

Pengembangan Prototype Aplikasi Mobile Pariwisata Berbasis MIT App Inventor untuk Mendukung Digitalisasi Destinasi Wisata Daerah

¹Bandarsyah, ²Ari Purnomo

¹Dosen Tetap, Program Studi Pariwisata, Fakultas Desain, Hukum, dan Pariwisata, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Alamat Jl. ZA. Pagar Alam No. 93 Gedong Meneng, Bandar Lampung Telp. 0721-787214; e-mail: bandarsyah@darmajaya.ac.id

²Dosen Tetap Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Jl. ZA. Pagar Alam No. 93 Gedong Meneng, Bandar Lampung Telp. 0721-787214; e-mail: ari.purnomo@darmajaya.ac.id

(Received: Nopember 2025, Revised: Februari 2026, Accepied: April 2026)

Abstract—The digitalization of the tourism sector has become a strategic objective to improve the accessibility of information about tourist destinations and enhance regional competitiveness. South Lampung Regency has significant potential for tourism development, particularly through the sustainable utilization of its natural and marine resources. However, this potential has not yet been supported by an integrated mobile information system. This study aims to develop a prototype of a mobile tourism application using MIT App Inventor as an initial model for the digitalization of regional tourist destinations. The research adopts a Research and Development (R&D) approach with a prototype development model consisting of needs analysis, system design, application development, media expert validation, and functional testing using the Black Box Testing method. Validation was conducted by two media experts using a Likert-scale instrument. The results indicate a feasibility level of 81.2%, categorized as highly feasible. Functional testing shows that all features operate according to the system design. This prototype demonstrates that visual programming technologies, such as MIT App Inventor, can effectively and efficiently support the digitalization of tourist destination information.

Keyword: prototype, mobile application, tourism digitalization, MIT App Inventor, tourism information system.

Intisari— Digitalisasi sektor pariwisata kini menjadi tujuan strategis untuk memiliki aksesibilitas informasi yang lebih baik di berbagai destinasi wisata dan meningkatkan daya saing regional. Kabupaten Lampung Selatan memiliki potensi besar untuk pemanfaatan berkelanjutan sumber daya alam dan lautnya dalam pariwisata. Namun, hal ini belum didukung oleh sistem informasi mobile yang terintegrasi. Penelitian saat ini akan fokus pada pengembangan prototipe aplikasi pariwisata mobile yang dibangun di atas MIT App Inventor sebagai model awal untuk digitalisasi destinasi wisata regional. Pendekatan penelitian mengikuti metodologi tipe Research and Development (R&D) yang mencakup pembangunan model pengembangan prototipe yang didasarkan pada kombinasi analisis kebutuhan, desain sistem, pengembangan terapan, validasi ahli media, dan pengujian fungsional menggunakan metode Black Box Testing. Validasi dilakukan oleh dua kelompok ahli media dengan alat skala Likert. Tingkat kelayakan dalam hasil penelitian adalah 81,2% dengan kategori sangat layak. Pengujian fungsional menunjukkan bahwa semua fungsi bekerja sesuai desain. Prototipe ini menggambarkan bahwa alat teknologi pemrograman visual, seperti MIT App Inventor, dapat efisien dan efektif dalam memfasilitasi proses digitalisasi informasi destinasi wisata.

Kata Kunci: prototipe, aplikasi mobile, digitalisasi pariwisata, MIT App Inventor, sistem informasi pariwisata.

I. PENDAHULUAN

Dengan munculnya teknologi informasi dan komunikasi, pola distribusi informasi di berbagai bidang, termasuk pariwisata, juga telah berubah. Transformasi digital memungkinkan destinasi wisata untuk mempromosikan pariwisata melalui penggunaan teknologi dan menghasilkan informasi yang lebih efisien [1]. Sistem informasi pariwisata berbasis mobile memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk mendapatkan informasi dengan tujuan perjalanan secara cepat, mudah, dan fleksibel [2].

Promosi digitalisasi objek wisata dapat berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi, dan sebagai mekanisme untuk meningkatkan daya saing daerah [3]. Dalam pengembangan daerah, menjadi semakin penting untuk menggunakan teknologi berbasis mobile untuk meningkatkan kehadiran tempat wisata sementara wisatawan dapat lebih memahami tentang mereka [4].

Kabupaten Lampung Selatan memiliki banyak potensi wisata yang berbeda, mulai dari wisata pantai, wisata alam, hingga wisata bahari. Namun demikian, informasi tentang destinasi wisata masih belum terintegrasi ke dalam platform digital melalui mobile. Informasi tersebut masih tersebar dan tidak begitu terstruktur, juga tidak ada cara yang ditetapkan untuk menggunakan informasi semacam ini. Dengan situasi seperti itu, solusi inovasi berbasis teknologi diperlukan untuk memfasilitasi digitalisasi tempat wisata daerah [5].

Pengembangan aplikasi mobile adalah salah satu solusi potensial dalam mempromosikan digitalisasi pariwisata [6]. MIT App Inventor adalah platform pemrograman visual yang memungkinkan kecepatan dan efisiensi dalam

mengembangkan aplikasi Android, menghilangkan kebutuhan untuk menulis kode yang kompleks [7]. Dalam pengembangan sistem, evaluasi dan validasi awal dapat memfasilitasi penggunaan prototipe dan pengembangan lebih lanjut dari aplikasi dilakukan [8].

Diharapkan penelitian ini akan memiliki prototipe aplikasi pariwisata mobile mengikuti model MIT App Inventor untuk digitalisasi di destinasi wisata daerah [9].

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat bergerak seperti smartphone dan tablet. Aplikasi ini berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam melakukan berbagai aktivitas, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga pencarian informasi.

Menurut [9], aplikasi mobile merupakan salah satu bentuk inovasi teknologi yang memanfaatkan konektivitas internet untuk memberikan layanan secara cepat dan efisien kepada pengguna. Dalam konteks pariwisata, aplikasi mobile memiliki peran penting sebagai media informasi yang dapat membantu wisatawan memperoleh panduan lokasi, rute perjalanan, fasilitas, serta rekomendasi destinasi wisata dengan mudah.

B. Pengertian MIT App Inventor

MIT App Inventor adalah platform pengembangan aplikasi berbasis visual programming yang dikembangkan oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT). Platform ini menggunakan antarmuka berbasis blok (block-based programming) sehingga pengguna dapat membuat aplikasi Android tanpa harus menulis kode secara manual.

Menurut [7], MIT App Inventor sangat cocok digunakan untuk pembelajaran dasar pengembangan aplikasi karena memiliki tampilan yang sederhana, intuitif, dan mudah digunakan oleh pemula. Dengan MIT App Inventor, pengembang dapat membuat berbagai fitur seperti tampilan peta, tombol navigasi, hingga integrasi dengan database secara cepat dan efisien.

C. Pengertian Aplikasi Panduan Wisata

Aplikasi panduan wisata merupakan aplikasi yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang destinasi wisata kepada pengguna. Aplikasi ini umumnya menyediakan fitur seperti deskripsi tempat wisata, lokasi pada peta, rute perjalanan, foto, serta ulasan dari pengunjung lain.

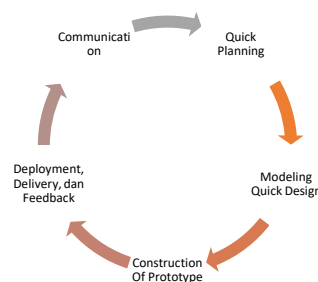
Menurut [10], penggunaan aplikasi panduan wisata dapat membantu wisatawan dalam merencanakan perjalanan dengan lebih baik serta mengurangi ketergantungan pada pemandu wisata konvensional. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung promosi destinasi wisata secara digital, yang sejalan dengan perkembangan industri pariwisata berbasis teknologi (smart tourism).

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) sebagai model pengembangan prototipe. Pendekatan R&D digunakan untuk mewujudkan produk dalam bentuk aplikasi mobile dan mengevaluasi kelayakan produk, termasuk fase validasi [10].

Model prototipe dipilih untuk analisis ini karena pengembangan sistem dapat dilakukan secara bertahap, yang mencakup pengembangan awal sistem, evaluasi, dan perbaikan sistem. Model ini sangat berguna pada fase awal pembangunan aplikasi mobile karena cocok untuk menemukan kekurangan dalam sistem sebelum menerapkannya [3].

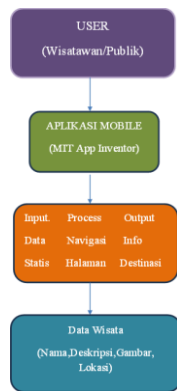


Gambar 1. Model Pengembangan Prototype

B. Analisis Kebutuhan dan Perancangan Sistem

Tahap awal penelitian difokuskan pada analisis kebutuhan informasi destinasi wisata di Lampung Selatan. Informasi yang diidentifikasi meliputi nama destinasi,

deskripsi singkat, dokumentasi visual, serta informasi dasar mengenai lokasi dan aksesibilitas.



Gambar 2. Kerangka Konseptual Aplikasi

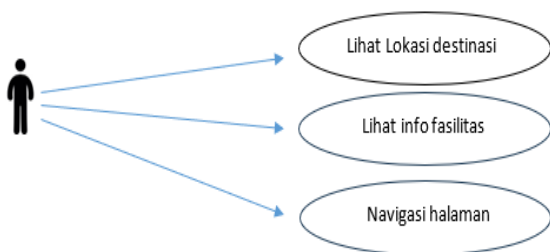
Perancangan struktur menu dan alur navigasi aplikasi dilakukan dengan memperhatikan prinsip usability dan pengalaman pengguna dalam sistem mobile tourism [11]. Desain antarmuka disusun secara sederhana, konsisten, dan mudah dipahami guna meningkatkan keterbacaan informasi serta kemudahan navigasi.

C. Pengembangan Prototype

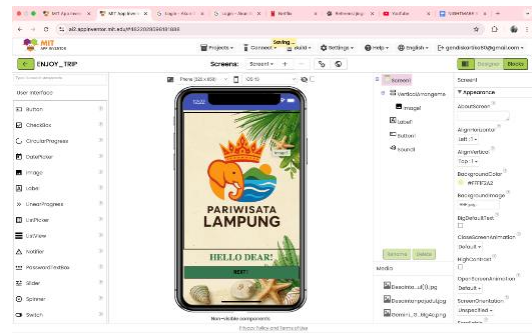
Prototype dikembangkan menggunakan MIT App Inventor dengan pendekatan block programming. Pendekatan ini memungkinkan pembuatan aplikasi Android secara visual sehingga mempercepat pengembangan sistem awal. Pengembangan aplikasi dalam konteks pariwisata mendukung konsep digital ecosystem dan integrasi informasi destinasi secara lebih luas [12].

Fitur utama prototype meliputi:

- Halaman beranda
- Daftar destinasi wisata
- Halaman detail informasi
- Galeri gambar destinasi
- Navigasi kembali ke menu utama



Gambar 3. Use Case Diagram



Gambar 4. Halaman MIT App Inventor

D. Validasi Ahli dan Pengujian Fungsional

Validasi dilakukan oleh dua ahli media dengan latar belakang Sistem Informasi dan Teknik Informatika untuk memastikan kesesuaian rancangan dengan standar kualitas aplikasi digital [13]. Instrumen menggunakan skala Likert 1–5 yang mencakup aspek konten, navigasi, desain antarmuka, dan fungsi aplikasi [14].

Persentase kelayakan dihitung dengan rumus:

$$Persentase = \frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

Pengujian fungsional dilakukan menggunakan metode Black Box Testing yang berfokus pada pengujian fungsi eksternal sistem tanpa menganalisis struktur internal program [15].

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box

No	Fitur yang Diuji	Aksi Pengguna	Output yang Diharapkan	Hasil	Status
1	Halaman Tampilan Awal	Membuka aplikasi	Menampilkan splash screen/logo sebelum masuk ke menu utama	Sesuai	✓ Lulus
2	Menu Visit	Menekan tombol Visit Best Place	Mengarah ke daftar destinasi wisata	Sesuai	✓ Lulus
3	Daftar Destinasi Wisata	Memilih menu "Wisata"	Menampilkan seluruh destinasi wisata Lampung Selatan	Sesuai	✓ Lulus
4	Halaman Wisata 1	Memilih destinasi wisata ke-1	Menampilkan gambar, deskripsi, dan tombol navigasi	Sesuai	✓ Lulus
5	Halaman Wisata 2	Memilih destinasi wisata ke-2	Menampilkan gambar & informasi destinasi	Sesuai	✓ Lulus
6	Halaman Wisata 3	Memilih destinasi wisata ke-3	Menampilkan informasi	Sesuai	✓ Lulus

			lengkap destinasi		
7	Halaman Wisata 4	Memilih destinasi wisata ke-4	Menampilkan detail wisata beserta tombol navigasi	Sesuai	✓ Lulus
8	Halaman Fasilitas	Menekan tombol Fasilitas	Menampilkan daftar fasilitas yang tersedia di destinasi	Sesuai	✓ Lulus
9	Halaman Tiket Masuk	Menekan tombol Tiket	Menampilkan informasi harga tiket dan fasilitas berbayar	Sesuai	✓ Lulus
10	Halaman Jam Operasional	Menekan menu Jam Operasional	Menampilkan jadwal buka/tutup destinasi	Sesuai	✓ Lulus
11	Tombol Kembali	Menekan tombol "Back" pada setiap halaman	Kembali ke halaman sebelumnya	Sesuai	✓ Lulus
12	Navigasi Antar Menu	Berpindah dari Menu Visit → Wisata → Fasilitas → Tiket	Navigasi berjalan lancar tanpa error	Sesuai	✓ Lulus
13	Penutupan Aplikasi	Menutup aplikasi melalui tombol close	Aplikasi tertutup tanpa crash	Sesuai	✓ Lulus

Tabel 2. Hasil Validitas Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Penguji 1	Penguji 2	Rata-Rata	Kategori
1	Kesesuaian Konten	80%	80%	80%	Valid
2	Keberfungsian Fitur	82%	84%	83%	Sangat Valid
3	Desain Tampilan & Kemudahan Penggunaan (UI/UX)	85%	83%	84%	Sangat Valid
4	Stabilitas & Kinerja Aplikasi	78%	80%	79%	Valid
5	Kelayakan Secara Keseluruhan	80%	80%	80%	Valid
Total				81.2%	Sangat Valid

Tabel 3. Pengujian Akhir pada Smartphone

No	Jenis Smartphone	Spesifikasi Smartphone	Keterangan
1	Xiaomi Redmi 4A	<ul style="list-style-type: none"> RAM 2 GB ROM 16 GB Android 7.1 Nougat CPU Quad-core 1.4 GHz 	Aplikasi dapat diinstal dan berjalan dengan baik. Semua fitur berfungsi normal.

2	Vivo Y12	<ul style="list-style-type: none"> RAM 3 GB ROM 32 GB Android 9.0 Pie CPU Octa-core 2.0 GHz 	Aplikasi terpasang dengan lancar dan seluruh navigasi dapat digunakan tanpa kendala.
---	----------	---	--

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Prototype Aplikasi

Aplikasi wisata mobile prototipe berhasil dikembangkan menggunakan platform MIT App Inventor berdasarkan fase implementasi sistem yang dirancang sebelumnya. Aplikasi ini mencakup beberapa komponen inti seperti halaman utama, daftar destinasi wisata, halaman detail destinasi, dan akhirnya navigasi kembali ke menu utama. Struktur aplikasi bersifat hierarkis, sehingga pengguna dapat mengonsumsi informasi secara bertahap.

Secara teknis, pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan komponen visual (designer) dan logika blok (block programming). Pendekatan ini memungkinkan penyusunan alur navigasi dan interaksi pengguna tanpa penulisan kode berbasis teks yang kompleks. Hal ini sejalan dengan temuan [7] yang menyatakan bahwa MIT App Inventor efektif digunakan dalam pengembangan aplikasi Android skala prototype karena bersifat visual, intuitif, dan mempercepat proses implementasi.

Secara fungsional, aplikasi dapat menyajikan detail destinasi wisata dalam bentuk terstruktur, misalnya, nama destinasi, deskripsi singkat, gambar dokumentasi visual. Navigasi antar halaman berjalan dengan baik dan responsif pada perangkat Android yang digunakan dalam pengujian.

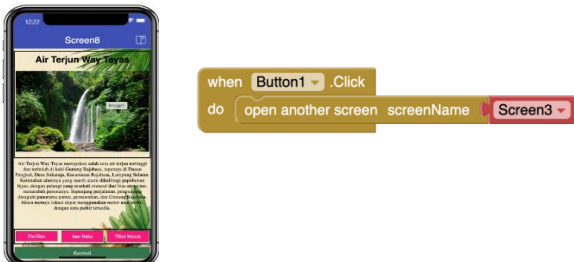
Keberhasilan pengembangan ini menunjukkan bahwa pendekatan prototype memungkinkan realisasi sistem secara cepat tanpa harus melalui tahapan pengkodean kompleks, sebagaimana juga disampaikan oleh [8] dalam penelitian mereka mengenai pengembangan sistem informasi berbasis mobile.



Gambar 5. Halaman Tampilan Awal



Gambar 6. Halaman Menu Wisata



Gambar 7. Halaman Tampilan Detail Wisata



Gambar 8. Halaman Tampilan Fasilitas Wisata



Gambar 9. Halaman Tampilan Tiket Masuk



Gambar 10. Halaman Tampilan Jam Operasional

B. Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 81,2% dengan kategori Sangat Valid.

Nilai ini menunjukkan bahwa prototype aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media digital dan layak untuk digunakan sebagai model awal digitalisasi destinasi wisata daerah.

Secara konseptual, digitalisasi destinasi wisata menuntut adanya integrasi informasi dalam platform yang mudah diakses. Prototype ini telah memenuhi prinsip dasar digitalisasi, yaitu:

- Integrasi informasi dalam satu platform
- Aksesibilitas berbasis perangkat mobile
- Penyajian informasi terstruktur

Temuan ini mendukung penelitian [1] yang menyatakan bahwa digitalisasi informasi wisata melalui aplikasi mobile meningkatkan efektivitas penyebaran informasi.

Selain itu, penggunaan MIT App Inventor sebagai platform pengembangan menunjukkan bahwa digitalisasi tidak selalu memerlukan sistem kompleks berbasis kode tingkat lanjut [16]. Visual programming mampu menjadi solusi awal yang efisien untuk pengembangan sistem informasi wisata [7].

Prototype yang dikembangkan dalam penelitian ini berperan sebagai model awal digitalisasi destinasi wisata daerah. Meskipun masih dalam tahap prototype dan belum diuji kepada pengguna akhir, hasil validasi menunjukkan bahwa sistem telah memiliki fondasi teknis dan desain yang layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

C. Hasil Pengujian Fungsional Sistem

Gambar diperbolehkan Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan bahwa seluruh fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan rancangan awal [17]. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi berjalan sesuai dengan skenario pengujian dan tidak ditemukan kesalahan sistem. Hal ini menunjukkan bahwa secara teknis prototype telah memenuhi aspek kelayakan fungsional.

[15] menyatakan bahwa Black Box Testing efektif digunakan dalam pengujian aplikasi mobile karena fokus pada fungsi eksternal sistem tanpa melihat struktur kode internal. Dengan demikian, metode ini relevan digunakan dalam pengujian prototype aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini.

D. Analisis Peran Prototype dalam Digitalisasi Destinasi Wisata

Digitalisasi destinasi wisata menuntut adanya sistem informasi yang mampu mengintegrasikan berbagai informasi dalam satu platform yang mudah diakses. Prototype yang dikembangkan dalam penelitian ini berperan sebagai model awal dalam proses digitalisasi tersebut.

Aplikasi mobile memungkinkan informasi destinasi wisata disajikan secara terstruktur dan dapat diakses kapan saja melalui perangkat smartphone. Hal ini meningkatkan efisiensi penyebaran informasi dibandingkan dengan media konvensional [1].

Lebih lanjut, pengembangan aplikasi mobile sebagai media informasi wisata mendukung proses transformasi digital daerah, sebagaimana dikemukakan oleh [18], bahwa digitalisasi pariwisata daerah dapat meningkatkan visibilitas destinasi serta memperluas jangkauan promosi.

Prototype ini menunjukkan bahwa digitalisasi tidak harus dimulai dari sistem yang kompleks, tetapi dapat dimulai dari pengembangan sistem sederhana yang terstruktur dan teruji secara fungsional.

E. Kontribusi Penelitian

Penelitian ini memberikan beberapa kontribusi, yaitu:

1. Menyediakan model pengembangan prototype aplikasi pariwisata berbasis MIT App Inventor.
2. Menunjukkan bahwa pendekatan visual programming efektif dalam pengembangan sistem informasi wisata tahap awal.
3. Memberikan bukti empiris bahwa aplikasi mobile dapat mendukung digitalisasi destinasi wisata daerah.

Kontribusi ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa sistem informasi berbasis Android dapat meningkatkan aksesibilitas informasi pariwisata [2], [19].

F. Implikasi Praktis dan Pengembangan Lanjutan

Secara praktis, prototype ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan sistem informasi pariwisata daerah yang lebih komprehensif. Pengembangan lanjutan dapat mencakup:

- Integrasi fitur peta berbasis GPS
- Integrasi database online

- Penambahan fitur reservasi atau rekomendasi destinasi
- Pengembangan lebih lanjut akan memperkuat peran aplikasi dalam mendukung ekosistem digital pariwisata daerah.

G. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini terbatas pada tahap pengembangan prototype dan validasi ahli media. Uji coba langsung kepada wisatawan sebagai pengguna akhir belum dilakukan sehingga evaluasi pengalaman pengguna menjadi agenda penelitian selanjutnya.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan prototype aplikasi mobile pariwisata berbasis MIT App Inventor sebagai model awal digitalisasi destinasi wisata daerah. Pengembangan dilakukan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model prototype yang memungkinkan perancangan dan evaluasi sistem secara bertahap.

Hasil validasi oleh dua ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 81,2% dengan kategori sangat valid. Pengujian fungsional menggunakan metode Black Box Testing menunjukkan seluruh fitur aplikasi berjalan sesuai dengan rancangan sistem. Temuan ini menunjukkan bahwa platform MIT App Inventor efektif digunakan dalam pengembangan prototype aplikasi mobile pada tahap awal digitalisasi.

Prototype yang dihasilkan mampu mengintegrasikan informasi destinasi wisata dalam satu platform yang mudah diakses melalui perangkat smartphone. Meskipun belum dilakukan uji coba kepada pengguna akhir, aplikasi ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai sistem informasi pariwisata berbasis mobile yang mendukung proses digitalisasi destinasi wisata daerah.

B. Saran

Meskipun aplikasi ini telah berfungsi dengan baik dan dinyatakan layak digunakan, masih terdapat beberapa hal yang dapat dikembangkan lebih lanjut, yaitu :

1. Pengembang disarankan untuk menambahkan fitur peta interaktif agar pengguna dapat melihat rute perjalanan

menuju lokasi wisata secara langsung melalui navigasi digital.

2. Jumlah destinasi wisata dalam aplikasi dapat diperluas serta kontennya diperbarui secara berkala untuk menjaga relevansi dan ketepatan informasi. Dari sisi tampilan, peningkatan desain UI/UX yang lebih modern akan membuat aplikasi lebih menarik bagi pengguna.
3. Fitur tambahan seperti ulasan dan rating pengguna juga dapat memberikan nilai tambah sebagai referensi bagi wisatawan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] [1] D. R. Saputri, D. Travis, N. Hilmi, A. Afriadi, and A. Bagiasa, "Pengembangan Smart Tourism Melalui Digitalisasi Promosi Wisata (Studi Kasus Pantai Tanjung Siambang)," vol. 2, no. 12, pp. 5802–5808, 2025.
- [2] [2] M. F. Dengo, R. H. Dai, L. N. Amali, and T. Abdillah, "Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Android," vol. 4, no. 2, 2022, doi: 10.37905/jji.v4i2.15351.
- [3] [3] R. Fauzi et al., "PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA BERBASIS ANDROID DI," vol. 11, no. 1, pp. 437–442, 2023, doi: 10.37081/ed.v11i1.2687.
- [4] [4] D. P. Prameswari, E. Agustina, and Y. Murhatiningtyas, "Sistem Informasi Wisata Kota Kediri," vol. 1, pp. 102–109, 2022.
- [5] [5] J. M. Parenreng, "Pengembangan Aplikasi Pariwisata Sulawesi Barat Berbasis Android," vol. 01, no. May, pp. 47–55, 2020.
- [6] [6] M. Syekh, M. Petungkriyono, and T. Jayengrono, "SISTEM INFORMASI WISATA RELIGI ISLAM KABUPATEN," no. 1, 2020.
- [7] [7] E. S. Wihidayat and D. Maryono, "PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID MENGGUNAKAN INTEGRATED DEVELOPMENT ENVIRONMENT (IDE) APP," vol. 4, no. 1, pp. 1–12, 2017.
- [8] [8] G. Tommy, A. Wijaya, T. Informatika, U. P. Ganesha, Q. Design, and M. Prototype, "BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE," vol. 9, no. 4, pp. 5845–5851, 2025.
- [9] [9] J. Sains and W. Z. Amanda, "Pembuatan Aplikasi Login dan Mewarnai Menggunakan MIT App Inventor Jurnal Sains dan Teknologi," vol. 01, no. 01, pp. 6–12, 2024.
- [10] [10] M. Firdaus, S. Wiyono, D. Intan, and M. F. Hidayattullah, "Aplikasi Pemandu Wisata Berbasis Android Untuk 10 Wisata Bali Baru," vol. 9, no. 1, pp. 62–71, 2024.
- [11] [11] K. I. Santoso and M. N. Rais, "Implementasi Sistem Informasi Geografis Daerah Pariwisata Kabupaten Temanggung Berbasis Android dengan Global Positioning System (GPS)," vol. 2, no. 1, pp. 29–40, 2015.
- [12] [12] D. Samudra and M. Mufidah, "Inovasi Teknologi Pengembangan Wisata Cerdas (Smart Tourism): Studi Kasus Wisata Unggulan Kabupaten Kebumen Smart Tourism Development Technology Innovation : Study Case of Featured Tourism in Kabupaten Kebumen," vol. 2, no. 1, 2025.
- [13] [13] M. R. L. Alhafidz, A. Haryono, and E. E. Program, "Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran ekonomi," vol. 11, no. 2, pp. 118–124, 2018.
- [14] [14] W. S. Wardhana, H. Tolle, and A. P. Kharisma, "Pengembangan Aplikasi Mobile Transaksi Bank Sampah Online Berbasis Android (Studi Kasus : Bank Sampah Malang)," vol. 3, no. 7, pp. 6548–6555, 2019.
- [15] [15] J. Shadiq, A. Safei, R. Wahyudin, and R. Loly, "Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing," vol. 5, no. 2, pp. 97–110, 2021.
- [16] [16] S. Edriati, L. Husnita, E. Amri, A. A. Samudra, and N. Kamil, "Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android," E-Dimas J. Pengabd. Kpd. Masy., vol. 12, no. 4, pp. 652–657, 2021, doi: 10.26877/e-dimas.v12i4.6648.
- [17] [17] M. Ghufron, A. Ghozali, C. Adipradana, M. S. Nidhom, and I. Taufik, "Rancang Bangun Aplikasi Presensi Mobile Pemerintah Kabupaten Nganjuk Dengan Metode Uji Black Box Testing," vol. 1, pp. 43–51, 2025.
- [18] [18] D. Cempaka, W. Murti, Z. R. Kusumastuti, V. S. Handoko, A. Bima, and M. Wijaya, "Peningkatan Digitalisasi Pariwisata di Wilayah Desa Purwoharjo , Kulon Progo," vol. 2, no. 1, pp. 14–19, 2022.
- [19] [19] H. S. Widiatno, "APLIKASI MOBILE PADA DESTINASI WISATA HILLPARK SIBOLANGIT," vol. 2, no. 3, pp. 1047–1053, 2024.