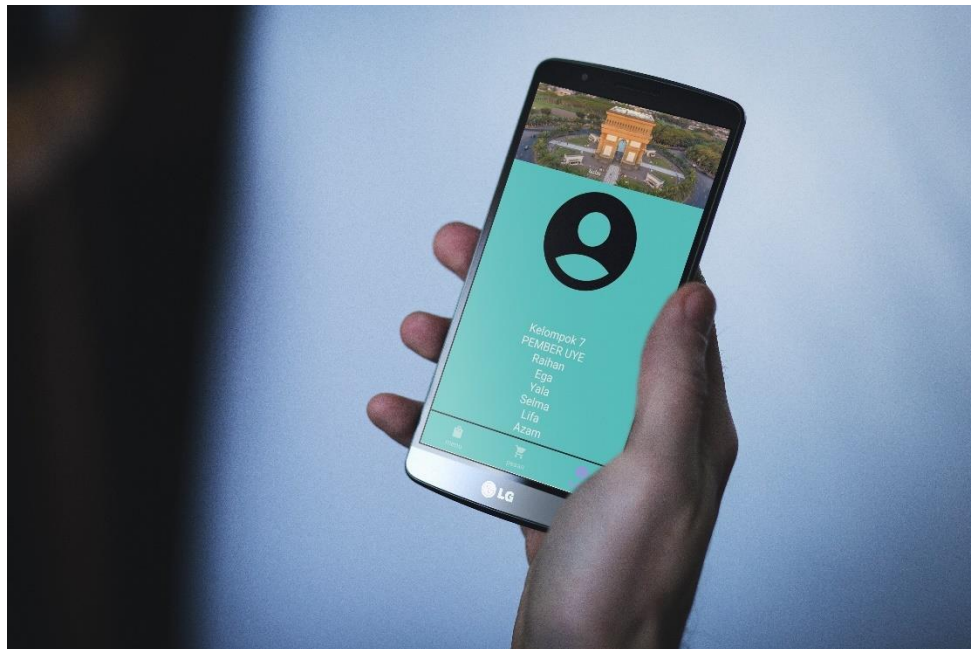


Gambar 4. 3 Mockup Halaman Desain

## 3. Buttom Navigation Profil

Di bottom navigation profil ini terdapat profil dari kelompok kami yang didalamnya terdapat list nama kelompok dan anggota nama kelompok :







1. Raihan
2. Ega
3. Yala
4. Selma
5. Lifa
6. Azam



Gambar 3. 6 Mockup Button Navigation

#### 4.1.2 Hasil

No	Fitur	Deskripsi
1.		Aplikasi ini memiliki fitur splash screen, jadi setiap membuka aplikasi maka tampilan pertama kali yang muncul adalah tampilan pembuka.
2.		Dalam aplikasi ini fitur Button Navigation Digunakan untuk berpindah pindah dari halaman utama ke halaman yang lain.

3.	<div> <div> <p>hingga sekarang tergolong aktif. Secara geografis letak gunung ini berada di perbatasan kediri,blitar,malang</p> <p>Rp.8.000</p>  <p>Waduk Siman bendungan irigasi yang mulanya dimanfaatkan untuk pertanian di Kecamatan Kepung dan sekitarnya. Seiring</p> </div> <div> <p>yang ada diwilayah Kabupaten Kediri, lebih tepatnya berlokasi di wilayah Kecamatan Gampengrejo.</p> <p>Rp.10.000</p>  <p>Tahu Kuning merupakan salah satu obyek wisata yang ada diwilayah Kabupaten Kediri, lebih tepatnya berlokasi di wilayah Kecamatan</p> </div> </div>	Pada aplikasi ini juga memiliki fitur image slider yang bertujuan untuk menampilkan foto sekaligus deskripsi yang bisa di scroll ke bawah untuk tampilan informasi yang lebih banyak.
4.		Untuk fitur selanjutnya yang dipunyai aplikasi ini adalah sebuah button untuk memesan sebuah tiket ataupun membeli makanan.
5.		Untuk fitur lainnya yang dipunyai oleh aplikasi ini adalah memesan tiket ataupun membeli makan dengan menginputkan Nama pengguna, tanggal untuk yang dipesan, dan sekaligus jumlah orang yang akan memesan.
6.		Fitur lainnya yang ada diaplikasi ini adalah sebuah button untuk mengsubmit hasil dari inputan pengguna.
7.		Jadi fitur selanjutnya adalah tampilan profil yang isinya nama kelompok yang mengerjakan aplikasi ini

## 4.2 Analisis Data

Analisis informasi dibutuhkan untuk mendapatkan informasi tentang objek wisata dan kuliner yang ada di daerah Kabupaten Kediri. Hal ini dibutuhkan untuk dapat dijelaskan tentang lokasi wisata tersebut. Data informasi yang ditampilkan dalam E-tourism didapatkan dari informasi website yang menampilkan objek wisata

Kabupaten Kediri, untuk kuliner khas Kabupaten Kediri didapatkan dari Observasi. Berikut ini data dan informasi yang berhasil didapatkan analisis informasi wisata daerah Kabupaten Kediri, seperti pada tabel 4.1

Tabel 4. 1 Analisis Informasi Objek Wisata Kabupaten Kediri

No	Tempat Wisata	Lokasi
1	Air Terjun Dolo	Dusun Besuki, Desa Jugo, Kecamatan Mojo, Hutan, Blimbing, Kediri, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64162
2	Sumber Air Ubalan	Sagi, Jarak, Kec. Plosoklaten, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64175
3	Gunung Kelud	Jl. Gn. Kelud, Ringinrejo, Karangrejo, Ngancar, Kediri, Jawa Timur 66182
4	Bendungan Gerak Waru Turi	Jl. Kediri Kertosono No.Km.7, Jabon, Gampeng, Kec. Gampengrejo, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64128
5	Waduk Siman	Siman, Kec. Kepung, Kabupaten Kediri, Jawa Timur
6	Kampung Inggris	di Desa Kediri Siman, Kabupaten Kediri, Jawa Timur, Indonesia.
7	Arum Jeram Konto	Jl. Menur 2, Jamsaren, Kec. Pesantren, Kota Kediri, Jawa Timur 64132

Tabel 4. 2 Analisis Informasi Kuliner Kabupaten Kediri

No	Nama Kuliner	Lokasi
1	Tahu Kuning	Jl. Menur 2, Jamsaren, Kec. Pesantren, Kota Kediri, Jawa Timur 64132
2	Sambel Tumpang	Jl. Letjend Suparman No.25, Pakunden, Kec. Pesantren, Kota Kediri, Jawa Timur 64132



3	Sate Bekicot	Jl. Kapten Tendean No.13, Tosaren, Kec. Pesantren, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64133
---	--------------	---

#### 4.3 Pembahasan Temuan

##### 1. Preferensi Pengguna

Analisis temuan dalam perancangan Aplikasi E-Tourism Dalam Pengenalan Wisata dan Kuliner Kabupaten Kediri Berbasis Android dengan Metode Waterfall dapat melibatkan studi tentang preferensi pengguna dalam memilih tempat wisata dan jenis makanan tertentu. Dengan menganalisis preferensi pengguna, aplikasi dapat memberikan rekomendasi yang lebih tepat dan relevan kepada pengguna berdasarkan minat dan kebutuhan mereka. Studi preferensi pengguna dapat dilakukan melalui berbagai metode penelitian, seperti survei, wawancara, atau analisis data pengguna yang dikumpulkan melalui aplikasi. Pengguna dapat diminta untuk memberikan umpan balik tentang pengalaman mereka dalam menjelajahi tempat wisata dan mencoba jenis makanan tertentu di Kabupaten Kediri. Data yang dikumpulkan dari studi ini dapat mencakup preferensi mereka terhadap jenis tempat wisata, aktivitas yang disukai, kategori kuliner favorit, preferensi harga, atau preferensi lokasi.

Setelah data preferensi pengguna terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis temuan tersebut. Analisis dapat melibatkan pengelompokan data berdasarkan pola atau kategori yang relevan, seperti jenis wisata (alam, sejarah, budaya), lokasi geografis, jenis kuliner (tradisional, modern, internasional), atau preferensi harga (anggaran rendah, menengah, tinggi). Dengan menggunakan metode analisis yang tepat, dapat diidentifikasi tren dan pola preferensi pengguna yang dapat memberikan wawasan berharga tentang apa yang diminati oleh pengguna aplikasi.

Hasil analisis temuan ini dapat digunakan untuk meningkatkan rekomendasi yang diberikan oleh aplikasi kepada pengguna. Aplikasi dapat menggunakan informasi preferensi pengguna untuk menyajikan tempat wisata dan kuliner yang lebih sesuai dengan minat dan kebutuhan pengguna. Misalnya, jika sebagian besar pengguna cenderung menyukai wisata alam dan makanan tradisional, aplikasi dapat menyoroti tempat wisata alam terbaik dan restoran dengan kuliner tradisional yang populer di Kabupaten Kediri. Dengan memperhatikan preferensi pengguna, Aplikasi E-Tourism dapat menjadi alat yang lebih personal dan relevan bagi pengguna dalam menemukan pengalaman wisata dan kuliner yang sesuai dengan preferensi mereka. Hal ini juga dapat meningkatkan kepuasan pengguna, karena mereka akan mendapatkan rekomendasi yang lebih akurat dan sesuai dengan minat pribadi mereka, sehingga memaksimalkan pengalaman wisata mereka di Kabupaten Kediri.

##### 2. Peringkat dan Ulasan Pengguna

Dalam perancangan Aplikasi E-Tourism Dalam Pengenalan Wisata dan Kuliner Kabupaten Kediri Berbasis Android dengan Metode Waterfall,



temuan dapat berfokus pada analisis peringkat dan ulasan yang diberikan oleh pengguna pada tempat wisata dan kuliner yang ada di Kabupaten Kediri melalui aplikasi. Hal ini memungkinkan pengumpulan data yang berharga mengenai pengalaman nyata pengguna dalam mengunjungi tempat wisata dan mencoba kuliner di daerah tersebut. Analisis peringkat dan ulasan oleh pengguna dapat memberikan wawasan yang berharga tentang kualitas, pelayanan, harga, suasana, dan aspek lain yang mempengaruhi pengalaman mereka. Data ini dapat dikumpulkan melalui fitur dalam aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk memberikan peringkat dan menulis ulasan tentang tempat wisata yang dikunjungi atau makanan yang dicoba. Selain itu, aplikasi juga dapat mengintegrasikan data dari platform pihak ketiga seperti Google Maps, TripAdvisor, atau platform ulasan lainnya untuk mendapatkan informasi tambahan dari pengguna yang telah menggunakan platform tersebut. Dalam menganalisis temuan ini, data peringkat dan ulasan dapat dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, peringkat dan ulasan dapat dijumlahkan dan dianalisis untuk menentukan tempat wisata dan kuliner yang memiliki peringkat tertinggi secara keseluruhan atau dalam kategori tertentu. Analisis ini dapat memberikan pemahaman tentang tempat-tempat yang paling populer dan disukai oleh pengguna. Secara kualitatif, ulasan pengguna dapat diolah dan dianalisis menggunakan teknik analisis teks. Hal ini melibatkan identifikasi pola, tema, atau sentimen yang muncul dalam ulasan pengguna. Misalnya, dapat ditemukan pola umum mengenai kepuasan terhadap kualitas makanan, kritik terhadap pelayanan, pujian atas suasana, dan sebagainya. Analisis ini dapat memberikan wawasan mendalam tentang preferensi dan persepsi pengguna terhadap tempat wisata dan kuliner di Kabupaten Kediri. Hasil analisis peringkat dan ulasan ini sangat berharga dalam meningkatkan rekomendasi yang diberikan oleh aplikasi. Dengan memahami preferensi dan pengalaman pengguna, aplikasi dapat memberikan rekomendasi yang lebih akurat dan relevan kepada pengguna. Tempat wisata dan kuliner yang mendapatkan peringkat tinggi dan ulasan positif dapat dipromosikan secara lebih efektif dalam aplikasi, sementara tempat yang mendapatkan peringkat rendah atau ulasan negatif dapat diidentifikasi untuk perbaikan dan pembaruan. Dengan mempertimbangkan temuan dari analisis peringkat dan ulasan pengguna, Aplikasi E-Tourism dapat memberikan pengalaman yang lebih baik dan memuaskan bagi pengguna dalam menjelajahi tempat wisata dan mencoba kuliner di Kabupaten Kediri.

### 3. Efektivitas Rekomendasi

Dalam perancangan Aplikasi E-Tourism Dalam Pengenalan Wisata dan Kuliner Kabupaten Kediri Berbasis Android dengan Metode Waterfall, temuan dapat membahas tentang efektivitas sistem rekomendasi yang ada dalam aplikasi. Sistem rekomendasi bertujuan untuk memberikan rekomendasi yang sesuai dan relevan kepada pengguna berdasarkan preferensi dan kebutuhan mereka.

Dalam menganalisis efektivitas sistem rekomendasi, pembahasan dapat mencakup evaluasi terhadap rekomendasi yang diberikan kepada pengguna. Evaluasi ini melibatkan beberapa aspek, seperti tingkat akurasi, keberagaman, dan relevansi rekomendasi.

Tingkat akurasi sistem rekomendasi dapat dievaluasi dengan membandingkan rekomendasi yang diberikan dengan preferensi pengguna yang sebenarnya. Hal ini dapat dilakukan dengan meminta pengguna untuk memberikan umpan balik tentang kebermanfaatan dan kecocokan rekomendasi yang mereka terima. Pengguna juga dapat diberi opsi untuk memberikan peringkat atau ulasan terhadap rekomendasi yang diberikan oleh sistem. Dengan demikian, dapat diukur sejauh mana sistem mampu memberikan rekomendasi yang akurat dan sesuai dengan minat pengguna.

Keberagaman rekomendasi juga merupakan aspek penting dalam sistem rekomendasi. Keberagaman rekomendasi mengacu pada kemampuan sistem untuk memberikan variasi rekomendasi yang luas kepada pengguna. Dalam konteks wisata dan kuliner di Kabupaten Kediri, sistem rekomendasi yang efektif akan memberikan rekomendasi yang mencakup berbagai jenis tempat wisata dan kuliner yang ada. Evaluasi keberagaman rekomendasi dapat dilakukan dengan mengamati variasi dan keterwakilan berbagai kategori atau jenis tempat wisata dan kuliner dalam rekomendasi yang diberikan.

Selain itu, relevansi rekomendasi juga menjadi fokus analisis. Relevansi mengacu pada sejauh mana rekomendasi yang diberikan sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna. Evaluasi ini dapat dilakukan dengan membandingkan rekomendasi yang diberikan dengan preferensi pengguna yang telah dikumpulkan sebelumnya. Jika rekomendasi sistem secara konsisten sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna, maka sistem rekomendasi dianggap efektif dan dapat diandalkan.

Hasil analisis efektivitas sistem rekomendasi ini sangat berharga dalam meningkatkan kualitas rekomendasi yang diberikan oleh aplikasi. Dengan memahami tingkat akurasi, keberagaman, dan relevansi rekomendasi, pengembang aplikasi dapat mengoptimalkan algoritma dan parameter sistem rekomendasi untuk memberikan rekomendasi yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Perbaikan dan pembaruan sistem rekomendasi berdasarkan temuan ini dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan membuat aplikasi menjadi lebih berguna dalam membantu pengguna menjelajahi tempat wisata dan mencoba kuliner di Kabupaten Kediri.

#### 4. Dukungan Terhadap Temuan Sebelumnya

Hasil penelitian ini secara konsisten mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa aplikasi pariwisata dan kuliner dapat memberikan manfaat signifikan dalam memandu pengguna dalam memilih tempat wisata dan kuliner khas Kabupaten Kediri yang sesuai dengan preferensi mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti efektivitas aplikasi wisata dan kuliner berbasis konten dan personalisasi dalam meningkatkan pengalaman bagi para wisatawan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi yang menyediakan konten informatif dan terkini tentang tempat wisata dan kuliner, serta mengadaptasi rekomendasi sesuai dengan preferensi pengguna, dapat memberikan pengalaman yang lebih kaya dan bermanfaat bagi wisatawan. Dalam konteks Kabupaten Kediri, aplikasi E-Tourism yang dibangun

berdasarkan temuan ini dapat membantu pengguna dalam menemukan tempat wisata dan kuliner yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.

Dengan menyediakan konten yang relevan, seperti deskripsi tempat wisata, informasi sejarah dan budaya, serta ulasan pengguna, aplikasi dapat memberikan pengetahuan yang lebih baik kepada pengguna tentang destinasi wisata yang ada di Kabupaten Kediri. Selain itu, dengan memperhatikan preferensi pengguna, aplikasi dapat menghasilkan rekomendasi yang dipersonalisasi, mempertimbangkan faktor seperti minat wisata (alam, sejarah, budaya), jenis kuliner (tradisional, modern, internasional), atau preferensi harga (anggaran rendah, menengah, tinggi).

Dalam konteks ini, temuan penelitian ini menegaskan bahwa aplikasi E-Tourism memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi tempat wisata dan mencoba kuliner di Kabupaten Kediri. Dengan memberikan rekomendasi yang sesuai dengan preferensi pengguna, aplikasi dapat membantu pengguna dalam memperoleh pengalaman wisata yang lebih memuaskan dan relevan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan dukungan yang kuat bagi pengembangan aplikasi E-Tourism sebagai alat panduan yang efektif dalam menghadirkan pengalaman wisata dan kuliner yang khas bagi pengguna. Dalam era digital dan mobilitas yang semakin meningkat, aplikasi berbasis pariwisata dan kuliner dapat menjadi solusi yang praktis dan mudah diakses bagi wisatawan untuk menjelajahi dan menikmati potensi wisata dan kuliner Kabupaten Kediri.

Dengan memanfaatkan temuan penelitian ini, pengembang aplikasi E-Tourism dapat terus meningkatkan dan mengoptimalkan fitur-fitur yang ada, termasuk konten yang disajikan, personalisasi rekomendasi, dan kemudahan penggunaan. Hal ini akan membantu meningkatkan kepuasan pengguna dan meningkatkan popularitas serta keberlanjutan aplikasi E-Tourism dalam mempromosikan dan memperkenalkan kekayaan wisata dan kuliner Kabupaten Kediri kepada wisatawan lokal maupun internasional.

#### **4.4 Mockup Design**

#### **4.5 Kesalahan dan Keterbatasan**

1. Kurangnya Informasi Detail tentang Tempat Makan

Pada penelitian ini Aplikasi memiliki keterbatasan dalam menyediakan informasi yang cukup detail tentang tempat makanan yang ada di Kediri. Contohnya, kurangnya informasi tentang tempat makan, menu, harga, fasilitas, atau rekomendasi khusus. Hal ini dapat membuat pengguna kesulitan dalam memilih tempat makan yang sesuai dengan preferensi mereka.

2. Keterbatasan Cakupan Tempat Makan

Pada penelitian ini Aplikasi memiliki keterbatasan dalam cakupan tempat makan di Kediri. Beberapa tempat makan yang populer atau terkenal mungkin tidak terdaftar dalam aplikasi, sehingga pengguna kehilangan tempat makan yang ingin mereka tuju.

3. Kurangnya Fitur Navigasi yang Akurat

Hasil penelitian ini memiliki keterbatasan dalam fitur navigasi yang akurat. Kediri mungkin memiliki jalan-jalan yang kompleks atau sulit diakses

(terpencil) dan jika fitur navigasi tidak memadai, pengguna mungkin mengalami kesulitan dalam mencapai tempat makan yang diinginkan.

4. Kurangnya Informasi tentang Budaya dan Tradisi Kuliner

Hasil penelitian ini tidak memberikan informasi yang cukup tentang budaya dan tradisi kuliner Kediri. Kediri memiliki kekayaan budaya kuliner yang unik, dan informasi tentang ini dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman pengguna dalam menjelajahi tempat makan yang ada di Kediri.

#### 4.6 Pertimbangan Alternatif

Pertimbangan alternatif dalam perancangan Aplikasi E-Tourism Dalam Pengenalan Wisata dan Kuliner Kabupaten Kediri Berbasis Android dengan Metode Waterfall adalah terkait konteks geografis yang berbeda. Pada penelitian ini, fokus hanya diberikan pada daerah Kediri, yang merupakan satu daerah kota di Indonesia. Namun, satu alternatif yang dapat dipertimbangkan adalah memperluas cakupan geografis aplikasi ini untuk mencakup lebih dari satu daerah kota di Indonesia.

Dengan memperluas lokasi geografis dalam aplikasi E-Tourism, akan memberikan kesempatan untuk mempromosikan wisata dan kuliner dari berbagai daerah kota di Indonesia. Hal ini akan memungkinkan pengguna aplikasi untuk mendapatkan informasi yang lebih komprehensif tentang berbagai tempat wisata menarik dan kuliner khas di seluruh Indonesia.

Dalam mengimplementasikan alternatif ini, perlu dilakukan pengumpulan data dan informasi yang luas dari berbagai daerah kota yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Hal ini termasuk informasi tentang tempat wisata, atraksi, hotel, restoran, dan kuliner khas di masing-masing daerah. Dengan memanfaatkan teknologi geolokasi, pengguna aplikasi dapat menemukan tempat-tempat menarik terdekat dengan lokasi mereka saat ini, terlepas dari daerah kota mana mereka berada.

Dalam hal ini, pengembangan aplikasi E-Tourism dengan cakupan geografis yang luas memerlukan kerja sama dengan pihak-pihak terkait, termasuk pemerintah daerah, organisasi pariwisata, dan komunitas lokal di setiap daerah kota yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Kerja sama ini penting untuk memastikan akurasi informasi, pembaruan data yang berkala, dan promosi yang efektif tentang wisata dan kuliner di masing-masing daerah.

Dengan mempertimbangkan alternatif ini, Aplikasi E-Tourism akan menjadi platform yang lebih komprehensif dan bermanfaat bagi pengguna dalam mengeksplorasi dan mengenal berbagai tempat wisata dan kuliner di berbagai daerah kota di Indonesia.

#### 4.7 Hubungan dengan Tujuan Penelitian

1. Mempermudah Akses Informasi

Tujuan utama dari aplikasi ini adalah memberikan akses yang mudah dan cepat kepada pengguna untuk mendapatkan informasi tentang kuliner dan tempat wisata di Kediri. Aplikasi ini akan menyediakan daftar makanan khas daerah yang tersedia di Kediri. Selain itu, pengguna juga dapat menemukan informasi tentang tempat-tempat wisata menarik, seperti situs sejarah, objek wisata alam, atau kegiatan budaya di Kediri. Akses yang mudah terhadap

informasi ini akan membantu wisatawan atau penduduk lokal dalam mencari dan memilih tempat makan atau tempat wisata yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

## 2. Memperluas Eksposur dan Promosi

Aplikasi ini bertujuan untuk memperluas eksposur dan promosi bagi pelaku usaha kuliner dan tempat wisata di Kediri. Dengan hadirnya aplikasi ini, bisnis kuliner seperti restoran atau warung makan akan mendapatkan kesempatan untuk menjangkau lebih banyak pengguna, baik itu wisatawan lokal maupun wisatawan yang datang dari luar daerah. Aplikasi ini juga akan membantu mempromosikan keunikan dan kekhasan kuliner lokal, seperti makanan tradisional atau makanan khas Kediri, sehingga dapat menarik minat lebih banyak orang untuk mencoba dan mengenal kuliner tersebut. Selain itu, tempat wisata di Kediri juga akan mendapatkan paparan yang lebih luas melalui informasi yang disajikan dalam aplikasi ini, sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.

## 3. Meningkatkan Pengalaman Pengguna

Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi kuliner dan tempat wisata di Kediri. Aplikasi ini akan menyediakan informasi yang lengkap dan akurat mengenai setiap tempat kuliner dan tempat wisata, termasuk harga, fasilitas, dan rating dari pengunjung sebelumnya. Dengan demikian, pengguna aplikasi dapat membuat keputusan yang lebih baik dalam memilih tempat makan atau tempat wisata yang sesuai dengan preferensi dan anggaran mereka.

## 4. Mempromosikan Pariwisata Lokal

Aplikasi ini memiliki tujuan penting dalam mempromosikan pariwisata lokal di Kediri. Melalui informasi yang diberikan tentang tempat wisata, pengguna aplikasi akan dapat mengetahui keindahan alam, budaya, sejarah, atau kegiatan unik yang ditawarkan oleh Kediri. Aplikasi ini dapat membantu mengangkat citra Kediri sebagai tujuan wisata yang menarik dan beragam. Dengan mempromosikan pariwisata lokal, diharapkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kediri akan meningkat, sehingga memberikan dampak positif terhadap perekonomian dan pembangunan daerah.

### 4.8 Saran untuk Penelitian Selanjutnya

#### 1. Desain Antarmuka yang User-Friendly

Memastikan antarmuka aplikasi dirancang dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Menggunakan ikon yang intuitif dan navigasi yang jelas untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi konten aplikasi. Memastikan informasi kuliner dan tempat wisata mudah diakses dengan beberapa langkah atau filter pencarian yang sederhana.

#### 2. Kategori dan Filter Pencarian

Kategori: Aplikasi dapat mengorganisir tempat makan dan tempat wisata ke dalam kategori-kategori yang bervariasi, seperti makanan lokal, kuliner internasional, kafe, restoran cepat saji, tempat sejarah, tempat alam, dan lain

sebagainya. Pengguna dapat memilih kategori yang diminati untuk menampilkan hasil pencarian yang relevan dengan preferensi mereka. Misalnya, jika seorang pengguna tertarik mencari tempat makan yang menyajikan kuliner khas Kediri, mereka dapat memilih kategori "Makanan Lokal" untuk mendapatkan hasil yang sesuai.

Filter Pencarian: Aplikasi juga dapat menyediakan filter pencarian yang memungkinkan pengguna untuk menyaring hasil pencarian berdasarkan kriteria yang lebih spesifik. Contohnya, pengguna dapat memfilter berdasarkan rentang harga, jarak dari lokasi mereka, rating, atau fasilitas yang tersedia (misalnya, tempat makan yang menyediakan Wi-Fi gratis atau tempat wisata yang ramah anak). Dengan memanfaatkan fitur ini, pengguna dapat menyempitkan hasil pencarian sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.

Dengan adanya fitur Kategori dan Filter Pencarian ini, pengguna aplikasi dapat menemukan tempat makan atau tempat wisata yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka dengan lebih efisien. Fitur ini membantu pengguna menyaring opsi yang ada, menghemat waktu dalam mencari tempat yang tepat, dan meningkatkan kepuasan dalam menjelajahi kuliner dan wisata di Kabupaten Kediri.

Penting bagi pengembang aplikasi untuk memastikan bahwa kategori dan filter pencarian yang disediakan mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Antarmuka yang intuitif dan jelas akan membantu pengguna dalam menavigasi dan memanfaatkan fitur ini dengan lancar.

### 3. Ulasan dan Peringkat

Pengguna dapat memberikan ulasan dan peringkat berdasarkan pengalaman mereka dalam mengunjungi tempat wisata atau mencoba makanan di suatu tempat kuliner. Mereka dapat memberikan komentar mengenai kualitas makanan, pelayanan, harga, suasana, kebersihan, dan aspek lain yang mempengaruhi pengalaman mereka. Selain itu, pengguna juga dapat memberikan peringkat dalam bentuk bintang atau skor untuk menggambarkan kepuasan mereka terhadap tempat tersebut.

Dengan adanya fitur ulasan dan peringkat ini, pengguna lain yang menggunakan aplikasi dapat membaca ulasan pengguna sebelumnya untuk mendapatkan wawasan dan rekomendasi tentang tempat-tempat wisata dan kuliner di Kabupaten Kediri. Mereka dapat mempertimbangkan ulasan dan peringkat yang diberikan oleh pengguna lain untuk membuat keputusan yang lebih baik dan sesuai dengan preferensi mereka.

Namun, penting juga untuk memastikan ada mekanisme pengelolaan dan moderasi ulasan pengguna dalam aplikasi. Hal ini dilakukan untuk menjaga keandalan dan kualitas informasi yang disampaikan melalui ulasan. Tim pengembang aplikasi perlu mempertimbangkan implementasi sistem moderasi yang efektif untuk memverifikasi dan memoderasi ulasan pengguna, memastikan bahwa konten yang disampaikan sesuai dengan kebijakan dan standar yang ditetapkan.

Dengan adanya fitur Ulasan dan Peringkat yang dikelola dengan baik, pengguna aplikasi pengenalan wisata dapat saling berbagi pengalaman dan memberikan rekomendasi yang berguna kepada pengguna lainnya. Fitur ini

membantu meningkatkan transparansi, keandalan, dan kualitas informasi dalam memilih tempat wisata dan kuliner di Kabupaten Kediri.

#### 4. Fitur Peta dan Navigasi

Melalui fitur peta interaktif, pengguna dapat melihat letak geografis dari berbagai tempat wisata dan tempat makan yang ada di Kabupaten Kediri. Peta ini dapat menampilkan marka atau pin yang mewakili setiap tempat, dan pengguna dapat mengklik pin tersebut untuk melihat informasi detail tentang tempat tersebut, seperti nama, deskripsi, jam operasional, ulasan pengguna, dan gambar.

Selain itu, aplikasi juga dapat menyediakan fitur rute dan petunjuk arah yang terintegrasi dengan layanan peta seperti Google Maps. Pengguna dapat memilih tempat wisata atau tempat makan yang ingin mereka kunjungi, dan aplikasi akan memberikan petunjuk langkah demi langkah untuk mencapai tujuan mereka. Hal ini dapat membantu pengguna yang belum familiar dengan daerah Kediri untuk menavigasi dengan lebih mudah dan efisien.

Integrasi dengan layanan peta terkenal juga memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan fitur-fitur lain yang disediakan, seperti estimasi waktu tempuh, pilihan rute alternatif, lalu lintas, dan petunjuk suara. Semua fitur ini membantu pengguna dalam perjalanan mereka untuk mengeksplorasi tempat-tempat wisata dan mencoba kuliner di Kabupaten Kediri dengan lebih nyaman dan efektif.

Dengan fitur Peta dan Navigasi yang terintegrasi dalam aplikasi pengenalan wisata, pengguna dapat dengan mudah menemukan tempat-tempat wisata dan tempat makan yang mereka inginkan, mengatur rute perjalanan, dan menjelajahi Kabupaten Kediri tanpa kesulitan dalam mencari lokasi yang diinginkan. Hal ini meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi pengenalan wisata tersebut.

#### 5. Fitur Favorit atau Simpan

Fitur Favorit atau Simpan adalah fitur yang sangat berguna dalam aplikasi untuk memberikan pengguna kemampuan untuk menyimpan tempat kuliner atau tempat wisata favorit mereka dalam daftar yang dapat diakses kembali di kemudian hari. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut tentang fitur Favorit atau Simpan:

- **Penyimpanan Tempat Favorit**

Dengan fitur ini, pengguna dapat dengan mudah menyimpan tempat-tempat kuliner atau tempat wisata yang menarik minat mereka. Ketika mereka menemukan restoran yang lezat atau tempat wisata yang menarik di Kediri, mereka dapat menambahkannya ke daftar favorit mereka dalam aplikasi.

- **Kemudahan Akses**

Daftar favorit pengguna akan tersedia di dalam aplikasi, sehingga mereka dapat dengan mudah mengaksesnya kapan pun mereka inginkan. Hal ini memudahkan pengguna untuk merujuk kembali ke tempat-tempat yang telah mereka simpan tanpa harus mencarinya ulang.

- **Organisasi dan Kategori**

Fitur Favorit atau Simpan juga dapat menyediakan kemampuan untuk mengorganisasi dan mengkategorikan tempat-tempat yang disimpan pengguna. Misalnya, pengguna dapat membuat kategori seperti "Restoran Romantis", "Tempat Sarapan Enak", atau "Wisata Alam" untuk membantu mereka menemukan tempat yang sesuai dengan preferensi mereka.

- **Peringatan dan Rekomendasi**  
Berdasarkan daftar favorit pengguna, aplikasi juga dapat memberikan peringatan atau rekomendasi terkait tempat-tempat yang serupa atau acara khusus yang berhubungan. Misalnya, jika ada restoran baru yang dibuka di dekat tempat favorit pengguna, aplikasi dapat memberi tahu pengguna tentang hal tersebut.
- **Berbagi dengan Teman-teman**  
Fitur Favorit atau Simpan juga dapat memungkinkan pengguna untuk berbagi daftar favorit mereka dengan teman-teman. Misalnya, pengguna dapat membagikan daftar restoran favorit mereka kepada teman-teman mereka yang sedang mencari rekomendasi makanan di Kediri. Hal ini dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman kuliner pengguna.

#### 6. Konten Terkini dan Promosi

Pada tahap ini, aplikasi pengenalan wisata dapat menyediakan fitur untuk memberikan informasi terkini tentang promo, acara khusus, atau kuliner baru yang tersedia di Kabupaten Kediri. Pengguna aplikasi dapat memperoleh update terbaru tentang kegiatan, festival, atau acara khusus yang sedang berlangsung atau akan datang di daerah tersebut.

Aplikasi dapat menyediakan fitur berita atau notifikasi push untuk memberitahu pengguna tentang promo atau acara khusus yang menarik perhatian. Misalnya, jika ada festival budaya, pameran seni, atau konser musik yang sedang berlangsung, aplikasi dapat memberikan informasi detail tentang acara tersebut, seperti tanggal, tempat, dan deskripsi kegiatan. Fitur ini dapat membantu pengguna untuk tetap terinformasi tentang berbagai kegiatan dan acara menarik yang dapat mereka saksikan atau ikuti saat berada di Kabupaten Kediri.

Selain itu, aplikasi juga dapat mempromosikan kuliner baru atau restoran terkini di Kabupaten Kediri. Jika ada tempat makan baru atau menu spesial yang ditawarkan oleh restoran atau warung kuliner, aplikasi dapat memberikan informasi tentang lokasi, jam operasional, deskripsi makanan, serta ulasan pengguna. Dengan fitur ini, pengguna aplikasi dapat mengetahui tempat-tempat makan baru yang menarik untuk dikunjungi dan mencoba kuliner lokal yang sedang populer di Kabupaten Kediri.

Pentingnya memperbarui konten dan promosi secara teratur dalam aplikasi adalah untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memastikan aplikasi tetap relevan. Dengan menyediakan informasi terkini, pengguna akan merasa terhubung dengan aplikasi dan mendapatkan manfaat yang berkelanjutan dalam menjelajahi wisata dan kuliner di Kabupaten Kediri.



## 7. Integrasi Media Sosial

Integrasi dengan media sosial adalah fitur yang berguna dalam aplikasi untuk memungkinkan pengguna berbagi pengalaman mereka secara langsung dengan teman-teman mereka. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut tentang integrasi media sosial dalam aplikasi:

- **Berbagi Foto**  
Dengan integrasi media sosial seperti Instagram atau Facebook, pengguna dapat dengan mudah membagikan foto-foto dari pengalaman mereka di restoran, acara kuliner, atau festival yang mereka kunjungi di Kediri. Mereka dapat mengunggah foto langsung dari aplikasi dan menambahkan keterangan atau tag teman-teman mereka.
- **Ulasan dan Rekomendasi**  
Integrasi media sosial juga memungkinkan pengguna untuk menulis ulasan atau merekomendasikan tempat-tempat kuliner di Kediri kepada teman-teman mereka. Mereka dapat membagikan pengalaman mereka tentang makanan yang mereka nikmati, suasana restoran, atau pelayanan yang diberikan. Hal ini dapat membantu teman-teman mereka mendapatkan informasi yang berguna saat mencari tempat makan.
- **Interaksi dengan Teman-teman**  
Pengguna dapat melihat dan mengikuti aktivitas teman-teman mereka di media sosial, seperti foto atau ulasan mereka tentang tempat-tempat kuliner di Kediri. Mereka juga dapat memberikan komentar, suka, atau berinteraksi dengan konten yang dibagikan oleh teman-teman mereka. Hal ini memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan komunitas kuliner di media sosial dan mendapatkan rekomendasi lebih lanjut dari teman-teman mereka.
- **Promosi dan Kontes**  
Integrasi media sosial juga dapat digunakan untuk mengadakan promosi atau kontes dalam aplikasi. Misalnya, pengguna dapat diundang untuk mengikuti sebuah kontes di media sosial dengan membagikan pengalaman mereka menggunakan tagar tertentu atau menyebarkan informasi tentang acara kuliner di Kediri kepada teman-teman mereka. Hal ini dapat meningkatkan eksposur dan kesadaran tentang acara atau promosi yang sedang berlangsung.

## 8. Fitur Pemandu Wisata

Menambahkan fitur pemandu wisata berbasis teks atau suara. Karena fitur pemandu wisata berbasis teks atau suara adalah sebuah solusi yang inovatif untuk memberikan informasi dan panduan kepada pengunjung saat mereka menjelajahi kuliner dan tempat wisata di Kediri. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut tentang fitur pemandu wisata tersebut.

- a. **Pemandu Wisata Berbasis Teks:**
  - **Informasi Lengkap**  
Pemandu wisata berbasis teks dapat memberikan informasi lengkap tentang tempat wisata dan kuliner di Kediri, termasuk sejarah, keunikan, dan informasi praktis seperti jam operasional, harga tiket, dan fasilitas yang tersedia.

- **Petunjuk Navigasi**  
Pemandu wisata dapat memberikan petunjuk navigasi yang jelas dan rinci, termasuk rute terbaik, jarak, dan estimasi waktu perjalanan. Pengunjung dapat mengikuti petunjuk ini untuk mencapai air terjun dengan mudah.
- **Deskripsi Visual**  
Pemandu wisata berbasis teks juga dapat memberikan deskripsi visual yang detail tentang panorama alam sekitar air terjun, memungkinkan pengunjung membayangkan keindahan yang ada.  
Pemandu Wisata Berbasis Suara:
- **Panduan Suara Interaktif**  
Pemandu wisata berbasis suara dapat memberikan panduan interaktif yang disampaikan melalui perangkat audio. Pengunjung dapat mendengarkan informasi dan petunjuk saat mereka menjelajahi wisata di Kediri, tanpa harus membaca teks secara langsung.
- **Konten Multibahasa**  
Fitur ini juga dapat menyediakan konten dalam berbagai bahasa, sehingga pengunjung internasional dapat memahami dan menikmati pengalaman wisata dengan lebih baik.
- **Suara yang Menarik**  
Pemandu wisata berbasis suara dapat menggunakan suara yang menarik dan menghidupkan pengalaman wisata, menciptakan suasana yang lebih imersif bagi pengunjung.  
Informasi Interaktif:
- **Fakta Menarik**  
Fitur ini dapat menyajikan fakta menarik secara interaktif kepada pengunjung, seperti informasi tentang flora dan fauna yang ada di sekitar tempat wisata, geologi regional, atau legenda lokal.
- **Rekomendasi Aktivitas**  
Pemandu wisata dapat memberikan rekomendasi aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengunjung, seperti trekking, berfoto, berenang, atau menjelajahi jalur-jalur wisata terdekat. Ini akan membantu pengunjung memaksimalkan pengalaman mereka di Kediri.
- **Pertanyaan dan Jawaban**  
Fitur ini juga dapat memberikan layanan tanya-jawab interaktif, di mana pengunjung dapat mengajukan pertanyaan mereka tentang kuliner dan tempat wisata di Kediri, dan pemandu wisata akan memberikan jawaban yang relevan dan bermanfaat.

## BAB V

### PENGEMBANGAN LANJUT PROYEK AKHIR

Pengembangan lanjut proyek akhir E-Tourism dalam Pengenalan Wisata dan Kuliner Kabupaten Kediri Berbasis Android dengan Metode Waterfall akan dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. 1 Pengembangan Lanjut Proyek Akhir

No	Tahun	Deskripsi Pengembangan
1	Tahun Pertama	Peningkatan Fitur dan Fungsionalitas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambahkan fitur pencarian tempat wisata berdasarkan kriteria khusus, seperti jarak, harga, fasilitas, dan ulasan pengguna.</li> <li>• Mengembangkan sistem pemesanan atau reservasi tempat wisata secara online untuk memudahkan pengguna dalam merencanakan perjalanan.</li> <li>• Menambahkan fitur integrasi dengan peta atau navigasi untuk memandu pengguna menuju tempat wisata yang dipilih.</li> <li>• Menampilkan informasi aktual tentang acara atau kegiatan wisata yang sedang berlangsung di Kabupaten Kediri.</li> <li>• Menambahkan fitur pengenalan kuliner Kabupaten Kediri, termasuk informasi tentang makanan khas, restoran terkenal, dan rekomendasi kuliner.</li> </ul>
2	Tahun Kedua	Peningkatan Desain dan Antarmuka Pengguna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperbarui tampilan dan antarmuka pengguna (UI/UX) agar lebih menarik, intuitif, dan responsif.</li> <li>• Menggunakan desain material atau desain visual yang konsisten dengan panduan desain terkini.</li> <li>• Mengoptimalkan penggunaan elemen visual, seperti gambar, ikon, dan warna, untuk meningkatkan daya tarik visual aplikasi.</li> </ul>
3	Tahun Ketiga	Pengembangan Backend dan Infrastruktur: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan keamanan dan kinerja aplikasi dengan mengimplementasikan kebijakan keamanan yang ketat dan mengoptimalkan penggunaan sumber daya.</li> <li>• Memperbarui dan memperluas basis data untuk mengakomodasi pertumbuhan jumlah tempat wisata dan ulasan pengguna.</li> <li>• Menambahkan mekanisme backup dan</li> </ul>

		pemulihan data untuk mencegah kehilangan data yang berharga.
4	Tahun Keempat	<p>Pengembangan dan Pemeliharaan Konten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pembaruan rutin terhadap konten aplikasi, termasuk informasi tempat wisata, ulasan, dan kuliner, agar tetap relevan dan akurat.</li> <li>• Membuat mekanisme pengelolaan konten yang efisien, sehingga pengguna dapat memberikan kontribusi, mengedit, atau menghapus ulasan mereka sendiri.</li> </ul>
5	Tahun Kelima	<p>Pengembangan Platform dan Integrasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyesuaikan aplikasi dengan perkembangan teknologi terbaru, seperti integrasi dengan platform media sosial, pembayaran digital, atau teknologi baru seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR) untuk meningkatkan pengalaman pengguna.</li> <li>• Mengintegrasikan aplikasi dengan sistem informasi pariwisata atau platform e-commerce lokal untuk meningkatkan kolaborasi dan kerjasama dengan stakeholder terkait.</li> <li>• Perkembangan proyek e-tourism dalam pengenalan wisata dan kuliner Kabupaten Kediri ini harus diikuti dengan penelitian pasar yang cermat, evaluasi terhadap kebutuhan pengguna, dan berkolaborasi dengan pihak terkait, seperti dinas pariwisata, komunitas lokal, dan pelaku industri pariwisata di Kabupaten Kediri.</li> </ul>

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Yuwono, A. Sasmito Aribowo, F. Arif Setyawan, P. Teknik Informatika, and Y.Jl Babarsari, “Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Untuk Pariwisata Di Daerah Magelang,” *Seminar Nasional Informatika*, pp. 68–74, 2015.
- [2] D. Aprilanang, M. K. F, and M. Sholafudin, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Kediri Berbasis Android,” *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains*, vol. 1, pp. 228–233, 2022.
- [3] K. Adha Bilqis Ibrahim and D. Gustina, “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Brand Clothing Sand Beach Dengan Skema Diskon Menggunakan Hungarian Algorithm,” 2022.
- [4] T. Wahyuni, ii Sopiandi, and S. Raharjo, “Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner Berbasis Android,” *Infotech Journal*, vol. 6, pp. 36–43, 2020.
- [5] R. Komalasari, P. Pramesti, and B. Harto, “Teknologi Informasi E-Tourism Sebagai Strategi Digital Marketing Pariwisata,” *Altasia: Jurnal Pariwisata Indonesia*, vol. 2, no. 2, pp. 163–170, Feb. 2020, doi: 10.37253/altasia.v2i2.559.
- [6] S. Saniati, M. A. Assuja, N. Neneng, A. S. Puspaningrum, and D. R. Sari, “Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata,” *International Journal of Community Service Learning*, vol. 6, no. 2, pp. 203–212, Jul. 2022, doi: 10.23887/ijcs.v6i2.45559.
- [7] R. Mantala *et al.*, “Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Kota Banjarmasin Berbasis Android,” *Jurnal Ilmiah Manajemen*, vol. 1, 2017.
- [8] G. Z. Karundeng *et al.*, “Sistem Informasi Objek Wisata Berbasis Web Di Kabupaten Bolaang Mongondow Utara,” *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Terapan*, pp. 121–126, 2022.
- [9] U. Nias Raya and M. Haris Qamaruzzaman, “Penerapan Model Air Terjun pada Perancangan Panduan Wisata Kalimantan Tengah dengan Berbasis Android,” *Jurnal Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 17–21, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/JI>
- [10] I. Maulana and A. Reka Prasetia, “Strategi Kreatif Usaha Kuliner Indonesia Untuk Memperluas Pasar Ke Kawasan Asia Tenggara Dalam Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA),” 2020.

- [11] H. Himawan, "E-Tourism : Antara Konsep Dan Implementasi Dalam Mendukung Industri Pariwisata Indonesia," *Seminar Nasional Informatika*, 2009.
- [12] C. R. Parahiyanti, A. Randang, W. Permatasarie, and F. K. Dewi, "Tourism Hospitality: Strategi Pengembangan Wisata Edukasi Dan Kuliner Pada Kelurahan Kampung Dalem Kota Kediri," *Jurnal Graha Pengabdian*, vol. 4, no. 3, pp. 273–280, 2022.
- [13] A. R. Krisnadi and D. Natalia, "Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Kunjungan Wisatawan Berdasarkan Komponen Destinasi Wisata di Kawasan Kuliner, Pasar Lama Tangerang," *Jurnal Hospitaliti dan Pariwisata*, vol. 2, no. 1, pp. 34–46, 2020.
- [14] A. Krismon, D. Z. E. Prasetya, and Y. A. Holide, "Aplikasi Wisata Kota Kediri Berbasis Android Menggunakan Android Studio," *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains*, vol. 1, 2022.
- [15] H. Kristanto, A. Mustakim, M. Y. Huda, and R. Helilintar, "Perancangan Aplikasi Android Untuk Pemilihan Tempat Wisata Di Kota Kediri," *PROSIDING SEMINARNASIONAL TEKNOLOGI DAN SAINS*, vol. 2, 2023.
- [16] D. S. Putra, "Sistem Informasi Geografis Tempat Wisata Edukasi di DKI Jakarta Berbasis Android," 2017.
- [17] A. Akbar, "Pengembangan Sistem Informasi Geografis Wisata Daerah Sukabumi Dengan Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Mobile pada Android," *Information System For Educators And Professionals*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [18] Y. A. Purnomo, "Rancang Bangun Aplikasi Informasi Pariwisata Berbasis Android Dengan Optimasi Biaya," *Prosiding Seminar Informatika Aplikatif Polinema*, pp. 63–67, 2015.
- [19] A. Tsurayya Mumtaz, M. Karmilah -, D. Wisata di Desa Wisata, M. Karmilah, P. Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, and U. Islam Sultan Agung, "Digitalisasi Wisata di Desa Wisata," 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/kr>
- [20] N. Komariah, E. Saepudin, and P. M. Yusup, "Pengembangan Desa Wisata Berbasis Kearifan Lokal," *Jurnal Pariwisata Pesona*, vol. 3, no. 2, Dec. 2018, doi:10.26905/jpp.v3i2.2340.
- [21] A. Sahata Sitanggang, D. Septiana Yusuf, M. Ali Aridho, P. Stivo Wijaya, R. S. Tristan Bimantara, and dan Yuda Nurhidayat, "Penggunaan E-Tourism

- Sebagai Strategi Mempromosikan Pariwisata di Majalengka,” *ALTASIA*, vol. 4, no. 2, pp.52–60, 2022.
- [22] R. Gunawan *et al.*, “Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android,” *Jurnal Ilmiah Elektronika dan Komputer*, vol. 14, no. 1, pp. 47–58, 2021
- [23] E. Sri Wahyuni, “Analisis Cara Kerja CRUD dengan Menggunakan Android Studio,” 2019.
- [24] D. Ambarwulan and D. Mulyati, “The Design of Augmented Reality Application as Learning Media Marker-Based for Android Smartphone,” *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, vol. 2, no. 1, 2016, doi: 10.21009/1.02111.
- [25] J. Matematika and D. Komputer, “Transformasi Dokumen XML,” *Jurnal Matematika dan Komputer*, vol. 6, no. 3, pp. 128–136, 2003.
- [26] Gat, “Konferensi Nasional Sistem & Informatika,” *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika*, pp. 316–321, 2017.
- [27] A. Nasution, B. Efendi, and I. Kamil Siregar, “Pelatihan Membuat Aplikasi Android Dengan Android Studio Pada SMP Negeri 1 Tinggi Raja,” *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, vol. 2, no. 1, pp. 53–58, Feb. 2019, doi: 10.33330/jurdimas.v2i1.321.
- [28] H. Jurnal, A. R. Nugraha, and M. Ridwan Munawar, “Jurnal Manajemen Informatika Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Pameungpeuk Berbasis Android,” *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 9, no. 2, pp. 91–100, 2022, doi: 10.51530/jumika.v9i2.676.
- [29] Khusniyah, “Implementasi Model Pentahelix Sebagai Landasan Pengembangan Potensi Pariwisata Di Kabupaten Kediri,” *Seminar Nasional Kahuripan*, 2020.
- [30] A. N. Narendra, S. K. Habsari, and D. T. Ardianto, “Kepemilikan Serta Pembentukan Modal Sosial Oleh Wisatawan Dalam Memilih House Of Sampoerna Sebagai Daya Tarik Wisata,” *Jurnal Pariwisata Pesona*, vol. 4, no. 1, pp. 67–80, Jun. 2019, doi: 10.26905/jpp.v4i1.2503.
- [31] Khusniyah, “Implementasi Model Pentahelix Sebagai Landasan Pengembangan Potensi Pariwisata Di Kabupaten Kediri,” *Seminar Nasional Kahuripan*, 2020.
- [32] Gat, “Konferensi Nasional Sistem & Informatika,” *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika*, pp. 316–321, 2017.

## LAMPIRAN

### A. Susunan Kelompok Beserta Tugasnya

Nama	NIM	Jabatan	Penugasan
Ahmad Zamroni	210441100158	Ketua	Laporan, Programmer dan Implementasi Sistem
Muhammad Raihan Ahsin Arif	210441100037	Anggota	Laporan dan Pengujian Metode
Ega Indah Permatasari	210441100055	Anggota	Laporan dan Tester
Yala Satria Indra Putra	210441100069	Anggota	Laporan dan Designer
Selma Aulia	210441100110	Anggota	Laporan dan Designer
Muallifatus Syarifah Sudiono	210441100134	Anggota	Laporan dan Tester

### B. Biodata Diri Ketua dan Anggota Kelompok dilengkapi dengan Foto Diri

No.	Foto	Biodata
1		<p>Nama : Muhammad Rahan Ahsin Arif</p> <p>NIM : 210441100037</p> <p>Alamat : Blitar</p> <p>Jabatan : Anggota</p>
2		<p>Nama : Ega Indah Permatasari</p> <p>NIM : 210441100055</p> <p>Alamat : Bekasi</p> <p>Jabatan : Anggota</p>



3		<p>Nama : Yala Satria Indra Putra</p> <p>NIM : 210441100069</p> <p>Alamat : Sidoarjo</p> <p>Jabatan : Anggota</p>
4		<p>Nama : Selma Aulia</p> <p>NIM : 210441100110</p> <p>Alamat : Sumenep</p> <p>Jabatan : Anggota</p>
5		<p>Nama : Muallifatus Syarifah Sudiono</p> <p>NIM : 210441100134</p> <p>Alamat : Sampang</p> <p>Jabatan : Anggota</p>
6		<p>Nama : Ahmad Zamroni</p> <p>NIM : 210441100158</p> <p>Alamat : Blitar</p> <p>Jabatan : Ketua Kelompok</p>