

Sistem Informasi Pariwisata Babel Berbasis Android

Duhan Ifano^{1*}, Irwan¹

¹Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, Sungailiat

*Email : duhanifano18@gmail.com

Received : 7 Agustus 2023; Received in revised form : 16 Agustus 2023; Accepted : 21 Agustus 2023

Abstract

The android-based Bangka Belitung tourism information system is used to make it easier for tourists in Bangka Belitung and those from outside, to obtain information about tourism, cultural customs, souvenirs, and culinary delights available in Bangka Belitung. This android application is made using the waterfall method which consists of several stages, namely requirements analysis, system design, programming, testing, and implementation. This application will display detailed information on tours, cultural customs, souvenirs, and culinary delights in Bangka Belitung. Based on the results of black box testing and user acceptance testing (UAT) by conducting questionnaires to 10 users, the percentage results are 89 %. Therefore, the authors developed a Bangka Belitung tourism information system using Android Studio and PhpMyAdmin as MySQL database management. With this Android application, it can make it easier for local tourists and tourists from outside Bangka Belitung to find information about tourism in Bangka Belitung.

Keywords: Android; Bangka Belitung; Tourism.

Abstrak

Sistem informasi pariwisata Bangka Belitung berbasis *android* digunakan sebagai sarana untuk mempermudah wisatawan yang ada di Bangka Belitung maupun yang dari luar, untuk mendapatkan informasi-informasi tentang wisata, adat kebudayaan, oleh-oleh, dan kuliner yang tersedia di Bangka Belitung. Aplikasi *android* ini dibuat dengan menggunakan metode *waterfall* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu analisa kebutuhan, desain sistem, pemograman, pengujian, dan implementasi. Aplikasi ini akan menampilkan informasi detail dari wisata, adat kebudayaan, oleh-oleh, dan juga kuliner yang ada di Bangka Belitung. Berdasarkan hasil *blackbox testing* dan *user acceptance testing* (UAT) dengan melakukan kuesioner kepada 10 pengguna, diperoleh hasil persentase yaitu 89 %. Maka dari itu penulis mengembangkan sistem informasi pariwisata Bangka Belitung menggunakan *Android Studio* dan *PhpMyAdmin* sebagai pengelolaan *database MySQL*. Dengan adanya aplikasi *android* ini dapat mempermudah wisatawan lokal maupun wisatawan dari luar Bangka Belitung dalam mencari informasi tentang pariwisata yang ada di Bangka Belitung.

Kata kunci: Android; Bangka Belitung; Pariwisata.

1. PENDAHULUAN

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dikelilingi perairan yang menjadikannya kaya akan potensi pariwisata pantai. Pada saat ini informasi pariwisata didapatkan dari orang terdekat maupun yang ada di internet. Sekarang ini telah dibuat beberapa sistem informasi pariwisata berbasis *android* di beberapa daerah yang ada di Indonesia [4].

Bangka Belitung mempunyai banyak ciri khas baik dari segi objek wisata, budaya, dan kuliner yang menarik dan sering dikunjungi oleh wisatawan dari berbagai

daerah maupun mancanegara. Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dikelilingi perairan yang menjadikannya kaya akan potensi pariwisata pantai. Belakangan ini rekomendasi tujuan wisata biasanya dari mulut ke mulut, media massa, *browsing*, dan media sosial. Hal tersebut menjadikan tidak semua objek wisata belum dapat dikunjungi, dikarenakan kurangnya informasi sehingga sulit dijangkau [1].

Teknologi *smartphone* mungkin sudah tidak asing lagi bagi semua orang, karena teknologi *smartphone* semakin berkembang

seiring dengan perkembangan zaman, penggunaannya bahkan tidak terlalu sulit untuk menggunakan teknologi *smartphone* dalam mencari informasi-informasi. Salah satu teknologi yang sekarang populer di masyarakat adalah teknologi *Android Mobile* [4].

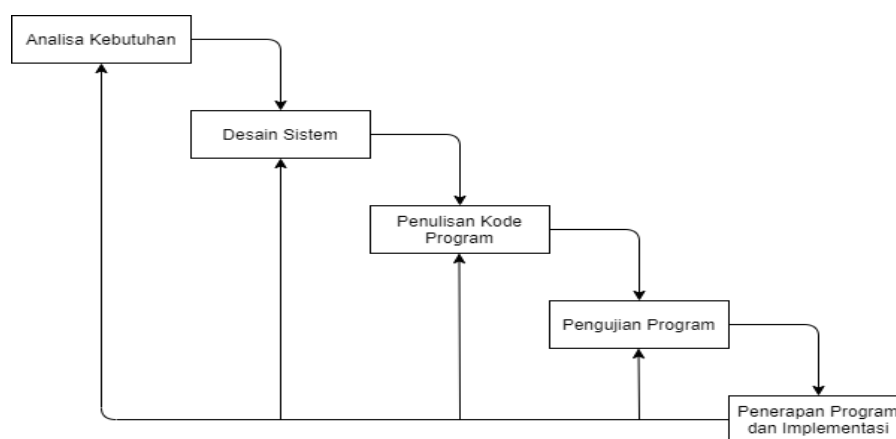
Pada jurnal yang dibuat Siti Khotijah, Juliana, dan Dewi Driyani yang berjudul "aplikasi informasi tempat pariwisata kepulauan bangka belitung berbasis *android*" dengan tujuan utama dari penelitian tersebut adalah menghasilkan informasi yang bisa digunakan oleh banyak orang yang berisi tentang informasi wilayah-wilayah yang menarik dan asset-asset yang dimiliki oleh Kepulauan Bangka Belitung. Pada jurnal tersebut aplikasi yang dibuat hanya menampilkan tiga menu yaitu, Wisata Babel, Kuliner Babel, dan Sejarah Babel. Tidak adanya fitur seperti alamat *link* wisata yang bisa diakses dan pengguna tidak dapat menambahkan konten[8].

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas penulis membangun sebuah aplikasi *smartphone* yang dapat menampilkan informasi wisata, adat kebudayaan, oleh-oleh, dan kuliner yang berguna sebagai pedoman untuk memudahkan wisatawan yang ada di Bangka Belitung, maupun yang ada di luar Bangka Belitung. Fitur yang akan diberikan oleh aplikasi ini yaitu terdapat alamat *link* yang bisa diakses, gambar

sebagai pendukung dari konten yang dilihat, dan pengguna dapat menambahkan konten. Maka dari itu penulis akan mengangkat masalah tersebut kedalam judul proyek akhir yaitu "Sistem Informasi Pariwisata Babel Berbasis *Android*" dengan metode penelitian yang penulis gunakan adalah model pengembangan aplikasi dengan sistem *waterfall*.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pembuatan sistem informasi ini menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode *waterfall* merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode *waterfall* bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem. Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing/ verification*, dan *maintenance*. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu disebut *waterfall* (Air Terjun) [2].



Gambar 1. Metode *Waterfall*

2.1. Analisa Kebutuhan (*Requiment Analysis*)

Merupakan tahap awal untuk mengidentifikasi masalah serta menganalisis kebutuhan sistem yang dibutuhkan dalam pembangunan maupun pengembangan sistem. Sehingga didapatkan informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan

pengguna akan perangkat lunak yang akan dibangun dan dikembangkan. Pengguna aplikasi yang dapat mengakses dan mengoperasikan sistem hanya terdiri dari dua jenis, yaitu admin dan pengunjung. Administrator mempunyai akses penuh terhadap seluruh fungsi aplikasi,

Pengunjung hanya dapat melakukan akses lihat konten dan *input* konten [7].

2.2. Desain Sistem (*System Design*)

Hasil dari analisa kebutuhan kemudian akan di analisa pada tahap ini kemudian dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran tentang apa yang harus dikerjakan ke beberapa diagram-diagram [3].

2.3. Penulisan Kode Program (*Development*)

Pada tahap ini mengimplementasikan hasil dari berbagai rancangan model yang telah dibuat ke dalam bentuk yang dapat dibaca dan dimengerti oleh komputer. Tahap ini dilakukan nya penulisan kode-kode program menggunakan bahasa pemrograman yang kemudian hasil nya apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan. Pada tahap ini melanjutkan tahapan sebelumnya yaitu pembuatan desain pemodelan perangkat lunak. Desain yang telah dibuat akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman. Dalam pembuatan sistem informasi peneliti menggunakan *Android Studio* dengan *MySQL* [5].

2.4. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap testing dilakukan suatu pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan menggunakan metode *black box* testing yang berfokus pada tiap-tiap fungsi yang telah dibuat dimana jika sistem sudah selesai di bangun maka akan dilakukan proses pengujian terhadap sistem untuk mengetahui apakah sistem sudah siap untuk digunakan[9].

2.5. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi perangkat lunak dioperasikan oleh pengguna yang bertujuan untuk melakukan spesifikasi yang telah ditetapkan dan juga perbaikan atau mencari *bug* yang tidak terdeteksi di tahap sebelumnya [10].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

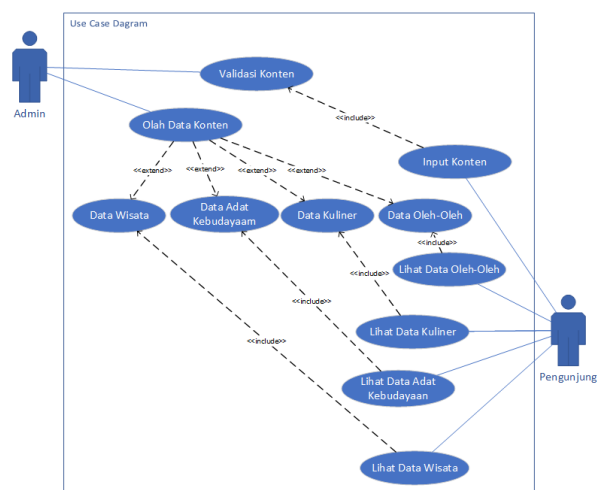
Pada bagian ini diberikan hasil penelitian yang dilakukan sekaligus dibahas secara komprehensif. Hasil dapat ditampilkan dalam bentuk gambar, grafik, tabel dan lain-lain yang mempermudah pembaca paham dan diacu di naskah. Bahasan dapat dibuat dalam beberapa sub bab.

3.1. Perancangan Proses

Pada sub bab ini diberikan hasil dan analisis suatu variabel1 tertentu_1 terhadap sistem yang diteliti. Hasil pengolahan data penelitian dapat disajikan dalam tabel dan/atau grafik untuk mempermudah pembaca memahami hasil penelitian.

3.1.1. Use case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan yang menggambarkan kelakuan (*behaviour*) suatu sistem yang akan dibuat. *Use case* berguna untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat [6]. Aktor-aktor yang berinteraksi di dalam sistem informasi pariwisata Bangka Belitung berbasis *android* ini yaitu admin dan pengunjung.



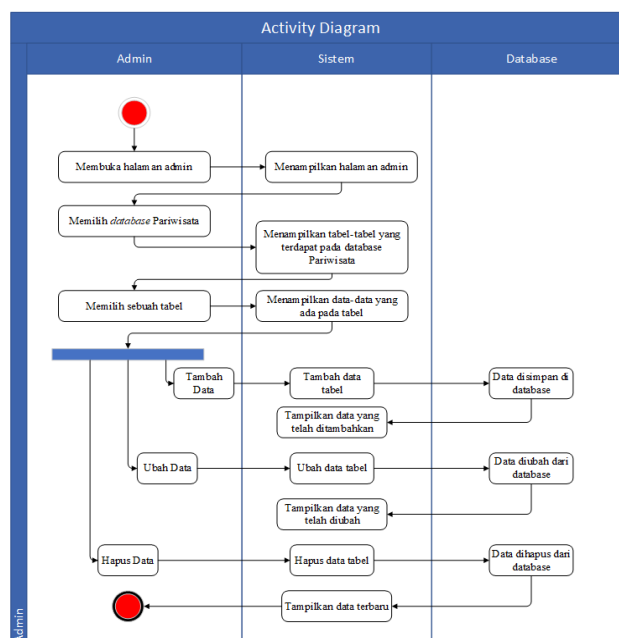
Gambar 2. Use Case Diagram

Diagram ini menjelaskan bagaimana aplikasi akan bekerja nantinya. Dalam diagram ini memperlihatkan 2 aktor, yaitu admin dan pengunjung. Peran admin dalam aplikasi ini adalah bisa memasukkan, mengedit, serta menghapus data konten yang nantinya data konten ini akan diolah menjadi data wisata, data adat kebudayaan, data oleh-oleh, dan data kuliner. Aktor yang kedua yaitu pengunjung. Pengunjung bisa melihat atau memperoleh informasi tentang data wisata, data adat kebudayaan, data oleh-oleh, dan data kuliner yang telah diolah

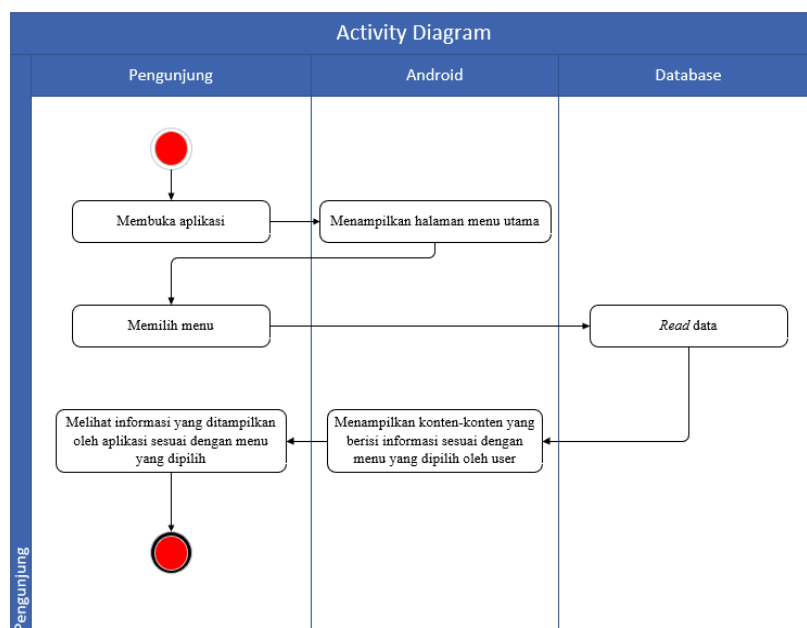
oleh admin. Pengunjung juga bisa memasukkan atau mendaftarkan suatu konten yang kemudian nantinya akan divalidasi oleh admin

3.1.2. Activity Diagram

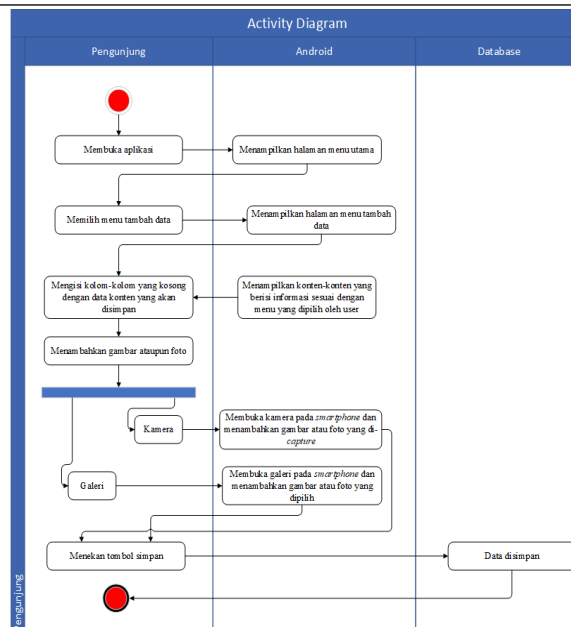
Activity diagram digunakan untuk memperlihatkan aliran kerja suatu sistem. Activity diagram diperlukan sebagai perancangan aktivitas yang terjadi di dalam sistem ini yang dapat memudahkan dalam pengkodean.



Gambar 3. Activity Diagram Kelola Konten



Gambar 4. Activity Diagram Pilih Menu

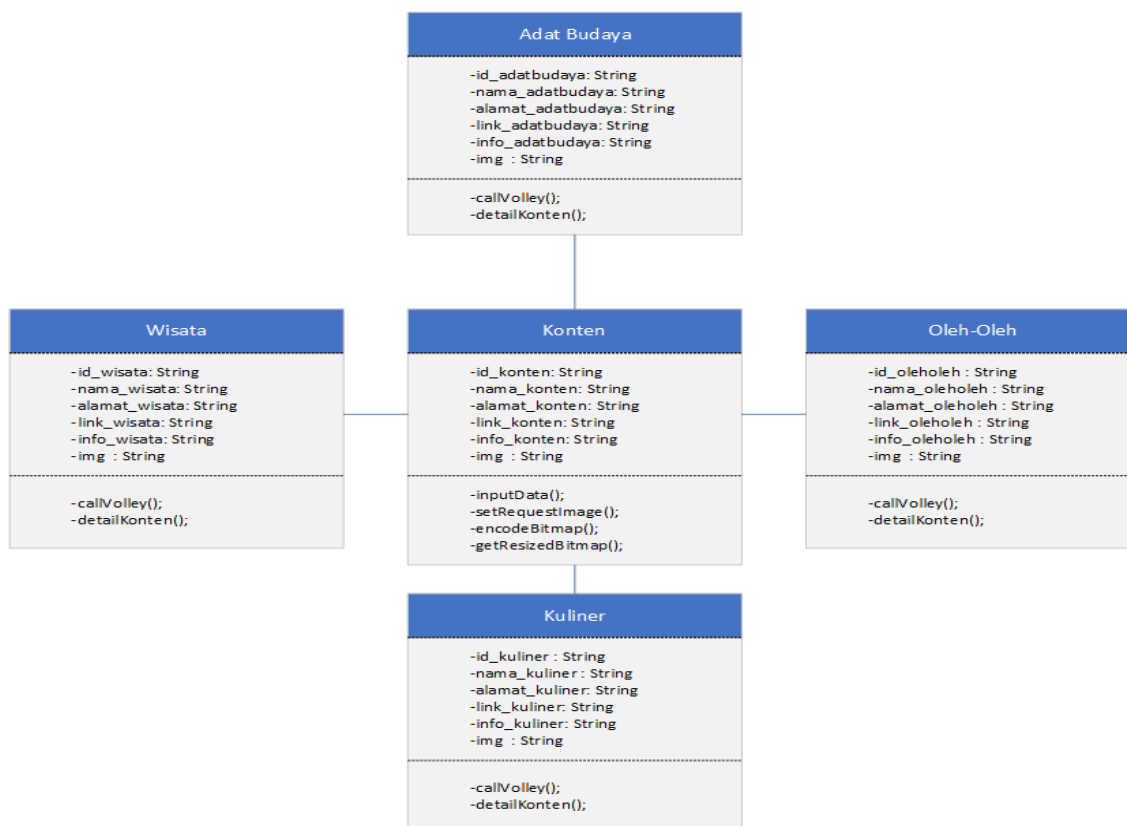


Gambar 5. Activity Diagram Tambah Data

3.1.3. Class Diagram

Merupakan penjelasan implementasi independen dari sebuah program yang digunakan, kemudian dilalui diantara berbagai komponennya [3]. Terdapat 5 tabel yaitu, tabel konten, tabel wisata, tabel adat budaya, tabel oleh-oleh, dan tabel kuliner.

Setiap *table* terdapat *variable* id, nama, alamat, link, info, dan img. Pada *table* konten terdapat fungsi *inputData()*, *setRequestImage()*, *encodeBitmap()* dan *getResizedBitmap()*. Pada tabel wisata, adat kebudayaan, oleh-oleh, dan kuliner terdapat fungsi *callVolley()* dan *detailKonten()*.



Gambar 6. Class Diagram

3.1.4. Perancangan *Database*

Terdapat 5 tabel *database* yang digunakan yaitu, tabel konten, tabel wisata,

tabel adat kebudayaan, tabel oleh-oleh, dan tabel kuliner. Masing-masing *table* terdapat *primary key* dan *variable* yang memiliki *primary key* tersebut akan *auto increment*.

Tabel 1. Struktur tabel konten

Nama Kolom	Tipe Data	Jumlah Data	Keterangan
id_konten	Int	255	<i>Primary key, Auto increment</i>
nama_konten	Varchar	255	
alamat_konten	Varchar	255	
link_konten	Varchar	255	
info_konten	Varchar	255	
img	Varchar	255	

Tabel 2. Struktur tabel wisata

Nama Kolom	Tipe Data	Jumlah Data	Keterangan
id_wisata	Int	255	<i>Primary key, Auto increment</i>
nama_wisata	Varchar	255	
alamat_wisata	Varchar	255	
link_wisata	Varchar	255	
info_wisata	Varchar	255	
img	Varchar	255	

Tabel 3. Struktur tabel adat kebudayaan

Nama Kolom	Tipe Data	Jumlah Data	Keterangan
id_adatbudaya	int	255	<i>Primary key, Auto increment</i>
nama_adatbudaya	varchar	255	
alamat_adatbudaya	varchar	255	
link_adatbudaya	varchar	255	
info_adatbudaya	varchar	255	
img	varchar	255	

Tabel 4. Struktur tabel oleh-oleh

Nama Kolom	Tipe Data	Jumlah Data	Keterangan
id_oleholeh	int	255	<i>Primary key, Auto increment</i>
nama_oleholeh	varchar	255	
alamat_oleholeh	varchar	255	
link_oleholeh	varchar	255	
info_oleholeh	varchar	255	
img	varchar	255	

Tabel 5. Struktur tabel kuliner

Nama Kolom	Tipe Data	Jumlah Data	Keterangan
id_kuliner	int	255	<i>Primary key, Auto increment</i>
nama_kuliner	varchar	255	
alamat_kuliner	varchar	255	
link_kuliner	varchar	255	
info_kuliner	varchar	255	
img	varchar	255	

3.2. Perancangan *Interface*

Pada sub bab ini diberikan hasil dan analisis suatu variabel tertentu_2 terhadap sistem yang diteliti. Hasil pengolahan data

penelitian dapat disajikan dalam tabel dan/atau grafik untuk mempermudah pembaca memahami hasil penelitian.

Gambar 7 menampilkan tentang menu utama/home.



Gambar 7. Menu Utama/Home

Menu Utama/Home merupakan halaman awal ketika user membuka aplikasi untuk pertama kali serta menampilkan beberapa kategori pilihan yang dapat dipilih oleh pengguna aplikasi.



Gambar 8. WebView babelprov.go.id

WebView digunakan untuk menampilkan babelprov.go.id secara real-time yang halaman web client dari website resmi dari diperoleh dari web server.

Gambar 9. Halaman Tambah Konten

Halaman ini digunakan untuk user berupa wisata, adat kebudayaan, oleh-oleh, yang ingin menambahkan konten yang maupun kuliner.



Gambar 10. Halaman Tentang

Halaman ini berisikan sedikit tentang pembuat aplikasi dan di halaman ini tertera *contact person* yang bisa dihubungi oleh user jika ada keperluan.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
☐ 1	id_wisata	int(255)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
☐ 2	nama_wisata	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 3	alamat_wisata	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 4	link_wisata	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 5	info_wisata	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 6	img	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 11. Struktur Tabel Wisata dari Database Pariwisata

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
☐ 1	id_konten	int(255)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
☐ 2	nama_konten	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 3	alamat_konten	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 4	link_konten	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 5	info_konten	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 6	img	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 12. Struktur Tabel Wisata dari Database Pariwisata

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
☐ 1	id_adatbudaya	int(255)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
☐ 2	nama_adatbudaya	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 3	alamat_adatbudaya	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 4	link_adatbudaya	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 5	info_adatbudaya	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 6	img	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 13. Struktur Tabel Adat Budaya dari Database Pariwisata

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
☐ 1	id_oleholeh	int(255)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
☐ 2	nama_oleholeh	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 3	alamat_oleholeh	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 4	link_oleholeh	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 5	info_oleholeh	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 6	img	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 14. Struktur Tabel Oleh-oleh dari *Database* Pariwisata

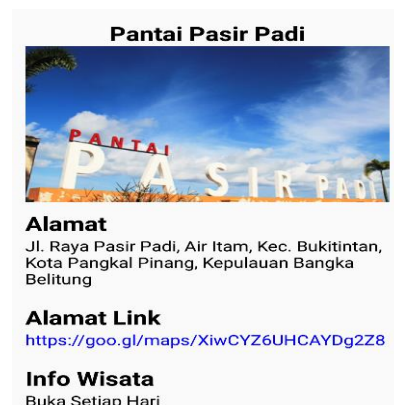
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
☐ 1	id_kuliner	int(255)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
☐ 2	nama_kuliner	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 3	alamat_kuliner	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 4	link_kuliner	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 5	info_kuliner	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
☐ 6	img	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 15. Struktur Tabel Kuliner dari *Database* Pariwisata

Database digunakan untuk menyimpan dan menampilkan data-data yang kemudian diolah menjadi berbagai macam informasi oleh aplikasi yang dibuat.



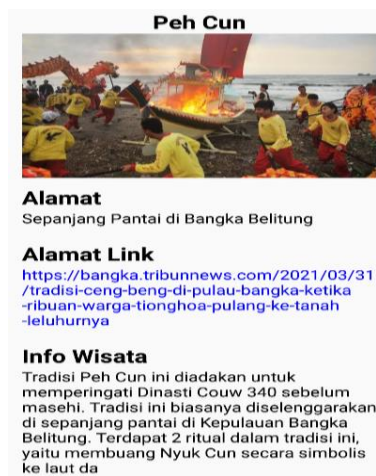
Gambar 16. Konten-konten pada Menu Wisata



Gambar 17. Detail Konten pada Menu Wisata



Gambar 18. Konten-konten pada Menu Adat Kebudayaan



Gambar 19. Detail Konten pada Menu Adat Kebudayaan



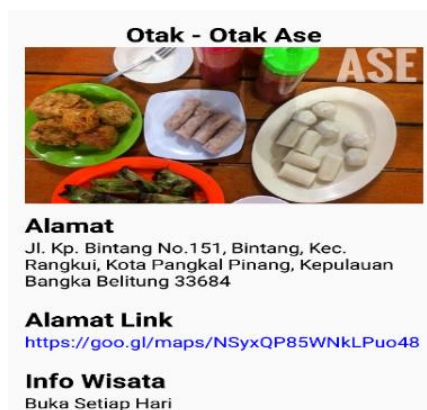
Gambar 20. Konten-konten pada Menu Oleh-oleh



Gambar 21. Detail Konten pada Menu Oleh-oleh



Gambar 22. Konten-konten pada Menu Kuliner



Gambar 23. Detail Konten pada Menu Kuliner

3.3. Perancangan Proses

3.3.1. Pengujian Blackbox

Pada tahap pengujian digunakan metode *black box* testing yang secara luas dipakai untuk menguji fungsionalitas dari suatu aplikasi atau sistem. Aplikasi dinilai di

mana pengujian dilakukan dengan mengamati keluaran (*output*) dari aplikasi terhadap suatu masukan (*input*) tertentu. Dari pengujian ini dapat dilihat apakah respon dari aplikasi sudah sesuai dengan skenario yang ditetapkan atau masih terdapat respon yang tidak sesuai[10].

Tabel 6. Tabel pengujian *blackbox* pengguna

Deskripsi Pengujian	Test Case	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Aplikasi akan menampilkan halaman utama	Pengguna membuka aplikasi <i>android</i>	Aplikasi akan menampilkan menu utama	Berhasil
Pengguna dapat memilih menu wisata	Pengguna menekan menu wisata	Aplikasi akan menampilkan menu wisata	Berhasil
Pengguna dapat memilih menu adat kebudayaan	Pengguna menekan menu adat kebudayaan	Aplikasi akan menampilkan menu adat kebudayaan	Berhasil
Pengguna dapat memilih menu oleh-oleh	Pengguna menekan menu oleh-oleh	Aplikasi akan menampilkan menu oleh-oleh	Berhasil
Pengguna dapat memilih menu kuliner	Pengguna menekan menu kuliner	Aplikasi akan menampilkan menu kuliner	Berhasil
Pengguna dapat melihat detail informasi dari setiap menu	Pengguna menekan list-list konten dari setiap menu	Aplikasi akan menampilkan list-list konten dari setiap menu yang dipilih	Berhasil
Pengguna dapat melihat gambar-gambar yang sesuai dengan detail informasi menu	Pengguna dapat melihat gambar yang dimunculkan oleh aplikasi	Aplikasi akan menampilkan gambar	Berhasil
Pengguna dapat menuju ke alamat tautan yang teredia	Pengguna menekan alamat tautan yang dimunculkan oleh aplikasi	Aplikasi akan mengalihkan pengguna ke alamat tautan yang ditekan	Berhasil
Pengguna dapat melihat WebView dari babelprov.go.id	Pengguna menekan menu Bangka Belitung pada sidebar aplikasi	Aplikasi akan menampilkan <i>website</i> babelprov.go.id	Berhasil
Pengguna dapat membuka menu tambah data	Pengguna menekan menu tambah data pada sidebar aplikasi	Aplikasi akan menampilkan menu tambah data	Berhasil
Pengguna dapat menambahkan konten	Pengguna mengisi kolom-kolom yang tersedia dan menekan tombol simpan di menu tambah data	Aplikasi akan menyimpan data yang dimasukkan oleh pengguna ke dalam <i>table</i> konten pada <i>database</i>	Berhasil
Pengguna dapat menonton vidio dari WebView youtube.com	Pengguna menekan menu video pada sidebar aplikasi	Aplikasi akan menampilkan vidio dari youtube.com	Berhasil
Pengguna dapat melihat menu tentang	Pengguna menekan menu tentang pada sidebar aplikasi	Aplikasi akan menampilkan menu tentang penulis yang berisikan <i>contact person</i> berupa alamat <i>e-mail</i> penulis	Berhasil

3.3.2. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT)

Tahap pengujian ini dilakukan oleh pengguna terhadap aplikasi serta memverifikasi apakah aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses

yang dilakukan adalah dengan memberikan kuesioner kepada pengguna, setelah melakukan verifikasi kuesioner kepuasan pengguna, kemudian hasil kuesioner tersebut diolah untuk mendapatkan hasil penelitian.

Tabel 7. Tabel hasil kuisioner pengguna

Keterangan A	Akumulasi Jawaban B	Perkalian C	Hasil (B*C) D
SS (Sangat Setuju)	49	5	49*5 = 245
S (Setuju)	48	4	48*4 = 192
R (Ragu-Ragu)	3	3	3*3 = 9
KR (Kurang Setuju)	0	2	0 = 0
TS (Tidak Setuju)	0	1	0 = 0
Total			446

Berdasarkan hasil perhitungan kuisioner pengguna diatas, maka diperoleh perhitungan

$$Index (\%) = f/n \times 100 \% \dots\dots\dots (1)$$

$$Index (\%) = 446/500 \times 100 \%$$

$$= 0.89 \times 100 \% = 89 \%$$

Berdasarkan hasil kuisioner perhitungan UAT diperoleh persentase hasil yaitu 89 % dengan jumlah responden pengguna sebanyak 10 orang. Maka dengan mengacu pada interpretasi skor, sistem pada siswa layak digunakan dan dapat digunakan dengan baik sesuai kebutuhan dilaksanakan sesuai pada Gambar 1.

4. SIMPULAN

Setelah melakukan tahap analisa, perancangan, penulisan kode program, pengujian dan implementasi sistem informasi pariwisata Babel berbasis *android*, maka dapat diambil kesimpulan yaitu : (1) Dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem informasi pariwisata Babel dibuat menggunakan *Android Studio* serta menggunakan *PhpMyAdmin* sebagai pengelolaan *database MySQL*, dan (2) Berdasarkan hasil blackbox testing dan *user acceptance testing* (UAT) dengan melakukan kuesioner kepada 10 pengguna, diperoleh hasil persentase yaitu 89%. Dengan adanya aplikasi *android* ini dapat mempermudah wisatawan lokal maupun wisatawan dari luar Bangka Belitung dalam mencari informasi tentang pariwisata yang ada di Bangka Belitung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Christianto Sarampang Tangale, Yaulie Deo Y. Rindengan and Alwin Melki Sambul, "Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong Berbasis *Android*", Jurnal Teknik Informatika, vol. 14, no. 2, pp. 151-158, Juni 2019.
- [2] Nofri Satriawan, Pengertian Metode *Waterfall* dan Tahap-Tahapnya [Online], Ranah Research, diakses pada 26 Januari 2023, Available: <https://ranahresearch.com/metode-waterfall/>.
- [3] Khilda Nistrina and Lisna Sahidah, "Unified Modelling Language (UML) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di SMK Marga Insan Kamil", Jurnal Sistem Informasi, vol. 04, no 01, pp 17-23, Juni 2022.
- [4] Akbar Krismon, Damar Zanuar Eka Prasetya, and Yuki Angka Holide, "Aplikasi Wisata Kota Kediri Berbasis *Android* Menggunakan *Android Studio*", Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains, vol 01, no 01, pp 24-30, Februari 2022.
- [5] R. Ramadhan and R. Mukhaiyar, "Penggunaan *Database Mysql* dengan Interface *PhpMyAdmin* sebagai Pengontrolan *Smarthome* Berbasis *Raspberry Pi*", JTEIN, vol. 1, no. 2, pp. 129-134, Nov. 2020.
- [6] Julianto Simatupang and Setiawan Sianutri, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada PO. Handoyo Berbasis Online", Jurnal Intra-

- Tech, vol 03, no 02, pp 11-25, Oktober 2019.
- [7] Theresia Dwiati Wismarini and Agung Prihandono, "Rancangan Bangun Aplikasi *Android* Terintegrasi Web Service Dengan Volley Untuk Layanan Publik", Jurnal DINAMIK, vol 25, no 1, pp 10-19, Januari 2020.
- [8] Siti Khotijah, Juliana, and Dewi Driyani, "Aplikasi Informasi Tempat Pariwisata Kepulauan Bangka Belitung Berbasis *Android*", Pelita Teknologi: Jurnal Ilmiah Informatika, Arsitektur dan Lingkungan, vol 14, no 01, pp 48-54, Mei 2019.
- [9] F. B. Prasetio and T. Wellem, "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI *ANDROID* UNTUK LAYANAN INFORMASI PARIWISATA", itexplore, vol. 1, no. 2, pp. 114-132, Jun. 2022.
- [10] Nurhidayati and Amri Muliawan Nur, "Pemanfaatan Aplikasi *Android* Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur", Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi, vol 04, no 01, pp 51-62, Januari 20221.