

Meningkatkan Akseibilitas dan Navigasi Wisatawan melalui Aplikasi *Mobile* dan Web Berbasis GIS di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Febiyanti^{1*}, Zilfa Zaliyanti¹, Linda Fujiyanti¹, Ahmad Josi¹

¹Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, Sungailiat

*E-mail : lifebydianti63@gmail.com

Received: 3 Januari 2024; Received in revised form: 10 Juli 2024; Accepted: 22 Agustus 2024

Abstract

Tourism plays an important role in the global economy, including in the Bangka Belitung Islands. However, information on tourism destinations here is still limited. Therefore, this exploration aims to create applications and websites based on Geographic Information Systems (GIS) to guide tourists in finding tourism destinations in the Bangka Belitung Islands. The GIS application makes it easier for tourists to access tourism information, increases interest in visiting, and makes finding locations easier. Through practical access via mobile applications and websites, this service helps local and foreign tourists. The development of mobile and website-based GIS applications is expected to overcome the limitations of previous tourism information systems in Bangka Belitung by utilizing Location Based Services (LBS). GIS technology, especially mobile GIS, allows easy access, updating, manipulation, analysis and display of geographic information. The conclusion of this research is that the development of GIS-based applications and websites using the LBS approach is expected to make a positive contribution in promoting tourism in the Bangka Belitung Islands Province, not only providing the required information but also enriching the experience of tourists.

Keywords: GIS; LBS; Mobile; Tour; Website.

Abstrak

Pariwisata berperan penting dalam ekonomi global, termasuk di Kepulauan Bangka Belitung. Namun, informasi destinasi pariwisata di sini masih terbatas. Oleh karena itu, eksplorasi ini bertujuan menciptakan aplikasi dan website berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) untuk membimbing wisatawan menemukan destinasi pariwisata di Kepulauan Bangka Belitung. Aplikasi SIG memudahkan wisatawan mengakses info pariwisata, meningkatkan minat kunjungan, dan mempermudah pencarian lokasi. Melalui akses praktis melalui aplikasi *mobile* dan *website*, layanan ini membantu wisatawan lokal dan mancanegara. Pengembangan aplikasi SIG berbasis *mobile* dan *website* diharapkan mengatasi keterbatasan sistem informasi pariwisata sebelumnya di Bangka Belitung dengan memanfaatkan *Location Based Service* (LBS). Teknologi SIG, terutama SIG *mobile*, memungkinkan akses, pembaruan, manipulasi, analisis, dan tampilan info geografis dengan mudah. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu pengembangan aplikasi dan *website* berbasis GIS dengan pendekatan LBS diharapkan memberikan kontribusi positif dalam mempromosikan pariwisata di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, tidak hanya memberikan info yang dibutuhkan tetapi juga memperkaya pengalaman para wisatawan.

Kata kunci: GIS; LBS; Mobile; Wisata; Website.

1. PENDAHULUAN

Dalam era saat ini, sektor pariwisata telah menjadi salah satu sektor industri utama di seluruh dunia. sehingga sektor ini sering menjadi sumber utama devisa bagi banyak negara. Dengan kemampuannya dalam menyediakan pertumbuhan ekonomi

yang cepat, menciptakan peluang kerja, meningkatkan pendapatan dan taraf hidup, pariwisata juga memiliki potensi untuk menggerakkan sektor produksi lainnya di tempat yang menjadi tujuan wisata. contohnya, industri kerajinan tangan dan souvenir, perhotelan, transportasi dan

sejumlah industri lainnya dapat aktif dan berkembang berkat kehadiran pariwisata [1].

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki keanekaragaman objek wisata yang unik, baik dari segi jenis, bentuk, maupun ciri tradisional daerahnya. Dengan sebagian besar wilayahnya terdiri dari perairan (sekitar 79.90% dari total luas wilayah 81.725 km²), terdapat potensi besar di sektor pariwisata terutama dengan 1.015 pulau, termasuk pulau Bangka dan Belitung yang menjadi daya tarik utama.

Pada tahun 2006, jumlah wisatawan yang mengunjungi provinsi ini mencapai 47.315 orang. Berbagai macam jenis wisata seperti pantai, alam, budaya, agrowisata dan sejarah dapat ditemukan dengan mudah disini [2]. Dalam meningkatkan pendapatan melalui pengembangan potensi wisata daerah, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, diperlukan pendekatan teknologi untuk memperoleh informasi pariwisata secara lebih efektif. Pendekatan ini bertujuan agar informasi potensi pariwisata di wilayah tersebut dapat diterima secara lebih optimal oleh para wisatawan apalagi dengan kemajuan teknologi saat ini membawa dampak positif yang signifikan dalam membantu masyarakat, terutama dalam hal pemerataan akses dan informasi [3].

Berdasarkan penelitian di internet, Dinas Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung telah memiliki sebuah situs web dengan alamat www.visitbangkabelitung.com. Namun situs tersebut saat ini hanya berfungsi sebagai media untuk promosi dan publikasi saja dan tidak memberikan informasi yang spesifik mengenai lokasi wisata tertentu [4]. Untuk itu dibutuhkan suatu sistem yang dapat memberikan informasi menyeluruh tentang destinasi wisata, sehingga dapat membantu wisatawan dalam memilih objek wisata yang sesuai dengan minat mereka. Penerapan teknologi dalam mendukung sektor pariwisata menjadi sangat penting guna mempermudah akses para wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai tempat-tempat wisata [5].

Dengan memperhatikan situasi tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan suatu sistem yang dapat memberikan informasi terkait lokasi objek wisata yang terdapat di Provinsi Kepulauan

Bangka Belitung. Dalam rangka merealisasikan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian terhadap permasalahan ini dalam proyek yang diberi judul "Meningkatkan Akseibilitas Dan Navigasi Wisatawan Melalui Aplikasi *Mobile* Dan *Web* Berbasis GIS Di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung [6].

Kemajuan teknologi saat ini memfasilitasi akses informasi dari jarak jauh, terutama dalam pencarian dan pemetaan data geografis. Pemanfaatan Sistem Informasi Geografis (SIG) diharapkan dapat mempermudah dan menyajikan informasi potensi pariwisata di Bangka Belitung secara lebih terperinci. Beberapa penelitian telah dilakukan dalam konteks ini. Contohnya, penelitian berjudul "*Mapping Coastal Tourist Objects in West Bangka Regency Based on Geographic Information System (GIS)*" menunjukkan pemetaan setiap kecamatan di Kabupaten Bangka Barat, menggambarkan fasilitas yang memadai maupun yang belum memadai [7].

Selain itu, penelitian lain, berjudul "*Tourism and Culinary Information System (SiPaku) Based on Web GIS in Tegal*," menyajikan hasil yang menunjukkan bahwa penerapan Sistem Informasi Pariwisata dan Kuliner di Tegal memberikan informasi kepada wisatawan melalui *web browser*. Sistem ini menampilkan lokasi-lokasi yang dapat dikunjungi, serta menyediakan fitur pencarian rute untuk mempermudah proses penelusuran lokasi di Kabupaten Tegal. Sebuah sistem merupakan gabungan komponen yang bekerja bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini terdiri dari elemen-elemen yang saling terkait, saling berinteraksi, dan memiliki batasan yang memisahkan mereka dari lingkungan sekitarnya [8].

GIS (Sistem Informasi Geografis) adalah suatu sistem komputer yang berguna untuk menangkap, menyimpan, mengelola, dan menampilkan data terkait posisi atau lokasi di permukaan bumi. Geografi merujuk pada representasi sebagian atau seluruh permukaan bumi dalam bentuk peta, dengan fokus pada hubungan faktor lokasi, karakteristik khusus, dan interaksi antar wilayah. Konsep ini juga dikenal sebagai Atribut Alam dari Tempat [9]. Teknologi GIS berbasis *web* memiliki potensi untuk memberikan bantuan kepada pengguna dan

masyarakat umum dalam mengakses informasi dengan lebih cepat dan mudah. Aplikasi dan situs *web* berbasis GIS dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari lokasi wisata dan tempat kuliner. Dengan adanya situs *web* ini, pengguna dapat menggunakan fitur peta dengan filter, memberikan petunjuk arah, dan mengukur jarak dari lokasi mereka menuju destinasi wisata dan kuliner yang mereka cari.

Sistem Informasi Pariwisata adalah platform yang menyediakan informasi terkait destinasi wisata, area wisata dan fasilitas-fasilitas di tempat wisata tertentu. Melalui sistem ini, informasi penting seperti akomodasi, transportasi, tiket, serta penginapan disajikan secara terpadu untuk mendukung para wisatawan baik lokal maupun internasional. Adapun tujuannya adalah menyajikan informasi yang komprehensif dan konsisten mengenai destinasi wisata tertentu, sehingga memudahkan wisatawan dalam membuat keputusan [10].

Dalam penelitian ini, digunakan Sistem Informasi Geografis (SIG) untuk menentukan jarak terdekat antara pengguna aplikasi dan destinasi pariwisata di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. SIG ini mencakup informasi mengenai jenis wisata, deskripsi, dan lokasi dari setiap objek pariwisata. Tujuannya adalah memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam mendapatkan informasi terkait pariwisata di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Sistem ini dirancang agar data yang dikumpulkan dapat digunakan untuk mempromosikan pariwisata di wilayah tersebut, dengan harapan dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan yang berasal dari luar Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Analisis Masalah

Beberapa analisis masalah yang timbul dalam studi kasus tersebut meliputi:

1) Kelengkapan Data.

Perlu memastikan data tentang tempat wisata, penginapan dan lokasi wisata terkini.

2) Pemetaan Infrastruktur.

Daerah kompleks seperti Provinsi Kepulauan Bangka Belitung memerlukan

pemetaan infrastruktur yang akurat untuk memberikan informasi yang tepat kepada pengguna.

3) Konektivitas Internet.

Keberhasilan aplikasi *mobile* dan *web* berbasis GIS sangat tergantung pada konektivitas internet yang stabil dan cepat. Namun, daerah terpencil mungkin memiliki keterbatasan sinyal internet yang dapat menghambat akses pengguna terhadap aplikasi.

4) Kesadaran dan Pendidikan Pengguna

Diperlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman pengguna terhadap aplikasi *mobile* dan *web* berbasis GIS agar dapat dimanfaatkan secara efektif.

5) Perubahan Data dan Pemeliharaan

Perlu sistem pemeliharaan yang efisien untuk memastikan data yang disajikan dalam aplikasi tetap relevan dan terkini.

2.2. Studi Pustaka

Penulis melakukan pencarian literatur dari jurnal dan sumber *online* yang relevan dengan proyek akhirnya yang fokusnya adalah pengumpulan data untuk pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Geografis di Indonesia. Studi literatur bertujuan memberikan pemahaman teoritis terkait *tolls* dan bahasa pemrograman yang akan digunakan, serta teori lain yang mendukung proses analisis dan perancangan sistem tersebut. Sehingga tujuan utamanya adalah untuk mencari studi kasus terkait pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Geografis di Indonesia secara lebih umum.

2.3. Studi Lapangan

Penulis melakukan observasi langsung serta wawancara dengan Sub koordinator Pemasaran di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung untuk mengumpulkan informasi tentang lokasi pariwisata dan penginapan di wilayah tersebut.

2.4. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari dua sumber, yakni data primer dan sekunder.

1) Data Primer

Informasi resmi tercatat mengenai pariwisata dan hotel dari 25 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Data ini menjadi titik fokus utama dalam penelitian.

2) Data Sekunder

Informasi tambahan mengenai pariwisata, kuliner, dan hotel yang diperoleh dari observasi langsung dan sumber internet oleh peneliti untuk melengkapi data primer. Tahap observasi dan wawancara dilakukan oleh penulis untuk mencatat informasi terkait lokasi pariwisata dan hotel di Kepulauan Bangka Belitung. Wawancara juga dilakukan dengan Sub koordinator Pemasaran Pariwisata di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung untuk menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dirancang. Tahap ini memberikan informasi terkait penggunaan data dalam proyek yang sedang dikembangkan.

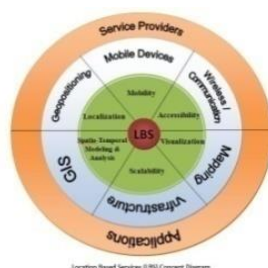
2.5. Analisis Data

Berikut langkah-langkah analisis data dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis untuk merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna:

- 1) Identifikasi data penting seperti lokasi wisata dan hotel untuk meningkatkan navigasi bagi wisatawan.
- 2) Kumpulkan data dari berbagai sumber seperti lembaga pariwisata dan peta geografis.
- 3) Integrasikan data dari berbagai sumber ke dalam satu data set yang komprehensif.
- 4) Gunakan teknik analisis statistik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dari data yang terkumpul.
- 5) Evaluasi hasil analisis data untuk memastikan solusi yang diusulkan melalui aplikasi berbasis GIS meningkatkan navigasi wisatawan secara efektif. Dalam evaluasi ini melibatkan pengguna dan pihak terkait untuk mendapatkan umpan balik yang berharga.

2.6. Perancangan Proyek

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Location Based Service (LBS)*, yaitu layanan informasi yang diakses melalui perangkat *mobile* menggunakan jaringan internet dan seluler serta memanfaatkan kemampuan dalam penentu lokasi pada perangkat *mobile*. Layanan berbasis lokasi merupakan titik temu antara *Internet Service, Mobile Device*, dan *Geographics Information System (GIS)*. Metode dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model LBS

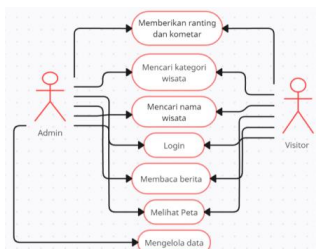
Penulis mengembangkan sistem informasi dengan mengimplementasikan kode komputer. Pengembangan menggunakan bahasa *Java* di *Android* dan Bahasa *PHP* di *website*. Proses ini mirip dengan pembuatan program untuk menciptakan informasi khusus. Berikut ini daftar perangkat yang digunakan oleh pengembang :

- 1) Laptop dengan spesifikasi: *Processor AMD Ryzen 5, RAM 8GB*

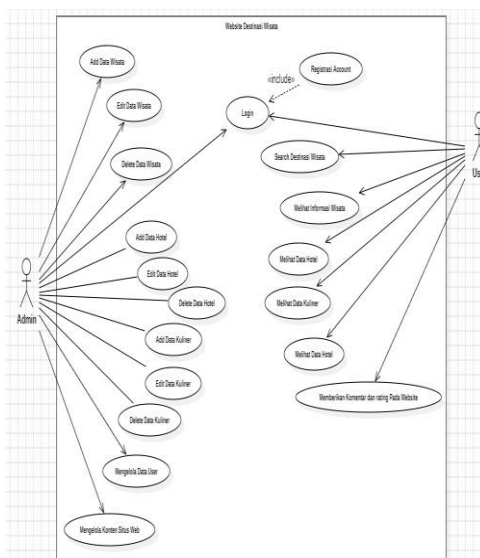
- 2) *SublimeText* digunakan untuk mengembangkan situs *web*
- 3) *Android Studio* untuk pengembangan aplikasi *android*
- 4) *XamppControl Panel v3.2.4* untuk membuat *database*
- 5) *LeafletJS* untuk pemetaan
- 6) *Google Chrome* sebagai peramban *web*. Kemudian membuat *usecase diagram*. Diagram *usecase* (Gambar 2 dan 3) memberikan gambaran umum tentang interaksi antara aktor dan fungsi yang dapat

dilakukan dalam suatu sistem. Diagram ini menggambarkan cara sistem berinteraksi dengan aktor eksternal dan

menggambarkan fungsi sistem yang dapat dilihat oleh aktor [4].



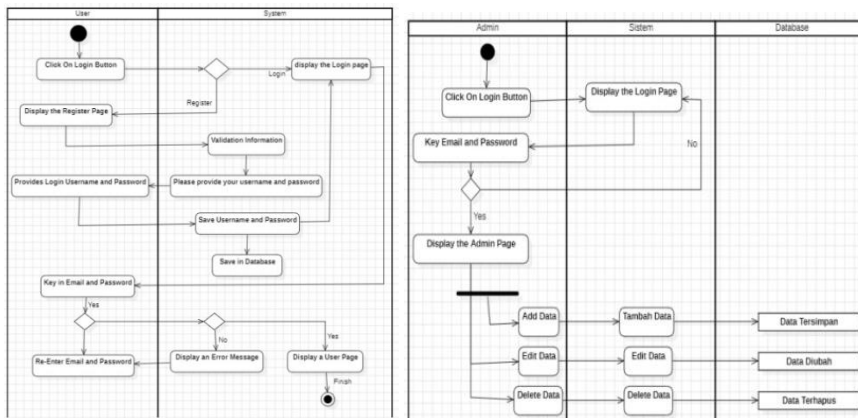
Gambar 2. Use Case Diagram Tampilan Android



Gambar 3. Use Case Diagram Tampilan Website

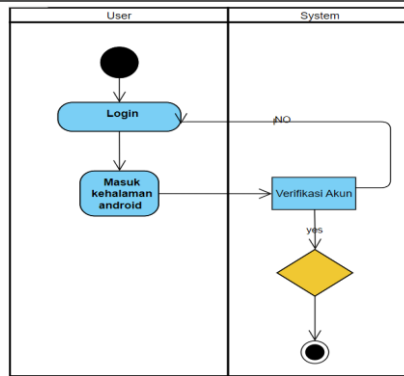
Selanjutnya membuat *activity diagram* (Gambar 4.a, 4.b, dan 4.c). Diagram aktivitas mengilustrasikan alur kerja atau urutan langkah-langkah dari kegiatan yang berkaitan dengan kasus penggunaan atau *usecase*, baik itu dari awal hingga akhir. Alih-

alih hanya menggunakan teks, diagram aktivitas membantu dalam memvisualisasikan bagaimana aliran kegiatan dilakukan oleh pengguna dan administrator.



(a)

(b)



(c)

Gambar 4. (a) Activity Diagram User pada Website, (b) Activity Diagram Admin pada Website, (c) Activity Diagram User pada Website

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perancangan Tampilan Website

- Tampilan Halaman *Dashboard* pada Admin

Pada tampilan halaman dashboard yaitu menampilkan jumlah total keseluruhan data yang terinput. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 5.a.

- Tampilan Halaman Data Wisata pada Admin

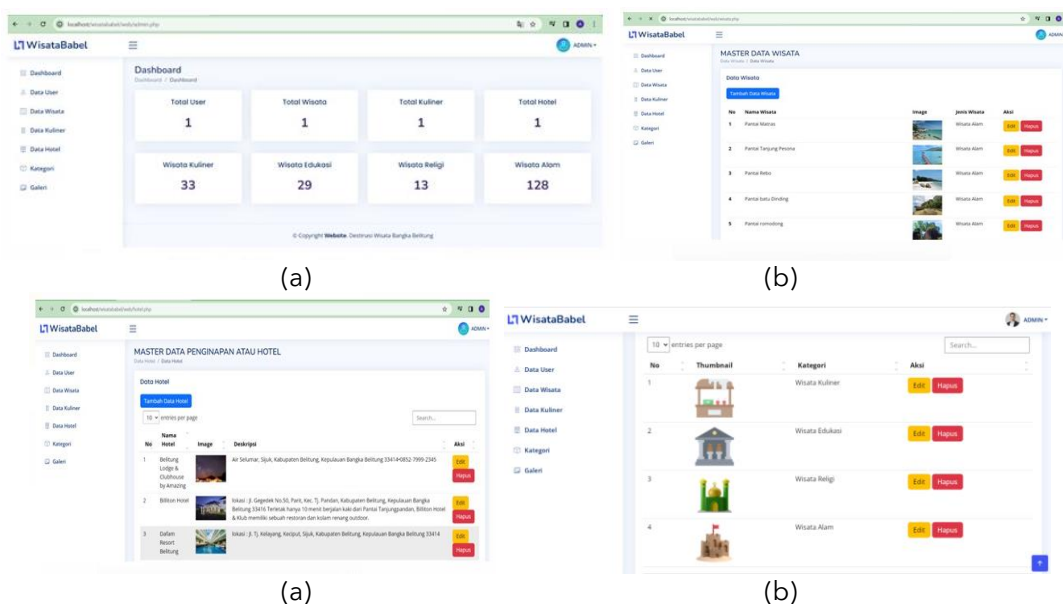
Pada tampilan halaman data wisata yaitu menampilkan proses *crud* pada setiap data wisata dan akan diinput sesuai kategorinya masing-masing. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 5.b.

- Tampilan Halaman Data Kuliner pada Admin

Pada tampilan halaman data kuliner yaitu menampilkan proses *crud* yang dilakukan pada data kuliner yang terdapat di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 5.c.

- Tampilan Halaman Data Hotel atau Penginapan pada Admin

Pada halaman ini menampilkan proses *crud* pada data hotel/penginapan yang tersedia di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 5.d.



(a)

(b)

(a)

(b)

Gambar 5. (a) Tampilan *Dashboard Website*, (b) Tampilan Data Wisata *Website*, (c) Tampilan Data Kuliner *Website*, (d) Tampilan Data Hotel

3.2. Tampilan Halaman Aplikasi

Tampilan Halaman Kategori Pada Admin

Meningkatkan Aksebilitas dan Navigasi Wisatawan melalui Aplikasi Mobile dan Web Berbasis GIS di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung (Febriyanti)

Pada halaman ini yaitu menampilkan crud pada ikon setiap wisata, nantinya inputan data yang telah dilakukan di halaman data wisata, maka hasil outputnya akan terinput tersesuai kategori yang diinputkan di halaman data wisata. Pada sub bab ini diberikan hasil dan analisis suatu variabel 2 terhadap sistem yang diteliti. Hasil pengolahan data penelitian dapat disajikan dalam tabel dan/atau grafik untuk mempermudah pembaca memahami hasil penelitian.

1) Tampilan Halaman Galeri Pada Admin

Pada halaman tampilan galeri yaitu menampilkan proses *crud* pada data galeri. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.a.

2) Tampilan Halaman *Login* Pada *Website*

Pada tampilan halaman *login* yang muncul ketika user mulai membuka halaman *website*. Sehingga didalamnya terdapat form login yang meminta *user* untuk memasukkan data yang diperlukan saat sudah terdaftar sebelumnya. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.b.

3) Tampilan Halaman *Register* Pada *Website*

Pada halaman *register* (pendaftaran) pada *website*, sistem meminta pengguna untuk memasukkan data yang diperlukan saat melakukan proses pendaftaran, kemudian melakukan verifikasi dan menyelesaikan proses pendaftaran dengan mengklik "*register*". Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.c.

4) Tampilan Halaman Awal pada *User*

Tampilan halaman ini muncul ketika user sudah berhasil melakukan proses login sebelumnya, pengguna dapat menemukan beberapa kategori wisata yang tersedia. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.d.

5) Tampilan Halaman Data Wisata

Pada tampilan ini, ketika user sudah mengklik "ikon kategori wisata" yang dikunjungi maka, sistem mengarahkan beberapa daftar wisata yang tersedia oleh admin. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.e.

6) Tampilan Halaman Data Detail Wisata

Pada halaman ini yaitu user bisa melihat informasi terperinci dari data wisata

yang dikunjungi, user menemukan deskripsi singkat mengenai wisata tersebut dan menemukan titik lokasi objek wisata yang akan dikunjungi. Dari unsur dapat memberikan penilaian tentang wisata tersebut. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.f.

7) Tampilan Halaman Data Hotel

Pada tampilan ini tersedia daftar hotel yang bisa dikunjungi user untuk melihat informasi yang terperinci mengenai data hotel. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.g.

8) Tampilan Halaman Awal Aplikasi

Halaman awal merupakan tampilan pertama yang muncul ketika pengguna membuka aplikasi. Didalamnya terdapat form login yang meminta pengguna untuk memasukkan username dan password yang sudah terdaftar sebelumnya, yang nantinya akan validasi oleh sistem. Desain dari halaman awal aplikasi bisa ditemukan dalam visualisasi yang disajikan dalam Gambar 6.h.

9) Tampilan Halaman Register Aplikasi

Pada halaman register (pendaftaran) dalam aplikasi, pengguna dapat membuat akun baru dengan mengisi formulir yang meminta informasi yang diperlukan. Setelah mengisi data, pengguna kemudian melakukan verifikasi informasi dan menyelesaikan proses pendaftaran dengan mengklik tombol register. Dengan demikian, akun baru telah berhasil dibuat dan siap untuk digunakan. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.i.

10) Tampilan Halaman Beranda Aplikasi

Halaman beranda merupakan titik awal dalam aplikasi yang di akses oleh user. Pengguna dapat menemukan daftar menu yang memuat kategori objek wisata, lokasi masing-masing destinasi dan profil pada Gambar 6.j dan 6.k. menampilkan profil penulis. Sedangkan Gambar 6.l menampilkan keseluruhan titik lokasi wisata.

11) Tampilan Halaman Data Wisata Aplikasi

Halaman beranda merupakan titik awal dalam aplikasi perjalanan wisata Bangka Belitung yang dapat diakses oleh pengguna. Di sana, pengguna dapat menemukan daftar menu yang memuat kategori objek wisata, lokasi masing-masing

destinasi, dan profil. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.m.

12) Tampilan Peta Detail Wisata Aplikasi

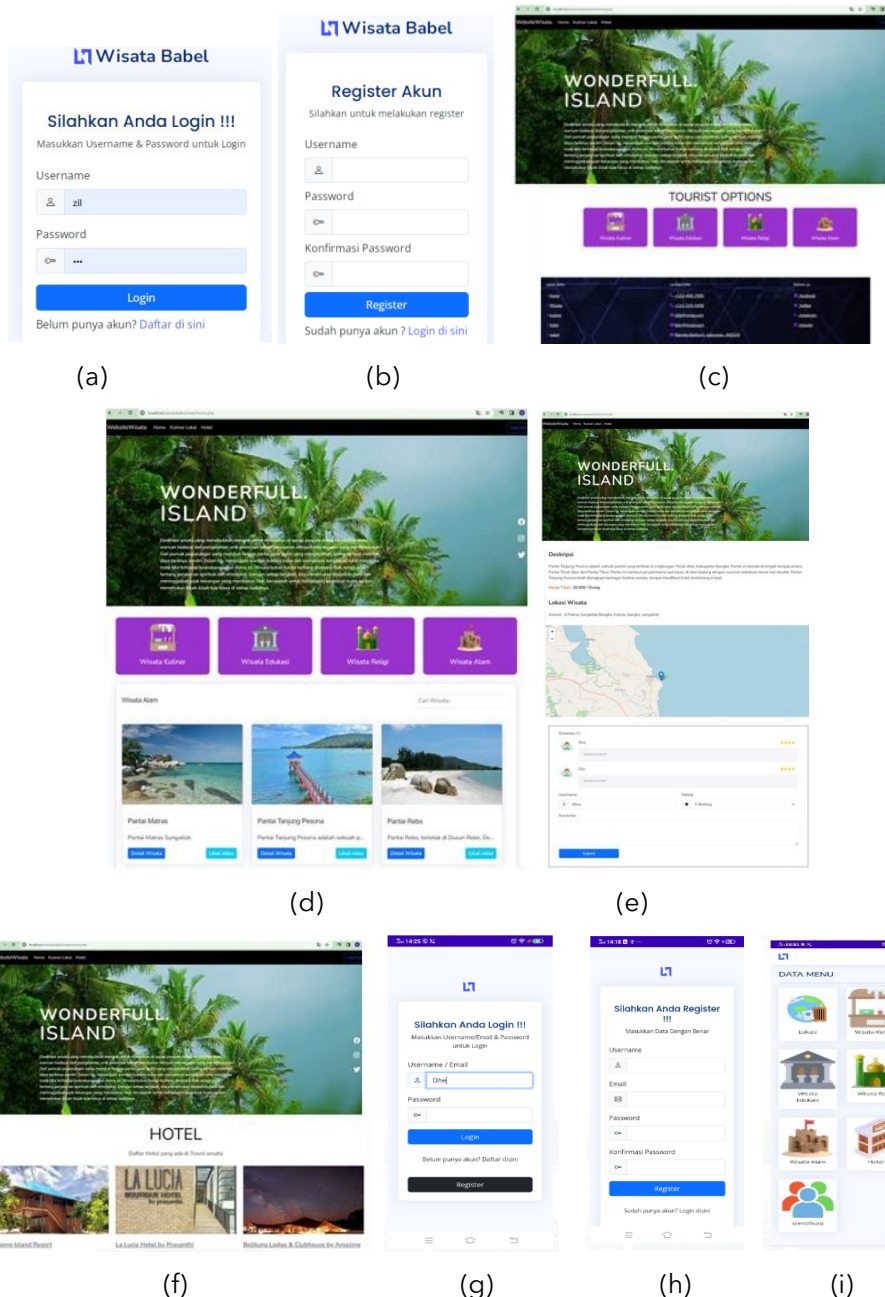
Di halaman ini, terdapat representasi peta yang menunjukkan lokasi objek wisata berdasarkan koordinat geografisnya. Pengguna (wisatawan) dapat memilih lokasi pada peta dan sistem akan secara otomatis menunjukkan rute perjalanan yang akan diambil untuk menuju objek wisata yang dipilih. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.n.

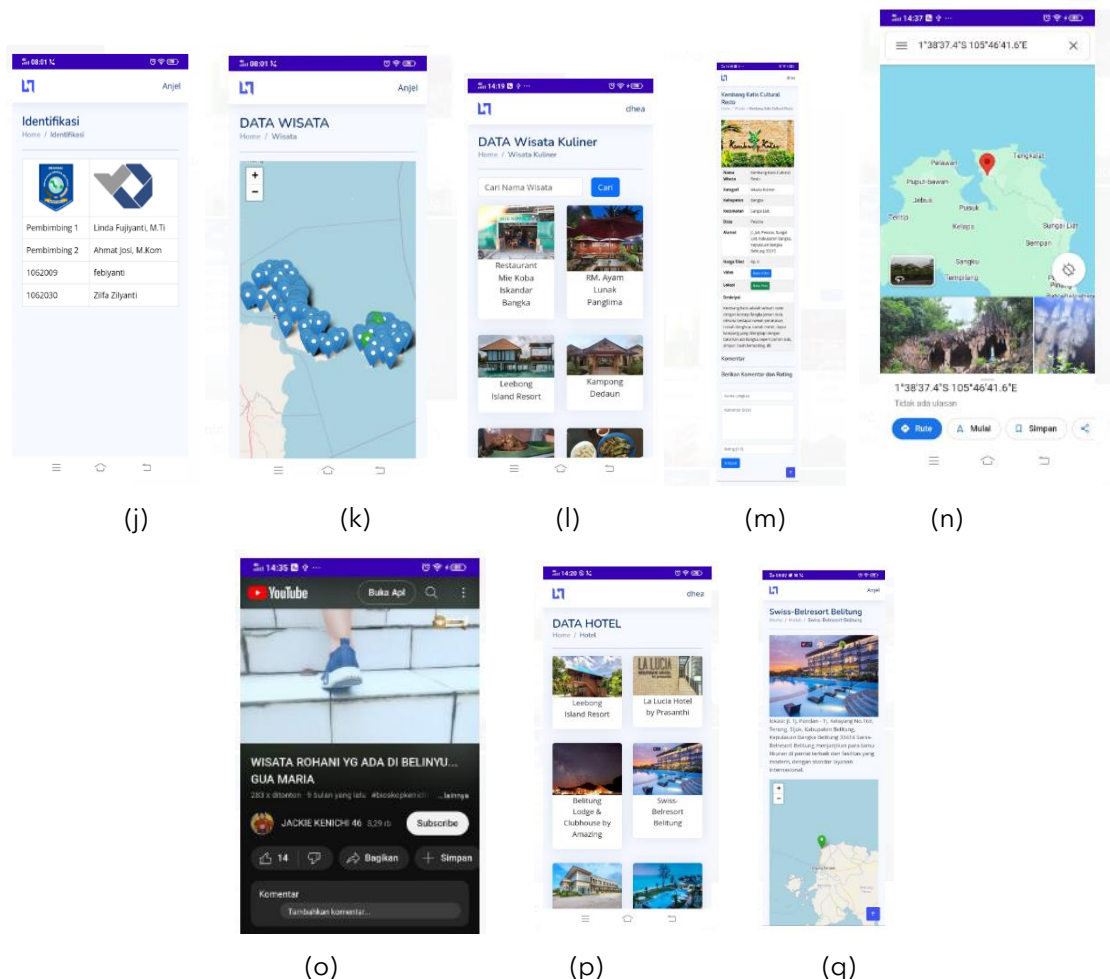
13) Tampilan Menu Video

Pada halaman ini, pengguna bisa menonton video yang terkait dengan objek wisata yang sedang dikunjungi dengan menekan opsi "Buka Video" dalam menu video. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 6.o.

14) Tampilan Data Hotel

Halaman data hotel menampilkan opsi hotel di Bangka Belitung yang tersedia untuk wisatawan, disajikan dalam Gambar 6.p. Informasi rinci dan lokasi terkait dari hotel yang sedang diakses oleh pengguna juga tercantum pada Gambar 6.q.





Gambar 6. (a) Form Login, (b) Form Register, (c) Tampilan Awal Website, (d) Halaman Wisata, (e) Halaman Detail Wisata, (f) Halaman Hotel, (g) Tampilan Halaman Login, (h) Tampilan Halaman Register, (i) Tampilan Halaman Dashboard, (j) Tampilan Halaman Profil, (k) Tampilan Peta, (l) Tampilan Halaman Data Wisata, (m) Tampilan Detail Wisata, (n) Tampilan Titik Lokasi Objek, (o) Tampilan Menu Video, (p) Tampilan Data Hotel, (q) Tampilan Detail Hotel

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan penyusunan dapat disimpulkan bahwa website dan android berbasis GIS sangat berguna dan diperlukan oleh masyarakat untuk menemukan lokasi wisata serta membimbing calon wisatawan dalam memperkaya pengalaman mereka. Dengan kelanjutan dan pengembangan sistem ini akan meningkatkan daya tarik dan kelancaran penggunaan platform pariwisata berbasis GIS.

UCAPAN TERIMAKASIH

Bagian ini khusus berisi pernyataan terimakasih kepada pihak-pihak instansi/perusahaan yang telah memberi dukungan (seperti pendanaan, material, dll). Pernyataan dibuat ringkas, padat, dan jelas.

DAFTAR PUSTAKA

[1] B. Belitung and D. Valeriani, "No Title," pp. 1-27.

[2] D. Soyusiawaty, R. Umar, and R. Mantofani, "Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Propinsi Kepulauan," Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf. 2007, vol. 27, no. 13, pp. 22-42, 2007.

[3] E. Redy Susanto, "Sistem Informasi Geografis (Gis) Tempat Wisata Di Kabupaten Tanggamus," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 125-135, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JT SI>

[4] Bayu Pratama, Ahmat Josi, and Yang Anggita Rindri, "Sistem Informasi

- Pariwisata Bangka Belitung Berbasis Website," *JSK (Jurnal Sist. Inf. dan Komputerisasi Akuntansi)*, vol. 6, no. 1, pp. 13-17, 2022, doi: 10.56291/jsk.v6i1.72.
- [5] A. Ardiansyah, Suleman, S. J. Kuryanti, and R. T. Marlantika, "Sistem informasi pariwisata dan kuliner (sipaku) berbasis web gis di tegal," *J. Ilm. Bin. STMIK Bina Nusant. Jaya*, vol. 2, no. 1, pp. 8-13, 2020.
- [6] J. Karman and H. Mulyono, "Perancangan Sistem Informasi Geografis Lokasi Objek Wisata Di Kota Lubuklinggau Berbasis Android (Studi Kasus Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau)," *JSI J. Sist. Inf.*, vol. 12, no. 1, pp. 1917-1931, 2020, doi: 10.36706/jsi.v12i1.9501.
- [7] I. M.;Ratnawati D. Putri, "Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial) JEPANG," *Nusant. J. Ilmu Pengetah. Sos.*, vol. 7, no. 2, pp. 408-420, 2020.
- [8] A. Mathematics, "Pengertian Sistem Menurut Ahli," no. 2001, pp. 1-23, 2016.
- [9] I. A. Pratama and S. Purwidayanta, "Sistem Informasi Geografis Lokasi Perumahan Di Kabupaten Tasikmalaya Berbasis Web," *Manaj. Dan Tek. Inform.*, vol. 02, no. 01, pp. 51-60, 2018.
- [10] S. M. I. Ate, "Perancangan dan Implementasi Location Based Service pada Sistem Informasi Geografi Pariwisata Kabupaten Sumba Barat Daya," no. November, 2015, [Online].Available:[https://repository.uksw.edu/handle/123456789/11562%0Ahttps://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/11562/1/T1_682013606_Full text.pdf](https://repository.uksw.edu/handle/123456789/11562%0Ahttps://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/11562/1/T1_682013606_Full%20text.pdf).